

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
BUKU CERITA FABEL DIGITAL MATA PELAJARAN IPA
MATERI METAMORFOSIS KELAS IV**

SKRIPSI

**OLEH
RIZAL HIDAYATULLOH
NIM: 20862321046**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
MEI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BUKU CERITA
FABEL DIGITAL MATA PELAJARAN IPA MATERI METAMORFOSIS
KELAS IV**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Islam Raden Rahmat Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Menyelesaikan Program Sarjana

**OLEH
RIZAL HIDAYATULLOH
NIM: 20862321046**



UNIVERSITAS ISLAM

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

MEI 2024

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BUKU
CERITA FABEL DIGITAL MATA PELAJARAN IPA MATERI
METAMORFOSIS KELAS IV**

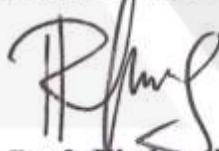
SKRIPSI

Oleh
RIZAL HIDAYATULLOH
NIM: 20862321046

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, 15 Mei 2024

Dosen Pembimbing



Rofiqoh Firdausi, M.Pd.

NIDN 0718079203

UNIVERSITAS RADEN RAHMAT
ISLAM
RADEN RAHMAT

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Pada hari : Rabu

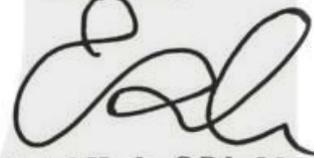
Tanggal : 29 Mei 2024

Ketua,



Rofiqoh Firdausi, M.Pd.
NIDN 0718079203

Sekretaris,



Moh. Khoridatul Huda, S.Pd., M.Si., Ph.D.
NIDN 0704058801

Penguji Utama,



Melani Albar, M.Pd.I.
NIDN 0728128703

Mengesahkan,

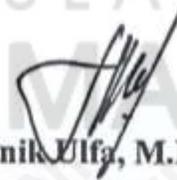
Dekan Fakultas Ilmu Keislaman



Dr. Saifuddin, S.Ag., M.Pd.
NIDN 2103017601

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGMI



Nanik Ulfa, M.Pd.
NIDN 210501860

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rizal Hidayatulloh

NIM : 20862321046

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Fakultas Ilmu Keislaman

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Fabel Digital Mata Pelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya dan bukan merupakan plagiasi/falsifikasi/fabrikasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi saya hasil plagiasi/falsifikasi/fabrikasi baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atau perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Malang, 5 Mei 2024
Yang membuat pernyataan,



Rizal Hidayatulloh
Rizal Hidayatulloh

ABSTRAK

Hidayatulloh, Rizal. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Fabel Digital Mata Pelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV". Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Keislaman, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing: Rofiqoh Firdausi, M.Pd

Kata Kunci : Buku Cerita Fabel Digital, Mata Pelajaran IPA.

Penelitian ini didasari oleh kurangnya minat belajar peserta didik, serta peserta didik cenderung pasif saat pembelajaran dan minimnya penggunaan media di kelas sehingga menyebabkan pembelajaran yang kurang efektif. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti menawarkan media pembelajaran yang telah dikembangkan berupa Buku cerita fabel digital mata pelajaran IPA.

Rumusan masalah penelitian ini adalah : (1) Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Fabel Mata Pelajaran). (2) Bagaimana kelayakan Buku Cerita Fabel Mata Pelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV. (3) Bagaimana efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Fabel Digital Mata Pelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*).

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg & Gall, peneliti melaksanakan penelitian melalui 9 tahap yakni (1) Potensi dan Masalah, (2) Mengumpulkan Informasi, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Perbaikan Desain, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi Produk, dan (8) Uji Coba Pemakaian, dan (9) Produk Final. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan instrumen penelitian yang diperlukan meliputi: tes kognitif, lembar validasi dan lembar observasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan buku cerita fabel mata pelajaran IPA ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada hasil pretest skala kecil diperoleh nilai rata-rata dari 4 peserta didik yaitu 48,3 dengan kategori sangat kurang dan hasil dari post test dengan rata-rata 88,3 dengan kategori baik. Sedangkan pada skala sedang diperoleh nilai hasil pretest 52 dan posttest 86.46, dan pada pos test nilai rata-rata siswa adalah 90 dengan kategori baik.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Fabel Digital Mata Pelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV”.

