



Pengembangan Media Taman Satwa Pada Materi “Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya” Kelas V SDN Tanjung

Nia Dwi Cahyaningati¹, Bagus Amirul Mukmin², Dhian Dwi Nur Wenda³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

dwinia75@gmail.com¹, bagusamirulm@gmail.com² dhian.2nw@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This research is motivated by the learning process that has problems in terms of the use of Learning Media. In learning, teachers only use lecture methods, media, and facilities that do not support learning, especially in Natural Science material. The impact is that students do not understand the learning material, especially low student learning outcomes. So the researcher developed learning media for the material Classifying Animals Based on Their Food Types so that teachers and students can conduct learning and access the material at any time. This study aims to determine the validity, practicality and effectiveness of the module used. This study uses the ADDIE method (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The conclusions from the results of this study are (1) Taman Satwa Media gets an average value of 87.5%, meaning that the learning media is very valid for use without revision. (2) Taman Satwa Media is stated to be very practical to use and gets an average value of 90.1%. (3) Taman Satwa Media is stated to be very effective and gets an average value from students of 93.5%.

Keywords: Development, Learning Media, Zoo, Classifying Animals Based on Their Food Types.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran yang terdapat permasalahan dalam hal penggunaan Media Pembelajaran. Dalam pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah, media, dan sarana prasaran yang belum mendukung pembelajaran, terkhusus pada materi Ilmu Pengetahuan Alam. Dampaknya adalah siswa kurang memahami materi pembelajaran terutama, hasil belajar siswa rendah. Sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran untuk materi Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya agar guru dan siswa dapat melakukan pembelajaran dan mengakses materi setiap saat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan modul yang digunakan. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah (1) Media Taman Satwa mendapatkan nilai rata-rata 87,5% artinya media pembelajaran sudah sangat valid untuk digunakan tanpa revisi. (2) Media Taman Satwa dinyatakan sangat praktis digunakan dan memperoleh nilai rata-rata 90,1%. (3) Media Taman Satwa dinyatakan sangat efektif dan memperoleh nilai rata-rata dari siswa 93,5%.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Kebun Binatang, Mengklasifikasikan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan. Yang berlangsung di sekolah untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang. Pendidikan adalah pengalaman-pengalaman belajar dalam bentuk pendidikan formal, non formal dan informal di sekolah dan diluar sekolah yang berlangsung seumur hidup. (Asmaun. 2014).

Ilmu Pengetahuan Alam adalah pengetahuan yang sistematis dan berlaku secara umum (universal) yang membahas sekumpulan data mengenai gejala alam yang dihasilkan berdasarkan hasil observasi, eksperimen, penyimpulan dan penyusunan teori (2020) . Dapat pula dikatakan bahwa hakikat IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejalagejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Tanjung pada 14 juni 2021 dengan guru kelas V, terdapat beberapa maslah yang berkaitan dengan proses pembelajaran siswa. Permasalahan tersebut diantaranya metode, media, dan sarana prasarana yang belum mendukung pembelajaran, terkhusus pada materi Ilmu Pengetahuan Alam di SDN Tanjung. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervasiasi, hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Di dalam kelas seringkali guru menggunakan metode ceramah, yang kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Seharusnya guru menggunakan media atau metode pembelajaran yang bervariasi guna menambah motivasi belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut terdapat solusinya dengan melakukan pengembangan media pembelajaran taman satwa.

Hamka (2018) berpendapat bahwa Media Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. Media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan serta mendorong siswa pada kondisional tertentu dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain sebagai alat perantara media pembelajaran juga ditujukan untuk membantu merangsang minat siswa dalam melakukan kegiatan belajar.



