

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Media

##### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting untuk suatu proses pembelajaran dalam naungan pendidikan, dalam penelitian yang menggunakan media diperlukan kajian teori mengenai media pembelajaran tersebut. Kajian teori yang akan dibahas dalam media pembelajaran meliputi: pengertian media pembelajaran, kriteria pemilihan media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, aspek media pembelajaran, dan klasifikasi media pembelajaran.

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Asal usul kata media berasal dari bahasa latin *medius* secara harfiah yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’, ‘pengantar’. menurut bahasa arab, media adalah perantara *wasail* pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Arsyad, 2016). Menurut Gerlach & Ely (1971) dalam buku Arsyad (2016) mengatakan bahwa media adalah kejadian yang membangun kondisi peserta didik yang mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap, apabila dipahami secara garis besar. Dalam pengertian tersebut guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media Pembelajaran. Secara khusus media yang digunakan dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai fotografis, alat-alat grafis, atau elektronik untuk memproses, menyusun dan menangkap kembali informasi secara verbal atau visual. Menurut Zulkarnain, Firdaos, & Sada, (2019) media merupakan suatu instrumen yang dapat dimanipulasi, ditinjau didengarkan, dan dihafalkan. Menurut Musfiqon (2012) media pembelajaran diartikan sebagai alat bantu nonfisik ataupun fisik yang akan digunakan sebagai alat atau perantara antara guru dan peserta didik dalam menjelaskan atau memahami materi pembelajaran agar lebih

efektif dan efisien dalam proses pembelajaran. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh dan dapat menarik perhatian maupun minat dari peserta didik untuk belajar lebih menyenangkan.

Dari beberapa pengertian yang sudah dijabarkan di atas, dapat disimpulkan bahwasanya pengertian dari media pembelajaran merupakan sesuatu atau benda yang dapat merangsang pikiran, perasaan, kemauan, menyalurkan pesan dari pengantar maupun penerima pesan. Sehingga dapat mendorong tercapainya proses belajar yang menyenangkan dan memberikan informasi baru terhadap diri peserta didik. Media memberikan motivasi atau rangsangan untuk peserta didik melalui proses pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang sesuai.

#### b. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Terdapat enam kriteria untuk memilih sebuah media yang digunakan saat pembelajaran menurut Arsyad (2015), antara lain:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan ini diwujudkan dalam bentuk sebuah tugas yang akan dikerjakan peserta didik. Selain itu, tujuan ini juga mengacu pada gabungan dari beberapa ranah kognitif, afektif, atau psikomotorik.
- 2) Tepat untuk mendukung materi pelajaran yang bersifat fakta, nyata, sesuai konsep, atau generalisasi. Kriteria ini digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran supaya menjadi efektif, sehingga media harus selaras atau sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, baik itu tugas peserta didik maupun mental peserta didik.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan lama. Kriteria ini menganjurkan guru atau pendidik untuk memilih media yang mudah ditemukan, mudah dibuat sendiri, atau mudah diperoleh, dapat digunakan dimana pun dan kapan pun, serta mudah dibawa kemana-mana dan mudah dipindahkan.

- 4) Pendidik harus terampil dan menguasai dalam menggunakan media . Apa pun media yang ada atau yang digunakan, guru harus mampu menggunakan, karena jika guru belum dapat menggunakan media tersebut, maka mutu dan hasil belajar tidak meningkat dan tidak akan sesuai dengan keinginan.
- 5) Pengelompokan sasaran. Kriteria media berhubungan dengan penggunaan media yang disasarkan untuk individu atau kelompok.
- 6) Mutu teknis. Kriteria ini berkaitan dengan syarat teknis untuk pembuatan media.

Sedangkan untuk pemilihan kriteria media pembelajaran yang baik menurut Arsyad (2015), antara lain :

- 1) Kemampuan mengakomodasikan dari sebuah media dengan penyajian stimulus yang tepat (visual atau audio).
- 2) Kemampuan mengakomodasikan respons peserta didik yang tepat (dalam bentuk tertulis, audio, dan kegiatan fisik).
- 3) Kemampuan mengakomodasikan umpan balik.
- 4) Memilih sebuah media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus yang akan disajikan atau dipaparkan pada peserta didik, dan untuk tes maupun latihan (sebaiknya pada latihan maupun tes menggunakan media yang sama untuk disajikan pada peserta didik). Misalnya, untuk tujuan pembelajaran yang melibatkan penghafalan peserta didik.

Berdasarkan kriteria-kriteria di atas, memilih, menentukan dan menggunakan media pembelajaran yang baik dalam proses pembelajaran merupakan hal yang penting. Hal ini dipertegas oleh Mc.M.Connel dalam Guslinda, & Kurnia (2018) yang mengatakan bahwa “menggunakan media harus memiliki kesesuaian dengan kebutuhan belajar, karena media apapun dapat digunakan dalam aktifitas belajar mengajar asalkan sesuai dengan tujuan dari pembelajaran tersebut dan pengajaran itu sendiri”. Melalui

penjelasan dari para ahli di atas, dalam pemilihan sebuah media pembelajaran harus tepat dan sesuai dengan kriteria, sehingga mampu menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media atau alat bantu dalam pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pendidikan. Menurut Hamalik (1986) dalam buku Arsyad (2016) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi, keingintahuan, minat yang baru yang ditanamkan pada diri peserta didik, rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh terhadap psikologis peserta didik. Pada awalnya media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu berupa sarana prasarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik untuk mendorong motivasi belajar peserta didik, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi sederhana, kongkrit, dan mudah difahami. Levies & Lentz (1982) dalam buku Arsyad (2016) mengemukakan beberapa fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1) Fungsi atensi

Media visual merupakan inti, yaitu mengarahkan dan menarik perhatian peserta didik untuk lebih memperhatikan atau berkonsentrasi kepada materi pelajaran yang berkaitan langsung dengan makna visual yang ditampilkan atau menggunakan teks materi pelajaran. Saat pembelajaran berlangsung seringkali pada awal pelajaran siswa tidak bersemangat dan kurang tertarik dengan materi pelajaran, atau mata pelajaran itu termasuk salah satu materi pelajaran yang susah bagi peserta didik, yang mengakibatkan peserta didik tidak suka pada matapelajaran tersebut sehingga mereka tidak memperhatikan.

2) Fungsi efektif

Media visual dapat dilihat dari semangat peserta didik ketika belajar atau pada saat membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dari media dapat menggugah semangat, emosi dan sikap peserta didik.

3) Fungsi kompensatoris

Media visual memberikan konteks pemahaman untuk memahami teks. Media visual membantu peserta didik yang kurang bisa atau lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi atau memudahkan dalam teks dan mengingatkan kembali teks tersebut. Dan media pembelajaran berfungsi untuk memudahkan peserta didik yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Fungsi media pembelajaran Menurut Musfiqon (2012) yaitu merupakan alat bantu untuk peserta didik untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan materi pembelajaran yang sulit dijelaskan atau difahami secara langsung atau secara verbal. Materi dalam pembelajaran akan lebih mudah dan jelas jika dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran. maka media pembelajaran tidak untuk menjelaskan keseluruhan materi pelajaran, tetapi sebagian yang belum jelas saja. Ini sesuai dengan fungsi media yaitu sebagai penjelas.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Media selain memiliki fungsi dalam pembelajaran juga memiliki manfaat seperti yang dikemukakan Dale (1969: 180) dalam buku Arsyad (2016) bahwa bahan-bahan audio visual memberikan manfaat bagi peserta didik asalkan guru atau pendidikan berperan aktif dalam proses pembelajaran secara langsung. Guru dan peserta didik harus berhubungan dengan baik mereka merupakan elemen paling penting dalam sistem pendidikan

modern saat ini dalam kelas pada saat proses pembelajaran. Guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media, dan peserta didik hadir untuk menerima materi dari guru agar manfaat berikut ini terealisasikan:

- 1) Meningkatkan rasa saling menghormati, saling pengertian dan simpati di dalam kelas pada saat proses pembelajaran
- 2) Menjadikan perubahan signifikan terhadap tingkah laku yang lebih baik pada peserta didik
- 3) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang berhubungan dengan mata pelajaran, kebutuhan dan minat peserta didik
- 4) Membawa suasana baru dalam pengalaman belajar peserta didik
- 5) Mendorong peserta didik lebih kreatif dengan melibatkan imajenasi dan partisipasi yang meningkatnya hasil belajar peserta didik
- 6) Memberikan umpan balik yang dapat membantu siswa menemukan banyak pembelajaran.

