

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia. Pentingnya pendidikan tidak dapat dipungkiri oleh siapapun, karena dengan pendidikan manusia akan berkarya sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia saat ini sangat penting untuk meningkatkan potensi pendidikan peserta didik dalam kehidupan sehari – hari. Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. <sup>1</sup>

Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha untuk mengembangkan mutu, kualitas, dan pengetahuan seseorang dengan melalui proses kegiatan belajar di sekolah. Dalam

---

<sup>1</sup>Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang **Sistem Pendidikan Nasional** Pasal 1 ayat (1).

keseluruhan proses pendidikan kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Di sekolah dasar terdapat komponen guru sebagai fasilitator dan media sebagai alat bantu pada proses pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang pendidikan sekolah dasar. IPA merupakan rumpun ilmu yang memiliki karakter khusus yaitu dalam mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), baik yang berupa kenyataan (*reality*) maupun kejadian (*events*) serta hubungan sebab-akibat.

Pengetahuan yang terdapat dalam mata pelajaran IPA diperoleh melalui percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia dengan menggunakan metode-metode ilmiah. Pembelajaran IPA memuat materi tentang pengetahuan alam yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Peserta didik diharapkan dapat mengenal dan memahami peristiwa yang terjadi di alam berkaitan dengan kehidupan sehari-harinya. IPA merupakan salah satu pelajaran yang menjadi peran penting dalam dunia pendidikan, hal ini dapat dilihat dari semua mata pelajaran yang saling berkesinambungan dengan pembelajaran IPA. Pada umumnya banyak orang yang menyadari bahwa IPA sering dipandang sebagai mata pelajaran yang diminati peserta didik, tetapi cakupan materi yang banyak dan dibutuhkan pemahaman yang luas menjadi salah satu penyebab kurangnya minat terhadap pembelajaran ini. Hal ini dapat dilihat dari hasil prestasi belajar peserta didik yang kurang

memuaskan dan pembelajaran IPA sebagai mata pelajaran yang membosankan dan tidak menarik bagi peserta didik.

Dalam proses pembelajaran, seharusnya guru dapat mengerti bagaimana cara memberikan stimulus sehingga peserta didik dapat tertarik dan lebih memahami materi yang akan diberikan. Metode dan media pembelajaran yang bervariasi juga menjadi salah satu pendukung keberhasilan pembelajaran. Pembelajaran IPA di sekolah dasar akan lebih menyenangkan apabila dikemas dalam bentuk alat peraga atau media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru saat sedang mengajar, tanpa menggunakan media pembelajaran guru akan kesulitan dalam menyampaikan materi. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru haruslah yang kreatif dan menarik. Agar peserta didik lebih fokus dan lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Peserta didik sekolah dasar sangat membutuhkan adanya variasi dalam proses pembelajaran. Banyak pendidik perlu merancang pembelajaran dengan beragam strategi, model, metode, dan media pembelajaran. Dalam hal ini diperlukan adanya semangat, kreativitas, dan inovasi guru untuk terus mengembangkan berbagai media terkait pembelajaran untuk memelihara, mengembangkan, dan menarik perhatian peserta didik.<sup>1</sup> Menggunakan media

---

<sup>1</sup>A. Wahab Jufri, *Modal Dasar Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Pustaka Reka Cipta, 2017), hlm. 129.

pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk menarik perhatian peserta didik dan menyampaikan materi lebih efektif dibanding hanya sekedar teori kepada peserta didik agar pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut :

- (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata tertulis atau lisan belaka).
- (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indera, seperti misalnya :
  - (a) objek terlalu besar, bias digantikan dengan realita, gambar, film, bingkai atau model;
  - (b) objek yang kecil, dibantu dengan proyektor, film, atau gambar;
  - (c) gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dibantu dengan *timelaps* atau *high speed photography*;
  - (d) kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bias ditampilkan lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
  - (e) objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain;
- (3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup>Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: Pustekkom Dikbud, 1986), hlm. 18.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa peserta didik sangat membutuhkan adanya variasi dalam proses pembelajaran. Banyak guru perlu merancang pembelajaran dengan beragam strategi, model, metode, dan media pembelajaran. Dalam hal ini diperlukan adanya sebuah media pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan gairah anak untuk belajar dan mengatasi sifat pasif peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Kelapa Dua Wetan 01 Pagi terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPA yang terjadi. Salah satunya, dalam proses pembelajaran guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal, model pembelajaran yang digunakan belum bervariasi dan kurang efektif. Dalam pembelajaran, guru hanya menggunakan media pembelajaran yang sudah tersedia di sekolah berupa buku paket dan beberapa gambar.