Dengan menggunakan media pembelajaran pada waktu pembelajaran pengalaman anak semakin luas, kemampuan mengaktifkan semakin tajam, dan konsep - konsep dengan sendirinya semakin lengkap, sehingga keinginan dan minat baru untuk belajar selalu timbul. Pengembangan media pembelajaran yang cocok digunakan dalam membantu siswa untuk lebih memahami dan mendalami pada materi ini yaitu dengan penggunaan Media Taman Satwa. Media tersebut dirancang berisi benda yang nyata dengan media 3D, jenis dari nama hewan dan bagian makanannya, miniature pohon dan batu sebagai pelengkap, serta pasir buatan. Tidak hanya itu, siswa juga mendapatkan soal latihan dan evaluasi sehingga dapat menarik perhatian siswa dan membangkitkan semangat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Taman satwa merupakan media yang mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media ini memiliki bentuk tiga dimensi. Menurut Jahja dan Faradiba (2022) model tiruan 3 dimensi digunakan untuk menggantikan benda yang sebenarnya, penggunaan media ini sangat diperlukan apabila benda sebenarnya tidak bisa dijangkau, sulit diamati, serta tidak bisa dibawa masuk kedalam kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pengembangan Media Taman Satwa menggunakan model pengembangan Research and Development ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu (1) Analysys (Kegiatan Menganalisis Kebutuhan Peserta Didik), (2) Design (Merancang Media Taman Satwa), (3) Development (Mengembangkan Media Taman Satwa yang Telah Dirancang), (4) Implementation (Mengimplementasikan Hasil Pengembangan Media Taman Satwa), dan (5) Evaluation (Evaluasi Untuk Mengumpulkan Data). Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga minat belajar siswa meningkat untuk mencapai kriteria ketentuan minimal. Maka dari itu peneliti memilih mengambil judul : "Pengembangan Media Taman Satwa Pada Materi "Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya".

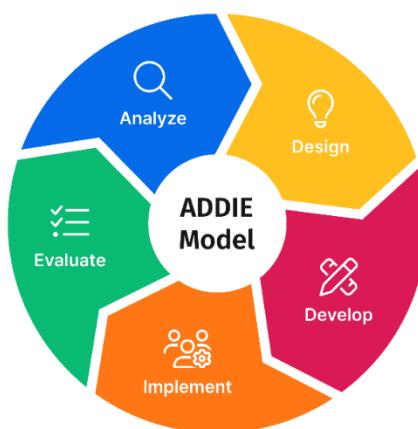
METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (research and development). Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji efektivitas produk tersebut (Sugiyono, 2015). Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu



model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang terdiri dari Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation (Sugiyono, 2015).

Penelitian dengan model ADDIE dilakukan secara sistematis meskipun model ini sangat sederhana. Berikut model ADDIE ini dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 1. Prosedur Model ADDIE

Dalam subjek penelitian Pengembangan Media Taman Satwa Pada Materi “Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya” Kelas V Sdn Tanjung sebagai subjek uji terbatas 6 siswa dan subjek skala luas 12 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa angket dan tes. Angket digunakan untuk mengetahui validitas, respon guru dan siswa terhadap pengembangan media taman satwa pada materi “menggolongkan hewan berdasarkan jenisnya”. Analisis data yang digunakan peneliti menggunakan cara teknik analisis data secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Langkah – langkah analisis tersebut dijabarkan sebagai berikut ini :

a. Kevalidan

Kevalidan media taman satwa pada materi “menggolongkan hewan berdasarkan jenisnya” dapat dinilai oleh ahli dengan menggunakan rating scale pada angket.

$$\text{Validitas Pengguna (V-pg)} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots$$

Keterangan :

Tse = Total skor empiric

Tsh = Total skor maksimal



Table 1. Kriteria Validitas

| Kriteria Pencapaian | Kategori | Keterangan |
|---------------------|--------------|---|
| 85,01% - 100,00% | Sangat Valid | Dapat digunakan tanpa revisi |
| 70,01% - 85,00% | Cukup Valid | Dapat digunakan namun perlu revisi kecil |
| 50,00% - 70,00% | Kurang Valid | Tidak digunakan karena perlu revisi besar |
| 01,00% - 50,00% | Tidak Valid | Tidak boleh dipergunakan |

b. Kepraktisan

Kepraktisan media taman satwa pada materi "menggolongkan hewan berdasarkan jenisnya" dapat dinilai oleh ahli dengan menggunakan rating scale pada angket dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Validitas Pengguna (V-}pg) = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots$$

Keterangan :

Tse = Total skor empiric

Tsh = Total skor maksimal

Table 2. Kriteria Kepraktisan

| Kriteria Pencapaian | Kategori | Keterangan |
|---------------------|----------------|---|
| 85,01% - 100,00% | Sangat Praktis | Dapat digunakan tanpa revisi |
| 70,01% - 85,00% | Cukup Praktis | Dapat digunakan namun perlu revisi kecil |
| 50,00% - 70,00% | Kurang Praktis | Tidak digunakan karena perlu revisi besar |
| 01,00% - 50,00% | Tidak Praktis | Tidak boleh dipergunakan |

c. Keefektifan

Mengukur keefektifan modul berbasis STEM materi bunyi dan indera pendengaran dapat dilakukan dengan cara menganalisis data berupa skor dari tes siswa.