Menurut Sudjana & Rivai (1992: 2) dalam Arsyad (2016) mengemukakan manfaat media pembelajaran pada saat proses pembelajaran peserta didik, yaitu:

- 1) Menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dengan pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik
- 2) Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga mudah dipahami dan dikuasai peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran
- 3) Metode mengajar guru akan lebih bervariasi, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- 4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran, seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Begitu juga *Encyclopedia of educational Rasearch* dalam buku Arsyad (2016) mengemukakan manfaat media pendidikan sebagai berikut :

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang kongkrit untuk berpikir, oleh karena itu menggunakan verbalisme
- 2) Memberikan perhatian lebih pada peserta didik
- 3) Menggunakan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar lebih baik lagi
- 4) Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik sehingga peserta didik lebih kreatif
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang sesuai, teratur dan kontinyu
- 6) Membantu perkembangan kemampuan berbahasa, sopan santun yang digunakan peserta didik
- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain kepada peserta didik, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam proses pembelajaran

Dari uraian dan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat mempermudah memahami materi dan memberikan informasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 2) Media pembelajaran bisa meningkatkan dan menarik perhatian peserta didik sehingga menimbulkan motivasi untuk belajar lebih bersemangat, dan memudahkan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran mampu mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu
- 4) Media pembelajaran memberikan pengalaman baru kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa yang ada

dilingkungan mereka, serta memudahkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan sekitar. misalnya karyawisata, kunjungan kemuseum-museum dan kebun binatang.

Dari uraian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar yakni dapat memperjelas pelajaran agar lebih mudah difahami peserta didik secara kongkrit saat menggunakan media. Adanya media ini peserta didik menjadi lebih aktif dan lebih semangat dalam belajar IPA materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya, perkembangbiakannya, daur hidupnya, dan sistem penapasannya, karena menggunakan media yang berdasarkan dengan materi yang diajarkan.

e. Aspek Media Pembelajaran

Menurut Fatimah, & Widiyatmoko (2009) aspek media pembelajaran, antara lain :

- 1) Kemudahan dalam penggunaan sebuah media pembelajaran dalam proses pembelajaran
- 2) Media pembelajaran dapat mendukung kegiatan belajar untuk peserta didik
- 3) Media pembelajaran bisa membantu guru dalam mengajarkan konsep yang sudah ditentukan dalam materi yang akan disampaikan pada peserta didik
- 4) Media pembelajaran efisien saat digunakan
- 5) Media pembelajaran sesuai dengan perkembangan peserta didik
- 6) Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran mampu menarik minat pada peserta didik.
- 7) Media pembelajaran mempunyai nilai kepraktisan dan kesederhanaan
- 8) Media pembelajaran dapat membantu atau mempermudah peserta didik belajar secara mandiri

9) Media pembelajaran dapat membantu peserta didik menjadi lebih aktif dan keingintahuannya lebih terpacu dalam proses pembelajaran

10) Media pembelajaran mampu membantu peserta didik untuk mengetahui informasi mengenai materi pembelajaran

Sedangkan menurut Sadiman, Rahardjo, Haryono, &, Harjito (2018) aspek media pembelajaran, antara lain :

- 1) Kesesuaian dengan tujuan
- 2) Kosa kata
- 3) Penyusunan materi
- 4) Isi materi
- 5) Kemungkinan bertahan lama
- 6) Kecepatan presentasi
- 7) Kesesuaian untuk berbagai jenis peserta didik
- 8) Kualitas validasi prosedur
- 9) Kualitas pedoman guru
- 10) Kualitas suara
- 11) Kualitas visual (gambar, tulisan, warna)

Berdasarkan aspek-aspek media pembelajaran yang dijelaskan di atas peneliti menggunakan aspek yang dikemukakan oleh Fatimah & Widiyatmoko untuk memvalidasi media pembelajaran. Sedangkan untuk memvalidasi materi pelajaran yang ada pada media pembelajaran, peneliti menggunakan kisi-kisi instrumen ahli media yang dikemukakan BSNP 2008.

#### f. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Punaji dalam Mudlofir & Rusydiyah (2019) klasifikasi media pembelajaran didasarkan atas empat, yakni:

- 1) Bentuk dan ciri fisiknya
  - a) Media dua dimensi, contoh: peta, gambar, bagan.
  - b) Media tiga dimensi, contoh: globe, model kerangka manusia.
- 2) Jenis dan tingkat pengalaman yang diperoleh

- a) Pengalaman langsung, yaitu pengalaman yang dialami secara langsung dalam suatu peristiwa atau mengamati kejadian atau objek yang sebenarnya.
  - b) Pengalaman tiruan, yaitu pengalaman yang didasarkan atas model, dramatisasi, dan berbagai rekaman objek atau kejadian.
  - c) Pengalaman dari kata-kata, yaitu perkataan yang diucapkan, rekaman, kata-kata yang ditulis maupun dicetak dari media
- 3) Persepsi indra yang diperoleh
- a) Media visual, misalnya: buku dan media grafis.
  - b) Media audio, misalnya: radio.
  - c) Media audio visual, misalnya: televisi dan film
- 4) Penggunaanya
- a) Media pembelajaran yang penggunaanya secara individual
  - b) Media pembelajaran yang penggunaannya digunakan secara berkelompok.
  - c) Media pembelajaran yang dalam penggunaannya secara masal.

Berbeda dengan Seels & Glasgow dalam Arsyad (2015) yang mengelompokkan media dilihat dari segi teknologinya, yaitu:

- 1) Pemilihan media tradisional
- a) Visual diam yang diproyeksikan, contoh : *proyeksi overhead, proyeksi opaque, film strips, slides.*
  - b) Visual yang diproyeksikan, contoh : gambar, foto, poster, pameran, charts, grafik, papan info, diagram.
  - c) Audio, contoh : rekaman piringan, pita, reel, kaset, cartridge.
  - d) Penyajian multimedia, contoh : multi image, slide plus suara (tape).
  - e) Visual dinamis yang diproyeksikan, contoh : film, televisi, video.

- f) Cetak, contoh : modul, teks terprogram, work book, buku teks, , lembaran lepas (hand out), majalah ilmiah berkala.
  - g) Permainan, contoh : ular tangga, teka-teki, simulasi, permainan papan.
  - h) Realia, contoh : model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka).
- 2) Pemilihan media teknologi mutakhir
- a) Media berbasis telekomunikasi, contoh : *teleconference*, kuliah jarak jauh.
  - b) Media berbasis mikroprosesor, contoh : instruction, computer assisted sistem tutor intelejen, interaktif multimedia, compact (video) disc, permainan komputer.

Berdasarkan penjelasan klasifikasi media pembelajaran menurut para ahli di atas peneliti menggunakan media pembelajaran berbentuk visual yang menggunakan pilihan media tradisional yakni media cetak. Media cetak yang digunakan peneliti adalah media cetak 3 dimensi berupa *magic disc*.

