



**PENGEMBANGAN MEDIA TAMAN SATWA 3D MATA
PELAJARAN IPA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN
BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA KELAS V
SD SWASTA MASEHI BERASTAGI
KABUPATEN KARO**

***MEDIA DEVELOPMENT OF 3D ANIMAL
GARDENV PRIVATE PRIVATE PRIMARY
SCHOOL MASEHI BERASTAGI
KARO DISTRICT***

Yiska Wina, Universitas Quality, (Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl.
Ringroad - Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 12345, Indonesia)
Penulis Korespondensi: 082272907180, sembiringyiska@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini terdiri dari (1) untuk mengetahui kevalidan produk dalam Pengembangan Media Taman Satwa 3D Mata Pelajaran IPA Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Kelas VSD Swasta Masehi Berastagi Kabupaten Karo TP 2023/2024; (2) Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media taman satwa 3D mata pelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V SD Swasta Masehi Berastagi T.P2023/2024. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V-A SD Swasta Masehi Berastagi berjumlah 40 Siswa, dengan sampel skala kecil 6 Siswa. Jenis penelitian ini adalah dengan Research and Development (R&D) model ADDIE Teknik pengumpulan data digunakan dengan angket, wawancara. Setelah melakukan analisis data terhadap hasil penelitian maka diperoleh hasil validasi oleh dosen validator tentang pengembangan media taman satwa 3D materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya diperoleh nilai validasi dari dosen ahli media yaitu, 95,45 %, dengan kategori sangat valid, dari validasi dosen ahli materi yaitu, 92,5 %, jika ditotalkan maka persentasinya adalah 94,04% dengan kategori sangat valid. Sedangkan analisis data terhadap keefektifan oleh siswa kelas V-A yaitu 94% yang dengan kategori sangat efektif.

Kata Kunci: Media Taman Satwa 3D, Kevalidan, Keefektifan



Abstract

The objectives of this research consist of (1) to determine the validity of the product in the development of 3D Animal Park Media for Science Subjects Material for Classifying Animals Based on Type of Food Class V Private Elementary School Masehi Berastagi Karo Regency T.P 2023/2024; (2) To find out the effectiveness of developing 3D animal park media for science subjects, material on classifying animals based on the type of food for class V of Berastagi Masehi Private Elementary School T.P2023/2024. The population in this study was all students in class V-A of the Masehi Berastagi Private Elementary School, totaling 40 students, with a small scale sample of 6 students. This type of research is the Research and Development (R&D) ADDIE model. Data collection techniques were used by questionnaires, interviews. After analyzing the data on the research results, validation results were obtained by the validator lecturer regarding the development of 3D animal park media, material for classifying animals based on the type of food. The validation value was obtained from the media expert lecturer, namely, 95.45%, with a very valid category, from the validation of the material expert lecturer, namely, 92.5%, if totaled then the presentation is 94.04% with a very valid category. Meanwhile, data analysis of effectiveness by class V-A students was 94% in the very effective category.

Keywords: 3D Animal Park Media, Validity, Effectiveness

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan pengetahuan yang disusun secara sistematis dalam bentuk fakta-fakta yang berasal dari fenomena yang terjadi di alam, dikembangkan melalui metode ilmiah dan sikap ilmiah. Dea Mustika (dalam Wonorahardjo 2022:13) menyatakan IPA merupakan sekumpulan pengetahuan yang diperoleh melalui metode tertentu. Ilmu pengetahuan alam mengacu pada pengetahuan yang diperoleh secara eksperimental melalui pengumpulan informasi, observasi dan penalaran untuk menjelaskan suatu fenomena.

Pembelajaran IPA merupakan pelajaran yang mengkaji tentang peristiwa atau fenomena yang terjadi di alam, pembelajaran IPA bukan hanya



penguasaan kumpulan pengetahuan saja, melainkan juga sebuah proses penemuan yang akan merangsang siswa untuk lebih aktif terlibat dalamnya.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik mampu memahami alam sekitar melalui proses mencari tahu dan berbuat, hal ini akan membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena alam. Melalui hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada tahap awal, peneliti melakukan wawancara singkat dengan wali kelas pada kelas V dan kepala sekolah SD Swasta Masehi Berastagi Kabupaten Karo Bahwasannya.