Hal tersebut mengakibatkan peserta didik kurang fokus terhadap pembelajaran dan tingkat pemahaman peserta didik terhadap muatan IPA menjadi rendah. Buku pelajaran yang digunakan kurang menarik karena hanya berisi banyak tulisan dan tebal sehingga mempunyai kesan monoton, hal ini menyebabkan peserta didik merasa jenuh, bosan, mengantuk, dan kurang konsentrasi dalam pembelajaran. Rasa keingintahuan peserta didik dalam pembelajaran berkurang karena sudah tidak berminat untuk membaca uraian buku yang begitu panjang dan rumit.

Berdasarkan wawancara tidak terstruktur yang peneliti lakukan dengan guru kelas IV, dalam pembelajaran guru hanya menggunakan media gambar dan hanya digunakan pada saat tertentu. Peneliti melakukan wawancara kepada beberapa peserta didik mengenai pembelajaran yang berlangsung, dan menemukan hasil bahwa peserta didik merasa bosan karena pembelajaran yang monoton dan guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Berdasarkan analisis kebutuhan sekolah yang dilakukan di SDN Kelapa Dua Wetan 01 Pagi, maka dapat disimpulkan bahwa sekolah tersebut membutuhkan media pembelajaran alternatif berupa buku bergambar. Hal tersebut disebabkan sekolah biasanya hanya menggunakan media yang disediakan sekolah, terkadang guru menggunakan media yang sering dipakai dan jika tidak sempat mencari media guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran, hal ini diungkapkan oleh guru berdasarkan wawancara tidak terstruktur dengan guru.

Berdasarkan masalah tersebut, perlu adanya variasi media pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk melakukan suatu kegiatan sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, sehingga peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Berbasis *SKIES Book* Pada Materi Siklus Hidup Hewan dan Upaya Pelestariannya Untuk Peserta Didik Kelas IV SD". Terdapat

beberapa penelitian yang serupa, antara lain: Penelitian mengenai *pop-up book* juga sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti seperti Yulisna Hawarya dkk (2014) dengan judul “Pengembangan *Pop-Up Module* Pembelajaran Biologi pada Materi Pencemaran dan Pelestarian Lingkungan untuk Peserta didik SMA Kelas X”<sup>3</sup> data ini menandakan media yang dikembangkan mendapat nilai baik. Selanjutnya penelitian serupa dilakukan oleh Meilia Safri dkk (2017) dengan judul “Pengembangan Media Belajar *Pop-Up Book* pada Materi Minyak Bumi” hasil penelitian ini menunjukkan persentase kelayakan rata-rata 92,67% dan dapat dikatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran<sup>4</sup>. Penelitian selanjutnya juga dilakukan oleh Ressi Domitila dengan judul “Kelayakan *Pop-Up Book* Keragaman Jamur di Hutan Lindung Guning Naning pada Materi Keanekaragaman Hayati” hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *pop-up book* dapat dikatakan valid atau layak dengan memperoleh nilai CVR dan CVI sebesar 1,00.<sup>5</sup> Berdasarkan penjabaran di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan alat pembelajaran berupa media *pop-up book*.

---

<sup>3</sup>Yulisna Hawarya, dkk. *Pengembangan Pop-Up Book Module Pembelajaran Biologi pada Materi Pencemaran dan Pelestarian Lingkungan untuk Peserta didik SMA Kelas C=X* (Jurnal Pendidikan Biologi Vol. 1 No. 1, 2014) diakses pada tanggal 13 Februari 2020 pukul 20.35 WIB.

<sup>4</sup>Meilia Safri, dkk. *Pengembangan Media Belajar Pop-Up Book pada Materi Minyak Bumi* (Jurnal Pendidikan Sains Indonesia Vol. 5 No. 1, 2017) diakses pada tanggal 14 Februari 2020 pukul 13.40 WIB.

<sup>5</sup>Ressi Domitila, *Kelayakan Pop-Up Book Keragaman Jamur di Hutan Lindung Guning Naning pada Materi Keanekaragaman Hayati* (Artikel Penelitian Pendidikan Biologi, Universitas Tanjungpura, Pontianak, 2017) diakses pada tanggal 14 Februari 2020 pukul 17.05 WIB.

