

Pengembangan Media Pembelajaran *Round Whells* pada Materi Perubahan Wujud Benda Siswa Sekolah Dasar

Hafidz Trikora Habibie¹, Bagus Amirul Mukmin², Sutrisno Sahari³
^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri
Email: Hafidztrikorahabibie@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi dan wawancara dengan Guru kelas V SDN Gebang bunder, hal tersebut disebabkan guru hanya menjelaskan materi perubahan wujud benda dengan media papan tulis dan masih menggunakan metode ceramah dalam materi perubahan wujud benda. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari tahapan (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Hasil dari penelitian pengembangan media *Round Whells* adalah sebagai berikut: : (1) dinyatakan memenuhi kriteria persentase nilai dari validasi media 90%, validasi materi 82% sehingga dinyatakan sangat valid (2) dinyatakan efektif dengan memenuhi ketuntasan hasil belajar melalui evaluasi sebesar 91% yang berarti sangat efektif (3) dinyatakan praktis dengan memenuhi kriteria dari angket respon guru dan respon siswa sebesar 96% sehingga dinyatakan sangat praktis. Berdasarkan persentase tersebut, media pembelajaran *Round Whells* dinyatakan valid, efektif, dan praktis untuk digunakan pada materi perubahan wujud benda di kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media *Round Whells*, Perubahan Wujud Benda.

Abstrack

This research was motivated by the results of observations and interviews with the fifth grade teacher at SDN Gebang Bunder, this was because the teacher only explained the material for changing the shape of objects using blackboard media and still using the lecture method in material changing objects. This study uses the ADDIE model. The ADDIE model consists of stages (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. The results of the research on the development of the Round Whells media are as follows: (1) it is stated that it meets the criteria for the percentage value of the media validation of 90%, material validation is 82% so that it is declared very valid (2) it is declared effective by fulfilling the mastery of learning outcomes through an evaluation of 91% which means very effective (3) is declared practical by meeting the criteria of the teacher's response questionnaire and 96% of student responses so that it is declared very practical. Based on this percentage, the Round Whells learning media is declared valid, effective, and practical to be used in material changing the shape of objects in class V Elementary School.

Keywords: Media Round Whells, Changes in the Shape of Objects

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai rasa tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan Achmad Munib (2004:34). Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa, pendidikan adalah proses pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan ketrampilan yang dimiliki, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Pendidikan disini juga mencakup banyak aspek kajian diantaranya : ilmu pasti (matematika), ilmu agama, ilmu sosial dan ilmu alam. Ilmu alam atau fenomena alam

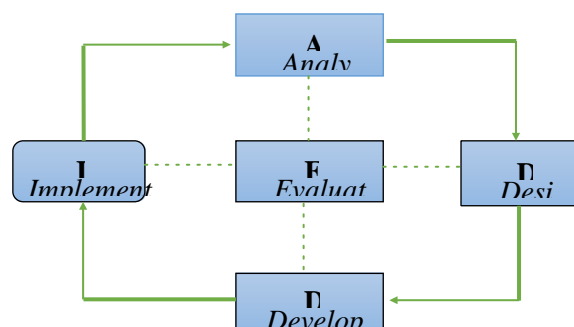
merupakan cabang dari materi IPA, Ilmu Pengetahuan Alam sendiri merupakan salah satu dari beberapa mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar (SD). Menurut Nelly Wedyawati (2019:4) Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu yang mempelajari semua kejadian yang ada di alam beserta perubahannya. IPA disebut juga ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam serta pembahasan mengenai gejala alam berdasarkan hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan. Peristiwa alam yang terjadi salah satunya adalah perubahan wujud benda, tujuan pembelajaran ini yaitu agar peserta didik menguasai perubahan wujud benda. Perubahan wujud benda ada tiga, yakni : menguap, meyublim, dan membeku. Siswa diarahkan untuk menguasai ketiga perubahan wujud benda dan prosesnya agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran adalah alat bantu guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada siswa. Menurut Yaumi (2018:7) mengemukakan media pembelajaran adalah semua bentuk peralat fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Hal ini dipertegas oleh Rizema Putra (2012:28-29) Media pembelajaran merupakan alat yang dapat memtttbantu peserta didik dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyapaikan pesan berupa materi pelajaran kepada siswa agar siswa lebih mudah memahami tentang materi yang sedang di ajarkan.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Gebangbunder Jombang. Peneliti menemukan beberapa masalah dari hasil observasi (wawancara) kepada guru. Penemuan masalah pada saat observasi adalah guru terlalu banyak menggunakan metode ceramah, ditemukan alat peraga yang digunakan tidak berwarna sehingga membuat siswa kurang akif dan tidak bersemangat dalam proses pembelajaran terutama pada materi perubahan wujud benda. Upaya untuk mengatasi permasalahan yang ada yakni dengan pengembangan media itu sendiri. Media yang baru ini diharapkan dapat memberikan nilai positif dalam mengatasi kejenuhan dan rasa bosan pada peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut, Peneliti memilih judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ROUND WHELLS* PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA SISWA KELAS V