Pembelajaran di kelas V SD swasta masehi berastagi kabupaten karo masih menggunakan buku paket tematik 2013, Maka dari itu guru kesulitan dalam menjelaskan materi pembelajaran hanya dengan menggunakan buku paket seadanya, serta kurangnya penggunaan media pada proses pembelajaran di sekolah tersebut. Berdasarkan hal itu maka ditemukan permasalahan pada proses pembelajaran IPA pada kelas V yakni 1) siswa tampak bosan dan tidak bersemangat pada saat proses pembelajaran berlangsung 2) siswa tampak menguap pada saat guru menerangkan materi pembelajaran 3) siswa tampak mengabaikan guru pada saat menerangkan materi pembelajaran.

Selama pengamatan peneliti juga melihat guru cenderung masih menggunakan metode ceramah dan memadukannya dengan kegiatan tanya jawab. Berdasarkan hal ini pembelajaran sangat membutuhkan media pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk dijadikan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar memudahkan siswa untuk lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru.



Ajeng Rizki Safira (dalam Heinich et al 2020:2) menyatakan bahwa media merupakan apa saja yang membawa sebuah informasi antara penyampai informasi dengan penerima informasi. Media pendidikan (Mesra,2022) menunjang proses belajar mengajar seorang guru dan tenaga pendidik di kelas. Hal ini dapat mempermudah guru atau pendidik dalam menyampaikan informasi selama proses pengajaran.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Taman Satwa 3D Mata Pelajaran IPA Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Pada Kelas V SD Swasta Masehi Berastagi Kabupaten Karo T.P 2023/2024”. Dengan dikembangkannya media taman satwa 3D pada mata pelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya pada kelas V diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa serta memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung khususnya pada pembelajaran IPA pada mata pelajaran penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini merupakan laporan dari hasil penelitian pengembangan Media Taman Satwa 3D Mata Pelajaran IPA Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Kelas V SD Swasta Masehi Berastagi Kabupaten Karo Tahun Pelajaran 2023/2024. Penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan januari 2024. Sebelum peneliti melakukan pelaksanaan penelitian di kelas, peneliti meminta ijin terlebih dahulu kepada pihak sekolah di SD swasta Masehi Berastagi Kabupaten Karo. Pertama,



meminta izin kepada kepala sekolah SD Swasta Masehi Berastagi Kabupaten Karo untuk diizinkan melakukan penelitian, kemudian meminta ijin kepada wali kelas V untuk melakukan penelitian dan peneraapan pengajaran di kelas menggunakan media pembelajaran yakni pengembangan media taman satwa 3D materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Objek penelitian ini ialah seluruh siswa kelas V-A SD Swasta Masehi Berastagi Kabupaten Karo yang terdiri dari 40 siswa.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan yang dikembangkan oleh ADDIE (*Analisis, Desain, Development, Implementation, Evaluation*). Terhadap penelitian model ADDIE yang terdapat 5 tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap *development* (pengembangan), tahap implementasi, dan tahap evaluasi.

Deskripsi Keefektifan Produk

Validasi keefektifan Berdasarkan Angket Respon Siswa

Siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 siswa. Skor rangket respon siswa yang dihasilkan berbeda-beda, dari interval 36-37 ada 15 siswa, kemudian siswa dengan skor 38-40 ada 25 dan nilai maksimal keseluruhan adalah $40 \times 40 = 1.600$, maka penilaian keefektifan adalah total keseluruhan nilai siswa dibagi dengan 1.600 dikali dengan 100%.

Tabel 4. 7 Hasil Angket Respon Siswa

No	Interval Skor Angket Respon Siswa	Jumlah Frekuensi Skor
1.	36-37	15
2	38-40	25
	Total	40



Berikut ini adalah perhitungan skor maksimal yang didapatkan oleh siswa dan jumlah skor maksimal dari skor keseluruhan yang didapatkan seluruh siswa.

Tabel 4. 8 Nilai Total Angket Respon Siswa

NO	Kelas	Nilai Keefektifan Angket respon Siswa
1.	V-A	94 %

$$\begin{aligned}
 \text{Keefektifan} &= V_p = \frac{TS_p}{TS_h} \times 100\% \\
 &= \frac{1504}{1600} \times 100\% \\
 &= 94 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus keefektifan nilai keefektifan berdasarkan angket respon siswa yang diperoleh adalah 94% dengan demikian maka berdasarkan kriteria keefektifan produk, hasil nilai keefektifan produk berada pada interval 85% - 100% yang memiliki kategori “sangat valid”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data validator ahli materi dan validator ahli media, kategori persentase dari skor yang telah didapatkan adalah “sangat valid”, maka produk yang dibuat oleh peneliti yaitu media pembelajaran taman satwa 3D sangat layak digunakan dikelas V-A SD Swasta Masehi Berastagi begitu juga dengan materi yang dibuat oleh peneliti mendapat kategori “sangat valid” yang artinya juga sangat layak untuk digunakan.

