

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS  
MENTIMETER DI KELAS V MIM 10 KARANG ANYAR**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat

Guna Memperoleh Gelar (S1)

Dalam Ilmu Tarbiyah



**OLEH:**

**AGUSTINA YUNIARTI**

**NIM: 20591008**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
2024**

## PENGAJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Ketua Program Studi

di-Curup

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara mahasiswa Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah yang berjudul: "**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS MENTIMETER DI KELAS V MIM 10 KARANG ANYAR.**", sudah dapat diajukan dalam munaqasyah Skripsi Institut Agama Islam Negeri Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terimakasih

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Curup, Juni 2024

Pembimbing I

A. U. Ketua Prodi



Agus Riyant Oktoni  
Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I  
NIP. 198412092011012009

Pembimbing II



Yosi Yulizah, M.Pd.I  
NIP. 199107142019032026



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
FAKULTAS TARBİYAH**

Jalan Dr. AK Gani NO. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

**PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA**

Nomor : 1323 /In.34/F.TAR/I/PP.00.9/1/2024

Nama : Agustina Yuniarti  
NIM : 20591008  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Mentimeter* Di Kelas V MIM 10 Karang Auyar

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

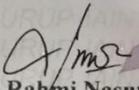
Hari/Tanggal : Selasa, 16 Juli 2024  
Pukul : 07.30 s/d 09.00 WIB  
Tempat : Ruang 2 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

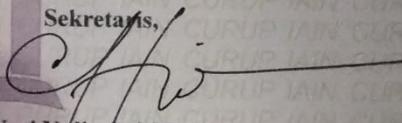
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

**TIM PENGUJI**

Ketua,

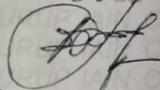
Sekretaris,

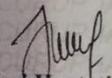
  
Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I  
NIP. 198412092011012009

  
Yosi Yulizah, M.Pd.I  
NIP. 199107142019032026

Penguji I,

Penguji II,

  
Dr. Baryanto, MM, M.Pd  
NIP. 196907231999031004

  
Meri Hartati, M.Pd  
NIP. 1987052023212065

Mengetahui,  
Dekan

  
Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd  
NIP. 197409212000031003

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Agustina Yuniarti

Nim : 20591008

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi :PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA  
BERBASIS *MENTIMETER* DI KELAS V MIM 10  
KARANG ANYAR

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang telah di ajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang beraku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Curup, 3 Juli 2024



Agustina Yuniarti  
NIM. 20591008

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Alhamdulillah*, segala puji hanya milik Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalui di curahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Mentimeter* di Kelas V MIM 10 Karang Anyar”**. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliauah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. Yusefri, M.Ag selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. Muhammad Istan, M. E. I selaku Wakil Rektor II, Bapak Dr. Nelson, S.Ag., M.Pd.I selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Bapak Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
4. Bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd.I selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah
5. Bapak H. Kurniawan, S.Ag., M.Pd selaku Pembimbing Akademik (PA).

6. Ibu Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing I, Ibu Yosi Yulizah, M.Pd.I, selaku Dosen Pembimbing II.
7. Bapak dan Ibu Dosen Sebagai Pengajar PGMI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
8. Bapak Burhan Fajri, S.Pd.I Kepala Madrasah MIM 10 Karang Anyar yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, Institusi pendidikan dan masyarakat luas.

Curup, 3 Juli 2024



Agustina Yuniarti

NIM. 20591008

## **MOTTO**

*“Apapun Yang Menjadi Takdirmu Akan Mencari  
Jalannya Menemukanmu”  
“(Ali Bin Abi Thalib)”*

*“Tetaplah Satu Titik Diberbagai Sudut Pandang”  
(Agustina Yuniarti)*

## **PERSEMBAHAN**

Segala puji bagi Allah Tuhan semesta Alam yang selalu melimpahkan segala kebaikan dan kemurahannya sehingga diri ini mampu menyelesaikan tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana ini. Yang merupakan langkah awal perjuanganku untuk mencapai masa depan yang cemerlang. Tiada kata yang mampu menjelaskan betapa besar karunia dan kebahagiaan yang telah Engkau limpahkan kepadaku, kini sebagai bentuk rasa syukur dan terimakasih yang sangat mendalam, ku persembahkan skripsi ini kepada:

1. Teristimewa kepada Ayahanda tercinta Rohmat dan Ibunda tercinta Sunarti yang telah membesarkan dan mengasuh hingga dewasa serta ucapan terima kasih yang tiada terhingga buat keduanya yang telah memberi dukungan, motivasi, dan memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu hingga jenjang ini.
2. Kakak kandungku Supriyadi, Purwanto, S.Sos, dan Sugeng Raharjo, S.Kom yang telah memberikan dukungan, motivasi, nasehat sehingga dapat selalu berdiri tegar dan tetap semangat
3. Teman terbaikku Ahmad Saroni yang selalu membantu, memberikan semangat, motivasi dan selalu mendengarkan keluh kesahku selama ini.
4. Sahabat-Sahabatku Santi Permadani, Tri Nurani, Puja Nuramattullah, Della Dwi Putri, Ranti Agustini, dan Sindi Febri Astutui yang telah membantu dalam segala hal selama proses perkuliahan dan selalu memberikan suport selama ini.

5. Teman-teman seperjuanganku keluarga besar PGMI F angkatan 2020.
6. Sahabat-Sahabat PPL MIM 10 Karang Anyar dan KKN Air Sempiang, yang telah kebersamai dan memberikan keceriaan.
7. Terimakasih Kepada Prodi PGMI.
8. Almamater kebanggaanku IAIN CURUP.

## ABSTRAK

AGUSTINA YUNIARTI, NIM. 20591008 “**Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Mentimeter* di Kelas V MIM 10 Karang Anyar**”. Skripsi pada Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kondisi siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, guru hanya memakai buku tema dari pemerintah, guru belum mengembangkan media pembelajaran IPA, guru masih menggunakan metode ceramah dimana siswa hanya mendengarkan sehingga membuat siswa jenuh dan bosan. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk; 1) Mengetahui analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter*; 2) Mengetahui rancangan pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter*; 3) Bagaimana tingkat kevalidan atau kelayakan media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter*; 4) Respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter*.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *R & D (Research And Development)* dengan menggunakan prosedur penelitian ADDIE dengan menerapkan 4 dari 5 tahapan yang ada yaitu: *analysis, design, development, dan implementation*. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas V MIM 10 Karang Anyar. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data berupa observasi, angket, dan dokumentasi.

Hasil analisis kebutuhan dari guru memperoleh skor 81,25% dalam kategori “sangat dibutuhkan” dan siswa 77,29% dalam kategori “dibutuhkan”. Hasil validasi oleh ahli materi yaitu sebesar 90% dengan kategori sangat layak. ahli bahasa yaitu sebesar 90% dengan kategori sangat layak, dan ahli media yaitu sebesar 84,25% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil analisis data maka diperoleh bahwa produk media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* sudah layak digunakan karena berada pada kategori “sangat layak” dan respon guru dan siswa pada media diperoleh persentase dari guru 83,33% dan siswa 85,18% yang berada dalam kategori sangat baik.

**Kara Kunci: Media Pembelajaran, IPA, *Mentimeter***

## DAFTAR ISI

|   |             |
|---|-------------|
| <b>PENGAJUAN SKRIPSI .....</b>                | <b>i</b>    |
| <b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....</b>        | <b>ii</b>   |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>                | <b>ii</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                    | <b>iii</b>  |
| <b>MOTTO .....</b>                            | <b>v</b>    |
| <b>PERSEMBAHAN .....</b>                      | <b>vi</b>   |
| <b>ABSTRAK .....</b>                          | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR ISI .....</b>                       | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                      | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR BAGAN .....</b>                     | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR GRAFIK .....</b>                    | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                  | <b>xiv</b>  |
| <b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>                | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang Masalah .....               | 1           |
| B. Batasan Masalah.....                       | 6           |
| C. Rumusan Masalah .....                      | 6           |
| D. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan.....      | 7           |
| E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan ..... | 8           |
| F. Definisi Istilah .....                     | 8           |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>             | <b>10</b>   |
| A. Kajian Teori .....                         | 10          |
| B. Penelitian Relevan.....                    | 31          |
| C. Kerangka Berfikir.....                     | 35          |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>        | <b>38</b>   |
| A. Model Pengembangan .....                   | 38          |
| B. Tempat Dan Waktu Pengembangn .....         | 39          |
| C. Prosedur Pengembangan.....                 | 39          |
| D. Uji Coba Produk.....                       | 42          |
| 1. Desain Uji Coba .....                      | 42          |

|   |           |
|---|-----------|
| 2. Subjek Uji Coba .....                            | 42        |
| 3. Jenis Data .....                                 | 43        |
| 4. Instrumen Pengumpulan Data .....                 | 43        |
| E. Analisis Data .....                              | 45        |
| 1. Data Proses Pengembangan Produk .....            | 45        |
| 2. Teknik Pengumpulan Data .....                    | 46        |
| 3. Teknik Analisis Data .....                       | 47        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b> | <b>54</b> |
| A. Profil Sekolah .....                             | 54        |
| B. Deskripsi Hasil Pengembangan .....               | 59        |
| 1. Penyajian Data Uji Coba .....                    | 59        |
| 2. Hasil Analisis Data .....                        | 77        |
| 3. Revisi Produk .....                              | 78        |
| B. Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan .....   | 82        |
| C. Keterbatasan Penelitian .....                    | 86        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>                          | <b>87</b> |
| 1. Kesimpulan .....                                 | 87        |
| 2. Saran .....                                      | 88        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                         | <b>89</b> |
| <b>LAMPIRAN</b>                                     |           |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 3.1 Sumber Data Observasi .....   | 43 |
| Tabel 3.2 Kriteria Analisis Kebutuhan .....                                   | 50 |
| Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Validasi Produk .....                            | 51 |
| Tabel 3.4 Kriteria Kualitas Media .....                                       | 51 |
| Tabel 3.5 Kriteria Respon .....   | 52 |
| Tabel 3.6 Kriteria Kualitas Media Pembelajaran .....                          | 52 |
| Tabel 4.1 Rekapitulasi Data Kepala Sekolah MIM 10 Karang Anyar .....          | 54 |
| Tabel 4.2 Rekapitulasi Jumlah Pendidik MIM 10 Karang Anyar .....              | 58 |
| Tabel 4.3 Kompetensi Dasar dan Indikator .....                                | 62 |
| Tabel 4.4 Silabus Pembelajaran IPA .....                                      | 67 |
| Tabel 4.5 RPP Media Pembelajaran IPA Berbasis <i>Mentimeter</i> .....         | 67 |
| Tabel 4.6 Bagian Pada Media Pembelajaran IPA Berbasis <i>Mentimeter</i> ..... | 68 |
| Tabel 4.7 Saran dan Revisi Berdasarkan Masukan oleh Ahli Materi .....         | 79 |
| Tabel 4.8 Saran dan Revisi Berdasarkan Masukan Ahli media .....               | 80 |
| Tabel 4.9 Saran dan Revisi Berdasarkan Masukan Ahli Bahasa .....              | 82 |

## DAFTAR BAGAN

|   |    |
|---|----|
| Bagan 2.1 Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis<br><i>Mentimeter</i> ..... | 37 |
| Bagan 3.1 Tahapan-Tahapan Model Pengembangan ADDIE .....  | 38 |
| Bagan 4.1 Struktur Organisasi MI Muhammadiyah 10 Karang Anyar .....                                 | 57 |
| Bagan 4.2 Draft konseptual Media pembelajaran IPA Berbasis <i>Mentimeter</i> .....                  | 64 |

## **DAFTAR GRAFIK**

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4.1 Grafik Persentase Analisis Kebutuhan .....                             | 61 |
| Gambar 4.2 Masukan Validator Ahli Materi .....                                    | 71 |
| Gambar 4.3 Grafik Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi Tahap I dan Tahap II ..... | 71 |
| Gambar 4.4 Masukan Validator Ahli Media .....                                     | 72 |
| Gambar 4.5 Grafik Hasil Penilaian Validasi Ahli Madia Tahap I dan Tahap II .....  | 73 |
| Gambar 4.6 Masukan Validator Ahli Bahasa .....                                    | 74 |
| Gambar 4.7 Grafik Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa Tahap I dan Tahap II ..... | 75 |
| Gambar 4.8 Grafik Hasil Penilaian Validator Tahap I dan Tahap II .....            | 75 |
| Gambar 4.9 Grafik Hasil Respon Guru Dan Siswa .....                               | 76 |

## **LAMPIRAN**

Lampiran 1: SK Pembimbing

Lampiran 2: SK Penelitian

Lampiran 3: Izin Penelitian Dari Kemenag

Lampiran 4: Gambar Yang Berkaitan Dengan Penelitian

Lampiran 5: Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Guru Dan Siswa

Lampiran 6: Angket Validasi Ahli Materi, Bahasa Dan Media Validasi Ahli

Lampiran 7: Angket Respon (One To One)

Lampiran 8: Surat Keterangan Telah Mengisi Angket

Lampiran 9: Surat Permohonan Validasi

Lampiran 10 :Tabulasi Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa

Lampiran 11: Silabus

Lampiran 11: RPP

Lampiran 12: Tabulasi Validasi

Lampiran 13: Tabulasi One To One

Lampiran 14: Kartu Bimbingan

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi telah berdampak besar pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Semakin majunya zaman maka akan berubah pula sistem pendidikan.<sup>1</sup> Pendidikan memegang peranan terpenting dalam kehidupan manusia, berfungsi sebagai wadah utama untuk mengembangkan potensi dan sumber daya individu.<sup>2</sup>

Semua aspek kepribadian manusia, baik fisik maupun spiritual, dibangun dan dikembangkan melalui pendidikan.<sup>3</sup> Dalam UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional tertera penjelasan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.<sup>4</sup>

Dunia pendidikan tidak dapat terlepas dari yang namanya suatu pembelajaran. Secara umum, Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar dalam lingkungan tertentu. Maka yang disebut

---

<sup>1</sup> Dian Rahadian, "Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Dan Kompetensi Teknologi Pembelajaran Untuk Pengajaran Yang Berkualitas", *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2.1 (2017), 234-54

<sup>2</sup> Syaputra Arlin Fachrul, Muntasiah, Dan Syamsul Rijal, "Media Pembelajaran Mentimeter Berbasis Web Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Jerman", (2021), 1720-1727

<sup>3</sup> Fitriani Dian, "Hakikat Dasar Pendidikan Islam", *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 7.2 (2020), 143-150

<sup>4</sup> Undang-Undang Republik Indonesia, Sistem Pendidikan Nasional, ( Jakarta Direktorat Pendidikan, Menengah Umum, 2003)

dengan proses pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi antara satu sama lain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.<sup>5</sup>

Pendidikan sangat penting bagi suatu bangsa atau negara karena berperan sebagai sumber utama dalam mendorong peralihan menuju kondisi yang lebih baik dibandingkan sebelumnya.<sup>6</sup> Terciptanya hal tersebut diperoleh dari suatu proses pembelajaran yang baik. Proses pembelajaran yang baik mampu untuk meningkatkan kemampuan peserta didik di ranah kognitif, afektif ataupun ketrampilan. Oleh karena itu, pendidik wajib menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif serta menyenangkan agar mampu menciptakan proses pembelajaran yang baik.<sup>7</sup>

Keaktifan siswa dalam belajar sangat penting untuk kesuksesan pembelajaran karena partisipasi siswa memegang peranan penting. Keaktifan siswa yang tinggi dalam pembelajaran mendukung tercapainya tujuan kurikulum dengan baik.<sup>8</sup> Pemaparan diatas senada dengan menurut Nana Sudjana keaktifan siswa dapat dilihat dari keikutsertaan siswa dalam melaksanakan tugas belajarnya, seperti memecahkan masalah, bertanya kepada teman atau guru ketika tidak memahami persoalan, mencari usaha

---

<sup>5</sup> Ariani Hrp dan Nurlina, *Buku ajar belajar dan pembelajaran* (Bandung: Widina bhakti persada, 2022), 6.

<sup>6</sup> Mulyasana, H.Dedi. *Khazanah Pemikiran Pendidikan Islam.Dari Wacana Lokal Hingga Tatanan Global*. Cendekia Press, 2020.

<sup>7</sup> Ariani Hrp dan Nurlina, *Buku ajar belajar dan pembelajaran....*, 6

<sup>8</sup> Hassyati.H, dan Zulherman.Z, "Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Mentimeter Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Daring", *Jurnal Basicedu* 5.4(2020), 2550-2562

dalam berbagai informasi, melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal, dan menilai kemampuan pada dirinya dari hasil yang telah diperoleh.<sup>9</sup>

Rendahnya keaktifan belajar dapat disebabkan oleh strategi, metode, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Beberapa faktor lainnya termasuk penggunaan metode konvensional dan fokus guru hanya pada penyampaian materi, sementara siswa cenderung menjadi pasif dan kurang memiliki minat serta motivasi untuk bertanya dan berpartisipasi. Untuk mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran maka dibutuhkan suatu perantara. Perantara tersebut berupa media pembelajaran.<sup>10</sup>

*Association of Education and Communication Technology (AECT)*, mengatakan bahwa media sebagai semua bentuk penyampaian pesan dan informasi.<sup>11</sup> Mufiqon mengatakan media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang membantu siswa memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien. Sedangkan Aqib mengatakan bahwa media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk mendukung proses belajar mereka.<sup>12</sup>

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk menyampaikan materi

---

<sup>9</sup> Wahyuningsih, E. S, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, Cv Budi Utama 2020, 48

<sup>10</sup> Oktaviani, T., Sulistya Dewi, E. R., & K, "Penerapan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika, *Jurnal Mimbar Ilmu*. 24 (2019), 47

<sup>11</sup> Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur* (Serang: Laksita Indonesia, 2019), 2

<sup>12</sup> Muhammad Hasan dkk, *Media Pembelajaran* (Klaten:Tahta Media Group, 2021), 28

pembelajaran kepada peserta didik. Oleh karena itu, menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran sangat penting.

Pelajaran IPA diajarkan di SD/MI, mempelajari fenomena alam dan kontennya. Ini penting untuk meningkatkan standar pengajaran dan memperluas pengetahuan siswa tentang diri dan lingkungan.<sup>13</sup> Pembelajaran IPA sangat terkait dengan kehidupan sehari-hari, dan penting untuk siswa SD/MI dan Penggunaan media berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran di kelas.

Hasil observasi awal di MIM 10 Karang Anyar yang berada di kabupaten Rejang Lebong menunjukkan beberapa temuan; 1) Penggunaan media pembelajaran terbatas pada buku dari Kementerian Pendidikan Nasional; 2) Metode pengajaran yang digunakan masih dominan menggunakan ceramah, lembar tugas, dan demonstrasi melalui papan tulis; 3) Guru belum mengembangkan Media pembelajaran IPA ; 4) Peserta didik kurang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Proses pembelajaran IPA yang dilakukan disekolah masih cenderung menggunakan metode ceramah, guru hanya membaca dan mencatat lalu memberikan tugas kepada peserta didik terkait materi pembelajaran. hal ini menjadikan siswa bosan dan jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung dan terkesan pasif. Tidak ada interaksi antara guru dan siswa yang membuat suasana hidup. Kegagalan ini bisa jadi karena guru mengajar hanya menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media yang kreatif.

---

<sup>13</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), 167

Peneliti juga menyimpulkan bahwa kondisi tersebut karena media yang digunakan tidak kontekstual dan masih bersifat umum, sehingga peserta didik dalam menerima materi pembelajaran menjadi membosankan dan tidak mengerti apa yang disampaikan oleh gurunya. Apalagi pembelajaran IPA berisi mengenai fenomena-fenomena alam yang tidak dapat dilihat secara langsung. Untuk itu perlu inovasi dalam pembelajaran IPA ini dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran. Tentunya pembelajaran menggunakan media dapat meningkatkan keaktifan dan membuat siswa semangat/antusias dalam proses pembelajaran.

Di era digital ini pendidik dituntut untuk dapat memperbarui pengetahuan dan teknologi secara terus-menerus. Ketidakmampuan dalam hal ini dapat menyebabkan peserta didik pasif dalam proses pembelajaran. Padahal kurikulum saat ini mendorong suasana pembelajaran yang aktif, dan tantangan tersebut perlu diatasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.<sup>14</sup>

Untuk mencapai impian tersebut, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang menarik yang dapat diakses melalui ponsel, komputer, atau laptop yang dapat membuat siswa aktif.<sup>15</sup> Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran berbasis *mentimeter*. Media ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

---

<sup>14</sup> *Ibid...*, 242

<sup>15</sup> Maghfiroh, R.D., Fanani, & Susiloningsi Wahyu, "Pengembangan Media Kuis Berbasis *Mentimeter* Pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 2 Di Kelas V Sekolah Dasar", *SNHRP* 4 (2022), 241-248.

Untuk memperkuat data observasi peneliti juga melakukan penyebaran angket analisis kebutuhan terhadap guru dan siswa, berdasarkan hasil yang diperoleh dari guru 81,25% menyatakan bahwa pembelajaran sangat membutuhkan media pembelajaran IPA berbasis *Mentimeter*. Sedangkan dari sisi siswa diperoleh hasil 77,29% siswa membutuhkan media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter*. Dalam menjembatani kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran berbasis *mentimeter* maka peneliti merancang desain media berdasarkan masukan-masukan dari observasi dan angket yang disebarkan oleh peneliti.

Sedangkan jika dilihat dari segi sarana dan prasarana sekolah tersebut sangat memadai, terlihat adanya proyektor, laptop, sinyal wifi, dan sound yang dapat digunakan sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar.

Menurut Little, *Mentimeter* adalah aplikasi web yang digunakan untuk survei pelajar melalui telepon pintar atau komputer terhubung jaringan. Menurut Heaslip, *Mentimeter* memberikan umpan balik langsung pada konten pembelajaran, menginformasikan siswa, memfasilitasi praktik langsung pada konten pembelajaran, dan meningkatkan keterlibatan siswa.<sup>16</sup>

Peneliti memilih untuk membuat media pembelajaran *mentimeter* ini karena tidak hanya dapat digunakan untuk memaparkan materi, tetapi juga dapat digunakan untuk mengadakan *quiz* dan memiliki banyak fitur yang

---

<sup>16</sup> Heaslip, G., Donovan, P., & Cullen, J. G, Student response systems and learner engagement in large classes. *Active Learning in Higher Education*, 15.1 (2014), 11-24

menarik. Media pembelajaran mentimeter ini juga sangat baru diterapkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran.<sup>17</sup>

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Mentimeter* di Kelas V MIM 10 Karang Anyar**".

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang ada, batasan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* di kelas V MIM 10 karang Anyar pada materi sistem pencernaan manusia.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada batasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* di kelas V MIM 10 karang Anyar ?
2. Bagaimana rancangan pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* di kelas V MIM 10 karang Anyar ?
3. Bagaimana validitas media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* menurut pakar ?
4. Bagaimana respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* di kelas V MIM 10 Karang Anyar ?

---

<sup>17</sup> Little. C, Technological Review: Mentimer Smartphone Student Response System. Compass, *Journal Of Learning and Teaching*, 9.13 (2016), 64-66

#### **D. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan**

Sesuai dengan rumusan masalah diatas maka peneliti bertujuan untuk:

1. Mengetahui bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* kelas V MIM 10 Karang Anyar?
2. Mengetahui bagaimana rancangan pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* kelas V MIM 10 Karang Anyar ?
3. Mengetahui bagaimana validitas media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* menurut pakar ?
4. Mengetahui bagaimana respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran IPA berbasis *Mentimeter* kelas V MIM 10 Karang Anyar?

#### **E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu :

1. Media pembelajaran berbasis *mentimeter* ini dikembangkan sesuai dengan materi pelajaran IPA kelas V tentang sistem pencernaan manusia di MI/SD.
2. Teks, gambar, link video YouTube, dan kuis interaktif adalah komponen konten media.
3. Media tersebut mencakup cover, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, penjelasan materi tentang sistem pencernaan manusia, LKPD, kesimpulan, soal evaluasi, dan kuis yang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa.

## F. Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk mencegah perbedaan pengertian antara istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Definisi istilah ini adalah sebagai berikut

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau media yang berisi informasi yang bersifat instruksional yang dapat digunakan selama proses pembelajaran. Bertujuan untuk menyampaikan informasi, Membantu siswa memperoleh ide, keterampilan, dan kemampuan baru.

### 2. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari fenomena alam dan isinya. pembelajaran IPA di SD/MI merupakan mata pelajaran yang tersusun sistematis, mempelajari tentang gejala-gejala alam, melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah, sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah.

### 3. *Mentimeter*

*Mentimeter* merupakan aplikasi presentasi interaktif berbasis perangkat lunak, memiliki desain yang menarik dan menyenangkan. Menu presentasi pada aplikasi *mentimeter* memiliki beberapa model seperti pilihan ganda, cloud kata, pertanyaan terbuka, tanya jawab, dan lainnya.

### 4. Keaktifan Belajar Siswa

keaktifan belajar adalah aktivitas siswa yang bersifat fisik dan mental serta melibatkan kemampuan emosional siswa seperti mengajukan pertanyaan, mengemukakan gagasan, dan mencari data informasi.

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Kajian Teori

#### 1. Media Pembelajaran

##### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “perantara”, yaitu perantara sumber pesan (*source*) dengan penerima pesan (*receiver*).<sup>1</sup> Dalam konteks belajar dan pembelajaran, media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan atau materi ajar dari guru sebagai komunikator kepada siswa sebagai komunikan dan sebaliknya.<sup>2</sup>

Menurut Hasan media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif.<sup>3</sup> Sadiman mengatakan bahwa media pembelajaran adalah perangkat lunak yang berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disampaikan melalui perangkat keras atau peralatan.<sup>4</sup>

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan,

---

<sup>1</sup> Muh. Safei, *Media Pembelajaran* (Cet. I; Makassar: Alauddin University Press, 2011), 4-5

<sup>2</sup> Abdorrakhman Gintings, *Esensi Praktis; Belajar dan Pembelajaran* (Cet. II; Bandung: Humaniora, 2008), 140- 141

<sup>3</sup> Hasan, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Tahta Media Group, 2021), 10

<sup>4</sup> Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), 19

perhatian dan kemampuan atau keterampilan untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran secara efektif.