METODE PENELITIAN

Prosedur merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian pengembangan. Langkah-langkah yang diambil harus berdasarkan kajian teori yang sesuai. Merujuk prespektif yang dikemukakan maka fase ADDIE memiliki lima tahapan desain yaitu: analisis, rancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE ini dipilih karena bersifat sederhana dan dapat dilakukan secara bertahap, sehingga dalam produk menjadi produk yang valid, efektif dan efisien. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Pribadi (2014: 23) yang menyatakan bahwa "Model penelitian ADDIE memiliki tahap-tahap kegiatan yang terdiri dari : *Analysis* (menganalisis), *Design* (merancang), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (mengimplementasikan) dan *Evaluation* (mengevaluasi)". pengembangan model ADDIE digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1 Model Desain Pengembangan ADDIE

1. Tahap Analisis.

Analisis merupakan kegiatan penyelidikan suatu peristiwa yang bertujuan untuk mengetahui keadaan sebenarnya. Pada tahap ini penelitian diawali dengan menganalisis kondisi dan situasi lingkungan sekolah SDN Gebangbunder Jombang dengan kegiatan observasi (wawancara) terhadap guru kelas V untuk menggali informasi. Dengan menganalisis permasalahan-permasalahan yang ada maka ditemukan solusi yaitu dengan Pengembangan Media *Round Whells* (Roda Putar).

2. Tahap Desain

Pada tahap ini, pembuatan produk awal media *round whells* yang akan memberikan manfaat bagi pendidik dan peserta didik. Penelitian ini membuat desain produk yang akan dikembangkan dari media visual yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik sebagai media pembelajaran Made Tegeh,dkk (2014:42). Peneliti merumuskan tujuan penggunaan media, menentukan materi yang akan diintegrasikan dengan media pembelajaran, membuat berbagai macam pertanyaan berkaitan dengan materi, mempersiapkan alat dan bahan pembuatan media.

3. Tahap Pengembangan

Pengembangan yang dimaksud dalam hal ini adalah mengembangkan media sesuai dengan apa yang akan dilakukan, jika rancangan pembelajaran yang berupa media maka pengembangan yang dilakukan harus sesuai dengan bidang pengembangan itu sendiri Made Tegeh,dkk (2014:42). Artinya dalam tahap ini segala hal yang dapat menunjang bagi media harus dipersiapkan. Tahap pengembangan dilakukan setelah mengevaluasi desain. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi sebuah produk.

4. Implementasi

Setelah tahap pengembangan media *Round Whells* di evaluasi oleh validator sesuai dengan pendapat Made tegeh (2014:43), media ini akan diimplementasikan dalam proses pembelajaran pada siswa kelas V sekolah dasar. Pada penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Gebangbunder Jombang sebagai subjek uji coba terbatas yang dilakukan pada 10 siswa.

5. Evaluasi

Evaluasi ini bisa dilakukan pada setiap tahapan setelah empat tahap awal telah dilakukan. Setelah pengembangan produk *Round Whells* selesai, maka evaluasi dilakukan untuk memvalidasi produk. Evaluasi dapat didefinisikan sebagai suatu proses penilaian terhadap suatu produk pembelajaran Made tegeh (2014:44). Tahap evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tahapan yang dilalui dengan pengumpulan data dari validator ahli media dan validator ahli materi dengan memberikan lembar validasi. Setelah mendapatkan data dari para ahli, apabila masih terdapat kekurangan maka media akan dilakukan revisi sesuai dengan masukan dari validator sampai media siap digunakan.

Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SDN Gebangbunder Kec. Plandaan Kab. Jombang. Subyek dalam penelitian merupakan individu atau kelompok orang yang dijadikan sebagai sumber dalam proses penelitian, yaitu siswa kelas V SDN Gebangbunder. Oleh sebab itu, peneliti memilih dan melakukan penelitian pada SD tersebut, karena belum menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, dan bervariasi.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Pada penelitian ini instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2015:216) "Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan kepada respon untuk dijawab." Angket (kuesioner) digunakan untuk mengetahui validitas media yang dikembangkan, maka digunakan instrumen pengumpulan data berupa angket agar dapat menjawab serta memecahkan masalah yang berhubungan dengan produk yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitiannya.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua teknik analisis, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif serta teknik analisis kuantitatif. Teknik ini bertujuan untuk mengetahui dan mengolah data mengenai validitas, efektifitas, dan kepraktisan. Pada data kualitatif berupa komentar serta saran perbaikan produk dari ahli materi pembelajaran sebelum di uji cobakan. Sedangkan pada data kuantitatif yaitu berupa skor angket (angket validasi ahli media dan validasi ahli materi) serta skor (hasil tes) Isi angket berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Cara pengambilan data yang terdapat dalam angket adalah dengan menggunakan beberapa pertanyaan yang sudah disiapkan sehingga responden dapat dengan mudah untuk mengisi angket yang ada.

HASIL PENELITIAN

Kevalidan

Uji validasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan media sebelum diimplementasikan kepada subjek penelitian. Data kevalidan diperoleh dengan menggunakan teknik pengambilan data berupa angket yang dilakukan kepada dua responden yaitu validator media dan validator materi.

Pada tahap validasi yang dilakukan oleh ahli media, media *Round Whells* memperoleh presentase skor 90% berada pada rentang 81%-100% dengan berdasarkan tabel kriteria validitas dan masuk dalam kategori validitas sangat valid. Adapun saran yang diberikan oleh validator yaitu berupa tanggapan yang menjadikan media *Round Whells* dapat dikembangkan dengan baik. Kesimpulan: Media pembelajaran ini dapat digunakan dengan revisi kecil, proses validasi sudah dilakukan lebih tiga kali untuk mendapatkan hasil produk yang baik. Dengan demikian media ini dapat atau layak digunakan.

Tabel 1. Desain Akhir Media *Round Whells*

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan Revisi
		<p>Ahli media memberikan masukan pada bagian tiang peyangga yang bertuliskan <i>Round Whells</i> yang berwarna awal kuning diganti dengan warna biru.</p>
		<p>Pada bagian lingkaran yang berperan utama angka 1-6, diganti dengan gambar proses perubahan wujud benda agar menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran</p>

Pada tahap validasi materi memperoleh presentase skor 82% berada pada rentang 81%-100% dengan berdasarkan tabel kriteria validitas dan masuk dalam kategori validitas sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Adapun saran yang diberikan oleh validator yaitu berupa tambahan materi terkait proses perubahan wujud benda dan pemilihan kata agar mudah dipahami oleh siswa. Kesimpulan atau tanggapan dari validator materi yaitu dapat digunakan untuk langkah selanjutnya.

Keefektifan

Keefektifan dari media yang telah dikembangkan dapat diperoleh dari hasil ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan media *Round Whells*. Ketuntasan belajar siswa dapat dilihat dari hasil nilai post test yang telah dilakukan siswa. Berikut adalah hasil nilai dari siswa setelah menggunakan media.

Tabel 2 Hasil Belajar Siswa Untuk Mengukur Keefektifan

No	Nama	Nilai	Jenis Soal
1.	Bayu	80	Pilihan Ganda
2.	Fardan	80	
3.	Diva	90	
4.	Abi	100	
5.	Avian	90	
6.	Hafiz	100	
7.	Akbar Dwi P	100	
8.	Meisha Najla N	90	
9.	Keysa Auliya P	80	
10.	Afriza	100	
Jumlah Skor		910	Tuntas
Presentase		91%	

Berdasarkan data hasil uji coba melalui pemberian soal evaluasi kepada siswa, diperoleh persentase 91% yang berarti media sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kepraktisan

Setelah media *Round Whells* diuji cobakan pada siswa kelas V Sekolah Dasar, selanjutnya untuk mengukur kepraktisan media tersebut peneliti memberikan angket respon guru dan respon siswa untuk mengetahui seberapa praktis media yang telah dikembangkan. Berikut adalah hasil data untuk mengetahui kemenarikan media.

