

Pengembangan Media Papan Tempel pada Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Danda Alfitra¹, Diah Nur Azizah², Rahmi Murniyati^{3*}

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

Article Info

Article history:

Received, September 12th, 2023

Revised, October 13rd, 2023

Accepted, October 24th, 2023

Keywords:

ADDIE

Learning Media Development

Stick-on Board Media

Plant Parts and Their Functions

ABSTRACT

This research aims to develop learning media in the form of a sticky board called a sticky board for plant parts and their functions. This research aims to find out how the development process works and see student responses. This research is development research that adapts the ADDIE model developed by Lee and Owen. There are 5 main stages in this research consisting of: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Product validation is carried out by a team of media experts and a team of material experts. After being validated, this multimedia was then tested on a small group of 5 class students. The results of the media expert validation analysis received a percentage of 94.44%. It is recommended that the sticky board media is very suitable for use as a learning medium in learning material about plant parts and their functions. Students can understand the parts of plants by linking the functions of class 4 elementary school to simple sentences in class I elementary school.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Rahmi Murniyati

Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

Email: rahmimurniyati@student.uir.ac.id

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Mata pelajaran ini sering disebut dengan istilah pendidikan sains. Sains atau IPA merupakan usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapat suatu kesimpulan. (Susanto, 2013 : 167). Pembelajaran IPA dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian yaitu ilmu pengetahuan alam sebagai produk, proses dan sikap. Diketahui bahwasanya pada rentang usia anak SD (7-11 tahun), siswa/i SD berada pada tahapan berpikir operasional konkrit, (Davidi, 2018).

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Pembelajaran pada hakikatnya yaitu suatu proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan

berbagai media pembelajaran (Rusman, 2014 : 134). Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. (Kustandi & Sutjipto, 2011).

Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Usman, 2002).

Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat, motivasi, dan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa, (Arsyad, 2011 dalam Riyani, 2013) . Berdasarkan hal tersebut suatu media pembelajaran yang tepat dibutuhkan dalam rangka mencapai Kompetensi Dasar. Dalam proses pembelajaran guru berperan sebagai salah satu faktor penting dan memiliki tanggung jawab penuh serta diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang melibatkan siswa aktif. Untuk itu, guru dituntut untuk dapat memanfaatkan serta mau belajar, mengerti, dan memahami.

Media yang digunakan oleh penelitian ini yaitu papan edukatif “papan temple bagian tumbuhan dan fungsinya” yang memuat materi mengenai bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya. Tumbuhan merupakan makhluk hidup yang memiliki beberapa bagian tubuh layaknya daun, batang, akar, bunga, serta buah. Materi mengenai bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya ini akan disampaikan pada peserta didik agar keilmuan mereka terhadap tumbuhan dan bagian-bagiannya dapat semakin luas. Melihat dari keilmuan terkait ciri bagian tumbuhan maupun modifikasinya, peserta didik diharapkan bisa melakukan identifikasi terhadap jenis dari tumbuhan. Media papan edukatif materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya ini dikembangkan berdasarkan hasil analisa kebutuhan peserta didik yaitu media pembelajaran yang dapat menunjukkan bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya secara konkret.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dimana dilakukan pengembangan media pembelajaran papan tempel materi bagian tumbuhan dan fungsinya kelas 4 SD. “Metode Penelitian dan Pengembangan atau dalam bahasa Inggris Reaseach and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. (Anggraini, Putra, & Kurniaman, 2023; Nurzayyana, Putra, & Hermita, 2021; Sugiyono, 2015: 407).

Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model penelitian ADDIE adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. Model Penelitian pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Develop, implement, dan evaluate) dari Dick and Carey. Dimana model ini digunakan karena lebih sistematis karena disetiap tahapannya peneliti diberi kesempatan untuk memperbaiki produk, sehingga produk akan valid dan berkualitas.