## 2. Media Magic Disc

### a. Pengertian *Magic Disc*

Media *Magic disc* merupakan sebuah media yang berbentuk lingkaran bertingkat yang menyerupai *disc* (kaset). Akan tetapi media ini diputar secara manual dengan tangan. *Magic disc* terdiri atas dua kata, yaitu *magic* dan *disc*. *Magic* berasal dari bahasa Inggris yang berarti ajaib. Sedangkan *disc* adalah kata yang menunjuk benda yang berarti kepingan atau cakram. Menurut Budi (2010) menjelaskan media pembelajaran *magic disc* berdasarkan turunan arti kata pada Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah suatu alat perantara untuk proses pembelajaran yang berbentuk seperti piringan atau bulat pipih seperti lingkaran yang memuat materi pembelajaran tertentu. Berdasarkan pengertian di atas, maka *magic disc* penggolongan hewan berdasarkan makanan,

perkembangbiakan, daur hidup dan sistem pernapasan dapat didefinisikan sebagai salah satu media pembelajaran yang berbentuk kepingan cakram berbentuk lingkaran dan di dalamnya memuat materi penggolongan hewan berdasarkan makanan, perkembangbiakan, daur hidup dan sistem pernapasan. *Magic Disc* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu pencapaian tujuan pembelajaran penggolongan hewan berdasarkan makanan perkembangbiakan, daur hidup dan system pernapasan di SD.

*Magic Disc* adalah media yang digunakan pada saat proses pembelajaran. *Magic Disc* merupakan media yang fasilitasnya penting disekolah karena bermanfaat untuk meningkatkan motivasi, perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran sehingga peserta didik fokus memperhatikan materi yang ada di media tersebut. Dengan media *Magic Disc* peserta didik diajak secara aktif dan fokus memperhatikan materi yang disajikan guru melalui *Magic Disc*. Penggunaan *Magic Disc* diikuti dengan metode anak aktif, kreatif maka efektifitas pengajaran akan semakin baik yang mana akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. *Magic Disk* juga dapat melengkapi media di sekolah-sekolah. Disamping itu dengan diimbangi kreasi-kreasi yang meningkatkan kreatifitas peserta didik, misalnya dengan menggunakan *Magic Disc* sebagai media pembelajaran pada setiap topik pembahasan atau setiap materi.

Menurut Risky (2017) *Magic Disc* memiliki dua bagian atau kepingan yang berbentuk lingkaran. bagian satu dengan bagian kedua disatukan dengan kancing (as) pada bagian tengah. Cara kerja *Magic Disc* diputar salah satu bagian *Magic Disc* tersebut yaitu bagian satu atau bagian dua searah jarum jam atau sebaliknya. Sehingga mudah untuk digunakan peserta didik, bernilai praktis dan sangat membantu dalam proses pembelajaran.

b. Kelebihan Media *Magic Disc*

*Magic Disc* IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dipilih sebagai solusi permasalahan dalam pembelajaran IPA di SD untuk membantu peserta pemahaman didik. Menurut Sadiman, A, R, & A, (2012) mengemukakan bahwa kelebihan media *Magic Disc* dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, bersifat kongkrit dan menampilkan informasi secara cepat dan paktis serta mudah digunakan. Sedangkan menurut Anwar (2016) mengemukakan bahwa media pembelajaran magic disc dapat digunakan lebih muda daam menampilkan informasi secara cepa dan praktis.

Dari Beberapa Pendapat Di atas dapat disimpulkan bahwa Kelebihan *Magic Disc* tersebut dapat membantu guru dalam mengajar. Selain itu penggunaan *Magic Disc* dapat mempermudah peserta didik untuk belajar penggolongan hewan berdasarkan makanannya, perkembangbiakanya, daur hidupnya dan sistem pernapasanya karena mampu menjembatani antara materi dan kemampuan peserta didik sendiri. Media *Magic Disc* dapat menambah pengalaman bagi peserta didik, karena dengan media ini pembelajaran dapat dengan mudah dilaksanakan dan pendidik akan merasa terbantu untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik khususnya Ilmu Pengetahuan Alam materi penggolonga hewan berdasarkan makananya dan perkembangbiakanya, daur hidupnya, dan sistem pernapasanya.

*Magic Disc* yang peneliti kembangkan materi penggolongan hewan yaitu:

- 1) *Magiic Disc* penggolongan hewan berdasarkan jenis makana
- 2) *Magiic Disc* penggolongan hewan berdasarkan perkembangbiakan
- 3) *Magiic Disc* penggolongan hewan berdasarkan daur hidup
- 4) *Magiic Disc* penggolongan hewan berdasarkan sistem pernapasan.

### 3. Pembelajaran IPA

#### a. Tematik

Di Indonesia pada saat ini menerapkan sistem pendidikan kurikulum 2013. Ada empat aspek yang dinilai oleh guru dalam menggunakan kurikulum 2013, yaitu aspek spiritual, aspek pengetahuan (kognitif), aspek sikap (afektif), dan aspek keterampilan (psikomotorik). Pembelajaran yang dilakukan dalam kurikulum 2013 adalah menggunakan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik disajikan dengan memetakan beberapa disiplin ilmu menjadi suatu tema.

Sutirjo dan Sri Istuti Mamik dalam Sungkono (2006) berpendapat bahwa pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, pada peserta didik serta pemikiran yang aktif, kreatif dengan menggunakan tema yang ada di tematik.

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik yang berpusat pada peserta didik pada proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dipertegas oleh Sungkono (2006), bahwa karakteristik pembelajaran tematik antara lain:

- 1) Berpusat pada peserta didik secara langsung
- 2) Memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
- 4) proses pembelajaran menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
- 5) Bersifat fleksibel
- 6) Minat dan kebutuhan peserta didik dapat berkembang sesuai dengan Hasil pembelajaran

#### b. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang membahas tentang materi gejala-gejala alam sebagai materi di dalamnya. Materi gejala-gejala alam kebanyakan disajikan melalui kegiatan yang telah disusun dan dilaksanakan secara tersusu dan sistematis

agar peserta didik bisa memahami dengan sendiri materi tentang gejala-gejala di alam dengan pengalaman yang diperolehnya. Wahyana dalam Trianto (2010) mengemukakan bahwa hal ini sejalan dengan pendapat para ahli bahwa kumpulan pengetahuan IPA hanya terbatas pada gejala-gejala alam dan penggunaan pengetahuan dalam IPA tersusun secara sistematis.

Menurut Kardi dan Nur dalam Trianto (2010) mengemukakan bahwa:

“IPA atau ilmu kealaman adalah ilmu tentang makhluk hidup maupun benda hidup dan dunia zat yang diamati. pembelajaran IPA memiliki Ilmu yang disampaikan melalui suatu pembelajaran sehingga di khususkan menjadi suatu mata pelajaran memiliki tujuan masing-masing kepada para penerima ilmu tersebut”.

Materi yang terdapat pada pelajaran IPA secara garis besar mempelajari tentang alam, kehidupan makhluk hidup dan seluruh isinya. Dalam penyampaianya, ilmu pengetahuan alam tersebut harus disesuaikan dengan tingkatan sekolah atau tahap perkembangan peserta didik agar dapat mudah dipahami dan dimengerti. Oleh karena itu, ilmu yang cukup luas termuat dalam pembelajaran IPA tersebut dapat diberikan melalui sebuah kegiatan belajar mengajar. Dikhususkannya IPA menjadi sebuah mata pelajaran memiliki tujuan bagi penerima ilmu itu sendiri. Disamping itu, IPA dalam prosesnya secara tidak langsung sehingga tujuan tersebut akan lebih mudah tercapai.

