



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TAMAN DUBIN BERBASIS PERMAINAN TEBAK GAMBAR MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD

Sendy Narulita Pingkan¹, Muhamad Basori², Ita Kurnia³

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹, Universitas Nusantara PGRI Kediri²,
Universitas Nusantara PGRI Kediri³

sendynarulita0@gmail.com¹, muhamadbasi@unpkediri.ac.id²,
itakurnia@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

Based on the results of observations and interviews with teachers and third-grade students at SDN Sukorame 2, it was found that 30 students had difficulty understanding the topic of animal metamorphosis. This was evidenced by scores below the Minimum Mastery Criteria (KKTP). The lack of variation in the learning process, which only utilized videos and textbooks without concrete media, made students passive, less interested, and led to suboptimal learning outcomes. The research questions in this study include: (1) the validity, (2) the practicality, and (3) the effectiveness of the Taman Dubin learning media based on a picture-guessing game. The purpose of this study is to determine the level of validity, practicality, and effectiveness of the media. The results of the study indicate that: (1) the Taman Dubin media is highly valid, with an average score of 92%; (2) the media is highly practical, with an average score of 92.75%; and (3) the media is effective in improving student learning outcomes, with an N-gain score of 0.8043 (limited trial) and 0.7770 (wide-scale trial), both categorized as high.

Keywords: Learning Media, Animal World Park, Picture Guessing Game, Learning Outcomes

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru serta siswa kelas III SDN Sukorame 2, ditemukan bahwa 30 siswa mengalami kesulitan memahami materi metamorfosis hewan. Hal ini ditunjukkan dengan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP). Pembelajaran yang kurang bervariasi, hanya menggunakan video dan buku ajar tanpa media nyata, membuat siswa pasif, kurang tertarik, dan hasil belajar belum optimal. Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: (1) Kevalidan, (2) Kepraktisan, dan (3) Keefektifan media pembelajaran Taman Dubin berbasis permainan tebak gambar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Media Taman Dubin sangat valid dengan skor rata-rata 92%; (2) Media sangat praktis dengan rata-rata skor 92,75%; dan (3) Media efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan skor N-gain 0,8043 (uji terbatas) dan 0,7770 (uji skala luas), keduanya termasuk kategori tinggi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Taman Dubin, Tebak Gambar, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses penting untuk mengembangkan potensi peserta didik agar dapat menghadapi tantangan kehidupan secara mandiri. Menurut Multidisipliner, dkk. (2024), pendidikan adalah proses mendidik,



mengarahkan, dan memperluas pengetahuan peserta didik agar bermanfaat dalam kehidupan. Dalam hal ini, pembelajaran menjadi inti dari proses pendidikan, terutama pembelajaran yang mendorong pengalaman langsung dan bermakna.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar menuntut siswa untuk memahami konsep melalui observasi dan pengalaman konkret. Novianti (2022) menekankan bahwa proses pembelajaran IPA harus berbasis pengalaman langsung agar siswa dapat mengeksplorasi dan memahami lingkungan sekitar secara mendalam. Namun, pada praktiknya, masih banyak guru yang belum menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik materi dan siswa.

Berdasarkan hasil observasi pada kelas 3 di SDN Sukorame 2 Kediri , telah ditemukan hasil bahwa dari 59 siswa dari dua rombel terdapat 30 siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran IPA salah satunya pada materi metamorfosis hewan, Hal ini dapat dilihat dari 30 siswa yang masih mendapat nilai di bawah KKTP. Guru hanya mengandalkan buku dan video tanpa media nyata, sehingga siswa menjadi pasif, kurang tertarik, dan hasil belajar kurang tercapai Hal ini sesuai dengan pandangan Salsabila & Puspitasari (2020) bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh metode dan media pembelajaran yang digunakan.