Sasaran penelitian adalah media pembelajaran papan tempel materi bagian tumbuhan dan

fungsinya kelas 4 SD yang diuji cobakan pada 5 peserta didik Sekolah Dasar sebagai responden. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran yang bernama Papan Tempel. Media tersebut merupakan pengembangan dari media pembelajaran papan edukatif yang dijadikan satu menjadi Papan Tempel pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya dengan menggunakan sarana atau peralatan berupa Team Game Matching yang dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dengan menggabungkan penjelasan yang terdapat dalam media papan tersebut. Media ini dikembangkan untuk digunakan pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya kelas IV SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan papan tempel, dengan kegiatan penelitian dilakukan pada kelas 4 SD dengan sampel sebanyak 5 siswa. Dalam mengembangkan penelitian terdapat 5 tahap model ADDIE yaitu, (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation).

Berikut tahapan-tahapan berdasarkan hasil dan penelitian yang telah peneliti dijabarkan sebagai berikut:

A. Hasil Analysis (analisis)

Secara umum dengan adanya analisis peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan menganalisis terhadap kurikulum yang digunakan, yaitu kurikulum merdeka. Berdasarkan tahap analisis, peneliti mengembangkan media pembelajaran Papan Edukatif berbentuk papan tempel bagian tumbuhan dan fungsinya dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai pada modul ajar yaitu model pembelajaran kooperatif yang dimana pada mata pelajaran IPA khususnya pada materi “bagian tumbuhan dan fungsinya” ini bertujuan agar adanya interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung.

B. Hasil Design (desain)

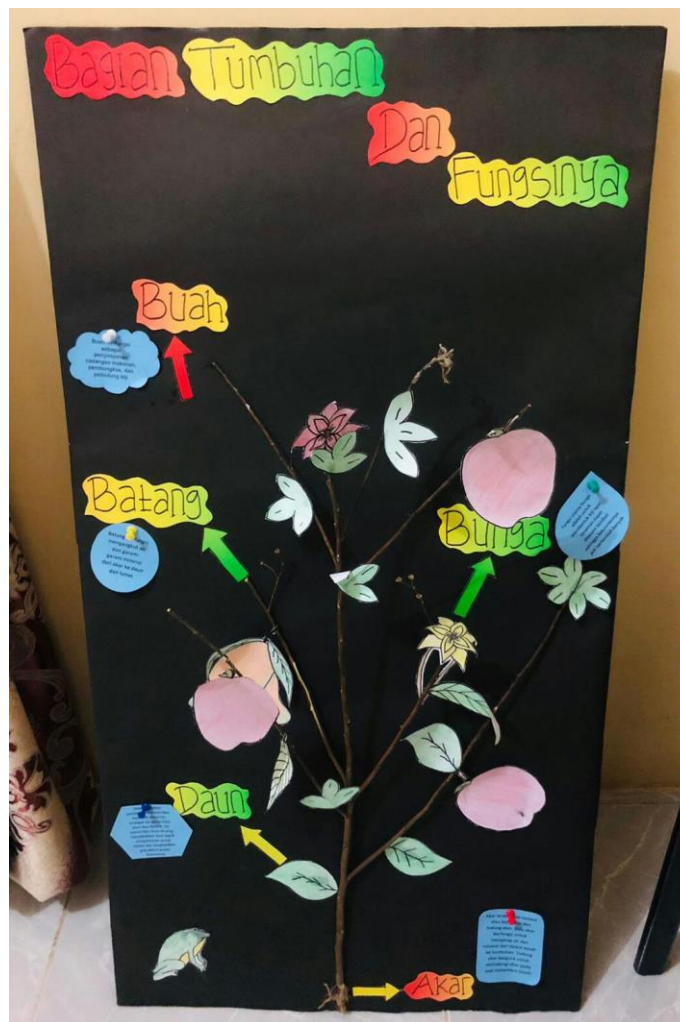
Pada saat tahap desain sebelum menentukan media yang akan dibuat peneliti, peneliti terlebih dahulu melihat apa saja kebutuhan siswa pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Langkah pertama yang peneliti lakukan yaitu pengumpulan alat dan bahan yang akan di gunakan saat pembuatan papan tempel. Bahan-bahan yang berupa materi ajar materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya diperoleh melalui berbagai sumber yang dianggap relevan dan sesuai dengan materi bangun datar dalam pengembangan media pembelajaran.

Langkah selanjutnya, peneliti menentukan tujuan, fungsi, dan tata cara penggunaan media papan temple bagian tumbuhan dan fungsinya. Dan yang terakhir menentukan konsep desain papan tempel yang akan dibuat.