Menurut Trianto (2010) beberapa tujuan pendidikan secara umum termaktub dalam taksonomi Bloom yaitu:

“kognitif yaitu dapat diharapkan seperti tujuan utama dalam sebuah pembelajaran yakni memberikan pengetahuan bagi peserta didik. pengetahuan dasar dari prinsip dan konsep yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari yaitu yang dimaksud dengan pengetahuan. Pengetahuan secara garis besar yaitu tentang fakta yang ada di alam semesta untuk dapat memahami dan memperdalam lebih lanjut, dan melihat adanya keterangan serta keteraturannya. Disamping hal itu, pembelajaran diharapkan pula memberikan kemampuan sikap ilmiah (afektif), keterampilan (psikomotorik), pemahaman, kebiasaan dan apresiasi. Di

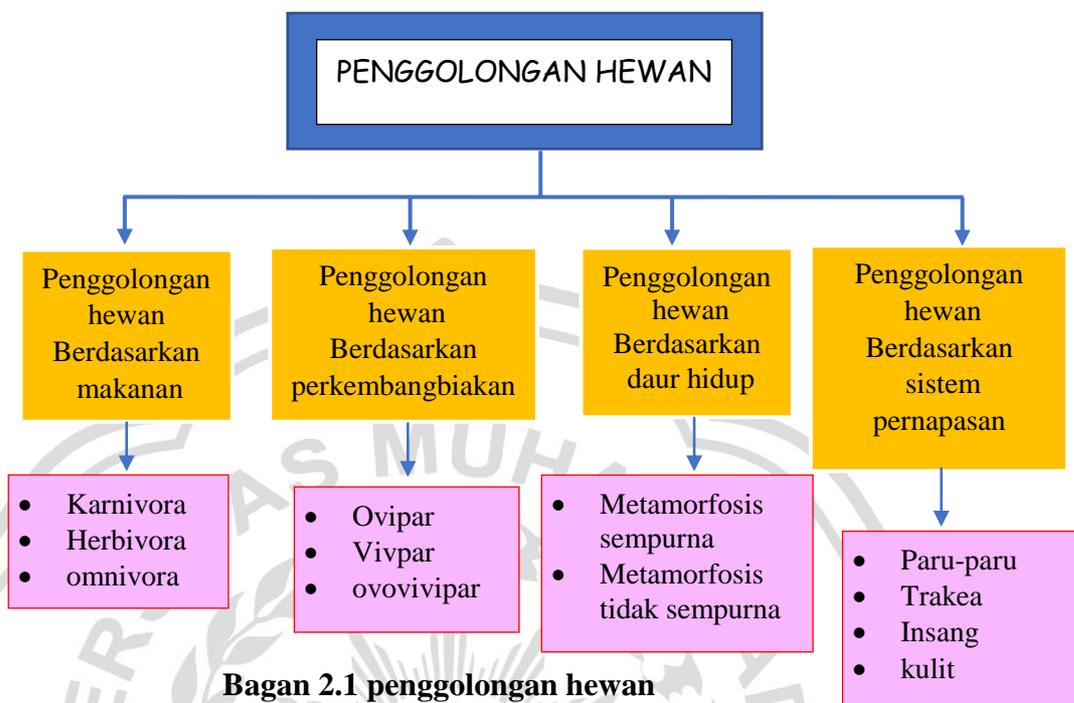
dalam mencari jawaban terhadap suatu permasalahan yang ada dalam pembelajaran”.

Berdasarkan tujuan pendidikan yang ada pada taksonomi Bloom dapat disimpulkan bahwa tujuan utama bagi mata pelajaran IPA memberikan pengetahuan kognitif bagi penerima atau peserta didik. Untuk mengatasi sebuah permasalahan di masa yang akan datang, ilmu Pengetahuan yang diperoleh diharapkan dapat memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari dan untuk sebuah proses perolehan hal tersebut diperlukan keterlibatan panca indera penerima yang berguna bagi pembentukan keterampilan sehingga bermanfaat.

Pembelajaran IPA tentang hewan digolongkan beberapa kategori yang tidak dicantumkan di SD, bahkan dalam materi penggolongn hewan di SD kurang terstruktur dengan baik. Materi pembelajaran penggolongan hewan dalam K-13 tidak terstruktur dengan benar, terpecah-pecah, dan tidak ada kerangka dalam penggolonga hewan. Pada kelas 4 materi pengglongan hewan disebutkan berdasarakan makannanya dan daur hidupnya. Untuk kelas 5 materi penggolongan hewan disebutkan berdasarkan sistem pernapasan. Sedangkan dalam kelas 6 disebutkan penggolongan hewan berdasarkan perkembangbiakanya. Sehingga membuat peserta didik tidak megetahui bahwa penggolongan hewan terdiri dari beberapa jenis atau dikelompokkan dalam beberapa pengolongan.

Pada awal pembahasan hewan di kelas 4 seharusnya dijekaskan beberapa kategori penggolongan hewan tersebut. Seharusnya dalam pembelajaran materi peggolongan hewan memiliki kerangka atau peta konsep yang menunjukkan hewan digolongkan menjadi beberapa kelompok. Sehingga tidak ada miskonsepsi terhadap peserta didik. Dan peserta didik mengetahui bahwa penggolongan hewan berdasarkan jenisnya tidak Cuma

satu. Maka dari itu peneliti membuat peta konsep penggolongan hewan dalam sebagai berikut:



### c. Penggolongan hewan berdasarkan makanannya

Materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya merupakan materi yang biasa digunakan sebagai salah satu dasar kesesuaian pengembangan media PH (Penggolongan Hewan) berdasarkan jenis makanannya oleh para peneliti. Materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya merupakan salah satu materi untuk peserta didik kelas V semester 1 pada mata pelajaran IPA.

Menurut Eka (2015) dalam bukunya yang berjudul “miskonsepsi dalam pelajaran IPA di Sekolah Dasar tinjauan krisis dari ilmu pengetahuan” penggolongan hewan berdasarkan jenis makannanya terbagi menjadi 3 macam yaitu Herbivora, Karnivora, dan Omnivora. Penggolongan hewan berdasarkan makanannya sangat beragam yang sudah digolong-golongkan dan pada umumnya hewan memakan tumbuhan atau hewan lain. Selain itu,

ada beberapa hewan yang memakan tumbuhan sekaligus memakan hewan lainnya. Jenis hewan yang memakan tumbuhan seperti unta, kambing, kuda jerapah, sapi, rusa dan lain-lain masih banyak lagi. Jenis hewan pemakan biji-bijian seperti burung merpati, tupai dan masih banyak lagi yang lainnya. Jenis hewan pemakan buah seperti ulat, burung pipit dan lain-lain. Jenis hewan yang memakan jenisnya tergolong hewan buas seperti singa, buaya, elang dll. Disamping itu, ada juga hewan yang memakan hewan lebih kecil dari tubuhnya seperti katak yang memakan serangga, cicak memakan nyamuk, dan masih banyak lagi. Hewan yang memakan tumbuhan dan hewan lain seperti ayam karena ayam juga menyukai biji-bijian dan terkadang dia juga memakan cacing.

Penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya antara lain menurut :

1) Herbivora

Herbivora adalah kelompok hewan pemakan tumbuhan.. Gigi hewan ini terdiri dari gigi seri, gigi graham, dan tidak memiliki gigi taring. Susunan gigi tersebut adalah ciri khas dari hewan herbivora. Gigi graham memiliki fungsi untuk menghaluskan makanan yang telah dipotong oleh gigi seri sedangkan gigi seri berada di depan dan sangat tajam, gigi ini berguna untuk memotong makanan. Sementara itu Contoh hewan yang termasuk kelompok ini adalah bangsa burung misalnya burung nuri, burung merpati, burung kakatua, burung beo, burung betet dan sebagainya. Sedangkan untuk Bangsa hewan mamalia seperti kijang, kuda, sapi, kerbau, dan kambing. Kalau untuk bangsa serangga misalnya capung, kutu daun, belalang, dll.

Ciri-ciri hewan Herbivora yaitu:

- a) Memiliki gigi seri tajam
- b) Memiliki gigi graham yang bergelombang
- c) Tidak memiliki gigi taring

- d) Gigi taringnya digunakan untuk menunyah makanan
- e) Gigi seri digunakan untuk menggigit makanan



**Gambar 2.1 Tengkorak Hewan Herbivora**

(Karitas, 2017)

2) Karnivora

Karnivora adalah kelompok hewan pemakan daging atau pemakan hewan lain. Sebagian besar hewan yang termasuk di dalam kelompok ini merupakan hewan buas atau liar. Hewan karnivora harus berburu terlebih dahulu untuk mendapatkan makanannya. Maka dari itu, hewan ini memiliki gigi taring yang sangat tajam dan kuat. Gigi taring memiliki fungsi untuk merobek dan mengoyak mangsa yang didapatkan dari pemburuan. Hewan yang termasuk Kelompok ini yaitu bangsa burung seperti burung hantu, burung rajawali elang, dan sebagainya. Bangsa serangga misalnya laba-laba, dll. Bangsa mamalia seperti macan, serigala, dan sebagainya. Bangsa reptil seperti cicak, komodo, dan tokek sedangkan bangsa ikan misalnya ikan hiu, ikan arwana, dll.