$$\text{Nilai Individu} = \frac{\Sigma \text{skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{soal}} \times 100$$

Sedangkan untuk menghitung rata – rata hasil belajar siswa dalam satu kelas dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai rata – rata kelas} = \frac{\Sigma \text{nilai hasil belajar tiap siswa}}{\Sigma \text{semua siswa}}$$



Table 3. Kriteria Keefektifan

| Kriteria Pencapaian | Keterangan |
|---------------------|---|
| 85,01% - 100,00% | Dapat digunakan tanpa revisi |
| 70,01% - 85,00% | Dapat digunakan namun perlu revisi kecil |
| 50,00% - 70,00% | Tidak digunakan karena perlu revisi besar |
| 01,00% - 50,00% | Tidak boleh dipergunakan |

PEMBAHASAN DAN HASIL

PEMBAHASAN

1. Spesifikasi Model

Produk pengembangan yang dihasilkan berupa Pengembangan Media Taman Satwa Pada Materi "Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya". Media ini di dalamnya terdapat 3 nama jenis pembeda makanan, berbagai macam jenis hewan berdasarkan kelompoknya, serta miniature-miniature penghias. Produk ini memiliki spesifikasi sebagai berikut ini :

- a. Media Pembelajaran Taman Satwa disesuaikan dengan materi Menggolongkan Hewan berdasarkan Jenis Makanannya
- b. Media Pembelajaran Taman Satwa didesain dari sterofoam dengan kualitas baik dan tetap bisa digunakan berkali-kali.
- c. Media Pembelajaran Taman Satwa diberi warna dengan warna-warna cerah yang dapat menarik minat siswa

Media Pembelajaran Taman Satwa dilengkapi dengan berbagai macam miniature hewan serta pohon-pohon hias dengan bebatuan diatas pasir buatan

2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media Taman Satwa

Berdasarkan hasil analisis dan penelitian yang diperoleh selama proses pengembangan Media Pembelajaran Taman Satwa dari desain awal sempai desain akhir didapatkan prinsip-prinsip, keunggulan, dan kelemahan.

a. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran Taman Satwa

Prinsip pengembangan Media Pembelajaran Taman Satwa ini diciptakan untuk mempermudah siswa dalam membedakan jenis-jenis makanan pada hewan dalam sehari-hari. Dengan adanya modul Media Pembelajaran Taman Satwa ini diharapkan peserta didik mampu termotivasi untuk belajar dan terlibat langsung dalam penggunaan media pembelajaran. Selain itu juga memberikan



kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan lebih kreatif.

b. Keunggulan Media Pembelajaran Taman Satwa

Keunggulan dari modul ini antara lain adalah :

- 1) Media Pembelajaran Taman Satwa ini dibuat dari bahan sterofoam sehingga berbobot ringan
- 2) Materi mudah dipahami karena setiap materi disajikan langkah demi langkah.
- 3) Penyajian media pembelajaran dikemas secara menarik dan terdapat berbagai macam warna yang menumbuhkan minat belajar siswa.
- 4) Terdapat miniature berbagai macam hewan yang dibuat seperti nyata
- 5) Terdapat miniature-miniature pohon, batu, dan pasir sebagai pelengkap media pembelajaran.

c. Kelemahan Media Pembelajaran Taman Satwa

Kelemahan dari modul ini antara lain adalah :

- 1) Dalam proses pembuatan media taman satwa ini diperlukan keterampilan dalam mendesain poin-poinnya dan dibuat semenarik mungkin agar menumbuhkan minat belajar siswa.
- 2) Dalam membubuhkan miniature yang sesuai dengan materi harus membeli bahan dengan biaya yang cukup mahal.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi

a. Faktor Pendukung Implementasi Model

Faktor pendukung implementasi Media Pembelajaran Taman Satwa antara lain sebagai berikut :

- 1) Tumbuhnya minat siswa dalam mempelajari hal baru dengan adanya Media Pembelajaran Taman Satwa
- 2) Ketertarikan siswa terhadap Media Pembelajaran Taman Satwa
- 3) Rasa ingin tahu siswa sangat tinggi terhadap Media Pembelajaran Taman Satwa
- 4) Siswa merasa senang dengan adanya Media Pembelajaran Taman Satwa yang dirasa lebih mudah dalam memahami materi.
- 5) Antusias yang baik dari siswa selama mengikuti proses belajar mengajar dengan menggunakan Media Pembelajaran Taman Satwa

b. Faktor Penghambat Implementasi Model

Faktor penghambat implementasi Media Pembelajaran Taman Satwa antara lain sebagai berikut :

