

**PENGEMBANGAN *SCRAPOPBOX* (*SCRAP AND POP
UP BOX*) METAMORFOSIS HEWAN DI SEKOLAH
DASAR**

SKRIPSI



OLEH:

DIAN MA'RIFATUS SHOLIKHAH

190404020

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK

TAHUN 2023

**PENGEMBANGAN *SCRAPOPBOX (SCRAP AND POP
UP BOX)* METAMORFOSIS HEWAN DI SEKOLAH
DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



OLEH:

DIAN MA'RIFATUS SHOLIKHAH

190404020

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK

TAHUN 2023

ABSTRAK

Dian Ma'rifatus Sholikhah (NIM: 190404020). *Pengembangan Scrapopbox (Scrap and Pop up Box) Metamorfosis Hewan Di Sekolah Dasar*. (Dibimbing oleh Nataria Wahyuning Subayani, M.Pd dan Nanang Khoirul Umam, M.Pd).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Scrapopbox* untuk materi metamorfosis hewan pada kelas V Sekolah Dasar.

Proses pengembangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan yang telah dikembangkan oleh Reiser and Mollenda, model ADDIE dengan lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Hasil pengembangan berupa media pembelajaran *Scrapopbox* yang didalamnya terdapat scrap, pop up dan miniatur hewan mainan. Sumber data dalam penelitian pengembangan ini adalah peserta didik kelas V SD Alam Muhammadiyah Kedayang (Almadany) yang berjumlah 18 peserta didik. Pengumpulan data yang digunakan adalah validasi media pembelajaran, tes hasil belajar, dan angket respon peserta didik. Dengan analisis data yaitu analisis kevalidan media pembelajaran, analisis keefektifan, dan analisis respon pengguna media pembelajaran.

Berdasarkan analisis data hasil validasi, uji coba dan respon pengguna diperoleh bahwa media pembelajaran *Scrapopbox* untuk materi metamorfosis hewan kelas V SD Alam Muhammadiyah Kedayang (Almadany) memenuhi kriteria baik, yang sebagai berikut: a) hasil validasi media pembelajaran oleh dua validator ahli media memperoleh persentase 87,5 % yang dikategorikan dalam valid dan dapat digunakan saat proses pembelajaran, b) dikategorikan efektif dari hasil ketuntasan belajar, hasil persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 100 %, maka dapat dikatakan ketuntasan belajar peserta didik tercapai karena mencapai angka ≥ 75 % , c) hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Scrapopbox* memperoleh persentase 98,33 % yang dikategorikan sangat baik.

Kata kunci: Model ADDIE, Scrapopbox, metamorfosis hewan.

ABSTRACT

Dian Ma'rifatus Sholikhah (NIM: 190404020). *Development of Scrapopbox (Scrap and Pop up Box) Animal Metamorphosis In Elementary School*. (Guided by Nataria Wahyuning Subayani, M.Pd and Nanang Khoirul Umam, M.Pd).

This study aims to develop Scrapopbox learning media for animal metamorphosis material in grade V elementary school.

The learning media development process uses the development model that has been developed by Reiser and Mollenda, the ADDIE model with five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the development are in the form of Scrapopbox learning media in which there are scraps, pop-ups and miniature toy animals. The source of data in this development research is class V students of SD Alam Muhammadiyah Kedayang (Almadany) which totals 18 students.

The data collection used is validation of learning media, learning outcomes tests, and student response questionnaires. With data analysis, namely analysis of the validity of learning media, effectiveness analysis, and analysis of learning media user responses Based on the analysis of validation data, trials and user responses, it was obtained that scrapopbox learning media for class V animal metamorphosis material at SD Alam Muhammadiyah Kedayang (Almadany) met the following criteria, which were as follows: a) the results of learning media validation by two media expert validators obtained a percentage of 87.5% which was categorized as valid and could be used during the learning process, b) categorized as effective from learning completion results, the result of the percentage of classical learning completion of 100%, then it can be said that the completeness of student learning is achieved because it reaches a \geq number of 75%, c) the results of student responses to Scrapopbox learning media obtained a percentage of 98.33% which is categorized as very good.