## **b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Rudi Brets dalam buku "Media Pembelajaran", media dibagi berdasarkan indera yang terlibat, yaitu:<sup>5</sup>

### 1) Media Audio

Media audio yaitu media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Dilihat dari sifat pesan yang diterimanya media audio ini menerima pesan verbal dan non-verbal. Pesan verbal audio yakni bahasa lisan atau kata-kata, dan pesan non-verbal audio adalah seperti bunyi-bunyian dan vokalisasi, seperti gerutuan, gumam, musik, dan lain-lain.

### 2) Media Visual

Media visual yaitu media yang hanya melibatkan indera penglihatan, termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak-verbal, media cetak-grafis, dan media visual non-cetak. Pertama, media visual-verbal adalah media visual yang memuat pesan verbal (pesan linguistic berbentuk tulisan). Kedua, media visual non-verbal-grafis adalah media visual yang memuat pesan non-verbal yakni berupa simbol-simbol visual atau unsur-unsur grafis, seperti gambar (sketsa, lukisan dan foto), grafik, diagram,

---

<sup>5</sup> Rusdi Susilana & Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian* (Bandung: Wacana Prima, 2008), 4

bagan, dan peta. Ketiga, media visual non-verbal tiga dimensi adalah media visual yang memiliki tiga dimensi, berupa model, seperti miniatur, mock up, specimen, dan diorama.

### 3) Media Audio Visual

Media audio visual yaitu media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan melalui media dapat berupa pesan verbal dan non-verbal yang terdengar layaknya media visual juga pesan verbal yang terdengar layaknya media audio diatas. Pesan visual yang terdengar dan terlihat itu dapat disajikan melalui program audio visual seperti film dokumenter, film drama, dan lain-lain.

### c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media dibagi menjadi 5 yaitu:<sup>6</sup>

- 1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi media pembelajaran yang utama artinya media pembelajaran berfungsi sebagai penyalur, penyampai, dan penghubung siswa untuk belajar.
- 2) Fungsi semantik, artinya media pembelajaran memiliki kemampuan dalam menambah perbendaharaan kata yang maknanya benar-benar di pahami siswa.

---

<sup>6</sup> Istiqomah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Penguasaan EYD Pada Siswa SMA", (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2011), 28-30

- 3) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta keterbatasan inderawi, adalah bagian dari fungsi manipulatif media pembelajaran. Kemampuan dalam mengatasi batas-batas ruang dan waktu meliputi kemampuan media untuk menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya, menjadikan objek atau peristiwa yang membutuhkan waktu panjang menjadi singkat, dan menghadirkan kembali objek atau peristiwa yang telah terjadi. Sementara kemampuan dalam mengatasi keterbatasan inderawi meliputi kemampuan membantu pemahaman untuk objek yang terlalu kecil, bergerak terlalu cepat atau lamban, membutuhkan kejelasan suara, dan terlalu kompleks
- 4) Fungsi psikologis terbagi menjadi lima, yaitu sebagai berikut.
- a. Fungsi atensi, artinya media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa karena memberikan rangsangan yang menarik sehingga mengaktifkan sel saraf penghambat yang berfungsi membuang rangsang-rangsang lain dan memfokuskan perhatian siswa.
  - b. Fungsi afektif, yaitu menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa. Media pembelajaran yang tepat guna dapat meningkatkan sambutan atau penerimaan siswa terhadap stimulus tertentu.

- c. Fungsi kognitif, artinya media pembelajaran mampu menghadapkan siswa pada objek-objek yang akan memperkaya pikiran dan gagasannya.
- d. Fungsi imajinatif, artinya media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa, nantinya imajinasi ini akan menimbulkan rencana-rencana bagi masa mendatang.
- e. Fungsi motivasi, artinya media pembelajaran dapat memberikan harapan, bahkan bagi siswa yang dianggap lemah dalam menerima dan memahami isi pelajaran.
- f. Fungsi sosio-kultural, artinya media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

#### **d. Kriteria Media Belajar dan Pembelajaran**

Kriteria Media Belajar dan Pembelajaran yaitu:<sup>7</sup>

- 1) Media menyajikan informasi yang sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran.
- 2) Sesuai dengan rencana kegiatan belajar dan pembelajaran.
- 3) Sesuai dengan karakteristik kelas, seperti jumlah siswa.
- 4) Sesuai dengan lokasi belajar dan pembelajaran, seperti di dalam ruangan yang kecil, ruangan yang luas, atau di luar ruangan.

---

<sup>7</sup> Abdorrahman Gintings, *Esensi Praktis; Belajar dan Pembelajaran...*, 147-148

- 5) Memuat informasi yang dapat mendorong pembelajaran interaktif daripada menyajikan materi secara keseluruhan.
- 6) Tampilan sederhana dan singkat tetapi memperjelas pemahaman bukan sebaliknya justru membuat siswa semakin bingung.
- 7) Sebaiknya dioperasikan sendiri oleh guru atau tenaga operator.
- 8) Pengoperasiannya didukung oleh ketersediaan sarana dan prasarana seperti listrik.
- 9) Biayanya yang diperlukan untuk pengadaan dan pengoperasian serta perawatan masih dalam skema anggaran sekolah.

#### **e. Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat dari penggunaan media pembelajaran di kelas adalah sebagai berikut:<sup>8</sup>

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku sehingga siswa yang melihat atau mendengar materi di media menerima pesan yang sama.
- 2) Penggunaan gambar yang berubah-ubah, kejelasan dan keruntutan pesan, dan efek khusus dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menarik perhatian, dan membuat siswa tertawa.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.

---

<sup>8</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Raya, 2011), 21-23

- 4) Mempersingkat waktu pembelajaran. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan jika integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik.
- 5) Pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, terutama jika media pembelajaran dirancang untuk diakses oleh individu.
- 6) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 7) Pekerjaan guru dapat berkembang ke arah yang lebih baik. Guru tidak perlu menjelaskan materi pelajaran berulang kali atau sama sekali. Mereka dapat memfokuskan perhatian mereka pada aspek penting lainnya dari proses belajar, seperti membantu atau menasihati siswa.

## **2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

### **a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

IPA merupakan singkatan dari “Ilmu Pengetahuan Alam” yang merupakan terjemahan dari Bahasa Inggris “Natural Science”. Natural berarti alamiah atau berhubungan dengan alam. Science berarti ilmu pengetahuan. Jadi menurut asal katanya, IPA berarti

ilmu tentang alam atau ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa di alam.<sup>9</sup>

Selain disebut IPA, Ilmu Pengetahuan Alam juga dikenal sebagai sains. Sains merupakan terjemahan dari kata *science* yang berarti masalah kealaman (nature). Sains adalah pengetahuan yang diperoleh melalui pengujian empiris dan metode ilmiah. Sains digunakan untuk memperoleh data dan informasi tentang alam semesta melalui pengamatan dan hipotesis yang telah teruji.<sup>10</sup>

Menurut Fowler, IPA adalah pengetahuan sistematis berkaitan dengan gejala-gejala kebendaan, berdasarkan pengamatan dan deduksi.<sup>11</sup> Jufri menyatakan bahwa IPA atau sains adalah bidang yang berfokus pada fakta, prinsip, hukum, dan teori tentang alam yang menarik untuk dipelajari, bermanfaat, dan relevan di seluruh dunia.<sup>12</sup>

Dengan mempertimbangkan pendapat yang telah disampaikan dan definisi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA di SD/MI merupakan mata pelajaran yang tersusun sistematis, mempelajari tentang gejala-gejala alam, melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah, sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai

---

<sup>9</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), 167

<sup>10</sup> *Ibid...*,170

<sup>11</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 136

<sup>12</sup> Jufri. A. W, *Belajar Dan Pembelajaran Sains, Modal Dasar Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Pustaka Reka Cipta,2015), 132

produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara universal.

#### **b. Tujuan pembelajaran IPA**

Menurut Ahmad Susanto, tujuan pembelajaran Sains di sekolah dasar adalah:<sup>13</sup>

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaban, keindahan, dan keteraturan alam ciptaanNya.
- 2) Meningkatkan pemahaman tentang ilmu pengetahuan alam dan konsep-konsepnya yang berguna dan relevan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Menumbuhkan rasa ingin tahu, optimisme, dan pemahaman tentang bagaimana ilmu pengetahuan alam, lingkungan, teknologi, dan masyarakat berhubungan satu sama lain.
- 4) Meningkatkan kemampuan proses untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan menyelidiki lingkungan sekitar.
- 5) Meningkatkan kesadaran akan pentingnya berpartisipasi dalam memelihara, menjaga, dan pelestarian alam.
- 6) Meningkatkan kesadaran akan pentingnya alam dan sistemnya sebagai ciptaan Tuhan.
- 7) Memperoleh pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang SMP.

---

<sup>13</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar...*, 171

### c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA di SD/MI

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi (SI), ruang lingkup bahan kajian ilmu pengetahuan alam (IPA) untuk SD/MI meliputi aspek-aspek berikut:<sup>14</sup>

- 1) Makhluk hidup dan proses kehidupan meliputi: manusia, hewan, tumbuhan, dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.
- 2) Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat, dan gas.
- 3) Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas,, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
- 4) Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

### 3. *Mentimeter*

#### a. Pengertian *Mentimeter*

*Mentimeter* adalah perusahaan Swedia yang berkantor pusat di Stockholm dan berfokus pada pengembangan serta pemeliharaan aplikasi presentasi dengan umpan balik real-time. *Mentimeter* merupakan salah satu sistem berbasis *web* yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan dapat diakses melalui link di *smartphone*. Konten medianya terdiri atas teks, gambar, link video youtube, kuis interaktif dan evaluasi pembelajaran.

---

<sup>14</sup> Dewi Dan Putu Yulia Angga, *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI*. Yayasan Penerbitan Muhammad Zaini, 2021

Menurut little *mentimeter* adalah salah satu aplikasi berbasis web dan di pakai untuk melaksanakan survei atau tinjauan terhadap pelajar dalam merespon suatu pendapat dan pemikiran melalui telepon pintar atau komputer yang berada dalam jaringan.<sup>15</sup> Menurut Heaslip dan rekan-rekannya, *Mentimeter* memiliki kemampuan untuk memberikan memungkinkan umpan balik langsung terhadap materi pelajaran, memberikan informasi pembelajaran, memungkinkan praktik langsung, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran .<sup>16</sup>

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Mentimeter* merupakan sistem respon siswa yang berbasis web yang dapat menjalin suatu umpan balik langsung pada konten yang sedang diajarkan, menginformasikan pembelajaran ke siswa serta praktik yang dapat dilakukan secara langsung.

#### **b. Kelebihan *Mentimeter***

*Mentimeter* adalah media pembelajaran interaktif dan praktis, pasti memiliki kelebihan. Beberapa kelebihan penggunaan *mentimeter* menurut Andrini dan Pratama adalah <sup>17</sup>:

---

<sup>15</sup> Little. C, "Technological Review: Mentimeter Smartphone Student Response System. Compass", *Journal of Learning and Teaching*, 9.13 (2016), 64–66

<sup>16</sup> Heaslip, G., Donovan, P., & Cullen, J. G, "Student response systems and learner engagement in large classes. *Active Learning in Higher Education*", 15.1 (2014), 11–24

<sup>17</sup> Andrini & Pratama, "Implementasi Quiz Interaksi dengan Software Mentimeter dalam .Meningkatkan Hasil Belajar", *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26.2 (2021), 287-294.

- 1) Karena aplikasi ini tersimpan secara online dan tidak menghabiskan memori perangkat, Anda tidak perlu khawatir tentang file yang hilang.
- 2) *Mentimeter* dapat diakses melalui smartphone atau Android, memungkinkan siswa belajar di mana saja.
- 3) Aplikasi *mentimeter* memungkinkan narasumber untuk berinteraksi langsung dengan peserta melalui slide yang dirancang khusus untuk diskusi dan tanya jawab selama kegiatan pembelajaran. Ini meningkatkan kualitas pembelajaran dan memungkinkan narasumber untuk melihat secara langsung bagaimana peserta terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Musliha dan Purnawarman mengemukakan kelebihan *mentimeter* juga yaitu:<sup>18</sup>

- 1) *Mentimeter* aplikasi yang sederhana digunakan.
- 2) *Mentimeter* dapat diakses melalui telepon, tablet, dan *laptop*.
- 3) Dengan *Mentimeter* ini, guru dan siswa dapat berinteraksi secara langsung.
- 4) Pada media *mentimeter* pendidik dan peserta didik dapat juga melakukan sesi tanya jawab.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan *mentimeter* terdiri dari beberapa yaitu:

---

<sup>18</sup> Musliha & Purnawarman, *Using Mentimeter For Eliciting Students Responses In Formative Assessment Practice.1st International Conference On Information Technology And Education*, (2020), 508

- 1) *Mentimeter* dapat digunakan melalui smartphone dan Android, sehingga siswa dapat belajar di mana saja.
- 2) Aplikasi ini tidak menghabiskan memori perangkat karena disimpan secara online, sehingga tidak perlu khawatir file akan penuh atau hilang.
- 3) *Mentimeter* aplikasi yang mudah digunakan.

### c. Kekurangan *Mentimeter*

*Mentimeter* merupakan sebuah media pembelajaran daring atau interaktif yang memiliki kekurangan. Menurut Arlian kekurangan dari *mentimeter* adalah:<sup>19</sup>

- 1) *Mentimeter* Ini hanya dapat digunakan melalui interanet.
- 2) *Mentimeter* menggunakan bahasa *Inggris*.

Menurut Musliha dan Purnawarman, kekurangan *mentimeter* adalah

- 1) *Mentimeter* ini hanya bisa digunakan secara online.
- 2) *Mentimeter* ditulis dalam bahasa Inggris.

Dari beberapa persamaan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari *mentimeter* sendiri sebagai berikut:

- 1) *Mentimeter* ini hanya bisa digunakan secara *online*.
- 2) Bahasa yang digunakan ialah bahasa Inggris.

---

<sup>19</sup> Arlian dkk , Web-Based Mentimeter Learning In Media German Writing Skils. *Proceeding Of The International Conference On Science And Advanced Technology (ICSAT)*, 978-623-7496-62-5, (2020)

#### d. Fitur-Fitur yang Terdapat Dalam *Mentimeter*

*Mentimeter* merupakan media pembelajaran interaktif yang memiliki banyak fitur-fitur dan jenis fitur tersebut terdiri beberapa hal seperti *type*, *Question*, *survey* dan *polling*. Menurut fidhyallah fitur-fitur yang terdapat dalam *mentimeter* sendiri terdiri pada menu utama yaitu: *Type*, *content* dan *customize*, yang pada masing-masing submenu tersebut untuk pemilihan menu *type* terdapat pilihan untuk memodifikasi tampilan slide yaitu:<sup>20</sup>

- 1) *Popular question types*, terdapat pemilihan penyajian berupa *multiple choice*, *word cloud*, *open enden*, *scale*, *rangking* dan *Q&A (question and answer)*.
- 2) *Content slide*, terdapat beberapa pilihan penyajian yaitu *heading*, *paragraph*, *bullets*, *image video big*, *quote*, dan *number*.
- 3) *Advanced questions*, terdapat beberapa pilihan penyajian yaitu: *100 points*, *2x2 grid*, *quick form*, dan *who will win?*

Menurut Daryono bahwa *mentimeter* memiliki fitur-fitur yang terdiri dari:<sup>21</sup>

- 1) *Multiple choice*
- 2) *Image*
- 3) *Word cloud*
- 4) *Quiz*
- 5) *Scales*

---

<sup>20</sup> Fidhyallah, Handout Pelatihan Tutorial Penggunaan Digital Learning Platform *Mentimeter*, Zoom, Seesaw, Quiziz, Kahoot ( Jakarta:UNJ PRESS, 2021), 23-24

<sup>21</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gaya Media, 2010), 45-46

6) *Question*

7) *Who will win*

8) *Word cloud, open enden, scale ranking Quick slide.*

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *mentimeter* sendiri terdiri pada menu utama yaitu: *Type, content dan customize* yang pada masing-masing submenu tersebut untuk pemilihan menu *type* terdapat pilihan untuk memodifikasi tampilan slide yaitu:

1) *Popular question types*, terdapat pemilihan penyajian berupa *multiple choice, word cloud, open enden, multiple choice. dan Q & A (question and answer).*

2) *Content slide*, terdapat beberapa pilihan penyajian yaitu *heading, paragraph, bullets, image, video big, quote, dan number.*

3) *Advanced questions*, terdapat beberapa pilihan penyajian yaitu: *100 points. 2x2 grid, quick form, dan who will win.*

#### **4. Keaktifan Belajar**

##### **a. Pengertian Keaktifan Belajar**

Pembelajaran sangat bergantung pada partisipasi siswa. Tanpa itu, pembelajaran akan menjadi membosankan. Keaktifan siswa sangat penting untuk proses pembelajaran karena sangat berpengaruh

pada hasilnya. Keaktifan siswa harus berkorelasi positif dengan keberhasilan belajar.<sup>22</sup>

Sadirman mengatakan bahwa keaktifan adalah keaktifan adalah aktivitas yang berhubungan dengan fisik dan mental, yaitu berbuat serta berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan<sup>23</sup>. Nana Sudjana mengatakan bahwa keaktifan siswa dilihat dari kegiatan dalam menjalankan tugas belajarnya seperti terlibat dalam menyelesaikan masalah, bertanya kepada guru maupun siswa lain apabila tidak mengerti dengan pelajaran yang dihadapinya dan menilai kemampuan pada diri sendiri serta hasil yang diperoleh.<sup>24</sup>

Sedangkan menurut Budimansyah keaktifan belajar merupakan proses pembelajaran guru wajib membentuk suasana yang sedemikian rupa, sehingga siswa aktif mengajukan pertanyaan, mengemukakan gagasan, dan mencari data informasi yang mereka perlukan untuk memecahkan masalah.<sup>25</sup>

Dari beberapa pengertian para ahli diatas dapat disimpulkan keaktifan belajar adalah aktivitas siswa yang bersifat fisik dan

---

<sup>22</sup> Sari, Rohmah Juwita And Anjar Putri Utomo, "Peningkatan Keaktifan Siswa Dan Hasil Beelajar Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran PBL Pada Siswa Smpn 1 Mayang Kelas Ix", *ScienceEdu*, 2.1 (2019), 80-85

<sup>23</sup> Badriyah Laila, " Peneraoan Metode Edutainment Dalam Mengembangkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Di Madrasah Tsanawiyah Darul Uum Kecamatan Waru", *Jurnal Pendidikan Islam*, 12.1 (2022), 115-126

<sup>24</sup> Humairah,H., & Awaru, " Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Sosiologi Siswa Kelas IX Enrekang", *Jurnal Sosialisasi:Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian Dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan* (2017), 61-64

<sup>25</sup> Naninuniyah, Sofia, "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas VI SDN Jimbaran Wetan", IAIN Kediri, 2022.

mental serta melibatkan kemampuan emosional siswa seperti mengajukan pertanyaan, mengemukakan gagasan, mencari data informasi.

#### **b. Indikator Keaktifan Belajar**

Di sekolah siswa dapat melakukan banyak hal. Aktivitas siswa tidak hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional. Menurut Sudjana Keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari:<sup>26</sup>

- 1) Berpartisipasi dalam tugas belajarnya.
- 2) Berpartisipasi dalam proses pemecahan masalah.
- 3) Tanyakan kepada guru atau siswa lain jika tidak mengerti masalah.
- 4) Mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.
- 5) Melakukan diskusi kelompok menurut instruksi guru.
- 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasilnya.
- 7) Belajar memecahkan masalah serupa.
- 8) Memiliki kesempatan untuk menggunakan atau menerapkan apa yang dia ketahui saat menyelesaikan masalah.<sup>27</sup>

Menurut Sardiman, ada tiga jenis aktivitas siswa yang terlibat dalam belajar:<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup> Prasetyo, Apri Dwi, And Muhammad Abduh, “ Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discpvery Learning Di Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu*, 5.4 (2021), 1717-1724

<sup>27</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rrosdakarya, 2012), 61

- 1) Aktifitas visual: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, dan pekerjaan orang lain;
- 2) Aktifitas lisan: berbicara, menulis, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, dan berbicara;
- 3) Aktifitas mendengarkan, contohnya mendengarkan: percakapan, diskusi, musik, dan pidato
- 4) Aktifitas menulis: menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin.
- 5) Aktifitas menggambar: menggambar, membuat grafik.
- 6) Aktifitas Motorik, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain.
- 7) Aktifitas Mental, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, mengambil keputusan.
- 8) Aktifitas emosional, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, tenang.

Menurut Paul D. Deirich, ukuran keaktifan belajar siswa didasarkan pada jenis aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran yaitu::

- 1) Kegiatan visual, yaitu termasuk membaca, memperhatikan gambar, melihat demonstrasi, atau melihat pekerjaan orang lain.

---

<sup>28</sup> Karimah, Nurul Rasimin, dan Rully Andiyaksa, "Identifikasi Tingkat Keaktifan Belajar Siswa Di Smp Negeri 1 Kota Jambi", *Jurnal Pendidikan Tambusui*, 6.2 (2022), 12972-12977.

- 2) Kegiatan lisan, yaitu termasuk kemampuan untuk menyatakan, merumuskan, berbicara, bertanya, atau interupsi.
- 3) Kegiatan mendengarkan, yaitu termasuk mendengarkan presentasi, diskusi, atau percakapan.
- 4) kegiatan menulis, yaitu termasuk menulis cerita, mengerjakan soal, menyusun laporan, atau mengisi angket.
- 5) Kegiatan menggambar, yaitu melukis, membuat grafik, pola, atau gambar.
- 6) Kegiatan emosional, yaitu menaruh minat, memiliki kesenangan atau berani.
- 7) Kegiatan motorik, yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat atau membuat model.
- 8) Kegiatan mental, yaitu mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan-hubungan atau membuat keputusan.<sup>29</sup>

Berdasarkan pendapat di atas, ada beberapa cara untuk menilai keaktifan siswa, yaitu

- 1) Kegiatan visual seperti membaca, memperhatikan gambar, melihat demonstrasi, atau melihat pekerjaan orang lain.
- 2) Kegiatan lisan seperti menyatakan, merumuskan, berbicara, bertanya, atau interupsi.

---

<sup>29</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Bumi Aksara Jakarta, 2016), 173

- 3) Kegiatan mendengarkan seperti mendengarkan presentasi bahan, diskusi, atau mendengarkan percakapan.
- 4) Kegiatan menulis seperti menulis cerita, mengerjakan soal, menyusun laporan, atau mengisi angket.
- 5) Kegiatan menggambar seperti melukis, membuat pola, atau gambar.
- 6) Kegiatan emosional seperti menaruh minat, memiliki kesenangan atau berani.
- 7) Kegiatan motorik seperti melakukan percobaan, memilih alat-alat atau membuat model.
- 8) Kegiatan mental seperti mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan-hubungan atau membuat keputusan.

### **c. Faktor Keaktifan Belajar**

Keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, siswa juga dapat berlatih untuk berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru juga dapat merencanakan sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.<sup>30</sup>

Syah mengatakan bahwa ada tiga faktor yang memengaruhi keaktifan belajar siswa: faktor internal (yang terjadi di dalam siswa),

---

<sup>30</sup> Gustiansyah, Kasna Nur Maulidatus Shalihah And Wardatus Sobri, "Pentingnya Penyusunan Rpp Untuk Meningkatkan Keaktifan Iswa Dalam Belajar Mengajar Di Kelas", *Idarotana: Jurnal Of Administrasi Science*, 1.2 (2020), 81-94

faktor eksternal (yang terjadi di luar siswa), dan faktor pendekatan belajar. Secara sederhana faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:<sup>31</sup>

- 1) Faktor internal siswa, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, yang meliputi:
  - a) Aspek fisiologis merujuk pada kondisi umum fisik dan kesehatan siswa, termasuk kebugaran otot dan tubuh mereka, yang dapat memengaruhi motivasi dan fokus siswa.
  - b) Aspek psikologis, belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. Oleh karena itu, semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang. Adapun faktor psikologis siswa yang mempengaruhi keaktifan belajarnya adalah 5 sbagai berikut: 1) inteligensi, tingkat kecerdasan atau inteligensi (IQ) siswa tidak dapat diragukan lagi dalam menentukan keaktifan dan keberhasilan belajar siswa. Ini bermakna bahwa semakin tinggi tingkat inteligensinya maka semakin besar peluangnya untuk meraih sukses, begitu juga sebaliknya; 2) sikap, adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif; 3) bakat, adalah potensi atau kecakapan dasar yang

---

<sup>31</sup> Masruroh Avivatin, "Pengaruh Minat Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran PAI Di SMAN 1 Purwosari Tahun Ajaran 2016/2017", Iain Kediri 2017

dibawa sejak lahir yang berguna untuk mencapai prestasi sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing; 4) minat, adalah kecenderungan atau keghairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu; dan 5) motivasi, adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Jadi motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar.

- 2) Faktor Eksternal Siswa termasuk hal-hal yang terjadi di lingkungan siswa yang dapat memengaruhi upaya belajar mereka. Faktor-faktor eksternal termasuk: a) Lingkungan sosial, yang mencakup interaksi dengan guru, staf administrasi, dan teman sekelas; dan b) Lingkungan non-sosial, yang mencakup kondisi gedung sekolah, lokasi tempat tinggal, peralatan pendidikan, cuaca, dan waktu belajar yang tersedia.
- 3) Faktor Pendekatan Belajar mengacu pada berbagai metode yang digunakan siswa untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran suatu subjek.