Ciri-ciri hewan Karnivora yaitu:

- a) Memiliki gigi taring yang kuat dan tajam
- b) Memiliki gigi seri yang kuat dan tajam walaupun berukuran kecil



**Gambar 2.2 Tengkorak Hewan Karnivora**

(Karitas, 2017)

### 3) Omnivora

Omnivora adalah jenis hewan pemakan tumbuhan dan memakan hewan lain atau yang disebut pemakan segalanya. Hewan omnivora memiliki susunan gigi tersendiri, yaitu gigi seri, gigi taring, dan gigi grahah, hewan ini berkembang dengan baik untuk menyesuaikan dengan makannya. Gigi seri dan gigi taring digunakan untuk memakan makanan yang berupa hewan lain. Hewan tersebut di antaranya seperti beruang, itik, musang, ayam, babi, burung jalak dan burung kutilang. Sementara itu gigi grahah digunakan ketika memakan makanan berupa tumbuhan.

Ciri-ciri hewan omnivora yaitu:

- a) Memiliki susunan gigi seri, gigi taring, dan gigi grahah
- b) Berkembang biak secara bertelur dan sebagian berkembangbiak secara beranak.



**Gambar 2.3 tengkorak hewan omnivore**

(Karitas, 2017)

d. Penggolongan hewan berdasarkan perkembangbiakanya

Setiap makhluk hidup memiliki kemampuan memperbanyak jenisnya begitu juga dengan hewan. Hewan yang sudah dewasa akan membentuk sel-sel kelamin. Hewan betina akan menghasilkan sel telur/ovum. Sedangkan hewan jantan akan menghasilkan sel kelamin jantan atau yang disebut sperma.

Perkembangbiakan generatif pada hewan diawali dengan perkawinan atau pembuahan. Peleburan antara ovum dengan sperma setelah terjadi pembuahan berbentuk zigot itu adalah yang disebut Pembuahan. Sedangkan sel telur yang telah dibuahi disebut Zigot. Dari zigot zigot akan tumbuh menjadi janin, dari janin kemudian akan tumbuh menjadi anak atau individu baru. Berdasarkan tempat pertumbuhan janinya, maka hewan dikelompokkan menjadi hewan melahirkan yang disebut vivipar, hewan bertelur yang disebut ovipar dan hewan bertelut melahirkan yang disebut ovovivipar.

Penggolongan hewan berdasarkan perkembangbiakanya antara lain menurut Sulistyanto & Wiyono (2008):

1) Hewan melahirkan atau *vivipar*

Vivipar adalah hewan yang melahirkan anak atau individu baru. Hewan vivipar atau hewan yang melahirkan mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Janin tumbuh di dalam induk betina yang disebut dengan masa kehamilan hewan
- b) Janin memperoleh makanan dari induknya dengan melalui perantara tali pusat atau plasenta seperti halnya manusia
- c) Pertumbuhan janin relatif lambat
- d) Bentuk tubuh anak atau individu baru yang lahir sama bentuk tubuh induk hewan
- e) Mempunyai daun telinga

- f) Induk betina menyusui anaknya setelah melahirkan  
Hewan menyusui anaknya disebut mamalia. Contoh hewan melahirkan antara lain kambing, kucing, singa, tikus, kerbau, kelelawar, sapi, kuda, beruang, paus, lumba-lumba, dan sebagainya.



**Gambar 2.4 Hewan Vivipar**  
(Sulistyanto & Wiyono, 2008)

2) Hewan bertelur atau *ovipar*

Ovipar adalah hewan yang meletakkan telur di luar tubuh induk betinanya. Hewan bertelur atau ovipar memiliki ciri-ciri sebagai berikut menurut Sulistyanto & Wiyono (2008):

- a) Hewan bertelur yaitu janin tumbuh diluar induk betina tetapi di dalam telur bercangkang.
- b) Didalam telur sudah tersimpan makanan untuk cadangan makanan janinnya.
- c) Janin tumbuh relatif cepat didalam telur.
- d) Cangkan yang sudah menteas akan menjadi anak bentuk tubuh anak umumnya sama dengan bentuk tubuh induknya
- e) Hewan ovipar tidak memiliki daun telinga.
- f) Tidak memiliki kelenjar susu seperti hewan vivipar.
- g) Dan hewan tersenut tidak akan menyusui anaknya karena tidak memiliki klenjar susu.

Contoh hewan bertelur atau ovipar antara penyu, ular, ikan, katak, kupu-kupu, dan lain sebagainya.

Pada beberapa unggas atau burung, proses penetasan telur dierami sehingga memperoleh panas yang sesuai dari tubuh induknya yang akan membuat telur tersebut menetas. Contoh, proses penetasan pada ayam, yaitu ayam mengerami telurnya yaitu selama 21 hari. Setelah melalui masa telur dierami telur ayam akan menetas, kulit telur akan pecah dan akan keluar anak ayam yang sama dengan bentuk induknya. Masa mengerami pada setiap jenis hewan bertelur berbeda-beda. Beberapa hewan bertelur, seperti ulat, katak, kupu-kupu, nyamuk, dan belalang, ketika bentuk anak belum dewasa bentuk tubuh anaknya berbeda dengan bentuk tubuh induknya. Hewan akan mengalami metamorfosis yaitu pertumbuhan dan perkembangan menuju hewan dewasa, hewan-hewan tersebut mengalami beberapa kali perubahan bentuk.



**Gambar 2.5 hewan ovipar**

(Sulistyanto & Wiyono, 2008)

### 3) Hewan melahirkan dan bertelur atau *ovovivipar*

Cara berkembang biaknya hewan yaitu dengan cara bertelur dan beranak, embrionya berkembang di dalam telur, dan telur tetap berada di dalam tubuh induknya sampai telur menetas. Setelah telur menetas, individu baru tersebut keluar dari tubuh induknya disebut Ovovivipar.

Ciri-ciri hewan ovovivipar sebagai berikut menurut Sulistyanto & Wiyono (2008):

- a) Calon individu baru dibentuk secara generatif/seksual
- b) Telur mendapatkan makanan tetapi telur tetap berkembang dalam induknya
- c) Hewan bertelur setelah itu telur menetas dengan keluar dari tubuh induknya
- d) Pembuahan terjadi di dalam tubuh induknya
- e) Tidak menyusui
- f) Tidak mengasuh calon individu yang menetas
- g) Tidak mempunyai rahim
- h) Berdarah dingin

Contoh hewan ovovivipar antara lain ikan pari, buaya, kadal, ikan gapi-gapi, ular piton, dan sebagainya. Kadal adalah hewan yang awalnya bertelur, akan tetapi telur yang dihasilkan induk kadal menetas di dalam tubuh induk betina kemudian anaknya keluar dari tubuh induk betina.



**Gambar 2.6 gambar ovovivipar**

(Sulistiyanto & Wiyono, 2008)

e. Penggolongan hewan berdasarkan daur hidupnya

Menurut Nurhayati (2014) daur hidup adalah tahapan-tahapan kehidupan makhluk hidup yang berasal dari telur kemudian menetas dan menjadi hewan dewasa.