*Pop-up* berasal dari bahasa Inggris yang berarti “muncul keluar” sedangkan *pop-up book* adalah konstruksi, pergerakan buku yang muncul dari halaman yang membuat terkejut dan menyenangkan. *Pop-up book* berisi cerita bergambar yang memiliki bentuk tiga dimensi ketika halaman buku dibuka. Pada *pop-up book* materi disampaikan dalam bentuk gambar yang menarik, karena terdapat bagian yang dapat bergerak saat dibuka, berubah atau memberi kesan timbul.<sup>6</sup> *Pop-up book* ini sesuai dengan visual anak dan dipandang praktis karena mudah dimainkan dan menarik. Definisi *Pop-up book* adalah media berbentuk 3D dan memiliki gambar timbul jika halaman buku dibuka. Hal ini di dukung dengan teori Taylor dan Bluemel yang menyatakan bahwa:

*“Pop-up books encompasses formats of mechanical, movable books, that unfold and rise from the page to our surprise and delight. Pop-up book meliputi konstruksi, pergerakan buku yang muncul dari halaman yang membuat kita terkejut dan menyenangkan.”*<sup>7</sup>

Berdasarkan pernyataan tersebut tidak dipungkiri bahwa media *pop-up book* dapat membuat kegiatan belajar mengajar lebih seru dan perhatian pelajar terfokuskan, sehingga akan tercapai tujuan dari proses pembelajaran itu sendiri. *SKIES book* merupakan adaptasi dari *pop-up* didesain menggunakan gambar yang timbul (3D) dengan berbagai warna dan materi

---

<sup>6</sup> Jatu Pramesti, “Pengembangan Media *Pop-up book* Tema Pariwisata untuk Kelas III SD Negeri Pakem 1”, skripsi (Yogyakarta: Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), hlm. 5.

<sup>7</sup>Rhonda Harris Taylor dan Nancy Larson Bluemel, *Pop-up books: an introductory guide* (Jurnal Emerald Vol. 22 No. 1, 2003), hlm. 22-31 diakses pada tanggal 26 Januari 2020 pukul 19.00 WIB.

pembelajaran. Keunggulan media ini, peserta didik mendapatkan kesan tersendiri karena dibuat dengan gambar yang dapat bergerak ketika halaman dibuka atau bagiannya digeser dapat bergerak dan terdapat sebuah cerpen bertema pembelajaran IPA.

Cerita pendek atau biasa disingkat cerpen merupakan salah satu jenis karangan prosa yang berisi cerita sebuah peristiwa kehidupan manusia, pelaku atau tokoh yang ada dalam cerita tersebut<sup>8</sup>. Menurut Siswanto cerpen adalah kisah pendek terdiri kurang dari 10.000 yang kata memberikan kesan tunggal yang bersifat dominan dan memusatkan diri pada satu tokoh di suatu situasi.<sup>9</sup> Cerpen dapat didefinisikan sebagai sebuah cerita yang selesai dibaca dalam sekali duduk atau berkisar kira-kira antara setengah sampai dua jam<sup>10</sup>. Cerpen juga disebut sebagai sebuah cerita atau narasi yang bersifat fiktif atau tidak benar-benar terjadi yang diceritakan secara singkat atau ringkas.

Didalam cerpen terkandung banyak nilai moral. Sebuah karya sastra yang dapat dikatakan baik untuk dikonsumsi masyarakat apabila didalamnya terkandung nilai-nilai yang positif. Adapun jenis cerpen yang banyak disukai anak-anak, salah satunya cerpen yang menceritakan hewan atau cerpen fabel. Contoh cerpen fabel tersebut adalah Jerapah yang Sombong. Didalam cerpen

---

<sup>8</sup> Suroto, *Apresiasi Sastra Indonesia untuk SMU : Teori dan Bimbingan* (Jakarta: Erlangga, 1989), hlm. 18

<sup>9</sup> Wahyudi Siswanto, *Pengantar Teori Sastra* (Jakarta: PT Grasindo, 2008), hlm. 142.

<sup>10</sup> Suyanto, *Perilaku Tokoh dalam Cerpen Indonesia*. (Bandar Lampung: Universitas Bandarlampung, 2012), hlm. 46

tersebut memuat makna atau pesan yang dapat diambil oleh anak. Dilengkapi dengan alur cerita yang menarik dan ringkas dapat mempermudah anak untuk memahami pesan yang terkandung didalamnya.

