JURNAL

PENGEMBANGAN MEDIA LINTAH (LINGKARAN PENGETAHUAN) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TENTANG DAUR HIDUP HEWAN PADA SISWA KELAS IV SDN SUKORAME 1 KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2016/2017

DEVELOPMENT OF LEECH MEDIUM (CIRCLE OF KNOWLEDGE) TO INCREASE STUDENTS UNDERSTANDING OF THE ANIMAL LIFE CYCLE ON THE FOURTH GRADE STUDENTS SDN SUKORAME 1 CITY KEDIRI ACADEMIC YEAR 2016/2017

Oleh:

BAYU SEPTYANT ICHWAN

13.1.01.10.0003

Dibimbing oleh :

1. **ALFI LAILA, S.Pd.I.,M.Pd.**
2. **Drs. SAMIJO, M.Pd.**

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Bayu Septyant Ichwan
NPM	: 13.1.01.10.0003
Telepun/HP	: 085719134207
Alamat Surel (Email)	: Septyant59@gmail.com
Judul Artikel	: Pengembangan Media Lintah (Lingkaran Pengetahuan) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Proses Daur Hidup Hewan Pada Siswa Kelas IV SDN Sukorame 1 Kota Kediri Tahun Ajaran 2016/2017
Fakultas – Program Studi	: FKIP - PGSD
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nuasantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jalan. K.H. Achmad Dahlan 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis**)** dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui,		Kediri,……
Pembimbing I,	Pembimbing II,	Penulis,
Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd.	Drs. Samijo, M.Pd.	Bayu Septyant Ichwan
NIDN. 0708087703	NIDN. 0705096530	NPM 13.1.01.10.0003

PENGEMBANGAN MEDIA LINTAH (LINGKARAN PENGETAHUAN) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TENTANG DAUR HIDUP HEWAN PADA SISWA KELAS IV SDN SUKORAME 1 KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2016/2017

Bayu Septyant Ichwan
13.1.01.10.0003
FKIP - PGSD
Septyant59@gmail.com
Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd. dan Drs. Samijo, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi berdasarkan hasil analisis media yang digunakan dibeberapa sekolah dasar. Hasil analisis yang dilakukan dapat diketahui bahwa media yang digunakan hanya berupa media gambar 2 dimensi. Media gambar kurang menarik untuk siswa sekolah dasar dari segi tampilan, ukuran, warna dan bentuk yang kurang menarik. Selain itu media tersebut belum mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran karena siswa hanya mengamati media tersebut.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengetahui rancangan pengembangan media lintah (lingkaran pengetahuan) untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang daur hidup hewan pada siswa kelas IV SDN Sukorame 1 Kota Kediri tahun ajaran 2016/2017. (2) Mengetahui efektifitas media lintah (lingkaran pengetahuan) untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang daur hidup hewan pada siswa kelas IV SDN Sukorame 1 Kota Kediri tahun ajaran 2016/2017.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation*), subjek penelitian siswa kelas IV SDN Sukorame 1 Kota Kediri dan SDN Tanjungrejo Kabupaten Nganjuk. Penelitian ini menggunakan instrumen lembar validasi ahli desain media, validasi ahli materi IPA, validasi perangkat pembelajaran, angket respon guru, angket respon siswa, *soal pre* test dan *post test*.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Hasil pengembangan media lintah didesain dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas IV, sehingga dalam pembuatan media didesain dalam bentuk 3 dimensi dengan ukuran, bentuk dan warna yang menarik. (2) efektifitas media dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal setelah menggunakan media yang dikembankan mencapai 92% dan berdasarkan hasil respon guru mencapai 100% dengan kriteria sangat baik dan respon siswa mencapai 86,25% dengan kriteria sangat baik.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: (1) Tujuan adanya pengembangan media ini adalah untuk menunjang pembelajaran agar lebih menarik dan membantu siswa dalam memahami materi, serta siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. (2) Media yang dikembangkan sudah efektif digunakan pada proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

KATA KUNCI : Pengembangan, Media Lintah, Model ADDIE.

I. LATAR BELAKANG

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya dan mempelajari semua benda yang ada di alam, peristiwa, dan gejala-gejala yang muncul di alam. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mencakup berbagai kumpulan pengetahuan tentang gejala-gejala alam yang tersusun secara sistematis.

”IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.” (Agustiana, I Gusti Ayu Tri dan I Nyoman Tika 2013: 257) Dari kutipan tersebut dapat diketahui bahwa IPA merupakan pengetahuan tentang alam secara sistematis yang tidak hanya berupa fakta, konsep dan prinsip tertentu, melainkan pengetahuan yang diperoleh melalui suatu proses penemuan.

Menurut Badan Standart Nasional Pendidikan, BSNP (2011: 13), tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar dimaksudkan untuk memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP. Maka pembelajaran IPA di Sekolah Dasar perlu diajarkan dengan sebaik mungkin agar siswa mempunyai pengetahuan dan konsep tentang alam sekitar yang diperoleh dari proses penemuan.

IPA memiliki peranan yang sangat penting terutama pada materi daur hidup hewan. Melalui pembelajaran IPA diharapkan siswa memperoleh pembelajaran secara langsung dan konkrit sehingga dapat menambah kemampuan siswa untuk menerapkan konsep yang telah dipelajari serta mengembangkan sikap yang berdasarkan pada nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Media yang berisi suatu pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut dengan media pembelajaran.

“Media pembelajaran” adalah “pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran” (Azhar, Arsyad., 2010: 3). Hal ini sejalan dengan pendapat Wati, Ega Rima (2016: 2), “Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat yang dapat

digunakan untuk menjelaskan suatu informasi agar lebih mudah untuk dipahami.

Pembelajaran yang baik harus dapat memanfaatkan media dalam proses belajar mengajar. Menurut Alfi Laila (2016: 3) "Pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran". Berdasarkan kutipan tersebut dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran pemanfaatan media pembelajaran yang relevan akan berpengaruh pada kegitan belajar mengajar di kelas.

Ada beberapa media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, misalnya media visual 3D. Media pembelajaran Lintah (Lingkaran pengetahuan) merupakan media pembelajaran visual 3D. Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman siswa dan memperkuat ingatan siswa dalam memahami suatu materi yang diajarkan. Media visual juga dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Sekolah Dasar, masih ada beberapa guru yang belum menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar khususnya pada materi daur hidup hewan, siswa kurang memahami siklus daur hidup hewan. Hal tersebut disinyalir karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya berupa gambar yang terdapat pada buku terbitan CV Sindunata, sehingga pembelajaran kurang maksimal, oleh sebab itu diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa pada materi yang disajikan oleh guru.

Sesuai dengan kompetensi dasar mata pelajaran IPA semester 1 kelas IV yaitu mendeskripsikan daur hidup hewan, maka dalam pembelajaran ini diperlukan suatu media yang dapat membantu pemahaman siswa misalnya media visual. Agar siswa lebih tertarik pada materi pembelajaran dan mempermudah pemahaman siswa maka digunakan suatu media visual yang inovatif, kreatif dan menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mendeskripsikan daur hidup hewan yaitu media visual lintah (lingkaran pengetahuan) yang dikemas secara menarik agar siswa lebih tertarik untuk mempelajari materi daur hidup hewan dan juga menunjang dalam penyampaian materi. Penggunaan media lintah (lingkaran pengetahuan) yang berbentuk 3D ini diharapkan dapat

mempermudah siswa dalam memahami materi yang dipelajari.

Atas dasar permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Lintah (Lingkaran Pengetahuan) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Daur Hidup Hewan Pada Siswa Kelas IV SDN SUKORAME 1 KOTA KEDIRI Tahun Ajaran 2016/2017 ".

II. METODE

Model Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahap utama yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Penembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Benny A. Pribady (2009: 127).

Lokasi Penelitian

Lokasi yang diambil dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini di SDN Sukorame I Kota Kediri dan SDN Tanjungrejo Kabupaten Nganjuk.

Subyek Penelitian

Subyek penelitian yang diambil peneliti adalah siswa kelas IV SDN Sukorame 1 Kota Kediri untuk ujicoba luas, sedangkan untuk ujicoba terbatas pada siswa kelas IV SDN Tanjungrejo Kabupaten Nganjuk.

Teknik Analisis Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis diskriptif kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli materi IPA yaitu guru dan dosen IPA dan juga ahli media pembelajaran yang nantinya akan dideskriptifkan secara deskriptif kualitatif untuk merevisi produk yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif, yaitu data berupa skor angket (angket validasi ahli, angket respon guru, dan angket respon siswa) serta skor soal *post-test* (hasil tes).

a. Analisis data lembar validasi ahli

Penilaian pada angket validasi ahli dilakukan untuk mengetahui kelayakan/kevalidan produk yang telah dikembangkan. Penilaian angket validasi ahli dan perangkat ini dengan menggunakan skala likert.