## **B. Penelitian Relevan**

Adapun beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Resti Duriyatul Maghfiroh, Achmad Fanani, dan Wahyu Susiloningsih dengan judul “Pengembangan Media Kuis Berbasis *Mentimeter* Pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 2 Di

Kelas V Sekolah Dasar” 2022. Peneliti ini menggunakan metode penelitian R&D dengan model Bord dan Gall. Dari hasil validasi oleh para validator, didapatkan persentase dari dosen ahli proses pengembangan yaitu mencapai 83,3% dengan kriteria layak. Ahli media pembelajaran yang dilakukan oleh dua validator mendapat kan rata-rata 89,3% dengan kriteria sangat layak. Ahli bahasa yang dilakukan oleh dua validator mendapatkan rata-rata 94,4% dengan kriteria sangat layak. Ahli soal kuis yang dilakukan oleh dua validator mendapatkan rata-rata 91,6% dengan kriteria sangat layak. Ahli kelayakan produk yang dilakukan oleh satu validator mendapatkan rata-rata 87,5% dengan kriteria sangat layak. Jika dilihat dari table kriteria kelayakan produk dapat disimpulkan bahwa media kuis berbasis *mentimeter* yang sangat layak untuk dikembangkan kelangkah selanjutnya.<sup>32</sup>

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian diatas terletak pada lokasi penelitian, mata pelajaran, model penelitian dan periode pengamatannya. Sedangkan persamaan yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *mentimeter*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hasyiyati dan Zulherman dengan judul “Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan *Mentimeter* untuk Meningkatkan Keaktifan siswa pada Pembelajaran Daring di kelas IV SDN Palmerah 17 pagi ”, 2021. Peneliti menggunakan metode

---

<sup>32</sup> Maghfiroh, R.D, Fanani, & Susiloningsi Wahyu, “Pengembangan Media Kuis Berbasis *Mentimeter* Pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 2 Di Kelas V Sekolahhh Dasar”, *SNHRP* 4 (2022), 241-248.

penelitian R&D dengan model ADDIE. Hasil uji validasi media dari ahli materi memiliki nilai rata-rata yaitu 84% kategori Sangat Valid. Hasil uji validasi media dari ahli aspek guru memiliki nilai rata-rata yaitu 65% kategori Valid. Hasil uji kualitas media dari ahli aspek siswa memiliki nilai rata-rata yaitu 82% kategori Sangat Baik. Hasil pada siklus I dan siklus II dengan rata-rata presentase Siklus I yaitu 75% keaktifan siswa tinggi, sementara Siklus II dengan rata-rata presentase 87% keaktifan siswa Sangat Tinggi. Maka tingkat keaktifan siswa mengalami peningkatan 12%. Kesimpulannya pengembangan media evaluasi menggunakan *mentimeter* dapat meningkatkan tingkat keaktifan siswa pada pembelajaran daring.<sup>33</sup>

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian diatas terletak pada lokasi penelitian, mata pelajaran, kelas yang diteliti dan periode pengamatannya. Sedangkan persamaan yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *mentimeter*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Handika Madya Ramadhani Putra, Eka Hendi Andriyansyah dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Kontekstual Berbantuan *Mentimeter* dalam Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Ekonomi dikelas XI SMA Labschool Unesa.” 2022. Peneliti menggunakan metode penelitian R&D dengan model thiagarajan. Hasil uji validasi media dari ahli materi memiliki

---

<sup>33</sup> Hassyati.H, Zulherman.Z, “Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan *Mentimeter* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Daring”, *Jurnal Basicedu*, Vol.5, No.4 (2020), 2550-2562

nilai rata-rata yaitu 93% kategori Sangat Valid. Hasil uji validitas dari ahli media memiliki nilai rata-rata yaitu 94% kategori sangat layak. Hasil rata-rata keseluruhan aspek respons sebesar 95,7% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Dan hasil belajar peserta didik meningkat dengan menunjukkan hasil yang signifikan.<sup>34</sup>

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian diatas terletak pada lokasi penelitian, mata pelajaran, model penelitian, kelas yang diteliti dan periode pengamatannya. Sedangkan persamaan yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *mentimeter*.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Erinda Rizki Nuretha dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Mentimeter* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di kelas X Sma Srijaya Negara Palembang”2023. Peneliti menggunakan metode kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel yaitu  $27,016 > 1,667$  yang artinya terdapat pengaruh Media Pembelajaran *Mentimeter* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Srijaya Negara Palembang.<sup>35</sup>

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian diatas terletak pada lokasi, mata pelajaran, kelas yang diteliti, periode pengamatannya dan jenis penelitian. Penelitian Erinda Rizki Nuretha menggunakan jenis

---

<sup>34</sup>Handika Madya Ramadhani Putra dan Eka Hendi Andriyansyah, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Kontekstual Berbantuan Mentimeter Dalam Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Ekonomi” Fakultas: *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol.10,No.1 (2022), 1-13

<sup>35</sup> Erinda Rizki Nuretha dan Siti Fatimah, “Pengaruh Media Pembelajaran *Mentimeter* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di kelas X Sma Srijaya Negara Palembang.”, *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi Dan Kewirausahaan (JPEAKU)*, 3.1 (2023), 18-24

kuantitatif, sedangkan penulis menggunakan R&D. Adapun persamaan yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *mentimeter*.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Umar Manshur, Hajar Rosdiana dengan judul “Efektifitas media *mentimeter* dalam meningkatkan pemahaman materi bahasa arab era pandemi covid-19 di MI Al-Huda Pengastulan Seririt Bal” 2021. Metode yang di pakai dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif dengan memakai Pre-Test Post Test One Group Design yang dilaksanakan di MI Al-Huda Pengastulan. Berdasarkan perhitungan statistic yang telah dilakukan nilai hitung adalah 0.002. karena nilai hitung lebih kecil dari nilai kritik 0.05 maka bisa disimpulkan hasil yang didapat adalah signifikan. Dengan demikian dapat simpulkan bahwa terdapat perbedaan pemahaman ketika tidak memakai media *mentimeter* dan ketika memakai media *mentimeter* dalam materi Bahasa arab.<sup>36</sup>

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian diatas terletak pada lokasi penelitian, mata pelajaran, kelas yang diteliti, periode pengamatannya dan jenis penelitian. Penelitian diatas menggunakan jenis kuantitatif, dan penulis menggunakan R&D. Adapun persamaan yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *mentimeter*.

### **C. Kerangka Berfikir**

Bagi peserta didik, belajar merupakan suatu kegiatan yang sangat penting. Tujuan pendidikan IPA adalah mengembangkan keterampilan dan

---

<sup>36</sup> Umar Mansur dan Hajar Rosdiana, “Efektifitas Media *Mentimeter* Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Bahasa Arab Era Pandemi Covid 19 Di Mi Al Huda Pengastulan Seririt Bali”, 4.2 (2021), 180-197

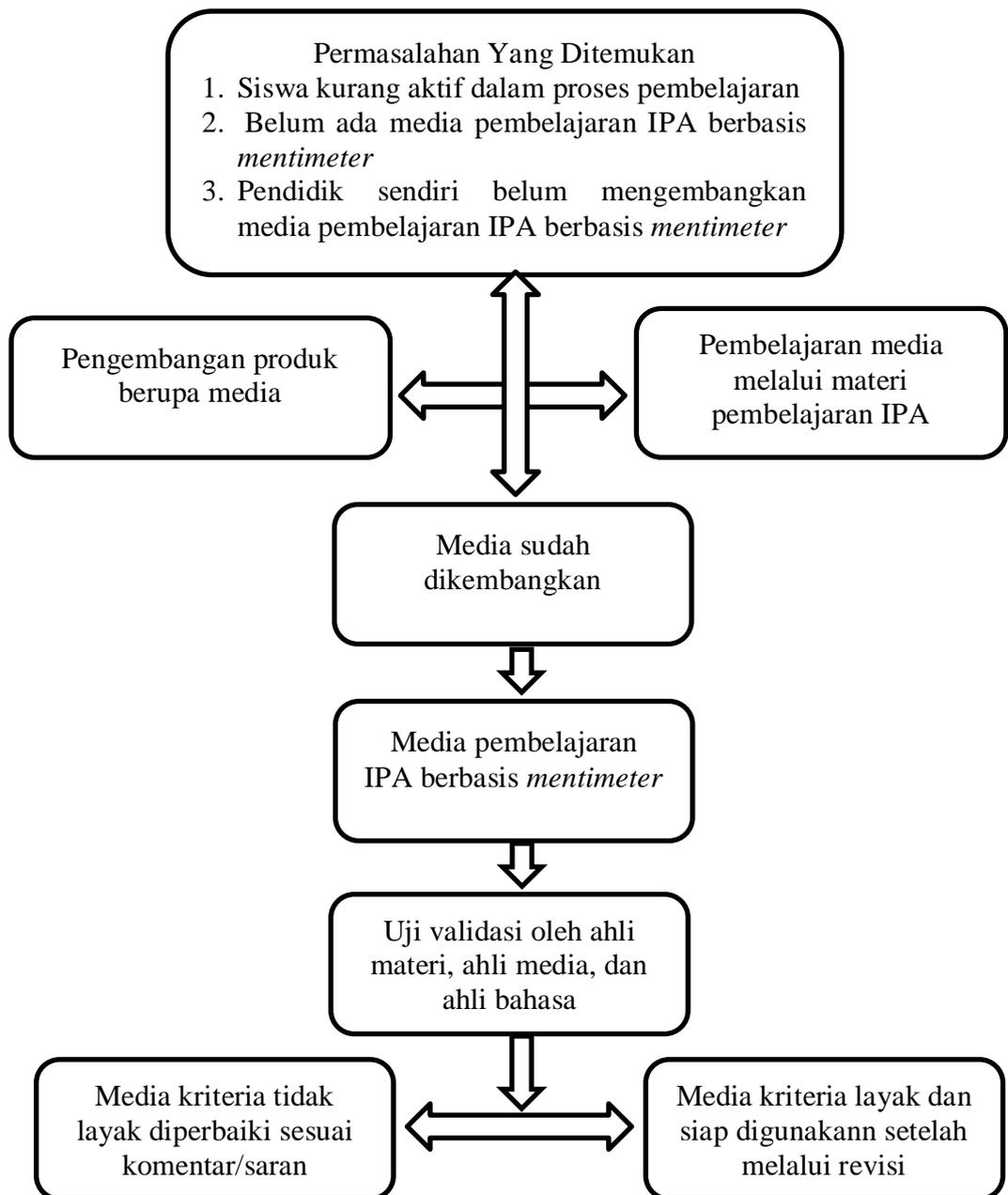
juga potensi yang dimiliki siswa dalam mengenai alam semesta beserta isinya dan juga peristiwa-peristiwa alam yang terjadi. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri se ilmu pengetahuan alam berkaitan dengan cara mencairitahu tentang alam secara sistematis,alam sekitar, serta pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan di dalam kehidupan sehari-hari.

Mengetahui bahwa ini adalah mata pelajaran yang sangat penting. pendidik harus menciptakan taktik, metode dan media pembelajaran yang menarik untuk digunakan selama proses pembelajaran. guru dituntut untuk memiliki kemampuan menyiapkan komponen pembelajaran sebabnya guru harus mengembangkan bahan ajar yang dirancang untuk membantu kebutuhan siswa.

Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. media pembelajaran memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima. Media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* digunakan untuk menyajikan materi supaya lebih mudah dipahami dengan fitur-fitur yang inovatif dan di desain menarik dan menyenangkan.

Tetapi peneliti menemukan masalah bahwa pendidik belum mengembangkan media pembelajaran berupa media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter*. Pendidik hanya memanfaatkan buku paket yang disediakan dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dalam pembelajaran. berdasarkan hasil diatas peneliti memberikan solusi dengan

mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter*. Kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



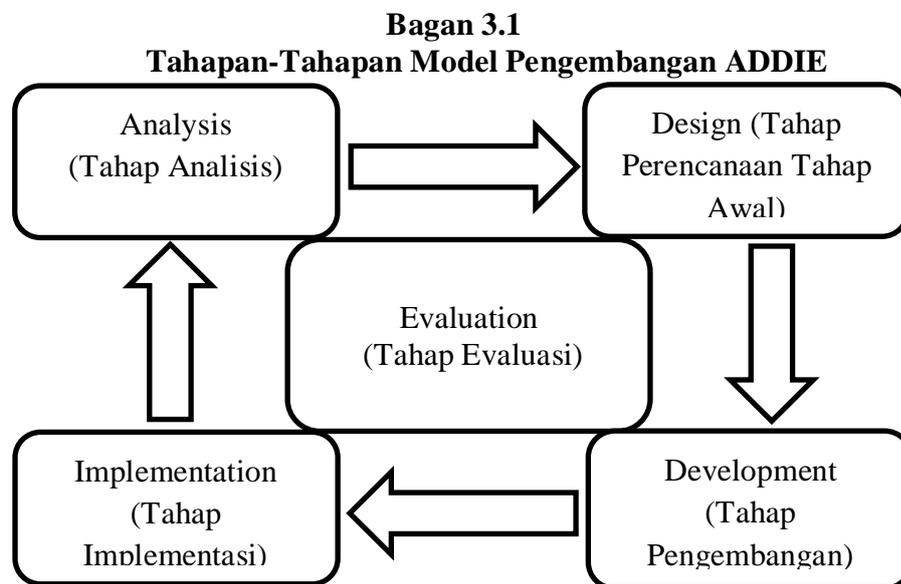
**Bagan 2.1 Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Mentimeter***

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Model Pengembangan

Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE, merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model inilah yang digunakan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran IPA Berbasis *mentimeter* dikelas V MIM 10 Karang Anyar . Pemilihan model pengembangan ini didasarkan pada alasan bahwa penetapan dasar desain pengembangan ADDIE bersifat mudah dipelajari, simpel, serta lebih dipraktikkan dalam pengembangan media pembelajaran.<sup>1</sup> Berikut ini adalah adalah tahapan-tahapan pengembangan media pembelajaran menurut ADDIE.



<sup>1</sup> Robert Maribe Branch, *Instuctional Design: The ADDIE Approach* (London: Springer Science+Bussiness Media, 2009), 2

## **B. Tempat Dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan di MIM 10 Karang Anyar, yang beralamat di Jl. Syahril, Kelurahan Karang Anyar, Kecamatan Curup Timur, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Kemudian untuk waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 4 Maret - 4 Juni Tahun Ajaran 2023/2024 siswa kelas V MIM 10 Karang Anyar.

## **C. Prosedur Pengembangan**

Prosedur penelitian pengembangan merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan suatu produk. Prosedur penelitian pengembangan yang digunakan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian yaitu Prosedur penelitian pengembangan ADDIE yang hanya pada tahapan *Analysis*, *Design*, *Development*, dan *Implementation* karena keterbatasan waktu dan biaya.

### **1. *Analysis* (Tahap Analisis)**

Tahap analisis merupakan tahap yang dilakukan oleh peneliti menganalisis kebutuhan, kurikulum, dan materi. Media yang digunakan untuk mendapatkan data awal terkait proses pembelajaran yang dilaksanakan sebelum melakukan dan menetapkan rancangan yang akan dikembangkan.<sup>2</sup> Tahap analisis dilakukan kebutuhan guru dan siswa mencakup guru dan siswa. Tahapan analisis yang dilakukan yaitu:

---

<sup>2</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi IV* (Yogyakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), 129

a. Analisis Kebutuhan Guru

Analisis kebutuhan guru adalah proses pengumpulan atau informasi untuk mendapatkan data terkait pengembangan peningkatan pembelajaran beberapa komponen yang diidentifikasi meliputi proses pembelajaran yang dilakukan guru. Proses analisis kebutuhan guru dilakukan dengan informasi dari berbagai sumber, seperti observasi kelas dan angket.

Hasil dari analisis kebutuhan guru dapat dijadikan acuan untuk merencanakan program pengembangan profesional yang tepat bagi para guru. Program tersebut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. selain itu analisis kebutuhan yang dilakukan juga menjadi dasar untuk menetapkan yang akan dikembangkan pada produk media yang akan dirancang.<sup>3</sup>

b. Analisis kebutuhan siswa

Analisis kebutuhan siswa adalah proses pengumpulan dan evaluasi informasi untuk memahami kebutuhan dan karakteristik siswa dalam konteks pendidikan. Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa secara individual atau kelompok, serta untuk merencanakan strategi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Dengan melakukan analisis kebutuhan siswa, pendidik dapat mengidentifikasi strategi pembelajaran yang tepat dan

---

<sup>3</sup> Winario Suratman, *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metode Teknik* (Bandung: Tarsito, 1985), 163

mengembangkan rencana pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Hal ini dapat melibatkan penyusunan kurikulum yang relevan, penggunaan metode pengajaran yang beragam, pemberian dukungan individual, atau penyesuaian lingkungan pembelajaran.<sup>4</sup>

## 2. *Design* (Tahap Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti mulai melakukan perancangan produk pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* berdasarkan data dari hasil analisis kebutuhan. Dalam penelitian dan pengembangan, berbagai desain produk dibuat, dan desain baru dibuat sebagai hasilnya. Pada media ini, langkah merancang media dilihat dari segi desain, materi, dan bahasa. Setelah itu, tahap pengembangan media dimulai.

## 3. *Development* (Tahap Pengembangan Produk)

Dalam langkah ketiga, peneliti mengembangkan media yang didasarkan pada rancangan awal. Berikut adalah langkah-langkah yang diambil peneliti saat mengembangkan media ini:

- a. Melakukan pembuatan media pembelajaran berbasis *mentimeter* dilihat dari segi desain, materi, dan Bahasa yang nantinya akan terlihat perbedaan dengan media yang digunakan di sekolah.
- b. Melakukan review media dengan memvalidasi media oleh tim ahli.

---

<sup>4</sup> Cik Hasan Bisi, *Penuntun Rencana Penelitian dan Penulisan Skripsi Bidang Ilmu Agama Islam*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 3003), 32

- c. Memperbaiki media sesuai dengan saran ahli sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi.

#### 4. *Implementatioan*

Langkah ini merupakan implementasi media dalam proses pembelajaran disekolah. Ini dilakukan pada uji coba terbatas untuk melihat respon siswa dan guru terhadap media.

### **D. Uji Coba Produk**

#### **1. Desain Uji Coba**

Uji coba produk pengembangan dilakukan melalui uji ahli (expert judgment) dan uji coba terbatas. Adapun tahapannya sebagai berikut:

- a. Tahap Uji Ahli (*Expert Judgment*)

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Tahap validasi terdiri atas validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi ahli bahasa.

- b. Uji Coba Terbatas

Uji coba ini dilakukan dengan 6 siswa kelas V dan 1 guru kelas V. Uji coba ini masing-masing responden diberikan angket untuk menilai suatu produk media.

#### **2. Subjek Uji Coba**

Subjek dalam penelitian ini adalah terdiri dari guru kelas V dan 22 siswa kelas V MIM 10 Karang Anyar.

### 3. Jenis Data

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif, yaitu data yang disajikan dalam bentuk kata verbal dan data kuantitatif yaitu data yang disajikan dalam bentuk angka.<sup>5</sup>

### 4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data guna mempermudah pekerjaannya dan menghasilkan hasil yang lebih baik, lebih akurat, sistematis yang lebih mudah ditangani. Untuk menyempurnakan instrumen yang diperoleh, penelitian ini menggunakan penelitian berbasis alat atau instrument.<sup>6</sup> Instrumen penelitian mencakup; a. Observasi b. angket.

#### a. Observasi

Observasi dilakukan pada siswa dan guru sebagai subjek penelitian untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *mentimeter* dalam meningkatkan keaktifan peserta didik

**Tabel 3.1**  
**Sumber Data Observasi**

| <b>No</b> | <b>Objek observasi</b>            | <b>Lokasi</b> | <b>Informasi yang diperoleh</b>               |
|-----------|-----------------------------------|---------------|---|
| 1         | Guru kelas V MIM 10 Karang Anyar  | Kelas V       | Proses pembelajaran sebelum menggunakan media |
| 2         | Siswa kelas V MIM 10 Karang Anyar | Kelas V       |   |

<sup>5</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, 3 rd Ed.(Bandung:Alfabeta Cv.,2020)

<sup>6</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik...*, 203

## b. Angket

Angket adalah jenis alat penelitian yang meminta responden serangkaian pertanyaan dan pernyataan terbuka untuk mengumpulkan data dan informasi.<sup>7</sup> Pada penelitian ini angket digunakan dalam menganalisis kebutuhan, angket respon, angket validasi terhadap media pembelajaran, dan angket respon agar media pembelajaran yang dikembangkan sesuai kebutuhan siswa dan guru.

### 1) Angket Analisis Kebutuhan Guru Dan Siswa.

Angket analisis kebutuhan guru dan siswa dianalisis menggunakan rumus persentase untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan terhadap tingkat kevalidan kebutuhan media pembelajaran berbasis *mentimeter*. Maka digunakan konversi skala tingkat pencapaian. Angket analisis kebutuhan guru dan siswa yaitu dengan memilih jawaban ya/tidak.

### 2) Angket Validasi Ahli

Angket validasi untuk ahli dikembangkan peneliti dengan menggunakan angket dengan berbasis skala likert dengan alternative *multiple choice* untuk validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dengan tafsiran sebagai berikut.<sup>8</sup>

a) Skor 1 artinya sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak menarik, sangat tidak jelas.

---

<sup>7</sup> Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan: Metode Dan Paradigma Baru* (Bandung: PT Remaja Rosdajarya, 2014), 228

<sup>8</sup> Sugiyono, *Metode Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 135

- b) Skor 2 artinya kurang tepat, kurang sesuai, kurang menarik, kurang jelas.
- c) Skor 3 artinya cukup, sedang.
- d) Skor 4 artinya tepat, sesuai, menarik.
- e) Skor 5 artinya sangat baik, sangat tepat sangat menarik, sangat mudah.

Adapun angket yang dibutuhkan untuk validasi produk media pembelajaran berbasis *mentimeter* ini mencakup; 1) angket validator ahli materi; 2) angket validator ahli media; 3) angket validator ahli bahasa; dan 4) angket respon guru dan siswa.

## **E. Analisis Data**

### **1. Data Proses Pengembangan Produk**

Data proses pengembangan produk media pembelajaran berbasis *mentimeter* berupa data deskriptif, yaitu tinjauan dan saran dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sesuai dengan prosedur pengembangan yang dilakukan. Tahap awal penelitian pengembangan dilakukan dengan pengumpulan referensi mengenai materi sistem pencenaan manusia, tahap selanjutnya yaitu penyusunan instrumen penelitian dan pengembangan media.

Tahap terakhir adalah penilaian. Media ini divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setelah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa media kemudian direvisi sehingga diperoleh media revisi tahap I. Media hasil revisi tahap I kemudian diujicobakan

dengan cara digunakan oleh guru dalam pembelajaran di kelas. Media yang telah melalui proses ujicoba akan direvisi kembali. Berdasarkan tahap-tahap tersebut, maka akan dihasilkan produk akhir media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* dengan materi sistem pencernaan manusia untuk pembelajaran IPA kelas V SD/MI

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan teknik uji keabsahan data, yaitu data yang tidak berbeda antara data yang diperoleh peneliti dengan data yang terjadi sesungguhnya pada objek penelitian sehingga keabsahan data yang telah disajikan dapat dipertanggungjawabkan. Dalam penelitian ini, Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu:

### a. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian apapun dan digunakan untuk memperoleh informasi yang diperlukan oleh peneliti.<sup>9</sup> Observasi partisipasif yang digunakan peneliti mengamati secara langsung dilapangan, tentang proses pembelajaran IPA di MIM 10 Karang Anyar.

### b. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu.<sup>10</sup>

Dokumentasi merupakan menemukan data yang menimpa hal-hal atau

<sup>9</sup> Rulan Ahmad, *Memahami Metodologi Penulisan Kualitatif*, (Malang: UM Press, 2005),

<sup>10</sup> *Ibid.*, 326

variabel seperti surat kabar, transkrip buku, catatan, notulen rapat, agenda, majalah prasasti, dan sebagainya.<sup>11</sup>

Dokumentasi dalam penelitian ini diperlukan sebagai data pendukung terutama data kegiatan yang bersifat dokumentasi dan untuk menyingkap data yang bersifat administratif. Profil, Visi Misi MIM 10 Karang Anyar, Daftar Jumlah Guru, dan Siswa dan lain sebagainya yang mendukung terhadap terselesaikannya skripsi ini.

### c. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.<sup>12</sup> Angket berbentuk daftar checklist yaitu angket analisis kebutuhan siswa, guru, angket validasi ahli materi, ahli bahasa ahli media, dan angket respon.

## 3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu proses pencarian dan penyusunan data secara sistematis. Data-data yang di pakai dalam teknik analisis data adalah data yang telah diperoleh dari hasil observasi dan penyebaran angket. Hasil dari pengumpulan data tersebut kemudian dijabarkan, dipilih, disusun dan disimpulkan kedalam beberapa sub.<sup>13</sup>

Dalam penelitian ini, menggunakan perpaduan dua teknik analisis data

---

<sup>11</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta,1997), 199

<sup>12</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 234

<sup>13</sup> Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed Method)*, (Kuningan: Hidayatul Quran, 2019), 150

yaitu teknik analisis data kualitatif deskriptif dan teknik analisis data kuantitatif yang akan di petakan menjadi beberapa sub yaitu:

a. Teknik analisis kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif adalah teknik pengolahan data yang menggabungkan data kualitatif seperti masukan, kritik dan rekomendasi untuk perbaikan yang ada didalam angket ataupun catatan lapangan. Data ini digunakan untuk memperbaiki media yang dikembangkan. Analisis data kualitatif berupa muatan deskriptif pernyataan narasumber terkait media yang dikembangkan. Teknik analisis data ini dilakukan dengan prosedur berikut.<sup>14</sup>

a. Reduksi Data

Data yang telah diperoleh dari proses pengumpulan data perlu dilakukan reduksi agar data bisa memberikan gambaran yang jelas dan dapat mempermudah peneliti untuk memahaminya. Reduksi merupakan proses merangkum, memilih hal pokok, mencari tema dan pola serta menfokuskan hal-hal yang penting. Tujuan utama dari proses reduksi adalah menemukan suatu yang di pandang asing, tidak dikenal, belum memiliki pola tetapi menjadi perhatian.