Berdasarkan penjelasan mengenai cerita pendek atau cerpen dapat disimpulkan bahwa didalam cerpen terkandung banyak nilai moral mampu mendorong perkembangan daya pikir dan imajinasi anak. Dengan begitu, pemikiran anak akan menjadi lebih baik, lebih kritis, dan cerdas.

Dalam menggunakan *SKIES book* peserta didik dapat menggunakannya bersama dengan teman sehingga pembelajaran akan terasa seperti bermain. Peserta didik dapat menyentuh media, membuka, menggeser, memutar pada setiap halaman dengan variasi gambar 3 dimensi, corak, dan warna yang berbeda. Peserta didik dapat lebih aktif, kreatif dalam menggunakan media pembelajaran, mengasah imajinasi peserta didik dengan adanya cerpen dengan tema IPA, menyenangkan, dan proses pembelajaran akan lebih bermakna.

Dalam penggunaan media untuk proses pembelajaran, media harus valid, dan praktis ketika digunakan. Media dapat dinyatakan valid dan praktis apabila sudah melalui tahap uji. Pengujian media dilakukan oleh ahli media atau validator media dengan mengisi angket. Sehingga, dalam pengembangan media *SKIES book* akan diberikan angket validitas terhadap ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menganggap perlu melakukan penelitian untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian berbentuk *Research and Development* (R&D) yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Berbasis *SKIES Book* Pada Materi Siklus Hidup Hewan dan Upaya Pelestariannya Untuk Peserta Didik Kelas IV SD”. Peneliti berharap pengembangan media pembelajaran dalam pembelajaran IPA di kelas IV dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan pembelajaran IPA yang terjadi di sekolah dasar, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan belum bervariasi dan kurang efektif.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada media yang disediakan sekolah berupa buku paket. Buku pelajaran yang digunakan kurang menarik karena lebih banyak berisi banyak tulisan teori dan kurang terdapat gambar sehingga mempunyai kesan membosankan dan monoton bagi peserta didik. Menyebabkan kurangnya motivasi dan minat peserta didik terhadap membaca buku pelajaran.
3. Peserta didik kurang mampu memahami materi dan soal.

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, perlu adanya variasi media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik, yang menyenangkan, dan media yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk melakukan suatu kegiatan sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Sehingga, peneliti termotivasi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu media *SKIES book*.

Penelitian ini dibatasi pada rendahnya hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPA dan media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada media yang disediakan oleh sekolah berupa buku paket dan gambar-gambar. Buku pelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik karena hanya berisi banyak tulisan dan tebal sehingga mempunyai kesan membosankan dan monoton. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan media *SKIES book* pada materi pembelajaran IPA siklus hidup hewan dan upaya pelestariannya. Penggunaan media dalam bentuk *SKIES book* dalam kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dalam mengajar, karena merupakan media yang sangat unik. Sangat cocok untuk meningkatkan motivasi, menambah kreativitas, dan merangsang imajinasi peserta didik.

*SKIES book* adalah jenis buku yang didalamnya terdapat seni gambar timbul yang dihias menjadi karya kreatif. *SKIES book* memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat menarik perhatian peserta didik karena di dalamnya

terdapat cerpen mengenai materi sehingga peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan mudah. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *SKIES book* pada pembelajaran IPA.

*SKIES book* dapat memberikan visualisasi cerpen yang lebih menarik mulai dari gambar yang terlihat memiliki tampilan tiga dimensi dan kinetik, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser dapat bergerak sehingga dapat membentuk seperti benda aslinya. Selain itu, yang menarik dan berbeda dari buku ilustrasi biasa adalah pembaca seperti menjadi bagian dari hal yang menakjubkan itu karena mereka memiliki andil ketika membuka halaman buku tersebut.

#### **D. Rumusan Masalah**

##### **1. Rumusan Umum**

Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran pop-up berbasis *SKIES Book* pada materi siklus hidup hewan dan upaya pelestariannya untuk peserta didik kelas IV SD?

##### **2. Rumusan Khusus**

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan secara rinci sebagai berikut:

- a. Bagaimana model media pembelajaran pop-up berbasis *SKIES book* pada materi siklus hidup hewan dan upaya pelestariannya untuk peserta didik kelas IV SDN Kelapa Dua Wetan 01 Pagi?