Tabel 3.6 Skor Penilaian Media

Peringkat	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk Sekali	1

Riduwan, (2010: 13)

Data hasil angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan cara.

1) Melakukan rekapitulasi data penilaian ke dalam tabel yang meliputi : Indikator (I_i), Aspek (A_i) dan Nilai (V_{ij}).
2) Menetukan rata-rata nilai validasi setiap indikator dengan rumus sebagai berikut.

$$I_i = \frac{\sum_{j=1}^{n} V_{ji}}{n}$$

Keterangan:

I_i = rata-rata nilai indikator ke-*i*

V_{ij}= nilai validator ke-*j* terhadap indikator ke-*i*

N = jumlah validator

3) Menenukan nilai validasi untuk setiap aspek dengan rumus sebagai berikut.

$$A_i = \frac{\sum_{j=1}^{n} I_{ji}}{n}$$

A_i = rata-rata nilai aspek ke-*i*

I_{ji} = rata-rata nilai aspek ke-*i* indikator ke-*j*

N = jumlah indikator dari setiap aspek ke-*i*

4) Menentukan nilai rata-rata total dari semua aspek dengan rumus sebagai berikut.

$$V_a = \frac{\sum_{i=1}^{n} A_i}{n}$$

Keterangan :

V_a = nilai rata-rata total untuk semua aspek

A_i = rata-rata nilai aspek ke-*i*

N = jumlah aspek

Selanjutnya nilai V_a dirujuk pada tabel 3.7 Interval kevalidan produk pengembangan media lintah (lingkaran pengetahuan) sebagai berikut.

Tabel 3.7 Interval Kevalidan Media

Katagori Validasi	Kriteria
Sangat valid	$V_a = 5$
Valid	$4 \leq V_a < 5$
Cukup valid	$3 \leq V_a < 4$
Kurang valid	$2 \leq V_a < 3$
Tidak valid	$1 \leq V_a < 2$

(Hobri, 2010: 923-924)

b. Analisis data angket respon guru

Respon guru dapat disimpulkan dari angket yang telah diisi oleh guru. Kemudian dihitung dengan menggunakan rumus presentase sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{Skor\ Perolehan}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

Data analisis respon guru tersebut dapat dikatakan positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan media lintah yang telah dikembangkan dengan melihat tabel presentase menurut Riduwan, (2010: 15) sebagai berikut.

Tabel 3.8 Presentase Respon Guru

Kriteria	Skor
Sangat Baik	75% - 100%
Baik	50% - 74%
Cukup	25% - 49%
Kurang	0% - 24%

c. Analisis data angket respon siswa

Angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui tanggapan dari siswa tentang media yang dikembangkan. Pada lembar angket respon siswa terdapat 10 indikator dengan 2 pilihan jawaban yaitu "ya" dan "tidak". Rumus yang digunakan untuk menarik kesimpulan yaitu sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{Skor\ \ Perolehan}{Skor\ \ Maksimal} \text{ x } 100\%$$

Data analisis respon siswa tersebut dapat dikatakan positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan media lintah yang telah dikembangkan dengan melihat tabel presentase menurut Riduwan, (2010: 15) sebagai berikut.

Tabel 3.9 Presentase Respon Siswa

Kriteria	Skor
Sangat Baik	75% - 100%
Baik	50% - 74%
Cukup	25% - 49%
Kurang	0% - 24%

d. Penilaian hasil belajar

Pre test dan *Post test* digunakan untuk mendapatkan nilai keefektifan penggunaan media. Data keefektifan merupakan data kuantitatif yang didapatkan melalui hasil *Post test* yang dilakukan oleh siswa pada akhir penelitian. Hal ini dilakukan untuk melihat seberapa efektif media yang telah dikembangkan. Berikut merupakan langkah yang dilakukan untuk mendapatkan data keefektifan media tersebut.