Setiap masukan dari validator ahli materi validator ahli media dan dosen pembimbing akan menjadi pembelajaran bagi peneliti untuk penelitian kedepannya. Setelah peneliti melakukan analisis data, persentase dari angket



validator ahli media pembelajaran taman satwa 3D adalah 94,45 % yang artinya sangat valid dan validator ahli materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya memiliki persentase 92,5 %. Nilai total persentase dari analisis keduanya adalah 94,04% yang artinya memiliki kategori sangat valid, maka dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan dan materi yang disusun layak dan valid digunakan disekolah dan dikelas.

Berdasarkan hasil analisis terhadap hasil angket respon siswa maka kategori presentasi yang telah didapat “sangat efektif” dapat dilihat dari presentase nilai angket siswa yang diperoleh secara keceluruhan atau nilai yang telah ditotalkan maka presentasinya adalah 94 % yang artinya memiliki kategori “sangat efektif” maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam bentuk media taman satwa 3D dengan materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya sangat efektif dan layak untuk digunakan.

KESIMPULAN

Penelitian ini adalah penelitian yang termasuk kedalam jenis penelitian pengembangan ADDIE. Berdasarkan tahapan proses pengembangan dan penerapan media taman satwa 3D mata pelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V SD Swasta Masehi Berastagi Kabupaten Karo menggunakan model ADDIE. Berdasarkan dari hasil penelitian yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan dari hasil penilaian kedua validator yakni validator media dan validator materi telah diperoleh nilai dengan nilai rata-rata skor adalah



94,04% , maka berdasarkan kategori kevalidan, memiliki interval antara 85,00%- 100,00% dengan kategori “sangat valid”, yang dimana artinya produk media pembelajaran taman satwa 3D materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya valid dan layak digunakan.

2. Berdasarkan analisis data keefektifan produk yang dilakukan peneliti , yaitu dengan instrumen angket respon siswa, yang dihasilkan berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus keefektifan maka nilai yang diperoleh adalah 94% dengan demikian maka berdasarkan kriteria keefektifan produk, hasil nilai keefektifan produk berada pada interval 85% - 100% yang memiliki kategori “sangat efektif”.

Berdasarkan hasil dari validasi produk dan hasil analisis data keefektifan melalui angket respon siswa dapat disimpulkan bahwa pengembangan media taman satwa 3D mata pelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V SD Swasta Masehi Berastagi Kabupaten Karo valid dan efektif untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajeng Rizky Safira, (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jl. Kec. Kedayang: Caramedia Communication.
- Arifin M, Syahputra H, Batubara IH, (2022). *Model Pembelajaran Berbasis ICT*. Medan: UMSU Press.
- Dewi Nur Afifah, A. S, (2022). *Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah* . Jurnal Pendidikan dan Konseling 6.
- Ismail MI, (2020), *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makassar: Cendekia Publisher.
- Ismi A, (2023). *Konsep Media Pembelajaran*. Journal Student Research (JSR), 13.



-
- Jajang, Duhita Wardani M, (2021). *Model Pembelajaran IPA*. Cirebon: Edutrimedia Indonesia.
- Kemp, Dayton. *Manfaat Media Pembelajaran*. Anggraini (2019)
- Klein, R, (2016:39). *Prosedur Penelitian dan Pengembangan*. Jurnal Prosedur Penelitian dan Pengembangan Dalam Sugiyono.
- Suraya, (2023). *Media Pembelajaran*. Jurnal Yasin Media Pembelajaran.
- Wulandari S, Shinta Wulandari, (2023). *Media Pembelajaran Matemaika*. Pengantar dan Pemanfaatan Potensi Wilayah Pasir Sebagai Media Pembelajaran Matematika). Jl.Tgk Chik Pante Kulu: Syiah Kuala University Press.
- Yudi Hari Rayanto, and Sugianti, (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2RD2*. Kota Pasuruan Indonesia: Lembaga Accademic & Reserch Institute.