

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SISPEMA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA UNTUK SISWA KELAS V SDN SENGKUT

Aliffia Aristi Sukma¹, Wahyudi², Novi Nitya Santi³

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹, Universitas Nusantara PGRI Kediri²,

Universitas Nusantara PGRI Kediri³.

sukmaalivia99@gmail.com¹, wahyudi@unpkdr.ac.id², novinitya@gmail.com³

ABSTRACT

This study aims to develop a scrapbook-based learning media called SISPEMA (Scrapbook Human Digestive System) to improve the learning outcomes of fifth-grade students of SDN Sengkut on the human digestive system material. The research was motivated by the low science learning outcomes and the lack of interactive learning media used by teachers. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. SISPEMA media was validated by material experts and media experts with scores of 90% and 88%, respectively, including the "very valid" category. The teacher's practicality test reached 94%, and from students 82.5% (limited) and 90% (broad), all included in the "very practical" category. The effectiveness test based on the posttest showed a score of 86.5% (limited test, 8 students) and 91.25% (broad test, 20 students). These results indicate that SISPEMA is suitable for use as an alternative science learning media in elementary schools because it meets the aspects of validity, practicality, and effectiveness.

Keywords: media development, scrapbook, SISPEMA, science, human digestive system

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis scrapbook yang dinamakan SISPEMA (Scrapbook Sistem Pencernaan Manusia) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Sengkut pada materi sistem pencernaan manusia. Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPA serta minimnya media pembelajaran interaktif yang digunakan guru. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Media SISPEMA divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan hasil skor masing-masing 90% dan 88%, termasuk kategori "sangat valid." Uji kepraktisan guru mencapai 94%, dan dari siswa sebesar 82,5% (terbatas) dan 90% (luas), seluruhnya termasuk kategori "sangat praktis." Uji efektivitas berdasarkan posttest menunjukkan skor 86,5% (uji terbatas, 8 siswa) dan 91,25% (uji luas, 20 siswa). Hasil tersebut menunjukkan bahwa SISPEMA layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPA di sekolah dasar karena memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

Kata Kunci: pengembangan media, scrapbook, SISPEMA, IPA, sistem pencernaan manusia

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, sikap ilmiah, dan keterampilan hidup yang esensial. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Salah satu mata pelajaran yang penting untuk mencapai tujuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Alasan mengapa IPA penting dipelajari karena membantu peserta didik memahami alam dan lingkungan sekitar, mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah, serta memahami penerapan teknologi dalam kehidupan sehari-hari (Indah, 2021)

Pembelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan untuk membantu siswa memahami alam sekitar melalui kegiatan ilmiah, mengembangkan rasa ingin tahu, dan membentuk sikap peduli terhadap lingkungan (Afifah, 2021). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPA sering kali menghadapi kendala, terutama pada materi yang bersifat abstrak seperti sistem pencernaan manusia.

Observasi dilakukan pada tanggal 06 November 2024 di SDN Sengkut, hasil obeservasi tersebut menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran konvensional seperti buku panduan dan gambar cetak. Hal ini menyebabkan rendahnya pemahaman siswa, yang ditandai dengan hanya 8 dari 28 siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi salah satu faktor utama yang memengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah media scrapbook.

Scrapbook merupakan seni menghias dan menempel gambar pada kertas menggunakan bahan-bahan sisa, yang tidak hanya menampilkan visual, tetapi juga menyimpan cerita dan nilai estetika secara kreatif. Kata "scrapbook" sendiri berasal dari bahasa Inggris, yaitu "scrap" (sisa) dan "book" (buku). Menurut (Damayanti, 2017), scrapbook merupakan karya kerajinan yang menggabungkan gambar atau foto dengan hiasan, sehingga menjadi media visual yang menarik dan informatif. Penggunaan media ini menjadikan pembelajaran lebih menarik karena tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga visual yang membantu pemahaman siswa. SISPEMA tergolong media yang praktis dan efektif dalam menyampaikan informasi, serta mampu

meningkatkan minat dan partisipasi siswa melalui desain menarik dan penjelasan yang disusun dalam format buku (Asih, 2020)