1) Menghitung skor tes hasil belajar setiap siswa.
2) Menentukan nilai yang dicapai setiap siswa dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{(Jumlah\ soal\ benar)}{Jumlah\ skor\ maksimal} \text{ x } 100$$

3) Menghitung rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas sebagai berikut.

$$\text{Nilai rata-rata siswa} = \frac{Jumlah\ nilai\ hasil\ belajar\ tiap\ siswa}{Jumlah\ seluruh\ siswa}$$

4) Menghitung jumlah siswa yang lulus KKM yaitu yang mendapatkan nilai lebih dari 75.
5) Mempersentase ketuntasan secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{KBK} = \frac{Siswa\ yang\ mencapai\ KKM}{Jumlah\ total\ siswa} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:

KBK = Ketuntasan Belajar klasikal

6) Mengkonversi perhitungan pada langkah sebelumnya ke dalam tabel untuk menunjukkan kategori kriteria penilaian efektifitas media secara klasikal menurut Hobri, (2010: 52-53) pada tabel 3.10 sebagai berikut.

Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Efektifitas Media

Interval	Kriteria
0% ≤ KBK < 60%	Tidak Efektif
60% ≤ KBK < 75%	Kurang Efektif
75% ≤ KBK < 90%	Efektif
90% ≤ KBK < 100%	Sangat Efektif

Dalam penelitian ini, menurut Hobri media dapat dikatakan efektif apabila persentase ketuntasan belajar klasikal *post test* belajar siswa mencapai klasifikasi minimal efektif.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan media, penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan yang dilakukan adalah mengubah media pembelajaran yang sudah ada yaitu media gambar yang ada pada buku terbitan CV Sindunata menjadi sebuah media pembelajaran yang berbentuk tiga dimensi. Media lintah ini berupa media yang dapat digerakkan dengan ukuran yang lebih besar dan tampilan menarik untuk mendukung materi proses daur hidup hewan. Proses pengembangan media pembelajaran tersebut menggunakan teknik penelitian dan pengembangan *ADDIE* yakni *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation.* Tahap *Analyze* disini melakukan beberapa tahap analisis yakni analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Tahap *design* yakni melakukan perancangan dan penyusunan awal media pembelajaran yang akan dikembangkan. *Developmen*t yakni pengembangan produk media, selanjutnya divalidasi oleh ahli. *Implementation* yakni penyebarluasaan produk yang dikembangkan yakni skala kecil hanya dua sekolah dengan menggunakannya pada saat melakukan uji coba terbatas dan uji luas. *Evaluation* yakni tahap akhir dari prosedur pengembangan, pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi tersebut berdasarkan hasil uji coba terbatas dan uji coba luas terhadap pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan media yang dikembangkan.
2. Efektivitas pada pengembangan media lintah (lingkaran pengetahuan) dapat dilihat berdasarkan ketuntasan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil

penelitian yang telah dilakukan. Presentase siswa yang tuntas secara klasikal yaitu 92% sehingga telah memenuhi kriteria keefektifan pada tabel 3.10 yaitu 90% ≤ KBK < 100% dan dinyatakan bahwa media yang dikembangkan sangat efektif. Selain itu presentase (%) hasil respon siswa dan guru pada uji coba terbatas diperoleh 88% respon siswa dan 87,5% respon guru. Sedangkan presentase (%) hasil respon siswa dan guru pada uji coba luas diperoleh 86,25% respon siswa dan 100% respon guru. Hasil perolehan presentase tersebut menunjukkan bahwa media yang telah dikembangkan efektif digunakan oleh siswa dan guru kelas IV SD karena telah mencapai hasil sesuai dengan tabel 3.8 dan tabel 3.9 bahwa presentase tersebut termasuk pada presentase sangat baik. Sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan pada proses pembelajaran.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Agustiana, I Gusti Ayu Tri dan I Nyoman Tika. 2013. *Konsep Dasar IPA: Aspek Fisika dan Kimia*. Yogyakarta: Ombak.

Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Pers.

BSNP. 2011. *Standart Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.* (Online) .Tersedia: http://.bsnp-indonesia.org/id/?page_id=63/. (15 Januari 2017)

Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan.* Jember: Pena Salsabila.

Laila, Alfi dan Sutrisno Sahari. 2016. *Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Dalam Pemanfaatan Barang-Barang Bekas Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran*. JPDN, (ONLINE), 1 (2) : 1-15, tersedia: http://efektor.unpkediri.ac.id, di unduh 17 Juli 2017

Pribadi, A Benny. 2009. *Desain Model Sistem Pembelajaran.* Jakarta: Dian Rakyat.

Riduwan. 2012. *Dasar-Dasar Statiska.* Bandung: Alfabeta.

Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Kata Pena.