Untuk mengatasi hal tersebut, dibutuhkan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media Taman Dubin (Dunia Binatang) berbasis permainan tebak gambar dikembangkan sebagai solusi. Media ini merupakan pengembangan dari konsep mini zoo yang lebih spesifik pada materi metamorfosis hewan dan dilengkapi permainan tebak gambar. Hilyana, dkk. (2023) membuktikan bahwa media mini zoo efektif meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media Taman Dubin (Dunia Binatang) memiliki kesamaan dalam hal bentuk dan komponen hewan di dalamnya, tetapi berbeda dalam materi, penggunaan, serta adanya penambahan permainan tebak gambar dalam media tersebut. Selain itu penelitian terdahulu yang dilakukan Putri, Wahyudi, Sahari (2023) terkait permainan tebak gambar juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sementara itu, Bulqis & Mujahidah (2022) menyatakan bahwa permainan tebak gambar dapat meningkatkan keterlibatan dan daya ingat siswa.

Meskipun telah ada penelitian yang mengkaji media mini zoo dan permainan tebak gambar secara terpisah, belum ditemukan penelitian yang mengintegrasikan keduanya dalam satu media pembelajaran untuk materi metamorfosis. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran Taman Dubin (Dunia Binatang) sebagai media pembelajaran peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Adapun judul penelitian yaitu "Pengembangan Media Pembelajaran Taman Dubin (Dunia Binatang) Berbasis Permainan Tebak Gambar Untuk Meningkatkan



Hasil Belajar Siswa Pada Materi Metamorfosis Hewan Kelas III SDN Sukorame 2" dengan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu (1) Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran Taman Dubin (Dunia Binatang) berbasis permainan tebak gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi metamorfosis hewan kelas III SDN Sukorame 2. (2) Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran Taman Dubin (Dunia Binatang) berbasis permainan tebak gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi metamorfosis hewan kelas III SDN Sukorame 2. (3) Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran Taman Dubin(Dunia Binatang) berbasis permainan tebak gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi metamorfosis hewan kelas III SDN Sukorame 2. Tujuan dari penelitian ini yaitu (1) Untuk mengetahui kevalidan pengembangan Media Pembelajaran Taman DUBIN (Dunia Binatang) berbasis permainan Tebak Gambar terhadap hasil belajar pada materi metamorfosis hewan Siswa Kelas III SDN Sukorame 2. (2) Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan Media Pembelajaran Taman DUBIN (Dunia Binatang) berbasis permainan Tebak Gambar terhadap hasil belajar pada materi metamorfosis hewan Siswa Kelas III SDN Sukorame 2.(3) Untuk mengetahui Keefektifan pengembangan Media Pembelajaran Taman DUBIN (Dunia Binatang) berbasis permainan Tebak Gambar terhadap hasil belajar pada materi metamorfosis hewan Siswa Kelas III SDN Sukorame 2

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (Research and Development). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analysis (analisis kebutuhan), Design (perancangan produk), Development (pengembangan media), Implementation (implementasi dalam pembelajaran), dan Evaluation (evaluasi keefektifan produk). Pemilihan model ADDIE didasarkan pada sifatnya yang sistematis dan fleksibel untuk pengembangan media pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sukorame 2 Kota Kediri pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III yang terdiri dari dua rombel, dengan total 59 siswa. Sampel uji coba terbatas dilakukan pada 19 siswa, dan uji coba skala luas dilakukan pada 40 siswa..

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi dan wawancara digunakan pada tahap analisis untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dan kebutuhan media. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media melalui instrumen angket validasi. Kepraktisan media diukur melalui angket respon guru dan siswa setelah implementasi. Keefektifan media dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa melalui tes pretest dan posttest.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Validitas media ditentukan dengan menghitung persentase skor



validasi dari ahli materi dan media. Kepraktisan media ditentukan dari persentase skor angket guru dan siswa, yang kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Sedangkan keefektifan media dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain Score untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Kriteria keefektifan didasarkan pada kategori gain score tinggi, sedang, atau rendah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran Taman Dubin (Dunia Binatang) berbasis permainan tebak gambar. Berikut adalah tampilan produk:



Gambar 1. Media Taman Dubin (Dunia Binatang)

Sebelum media pembelajaran digunakan di Sekolah Dasar dalam proses pembelajaran. Media akan di dinilai tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Kevalidan dinilai oleh validator ahli materi dan ahli media, kepraktisan media di nilai dari angket guru dan siswa, sedangkan keefektifan didapat dari hasil pretest dan postest di hitung dengan menggunakan rumus N-Gain.