Shalawat dan salam penulis sanjungkan kepada Nabi Muhammad SAW, serta keluarga dan para sahabat beliau yang telah memberikan teladan melalui sunnahnya dan yang kita harapkan syafaatnya di dunia maupun di akhirat.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan penulisan skripsi ini tidak terlepas dai bantuan berbagai pihak mulai dari penyusunan proposal, penelitian, sampai selesainya skripsi ini. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ayah dan Ibu, yang tanpa henti mencurahkan kesabaran, limpahan kasih sayang, ketulusan hati dan iringan doa sehingga peneliti mampu melangkah menuju kehidupan masa depan yang diharapkan.
2. Bapak Drs. KH. Imron Rosyadi Hamid, S.E., M.Si. selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Bapak Dr. Saifuddin, S.Ag., M.Pd. selaku dekan Fakultas Ilmu Keislaman.
4. Ibu Nanik Ulfa, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

5. Ibu Rofiqoh Firdausi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah membimbing peneliti untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh Dewan Guru Madrasah Ibtidaiyah Azharul Ulum Sukodono, Jl. Suropati 80 Dusun Sawur Desa Sukodono Kecamatan Dampit Kabupaten Malang.
7. Seluruh teman-teman khususnya seperjuangan bimbingan, teman-teman satu angkatan PGMI 2020, serta kakak tingkat yang telah memberikan masukan, dukungan, serta motivasi.
8. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan, yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Tiada balasan yang mampu peneliti berikan selain untaian doa dan rangkaian ucapan terimakasih, semoga Allah senantiasa melimpahkan imbalan yang tiada terhingga atas segala jerih payah yang telah diberikan. Akhirnya hanya kehadiran Ilahi Rabbi, peneliti haturkan rasa syukur atas terselesaikannya laporan ini.

Malang, 06 Mei 2024
Penulis



Rizal Hidayatulloh

DAFTAR ISI

Lembar Persetujuan	i
Halaman Pengesahan	ii
Pernyataan Keaslian Tulisan	iii
Abstrak	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vii
Daftar Tabel	viii
Daftar Gambar	ix
Daftar Lampiran	x

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian & Pengembangan	6
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
1.5 Pentingnya Penelitian & Pengembangan	7
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	8
1.7 Definisi Operasional.....	10

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran.....	12
2.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	14
2.3 Langkah-langkah Memilih Media Pembelajaran.....	17
2.4 Manfaat Media Pembelajaran	17
2.5 Buku Cerita Fabel Mata Pelajaran IPA.....	18
2.6 Ilmu Pengetahuan Alam.....	22
2.7 Metamorfosis	25

2.8 Kerangka Berfikir	28
BAB III METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN	
3.1 Model Penelitian & Pengembangan	29
3.2 Prosedur Penelitian & Pengembangan	30
3.3 Uji coba Produk	34
3.4 Instrumen Pengumpulan Data	38
3.5 Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN	
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	44
4.2 Analisis Data.....	46
4.3 Revisi Produk.....	54
BAB V PEMBAHASAN	
5.1 Proses Pengembangan Buku Cerita Fabel Mata Pelajaran IPA.....	58
5.2 Analisis Efektifitas Buku Cerita Fabel Mata Pelajaran IPA	62
BAB VI PENUTUP	
6.1 Kesimpulan	64
6.2 Saran Pemanfaatan.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 3.4.1 Kisi-kisi Validasi Media.....	39
Tabel 3.4.2 Kisi-kisi Validasi Materi	40
Tabel 3.4.3 Instrumen Tanggapan Peserta Didik	41
Tabel 4.2.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	47
Tabel 4.2.2 Hasil Validasi Ahli Materi	49
Tabel 4.2.3 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	52
Tabel 4.2.4 Hasil Uji Coba Kelompok Sedang	53



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.7.1 Metamorfosis Sempurna.....	26
Gambar 2.7.2 Metamorfosis Tidak Sempurna	27
Gambar 2.8.1 Alur Kerangka Berfikir.....	28
Gambar 4.3.1 Hasil Revisi Media	55
Gambar 4.3.2 Hasil Revisi Materi.....	56



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	67
Surat Izin Penelitian	68
Lembar Validasi Media	69
Lembar Validasi Materi.....	72
Lembar Respon Siswa	74
Modul Ajar	75
Tampilan Media Ajar	79
Hasil Validasi Media	104
Hasil Validasi Materi.....	107
Hasil Respon Siswa	109
Dokumentasi	110
Daftar Riwayat Hidup	113



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya untuk mempersiapkan generasi muda kedepan dalam menyambut serta menghadapi perkembangan zaman di era global. Oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin dengan tujuan menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi pada umumnya berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari metode, media, dan hasil belajar. Metode belajar yakni mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi dalam penyampaian. Selanjutnya hasil belajar dapat diukur dengan keefektifan dan efisien guna mengetahui kemampuan dan minat peserta didik terhadap mata pelajaran. Sedangkan Media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan materi pendidikan yang diberikan oleh Pendidik kepada peserta didik.¹