---

<sup>14</sup> Umrati Dan Hengki Wijaya, *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep Dalam Penelitian Pendidikan* (Sulewesi Selatan: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2020) 85-90

b. Display data

Display data atau bisa diartikan sebagai proses penyajian data dengan menggunakan uraian singkat, bagan, hubungan antarkategori atau segala sesuatu yang sejenisnya dilakukan untuk mengorganisasi dan menyusun pola hubungan sehingga mudah dipahami. Menyajikan data dalam teknik analisis bersifat naratif. Akan tetapi, ada juga yang menggunakan grafik, matriks, network (jaringan kerja) dan chart.

c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Langkah terakhir dari teknik analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan yang diperoleh pada proses reduksi masih bersifat awal dan jika kesimpulan awal yang didapat tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dan mendukung maka kesimpulan tersebut akan mengalami perubahan. Akan tetapi, jika sebaliknya maka kesimpulan tersebut sudah kredibel dan bisa diverifikasi dengan baik. Kesimpulan dalam teknik analisis data kualitatif yaitu temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada.

b. Teknik Analisis Kuantitatif

Teknik analisis data kuantitatif adalah cara yang digunakan untuk mengkategorikan, mengurutkan, memanipulasi, dan meringkas data sehingga memperoleh jawaban atas pertanyaan penelitian. Analisis data kuantitatif bisa dimulai apabila data-datanya sudah terkumpul dan rancangan penelitian kuantitatif telah disusun

sedemikian rupa komplitnya, sehingga semua data telah ditentukan secara teliti, lengkap dan pasti. Data tersebut juga harus berupa data kuantitatif (angka). Tujuan utama dari teknik analisis data kuantitatif adalah untuk menguji suatu teori.<sup>15</sup> Dalam penelitian ini, akan menggunakan analisis data kuantitatif deskriptif di dalam menghitung dan menyimpulkan data berikut ini:

1) Analisis data kebutuhan guru dan siswa.

Teknik analisis kebutuhan guru dan siswa menggunakan data kuantitatif yang dikonversikan kedalam data kualitatif. Skala kebutuhan terhadap produk yaitu 5 kriteria 1) sangat butuh, 2) butuh, 3) cukup butuh, 4) kurang butuh, 5) sangat tidak butuh. Dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut.

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\text{rata-rata keseluruhan aspek}}{\text{skala tertinggi penilaian}} \times 100$$

**Tabel 3.2**  
**Kriteria Analisis Kebutuhan<sup>16</sup>**

| No | Tingkatb pencapaian (skor) | Interprestasi      |
|----|----------------------------|--------------------|
| 1  | 81%-100%                   | Sangat Butuh       |
| 2  | 61%-80%                    | Butuh              |
| 3  | 41%-60%                    | Cukup Butuh        |
| 4  | 21%-40%                    | Kurang Butuh       |
| 5  | 0%-20%                     | Sangat Tidak Butuh |

2) Analisis Angket Kebutuhan Validasi Ahli

Angket validasi ahli dalam penelitian ini, berisi kriteria-kriteria dalam produk yang dikembangkan. Penilaian angket

<sup>15</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Manajemen, 5th Ed.* (Bandung: Alfabeta Cv, 2016) 238.

<sup>16</sup> Siti istiningsish, "Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Tema Cita-Citaku Subtema Aku Dan Cita-Citaku Kelas IV", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 2021, 694

validasi ahli akan dihitung menggunakan rumus *skala likert*. Menurut Sugiyono rumus *skala likert* adalah rumus yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang fenomena yang ada. Rumus *likert* adalah sebagai berikut:

Skor dalam menghitung hasil validasi di atas menggunakan

rumus *skala likert* dengan rumus

$$P = \frac{x}{\sum xi} \times 100\%$$

P = Skor yang di cari

X = Jumlah total tanggapan responden

Xi = Jumlah total nilai ideal per titik

100% = Konstan

**Tabel 3.3**  
**Kriteria Penilaian Validasi Produk**<sup>17</sup>

| No | Keterangan        | Poin |
|----|-------------------|------|
| 1  | Sangat tidak baik | 1    |
| 2  | Tidak baik        | 2    |
| 3  | Cukup baik        | 3    |
| 4  | Baik              | 4    |
| 5  | Sangat baik       | 5    |

**Tabel 3.4**  
**Kriteria Kualitas Media**<sup>18</sup>

| No | Tingkat pencapaian (skor) | Interprestasi      |
|----|---------------------------|--------------------|
| 1  | 81%-100%                  | Sangat layak       |
| 2  | 61%-80%                   | Layak              |
| 3  | 41%-60%                   | Cukup layak        |
| 4  | 21%-40%                   | Kurang layak       |
| 5  | 0%-20%                    | Sangat tidak layak |

<sup>17</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development)*. (Bandung: Alfabeta Cv, 2019), 168

<sup>18</sup> Siti Istiningsih, *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan...*,694

### 3) Analisis Angket Respon

Data yang digunakan dalam respon terhadap media pembelajaran mengacu pada 5 kriteris penilaian sebagai berikut:

**Tabel 3.5**  
**Kriteria Respon<sup>19</sup>**

| No | Kriteria            | Poin |
|----|---------------------|------|
| 1  | Sangat setuju       | 5    |
| 2  | Setuju              | 4    |
| 3  | Ragu-ragu           | 3    |
| 4  | Tidak setuju        | 2    |
| 5  | Sangat tidak setuju | 1    |

Mengubah skor rata-rata yang diperoleh menjadi nilai dengan kriteria. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kualitas terhadap kelayakan produk pengembangan media pembelajaran yang dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\text{rata-rata keseluruhan aspek}}{\text{skala tertinggi penilaian}} \times 100$$

Adapun kriteria penilaian dalam respon terhadap media pembelajaran *mentimeter* yaitu :

**Tabel 3.6**  
**Kriteria Kualitas Media Pembelajaran<sup>20</sup>**

| No | Tingkat Pencapaian (skor) | Interprestasi     |
|----|---------------------------|-------------------|
| 1  | 81%-100%                  | Sangat Baik       |
| 2  | 61%-80%                   | Baik              |
| 3  | 41%-60%                   | Cukup Baik        |
| 4  | 21%-40%                   | Kurang Baik       |
| 5  | 0%-20%                    | Sangat Tidak Baik |

<sup>19</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development)*...,168

<sup>20</sup> Siti Istiningsih, *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*...,694

Media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* dalam kriteria penilaian dalam tingkat capaian responden terhadap media dinyatakan cukup baik secara teoritis jika Persentase 41%-60%. Dan dinyatakan tidak baik apabila tingkat pencapaian skor 0% – 20%.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Profil Sekolah

##### 1. Sejarah Singkat MIM 10 Karang Anyar

MI Muhammadiyah 10 Karang Anyar adalah salah satu sekolah yang berada di Jl. Syahrial Kelurahan Karang Anyar Kecamatan Curup Timur Kabupaten Rejang Lebong yang telah berdiri sejak tahun 1957 dan sampai dengan saat ini MI Muhammadiyah 10 Karang Anyar masih dengan eksistensinya yang semakin meningkat.

Dari sejak berdiri hingga sekarang, kepemimpinan atau Kepala MI Muhammadiyah 10 Karang Anyar selalu berotasi. Adapun nama-nama Kepala MI Muhammadiyah 10 Karang Anyar adalah sebagai berikut:<sup>1</sup>

**Tabel 4.1**  
**Rekapitulasi Data Kepala Sekolah Dan Masa Jabatan MI Muhammadiyah 10 Karang Anyar**

| No | Nama                  | Periode         |
|----|-----------------------|-----------------|
| 1  | Syafaruddin, Amd      | 1985 – 1995     |
| 2  | M. Kobri Toup, S.Pd.I | 2003 – 2006     |
| 3  | Yusmiati, S.Pd        | 2006 – 2018     |
| 4  | Burhan Fajri, S.Pd    | 2018 – Sekarang |

*Sumber: MIM 10 Karang Anyar*

Sekolah merupakan tempat yang memiliki peranan penting dalam membantu program Pemerintah yaitu upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, serta meningkatkan harkat dan martabat anak bangsa, sesuai

---

<sup>1</sup> Dokumen MIM 10 Karang Anyar

dengan amanat Undang-Undang Dasar 1945. MI Muhammadiyah 10 Karang Anyar adalah salah satu diantara lembaga pendidikan terpadu yang bercirikan Islam tertua di Indonesia.

Dalam mengembangkan amanah Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31, dimana pemerintah harus menjamin setiap warganya untuk mendapatkan pendidikan yang layak yang dapat menjamin kehidupan warganya, maka dalam upaya peningkatan mutu pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan umum dan keagamaan khususnya di MI Muhammadiyah 10 Karang Anyar, serta kelancaran proses belajar mengajar maka pemenuhan kebutuhan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai perlu untuk dilaksanakan, khususnya dalam menciptakan kondisi pelajaran yang efektif dan efisien sehingga akan terwujud tujuan yang dicita-citakan yaitu tersedianya generasi masa depan yang handal.

## **2. Profil Singkat Lembaga MIM 10 Karang Anyar**

### **a. Identitas Sekolah**

1) Nama Sekolah : MI Muhammadiyah 10 Karang Anyar

2) Alamat Sekolah : Jl. Syahrial

Kelurahan : Karang Anyar

Kecamatan : Curup Timur

Kabupaten : Rejang Lebong

Propinsi : Bengkulu

Kode Pos : 39116

E-Mail : -

b. Visi dan Misi Sekolah

1) Visi Sekolah

Terwujudnya peserta didik MI Muhammadiyah 10 Karang Anyar yang islami, berakhlak mulia, cerdas dan kompetitif.

2) Misi Sekolah

- a) Meningkatkan mutu dan daya saing pada madrasah.
- b) Mewujudkan manajemen pendidikan yang akuntabel, transparan, efisien dan efektif serta visioner.
- c) Membudayakan sikap kerjasama dan gotong royong.
- d) Mengefektifkan waktu belajar.
- e) Disiplin, jujur dan bertanggung jawab.
- f) Mengembangkan disiplin peserta didik. <sup>2</sup>

c. Struktur Organisasi sekolah

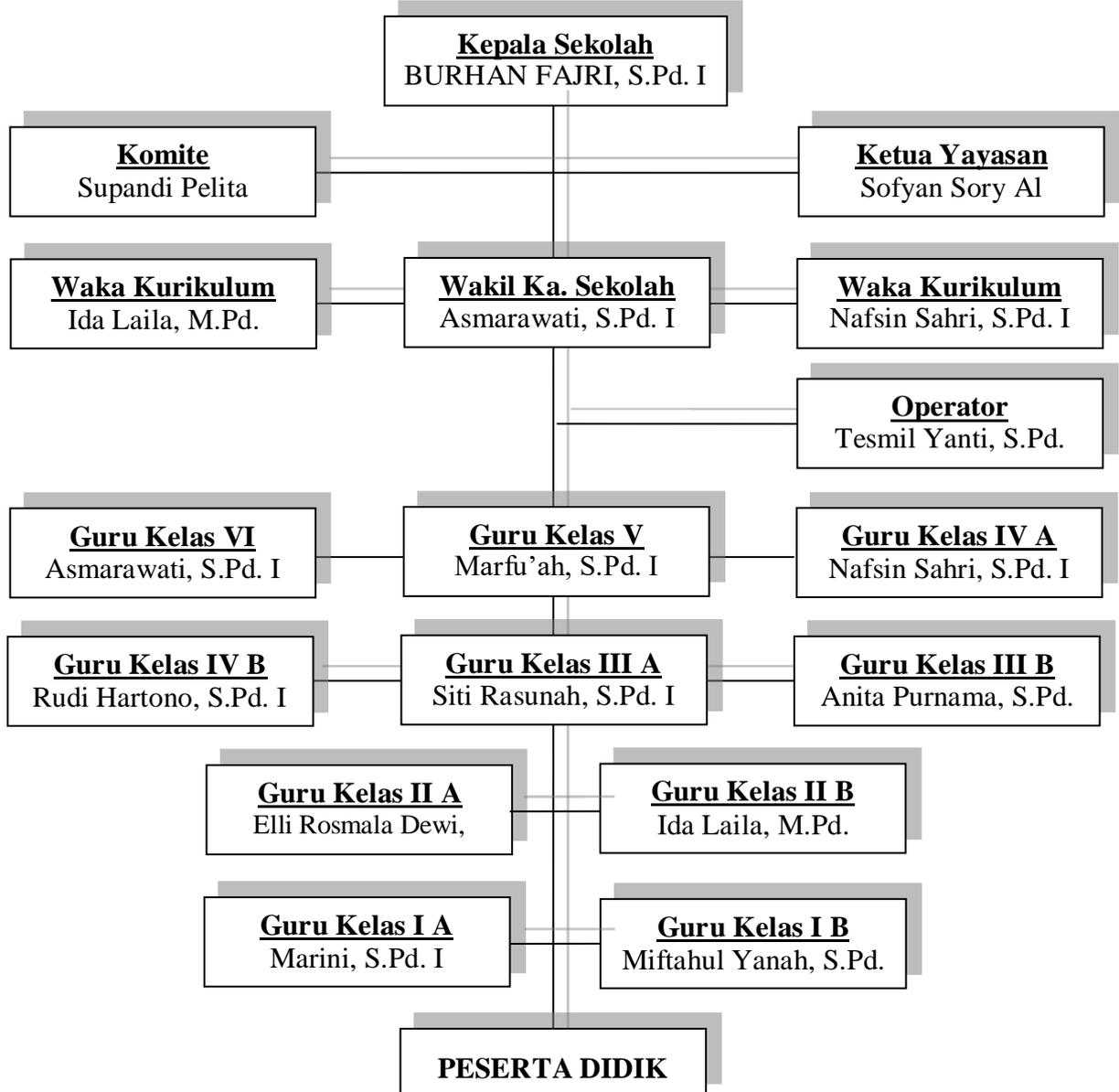
Sekolah merupakan tempat kegiatan belajar mengajar sebagai sarana menimba ilmu. Disekolah terdiri dari banyak elemen tidak hanya peserta didik namun pendidik dan staf lainnya yang bersama-sama membangun sekolah. Membangun sekolah yang baik tentunya dibutuhkan organisasi sekolah yang terstruktur yang berperan bukan hanya kepala sekolah, begitu pula halnya dengan MI Muhammadiyah 10 Karang Anyar dimana struktur organisasi sekolahnya dapat kita lihat pada bagan struktur berikut :<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Dokumen MIM 10 Karang Anyar

<sup>3</sup> Dokumen MIM 10 Karang Anyar

**Bagan 4.1**  
**Struktur Organisasi MI Muhammadiyah 10 Karang Anyar**



#### d. Keadaan Pendidik

##### 1) Rekapitulasi Tenaga Pendidik

Terselenggaranya pendidikan tidak terlepas dari adanya pihak-pihak yang menjalankan. Dalam hal ini, tenaga pendidik merupakan bagian dari pihak-pihak yang memberikan pengaruh besar terhadap jalannya sebuah pendidikan. Tenaga pendidik di MI Muhammadiyah 10 Karang Anyar secara keseluruhan berjumlah 20 orang yaitu sebagai berikut :

**Tabel 4.2**  
**Rekapitulasi Jumlah Pendidik MI Muhammadiyah 10**  
**Karang Anyar**

| NO | NAMA                      | KETERANGAN |
|----|---------------------------|------------|
| 1  | Burhan Fajri, S.Pd.I      | PNS        |
| 2  | Elli Rosmala Dewi, S.Pd.I | PNS        |
| 3  | Asmarawati, S.Pd.I        | PNS        |
| 4  | Siti Rasunah, S.Pd.I      | PNS        |
| 5  | Marfu'ah, S.Pd.I          | PNS        |
| 6  | Marini, S.Pd.I            | PNS        |
| 7  | Ida Laila, M.Pd           | PNS        |
| 8  | Nafsin Sahri, S.Pd. I     | PNS        |
| 9  | Tesmil Yanti, S.Pd.I      | NON PNS    |
| 10 | Revi Palada, S.Pd.I       | NON PNS    |
| 11 | Rudi Hartono, S.Pd.I      | NON PNS    |
| 12 | Nova Diani, S.Pd.I        | NON PNS    |

| NO | NAMA                        | KETERANGAN |
|----|-----------------------------|------------|
| 13 | Ayu Rizki Anggraini, S.Pd.I | NON PNS    |
| 14 | Andika Saputra, S.Pd.I      | NON PNS    |
| 15 | Febri Yanti, S.Pd           | NON PNS    |
| 16 | Anita Purnama, S.Pd         | NON PNS    |
| 17 | Yuniarti, S.Pd              | NON PNS    |
| 18 | Miftahul Yanah, S.Pd        | NON PNS    |
| 19 | Riska Kustantriani, S.Pd    | NON PNS    |
| 20 | Imelda Aprilia, S.Pd.       | NON PNS    |

Sumber: MIM 10 Karang Anyar

## B. Deskripsi Hasil Pengembangan

### 1. Penyajian Data Uji Coba

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* pada materi Sistem Pencernaan Manusia kelas V. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Model penelitian dalam melakukan pengembangan Media pembelajaran IPA berbasis *Mentimeter* adalah menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *development* karena keterbatasan waktu dan biaya. Tahapan penelitian dan pengembangan secara rinci adalah sebagai berikut:

a. Tahapan *analysis*

1) Analisis kebutuhan guru

Berdasarkan hasil analisis peneliti dengan guru mendapatkan sebuah kesimpulan bahwa guru hanya menggunakan buku tema yang disediakan sekolah, guru menggunakan metode ceramah, guru tidak menggunakan media bergambar/video dalam penyampaian materi. Hal ini membuat siswa menjadi bosan dan jenuh yang berdampak pada kurangnya keaktifan siswa dan terkesan pasif. Seharusnya guru menghandirkan sebuah media bergambar/video yang dapat menarik peserta didik untuk belajar agar proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Adapun hasil analisis terhadap kebutuhan guru terkait dengan kebutuhan pendidik terhadap media pembelajaran berbasis *mentimeter* yang dikembangkan diperoleh 81,25% dengan kategori sangat dibutuhkan . Didapatkan informasi bahwa pendidik mengharapkan media pembelajaran berbasis *mentimeter* yang dibutuhkan adalah media yang dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa dan banyak fitur-fitur inovatif sebagai penunjang materi yang di ajarkan.<sup>4</sup>

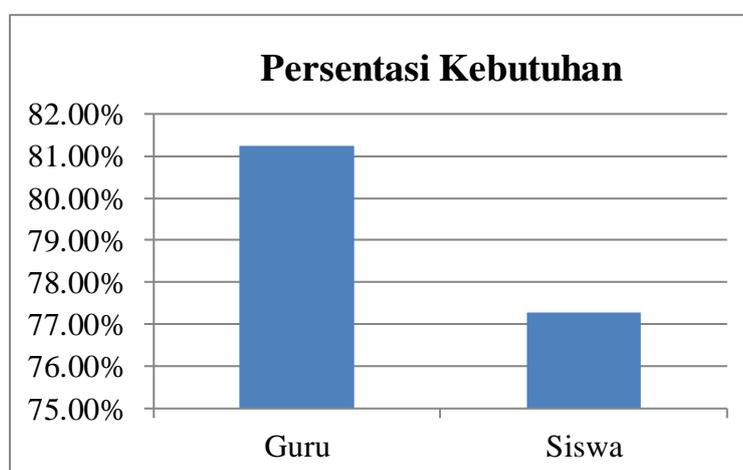
---

<sup>4</sup> Musliha & Purnawarman, Using *Mentimeter* For Eliciting Students Responses In Formative Assessment Practice.1st International Conference On Information Technology And Education, 2020, 508

## 2) Analisis kebutuhan peserta didik

Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan bertujuan untuk memperoleh gambaran dalam membuat media pembelajaran berbasis *mentimeter* sesuai dengan harapan peserta didik. Dari hasil analisis kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran IPA Berbasis *mentimeter* diperoleh nilai sebesar 77,29% dengan kategori dibutuhkan.

Peneliti mendapatkan informasi bahwa peserta didik menginginkan media pembelajaran yang menyenangkan disertai dengan tampilan yang berwarna-warni dan memiliki ragam variasi. Berikut ini diagram Persentase kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter*.



**Gambar 4.1**  
**Grafik Persentase Analisis Kebutuhan**

## 3) Analisis kurikulum

Pada tahapan analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis pada kurikulum yang digunakan pada kelas V mim 10

karang anyar. Analisis kurikulum untuk menentukan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yang terdapat didalam kurikulum tersebut.

**Tabel 4.3**  
**Kompetensi Dasar Dan Indikator**

| No | Kompetensi Dasar  | Indikator   |
|----|---|---|
| 1  | 3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia sertacara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia | 3.3.1 Menentukan organ pada sistem pencernaan manusia<br>3.3.1 Menganalisis organ pencernaan pada manusia dan fungsinya |
|    | 4.4 Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan manusia  | 4.3.1 Membuat karya tentang konsep-konsep organ dan fungsi pencernaan pada manusia                                      |

b. Tahapan *Design*

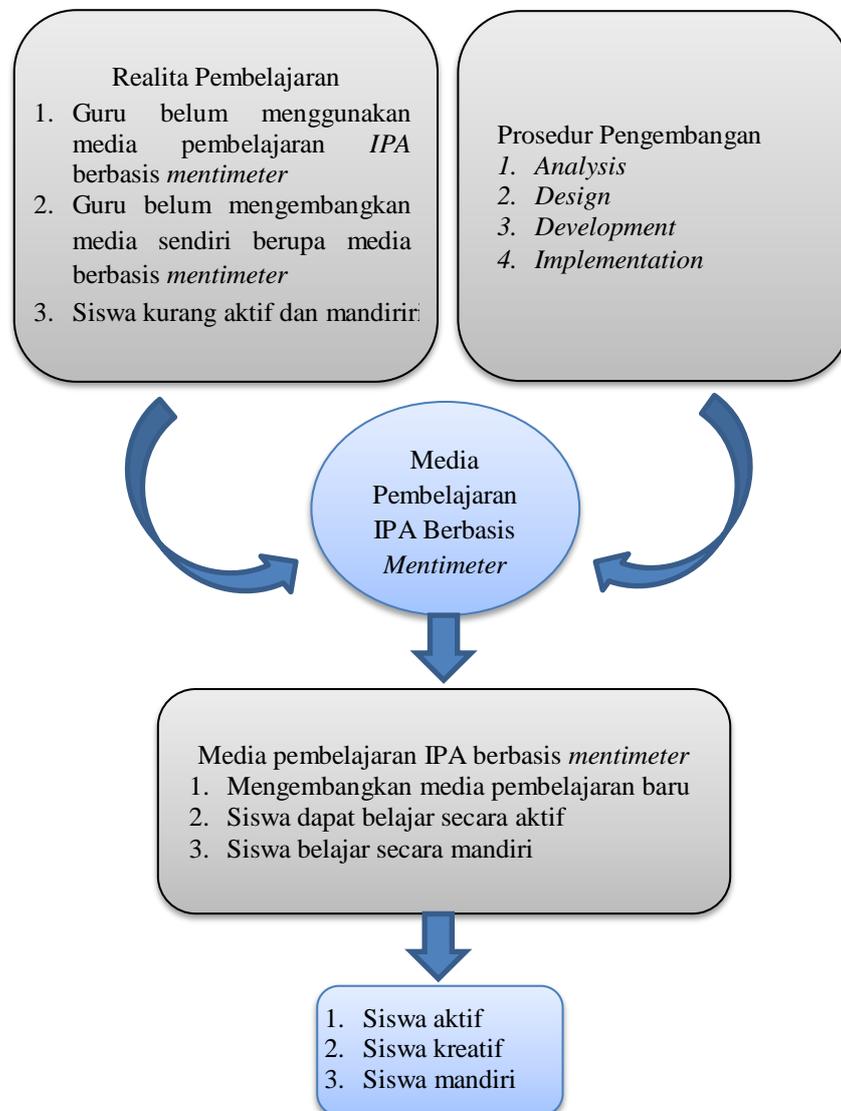
Pada tahap ini, dimulai untuk mendesain media yang akan dikembangkan nantinya dan pada tahap desain, Pada tahap ini desain memuat desain konseptual dan desain fisik media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* di MIM 10 Karang Anyar. Perancangan yang perlu dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* di MIM 10 Karang Anyar dilakukan perancangan produk media presentasi didesain menggunakan *mentimeter* yang digunakan dalam penelitian pengembangan sebagai berikut:

### 1) Draf Konseptual Media Pembelajaran IPA Berbasis *Mentimeter*

Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa Media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* yang layak dan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa kelas V di MIM 10 Karang Anyar. Media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti adalah media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* untuk meningkatkan keaktifan peserta didik yang di dalamnya memuat gambar yang berwarna-warni, memiliki fitur-fitur inovatif, dan memberi umpan balik langsung kepada siswa. Proses pengembangan media yaitu; 1) menganalisis hasil dari kebutuhan yang sudah didapatkan dari analisis kebutuhan; 2) menganalisis kurikulum meliputi KD dan indikator pembelajaran yang akan digunakan pada modul; 3) kemudian peneliti melakukan analisis terhadap konten tema-tema.