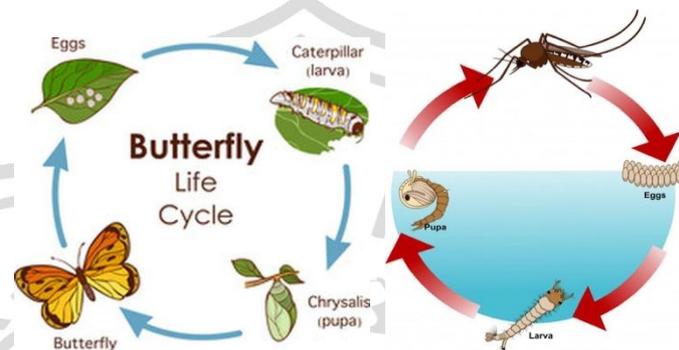
- 1) Metamorfosis sempurna

Metamorfosis sempurna adalah Metamorfosis yang dialami hewan dan hasil dari penetasan hewan tersebut berbeda dengan bentuk induk hewan tersebut.

Ciri-ciri hewan ini:

- a) Meninggalkan telur yang ditetaskan
- b) Tidak mengasuh anaknya

Contohnya: kupu-kupu, nyamuk, katak.



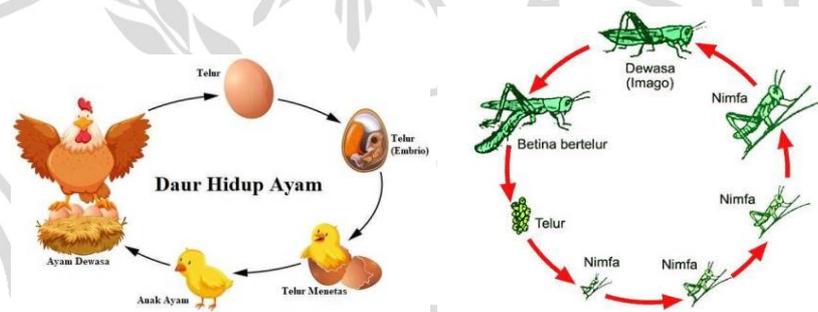
**Gambar 2.7 metamorfosis sempurna**

(Nurhayati, 2014)

2) Metamorfosis tidak sempurna

Metamorfosis tidak sempurna adalah Metamorfosis yang dialami hewan yang setelah menetas bentuk tubuhnya sudah sama dengan bentuk induknya.

Contohnya: jangkrik, semut, rayap, belalang



**Gambar 2.8 metamorfosis tidak sempurna**

(Nurhayati, 2014)

f. Penggolongan hewan berdasarkan sisem pernafasanya

Menurut Rohendi (2017) sistem pernafasan dan alat pernapasan pada hewan berbeda-beda, dipengaruhi oleh habitat. Hewan yang habitatnya atau hidunya di air mempunyai alat pernapasan berupa insang, misalkan ikan. Namun, ada beberapa

hewan di air yang bernapas dengan paru-paru, misalnya lumba-lumba dan paus untuk menghirup oksigen hewan tersebut sering kali muncul ke permukaan air.

Alat pernapasan pada hewan:

a) Paru-paru

Hewan yang mempunyai alat pernapasan paru-paru adalah hewan yang habitatnya di darat. Hewan mamalia adalah hewan yang termasuk bernapas dengan paru-paru. Contohnya kuda, sapi, kambing, dan kerbau. Sementara hewan yang habitatnya di dalam air dan bernapas dengan paru-paru contohnya paus dan lumba-lumba.

b) Kulit

Ciri-ciri hewan bernapas melalui kulit mempunyai tubuh yang berbuku-buku. contohnya adalah cacing tanah dan kelabang

c) Trakea

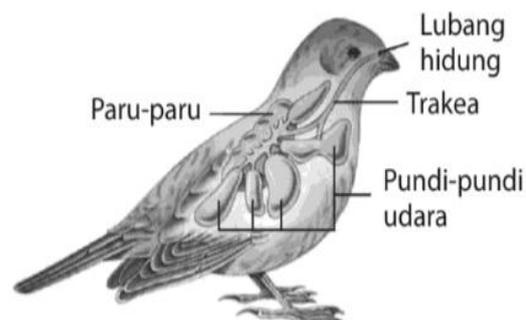
Trakea yaitu alat pernapasan yang berupa kantong udara dan dimiliki oleh jenis serangga. Contoh hewan yang bernapas melalui trakea adalah belalang, semut, dan burung

d) Insang

Insang adalah alat pernapasan yang terdapat pada ikan dan berudu. Habitat yang memiliki alat pernapasan berupa insang biasanya berada di air.

1) Sistem pernapasan pada beberapa hewan

a) Sistem pernapasan yang dimiliki burung



### 1.9 sistem pernapasan burung

(Rohendi, 2017)

Alat pernapasan pada burung adalah trakea, bronkus, paru-paru, dan lubang hidung. Burung mempunyai alat pernapasan khusus yang membantu saat terbang yang dinamakan dengan pundi-pundi udara. Pundi-pundi udara terlentak diantara organ tubuh, tulang, dan otot dada. Pada bagian trakea terdapat siring yang berfungsi menghasilkan suara.

#### b) Sistem pernapasan yang dimiliki ikan

##### (1) Insang

Insang berada di bagian sisi kanan dan sisi kiri kepala ikan. Insang pada ikan dilindungi oleh tutup insang (operculum). Fungsi lain dari insang yaitu sebagai transportasi garam-garam dan alat ekskresi.

Air yang mengandung oksigen masuk kedalam melalui mulut ikan. Pada saat masuk, insang akan menutup. Pada saat mulut ikan menutup, insang akan membuka dan mengeluarkan korban dioksida dan air.

Jenis-jenis insang sebagai berikut:

##### (a) Insang terbuka

Hewan yang memiliki insang terbuka adalah jenis-jenis ikan yang bertulang sejati. Contoh: ikan mas, ikan nila, dan ikan gurami

##### (b) Insang tertutup

Hewan yang memiliki insang tertutup adalah jenis ikan yang bertulang rawan. Contoh: ikan hiu.

##### (2) Labirin

Ada juga ikan yang mempunyai labirin insang yang berbentuk lipatan-lipatan. Ikan yang mempunyai labirin adalah ikan yang bertahan hidup di lumpur dan tidak mengandung banyak air. Fungsi labirin untuk

menyimpan udara. Ikan memiliki gelembung udara yang berfungsi mengatur berat tubuhnya ketika berada di air. Alat tersebut menyebabkan ikan dapat berenang bebas.

### (3) Pulmosis

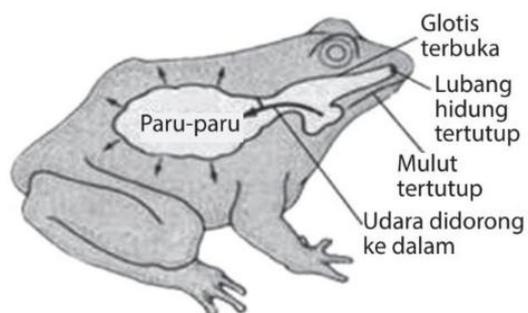
Ada beberapa ikan yang melakukan pernapasan secara pulmosis. Pernapasan pulmosis adalah proses pernapasan pada ikan rawa yang memiliki kandungan air sedikit. Ketika banyak air, ikan akan bernapas dengan insang, tetapi ketika kering ikan akan bernapas menggunakan gelembung udara.



### 1.10 Sistem pernapasan ikan

(Rohendi, 2017)

### c) Sistem pernapasan pada katak



### 1.11 Sistem pernapasan katak

(Rohendi, 2017)

#### (1) Berudu kecil (6 hari)

Katak yang masih berudu (kurang lebih 6 hari) bernapas menggunakan insang luar. Insang luar mengandung kapiler-kapiler darah yang berfungsi untuk menyerap oksigen ketika di dalam air.

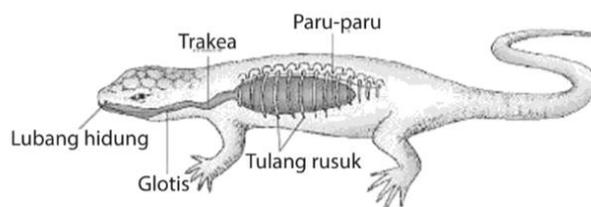
(2) Berudu dewasa (9 hari)

Setelah berudu tumbuh lebih dewasa (kurang lebih 9 hari) dan sudah mulai tumbuh kaki pada bagian ekornya, sistem pernapasannya berubah menjadi insang dala. Bagian insangnya memiliki tutup insang.