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Menurut (Sugiyono, 2018) Penelitian dan pengembangan (R & D) berfungsi untuk menciptakan produk dan menghasilkan produk. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menciptakan produk terbaru (yang belum pernah ada) atau memperbaiki dari produk yang sudah ada sehingga menjadi lebih praktis dan efektif. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE ini sangat mudah digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran karena memiliki Langkah- Langkah yang sistematis sehingga mudah dipelajari.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 11 juni 2025 di SDN sengkut yang terletak di kabupaten nganjuk. Dalam pengujian produk pengembangan ini, dilakukan uji coba pada semua siswa di kelas V SDN Sengkut. Pengujian dibagi menjadi dua kategori, yaitu uji coba terbatas yang melibatkan 8 siswa dan uji coba luas yang melibatkan 20 siswa dari kelas V. Instrumen untuk pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup observasi, tes dan angket. Peneliti melakukan observasi dengan cara mengamati dan melakukan wawancara untuk memahami kondisi yang terjadi terkait desain penelitian yang akan dilaksanakan. Tes diberikan kepada siswa kelas V setelah proses pembelajaran dan tes ini mencakup aspek kognitif untuk menilai pemahaman siswa mengenai materi system pencernaan manusia. Bentuk instrument tes ini terdiri dari soal pilihan ganda dan isian. Angket dalam penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat validitas dan kepraktisan dari produk pengembangan media pembelajaran SISPEMA mengenai materi system pencernaan manusia. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan isi materi dan media, sedangkan kepraktisan dan keefektifan dilihat dari tanggapan pengguna dan hasil posttest siswa.

Penelitian ini menggunakan dua metode teknik analisis data yaitu metode kualitatif dan kuantitatif. Metode analysis kualitatif terdiri dari saran dan komentar dari ahli materi dan ahli media untuk menjadi acuan perbaikan produk media pembelajaran SISPEMA. Sedangkan metode kuantitatif terdiri dari skor angket penilaian (angket validasi materi dan media , angket kepraktisan guru , dan angket siswa).

Tabel 1. Kriteria Nilai Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan

Kriteria Pencapaian Nilai	Tingkat Kevalidan, Kepraktisan dan keefektifan
81% - 100%	Sangat valid,sangat praktis, sangatefektif
61% - 80%	Valid, praktis, efektif
41% - 60%	Cukup valid, cukup praktis, cukup efektif

21% - 40%	Tidak valid, tidak praktis, tidak efektif
0% - 20%	Sangat tidak valid, sangat tidak praktis, sangat tidak efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 11 juni 2025. Penelitian ini merupakan kegiatan penilitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE untuk menciptakan produk. Dari analisis yang telah dilakukan , diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi mengenai system pencernaan manusia. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan guru yang lebih memilih metode ceramah , sementara siswa hanya berperan sebagai pendengar. Selain itu, minimnya penggunaan media pembelajaran juga menjadi salah satu penyebabnya. Guru hanya mengandalkan buku panduan dari pemerintah dan menggunakan media gambar yang dicetak. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan efisien agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Setelah melewati proses validasi materi dan media , media pembelajaran SISPEMA dinyatakan sangat valid baik dari sisi media maupun modul ajar. Pesentase skor validasi untuk materi mencapai 90%, sedangkan untuk media ada di presentase skor 88%. Dengan hasil ini, bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran SISPEMA dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Berdasarkan penilaian dari guru kelas V dan hasil post test siswa kelas V, media pembelajaran SISPEMA memperoleh skor 94% berdasarkan hasil dari respon guru dan 91,25% dari skor uji luas nilai post test siswa. Melihat dari penilaian guru dan siswa, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran SISPEMA sangat praktis dan efektif serta sesuai untuk digunakan.