1. Kevalidan Media Pembelajaran Taman Dubin

Validasi ini dilakukan dengan menggunakan angket. Angket validasi media dan materi akan menjadi acuan kelayakan media yang dikembangkan. Validator yang melakukan validasi media adalah Bapak Sutrisno Sahari, M.Pd. Sedangkan validator ahli materi adalah Ibu Mumun Nurmilawati, M.Pd. Berikut hasil angket validasi media dan materi

No	Aspek	Skor Perolehan	Nilai
1.	Validasi Media	42	84%
2.	Validasi Materi	50	100%
Jumlah Nilai			184%
Rata-rata			92%

Tabel 1. Hasil Validasi Media dan Materi



Dari hasil yang diperoleh dari rata-rata hasil validator materi dan media yaitu 92%, maka media pembelajaran Taman Dublin (Dunia Binatang) dapat dikatakan sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan.

2. Kepraktisan Media Pembelajaran Taman Dublin

Hasil analisis data kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa, sehingga terbentuk hasil laporan kepraktisan sebagai berikut.

Kelompok	Presentase Skor
Uji Terbatas	94%
Uji Luas	92%
Rata-rata	93%

Tabel 2. Hasil Angket Respon Guru

Kelompok	Presentase Skor
Uji Terbatas	92%
Uji Luas	93%
Rata-rata	92,5%

Tabel 3. Hasil Angket Respon Siswa

Dari hasil kedua angket guru dan siswa di hitung rata-rata. Rata-rata hasil nilai kepraktisan memperoleh nilai 92,75, Maka dapat disimpulkan bahwa kepraktisan media pembelajaran Taman Dublin (Dunia Binatang) memperoleh kriteria sangat praktis, dapat digunakan tanpa perbaikan.

3. Keefektifan Media Pembelajaran Taman Dublin

Keefektifan di peroleh dari hasil nilai pretest dan posttest pada uji coba terbatas dan luas yang dihitung dalam rumus N-Gain. Berikut hasil N-Gain pada kedua uji coba

No	Uji Coba	Skor N-Gain	Kategori
1.	Uji Coba Terbatas	0,80	Tinggi
2.	Uji Coba Luas	0,77	Tinggi

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Uji N-Gain

Dari hasil uji N-Gain uji coba terbatas memperoleh skor 0,80 dengan kategori tinggi, dan hasil uji N-Gain Uji coba luas memperoleh skor 0,77 dengan kategori tinggi. Sehingga media pembelajaran Taman Dublin (Dunia Binatang) dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar.



Pembahasan

Adanya penelitian ini yaitu untuk mengembangkan sebuah media. Media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran Taman Dubin (Dunia Binatang) berbasis permainan tebak gambar. Model pengembangan yang akan direncanakan ini mengikuti alur dari ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (dalam Sugiyono, 2016). ADDIE merupakan singkatan dari analysis (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). (Safitri & Aziz, 2022) menyatakan jika, model ADDIE merupakan salah satu pendekatan desain pembelajaran yang sistematis, yang dirancang secara terstruktur dengan langkah-langkah kegiatan terprogram untuk membantu mengatasi permasalahan belajar sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa.

Tahap analisis. Sebelum memulai proses pengembangan media pembelajaran, tahap awal yang dilakukan adalah analisis kinerja (performance analysis) dan analisis kebutuhan (needs analysis). Tahap analisis dilakukan dengan kegiatan observasi di kelas III SDN Sukorame 2. Kedua analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dilapangan serta kebutuhan pembelajaran yang perlu dipenuhi. Pada tahap studi pendahuluan, langkah pertama yang dilakukan adalah observasi dengan pendekatan deskriptif. Observasi ini menjadi dasar dalam merancang media yang tepat sasaran. Berikut disajikan hasil dari studi pendahuluan yang telah dilakukan. Pembahasan Berisi diskusi atau tindakan peneliti dalam mengkritisi hasil penelitian sesuai teori atau karya ilmiah lainnya termasuk penelitian terdahulu. Hasil penelitian yang sudah diuraikan, dibahas satu per satu secara komprehensif.

Tahap Design, design merupakan merupakan tahap kedua pada model ADDIE, dimulai dengan perancangan media pembelajaran yang dikembangkan, sesuai dengan analisis yang sudah dilakukan pada tahap sebelumnya.