(3) Katak dewasa

Pada saat katak dewasa, sistem pernapasan menggunakan paru-paru, rongga mulut, dan kulit. Pada rongga mulut, terdapat pembuluh kapiler yang berfungsi menyerap oksigen. Sementara kulitnya mengandung lender-lendir yang berfungsi sebagai alat pernapasan.

d) Sistem pernapasan pada reptil



### 1.12 Sistem pernapasan reptile

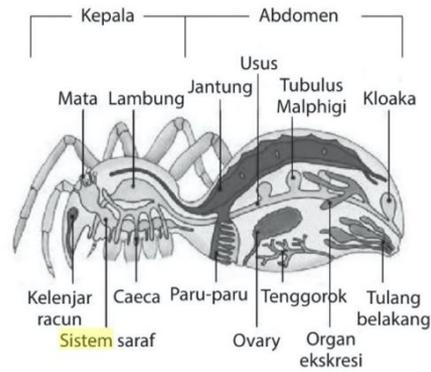
(Rohendi, 2017)

Sistem pernapasan pada kadal sama seperti pada burung. Yang membedakannya adalah tidak adanya alat pernapasan bantu berupa pundi-pundi udara.

e) Sistem pernapasan pada cacing tanah

Cacing tanah bernapas dengan kulit. Kulitnya mengandung kelenjar yang berfungsi membasahi tubuhnya. Ketika tubuh cacing basah, maka oksigen akan masuk dengan cara difusi.

f) Sistem pernapasan pada laba-laba

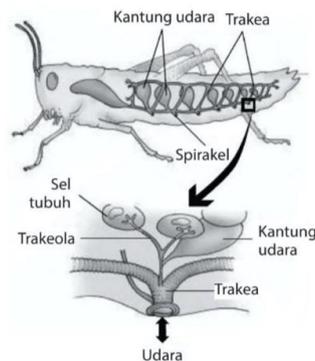


### 1.13 Sistem pernapasan laba-laba

(Rohendi, 2017)

Paru-paru buku yaitu Alat pernapasan yang digunakan laba-laba. Paru-paru buku tersusun dari lamella-lamela. Lamella adalah lembaran-lembaran tipis yang bersusun secara teratur. Pada paru-paru buku terjadi proses pernapasan, yaitu keluarnya karbon dioksida yang digantikan dengan oksigen.

g) Sistem pernapasan pada serangga



### 1.14 Sistem pernapasan serangga

(Rohendi, 2017)

Alat pernapasan pada serangga adalah trakea. Trakea memiliki pembuluh yang dinamakan dengan pembuluh trakea. Bentuknya bercabang-cabang ke seluruh tubuhnya dan berfungsi mengalihkan oksigen yang masuk menuju tubuh serangga. Pembulu-pembulu trakea bermuara pada stigma. Stigma adalah jalan atau saluran tempat keluar dan masuknya sirkulasi udara. Pada ujung trakea ada sebuah

alat yang merupakan tempat pertukaran gas yang dinamakan dengan trakeola.

## B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Peneliti mengangkat judul “Pengembangan Media Magic Disc Penggolongan Hewan Berdasarkan Makanannya Pada Kelas V di Sekolah Dasar” dengan mencari referensi penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang dikaji, diantaranya adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nuraini (2015), mengangkat judul *Pengembangan Magic Dsc Aksara Jawa sebagai Pembelajaran Mandiri untuk siswa SD/MI Kelas V Sekolah Dasar*. Hasil penelitian yang didapatkan adalah produk permainan *Magic Disc* aksara jawa. Kualitas dan kelayakan dari media pembelajaran yang akan dikembangkan diketahui melalui validasi media, validasi materi, *peer reviewer*, dan penilaian guru. Dari sebuah penilaian ahli media adalah Baik (B) mendapatkan skor 39 dan rata-rata 3,90. Penilaian dari ahli materi baik (B) mendapatkan skor 41 dan rata-rata 4,10. Berdasarkan penilaian *peer reviewer* 1 adalah sangat baik (SB) dengan penilaian skor 85 dan rata-rata 4,25. berdasarkan penilaian *peer reviewer* 2 adalah sangat baik (SB) dengan mendapatkan skor 87 dan rata-rata 4,35. Berdasarkan penilaian guru 1 adalah sangat baik (SB) dengan jumlah skor 92 dan rata-rta 4,60. Berdasarkan penilaian guru 2 adalah sangat baik (SB) mendapatkan skor 89 dan rata-rta 4,45. akan tetapi, kekurangan dari media *Magic Disc* tersebut hasil cetakan *font* aksara jawa tidak 100% sempurna dan hasilnya huruf aksara jawa terlihat kabur. Sehingga perlu pengeditan yang bagus untuk menghasilkan tulisan *Magic Disc* tercetak 100% sempurna.
2. penelitian yang dilakukan oleh Elalanda (2019) dengan judul *pengembangan media Magic Disc pada materi membaca kelas I Sekolah Dasar*. Hasil pengembangan media Magic Disc pada materi membaca presentase dari validasi ahli materi adalah 90,62% dan validasi media 93,18%. Berdasarkan presentase yang diperoleh dari validasi media dikatakan layak dalam pembelajaran karena memiliki

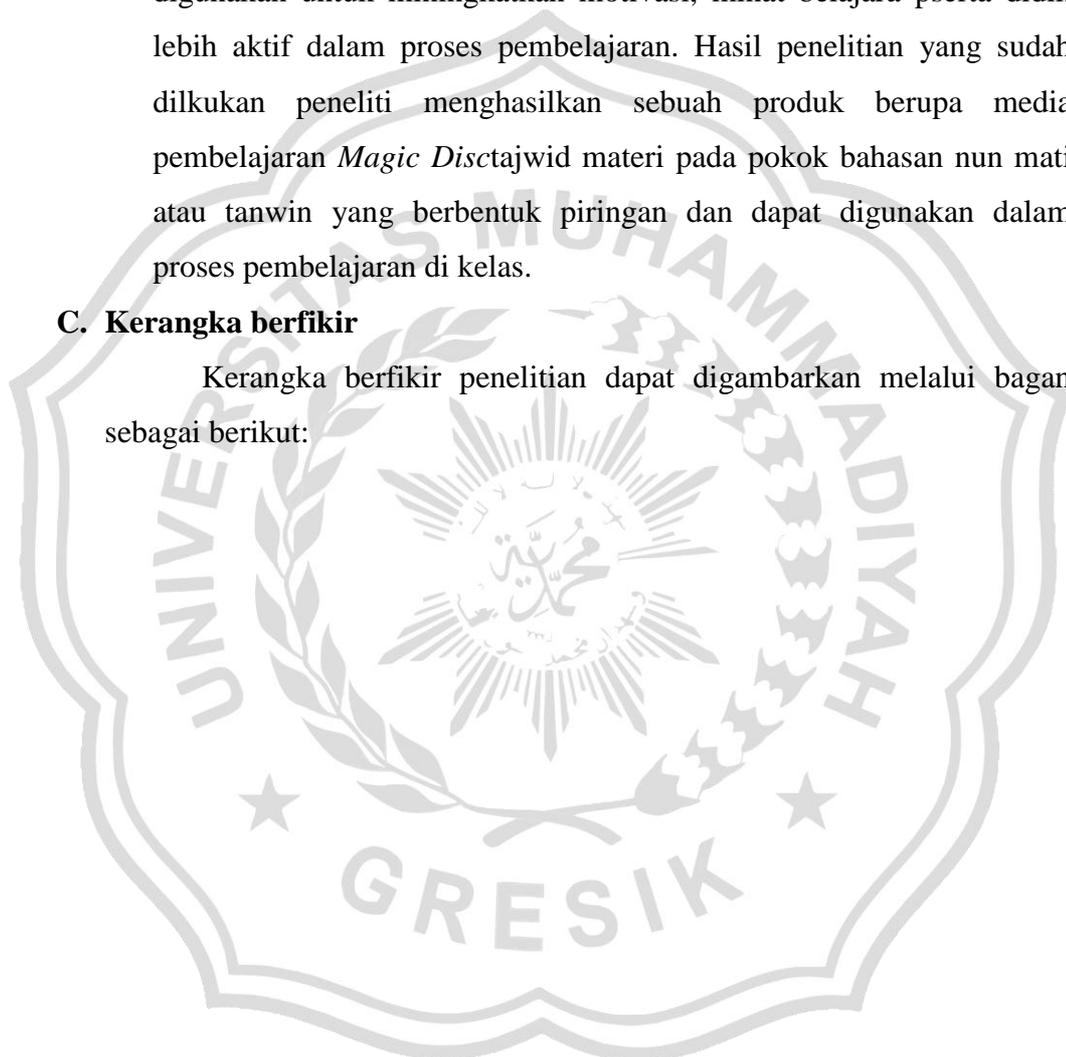
cara penggunaan yang mudah dipahami, relevansi terhadap materi dan materi yang dijelaskan bisa tersampaikan dengan jelas dan ringkas menggunakan media. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik menunjukkan presentase 90% serta memiliki nilai rata-rata 90. Bisa dilihat dari hasil respon siswa yang menunjukkan presentase 94,35%. Selain dari respon siswa, kemenarikan media juga dapat dilihat dari respon guru yang menunjukkan presentase 94,44%. Hal ini menunjukkan media *Magic Disc* sangat efektif untuk digunakan di kelas I Sekolah Dasar media *Magic Disc* yang dikembangkan tidak memiliki kekurangan atau kelemahan.