C. Pengembangan (Development)

Berikutnya pada tahap pengembangan papan tempel materi bagian tumbuhan dan fungsinya, peneliti terlebih dahulu menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan seperti: Pisau cutter, gunting, push pin, penggaris, batang tumbuhan, akar tumbuhan, kardus bekas, kertas katon manila hitam, kertas karton warna-warni, pensil, pensil warna, spidol, dan lem G / lem setan, serta gambar bagian tumbuhan dan kata-kata yang telah dibuat oleh peneliti dengan kertas HVS dan origami. Langkah awal yaitu memotong kardus dengan ukuran 61x86 cm sesuai dengan ukuran kertas karton manila. Lapisan bagian salah satu sisi

kardus tersebut dengan menggunakan kertas karton manila hitam dengan menggunakan lem G / lem setan. Setelah itu, menempelkan judul “Bagian-Bagian Tumbuhan” dibagian atas papan tempel. Lalu menempelkan batang tumbuhan dengan menggunakan lem G / lem setan agar batang lebih kokoh saat ditempelkan ditengah kardus yang telah dilapisi oleh kertas karton manila hitam. Selanjutnya, menempelkan bagian tumbuhan lainnya seperti, gambar daun, gambar buah, gambar bunga, dan akar tumbuhan, serta menempelkan setiap nama-nama bagian tumbuhan. Berikut merupakan desain dari papan magnet merangkai kalimat yang dikembangkan :



Gambar 1. Tampilan Depan Papan Tempel

Dalam tahap pengembangan ini peneliti melakukan validasi media. Hasil penilaian media dipaparkan dalam bentuk table dibawah ini:

Tabel 1. Data Hasil Validasi Media

Aspek	Indikator	Penilaian
-------	-----------	-----------

		4	3	2	1
Tampilan media	Warna yang menarik	√			
	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan materi	√			
	Tulisan pada media jelas	√			
	Materi pada media mudah dipahami	√			
	Bersifat Fleksibel		√		
	Baik digunakan	√			
Media dalam pembelajaran	Media dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran	√			
	Media mencakup materi bagian tumbuhan dan fungsinya	√			

Berdasarkan hasil dari analisis validasi media mendapatkan skor adalah 85 jika dipresentasikan $\frac{85}{90} \times 100\% = 94,44\%$ dinyatakan bahwa media sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran tanpa revisi pada pembelajaran materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya kelas 4 SD

D. Implementasi (Implementation)

Setelah tahap pengembangan, selanjutnya yaitu tahap implementasi. Berdasarkan hasil dari angket respon peserta didik untuk mengukur keterterapan media papan tempel materi bagian tumbuhan dan fungsinya ini, terdapat berapa pertanyaan. Hasil angket respon peserta didik, semuanya mendapat respon positif yang menjelaskan bahwa peserta didik senang, mudah memahami dan mengingat materi bagian tumbuhan dan fungsinya, peserta didik juga lebih aktif dalam pembelajaran, dan dapat mengerjakan melakukan sebuah pengulangan berupa “Team Game Matching”. Hasil respon dari peserta didik adalah 99,5% dan mendapat kategori sangat baik.

E. Evaluasi (Evaluation)

Berdasarkan dari hasil validasi media, media yang dikembangkan ini mendapat kategori sangat layak, tanpa revisi. Hanya saja pada kefleksibelan media memerlukan sedikit diperbaiki lagi agar hasilnya lebih maksimal lagi.

PENGUJIAN PRODUK

Peneliti melakukan uji coba Media Papan Tempel ini dengan menguji cobakan kepada 5 orang peserta didik Sekolah Dasar. Tujuan dari uji coba Media Papan Tempel yaitu untuk melihat apakah media papan tempel tersebut sudah efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Saat selesai pemaparan materi menggunakan media papan tempel, peneliti meminta tanggapan mengenai materi dan media yang telah di jelaskan kepada 5 orang peserta didik Sekolah Dasar. Berikut beberapa dialog wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan 5 orang peserta didik mengenai Media Papan tempel.