- b. Bagaimana keefektifan media pembelajaran pop-up berbasis *SKIES book* pada materi siklus hidup hewan dan upaya pelestariannya untuk peserta didik kelas IV SDN Kelapa Dua Wetan 01 Pagi?

## **E. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Mengembangkan desain media pembelajaran pop-up berbasis *SKIES book* pada materi siklus hidup hewan dan upaya pelestariannya. Pada *SKIES book* terdapat materi yang dikemas dalam bentuk cerpen sehingga sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan peserta didik kelas IV SDN Kelapa Dua Wetan 01 Pagi.

### **2. Tujuan Khusus**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dapat dirinci sebagai berikut:

- a. Mengkaji kelayakan produk berupa media pembelajaran pop-up berbasis *SKIES book* pada materi siklus hidup hewan dan upaya pelestariannya yang sesuai dengan permasalahan peserta didik kelas IV SDN Kelapa Dua Wetan 01 Pagi.
- b. Menguji keefektifan produk berupa media pembelajaran pop-up berbasis *SKIES book* pada materi bentuk siklus hidup hewan dan upaya pelestariannya yang sesuai dengan permasalahan peserta didik kelas IV SDN Kelapa Dua Wetan 01 Pagi.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dirancang guna menghasilkan bahan ajar yang mempermudah kegiatan menulis ringkasan. Manfaat penelitian ini dapat berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis.

### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis merupakan manfaat yang dapat diambil bersifat secara teori. Secara teoritis, produk media pembelajaran yang dihasilkan peneliti dapat memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan di Indonesia, khususnya di bidang penelitian pengembangan untuk pembelajaran IPA pada materi siklus hidup hewan dan upaya pelestariannya. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran dalam menciptakan media pembelajaran interaktif yang menarik dan menginspirasi peserta didik.

### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis merupakan manfaat yang secara langsung dapat dirasakan dampaknya saat penelitian dilakukan. Manfaat praktis dari penelitian ini antara lain:

#### **a. Peserta didik**

Bagi peserta didik dengan adanya penelitian ini akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi tentang siklus hidup hewan dan upaya pelestariannya. Selain itu mereka juga akan memperoleh pengalaman baru dalam pembelajan IPA.

### **b. Bagi Guru**

- 1) Memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang media pembelajaran berupa *SKIES book* dalam meningkatkan kemampuan belajar peserta didik.
- 2) Penelitian ini bermanfaat sebagai masukan bagi guru untuk dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik atau dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran yaitu, salah satunya dengan menggunakan media *SKIES book* dalam proses pembelajaran.
- 3) Penelitian ini juga bermanfaat untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

### **c. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini dapat memberi kontribusi bagi sekolah dalam upaya perbaikan proses belajar mengajar dan mengembangkan media pembelajaran.

### **d. Bagi Peneliti**

Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan pembandingan terutama dalam hal pengembangan media pembelajaran IPA pada materi siklus hidup hewan dan upaya pelestariannya.

### **G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *SKIES book*. Media yang dikembangkan dapat digunakan

sebagai pembelajaran untuk pembelajaran peserta didik kelas IV di SDN Kelapa Dua Wetan 01 Pagi. Media yang dikembangkan sesuai dengan KI, KD dan materi pokok siklus hidup hewan dan upaya pelestariannya. *SKIES book* yang akan peneliti kembangkan diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi siklus hidup hewan dan upaya pelestariannya. Rancangan *SKIES book* bagi peserta didik kelas IV SD terdiri atas kompetensi inti, kompetensi dasar, materi siklus hidup hewan, dan upaya pelestariannya serta cerpen yang berkaitan dengan materi.

Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Sampul Buku

Sampul buku dibuat dengan komposisi warna yang harmonis dan sesuai dengan karakter anak-anak sebagai subjek penelitian, usia yang masih anak-anak ini lebih cocok menggunakan warna yang cerah;

2. KI dan KD

Pada halaman ini menampilkan standar kompetensi dan kompetensi dasar.

3. Uraian materi

Menyajikan materi tentang siklus hidup hewan dan upaya pelestariannya.

4. Siklus Hidup Hewan dan Upaya Pelestariannya

Menyajikan materi siklus hidup hewan dan upaya pelestariannya melalui gambar dengan tampilan gambar timbul pada *SKIES book*.

5. Daftar Pustaka

Berisi sumber belajar yang digunakan sebagai referensi penyusunan buku.