

## Pengembangan Media Replika Katak pada Pembelajaran IPA terhadap Hasil Belajar Siswa di SD

Tira<sup>1</sup>, Yasir Arafat<sup>2</sup>, Kiki Aryaningrum<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang

Email: [tiraynr45@gmail.com](mailto:tiraynr45@gmail.com)<sup>1</sup>, [yasirarafat@univpgri\\_palembang.ac.id](mailto:yasirarafat@univpgri_palembang.ac.id)<sup>2</sup>,

[kikiaryaningrum@yahoo.co.id](mailto:kikiaryaningrum@yahoo.co.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan yang diperoleh ketika terjadi suatu proses pembelajaran. Hasil dari belajar IPA yang dapat ditunjukkan dari hasil perubahan dan tidak bisa menjadi bisa, atau peningkatan pengetahuan, pemahaman dan sikap. Bahan ajar yang digunakan guru dalam kegiatan mengajar di SD Negeri 89 Palembang hanya terpaku terhadap buku tematik dan juga media pembelajaran hanya menggunakan media gambar. Oleh karena itu, media pembelajaran harus difungsikan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Dengan demikian semakin menarik media pembelajaran yang digunakan guru maka semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji nilai keefektifan dari produk yang dihasilkan, untuk mencapai tujuan dari permasalahan maka peneliti menggunakan pengembangan (*development Research*) model ADDIE yang dalam pencapaiannya melalui lima tahapan yaitu: (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian dan proses pengembangan media pembelajaran Replika Katak Dalam pembelajaran materi IPA kelas V SD, yang telah divalidasi (tiga dosen dan satu guru), telah diterapkan didalam kelas. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang media replika katak pada mata pembelajaran IPA materi organ pernapasan dan fungsinya pada hewan kelas V SD Negeri 89 Palembang yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media replika katak yang dikembangkan berdasarkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dinyatakan valid berdasarkan hasil penilaian kevalidan menurut ahli media sebesar 83% ahli materi 87%. Media replika katak juga dinyatakan praktis berdasarkan hasil penelitian kepraktisan pada uji lapangan one to one sebesar 84% dan uji coba lapangan small group sebesar 90%.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media, Belajar

### Abstract

Learning outcomes are abilities possessed by students based on predetermined goals obtained when a learning process occurs. The results of learning science that can be shown from the results of changes and cannot be, or increasing knowledge, understanding and attitudes. The teaching materials used by teachers in teaching activities at SD Negeri 89 Palembang are only focused on thematic books and also learning media only use picture media. Therefore, learning media must be used to improve the quality of teaching and learning. Thus, the more interesting the learning media used by the teacher, the higher the level of student learning motivation. In this study, researchers

used the Research and Development (R&D) method of research and development. research and development methods Research and Development (R&D) is a research method used to produce certain products and to test the effectiveness of the resulting products, to achieve the objectives of the problem, the researchers use development (development research) ADDIE model which in its achievement goes through five stages, namely: (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). the results of the research and the process of developing the learning media of Frog Replica In learning science material for fifth grade elementary school, which has been validated (three lecturers and one teacher), it has been applied in the classroom. Based on the results of research that has been done on frog replica media in science subjects, respiratory organ material and its functions in class V animals at SD Negeri 89 Palembang, it can be concluded that the frog replica media developed is based on the ADDIE model(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) was declared valid based on the results of the validity assessment according to media experts by 83% material experts 87%. frog replica media was also declared practical based on the results of practical research on one to one field trials of 84% and small group field trials of 90%

**Keywords:** *Development, Media, Learn*

## **PENDAHULUAN**

Menurut M.J. Langeveld dalam (Danim, 2017, p. 4), pendidikan itu ialah setiap pergaulan atau hubungan mendidik yang terjadi antara pendidik dan peserta didik. Menurut Sadulloh, Muhharam, Robandi (2018 :71), Pendidikan adalah suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia. Di manapun di dunia ini terdapat masyarakat manusia, dan disana pula terjadi pendidikan. Walaupun pendidikan merupakan gejala umum dalam kehidupan masyarakat, namun perbedaan pandangan hidup, perbedaan filsafah hidup yang dianut oleh masing-masing bangsa atau masyarakat menyebabkan adanya perbedaan penyelenggara termasuk perbedaan tujuan pendidikan yang ingin dicapai oleh suatu bangsa atau masyarakat. Kegiatan pendidikan tidak dapat dilepaskan dari yang hendak dicapainya.