- Peneliti** : Baiklah, setelah kita belajar mengenai materi “Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya” dengan menggunakan Media Papan Tempel, Kakak ingin mengetahui sejauh mana pengetahuan yang telah adik-adik pahami dengan menggunakan Media Papan Tempel ini. “Apakah adik-adik merasa bosan saat kakak menjelaskan materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya dengan menggunakan media papan tempel ini??”
- Peserta didik** : “Alhamdulillah enggak kakk....”
- Peneliti** : “Bagaimana adik-adik tidak merasa bosan saat kakak menjelaskan materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya menggunakan media papan tempel?”
- Peserta didik** : “Karena kak kami merasa bahwa papan tempel itu banyak warna dan ada gambarnya sehingga kami senang melihatnya saat kakak menjelaskan tadi”.
- Peneliti** : “Baiklah, Apakah adik-adik merasa kesulitan saat kakak melaksanakan game “Team Game Matching” tadi?”
- Peserta didik** : “Tidak kakkk...:”
- Peneliti** : “Kenapa adik-adik tidak merasa kesulitan saat bermain game “Team Game Matching”???”
- Peserta didik** : “Alasan kami tidak kesulitan saat bermain game tadi, karena saat kakak-kakak sekalian menjelaskan kami memahami apa saja fungsi dari akar, batang, daun, bunga, dan buah. Dan pada kertas yang kakak berikan berisi tulisan mengenai fungsi dari bagian tumbuhan itu jelas sehingga kami mudah membaca dan mencocokkan setiap fungsi tumbuhan pada papan tempel itu kakkk...”
- Peneliti** : “Alhamdulillah... baiklah terimakasih adik-adik sekalian...”
- Peserta didik** : “Iya kakak..”

Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada peserta didik, peneliti memperoleh hasil yang dimana peserta didik terlihat tertarik, tidak membosankan, dan mudah memahami materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya dengan menggunakan media “Papan Tempel”. Media yang digunakan juga menarik sehingga saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik tidak monoton yang dimana tidak hanya memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru saja, melainkan peserta didik juga ikut berinteraksi saat proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil uji coba terbatas kesimpulan yang diperoleh penggunaan pada media pembelajaran berupa media Papan Tempel yang

telah diuji coba pengembangan dikatakan sangat layak sebagai alat pendukung dalam kegiatan pembelajaran IPA Kelas 4 SD dan sangat efektif dalam membangkitkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan model ADDIE dari Dick and Carey. Terdapat lima tahap dalam pengembangan model ini, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil dari analisis validasi ahli media mendapatkan presentase 95,46% yang dimana dinyatakan bahwa media sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran tanpa revisi pada pembelajaran materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya kelas 4 SD. Respon peserta didik terhadap media papan tempel materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya termasuk dalam kategori sangat baik dengan nilai presentase 97,9%, dapat disimpulkan bahwa media papan tempel materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya ini dapat membuat peserta didik lebih senang, mudah mengingat materi, memotivasi peserta didik lebih semangat untuk menerima materi, mudah memahami dan mengingat materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya, peserta didik juga lebih aktif dalam pembelajaran.

REFERENSI

- Angraini, S. T., Putra, Z. H., & Kurniawan, O. (2023). Development of puzzle learning media for equivalent fractions for fourth-grade elementary school. *Indonesian Journal of Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics Education*, 1(2), 72-79. Retrieved from <https://ijsteame.ejournal.unri.ac.id/index.php/ijsteame/article/view/6>
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Davidi, E., & Novianti, I. (2018). Permainan monopoli berbasis problem-based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. *Journal of Indonesian Education*, 10(1), 59–69. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.3928/00220124-20140224-14>
- Inayati, I. N., & Sufathan, M. R. (2022). Implementasi Metode Teams Games Tournament Dengan Media Magnetic Board Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 50–61
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media pembelajaran manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nurzayyana, A., Putra, Z. H., & Hermita, N. (2021). Designing a Math Picture Book to Stimulate Primary School Students' Understanding of Properties of 2-D Shapes. *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education*, 4(2), 164-179.
- Riyani, Destri. 2013. Pengembangan Majalah Biomagz Sebagai Alternatif Sumber Belajar Mandiri pada Mata Pelajaran Biologi untuk Siswa SMA/MA Kelas X. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Edisi kedua). Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia group.
- Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.