Tahap Development. Development adalah tahap membuat dan menguji produk dengan cara membuat angket validitas produk media yang akan ditujukan pada ahli media serta ahli materi, angket respon guru dan angket respon siswa. Dilakukannya validasi yaitu untuk mendapatkan penilaian serta saran, dari ahli materi dan ahli media untuk kesesuaian materi dan tampilan media.

Tahap Implementation. Pada tahap implementasi ini dilakukan penerapan dari produk media pembelajaran berbasis permainan tebak gambar pada materi metamorfosis hewan siswa kelas III SDN Sukorame Kota Kediri. Dalam penelitian ini tahap implementasi dilakukan dua kali: tahap uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas melibatkan 19 siswa, bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan awal dari produk yang dikembangkan. Uji coba luas melibatkan seluruh siswa kelas III, tidak termasuk 19 siswa yang diuji coba terbatas



Tahap Evaluation. Tahap evaluasi adalah tahapan mengevaluasi produk yang telah melalui uji coba, dengan tujuan untuk mengetahui apakah sistem pembelajaran yang dikembangkan berhasil mencapai harapan yang telah ditetapkan sejak awal atau tidak. Dalam uji coba diharapkan media memberikan pengaruh yang cukup signifikan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi metamorfosis hewan, namun apabila dalam uji coba ternyata belum sesuai dengan harapan maka perlu dibuat catatan revisi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Taman Dubin (Dunia Binatang) yang telah dilakukan di kelas III SD Negeri Sukorame 2 dapat diambil Kesimpulan sebagai berikut. Kevalidan media pembelajaran Taman Dubin (Dunia Binatang) diperoleh dari hasil validator media dengan skor 84% dan validator materi memperoleh skor 100% dengan hasil nilai rata-rata skor 92%, maka media pembelajaran Taman Dubin (Dunia Binatang) dapat dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kepraktisan media Taman Dubin (Dunia Binatang) diperoleh dari angket respon guru dengan skor 93% dan angket respon siswa memperoleh skor 92,5% dengan hasil nilai rata-rata 92,75%. Maka media Taman Dubin (Dunia Binatang) dapat dinyatakan sangat praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Keefektifan medin Taman Dubin (Dunia Binatang) pada uji coba terbatas memperoleh hasil nilai N-gain score sebesar 0,8043 dengan kriteria tinggi. Pada uji skala luas memperoleh hasil nilai N-gain score sebesar 0,7770 dengan kriteria tinggi. Maka media pembelajaran Taman Dubin (Dunia Binatang) dapat dinyatakan efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Saran

Dalam penggunaan media pembelajaran Taman Dubin (Dunia Binatang) berbasis permainan tebak gambar pada materi metamorfosis hewan, siswa diharapkan menjadi lebih aktif dan semangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Dengan adanya media ini, siswa mampu mengetahui contoh dan tahapan metamorfosis hewan dengan benar.

DAFTAR RUJUKAN

Billa Setya Putri, A., WAHYUDI, W., & SAHARI, S. (2023). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TEBAK GAMBAR PADA MATERI EKOSISTEM KELAS V SDN MRICAN 1. Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Bulqis, B., & Mujahidah, N. (2022). EFEKTIVITAS PERMAINAN PUZZLE TEBAK GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGHAFAL



MUFRODAT PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB. *Armala*, 3(1), 13–31.

- Hilyana, F. S., Kamila, N. N., Zahratunnisa, M. D., Ilma, N., & Haliza, S. N. (2023). Pengembangan Media Mini Zoo Pada Materi Perkembangbiakan Hewan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd 7 Kandangmas. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), 133–138.
- Multidisipliner, J. S., Aziz, M., Putriana, A., Daulay, S. A., Rahmadani, K. S., Islam, U., & Sumatera, N. (2024). Peran strategis administrasi pendidikan di sekolah sd it nur hikmatika, 8(6), 365–371.
- Novianti, R. (2022). Model Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Karakter Peduli Lingkungan Mata Pelajaran IPA. *JPB-Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(2), 16–23.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51–59.
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa Sekolah Dasar. *Pandawa*, 2(2), 278–288.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.