

PENGEMBANGAN MEDIA SIMULATOR KAMUFLASE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MENGENAI ADAPTASI MAKHLUK HIDUP UNTUK SISWA KELAS VI SDN 2 GUNAKSA TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Oleh

I Gede Adi Suteja Utama

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman peserta didik pada muatan materi adaptasi makhluk hidup, serta pemanfaatan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran pada muatan materi adaptasi makhluk hidup yang belum optimal. Penelitian pengembangan ini memiliki empat tujuan, yaitu: (1) menghasilkan media simulator kamuflase, (2) menganalisis validitas isi media simulator kamuflase, (3) menganalisis kepraktisan media simulator kamuflase dan (4) menganalisis efektivitas media simulator kamuflase untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai adaptasi makhluk hidup kelas VI di SD Negeri 2 Gunaksa Tahun Pelajaran 2023/2024. Studi pengembangan ini menggunakan model ADDIE, yang tersusun atas lima tahapan, yaitu: (1) analisis, (2) perancangan, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Studi ini mengambil subjek pengembangan adalah media simulator kamuflase, sedangkan objek penelitian pengembangan adalah kualitas media simulator kamuflase. Metode pengumpulan data yaitu wawancara, tes, dan observasi. Instrumen yang dipergunakan untuk mengumpulkan data yaitu pedoman observasi, lembar rating scale, pedoman wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media simulator kamuflase yang telah dihasilkan memperoleh kualifikasi validitas isi sangat tinggi dengan indeks validitas sebesar 0,95, (2) tingkat pencapaian respon guru terhadap media simulator kamuflase memperoleh kualifikasi sangat praktis dengan indeks sebesar 4,00, (3) tingkat pencapaian respon siswa terhadap media simulator kamuflase memperoleh kualifikasi sangat praktis dengan indeks sebesar 4,00, dan (4) nilai signifikansi (2-tailed) pada uji-t media simulator kamuflase efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai adaptasi makhluk hidup dengan indeks skor sebesar $0,000 < 0,05$.

Kata Kunci: media, pemahaman konsep adaptasi, simulator kamuflase.

ABSTRACT

This research was motivated by students' low understanding of the material content on the adaptation of living things, as well as the use of learning media in learning activities on the content of the material on the adaptation of living things which was not yet optimal. This development research has four objectives, namely: (1) producing camouflage simulator media, (2) analyzing the content validity of camouflage simulator media, (3) analyzing the practicality of camouflage simulator media and (4) analyzing the effectiveness of camouflage simulator media to increase students' understanding of adaptation of living creatures in class VI at SD Negeri 2 Gunaksa for the 2023/2024 academic year. This development study uses the ADDIE model, which is composed of five stages, namely: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. This study takes the subject of development as camouflage simulator media, while the object of development research is the quality of camouflage simulator media. Data collection methods are interviews, tests and observations. The instruments used to collect data were observation guidelines, rating scale sheets, interview guidelines. The results of the research show that: (1) the camouflage simulator media that has been produced has obtained very, very high content validity qualifications with a validity index of 0.95, (2) the level of achievement of teachers' responses to camouflage simulator media has obtained very practical qualifications with an index of 4.00, (3) the level of achievement of students' responses to the camouflage simulator media obtained a very practical qualification with an index of 4.00, and (4) the significance value (2-tailed) in the t-test of the camouflage simulator media was effective in increasing students' understanding of creature adaptations. live with an index score of $0.000 < 0.05$.

Keywords: *media, understanding the concept of adaptation, camouflage simulator.*