Berdasarkan analisis kebutuhan peneliti menyusun draf konseptual yaitu peneliti mengkaji kurikulum dengan mempelajari silabus yang ada di MIM 10 Karang Anyar pada mata pelajaran IPA untuk menemukan materi agar pembelajaran yang dihasilkan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran dan mengidentifikasi materi yang dibutuhkan dalam media dilakukan dengan cara bertukar pendapat dengan guru mata pelajaran IPA. Desain konseptual Media dapat dilihat sebagai berikut:

**Bagan 4.1**  
**Draft konseptual Media pembelajaran IPA Berbasis**  
***Mentimeter***



Berdasarkan desain konseptual media di atas maka media dikembangkan mencakup *analysis*, *design*, *development*, dan *implementation*. Berikut ini desain produk dalam mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter*.

a) Tahap pertama

Tahap pertama yaitu peneliti mengumpulkan bahan-bahan materi yang akan digunakan dalam pembuatan media sesuai subtema bagaimana tubuh mengolah makanan dengan mengidentifikasi indikator, menetapkan materi, analisis karakteristik dan mewujudkan siswa yang aktif dan mandiri. Silabus dan RPP kelas V pada materi sistem pencernaan manusia untuk melengkapi materi sesuai dengan KI dan KD dan merumuskan indikator yang akan di capai pada media. Peneliti mengumpulkan referensi materi subtema bagaimana tubuh mengolah makanan dalam internet, buku Tema Kelas V dan buku-buku lainnya agar materi lebih sistematis, padat, jelas, dan singkat.

b) Tahap kedua

Tahap kedua yaitu desain. Peneliti mendesain produk dengan cara menggabungkan materi sistem pencernaan manusia dengan gambar yang berwarna-warni, beragam variasi dan dapat memberikan umpan balik kepada siswa terhadap konten yang diberikan dan materi sesuai dengan lingkungan sekitar/lingkungan sehari-hari dengan tingkat pemahaman dan perkembangan siswa, desain produk berbantuan aplikasi seperti canva, capcut, dan youtube supaya tampilan lebih menarik dan terarah.

c) Tahap ketiga

Tahap ketiga yaitu proses penggabungan komponen yaitu proses menyusun setiap komponen berupa cover, kd, indikator, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, materi, LKPD, kuis, kesimpulan dan soal evaluasi.

d) Tahap keempat

Tahap terakhir atau finishing yaitu media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* menghasilkan berupa link <https://www.mentimeter.com/app/presentasi/al41ezgox7oqdwa cms3dwe3ktj5kh35i/first/edit>.

2) Fisikal Media Pembelajaran IPA Berbasis *Mentimeter*

Berdasarkan kerangka konsep desain media, peneliti mengembangkan draf fisikal media dengan memperhatikan; a) silabus; b) RPP; c) media Berdasarkan kerangka konsep desain media pengembangan maka diperoleh media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* yaitu sebagai berikut:

a) Silabus

Silabus yang dikembangkan berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi dasar (KD) sesuai yang telah ditetapkan pemerintah. Langkah-langkah penulisan silabus antara lain : menuliskan identitas silabus, KI dan KD indikator, materi pokok alokasi waktu dan menentukan sumber belajar, sebagaimana tabel dibawah ini:

| SILABUS PEMBELAJARAN IPA |           |                 |                          |           |                     |                  |                   |
|--------------------------|-----------|-----------------|--------------------------|-----------|---------------------|------------------|-------------------|
| Nama Sekolah :           |           |                 |                          |           |                     |                  |                   |
| Mata Pelajaran :         |           |                 |                          |           |                     |                  |                   |
| Kelas/Semester :         |           |                 |                          |           |                     |                  |                   |
| Kompetensi Inti :        |           |                 |                          |           |                     |                  |                   |
| K<br>D                   | Indikator | Materi<br>Pokok | Kegiatan<br>Pembelajaran | Penilaian |                     | Alokasi<br>waktu | Sumber<br>belajar |
|                          |           |                 |                          | Teknik    | Bentuk<br>Instrumen |                  |                   |
|                          |           |                 |                          |           |                     |                  |                   |

**Tabel 4.4**  
**Silabus Pembelajaran IPA**

b) RPP

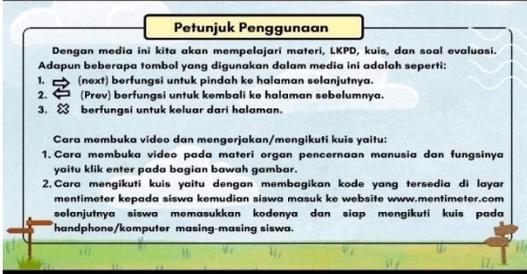
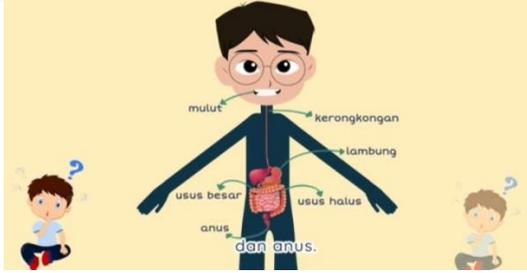
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* disusun oleh peneliti sebagai panduan dalam langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media . Adapun format dalam RPP disajikan pada tabel berikut:

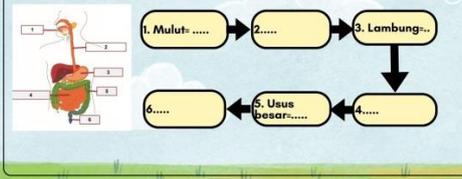
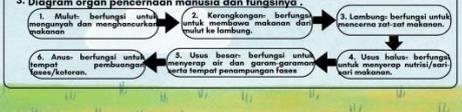
| <b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN<br/>MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS<br/>MENTIMETER</b> |  |
|--|--|
| <b>Satuan Pendidikan :</b>   |  |
| <b>Kelas/Semester :</b>  |  |
| <b>Tema :</b>  |  |
| <b>Sub Tema :</b>  |  |
| <b>Alokasi Waktu :</b>   |  |
| <b>A. Kompetensi Inti</b>  |  |
| <b>B. Kompetensi Dasar</b>   |  |
| <b>C. Tujuan Pembelajaran</b>  |  |
| <b>D. Materi Pokok</b>   |  |
| <b>E. Metode Pembelajaran</b>  |  |
| <b>F. Media/Alat</b>   |  |
| <b>G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran</b>  |  |
| <b>H. Penilaian</b>  |  |

**Tabel 4.5**  
**RPP Media Pembelajaran IPA Berbasis *Mentimeter***

c) Media Pembelajaran IPA Berbasis *Mentimeter*

**Tabel 4.6**  
**Bagian-Bagian Pada Media Pembelajaran IPA Berbasis**  
***Mentimeter***

| No | Gambar dan keterangan  |
|----|--|
| 1  |  <p>The cover features a green background with a cartoon boy in a blue cap eating a bowl of food. To his left is a circular diagram of the human digestive system. Text on the cover includes 'Ilmu Pengetahuan Alam Sistem Pencernaan Manusia', 'Kelas V SD/MI', 'Tema 3 Subtema 1', and the authors' names: 'Disusun oleh: Agustina Yulianti, Np: 20951028, Pp.1 Dr. Aisa Rahmi Nurulita, M.Pd.1, Pp.2 Yosi Yulizah, M.Pd.1'.</p> <p style="text-align: center;">Cover</p> |
| 2  |  <p>This screenshot displays three main sections: 'Kompetensi Dasar' (Basic Competencies), 'Indikator Pencapaian kompetensi' (Competency Achievement Indicators), and 'Tujuan Pembelajaran' (Learning Objectives). Each section contains specific educational goals related to the human digestive system.</p> <p style="text-align: center;">Pemetaan Kd, Indikator, Dan Tujuan Pembelajaran</p>   |
| 3  |  <p>The screenshot shows a 'Petunjuk Penggunaan' (Usage Instructions) section. It explains how to use the media, including navigating between pages using 'next' and 'prev' buttons, and how to interact with the content, such as clicking on parts of the digestive system diagram to watch videos or take quizzes.</p> <p style="text-align: center;">Petunjuk Penggunaan</p>   |
| 4  |  <p>This screenshot shows a diagram of a human figure with labels for the digestive system: 'mulut' (mouth), 'kerongkongan' (esophagus), 'lambung' (stomach), 'usus besar' (large intestine), 'usus halus' (small intestine), and 'anus dan anus' (anus).</p> <p style="text-align: center;">Materi</p>  |

|          |  |
|----------|--|
| <p>5</p> | <div data-bbox="742 309 1236 593"> <p>1. Amati gambar berikut ini!<br/>2. Lengkapi nama bagian-bagian organ pencernaan manusia di bawah ini dan fungsinya!</p>  <p>1. Mulut: ..... → 2..... → 3. Lambung...<br/>↓<br/>6..... ← 5. Usus besar..... ← 4.....</p> </div> <p style="text-align: center;"><b>LKPD</b></p>   |
| <p>6</p> | <div data-bbox="742 660 1236 929"> <p>Proses pencernaan makanan pada manusia melalui beberapa tahap. Tahap setelah makanan ditelan di kerongkongan adalah ...</p>  </div> <p style="text-align: center;"><b>Kuis</b></p>   |
| <p>7</p> | <div data-bbox="742 996 1236 1265"> <p style="text-align: center;"><b>Kesimpulan</b></p> <p>1. Organ pencernaan pada manusia terdiri dari beberapa organ yang dimulai dari mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, dan anus.<br/>2. Mulut berfungsi untuk: (a) mengunyah dan menghancurkan makanan; (b) kerongkongan berfungsi untuk membawa makanan dari mulut ke lambung; (c) lambung berfungsi untuk mencerna zat-zat makanan; (d) usus halus berfungsi untuk menyerap nutrisi/sari-sari makanan; (e) usus besar berfungsi untuk menyerap air dan garam-garaman serta tempat penampungan feses/kotoran; (f) anus berfungsi untuk tempat pembuangan feses/kotoran.<br/>3. Diagram organ pencernaan manusia dan fungsinya.</p>  </div> <p style="text-align: center;"><b>Kesimpulan</b></p>   |
| <p>8</p> | <div data-bbox="742 1299 1236 1534"> <p style="text-align: center;"><b>Uji kompetensi</b></p> <p>Isilah soal berikut dengan jawaban yang tepat!</p> <p>1. Perhatikan organ-organ pencernaan berikut!<br/>(1). Mulut (4). Usus halus<br/>(2). Anus (5). Usus besar<br/>(3). Kerongkongan (6). Lambung<br/>Urutan sistem pencernaan yang benar adalah ...<br/>a. (1),(3),(4),(2),(5),(6) b. (1),(3),(4),(2),(5),(6)<br/>c. (1),(3),(4),(2),(5),(6) d. (1),(3),(4),(2),(5),(6)</p> <p>2. Amati gambar dibawah untuk mengisi no 2 &amp; 3!<br/>Organ yang ditunjuk angka 3 dan 4 secara berturut-turut adalah...<br/>a. Usus halus dan usus besar<br/>b. Anus dan usus besar<br/>c. Usus besar dan usus halus<br/>d. Lambung dan anus</p> <p>3. Organ yang ditunjuk pada angka 5 berfungsi sebagai ...<br/>a. Tempat terjadinya pembuangan feses.<br/>b. Tempat terjadinya penyerap nutrisi<br/>c. Tempat terjadinya penyerapan air<br/>d. Tempat terjadinya penyerapan vitamin</p> <p>4. Amati gambar dibawah ini!<br/>Sebelum makanan ditelan sebaiknya makanan dikunyah sebanyak...kali<br/>a. 30 kali c. 32 kali<br/>b. 32 kali d. 33 kali</p> <p>5. Organ pencernaan yang berfungsi sebagai tempat Pembuangan feses/kotoran adalah ...<br/>a. Kerongkongan c. Anus<br/>b. Usus halus d. Usus besar</p> </div> <p style="text-align: center;"><b>Soal Evaluasi</b></p> |
| <p>9</p> | <div data-bbox="758 1579 1236 1870">  <p style="text-align: center;"><b>TERIMA-KASIH</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Penutup</b></p> </div>  |

c. Tahapan *Development*

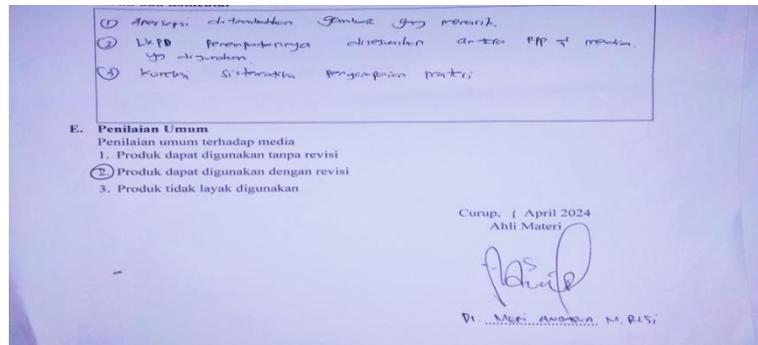
Tahap selanjutnya adalah pengembangan. Pada tahap ini, media yang sudah didesain selanjutnya akan di lakukan uji validitas. Uji validitas terbagi menjadi tiga validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi ahli bahasa.

1) Validasi Ahli Materi

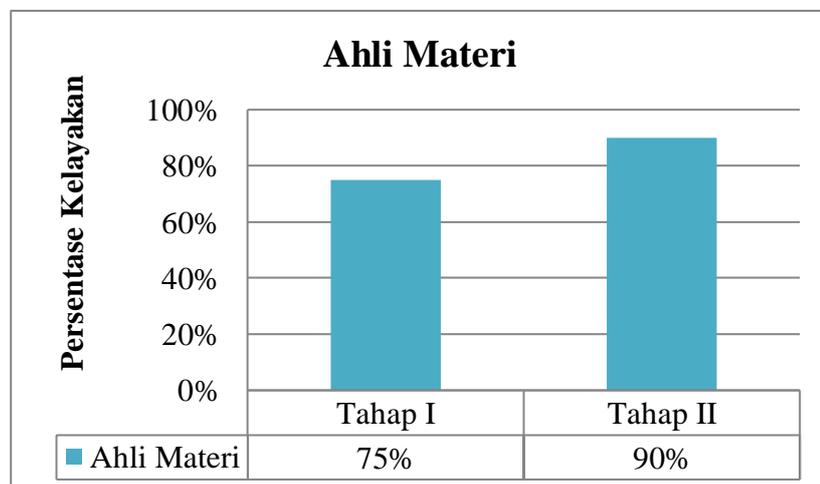
Peneliti ini menghasilkan produk yang di validasi oleh ahli materi yaitu yaitu Dr. Meri Andaria, M.Pd.Si. Validasi tahap I dilakukan pada tanggal 1 April 2024. Aspek penilaian ahli materi yaitu kelayakan isi/konten, penyajian, dan kebahasaan.

Berdasarkan hasil penilaian validasi tahap I ahli materi terhadap Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Mentimeter* di kelas V MIM 10 Karang Anyar, maka diperoleh hasil dengan persentase 75% termasuk dalam kategori “layak”. Adapun masukan saran dari validator oleh ahli materi yaitu apersepsi ditambahkan gambar yang menarik, LKPD penempatannya disesuaikan antara RPP dan media, koreksi sistematika penyampaian materi, maka peneliti memperbaiki sesuai dengan arahan dari validator, sebagai dukungan adapun saran atau masukan dari validator ahli materi untuk peneliti dalam memperbaiki media yaitu sebagai berikut:

**Gambar 4.2**  
**Masukan Validator Ahli Materi**



Hasil penilaian validasi tahap II dari ahli materi pada tanggal 6 Mei 2024 maka diperoleh hasil dengan persentase sebesar 90% termasuk dalam kategori “sangat layak”. Hasil validasi ahli materi tahap I dan tahap II Media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* pada materi sistem pencernaan manusia dapat dilihat dalam diagram berikut:



**Gambar 4.3**  
**Grafik Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi Tahap I dan Tahap II**

## 2) Validasi Ahli Media

Peneliti ini menghasilkan produk yang di validasi oleh ahli media yaitu Dr. Dodik Mulyono, M.Pd. Validasi tahap I dilakukan pada tanggal 1 April 2024. Aspek penilaian ahli materi yaitu rekayasa prangkat dan komunikasi visual.

Berdasarkan hasil penilaian validasi tahap I ahli media terhadap Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Mentimeter* di kelas V MIM 10 Karang Anyar, maka diperoleh hasil dengan persentase sebesar 82,85% termasuk dalam kategori “sangat layak”. Adapun masukan saran dari validator oleh ahli media yaitu tambahkan *background* untuk menarik minat pengguna, pemilihan animasi disesuaikan dengan konten, pertanyaan pemantik bisa langsung diberikan materi prasyarat, latihan soal kurang praktis, tambahkan petunjuk penggunaan rinci dengan tool. maka peneliti memperbaiki sesuai dengan arahan dari validator, sebagai dukungan adapun saran atau masukan dari validator ahli media untuk peneliti dalam memperbaiki media yaitu sebagai berikut:

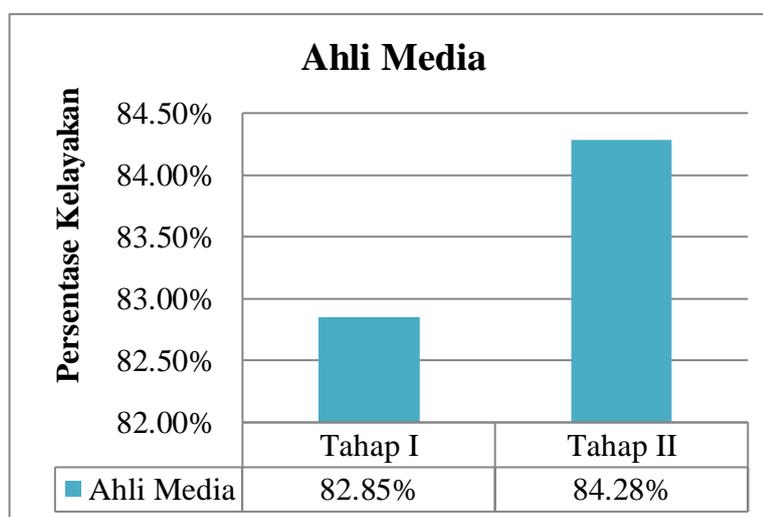
### Gambar 4.4 Masukan Validator Ahli Media

4. **Saran dan komentar**
1. Jika memungkinkan tambahkan *background* untuk menarik minat pengguna
  2. Pemilihan animasi disesuaikan dengan konten materi
  3. Pertanyaan pemantik seperti kesiapan belajar, bisa langsung diberikan materi prasyarat sebagai bentuk kesiapannya
  4. Latihan soal kurang praktis bagi siswa
  5. Tambahkan petunjuk penggunaan, rinci dengan tool yang disediakan
6. **Penilaian Umum**  
Penilaian umum terhadap media
1. produk dapat digunakan tanpa revisi
  2. produk dapat digunakan dengan revisi
  3. produk tidak layak digunakan

Labuklinggau, Maret 2024  
Ahli Media

  
Dr. Dodik Mulyono, M.Pd

Hasil penilaian validasi tahap II dari ahli ahli media pada tanggal 7 Mei 2024 maka diperoleh hasil dengan persentase sebesar 84,28% termasuk dalam kategori “sangat layak”. Hasil validasi ahli materi tahap I dan tahap II Media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* pada materi sistem pencernaan manusia dapat dilihat dalam diagram berikut:



**Gambar 4.5**  
**Grafik Hasil Penilaian Validasi Ahli Media Tahap I dan Tahap II**

### 3) Validasi Ahli Bahasa

Peneliti ini menghasilkan produk yang di validasi oleh ahli bahasa yaitu Dr. H. Ifnaldi Nural, M.Pd. Validasi tahap I dilakukan pada tanggal 1 April 2024. Aspek penilaian ahli materi yaitu lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, dan kesesuaian dengan kaidah bahasa.

Berdasarkan hasil penilaian validasi tahap I ahli bahasa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Mentimeter* di kelas V MIM 10 Karang Anyar, maka diperoleh hasil dengan persentase sebesar 81,66% termasuk dalam kategori “sangat layak”. Adapun masukan saran dari validator oleh ahli bahasa yaitu perhatikan rujukan dalam menentukan indikator dan perhatikan pemakaian tanda baca. Maka peneliti memperbaiki sesuai dengan arahan dari validator, sebagai dukungan adapun saran atau masukan dari validator ahli media untuk peneliti dalam memperbaiki media yaitu sebagai berikut:

**Gambar 4.6**  
**Masukan Validator Ahli Bahasa**

D. Saran dan komentar

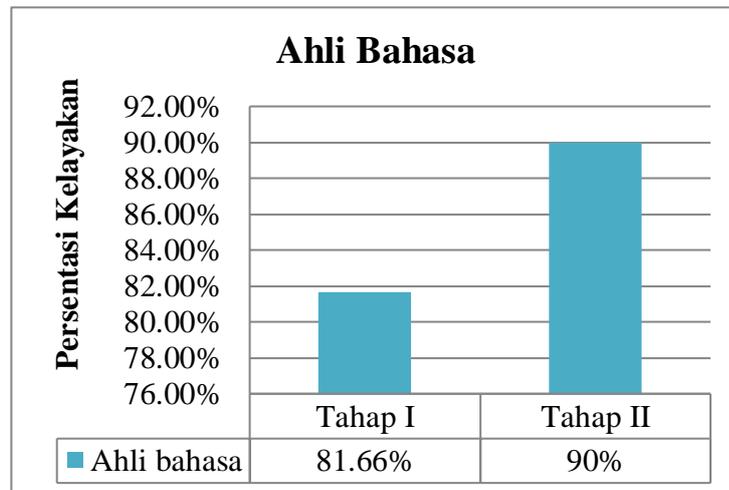
1. perhatikan rujukan dalam menentukan indikator
2. perhatikan pemakaian tanda baca

E. Penilaian Umum  
Penilaian umum terhadap media

1. Produk dapat digunakan tanpa revisi
2. Produk dapat digunakan dengan revisi
3. Produk tidak layak digunakan

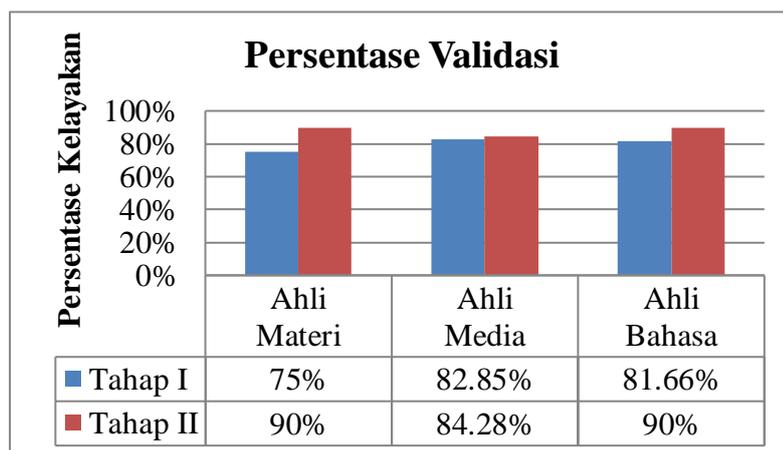
Curup, 6 April 2024  
Ahli Bahasa

Hasil penilaian validasi tahap II dari ahli ahli materi pada tanggal 15 Mei 2024 maka diperoleh hasil dengan persentase sebesar 90% termasuk dalam kategori “sangat layak”. Hasil validasi ahli materi tahap I dan tahap II Media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* pada materi sistem pencernaan manusia dapat dilihat dalam diagram berikut:



**Gambar 4.7**  
**Grafik Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa Tahap I dan Tahap II**

Setelah mendapat hasil penilaian dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media tahap I dan tahap II maka akan diperoleh grafik perbandingan penilaian persentase pernyataan. Berikut ini grafik perbandingan dapat dilihat pada diagram berikut ini:



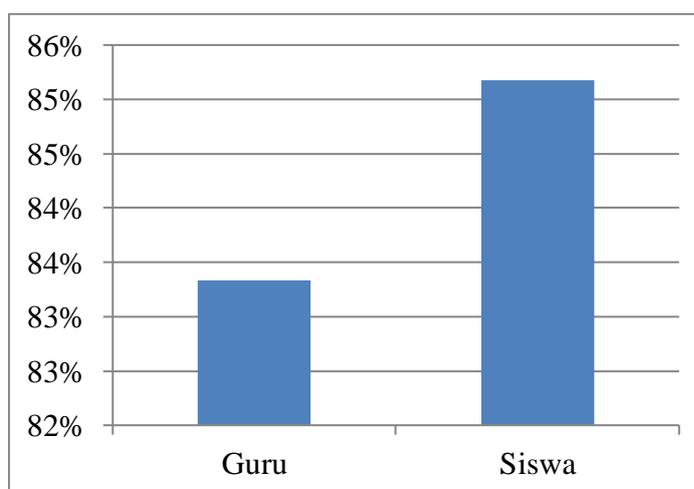
**Gambar 4.8**  
**Grafik Hasil Penilaian Validator Tahap I dan Tahap II**

d. Tahapan *implementation*

Tahapan selanjutnya yaitu uji coba terbatas. Uji coba ini dilakukan oleh Selain mendapatkan validasi dari dosen ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, peneliti juga mendapatkan praktisi dari guru kelas V dan validasi tampilan/layout dari 6 orang siswa di kelas V terhadap media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter*. Pengisian angket dilakukan pada tanggal 30 Mei 2024. Guru memvalidasi yaitu aspek kelayakan isi, penyajian, dan kebahasaan/keterbacaan. Adapun siswa memvalidasi tampilan/layout.

Berdasarkan hasil penilaian dari guru dan siswa terhadap media Pembelajaran IPA Berbasis *mentimeter* DI Kelas V MIM 10 Karang Anyar, maka diperoleh hasil dengan persentase sebesar 83,33% dari guru termasuk dalam kategori “sangat baik” dan 85,18% dari siswa termasuk kategori “sangat baik”

Hasil respon dapat dilihat pada diagram berikut ini dibawah ini:



**Gambar 4.9**  
**Grafik Hasil Respon Guru Dan Siswa**

## 2. Hasil Analisis Data

Pada hasil analisis data akan dipaparkan lima pokok bahasan yaitu, a. hasil uji ahli materi, b. hasil uji ahli media, c. hasil uji ahli bahasa, dan d. hasil respon guru dan siswa. Adapun hasil analisis data tersebut dipaparkan sebagai berikut.