PEMBAHASAN

Ditinjau dari data hasil validasi media, materi, dan hand out, dapat dilihat bahwa media pembelajaran *Round Whells* memperoleh skor validasi media sebanyak 88% dan berada pada rentang 81% - 100% serta dikategorikan sangat baik/valid. Validasi ahli materi memperoleh skor validasi sebanyak 90% dan berada pada rentang 81% - 100% serta dikategorikan sangat baik/valid. Sedangkan validasi soal memperoleh skor 88% dan berada pada rentang 81% - 100% serta dikategorikan sangat baik/valid. Seperti teori Widoyoko (2012:141), "dengan menggunakan instrument yang valid akan menghasilkan data-data yang valid pula". Jadi, pada media *Round Whells* (Roda Putar) dapat dikatakan media sangat baik/valid.

Keefektifan dari media yang telah dikembangkan dapat diperoleh dari hasil ketuntasan belajar siswa kelas V setelah menggunakan media *Round Whells*. Ketuntasan belajar siswa dapat dilihat dari hasil nilai *post test* yang telah dilakukan siswa. Dari data hasil belajar 10 siswa, pada soal pilihan ganda mendapatkan rata-rata nilai dengan presentase 91%. Dari hasil nilai siswa menunjukkan presentase ketuntasan $P > 80\%$ dengan kategori sangat baik atau efektif. Seperti pendapat dari Hardyaningrat dalam Faidah (2020)

penggunaan media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila mampu memfasilitasi dan mempermudah siswa dalam memperoleh pengetahuan sesuai dengan tujuan yang dicapai.

Berdasarkan data yang diperoleh dapat dilihat presentase skor kemenarikan media *Round whells* dari guru adalah 96% . Sedangkan pada 10 siswa menjawab “YA” dengan presentase skor 100% pada kemenarikan media *Food House*. Presentase skor dari guru dan respon siswa berada pada rentang 81% - 100% yang dapat dikategorikan sangat menarik. Kemenarikan media *Food House* pada saat di uji cobakan di kelas V dapat dilihat dari antusiasme siswa yang melihat bentuk dan hiasan luar media, sehingga membuat siswa ingin tahu apa isi yang ada di dalam media tersebut. Menurut Ernawati (2010:13) “media pembelajaran yang menarik akan dapat menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa”.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut. Media pembelajaran *Round Whells* (Roda Putar) dinyatakan valid. Hal ini dibuktikan dari data validasi media yang memenuhi kriteria persentasi 88%, validasi materi sebesar 90% dan validasi soal evaluasi sebesar 88%. Media pembelajaran *Round Whells* (Roda Putar) dinyatakan efektif. Hal ini dibuktikan pada hasil belajar siswa yang memenuhi kriteria persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 91%. Media pembelajaran *Round Whells* (Roda Putar) dinyatakan praktis. Berdasarkan hasil analisis angket yang diberikan kepada siswa yang memenuhi kriteria 100% dan angket angket yang diberikan kepada guru persentase nilai 96%. Jadi media *Round Whells* (Roda Putar) valid, efektif, dan praktis untuk digunakan pada materi perubahan wujud benda siswa kelas V Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ernawati Waridah. 2010. *Buku Pintar UASBN SD*. Jakarta: Kawan Pustaka
- Faidah, Rachmawati. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Indeks
- Ginners, paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar*. Jakarta: Indeks
- Munib, Ahmad. 2004. *Pengantar Ilmu Pendidikan*, Semarang: UPT MKK UNNES
- Pribadi, B. A. 2014. *Desain dan Pengembangan Progam Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media
- Rizema Putra, Sitiatava. 2012. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta
- Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Model Pengembangan Penelitian*. Yogyakarta: Graha ilmu
- Wedyawati, Nelly. 2019. *Pembelajaran Ipa di Sekolah Dasar*, Yogyakarta: Deepublish.
- Widoyoko Eko Putro, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, Pustaka Pelajar; Yogyakarta, 2012