Selanjutnya ada definisi mengenai pembelajaran yang dikemukakan Gunawijaya (2020 :172), bahwasannya pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dalam lingkungan belajar. Pembelajaran sekaligus sebagai arahan pendidik agar dapat terjadi proses transportasi ilmu pengetahuan. Proses pembelajaran juga berperan untuk menggali potensi peserta didik, mengenal akademisnya, latar belakang ekonominya, dan lain sebagainya. Kesiapan tenaga pendidik untuk mengenal karakteristik peserta dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator terlaksananya pembelajaran.

Dalam pelaksanaannya, pendidikan disekolah dasar dasar diberikan kepada siswa dengan sejumlah materi atau mata pelajaran yang harus dikuasainya. Salah satu mata pelajaran yang dipelajari adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat sasaran, menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan sangat luas terkait kehidupan manusia yang sangat berhubungan erat Dengan fenomena alam secara sistematis, oleh karena itu pembelajaran IPA telah menjadi bagian dari kurikulum yang diajarkan di pendidikan dasar.

Berdasarkan penjelasan diatas maka diperlukan pembelajaran IPA yang relevan dengan kehidupan karena pada dasarnya pembelajaran IPA sangat dekat kaitannya dengan kehidupan. Kegiatan belajar khususnya pada siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan pada beberapa materi pelajaran terutama pada materi yang bersifat abstrak, yaitu materi yang masih sulit dipahami atau digambarkan dan dibayangkan dalam pemikiran anak. Salah satu mata pelajaran yang bersifat

abstrak adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Materi yang bersifat abstrak pada mata pelajaran IPA salah satunya di kelas V SD pada Kompetensi Dasar (KD) 3.2 Menjelaskan organ pernapasan dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia. Sehingga dapat kita katakan bahwa penggunaan media dalam kegiatan belajar sangat membantu siswa agar lebih mudah untuk memahami materi pelajaran.

Menurut Riwayudin (2015 :13) juga memberikan definisi hasil belajar dimana hasil belajar merupakan akibat belajar yang terjadi pada individu yang meliputi kemampuan kognitif, sensorik-motorik, dan dinamika afektif. Kemudian Riwayudin (2015 :13) mengatakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan pembelajaran yang direncanakan guru sebelumnya. Untuk itu guru perlu mengenal hasil belajar dan kemajuan belajar siswa yang diperoleh sebelumnya, misalnya dari sekolah lain. Sebelum memasuki sekolah sekarang. Hal – hal yang perlu diketahui yaitu penguasaan pelajaran, keterampilan belajar dan bekerja.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan yang diperoleh ketika terjadi suatu proses pembelajaran. Hasil dari belajar IPA yang dapat ditunjukkan dari hasil perubahan dan tidak bisa menjadi bisa, atau peningkatan pengetahuan, pemahaman dan sikap. Berdasarkan hasil Observasi di SD Negeri 89 Palembang dalam mengajar belum menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar agar siswa mudah memahami materi pelajaran. Bahan ajar yang digunakan guru dalam kegiatan mengajar hanya terpaku terhadap buku tematik dan juga media pembelajaran hanya menggunakan media gambar.

Oleh karena itu, media pembelajaran harus difungsikan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Dengan demikian semakin menarik media pembelajaran yang digunakan guru maka semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar siswa. Menurut Tafanao (2018 : 103) bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran, dan meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media siswa akan termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dan peserta didik.

## **METODE**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Richey and Kelin menyatakan bahwa perancangan dan pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat – alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji nilai keefektifan dari produk yang dihasilkan, untuk mencapai tujuan dari permasalahan maka peneliti menggunakan pengembangan (*development Research*) model ADDIE yang dalam pencapaiannya melalui lima tahapan yaitu: (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Sugiyono, 2019, pp. 394-395).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan proses pengembangan media pembelajaran Replika Katak Dalam pembelajaran materi IPA kelas V SD, yang telah divalidasi (tiga dosen dan satu guru), telah diterapkan didalam kelas. Penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE yang terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi).