### a. Analisis Hasil Uji Ahli Materi

Uji ahli materi dilakukan oleh Dr. Meri Andaria, M.Pd.Si , Pengambilan data dilaksanakan pada tanggal 6 mei 2024. Instrument terdiri 3 aspek yaitu aspek kelayakan isi, penyajian, dan kebahasaan. Dengan 18 pertanyaan diperoleh hasil 90% dengan klasifikasi media sangat layak. Sehingga dapat dinyatakan bahawa media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* materi sistem pencernaan manusia sangat layak untuk digunakan.

### b. Analisis Hasil Uji Ahli Media

Uji ahli materi dilakukan oleh Dr. Dodik Mulyono, M.Pd, yang merupakan dosen univerisitas PGRI Silampari Lubuk Linggau Pengambilan data uji coba dilaksanakan pada tanggal 7 mei 2024. Instrument terdiri 2 aspek yaitu aspek rekayasa perangkat dan komunikasi visual. Dengan 14 pertanyaan diperoleh hasil 84,28% dengan klasifikasi media sangat layak. Sehingga dapat dinyatakan bahawa media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* materi sistem pencernaan manusia sangat layak untuk digunakan.

c. Analisis Hasil Uji Ahli Bahasa

Uji ahli bahasa dilakukan oleh Dr. H. Ifnaldi Nurmali, M.Pd, Pengambilan data dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2024. Instrument terdiri 5 aspek yaitu lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, dan kesesuaian dengan kaidah bahasa. Dengan 12 pertanyaan diperoleh hasil 90% dengan klasifikasi media sangat layak. Sehingga dapat dinyatakan bahawa media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* materi sistem pencernaan manusia sangat layak untuk digunakan.

d. Analisis Hasil Uji Coba Terbatas.

Uji coba ini dilakukakan kepada kelas V di MIM 10 Karang Anyar dengan 6 siswa dan 1 guru dengan tujuan untuk memperoleh respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter*. Respon siswa dan guru terhadap media bisa dilihat dari hasil angket guru yang menunjukkan nilai rata-rata sebanyak 83,33 % sedangkan skor rata-rata respon siswa adalah 85,18%. Nilai skor rata-rata tersebut berada di kriteria interpretasi kategori sangat baik karena berada pada interval skor 81–100%. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

### 3. Revisi Produk

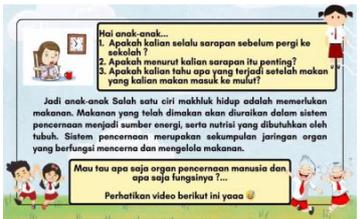
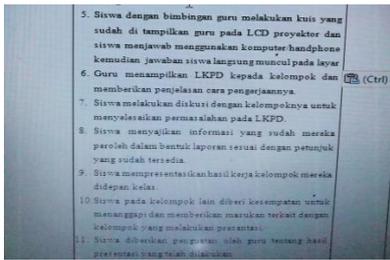
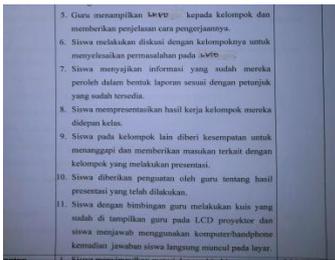
Berdasarkan hasil validasi yang sudah dilakukan maka diperoleh beberapa dari pakar atau ahli yang mendapatkan hasil penilaian dan

mendapatkan saran serta komentar terhadap desain produk atau media yang dikembangkan. Adapun pembahasan mengenai revisi produk yang dilakukan dengan menyesuaikan dengan komentar dan masukan ahli sebagai berikut:

a) Revisi Berdasarkan Saran dari Ahli Materi

Penilaian produk atau media pembelajaran yang diberikan oleh ahli materi memperoleh 90% (sangat layak), tetapi dilakukan beberapa perbaikan untuk memaksimalkan media yang dikembangkan. Adapun revisi produk media pembelajaran disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4.7**  
**Saran dan Revisi Berdasarkan Masukan Ahli Materi**

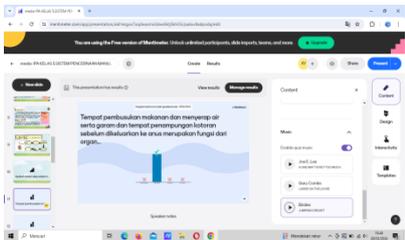
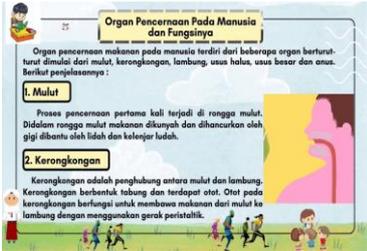
| No | Komentar dan saran   | Revisi  |
|----|--|---|
| 1. | <p>Apersepsi ditambahkan gambar yang menarik (sesuai dengan konten)</p>     | <p>Menambahkan gambar yang menarik pada apersepsi (sesuai dengan konten)</p>  |
| 2. | <p>LKPD penempatannya disesuaikan antara RPP dan media yang digunakan.</p>  | <p>Menyesuaikan penempatan LKPD sesuai RPP dan media yang digunakan.</p>      |

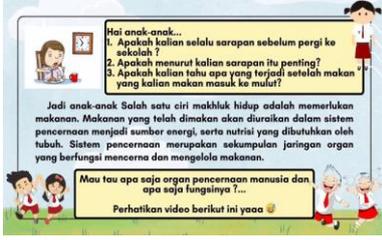
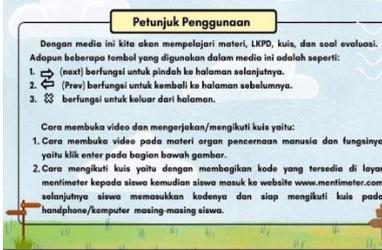
|   |  |  |
|---|--|--|
| 3 | Koreksi sistematika penyampaian materi | Memperbaiki sistematika penyampaian materi |
|---|--|--|

b) Revisi Berdasarkan Saran Dari Ahli Media

Penilaian produk atau media pembelajaran yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran memperoleh 84,28% (sangat layak), tetapi dilakukan beberapa perbaikan untuk memaksimalkan media yang dikembangkan. Adapun revisi produk media pembelajaran disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4.8**  
**Saran dan Revisi Berdasarkan Masukan Ahli Media**

| No | Komentar dan saran  | Revisi  |
|----|---|---|
| 1  | Tambahkan backsound untuk menarik minat pengguna  | Menambahkan back sound untuk menarik minat pengguna<br>       |
| 2  | Pemilihan animasi disesuaikan dengan konten materi<br> | Memperbaiki animasi yang disesuaikan dengan konten materi<br> |
| 3  | Pertanyaan pemantik langsung diberikan materi   | Memperbaiki pertanyaan pemantik langsung diberikan  |

|   |  |  |
|---|--|--|
|   | <p><b>prasyarat</b></p>                     | <p><b>materi prasyarat</b></p>                                   |
| 4 | <p><b>Latihan soal kurang praktis</b></p>  | <p><b>Memperbaiki Latihan soal yang kurang praktis</b></p>       |
| 5 | <p><b>Tambahkan petunjuk pengguna rinci dengan tool</b></p>  | <p><b>Menambahkan petunjuk pengguna rinci dengan tool</b></p>  |

c) Revisi Berdasarkan Masukan Ahli Bahasa

Penilaian produk atau media pembelajaran yang diberikan oleh ahli bahasa memperoleh 90% (sangat layak), tetapi dilakukan beberapa perbaikan untuk memaksimalkan media yang dikembangkan. Adapun revisi produk media pembelajaran disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4.9**  
**Saran dan Revisi Berdasarkan Masukan Ahli Bahasa**

| No | Komentar dan saran                            | Revisi                           |
|----|---|----------------------------------|
| 1  | Perhatikan rujukan dalam menentukan indikator | Memperbaiki indikator            |
| 2  | Perhatikan pemakaian tanda baca               | Memperbaiki pemakaian tanda baca |

### C. Pembahasan Hasil Penelitian Dan Pengembangan

#### 1. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Mentimeter*

Dalam rangka memperoleh informasi tentang kebutuhan guru dan siswa kelas IV MIM 10 Karang Anyar terhadap media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* yang akan di kembangkan, Peneliti telah menyebarkan angket kepada subjek penelitian yaitu guru dan siswa pada tanggal 7 Maret 2024. Angket untuk guru berisi 23 pertanyaan dan angket untuk siswa berisi 16 pertanyaan.

Dari hasil analisis kebutuhan guru diperoleh data bahwa 81,25% guru menyatakan sangat di butuhkan media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* untuk siswa kelas V. Hasil analisis terhadap kebutuhan guru terkait dengan kebutuhan pendidik terhadap media pembelajaran berbasis *mentimeter* yang dikembangkan. Didapatkan informasi bahwa pendidik mengharapkan media pembelajaran berbasis *mentimeter* yang dibutuhkan adalah media yang dapat memberikan umpan balik

langsung kepada siswa dan banyak fitur-fitur inovatif sebagai penunjang materi yang di ajarkan.

Dari hasil analisis kebutuhan siswa terhadap yang di kembangkan di peroleh data bahwa 77,29% siswa menyatakan membutuhkan media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* . Hasil analisis kebutuhan peserta didik ingin media belajar yang memiliki tampilan yang berwarna-warni dan memiliki ragam variasi agar tidak membosankan. Maka dari itu peneliti menghadirkan sebuah solusi yang dirasa efektif yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis *mentimeter* yang dapat digunakan peserta didik dimanapun berada.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* dibutuhkan.

## **2. Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Mentimeter* di Kelas V MIM 10 karang Anyar**

Berdasarkan hasil analisis dari observasi dan angket maka peneliti mendesain konsep media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Desain dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari analysis, design, dan development.

Proses pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* adalah dengan observasi dan angket. Hasil observasi menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran siswa dan guru hanya

menggunakan buku paket yang disediakan sekolah sebagai bahan pembelajaran. Tanpa menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Buku paket adalah bahan pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam memahami dan mendalami materi, namun buku paket yang tersedia dipakai dari tahun ke tahun akibatnya akan mempengaruhi proses perkembangan pengetahuan siswa.

Berdasarkan analisis masalah, diperlukan sebuah media pembelajaran sebagai alat bantu yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran secara efektif.

Media *mentimeter* dirancang sesuai kebutuhan siswa dan guru. Media *mentimeter* ini juga dirancang dengan menghadirkan teks, gambar, video dan beberapa kuis yang menarik dan memberikan umpan balik langsung pada konten yang diajarkan.

Sesuai dengan pernyataan Heaslip dkk bahwa *mentimeter* dapat menjalin suatu umpan balik langsung pada konten yang sedang diajarkan, menginformasikan pembelajaran ke siswa serta praktik dapat dilakukan secara langsung dan membuat siswa menjadi lebih aktif.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Heaslip, G., Donovan, P., & Cullen, J. G, Student response systems and learner engagement in large classes. *Active Learning in Higher Education*, 15.1 (2014), 11–24

### **3. Validitas Media Pembelajaran IPA Berbasis *Mentimeter* Menurut Pakar**

Hasil desain media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* yang telah didesain menghadirkan “Media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* untuk Kelas V pada materi sistem pencernaan manusia . Kemudian diuji validitas dan kelayakannya pada ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Surahman dan Surjono validasi dilakukan untuk menguji kelayakan produk dikembangkan berdasarkan penilaian dari beberapa validator.<sup>6</sup>

Berdasarkan hasil dari ahli materi diperoleh skor 90% dengan kategori “sangat layak”, ahli bahasa 90% dengan kategori “sangat layak” dan ahli media 84,25% dengan kategori “sangat layak”. Hasil validasi tersebut digunakan untuk mendapatkan penilaian kualitas produk media serta saran dan komentar untuk revisi terhadap produk yang dikembangkan.

### **4. Respon Siswa Dan Guru Pada Media Pembelajaran IPA Berbasis *Mentimeter* Di Kelas V MIM 10 Karang Anyar**

Respon siswa dan guru terhadap media bisa dilihat dari hasil angket guru yang menunjukkan nilai rata-rata sebanyak 83,33% sedangkan skor rata-rata respon siswa adalah 85,18%. Nilai skor rata-rata tersebut berada di kriteria interpretasi kategori sangat baik karena berada pada interval skor 81–100%. Berdasarkan hasil tersebut media

---

<sup>6</sup> Surahman Ence dan Surjono Herman Dwi, “Pengembangan Adaptive Mobile Learning pada Mata Pelajaran Biologi SMA sebagai Upaya Mendukung Proses Blended Learning”, *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol. 4 No. 1 (2017), 26–3

pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

1. Penelitian ini tidak sampai pada efektifitas media pembelajaran sehingga membutuhkan penelitian lebih lanjut.
2. Materi dalam media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* ini hanya mencakup materi sistem pencernaan manusia.
3. Penelitian ini hanya dilakukan pada kelas V di MIM 10 Karang Anyar.
4. Tampilan media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* ini masih tergolong sederhana.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* dapat disimpulkan:

1. Berdasarkan angket analisis kebutuhan yang telah dibagikan kepada guru dan siswa diperoleh 81,25% pada guru dengan kategori sangat membutuhkan dan 77,29% pada siswa dengan kategori membutuhkan. Dapat disimpulkan bahwa guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* pada proses pembelajaran.
2. Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* di kelas V MIM 10 Karang Anyar, peneliti menggunakan *research and development* dengan model ADDIE dengan 4 tahapan yaitu *analysis, design, developmen, dan implementation*.
3. Hasil validasi oleh ahli materi yaitu sebesar 90% dengan kategori sangat layak, ahli bahasa 90% dengan kategori sangat layak dan ahli media 84,28% dengan kategori sangat layak. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* layak untuk di implementasikan.
4. Respon siswa dan guru pada media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* pada materi sistem pencernaan manusia dengan perolehan skor guru 83,33% dan siswa 85,18% dengan kategori “sangat baik”.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan peneliti, maka peneliti merumuskan beberapa saran yaitu sebagai berikut.

1. Bagi sekolah peneliti berharap sekolah bisa menyediakan dan memaksimalkan sarana dan prasana pendukung untuk pendidik berkreasi sehingga terciptanya pembelajaran yang menyenangkan, nyaman, dan kondusif
2. Bagi guru peneliti berharap guru dapat memanfaatkan media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* guna mengatasi kebosanan dan kejenuhan anak dalam proses belajar.
3. Bagi siswa peneliti berharap media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran secara mandiri untuk memperdalam materi tanpa bantuan guru.
4. Bagi peneliti, yaitu melakukan implementasi dengan skala kelompok besar dari pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andrini & Pratama, Implementasi Quiz Interaksi dengan Software *Mentimeter* dalam Meningkatkan Hasil Belajar, *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26.2 (2021), 287-294.
- Arikunto S, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2008)
- Arlan dkk, Web-Based *Mentimeter* Learning In Media German Writing Skills, *Proceeding Of The International Conference On Science And Advanced Technology (ICSAT)*.2020. 978-623-7496-62-5.
- Avivatin Masruroh, Pengaruh Minat Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI PAa Pada Mata Pelajaran PAI Di Sman 1 Purwosari Tahun Ajaran 2016/2017. Diss Iain Keditro 2017
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Raya, 2011)
- Cahyani, E. M, Pengembangan Modul Berbasis Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Tema Energi dan Perubahannya pada Kurikulum 2013 Kelas III SDN Kebonsari 03 Sukun Malang. Skripsi. 2013
- Daryanto, *Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013)
- Dian Fitriani, “Hakikat Dasar Pendidikan Islam.” *Tarbawy:Jurnal Pendidikan Islam*, 7.2(2020), 143-150
- Donovan, P., Heaslip, G., & Cullen, J. G. Student response systems and learner engagement in large classes. *Active Learning in Higher Education*, 15.1 (2014), 11–24.
- Eka Hendi Andriyansyah dan Handika Madya Ramadhani, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Kontekstual Berbantuan *Mentimeter* Dalam Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Ekonomi.” Fakultas; *Jurnal Pemdidikan Ekonomi* Vol.5,No.4(2020),2550-2562
- Elis dkk, “Pengembangan Media Animasi dengan Macromedia Flash Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X Menggunakan Model ASSURE”.[http://www.e-jurnal.com/2015/03/pengembanganmedia-pembelajaran\\_29.html](http://www.e-jurnal.com/2015/03/pengembanganmedia-pembelajaran_29.html) (Diakses 18 Februari 2016)
- Fanani, Maghfiroh, R.D., & Susiloningsi Wahyu. “Pengembangan Media Kuis Berbasis *Mentimeter* Pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 2 Di Kelas V Sekolahhh Dasar.” *SNHRP* 4 (2022), 241-248.
- Fidhyallah. Handout Pelatihan Tutorial Penggunaan Digital Learning Platform *Mentimeter*, Zoom, Seesaw, Quiziz, Kahoot. Jakarta:UNJ PRESS,2021
- Gintings Abdorrakhman, *Esensi Praktis; Belajar dan Pembelajaran* Cet. II; (Bandung : Humaniora, 2018)
- Hajar Rosdiana dan Umar Mansur “Efektifitas Media *Mentimeter* Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Bahasa Arab Era Pandemi Covid 19 Di Mi Al Huda Pengastulan Seririt Bali. “*Hijai* 4.2 (2021), 180-197

- Hasan dkk, *Media Pembelajaran*.(Jakarta: Tahta Media Group, 2011)
- Hermawan Iwan, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed Method)* (Kuningan: Hidayatul Quran, 2019)
- Huda & Rahmania. “Efektifitas Media *Mentimeter* Pada Pemahaman Materi Bahasa Arab Era Pandemi Covid-19. Alibbaa”: *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*. 20.1 (2021)
- Istiningsih Siti, *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Tema Cita-Citaku Subtema Aku Dan Cita-Citaku Kelas Iv*“, 2021.
- Jufri A.W, *Belajar Dan Pembelajaran Sains, Modal Dasar Menjadi Guru Profesional*(Bandung: Pustaka Reka Cipta, 2015)
- Kasna Nur Maulidatus Shalihah, Gustiansyah dan Wardatus Sobri, “Pentingnya Penyusunan Rpp Untuk Meningkatkan Keaktifan Iswa Dalam Belajar Mengajar Di Kelas.” Idarotana: *Jurnal Of Administrasi Science* 1.2(2020), 81-94.
- Laila Badriyah, “ Peneraoan Metode Edutainment Dalam Mengembangkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Di Madrasah Tsanawiyah Darul Uum Kecamatan Waru.” *Jurnal Pendidikan Islam* 12.1 (2022): 115-126
- Little C, Technological Review: *Mentimeter* Smartphone Student Response System. *Compass, Journal of Learning and Teaching*, 9.13 (2016), 64–66.
- Maribe Robert Branch, *Instuclional Design: The ADDIE Approach*. (London: Springerb Science+Bussiness Media, 2009) .
- Muhammad Thohri, “*Pengembangan Model Bahan Ajar Bahasa Indonesia untuk meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Mahasiswa Perguruan Agama Islam* (Universitas Pendidikan Indonesia, 2013), <http://www.perpustakaan.upi.edu> (22 Februari 2016).
- Mulyasana, H.Dedi, *Khazanah Pemikiran Pendidikan Islam: Dari Wacana Lokal Hingga Tatanan Global*. Cendekia Press, 2020.
- Nuretha ,Erinda Rizki Dan Siti Fatimah, “Pengaruh Media Pembelajaran *Mentimeter* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di kelas X Sma Srijaya Negara Palembang.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi Dan Kewirausahaan (JPEAKU)* 3.1 (2023), 18-24
- Nurul Karimah, Rasimin, dan Rully Andiyaksa, “Identifikasi Tingkat Keaktifan Belajar Siswa Di Smp Negeri 1 Kota Jambi.” *Jurnal Pendidikan Tambusui* 6.2(2022):12972-12977.
- Purnawarman dan Musliha, *Using Mentimeter For Eliciting Students Responses In Formative Assessment Practice*. 1st International Conference On Information Technology And Education, (2020), 508.
- Rahadian Dian, “Teknologi Informasi Dan Komunikasi(TIK) Dan Kompetensi Teknologi Pembelajaran Untuk Pengajaran Yang Berkualitas,” *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2.1 (2017), 234-54.

- Rohmah Juwita, Sari dan Anjar Putri Utomo, "Peningkatan Keaktifan Siswa Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran PBL Pada Siswa Smpn 1 Mayang Kelas Ix." *ScienceEdu 2.1* (2019), 80-85
- Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada.2007)
- Safei Muh, *Media Pembelajaran*.Cet. I; Makassar: Alauddin University Press.2011
- Siti Fatimah dan Erinda Rizki Nuretha, "Pengaruh Media Pembelajaran *Mentimeter* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di kelas X Sma Srijaya Negara Palembang." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi Dan Kewirausahaan (JPEAKU)* 3.1 (2023), 18-24.
- Sofia Naninunyah, Pengaruh Minat Belajar Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas VI SDN Jimbaran Wetan.Diss.Iain Kediri,2022
- Sudjana Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Remaja Roesdakarya, 2012)
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan RnD* (Bandung: Alfabeta, 2019)
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan RnD* (Bandung: Alfabeta, 2017)
- Surahman Ence, Surjono Herman Dwi, "Pengembangan Adaptive Mobile Learning pada Mata Pelajaran Biologi SMA sebagai Upaya Mendukung Proses Blended Learning" *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol. 4 No. 1. 2017.
- Susanto Ahmad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar* (Jakarta: Prenada Media Group, 2013)
- Susilana Rusdi & Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian* (Bandung Wacana Prima, 2008)
- Syaputra, Arlin Fachrul, Muntasiah, Dan Syamsul Rijal, "Media Pembelajaran *Mentimeter* Berbasis Web Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Jerman" (2021), 1720-1727
- Totok Sukardiyono dan Iis Ernawati, "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server", *Elinvo*, Vol. 2, No. 2, (2017), 207.
- Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010)
- Umrati Dan Hengki Wijaya, *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep Dalam Penelitian Pendidikan* (Sulewesi Selatan: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2020).
- Winario Suratman, *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metode Teknik* (Bandung: Tarsito,1985)
- Zulherman.Z , Hassyati H, "Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan *Mentimeter* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Daring." *Jurnal Basicedu* Vol.5,No.4(2020), 2550-2562

**L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N**

## Lampiran 1: SK Pembimbing



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010  
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id)

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH**

Nomor : 804 Tahun 2023

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING 1 DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;  
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;  
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup,  
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup,  
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi,  
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.  
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup  
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0704/Ins.34/R/Kp.07.6/09/2023 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan** : 1. Permohonan Sdr. Agustina Yuniarti tanggal 20 Desember 2023 dan Kelengkapan PERSYARATAN Pengajuan Pembimbing Skripsi  
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Selasa, 25 Januari 2022

**MEMUTUSKAN :**

- Menetapkan**
- Pertama** : 1. **Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I**      **198412092011012009**  
2. **Yosi Yulizah, M.Pd.I**                      **199107142019032026**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Agustina Yuniarti**

N I M : **20591008**

JUDUL SKRIPSI : **Pengembangan media Pembelajaran IPAS Berbasis Mentimeter Kelas V MIM 10 Karang Anyar**

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,  
Pada tanggal 20 Desember 2023  
**Dekan,**

  
**Sutarto**

Tembusan :

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup.
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama.
4. Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 2: SK Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**  
**FAKULTAS TARBIYAH**

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

Nomor : 33 /In.34/FT/PP.00.9/03/2024  
Lampiran : Proposal dan Instrumen  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

04 Maret 2024

Yth. Kepala Kantor Kementerian Agama  
Kab. Rejang Lebong

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Agustina Yuniarti  
NIM : 20591008  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / PGMI  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Mentimeter di Kelas V MIM 10 Karang Anyar  
Waktu Penelitian : 04 Maret s.d 04 Juni 2024  
Tempat Penelitian : MIM 10 Karang Anyar

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.  
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan

Wakil Dekan I

Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum

NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth ,

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK

### Lampiran 3: Izin Penelitian Dari Kemenag



#### SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor: 99 /Kk.07.03.2/TI.00/03/2024

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup Nomor:293/In.34/FT/PP.00.9/03/2024 tanggal 04 Maret 2024 Perihal Permohonan Izin Penelitian, dengan ini memberikan izin penelitian kepada:

Nama : Agustina Yuniarti  
NIM : 20591008  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / PGMI  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis  
Mentimeter Di kelas V MIM 10 Karang Anyar  
Waktu Penelitian : 04 Maret 2024 s.d 04 Juni 2024  
Tempat Penelitian : MIM 10 Karang Anyar

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Sebelum melakukan penelitian harus melapor kepada Kepala Madrasah yang bersangkutan
2. Selama pelaksanaan penelitian tidak mengganggu kegiatan proses belajar mengajar yang dilaksanakan pada Madrasah yang bersangkutan
3. Setelah selesai melaksanakan penelitian, agar menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Rejang Lebong Cq. Seksi Pendidikan Madrasah

Asli: Surat Izin penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rejang Lebong, Maret 2024  
Kepala  
  
A.H. Lukman, S.Ag., M.H

Tembusan:

1. Rektor IAIN Curup
2. Dekan Fakultas Tarbiyah

**Lampiran 4: Gambar Yang Berkaitan Dengan Penelitian Analisis Kebutuhan**



## Validasi



**Lampiran 5: Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Guru Dan Siswa  
Analisis kebutuhan Guru**

| No | Aspek                   | Pertanyaan  | Ya | Tidak |
|----|-------------------------|---|----|-------|
| 1  | Proses Pembelajaran IPA | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah bapak/ibu mengajarkan materi IPA menggunakan kurikulum 2013 ?</li> <li>2. Apakah bapak/ibu ketika mengajar IPA menggunakan silabus ?</li> <li>3. Apakah bapak/ibu ketika mengajara IPA menggunakan RPP ?</li> <li>4. Apakah materi IPA yang diajarkan mudah dipahami oleh peserta didik ?</li> <li>5. Apakah bapak/ibu menggunakan sintaks dalam pembelajaran IPA ?</li> <li>6. Apakah pelajaran IPA termasuk materi yang di sukai oleh peserta didik ?</li> <li>7. Apakah materi pelajaran IPA terdapat dalam kehidupan sehari-hari ?</li> <li>8. Apakah bapak/ibu mengevaluasi kekurangan dan kelebihan hasil belajar siswa setelah pembelajaran IPA ?</li> <li>9. Apakah bapak/ibu memberikan inovasi baru terhadap materi yang sulit dipahami ?</li> </ol> |    |       |
| 2  | Media                   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah bapak/ibu menggunakan media pembelajaran ?</li> <li>2. Apakah media pembelajaran yang bapak/ibu gunakan sesuai dengan kurikulum?</li> <li>3. Apakah media pembelajaran yang bapak/ibu gunakan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik ?</li> <li>4. Apakah media yang digunakan bapak/ibu menarik bagi peserta didik?</li> <li>5. Apakah media pembelajaran yang bapak /ibu gunakan membuat siswa bosan?</li> <li>6. Apakah bapak/ibu membutuhkan media pembelajaran yang berbasis teknologi?</li> <li>7. Apakah media pembelajaran yang bapak/ibu gunakan sudah memuat rinci materi yang disampaikan ?</li> <li>8. Apakah media pembelajaran mempermudah bapak/ibu dalam menyampaikan materi pembelajaran?</li> </ol>                         |    |       |
| 3  | <i>Mentimeter</i>       | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah bapak/ibu mengetahui media pembelajaran <i>mentimeter</i>?</li> <li>2. Apakah bapak/ibu menggunakan media pembelajaran <i>mentimeter</i>?</li> <li>3. Apakah media pembelajaran <i>mentimeter</i> efektif untuk siswa ?</li> <li>4. Apakah bapak/ibu membutuhkan media pembelajaran untuk mempresentasikan materi ?</li> <li>5. Apakah bapak /ibu membutuhkan media pembelajaran yang dapat memberikan umpan balik langsung terhadap siswa?</li> </ol>   |    |       |

|  |  |   |  |  |
|--|--|---|--|--|
|  |  | 6. Apakah bapak/ibu membutuhkan media yang memiliki fitur-fitur yang inovatif?        |  |  |
|  |  | 7. Apakah bapak/ibu setuju dengan pengembangan media pembelajaran <i>mentimeter</i> ? |  |  |

**Analisis kebutuhan siswa**

| No | Aspek             | Pertanyaan  | Ya | Tidak |
|----|-------------------|---|----|-------|
| 1  | Pembelajaran IPA  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah ananda antusias/semangat dalam pembelajaran IPA ?</li> <li>2. Apakah ananda kesulitan memahami materi IPA ?</li> <li>3. Apakah guru mengaitkan materi IPA dengan kehidupan sehari-hari ?</li> <li>4. Apakah ananda memahami penggunaan materi IPA dalam kehidupan sehari-hari?</li> </ol>  |    |       |
| 2  | Media             | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah guru ketika menjelaskan materi menggunakan media pembelajaran ?</li> <li>2. Apakah ananda senang menggunakan media saat pembelajaran</li> <li>3. Apakah ananda merasa bosan dengan media pembelajaran yang diberikan?</li> <li>4. Apakah media pembelajaran yang digunakan mempermudah proses pembelajaran IPA?</li> <li>5. Apakah ananda memerlukan media pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran lebih menantang ?</li> <li>6. Apakah media pembelajaran yang digunakan guru perlu dikembangkan agar lebih menarik?</li> </ol>      |    |       |
| 3  | <i>Mentimeter</i> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah ananda mengetahui media pembelajaran <i>mentimeter</i> ?</li> <li>2. Apakah guru menggunakan media <i>mentimeter</i> dalam pembelajaran IPA ?</li> <li>3. Apakah media pembelajaran <i>mentimeter</i> dapat membantu ananda dalam memahami materi IPA ?</li> <li>4. Apakah ananda senang dengan tampilan media pembelajaran yang berwarna-warni?</li> <li>5. Apakah ananda suka dengan media pembelajaran yang memiliki ragam variasi?</li> <li>6. Apakah ananda setuju jika dikembangkan media pembelajaran <i>mentimeter</i>?</li> </ol> |    |       |

**Lampiran 6: Angket Validasi Ahli Materi, Bahasa Dan Media Validasi Ahli Validasi Ahli Materi Tahap I**

**ANGKET VALIDASI AHLI MATERI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS MENTIMETER DI  
KELAS V MIM 10 KARANG A NYAR**

**A. Identitas Validator**

Nama : *Dr. Meri Andaria, M.Pd. S.*  
 NIP :  
 Instansi : *MIM arup.*

**B. Petunjuk Penilaian**

Mohon Bapak/Ibu memberikan skor penilaian terhadap media pembelajaran ipa berbasis mentimeter yang dikembangkan dengan memberikan tanda checklist (✓) Pada kolom skor penilaian sesuai ketentuan sebagai berikut:

1. Skor 5 berarti sangat baik/sangat sesuai.
2. Skor 4 berarti baik/sesuai
3. Skor 3 berarti cukup baik/cukup sesuai
4. Skor 2 berarti kurang baik /kurang sesuai
5. Skor 1 berarti sangat kurang/sangat tidak sesuai

Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran untuk perbaikan produk yang dikembangkan pada kolom yang disediakan.

**C. Angket**

| No | Aspek               | Indikator   | Jawaban |   |   |   |   |
|----|---------------------|---|---------|---|---|---|---|
|    |                     |   | 1       | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1  | Aspek kelayakan isi | 1. Kesesuaian materi dengan KD dan indikator  |         |   |   |   | ✓ |
|    |                     | 2. Kelengkapan materi dengan urutan dan susunan yang sistematis                                     | ✓       |   |   |   |   |
|    |                     | 3. Materi pada media sudah benar dan akurat   |         | ✓ |   |   |   |
|    |                     | 4. Materi yang disajikan sesuai dengan situasi dan kondisi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari |         |   |   | ✓ |   |
|    |                     | 5. Mendorong rasa ingin tahu  |         | ✓ |   |   |   |
| 2  | Aspek bahasa        | 6. Kalimat yang digunakan sederhana dan tepat sasaran   |         |   | ✓ | ✓ |   |
|    |                     | 7. Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami  |         |   |   | ✓ |   |
|    |                     | 8. Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda   |         |   |   | ✓ |   |
|    |                     | 9. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dipahami  |         |   |   | ✓ |   |
|    |                     | 10. Kesesuaian dengan kaidah bahasa yang baik dan benar   |         |   |   | ✓ |   |

|    |                 |  |  |   |  |   |   |
|----|-----------------|--|--|---|--|---|---|
|    |                 | 11. Bahasa meningkatkan rasa senang siswa  |  |   |  |   | ✓ |
|    |                 | 12. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa                                       |  |   |  |   | ✓ |
| 3. | Aspek penyajian | 13. Konsistensi sistematika sajian dalam kegiatan belajar                              |  | ✓ |  |   |   |
|    |                 | 14. Penyajian konsep disajikan secara runtut   |  |   |  |   | ✓ |
|    |                 | 15. Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat berfikir siswa                         |  |   |  | ✓ |   |
|    |                 | 16. Terdapat ilustrasi/gambar dalam membantu penyampaian materi                        |  |   |  | ✓ |   |
|    |                 | 17. Soal dan latihan diakhir pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran |  |   |  | ✓ |   |
|    |                 | 18. Penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif                              |  |   |  | ✓ |   |

**D. Saran dan komentar**

- ① Apersepsi ditambahkan gambar yang menarik.
- ② LKPD penempatannya disesuaikan antara PPT & media yg digunakan.
- ③ Kurang sistematika penyampaian materi.

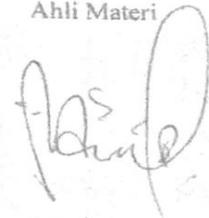
**E. Penilaian Umum**

Penilaian umum terhadap media

1. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- ② 2. Produk dapat digunakan dengan revisi
3. Produk tidak layak digunakan

Curup, 1 April 2024

Ahli Materi



Dr. NERI ANDARA, M.P.S.

## Validasi Ahli Materi Tahap II

### ANGKET VALIDASI AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS MENTIMETER DI KELAS V MIM 10 KARANG A NYAR

#### 1. Identitas Validator

Nama : Dr. Meri Andana, M.Pd. Si

NIP :

Instansi : IAIN Curup

#### 2. Petunjuk Penilaian

Mohon Bapak/Ibu memberikan skor penilaian terhadap media pembelajaran ipa berbasis mentimeter yang dikembangkan dengan memberikan tanda checklist (✓) Pada kolom skor penilaian sesuai ketentuan sebagai berikut:

1. Skor 5 berarti sangat baik/sangat sesuai.
2. Skor 4 berarti baik/sesuai
3. Skor 3 berarti cukup baik/cukup sesuai
4. Skor 2 berarti kurang baik /kurang sesuai
5. Skor 1 berarti sangat kurang/sangat tidak sesuai

Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran untuk perbaikan produk yang dikembangkan pada kolom yang disediakan.

#### C. Angket

| No | Aspek               | Indikator   | Jawaban |   |   |   |   |
|----|---------------------|---|---------|---|---|---|---|
|    |                     |   | 1       | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1  | Aspek kelayakan isi | 1. Kesesuaian materi dengan KD dan indikator  |         |   |   |   | ✓ |
|    |                     | 2. Kelengkapan materi dengan urutan dan susunan yang sistematis                                     |         |   |   | ✓ |   |
|    |                     | 3. Materi pada media sudah benar dan akurat   |         |   |   | ✓ |   |
|    |                     | 4. Materi yang disajikan sesuai dengan situasi dan kondisi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari |         |   |   | ✓ |   |
|    |                     | 5. Mendorong rasa ingin tahu  |         |   |   | ✓ |   |
| 2  | Aspek bahasa        | 6. Kalimat yang digunakan sederhana dan tepat sasaran   |         |   |   | ✓ |   |
|    |                     | 7. Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami  |         |   |   |   | ✓ |
|    |                     | 8. Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda   |         |   |   |   | ✓ |
|    |                     | 9. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dipahami  |         |   |   | ✓ |   |
|    |                     | 10. Kesesuaian dengan kaidah bahasa yang baik dan benar   |         |   |   | ✓ |   |

|    |                 |  |  |  |  |  |   |   |
|----|-----------------|--|--|--|--|--|---|---|
|    |                 | 11. Bahasa meningkatkan rasa senang siswa  |  |  |  |  |   | ✓ |
|    |                 | 12. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa                                       |  |  |  |  |   | ✓ |
| 3. | Aspek penyajian | 13. Konsistensi sistematika sajian dalam kegiatan belajar                              |  |  |  |  | ✓ |   |
|    |                 | 14. Penyajian konsep disajikan secara runtut   |  |  |  |  |   | ✓ |
|    |                 | 15. Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat berfikir siswa                         |  |  |  |  |   | ✓ |
|    |                 | 16. Terdapat ilustrasi/gambar dalam membantu penyampaian materi                        |  |  |  |  |   | ✓ |
|    |                 | 17. Soal dan latihan diakhir pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran |  |  |  |  |   | ✓ |
|    |                 | 18. Penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif                              |  |  |  |  | ✓ |   |

D. **Saran dan komentar**

F. **Penilaian Umum**

Penilaian umum terhadap media

- ① Produk dapat digunakan tanpa revisi
2. Produk dapat digunakan dengan revisi
3. Produk tidak layak digunakan

Curup, 6 Mei 2024

Ahli Materi

Dr. MERY ANAPRIA, M.Pd. Si

## Validasi Ahli Media Tahap I

**ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS MENTIMETER DI**  
**KELAS V MIM 10 KARANG A NYAR**

### 1. Identitas Validator

Nama : Dr. Dodik Mulyono, M.Pd.  
NIDN : 0212128701  
Instansi : Universitas PGRI Silampari

### 2. Petunjuk Penilaian

Mohon Bapak/Ibu memberikan skor penilaian terhadap media pembelajaran ipa berbasis mentimeter yang dikembangkan dengan memberikan tanda checklist (✓)

Pada kolom skor penilaian sesuai ketentuan sebagai berikut:

1. Skor 5 berarti sangat baik/sangat sesuai.
2. Skor 4 berarti baik/sesuai
3. Skor 3 berarti cukup baik/cukup sesuai
4. Skor 2 berarti kurang baik /kurang sesuai
5. Skor 1 berarti sangat kurang/sangat tidak sesuai

Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran untuk perbaikan produk yang dikembangkan pada kolom yang disediakan.

### 3. Angket

| No | Aspek                          | Indikator  | Jawaban |   |   |   |   |
|----|--------------------------------|--|---------|---|---|---|---|
|    |                                |  | 1       | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1  | Aspek<br>Rekayasa<br>Perangkat | 1. Media yang dikembangkan efektif dan efisien.    |         |   |   | ✓ |   |
|    |                                | 2. Tidak mudah hang                                |         |   |   | ✓ |   |
|    |                                | 3. Kemudahan dalam perawatan                       |         |   |   |   | ✓ |
|    |                                | 4. Sederhana dan mudah dioperasikan                |         |   |   |   | ✓ |
|    |                                | 5. Dapat diakses diberbagai software dan perangkat |         |   |   |   | ✓ |
|    |                                | 6. Bisa diakses tanpa menginstall perangkat khusus |         |   |   | ✓ |   |

|   |                         |  |  |  |   |   |  |
|---|-------------------------|--|--|--|---|---|--|
| 2 | Aspek Komunikasi visual | 7. Media yang dikembangkan kreatif dan inovatif                            |  |  |   | ✓ |  |
|   |                         | 8. Media yang dikembangkan sederhana dan memikat                           |  |  |   | ✓ |  |
|   |                         | 9. Tata letak materi runtut  |  |  |   | ✓ |  |
|   |                         | 10. Pemilihan huruf menarik dan dapat dipahami                             |  |  |   | ✓ |  |
|   |                         | 11. Kombinasi warna yang digunakan sesuai dan menarik                      |  |  |   | ✓ |  |
|   |                         | 12. Gambar dan video sesuai dengan materi yang disajikan                   |  |  |   | ✓ |  |
|   |                         | 13. Media dilengkapi dengan animasi yang relevan dalam menjelaskan materi. |  |  | ✓ |   |  |
|   |                         | 14. Ikon dan website jelas   |  |  |   | ✓ |  |

#### 4. Saran dan komentar

1. Jika memungkinkan tambahkan *background* untuk menarik minat pengguna
2. Pemilihan animasi disesuaikan dengan konten materi
3. Pertanyaan pemantik seperti kesiapan belajar, bisa langsung diberikan materi prasyarat sebagai bentuk kesiapannya
4. Latihan soal kurang praktis bagi siswa
5. Tambahkan petunjuk penggunaan, rinci dengan tool yang disediakan

#### 6. Penilaian Umum

Penilaian umum terhadap media

1. produk dapat digunakan tanpa revisi
2. produk dapat digunakan dengan revisi
3. produk tidak layak digunakan

Lubuklinggau, Maret 2024  
Ahli Media

  
Dr. Dodik Mulyono, M.Pd

## Validasi Ahli Media Tahap II

### ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

#### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS MENTIMETER DI KELAS V MIM 10 KARANG A NYAR

- Identitas Validator**

Nama : Dr. Dodik Mulyono, M.Pd.

NIP : -

Instansi : Universitas PGRI Silampari

- Petunjuk Penilaian**

Mohon Bapak/Ibu memberikan skor penilaian terhadap media pembelajaran ipa berbasis mentimeter yang dikembangkan dengan memberikan tanda checklist (✓)

Pada kolom skor penilaian sesuai ketentuan sebagai berikut:

1. Skor 5 berarti sangat baik/sangat sesuai.
2. Skor 4 berarti baik/sesuai
3. Skor 3 berarti cukup baik/cukup sesuai
4. Skor 2 berarti kurang baik /kurang sesuai
5. Skor 1 berarti sangat kurang/sangat tidak sesuai

Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran untuk perbaikan produk yang dikembangkan pada kolom yang disediakan.

- Angket**

| No | Aspek                    | Indikator  | Jawaban |   |   |   |   |
|----|--------------------------|--|---------|---|---|---|---|
|    |                          |  | 1       | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1  | Aspek Rekayasa Perangkat | 1. Media yang dikembangkan efektif dan efisien.    |         |   |   | ✓ |   |
|    |                          | 2. Tidak mudah hang                                |         |   |   | ✓ |   |
|    |                          | 3. Kemudahan dalam perawatan                       |         |   |   | ✓ |   |
|    |                          | 4. Sederhana dan mudah dioperasikan                |         |   |   | ✓ |   |
|    |                          | 5. Dapat diakses diberbagai software dan perangkat |         |   |   | ✓ |   |
|    |                          | 6. Bisa diakses tanpa menginstall perangkat khusus |         |   |   |   | ✓ |

|   |                         |  |  |  |  |   |   |
|---|-------------------------|--|--|--|--|---|---|
| 2 | Aspek Komunikasi visual | 7. Media yang dikembangkan kreatif dan inovatif                            |  |  |  | ✓ |   |
|   |                         | 8. Media yang dikembangkan sederhana dan memikat                           |  |  |  | ✓ |   |
|   |                         | 9. Tata letak materi runtut  |  |  |  | ✓ |   |
|   |                         | 10. Pemilihan huruf menarik dan dapat dipahami                             |  |  |  | ✓ |   |
|   |                         | 11. Kombinasi warna yang digunakan sesuai dan menarik                      |  |  |  | ✓ |   |
|   |                         | 12. Gambar dan video sesuai dengan materi yang disajikan                   |  |  |  |   | ✓ |
|   |                         | 13. Media dilengkapi dengan animasi yang relevan dalam menjelaskan materi. |  |  |  | ✓ |   |
|   |                         | 14. Ikon dan website jelas   |  |  |  |   | ✓ |

## Validasi Ahli Bahasa Tahap I

### ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

#### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS MENTIMETER DI KELAS V MIM 10 KARANG A NYAR

##### A. Identitas Validator

Nama : Dr. H. Imanudin, M.Pd  
NIP : 196506272006031002  
Instansi : IAIN Curup.

##### B. Petunjuk Penilaian

Mohon Bapak/Ibu memberikan skor penilaian terhadap media pembelajaran ipa berbasis mentimeter yang dikembangkan dengan memberikan tanda checklist (✓) Pada kolom skor penilaian sesuai ketentuan sebagai berikut:

1. Skor 5 berarti sangat baik/sangat sesuai.
2. Skor 4 berarti baik/sesuai
3. Skor 3 berarti cukup baik/cukup sesuai
4. Skor 2 berarti kurang baik /kurang sesuai
5. Skor 1 berarti sangat kurang/sangat tidak sesuai

Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran untuk perbaikan produk yang dikembangkan pada kolom yang disediakan.

##### C. Angket :

| No | Aspek                   | Indikator                                  | Jawaban |   |   |   |   |
|----|-------------------------|--|---------|---|---|---|---|
|    |                         |  | 1       | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1  | Logis                   | 1 ketepatan struktur kalimat               |         |   |   | ✓ |   |
|    |                         | 2 keefektifan kalimat                      |         |   |   | ✓ |   |
|    |                         | 3 kebakuan istilah                         |         |   |   | ✓ |   |
| 2  | Komunikatif             | 4 Pemahaman terhadap pesan atau informasi  |         |   |   |   | ✓ |
|    |                         | 5 kesesuaian ilustrasi dan substrasi pesan |         |   |   | ✓ |   |
| 3  | Dialogis dan interaktif | 6 kemampuan memotivasi peserta didik       |         |   |   | ✓ |   |

|   |  |  |  |  |  |  |   |
|---|--|--|--|--|--|--|---|
|   |  | 7 menciptakan interaktif komunikatif                             |  |  |  |  | ✓ |
| 4 | Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik | 8 kesesuaian dengan perkembangan peserta didik intelektual       |  |  |  |  | ✓ |
|   |  | 9 kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik emosional |  |  |  |  | ✓ |
| 5 | Kesesuaian dengan kaidah bahasa              | 10 ketepatan tata bahasa   |  |  |  |  | ✓ |
|   |  | 11 ketepatan ejaan   |  |  |  |  | ✓ |
|   |  | 12 Keteraturan antara subtema/alinea dan kalimat                 |  |  |  |  | ✓ |

**D. Saran dan komentar**

1. perhatian nyuban dalam merentubay  
 2. perhatian pembaikan tanda baca

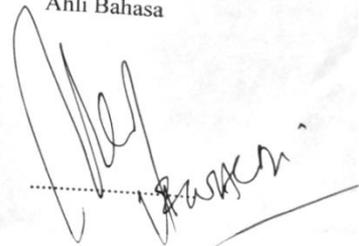
**E. Penilaian Umum**

Penilaian umum terhadap media

1. Produk dapat digunakan tanpa revisi
2. Produk dapat digunakan dengan revisi
3. Produk tidak layak digunakan

Curup, 1 April 2024

Ahli Bahasa



## Validasi Ahli Bahasa Tahap II

### ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

#### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS MENTIMETER DI KELAS V MIM 10 KARANG A NYAR

##### A. Identitas Validator

Nama :

NIP :

Instansi :

##### B. Petunjuk Penilaian

Mohon Bapak/Ibu memberikan skor penilaian terhadap media pembelajaran ipa berbasis mentimeter yang dikembangkan dengan memberikan tanda checklist (✓) Pada kolom skor penilaian sesuai ketentuan sebagai berikut:

1. Skor 5 berarti sangat baik/sangat sesuai.
2. Skor 4 berarti baik/sesuai
3. Skor 3 berarti cukup baik/cukup sesuai
4. Skor 2 berarti kurang baik /kurang sesuai
5. Skor 1 berarti sangat kurang/sangat tidak sesuai

Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran untuk perbaikan produk yang dikembangkan pada kolom yang disediakan.

##### C. Angket :

| No | Aspek                   | Indikator                                  | Jawaban |   |   |   |   |
|----|-------------------------|--|---------|---|---|---|---|
|    |                         |  | 1       | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1  | Lugas                   | 1 ketepatan struktur kalimat               |         |   |   | ✓ |   |
|    |                         | 2 keefektifan kalimat                      |         |   |   |   | ✓ |
|    |                         | 3 kebakuan istilah                         |         |   |   | ✓ |   |
| 2  | Komunikatif             | 4 Pemahaman terhadap pesan atau informasi  |         |   |   |   | ✓ |
|    |                         | 5 kesesuaian ilustrasi dan substrasi pesan |         |   |   | ✓ |   |
| 3  | Dialogis dan interaktif | 6 kemampuan memotivasi peserta didik       |         |   |   |   | ✓ |

|   |  |    |  |                          |  |  |  |   |   |
|---|--|----|--|--------------------------|--|--|--|---|---|
|   |  | 7  | menciptakan interaktif                 | komunikatif              |  |  |  | ✓ |   |
| 4 | Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik | 8  | kesesuaian perkembangan peserta didik  | dengan intelektual       |  |  |  |   | ✓ |
|   |  | 9  | kesesuaian perkembangan peserta didik  | dengan tingkat emosional |  |  |  |   | ✓ |
| 5 | Kesesuaian dengan kaidah bahasa              | 10 | ketepatan tata bahasa                  |                          |  |  |  | ✓ |   |
|   |  | 11 | ketepatan ejaan                        |                          |  |  |  | ✓ |   |
|   |  | 12 | Keteraturan subtema/alinea dan kalimat | antara                   |  |  |  |   | ✓ |

D. **Saran dan komentar**

*Basil dan laguslan*

E. **Penilaian Umum**

Penilaian umum terhadap media

- 1. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- 2. Produk dapat digunakan dengan revisi
- 3. Produk tidak layak digunakan

Curup, 15 Mei 2024

Ahli Bahasa

*[Handwritten Signature]*

## Lampiran 7: Angket Respon Guru

### Angket Respon Guru

Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Mentimeter* Dikelas V MIM 10 Karang Anyar

Nama : *Imelda Aprilia, S.Pi*

Wali Kelas : *V.C.*

#### Petunjuk Pengisian

Berilah skor penilaian terhadap media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom sesuai ketentuan sebagai berikut:

1. Skor 5 = Sangat Baik      3. Skor 3 = Cukup Baik      5. Skor 1 = Sangat Kurang  
2. Skor 4 = Baik      4. Skor 2 = Kurang Baik

| No | Aspek               | Indikator   | Jawaban |   |   |   |   |
|----|---------------------|---|---------|---|---|---|---|
|    |                     |   | 1       | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1  | Aspek kelayakan isi | 1. Kesesuaian materi dengan KD dan indikator  |         |   |   | ✓ |   |
|    |                     | 2. Kelengkapan materi dengan urutan dan susunan yang sistematis                                     |         |   |   | ✓ |   |
|    |                     | 3. Materi pada media sudah benar dan akurat   |         |   |   | ✓ |   |
|    |                     | 4. Materi yang disajikan sesuai dengan situasi dan kondisi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari |         |   | ✓ |   |   |
|    |                     | 5. Mendorong rasa ingin tahu  |         |   |   |   | ✓ |
| 2  | Aspek bahasa        | 6. Kalimat yang digunakan sederhana dan tepat sasaran   |         |   |   | ✓ |   |
|    |                     | 7. Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami  |         |   |   | ✓ |   |
|    |                     | 8. Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda   |         |   |   |   | ✓ |
|    |                     | 9. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dipahami  |         |   |   | ✓ |   |
|    |                     | 10. Kesesuaian dengan kaidah bahasa yang baik dan benar   |         |   | ✓ |   | ✓ |
|    |                     | 11. Bahasa meningkatkan rasa senang siswa   |         |   |   | ✓ |   |
|    |                     | 12. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa  |         |   |   |   | ✓ |
| 3. | Aspek penyajian     | 13. Konsistensi sistematika sajian dalam kegiatan belajar   |         |   |   | ✓ |   |
|    |                     | 14. Penyajian konsep disajikan secara runtut  |         |   |   | ✓ |   |
|    |                     | 15. Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat berfikir siswa                                      |         |   |   | ✓ |   |
|    |                     | 16. Terdapat ilustrasi/gambar dalam membantu penyampaian materi                                     |         |   |   | ✓ |   |
|    |                     | 17. Soal dan latihan diakhir pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran              |         |   |   | ✓ |   |
|    |                     | 18. Penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif   |         |   |   |   | ✓ |

#### Komentar Dan Saran

## Siswa

### Angket Respon Siswa

Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Mentimeter* Dikelas V MIM 10 Karang Anyar

Nama : Tri Ratu Keresine

Kelas : V C

#### Petunjuk Pengisian

Berilah skor penilaian terhadap media pembelajaran IPA berbasis *mentimeter* dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom sesuai ketentuan sebagai berikut:

1. Skor 5 = Sangat Baik      3. Skor 3 = Cukup Baik      5. Skor 1 = Sangat Kurang  
2. Skor 4 = Baik              4. Skor 2 = Kurang Baik

| No | Pertanyaan  | Jawaban(skor) |   |   |   |   |
|----|---|---------------|---|---|---|---|
|    |   | 1             | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1  | Ketepatan jenis dan ukuran huruf pada media pembelajaran IPA berbasis <i>mentimeter</i>     |               |   |   | ✓ |   |
| 2  | Gambar pada media pembelajaran IPA berbasis <i>mentimeter</i> jelas                         |               |   |   | ✓ |   |
| 3  | Ukuran gambar pada media pembelajaran IPA berbasis <i>mentimeter</i> tepat                  |               |   |   | ✓ |   |
| 4  | Tata letak gambar pada media pembelajaran IPA berbasis <i>mentimeter</i> menarik            |               |   |   | ✓ |   |
| 5  | Ketepatan memilih background  |               |   |   | ✓ |   |
| 6  | Video pada media pembelajaran IPA berbasis <i>mentimeter</i> menarik                        |               |   |   |   | ✓ |
| 7  | Tampilan video pada media jelas   |               |   |   | ✓ |   |
| 8  | Tampilan warna pada media pembelajaran IPA berbasis <i>mentimeter</i> menarik untuk dilihat |               |   |   | ✓ |   |
| 9  | Warna pada gambar dalam media pembelajaran IPA berbasis <i>mentimeter</i> jelas             |               |   |   | ✓ |   |

#### Komentar dan Saran

## Lampiran 8: Surat Keterangan Telah Mengisi Angket Guru

### SURAT KETERANGAN TELAH MENGISI ANGKET

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Imelda Aprilia

Instansi : MIM 10 Karang Anyar

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Agustina Yuniarti

Nim : 20591008

fakultas : Tarbiyah

Prodi : PGMI

Telah mengadakan angket analisis kebutuhan dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis mentimeter di kelas V MIM 10 Karang Anyar"**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 7 Maret 2024

Guru

  
Imelda Aprilia.