Keywords: ADDIE model, Scrapopbox, Animal metamorphosis

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat, taufiq, hidayah, serta karunianya kami dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul "**Pengembangan Scrapopbox (Scrap and Pop up Box) Metamorfosis Hewan Di Sekolah Dasar**" dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk disetujui sebagai langkah awal penyusunan skripsi yang bertujuan untuk menyelesaikan pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Gresik.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini, tidak terlepas dari keterlibatan banyak pihak yang telah memberi bimbingan, arahan, motivasi dan memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung, Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, yang senantiasa memberikan kesehatan, kesabaran, dan ketabahan peneliti.
2. Nadhirotul Laily, S.Psi., M.Psi., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Gresik.
3. Dr. Nur Fauziah, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Gresik.
4. Ismail Marzuki, S.Ag., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Gresik.
5. Arya Setya Nugroho, M.Pd., selaku Dosen Penguji yang senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, kritik serta saran.
6. Nataria Wahyuning Subayani, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, kritik serta saran.
7. Nanang Khoirul Umam, M.Pd., selaku dosen pembimbing II dan juga Dosen Wali yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, kritik serta saran sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

8. Seluruh Dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendidik dan memberikan ilmunya.
9. Staff TU Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Gresik yang telah membantu dalam proses administrasi.
10. Nur Aini, S.Pd selaku Kepala sekolah SD Alam Muhammadiyah Kedayang (Almadany) Gresik atas izin, kesempatan, bantuan serta kerjasamanya yang baik sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
11. Bapak dan Ibu guru SD Alam Muhammadiyah Kedayang (Almadany) Gresik yang telah bekerjasama dengan penulis dalam pelaksanaan penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Bapak, Ibu dan adik tercinta, Choirul Sholeh, Nur Sa'adah dan Sunnatul Khotimah, yang selalu memberikan cinta, ketulusan, kasih sayang, dan doa yang telah diberikan hingga penulis dapat menyelesaikan studi.
13. Teman-teman mahasiswa Jurusan program studi Pendidikan Sekolah Dasar angkatan tahun 2018 dan 2019 atas motivasi, kebersamaan, kekompakan, selama masa kuliah semoga persaudaraan kita tetap terjaga.
14. Semua pihak yang tidak saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan pelaksanaan penelitian dan penyusunan dalam skripsi ini.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih, semoga Allah SWT membalas amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut. Tentunya masih banyak kekurangan yang ada dalam penulisan skripsi ini, untuk itu penulis sangat berharap masukan dari pembaca dan semoga karya ilmiah ini bisa bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin.

Gresik, 14 Januari 2022

Dian Ma'rifatus Sholikhah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Batasan Penelitian	8
F. Definisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran	10

1.	Pengertian Media Pembelajaran	10
2.	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	11
3.	Indikator Media Pembelajaran	13
4.	Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran.....	13
5.	Media <i>Scrapopbox</i>	15
B.	Pembelajaran IPA.....	18
C.	Metamorfosis Hewan	20
D.	Penelitian Relevan.....	26
E.	Kerangka Berpikir	30
BAB III METODE PENELITIAN		
A.	Jenis Penelitian	31
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	31
C.	Subjek Penelitian	31
D.	Prosedur Penelitian.....	32
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	36
1.	Validasi ahli media	36
2.	Validasi ahli materi.....	37
3.	Tes hasil belajar untuk peserta didik.....	37
4.	Angket respon pengguna.....	37

F. Instrumen Penelitian	37
1. Lembar validasi ahli media	37
2. Lembar validasi ahli materi.....	38
3. Tes hasil belajar peserta didik	38
4. Lembar respon pengguna	39
G. Teknik Analisis Data.....	39
1. Analisis kevalidan media <i>scrapopbox</i> berdasarkan ahli media dan ahli materi	39
2. Analisis keefektifan media pembelajaran	41
3. Analisis respon pengguna media pembelajaran <i>scrapopbox</i>	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	43
B. Pembahasan	59
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	68
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	74