### **Analysis (Analisis)**

#### a. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan yang diperoleh dari peserta didik berguna untuk memahami permasalahan – permasalahan yang berhubungan dengan proses pembelajaran tematik. Informasi yang didapat, media Replika Katak belum pernah dilakukan pada kegiatan pembelajaran, serta dalam kegiatan pembelajaran peserta didik juga peserta didik belum kelihatan aktif dalam pembelajaran. Sehingga dalam pembelajaran tematik diperlukan suatu media pembelajaran yang menarik sehingga mampu membuat peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran, lebih mudah memahami materi, menambah pengetahuan, dan pengalaman peserta didik. Pengembangan media replika katak ini ditujukan untuk peserta didik di kelas V sekolah dasar.

#### b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum merupakan aspek yang dilakukan agar dapat menjadikan petunjuk serta arah penelitan pengembangan yang dilakukan. Dengan analisis kurikulum, penelitian pengembangan dapat disesuaikan terhadap penggunaan kurikulum yang dipakai oleh sekolah. Hasil observasi juga ditemukan bahwa siswa lebih diarahkan pada pengerjaan tugas sehingga proses pembelajaran menggunakan metode tanya jawab dan penjelasan, dan juga pada saat pembelajaran hanya menggunakan buku paket. Materi organ pernapasan dan fungsinya pada hewan termuat dalam Kompetensi Inti yang meliputi :

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

(Sumber: Buku Tematik Kelas V)

#### c. Analisis Materi

Adapun analisis materi dilakukan untuk membuat garis besar materi dalam pembelajaran yang akan dilakukan saat penelitian di kelas V SD Negeri 89 Palembang.

Mata Pelajaran	KD	Materi	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Media
IPA	3.2 Menjelaskan organ pernapasan dan fungsinya pada hewan	Organ pernapasan pada hewan	3.2.1 Menyebutkan fungsi organ pernapasan pada hewan	1. Setelah menjelaskan tentang materi organ pernapasan pada hewan, siswa mampu menyebutkan fungsi dari organ pernapasan pada hewan	Replika Katak

(Sumber: Silabus Kelas V Semester Ganjil Tema 2)

Analisis materi ini dilakukan untuk memilih, merinci serta menetapkan materi secara sistematis dan relevan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Data yang telah diperoleh dari analisis materi mengenai pembelajaran IPA yang disesuaikan dengan KI, KD dan Indikator. Hasil analisis dari definisi penelitian ini menyimpulkan bahwa dapat dibuat untuk bahan materi yang telah disesuaikan dengan media replika katak.

### **Design (Desain)**

Tahap design produk awal yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik berupa desain media pembelajaran berupa media replika katak dalam materi tematik Tema 2 Subtema 1 Pembelajaran 1 di kelas V sekolah dasar. Pada tahap ini awal perencanaan dilakukan dengan tujuan untuk merancang serta mendesain media pembelajaran yang akan dikembangkan dan dapat menghasilkan tahap awal dari pengembangan produk yakni sebagai berikut :

#### a. Pemilihan Media

Pada tahap pemilihan media ini yang tepat sesuai dengan karakteristik materi yang akan disajikan oleh peneliti dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan analisis kurikulum dan karakteristik siswa. Hal ini merupakan usaha untuk membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi dasar IPA kelas V materi Organ Pernapasan dan Fungsinya pada Hewan. Oleh karena itu peneliti memilih untuk mengembangkan media Replika Katak pada materi organ pernapasan pada hewan. Media replika katak dibuat menggunakan bahan kayu dan tanah liat setelah itu diukir hingga berbentuk seperti katak dan berukuran 30 X 20 Cm.

#### b. Pemilihan Format

Pada tahap pemilihan format ini peneliti memilih format media replika katak yang mengacu pada materi pembelajaran yang akan diterapkan. Sedangkan dalam format kriteria

media pembelajaran yang memenuhi syarat kelayakan dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Format yang akan dipilih dalam penelitian ini yaitu format yang menarik peserta didik sehingga dapat meningkatkan semangat belajar dari peserta didik. Bahan dan media yang digunakan dalam produk media replika katak antara lain: 1) Media replika katak berukuran 30 x 20 cm, 2) Bahan yang digunakan kayu dan tanah liat dan cat minyak.