## Siswa

### SURAT KETERANGAN TELAH MENGISI ANGKET

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tri Ratu Kemesime

Kelas : V C / S C

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Agustina Yuniarti

Nim : 20591008

fakultas : Tarbiyah

Prodi : PGMI

Telah mengadakan angket analisis kebutuhan dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis mentimeter di kelas V MIM 10 Karang Anyar”**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Curup, Maret 2024

Siswa



Tri Ratu

## Lampiran 9: Surat Permohonan Validasi

### SURAT PERMOHONAN

Perihal :Permohonan Validator Ahli Materi

Lampiran :1. Angket Instrumen Validasi  
2. File Desain

Yth.Dr.Meri Andaria.M.Pd.Si

Dosen IAIN CURUP

Dengan hormat yang bertanda tangan dibawah ini,saya:

Nama :Agustina Yuniarti

NIM :20591008

Prodi :Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing : 1. Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I  
2. Yosi Yulizah, M.Pd.I

Dengan ini saya memohon kepada bapak untuk memberikan validasi terhadap media pembelajaran IPA berbasis mentimeter sebagai ahli materi sehingga media ini layak diuji cobakan di lapangan.

Demikian surat permohonan ini saya buat dan atas bantuan serta kesediaan bapak, saya ucapkan terimakasih.

Curup , Maret 2024

Pemohon



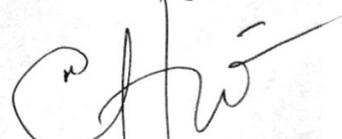
Agustina Yuniarti  
NIM.20591008

Pembimbing I



Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I  
NIP. 198412092011012009

Pembimbing II



Yosi Yulizah, M.Pd.I  
NIP. 199107142019032026

## SURAT PERMOHONAN

Perihal :Permohonan Validator Ahli Media

Lampiran :1. Angket Instrumen Validasi  
2. File Desain

Yth. Dr. Dodik Mulyono, M.Pd

Dosen IAIN CURUP

Dengan hormat yang bertanda tangan dibawah ini,saya:

Nama :Agustina Yuniarti

NIM :20591008

Prodi :Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

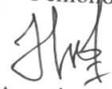
Pembimbing : 1. Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I  
2. Yosi Yulizah, M.Pd.I

Dengan ini saya memohon kepada bapak untuk memberikan validasi terhadap media pembelajaran IPA berbasis mentimeter sebagai ahli media sehingga media ini layak diuji cobakan di lapangan.

Demikian surat permohonan ini saya buat dan atas bantuan serta kesedian bapak, saya ucapkan terimakasih.

Curup , Maret 2024

Pemohon

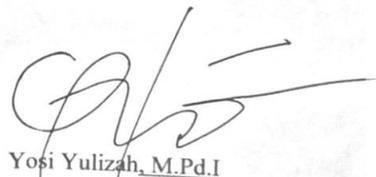
  
Agustina Yuniarti  
NIM.20591008

Pembimbing I



Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I  
NIP. 198412092011012009

Pembimbing II



Yosi Yulizah, M.Pd.I  
NIP. 199107142019032026

## SURAT PERMOHONAN

Perihal : Permohonan Validator Ahli Bahasa

Lampiran : 1. Angket Instrumen Validasi  
2. File Desain

Yth. Dr. H. Ifnaldi, M.Pd

Dosen IAIN CURUP

Dengan hormat yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Agustina Yuniarti  
NIM : 20591008  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Pembimbing : 1. Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I  
2. Yosi Yulizah, M.Pd.I

Dengan ini saya memohon kepada bapak untuk memberikan validasi terhadap media pembelajaran IPA berbasis mentimeter sebagai Ahli bahasa sehingga media ini layak diuji cobakan di lapangan.

Demikian surat permohonan ini saya buat dan atas bantuan serta kesediaan bapak, saya ucapkan terimakasih.

Curup, Maret 2024

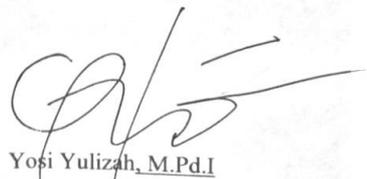
Pemohon

  
Agustina Yuniarti  
NIM.20591008

Pembimbing I

  
Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I  
NIP. 198412092011012009

Pembimbing II

  
Yosi Yulizah, M.Pd.I  
NIP. 199107142019032026

**Lampiran 10 :Tabulasi Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa  
Guru**

| No               | Nama                                       | Item Jawaban | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23   | 24 | Jumlah | Skor Maksimal | %        |
|------------------|--|--------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|------|----|--------|---------------|----------|
| 1                | Imelda Aprilia,S.Pd<br>MIM 10 kA           | Ya           | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |    | ✓  | ✓  | ✓  |    | ✓  | ✓  | ✓  |    |    | ✓  | ✓  | ✓  | ✓    | ✓  | 20     | 24            | 83,33333 |
|                  |  | Tidak        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    | ✓  |    |    | ✓  |    |    |    |    | ✓  | ✓  |    |    |      |    |        |               |          |
| 2.               | Edi Munandar<br>MIM 10 KA                  | Ya           | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |   | ✓ | ✓ |   |    | ✓  | ✓  | ✓  |    | ✓  |    | ✓  |    |    | ✓  | ✓  | ✓  | ✓    | ✓  | 17     | 24            | 70,83333 |
|                  |  | Tidak        |   |   |   |   |   | ✓ |   |   | ✓ | ✓  |    |    |    | ✓  |    | ✓  |    | ✓  | ✓  |    |    |    |      |    |        |               |          |
| 3                | Sutini,S.Pd.I<br>MIS 12 LK                 | Ya           | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |    | ✓  | ✓  | ✓  | ✓  | ✓  | ✓  | ✓  |    |    | ✓  | ✓  | ✓  | ✓    | ✓  | 21     | 24            | 87,5     |
|                  |  | Tidak        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    | ✓  |    |    |    |    |    |    |    | ✓  | ✓  |    |    |      |    |        |               |          |
| 4                | Endang Suriaji,S.Pd.I<br>M.Pd<br>MIS 13 TM | Ya           | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |    | ✓  | ✓  | ✓  |    | ✓  | ✓  | ✓  |    |    | ✓  | ✓  | ✓  | ✓    | ✓  | 20     | 24            | 83,33333 |
|                  |  | Tidak        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    | ✓  |    |    | ✓  |    |    |    |    | ✓  | ✓  |    |    |      |    |        |               |          |
| <b>Rata-Rata</b> |  |              |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    | 19,5 | 24 | 81,25% |               |          |



|    |                      |       |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |             |           |              |       |
|----|----------------------|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-------------|-----------|--------------|-------|
| 23 | Rama Indah PS        | Ya    |   | ✓ | ✓ |   |   | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |   | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 11          | 16        | 68,75        |       |
|    |                      | Tidak | ✓ |   |   | ✓ | ✓ |   |   |   |   |   | ✓ | ✓ |   |   |   |             |           |              |       |
| 24 | Reyhan               | Ya    | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |   | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |   |   | ✓ | ✓ | ✓ | ✓           | 13        | 16           | 81,25 |
|    |                      | Tidak |   |   |   |   | ✓ |   |   |   |   |   | ✓ | ✓ |   |   |   |             |           |              |       |
| 25 | Stefano Eza.P        | Ya    | ✓ | ✓ | ✓ |   | ✓ | ✓ |   | ✓ | ✓ | ✓ |   |   | ✓ | ✓ | ✓ | ✓           | 12        | 16           | 75    |
|    |                      | Tidak |   |   |   | ✓ |   |   | ✓ |   |   |   | ✓ | ✓ |   |   |   |             |           |              |       |
| 26 | Sury                 | Ya    | ✓ |   | ✓ |   | ✓ | ✓ |   | ✓ | ✓ | ✓ |   |   | ✓ | ✓ | ✓ | ✓           | 11        | 16           | 68,75 |
|    |                      | Tidak |   | ✓ |   | ✓ |   |   | ✓ |   |   |   | ✓ | ✓ |   |   |   |             |           |              |       |
| 27 | Tri Ratu K           | Ya    |   | ✓ | ✓ |   | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |   | ✓ |   |   | ✓ | ✓ | ✓ | ✓           | 11        | 16           | 68,75 |
|    |                      | Tidak | ✓ |   |   | ✓ |   |   |   |   | ✓ |   | ✓ | ✓ |   |   |   |             |           |              |       |
| 28 | Vino Rebiansyah      | Ya    |   | ✓ | ✓ |   | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |   |   | ✓ | ✓ | ✓ | ✓           | 12        | 16           | 75    |
|    |                      | Tidak | ✓ |   |   | ✓ |   |   |   |   |   |   | ✓ | ✓ |   |   |   |             |           |              |       |
| 29 | Zaskia Salsa Azzahra | Ya    |   |   | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |   |   | ✓ | ✓ | ✓ | ✓           | 12        | 16           | 75    |
|    |                      | Tidak | ✓ | ✓ |   |   |   |   |   |   |   |   | ✓ | ✓ |   |   |   |             |           |              |       |
| 30 | Zildjian Tamaradita  | Ya    | ✓ |   | ✓ | ✓ | ✓ |   | ✓ | ✓ | ✓ |   |   | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 12          | 16        | 75           |       |
|    |                      | Tidak |   | ✓ |   |   |   |   | ✓ |   |   |   | ✓ | ✓ |   |   |   |             |           |              |       |
|    |                      |       |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | <b>12,3</b> | <b>16</b> | <b>77,29</b> |       |
|    |                      |       |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | <b>666</b>  |           | <b>17%</b>   |       |
|    |                      |       |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | <b>666</b>  |           |              |       |
|    |                      |       |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | <b>7</b>    |           |              |       |

## Lampiran 11: Silabus

### SILABUS TEMATIK KELAS V

Tema 3 : Makanan Sehat

Subtema 1 : Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan

#### KOMPETENSI INTI

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 kegiatannya, 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.

| Mata Pelajaran | Kompetensi Dasar      | Indikator               | Materi Pembelajaran | Kegiatan Pembelajaran       | Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|----------------|-----------------------|-------------------------|---------------------|-----------------------------|-----------|---------------|----------------|
| Ilmu           | 3.3 Menjelaskan organ | 3.3.1 Menentukan organ- | 1. Organ-Organ      | • Melakukan pengamatan pada | Sikap:    | 24 JP         | • Buku Guru    |

|                         |   |  |   |  |  |  |
|-------------------------|---|--|---|--|--|--|
| <p>Pengetahuan Alam</p> | <p>pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia</p> <p>4.3 Menyajikan karya (misalnya poster, model, atau bermain peran) tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia</p> | <p>organ pencernaan pada manusia.</p> <p>3.3.2 Menganalisis organ pencernaan pada manusia dan fungsinya..</p> <p>4.3.1 Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi Pencernaan pada manusia.</p> | <p>Pencernaan pada manusia</p> <p>2. organ pencernaan pada manusia dan fungsinya.</p> | <p>video/gambar dan bacaan untuk menentukan organ-organ pencernaan pada manusia dan fungsinya..</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari informasi dalam kelompok untuk menganalisis organ-organ pencernaan manusia dan fungsinya.</li> <li>• Berdiskusi untuk membuat bagan organ pencernaan pada manusia dan fungsinya.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Disiplin</li> <li>• Tanggung Jawab</li> <li>• Santun</li> <li>• Peduli</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Kerja Sama</li> </ul> <p>Tes tertulis<br/>Non tertulis</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Website <i>mentimeter.com</i></li> <li>• Internet</li> <li>• Lingkungan sekitar.</li> </ul> |
|-------------------------|---|--|---|--|--|--|

## Lampiran 11: RPP

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**Satuan Pendidikan** : MIM 10 Karang Anyar  
**Kelas** : 5  
**Tema / Topik** : 3. Makanan Sehat  
**Subtema** : 1. Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan  
**Pembelajaran** : 2  
**Alokasi Waktu** : 1 x Pertemuan (2 x 35 menit)

#### A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 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.

#### B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

| KOMPETENSI DASAR  | INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI  |
|---|--|
| 3.3. Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia | 3.3.1 Menentukan organ-organ pencernaan pada manusia.<br>3.3.2 Menganalisis organ pencernaan pada manusia dan fungsinya. |
| 4.3 Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia.  | 4.3.1 Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi Pencernaan pada manusia.  |

#### D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu menentukan organ-organ pencernaan pada manusia dengan tepat.
2. Siswa mampu menganalisis organ pencernaan pada manusia dan fungsinya dengan tepat.
3. Siswa mampu menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada manusia.

#### E. MATERI PEMBELAJARAN

Organ pencernaan pada manusia dan fungsinya.

#### F. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan Dan Ceramah
3. Model : Discovery Learning

#### G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| <b>Kegiatan</b>    | <b>Deskripsi Kegiatan</b>   | <b>Alokasi Waktu</b> |
|--------------------|---|----------------------|
| <b>Pendahuluan</b> | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Menyapa dan memberi salam siswa dengan penuh perhatian.</li><li>2. Mengecek kehadiran siswa dengan menanyakan siswa yang tidak masuk.</li><li>3. Menyiapkan kondisi siswa untuk belajar ,seperti mengajak siswa berdoa atau menyiapkan buku dan alat tulis.</li><li>4. Memberikan apersepsi yang relevan dengan materi yang diajarkan.<ol style="list-style-type: none"><li>1. Apakah kalian selalu sarapan sebelum berangkat sekolah?</li><li>2. Apakah menurut kalian sarapan itu penting?</li><li>3. Apakah kalian tahu apa yang terjadi setelah makanan yang kalian makan masuk kemulut?</li></ol></li><li>5. Meyampaikan tujuan pembelajaran.</li></ol> | 5 menit              |
| <b>Inti</b>        | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa mengamati tayangan video tentang sistem pencernaan manusia melalui LCD proyektor.</li><li>2. Siswa bersama guru melakukan tanya jawab untuk menganalisis informasi pada video sistem pencernaan manusia.</li><li>3. Siswa menyimak kembali penjelasan guru tentang materi sistem pencernaan manusia pada slide yang sudah ditetapkan.</li><li>4. siswa dibagi beberapa kelompok yang terdiri 4-6 orang siswa.</li><li>5. Guru menampilkan LKPD kepada kelompok dan memberikan penjelasan cara pengerjaannya.</li></ol>   | 60 Menit             |

| Kegiatan       | Deskripsi Kegiatan   | Alokasi Waktu |
|----------------|--|---------------|
|                | 6. Siswa melakukan diskusi dengan kelompoknya untuk menyelesaikan permasalahan pada LKPD.<br>7. Siswa menyajikan informasi yang sudah mereka peroleh dalam bentuk laporan sesuai dengan petunjuk yang sudah tersedia.<br>8. Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka didepan kelas.<br>9. Siswa pada kelompok lain diberi kesempatan untuk menanggapi dan memberikan masukan terkait dengan kelompok yang melakukan presentasi.<br>10. Siswa diberikan penguatan oleh guru tentang hasil presentasi yang telah dilakukan.<br>11. Siswa dengan bimbingan guru melakukan kuis yang sudah di tampilkan guru pada LCD proyektor dan siswa menjawab menggunakan komputer/handphone kemudian jawaban siswa langsung muncul pada layar. |               |
| <b>Penutup</b> | 1. Siswa menyimpulkan materi dengan bimbingan guru.<br>2. Siswa dan guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung.<br>3. Guru memberi soal evaluasi kepada siswa untuk mengukur kemampuan pada pembelajaran yang telah dilakukan.<br>4. Guru menyampaikan materi/kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.<br>5. Guru menunjuk siswa untuk memimpin doa sebelum mengakhiri kegiatan.<br>6. Guru menutup pelajaran dengan salam.   | 5 Menit       |

#### H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : Makanan Sehat : buku guru/ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.-- Edisi Revisi Jakarta Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.:
- Buku Siswa Tema : Makanan Sehat / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.-- Edisi Revisi Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.).
- Lingkungan sekitar
- Video dan slide gambar tentang sistem pencernaan manusia.
- Laptop dan proyektor

#### I. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Penilaian Sikap : Pengamatan/Observasi
2. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
3. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja

**Lampiran 12: Tabulasi Validasi**

| Ahli Materi | Pertanyaan |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    | Jumlah | Skor maksimal | Rata-rata    | %  |
|-------------|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|--------|---------------|--------------|----|
|             | 1          | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |        |               |              |    |
| Tahap I     | 5          | 1 | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  | 5  | 5  | 3  | 5  | 4  | 4  | 4  | 4  | 68     | 90            | 3,7777<br>77 | 75 |
| Tahap II    | 5          | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4  | 5  | 5  | 4  | 5  | 5  | 5  | 5  | 4  | 81     | 90            | 4,5          | 90 |

| Ahli Bahasa | Pertanyaan |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |  |  |  |  |  |  | Jumlah | Skor maksimal | Rata-rata    | %         |
|-------------|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|--|--|--|--|--|--|--------|---------------|--------------|-----------|
|             | 1          | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |  |  |  |  |  |  |        |               |              |           |
| Tahap I     | 4          | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  | 4  | 4  |  |  |  |  |  |  | 49     | 60            | 4,0833<br>33 | 81,666666 |
| Tahap II    | 4          | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4  | 4  | 5  |  |  |  |  |  |  | 54     | 60            | 4,5          | 90        |

| Ahli Media | Pertanyaan |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |  |  |  |  | Jumlah | Skor maksimal | Rata-rata    | %         |
|------------|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|--|--|--|--|--------|---------------|--------------|-----------|
|            | 1          | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |  |  |  |  |        |               |              |           |
| Tahap I    | 4          | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  | 4  | 4  | 3  | 4  |  |  |  |  | 58     | 70            | 4,1428<br>57 | 82,857142 |
| Tahap II   | 4          | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4  | 4  | 5  | 4  | 5  |  |  |  |  | 59     | 70            | 4,2142<br>85 | 84,285714 |



Lampiran 14: kartu bimbingan skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
 Jalan AK Gan No. 01 Kode Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010  
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

DEPAN  
**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

|                     |   |
|---------------------|---|
| NAMA                | : Agustina Yenni  |
| NIM                 | : 209000  |
| PROGRAM STUDI       | : Farmasi   |
| FAKULTAS            | : Tadris dan Keperawatan  |
| DOSEN PEMBIMBING I  | : Dr. Aida Rani Nuzulien, M.Pd.I  |
| DOSEN PEMBIMBING II | : Yetti Yenni, M.Pd.I   |
| JUDUL SKRIPSI       | : Perencanaan media Pembelajaran Web berbasis multimedia di Kelas V pada Keang Anyar. |
| MULAI BIMBINGAN     | :   |
| AKHIR BIMBINGAN     | :   |

| NO  | TANGGAL | MATERI BIMBINGAN                                | PARAF PEMBIMBING I |
|-----|---------|---|--------------------|
| 1.  | 19/2024 | Pembacaan bab 1.1.3 dan tinjauan Pustaka        | [Signature]        |
| 2.  | 19/2024 | Pembacaan bab 1.1.3 dan tinjauan Pustaka        | [Signature]        |
| 3.  | 19/2024 | Pembacaan media Pembelajaran - Peta Konsep      | [Signature]        |
| 4.  | 19/2024 | Ace Penelitian Laporan + Utsi Instruksi Pustaka | [Signature]        |
| 5.  | 05/2024 | Mengingat Dengan Media Makro Makro              | [Signature]        |
| 6.  | 19/2024 | Penyusunan Bab 1.1.3 dan tinjauan Pustaka       | [Signature]        |
| 7.  | 19/2024 | Utsi Hasil Uji Coba Media Pembelajaran Web      | [Signature]        |
| 8.  | 19/2024 | Utsi Hasil Uji Coba Media Pembelajaran Web      | [Signature]        |
| 9.  | 19/2024 | Pembacaan bab 1.1.3 dan tinjauan Pustaka        | [Signature]        |
| 10. | 19/2024 | Ace Sudang                                      | [Signature]        |
| 11. |         |   |                    |
| 12. |         |   |                    |

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH  
 DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I, *[Signature]*  
 Dr. Aida Rani Nuzulien, M.Pd.I  
 NIP. 1984092020132008  
 CURUP ..... 2022  
 PEMBIMBING II, *[Signature]*  
 Yetti Yenni, M.Pd.I  
 NIP. 1951011420202016



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
 Jalan AK Gan No. 01 Kode Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010  
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

BEKANG  
**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

|                     |   |
|---------------------|---|
| NAMA                | : Agustina Yenni  |
| NIM                 | : 209000  |
| PROGRAM STUDI       | : Pendidikan Guru Pendidikan Bahasa   |
| FAKULTAS            | : Tadris dan Keperawatan  |
| DOSEN PEMBIMBING I  | : Dr. Aida Rani Nuzulien, M.Pd.I  |
| DOSEN PEMBIMBING II | : Yetti Yenni, M.Pd.I   |
| JUDUL SKRIPSI       | : Perencanaan media Pembelajaran Web berbasis multimedia di Kelas V pada Keang Anyar. |
| MULAI BIMBINGAN     | :   |
| AKHIR BIMBINGAN     | :   |

| NO  | TANGGAL | MATERI BIMBINGAN                          | PARAF PEMBIMBING II |
|-----|---------|---|---------------------|
| 1.  | 19/2024 | Pembacaan Sistem Penelitian               | [Signature]         |
| 2.  | 19/2024 | Pembacaan bab 1.1.3 dan tinjauan Pustaka  | [Signature]         |
| 3.  | 19/2024 | Ace Penelitian dan Pembacaan Instrumen    | [Signature]         |
| 4.  | 19/2024 | Ace Penelitian                            | [Signature]         |
| 5.  | 19/2024 | Pembacaan bab 3.                          | [Signature]         |
| 6.  | 19/2024 | Pembacaan Variabel Penelitian Suro R Guro | [Signature]         |
| 7.  | 19/2024 | Pembacaan Bab IV dan V                    | [Signature]         |
| 8.  | 19/2024 | Pembacaan Bab IV dan V                    | [Signature]         |
| 9.  | 19/2024 | Pembacaan Instruksi                       | [Signature]         |
| 10. | 19/2024 | Ace Sudang                                | [Signature]         |
| 11. |         |   |                     |
| 12. |         |   |                     |

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI  
 SUDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP

PEMBIMBING I, *[Signature]*  
 Dr. Aida Rani Nuzulien, M.Pd.I  
 NIP. 1984092020132008  
 CURUP ..... 2022  
 PEMBIMBING II, *[Signature]*  
 Yetti Yenni, M.Pd.I  
 NIP. 1951011420202016

## BIOGRAFI PENULIS



AGUSTINA YUNIARTI. Dilahirkan di Kabupaten Musi Rawas tepatnya di desa Sungai Lanang, kecamatan Megang Sakti, pada hari Kamis 22 Agustus 2002. Anak keempat dari empat bersaudara dari pasangan Rohmat (Bapak) dan Sunarti (Ibu). Penulis menyelesaikan pendidikan di SDN Sungai Lanang hingga selesai pada tahun 2014. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMPN Pagar Ayu hingga selesai pada tahun 2018, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMAN Megang Sakti hingga selesai pada tahun 2020. Pada tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan diperguruan tinggi, tepatnya di IAIN Curup dengan memilih Fakultas Tarbiyah pada Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Penulis menyelesaikan kuliah strata satu (S1) pada tahun 2024.

Dengan ketekunan, semangat dan motivasi yang tinggi untuk terus belajar dan berusaha, Alhamdulillah penulis berhasil menyelesaikan tugas akhir Skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir Skripsi ini mampu memberikan kontribusi yang positif terkhususnya bagi dunia pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya Skripsi yang berjudul: **“Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Mentimeter Di Kelas V Mim 10 Karang Anyar”**