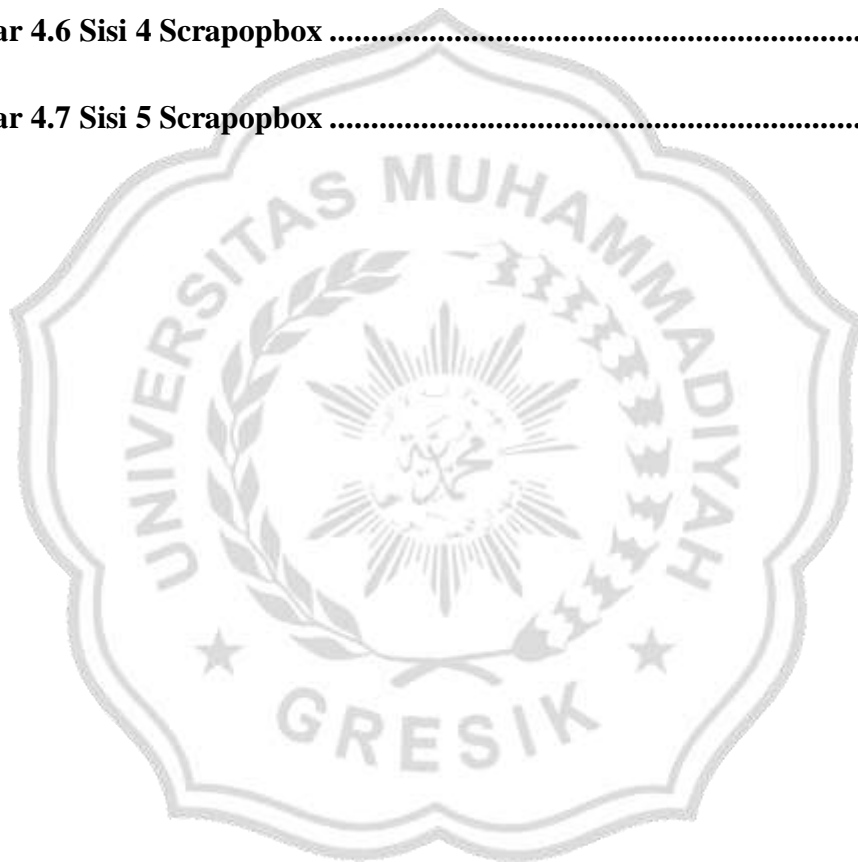
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Tes Hasil Belajar	39
Tabel 3.2 Presentase Hasil Validitas	40
Tabel 3.3 Aturan Penilaian Angket Respon Pengguna Media <i>scrapopbox</i> ...	42
Tabel 3.4 Persentase Respon Pengguna Media <i>Scrapopbox</i>	42
Tabel 4.1 CP dan TP	45
Tabel 4.2 Jadwal Pegemagan Media	47
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Validator Ahli Media	52
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Validator Ahli Materi	53
Tabel 4.5 Hasil Komentar dan Saran dari Validator Terhadap Media.....	55
Tabel 4.6 Hasil Perolehan hasil belajar peserta didik	57
Tabel 4.7 Hasil Perolehan Angket Respon Peserta Didik	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Observasi	3
Gambar 1.2 Wawancara.....	4
Gambar 2.1 Kerucut Edgar Dale	14
Gambar 2.2 Metamorfosis kupu-kupu.....	22
Gambar 2.3 Metamorfosis Lalat	22
Gambar 2.4 Metamorfosis Lebah.....	22
Gambar 2.5 Metamorfosis Nyamuk	23
Gambar 2.6 Metamorfosis Katak.....	23
Gambar 2.7 Metamorfosis Semut.....	23
Gambar 2.8 Metamorfosis Belalang.....	24
Gambar 2.9 Metamorfosis Kecoa.....	24
Gambar 2.10 Metamorfosis Jangkrik	25
Gambar 2.11 Metamorfosis Capung	25
Gambar 2.12 Metamorfosis Kumbang.....	25
Gambar 2.13 Metamorfosis Rayap	25
Gambar 2.14 Kerangka Berpikir	30
Gambar 3.1 Pengembangan Model ADDIE.....	32
Gambar 3.2 Desain Rancangan Awal <i>Scrapopbox</i>	34

Gambar 4.1 Desain Rancangan Awal Scrapopbox.....	48
Gambar 4.2 Prototype Scrapopbox.....	48
Gambar 4.3 Sisi 1 Scrapopbox	50
Gambar 4.4 Sisi 2 Scrapopbox	50
Gambar 4.5 Sisi 3 Scrapopbox	51
Gambar 4.6 Sisi 4 Scrapopbox	51
Gambar 4.7 Sisi 5 Scrapopbox	51



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Surat Permohonan Validasi Ahli Media I.....	75
Lampiran 2 Lembar Hasil Validasi Ahli Media I.....	76
Lampiran 3 Lembar Surat Permohonan Validasi Ahli Media I I	77
Lampiran 4 Lembar Hasil Validasi Ahli Media I I	78
Lampiran 5 Lembar Surat Permohonan Validasi Ahli Materi I	79
Lampiran 6 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi I	80
Lampiran 7 Lembar Surat Permohonan Validasi Ahli Materi I I.....	81
Lampiran 8 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi II	82
Lampiran 9 Rubrik Instrumen Penilaian Ahli Media	83
Lampiran 10 Rubrik Instrumen Penilaian Ahli Media	85
Lampiran 11 Lembar Hasil Respon Pengguna.....	87
Lampiran 12 Desain Rancangan Awal Srapopbox.....	105
Lampiran 13 Story Board.....	106
Lampiran 14 Buku Panduan penggunaan Srapopbox	113
Lampiran 15 Modul Ajar/RPP.....	115
Lampiran 16 Lembar Soal Tes Hasil Pembelajaran	131
Lampiran 17 Lembar Kunci Jawaban Soal Tes Hasil Belajar	133
Lampiran 18 Lembar Hasil Tes Belajar	134
Lampiran 19 Dokumentasi.....	140