c. Rancangan Awal Media

Rancangan awal ini merupakan rancangan media pembelajaran yang harus dibuat sebelum dilaksanakannya uji coba. Dalam penyusunan awal ini akan menghasilkan sebuah rancangan media replika katak. Adapun tahapan dalam rancangan awal ini ialah :

No	Rancangan Media
1	 <p data-bbox="379 864 1262 936">Desain replika katak sebelum dibuat menjadi media replika katak masih berbentuk media dua dimensi.</p>
2	 <p data-bbox="379 1272 1262 1348">Gambar media yang sudah berbentuk replika katak dan sudah di warnai semenarik mungkin dan berukuran 30 X 20 Cm</p>

(Sumber data: Media Peneliti)

**Development (Pengembangan)**

Pada tahap ini peneliti telah mengembangkan media replika katak dengan rancangan awal pada tahap desain dalam bentuk gambar. Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk mendapatkan kevalidan media replika katak yang difokuskan pada dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Tahap validasi dilakukan untuk melihat layak atau tidaknya media pembelajaran replika katak sebelum di gunakan kepada siswa.

**Implementation (Diterapkan)**

Setelah media replika katak dinyatakan valid oleh ahli media dan ahli materi maka selanjutnya media replika katak dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar peserta didik. Tahap uji coba dilakukan dengan menggunakan angket untuk mengetahui kepraktisan dari media replika katak yang dikembangkan oleh peneliti. Peneliti membagikan angket respon yang dibagi menjadi dua tahap uji coba yang dilakukan yaitu tahap one to one dilaksanakan pada tanggal 30 Agustus 2022, tahap smallgroup dilaksanakan pada tanggal 6 september 2022.

a. *One to One*

Peneliti melakukan uji coba kepada peserta didik yang dipilih dengan kemampuan hasil belajar yang berbeda yaitu tinggi, sedang, dan rendah yang kemudian peserta didik diberikan arahan tentang kegiatan yang akan dilakukan.

**Tabel 1. Hasil Penilaian Angket pada Tahap One-to-one**

No	Nama Siswa	Skor	Nilai	Kriteria
1	Khanza a.m	66	88%	Sangat Praktis
2	M. Topan	60	80%	Praktis
3	Bagus Pribadi	64	85%	Sangat Praktis
Rata – rata			<b>84%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

(Sumber : olah data, 2022)

Tabel 4.3 tersebut adalah hasil dari lembar angket respon peserta didik dengan perolehan presentase nilai rata – rata 84% dapat disimpulkan berdasarkan kriteria presentase nilai rata – rata 81% - 100% bahwa media replika katak yang dikembangkan sangat praktis.

b. *Smallgroup*

Pada tahap ini bertujuan untuk melihat kepraktisan media replika katak di kelas V sekolah dasar. Uji coba dilaksanakan dengan cara siswa mengikuti pembelajaran dan memperhatikan peneliti menjelaskan tentang organ pernapasan dan fungsinya pada hewan. Selanjutnya peserta didik mengisi lembar angket respon peserta didik.

**Tabel 2. Hasil Penilaian Angket pada Tahap Small Group**

No	Nama Siswa	Skor	Nilai (%)	Kriteria
1	Aisyah A	69	92%	Sangat Praktis
2	Melisa DP	69	92%	Sangat Praktis
3	Dude A	67	89%	Sangat Praktis
4	Sella P	66	88%	Sangat Praktis
5	M. Rafa P	68	90%	Sangat Praktis
6	Assyifa FK	69	92%	Sangat Praktis
7	M. Lutfi F	66	88%	Sangat Praktis
8	M. Reyhan W	70	93%	Sangat Praktis
9	Maharani	67	89%	Sangat Praktis
10	Talista	68	90%	Sangat Praktis
11	Tirta AP	69	92%	Sangat Praktis
12	M. Messy	70	93%	Sangat Praktis
Rata – rata			<b>90%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Sumber : Hasil Angket Tanggapan Tahap *Small Group*

Dilihat dari tanggapan menunjukkan siswa yang mendapatkan skor tertinggi yaitu 93% dan skor terendah 88%, jadi dapat diketahui bahwa peserta didik senang dalam proses pembelajaran menggunakan media replika katak, sehingga untuk hasil dari respon peserta didik tidak ada revisi. Berdasarkan hasil data analisis uji coba produk small group yang dilakukan oleh 12 peserta didik



kelas V SD Negeri 89 Palembang pada tabel maka dapat diketahui respon peserta didik pada total skor diperoleh dengan presentase sebesar 90% dengan kriteria sangat praktis.