Berkaitan dengan hal tersebut diatas, agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan baik dan sesuai yang diharapkan, maka diperlukan adanya media pembelajaran dan metode yang bervariasi ketika terjadinya proses pembelajaran, dengan tujuan agar peserta didik lebih senang dan mudah

¹ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

memahami suatu pembelajaran lantaran dalam taraf sekolah dasar memahami peserta didik masih sangat abstrak, sulit berkonsentrasi dan susah dalam memahami apa yang disampaikan oleh pendidik. Dengan adanya media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti berupa buku cerita fabel digital materi metamorfosis kelas IV (empat) diharapkan dapat membantu pendidik dalam mengajar dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi tersebut.

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai “Segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimannya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”. Definisi ini sejalan dengan definisi yang diantaranya disampaikan oleh Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, yakni sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi.²

Afif Maulida dalam skripsinya mengemukakan Anak-anak yang masih dalam tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah mereka masih menginginkan hal-hal yang menarik dalam proses pembelajarannya. Menurut teori Piaget “anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Hal ini menunjukkan

² Dryon Taluke et al., “Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat,” *Spasial* 6, no. 2 (2019): 531–40.

bahwa anak sangat menyukai benda-benda yang nyata. Di samping itu, anak juga memiliki daya fantasi yang sangat tinggi.” Berdasarkan teori tersebut agar lebih menarik dan menumbuhkan motivasi peserta didik dalam proses belajar maka perlu media untuk dapat menyalurkan imajinasi peserta didik. Seorang pendidik mempunyai peran yang penting dalam proses belajar mengajar, pendidik diharapkan dapat menciptakan kondisi belajar yang baik bagi peserta didik agar tercapainya hasil belajar yang optimal. Penguasaan seorang pendidik terhadap berbagai metode pembelajaran sangat dibutuhkan untuk memilih beberapa metode pembelajaran yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Fiqh. Dengan penggunaan metode yang tepat, pemilihan media sebagai alat bantu, mempunyai fungsi mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran Fiqh. Dibutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk proses pembelajaran, oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran buku cerita dalam proses belajar mengajarmata pelajaran Agama.³

Berdasarkan hasil observasi ada beberapa hambatan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi metamorfosis. Pertama, peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan oleh pendidik disebabkan minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Rendahnya pemahaman peserta didik ini dibuktikan dengan hasil belajar peserta didik. Kedua, peserta didik

³ Afif Maulida, Skripsi “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas IV Mi Nurul Huda Sadar Sriwijaya Kec. Bandar Sribhawono Kab. Lampung Timur*”. (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018). Hal. 21

cenderung pasif saat pendidik menerangkan materi IPA tentang metamorfosis. Hal inilah yang menjadikan rendahnya pemahaman dan partisipasi peserta didik sehingga membuat pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Sehingga dampak yang muncul saat dihadapkan dengan soal atau pertanyaan menjadikan peserta didik kebingungan atau diam. Hal ini akan mengarah pada kurang mampunya peserta didik untuk menemukan pemecahan masalah. Hasil observasi ini juga mengungkapkan faktor-faktor lain yang menyebabkan pembelajaran belum berjalan dengan baik, sehingga banyak peserta didik yang merasa bosan, kurang tertarik dengan kegiatan belajar dan cenderung mencari kegiatan lain seperti bermain dan bergurau bersama temannya. Rendahnya respon peserta didik terhadap proses pembelajaran dibuktikan dengan hasil belajar hal ini tentu akan mengakibatkan keterlambatan dalam memahami.

Mengingat bahwa sebagai pendidik memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, maka pendidik dituntut untuk membekali peserta didik dengan keterampilan, sikap, serta pengetahuan. Oleh karena itu sangat penting sekali bagi pendidik untuk mempersiapkan dengan sebaik-baiknya kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan agar pembelajaran dapat terlaksana secara efektif, dapat memotivasi peserta didik agar terlibat secara antusias dalam pembelajaran, misalnya dengan menyiapkan berbagai alat atau media yang menarik serta sesuai dengan materi yang diajarkan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka peneliti ingin menawarkan media pembelajaran yang sudah peneliti kembangkan dari buku cerita fabel yang sudah saya buat berbasis digital yang didalamnya terdapat barcode video penjelasan materi metamorfosis dan barcode soal-soal yang telah saya buat menggunakan goole form dengan tujuan agar peserta didik dapat mudah memahami materi-materi yang bersifat abstrak menjadi materi yang bersifat konkrit, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian diatas peneliti semakin yakin bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi metamorfosis di MI Azharul Ulum Sukodono, dengan uraian diatas maka saya tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Fabel Digital Mata Pelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV.”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Fabel Digital Mata Pelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV.