Tabel 2. Hasil Post – Test Siswa (Uji coba terbatas)

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	ANAR	70
2.	DCT	100
3.	ESP	90
4.	GRD	100
5.	HAK	70
6.	KPD	80
7.	MGA	80
8.	LEO	100
Skor Perolehan		690
Skor Maksimal		800

Berdasarkan hasil nilai post test pada uji coba terbatas kelas V di SDN Sengkut diperoleh presentase skor sebesar 86,25%. Oleh karena itu, uji coba terbatas dengan menggunakan media pembelajaran SISPEMA dapat dianggap sangat efektif dan bisa diterapkan dalam proses belajar mengajar.

Setelah melaksanakan uji coba terbatas, langkah berikutnya adalah melakukan uji coba secara luas. Uji dalam skala besar dilakukan di SDN Sengkut pada siswa kelas V, yang melibatkan sebanyak 20 siswa. Pengujian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media scrapbook cuaca.

Tabel 3. Hasil Post – Test Siswa (Uji coba luas)

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	ANW	100
2.	ASDP	100
3.	APF	100
4.	AAP	100
5.	ACK	100
6.	BAEG	80
7.	DHKL	80
8.	GAG	100
9.	IAM	100
10.	LA	70
11.	MM	100
12.	MSM	70
13.	MFN	100
14.	RNR	75
15.	NNN	90
16.	SFZ	90
17.	VAP	100
18.	WBA	100
19.	WPR	80
20.	ZFM	90
Skor Perolehan		1.825
Skor Maksimal		2000

Dari hasil uji coba secara luas, media pembelajaran SISPEMA mendapatkan persentase skor sebesar 91,25%. Oleh karena itu, media tersebut dapat dikategorikan sangat efektif dan cocok digunakan dalam proses pembelajaran dalam skala yang luas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut pengembangan media pembelajaran SISPEMA telah divalidasi oleh validator ahli media, Bapak Sutrisno Sahari, MPd, serta validator ahli materi, ibu Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. Dari hasil validasi media tersebut, diperoleh persentase nilai sebesar 88%, yang tergolong dalam kategori sangat valid. Setelah dilakukan beberapa revisi dan perbaikan, media ini dinyatakan sangat valid dan cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, hasil validasi dari validator ahli materi menunjukkan persentase nilai 90%, yang juga menunjukkan bahwa media ini sangat valid dan tidak memerlukan perbaikan, sesuai dengan kriteria kevalidan menurut (Fatwiyah & Rukmi, 2023)

Kepraktisan penggunaan media pembelajaran SISPEMA terbukti dari penilaian yang diberikan oleh guru saat melakukan validasi terhadap

angket yang telah disebar. Melalui angket tersebut, guru memberikan persentase nilai mencapai 94%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat mudah untuk diterapkan. Efektivitas media pembelajaran SISPEMA terlihat dari hasil akhir siswa pada post-test dalam uji coba skala luas. Berdasarkan hasil dari uji coba skala luas, media Scrapbook Cuaca mendapatkan persentase nilai sebanyak 91,25%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran bagi siswa kelas V di SDN Sengkut.

Oleh karena itu, penting bagi guru untuk lebih memperhatikan kebutuhan siswa dengan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Selain itu, para guru sebaiknya memperbaharui metode pengajaran mereka agar proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, Z. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Dan Strategi Active Learning Dalam Mata Pelajaran IPA Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SD Negeri 2 Bedikulon Bungkal Ponorogo*. 1–64. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/14714>
- Asih, P. K., Hawanti, S., & Wijayanti, O. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Keterampilan Membaca. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 87–100. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1.25404>
- Damayanti, M. (2017). *Pengaruh media scrapbook (buku tempel) terhadap hasil belajar siswa materi keragaman rumah adat di Indonesia kelas IV sekolah dasar*. 803–812.
- Fatwiyah, R. N., & Rukmi, A. S. (2023). Pengembangan Media Scrapbook Untuk Pembelajaran Menulis Narasi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Pgsd*, 11.
- Indah, P. (2021). *IPA untuk Pendidikan guru sekolah dasar*. UMSUPress, 2021.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (B. Alfabeta. (ed.)).