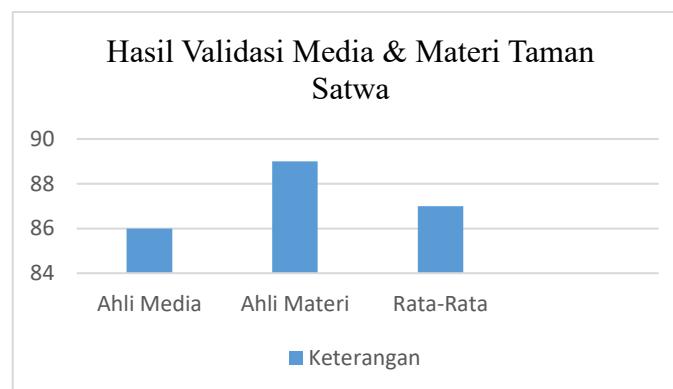


- 1) Media Pembelajaran yang dikembangkan jarang digunakan karena sekolah dasar lebih mengutamakan dengan menggunakan buku siswa.
- 2) Proses pembuatan Media Pembelajaran Taman Satwa cukup lama dikarenakan harus memberi tampilan yang menarik minat siswa untuk belajar menggunakan media ini.
- 3) Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan Media Pembelajaran Taman Satwa membutuhkan biaya yang cukup mahal.

HASIL

A. Hasil Validasi Media Taman Satwa

Gambar Hasil Validasi



Validasi media taman satwa dilakukan melalui tahap validasi ahli bahan ajar dan ahli materi. Aspek yang dinilai oleh validasi ahli yaitu mencakup aspek relevansi materi, aspek desain media pembelajaran, dan kelayakan media taman satwa yang dikembangkan. Berdasarkan gambar 2. hasil penilaian produk dari validasi ahli media pembelajaran mendapatkan skor presentase 96% dan validasi oleh ahli materi mendapatkan skor presentase 89%. Total keseluruhan presentase skor validasi media (produk) dari ahli media dan materi di rata-rata kemudian mendapatkan skor materi sebesar 87,5% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

B. Hasil Keefektifan Media Taman Satwa

Berdasarkan gambar 3. di atas menunjukkan hasil 90,1% berdasarkan kriteria efektivitas dinyatakan sangat efektif dapat digunakan tanpa perbaikan. Dengan demikian, media taman satwa bisa digunakan dalam proses pembelajaran.



KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Produk pengembangan bahan ajar modul berbasis stem dinyatakan layak untuk digunakan, hal ini dapat diketahui dari hasil analisis produk menunjukkan tingkat presentase kevalidan mencapai 90,4% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan, keefektifan mencapai 80% untuk uji coba terbatas dan 90,3% untuk uji coba terbatas dengan kategori sangat efektif dapat digunakan tanpa perbaikan, kepraktisan guru mencapai presentase 88% pada respon guru dan 89% pada respon siswa dengan sangat baik. Selanjutnya dihitung rata-rata kepraktisan 835 mendapat skor sebesar 88,5% sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa modul ini dinyatakan sangat praktis tanpa revisi.

SARAN

Saran yang dapat dijadikan sebagai acuan yaitu bagi siswa bersemangat dalam belajar, memperhatikan saat guru menjelaskan, bertanya apabila kurang memahami materi, dan teliti dalam mengerjakan setiap soal yang diberikan oleh guru. Bagi guru; ajak peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan cara memberikan pertanyaan secara acak. Berikan informasi mengenai materi kepada peserta didik dengan berbagai sumber secara merata. Bagi peneliti; mengembangkan yang lebih lanjut pada media agar dapat digunakan untuk seluruh materi pembelajaran dan meningkatkan kreativitas agar lebih berkembang serta lebih baik dalam kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. D. (2017). Instrumen Perangkat Pembelajaran (158). Remaja Rosdakarya.
- Andriani, Y., Fadiawati, N., & Diawati, C. (2012). the Enhancement of Classifying Skill and Mastery of Concepts in Colloidal Concept by Problem Solving Model. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia, 1(1).
- Mudyahardjo, R. (2014). Introduction to Education. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Prastowo, A. (2012). Fenomena pendidikan elitis dalam sekolah/madrasah unggulan berstandar internasional. Jurnal Pendidikan Islam, 1(1), 31-54.
- Sugiyono, D. (2015). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.