2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Fabel Digital Mata Pelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV.
3. Bagaimana efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Fabel Digital Mata Pelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV.

1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Adapun tujuan pengembangan media ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Fabel Digital Mata Pelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV.
2. Untuk mengetahui kelayakan pada Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Fabel Digital Mata Pelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV.
3. Untuk mengetahui kadar efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Fabel Digital Mata Pelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk pengembangan yang dihasilkan yaitu berupa buku cerita fabel yang berbasis digital, dimana didalam buku tersebut terdapat barcode yang didalamnya terdapat penjelasan dan soal-soal yang berbasis digital. Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini memiliki kekhasan atau keistimewaan tertentu, yaitu :

1. Media pembelajaran berbasis buku cerita fabel digital dikhususkan pada mata pelajaran IPA materi metamorfosis kelas IV.
2. Media ini berbentuk buku cerita yang berisi barcode soal dan video penjelasan materi.
3. Buku yang dihasilkan berukuran A5.
4. Kertas yang digunakan pada buku tersebut adalah kertas *Art Paper*.
5. Pada buku tersebut menggunakan *font* yang menarik.
6. Dalam buku tersebut terdapat gambar yang beragam dan sesuai dengan alur cerita pada buku.
7. Pemilihan warna akan dipilih warna yang cerah.
8. Media ini bertujuan untuk menarik peserta didik agar gemar dalam membaca.

1.5 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Fabel Digital Mata Pelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV (empat) sangat perlu dikerjakan dan dikembangkan dengan beberapa alasan, yaitu:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Fabel Digital Mata Pelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV (empat) sangat penting karena dapat digunakan sebagai salah satu alat yang diharapkan dapat meningkatkan fokus peserta didik dan memudahkan pembelajaran, baik bagi peserta didik maupun Pendidik.

2. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Fabel Digital Mata Pelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV (empat) penting dikembangkan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan tuntas.
3. Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Fabel Digital Mata Pelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV (empat) penting untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik.
4. Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Fabel Digital Mata Pelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV (empat) ini didesain dengan menarik sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran, baik secara klasikal maupun individual. Serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memacu imajinasi peserta didik dalam memahami materi yang terdapat pada setiap alur cerita.
5. Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Fabel Digital Mata Pelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV (empat) baik untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, karena media tersebut didesain sesuai karakteristik peserta didik secara umum.

1.6 Asumsi, Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi dalam Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Fabel Digital Mata Pelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV adalah :

- a. Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Fabel Digital Mata Pelajaran IPA
Materi Metamorfosis dapat meningkatkan minat belajar peserta didik serta memudahkan peserta didik dalam belajar.
 - b. Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Fabel Digital Mata Pelajaran IPA
Materi Metamorfosis dapat memotivasi peserta didik..
 - c. Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Fabel Digital Mata Pelajaran IPA
Materi Metamorfosis dapat menjadi sara Pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran pada materi metamorfosis.
 - d. Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Fabel Digital Mata Pelajaran IPA
Materi Metamorfosis sudah dapat dikatakan media pembelaran yang *modern* serta dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.
2. Keterbatasan dalam Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Fabel Digital Mata Pelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV adalah:
- a. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Fabel Digital Mata Pelajaran IPA Materi Metamorfosis menuntut agar peserta didik membawa *smartphone* untuk menautkan barcode soal dan penjelasan pada materi tersebut.
 - b. Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Fabel Digital Mata Pelajaran IPA Materi Metamorfosis membutuhkan waktu sedikit lama karena pengembang harus mendesain media dengan menarik serta menyusun materi agar mudah dipahami oleh peserta didik.

- c. Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Fabel Digital Mata Pelajaran IPA Materi Metamorfosis ini juga membutuhkan biaya untuk percetakan dan lain-lain.
- d. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Fabel Digital Mata Pelajaran IPA Materi Metamorfosis membutuhkan jaringan internet yang stabil untuk memutar video penjelasan dan mengerjakan soal.

1.7 Definisi Operasioanal

1. Pengembangan Media Pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran adalah suatu proses peningkatan hasil belajar peserta didik melalui media pembelajaran berbasis buku cerita fabel digital.

2. Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Fabel Digital.

Media pembelajaran berupa buku cerita yang sudah dikembangkan oleh peneliti dengan memasukkan sentuhan multimedia serta menautkan buku tersebut ke arah pembelajaran digital dengan adanya *barcode* video penjelasan *YouTube* dan soal-soal yang telah dibuat dengan *google form*.

3. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang membahas tentang materi perkembangan makhluk hidup seperti materi metamorfosis.