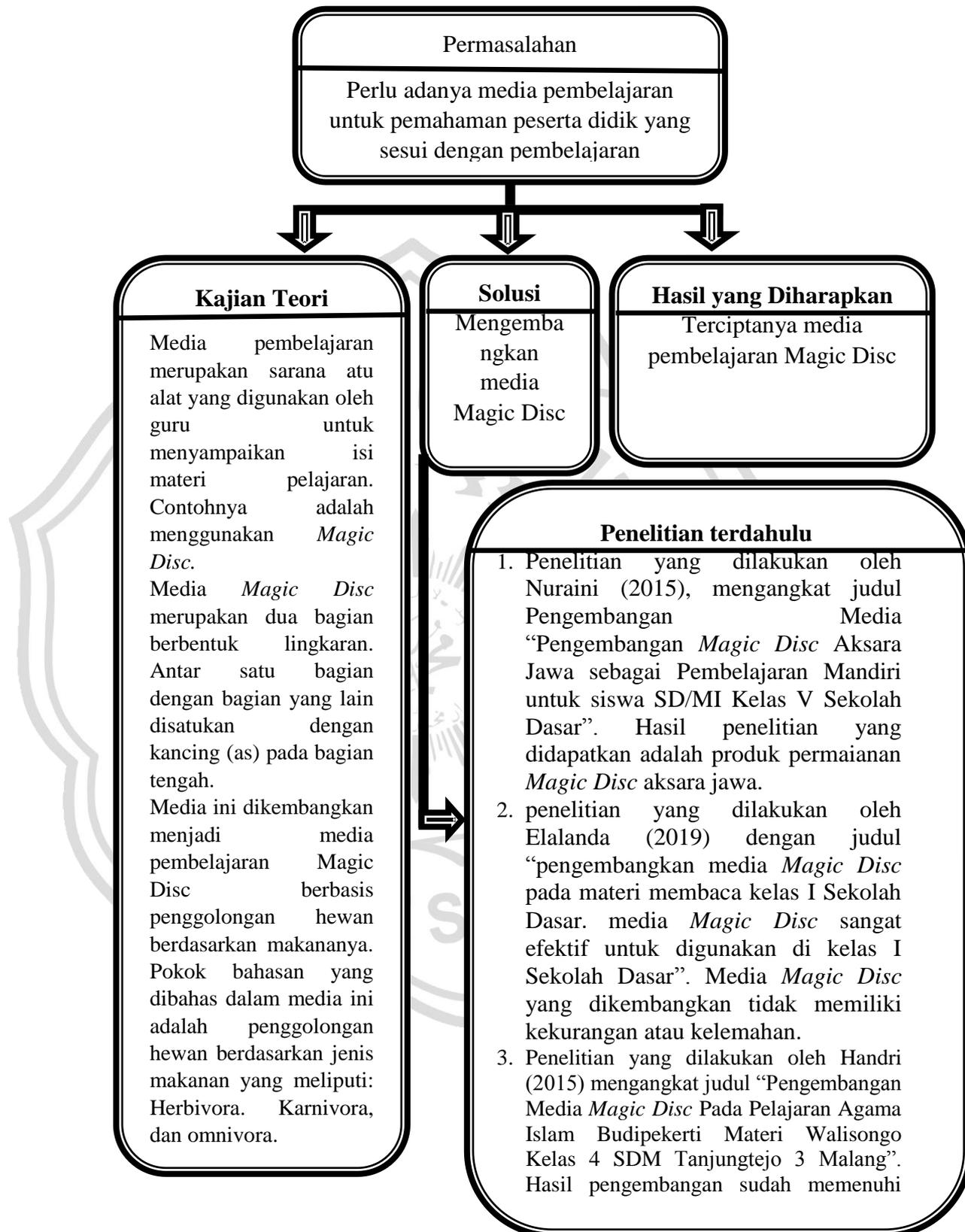
3. Penelitian yang sudah dilakukan oleh Handri (2015) mengangkat judul *Pengembangan Media Magic Disc Pada Pelajaran Agama Islam Budipekerti Materi Walisongo Kelas 4 Sdm Tanjungtejo 3 Malang*. Hasil nebelitianya adalah media magic disc walisongo, dengan hasil validasi ahli media pembelajaran tingkat kelayakan 72,6% dengan keterangan sangat baik, hasil validasi materi tingkat kelayakan diperoleh 85,5 % keterangan sangat baik, sedangkan validasi ahli pembelajaran tingkat kelayakan 75,38% keterangan sangat baik. Tingkat daya tari *magic disc* memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi pula, berdasarkan rata-rata penilaian sisiwa terhadap semua komponen mencapai 86,4% kualifikasi sangat baik. Hasil uji yang dilakukan peneliti terhadap media *magic disc* yang dipraktekkan kepada seluru sisiwa kelas V SDN Tanjungtejo 3 Malang menunjukkan tingkat keefektifan yang tinggi ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil post-test sesudah menggunakan media *magic disc* 28,75. Berdasarkan keseluruhan hasil analis data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajarah hasil pengembangan sudah memenuhi unsur kebutuhan pembelajaran, khususnya pada pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti materi walisongo di SDN Tanjungrejo 3 Malang.
4. Penelitian yang dilakukan Fauzan, dkk (2019) mengangkat judul *Pengembangan Media Pembelajaran Qur'an Hadits Dengan Nagic Dusc Tajwid*. Penilaian yang dilakukan peneliti didapatkan dari

validator ahli materi yaitu mendapatkan nilai sebesar 79%, penilaian dari validator ahli media mendapatkan skor sebesar 75,1%. Untuk penilaian peserta didik peneliti peneliti melakukan uji coba lapangan yang dilakuakn pada skala kecil mendapatkan penilaian persentase sebesar 83%, dan uji coba lapangan pada skala besar mendapatkan penilaian persentase sebesar 95%. Bahwasanya media magic discs digunakan untuk meningkatkan motivasi, minat belajar pserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian yang sudah dilkukan peneliti menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *Magic Disctajwid* materi pada pokok bahasan nun mati atau tanwin yang berbentuk piringan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

### **C. Kerangka berfikir**

Kerangka berfikir penelitian dapat digambarkan melalui bagan sebagai berikut:





**Bagan 2.2 Kerangka Berfikir**