### **Evaluation (Evaluasi)**

Setelah peneliti melakukan penelitian dan uji coba terhadap siswa, maka kekurangan dan kelebihan bahan ajar dapat diketahui sebagai berikut:

#### a. Kelebihan

- 1) Menggunakan media replika katak sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dengan bentuk yang menarik.
- 2) Dapat merangsang kemauan siswa untuk belajar.
- 3) Media replika katak memudahkan siswa dalam pembelajaran.

#### b. Kekurangan

- 1) Dalam penggunaan media replika katak harus terus berada dalam pantauan guru karena apabila tidak siswa akan cenderung menggunakan media untuk bermain dan kurang memperhatikan.
- 2) Ukuran terbatas jika digunakan pada kelompok besar, tetapi bisa diatasi dengan membuat belajar secara berkelompok.

Berdasarkan deskripsi data yang telah didapatkan, maka berikut diuraikan tentang temuan penelitian sebagai hasil pengembangan produk:

### **Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran**

Pengembangan media replika katak dikembangkan menggunakan metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji nilai keefektifan dari produk yang dihasilkan, untuk mencapai tujuan dari permasalahan maka peneliti menggunakan pengembangan (development Research) model ADDIE yang dalam pencapaiannya melalui lima tahapan yaitu: ( Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) (Sugiyono, 2019, pp. 394-395). Dari hasil yang disajikan dalam tahap *development* (pengembangan) diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapat kelayakan dengan presentase sebagai berikut:

- a. Kelayakan media mendapat hasil persentase sebesar 83%
- b. Kelayakan materi mendapatkan hasil persentase sebesar 87%
- c. Kelayakan menurut respon guru kelas mendapatkan hasil persentase sebesar 84%

Dari hasil persentase kelayakan yang dinilai oleh validator ahli bisa disimpulkan bahwasannya media pembelajaran replika katak yang dikembangkan layak untuk digunakan. Dari pengisian angket maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik media pembelajaran replika katak yang dikembangkan, sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran telah sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar
- b. Ukuran dan bentuk media pembelajaran menarik dan mendorong rasa ingin tahu.

Hal ini sejalan dengan uji coba lapangan yang telah dilakukan berupa uji coba one to one dan small group, pada saat penggunaan produk tidak ada kendala apapun yang dialami siswa, kemudian berdasarkan hasil persentase angket yang telah diisi oleh siswa mendapat hasil 90% yang berarti produk tersebut Sangat Praktis untuk digunakan.



### **Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran**

Tahap yang dilakukan pada bagian ini, yaitu terdiri dari uji coba *one to one* dengan jumlah 3 orang siswa dan uji coba *small group* dengan melibatkan 12 orang siswa. Pada tahap uji coba *one to one* hasil yang didapatkan dengan nilai sebesar 84% dengan 15 indikator dan melibatkan 3 orang siswa. Maka dapat disimpulkan media replika katak dinyatakan "Sangat Praktis" dan pada tahap uji coba *small group* hasil yang diperoleh dengan skor sebesar 90% dengan kriteria "Sangat Praktis" dengan melibatkan 10 orang siswa. Maka dapat disimpulkan media replika katak dinyatakan "Sangat Praktis" digunakan pada saat pembelajaran.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang media replika katak pada mata pembelajaran IPA materi organ pernapasan dan fungsinya pada hewan kelas V SD Negeri 89 Palembang yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media replika katak yang dikembangkan berdasarkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dinyatakan valid berdasarkan hasil penilaian kevalidan menurut ahli media sebesar 83%; ahli materi 87%. Media replika katak juga dinyatakan praktis berdasarkan hasil penelitian kepraktisan pada uji lapangan *one to one* sebesar 84% dan uji coba lapangan *small group* sebesar 90%.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Danim. (2017). *Pengantar Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Gunawijaya. (2020). *Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Prodi Teologi Hindu Di Tengah Pandemi Covid - 19*. Jurnal Pusat Penjamin Mutu volume 1. No 2, Oktober.
- Riwahyudin. (2015). *Pengaruh Sikap Siswa Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kabupaten Lamanda*. Jurnal Pendidikan Dasar.
- Tafanao. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.