

PENGEMBANGAN MEDIA *FUN REMINDER BOOKS* MATERI ALAT INDERA KELAS IV SDN BANDAR KIDUL 2

Dara Puspita Dewi^{1*}, Dhian Dwi Nur Wenda², Ita Kurnia³

^{1,2,3} Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

*e-mail: darapuspitadewi454@gmail.com

Abstract: Based on the results of observations at SDN Bandar Kidul 2, Kediri City and interviews with teachers and fourth grade students at SDN Bandar Kidul 2, Kediri City, several problems were found in learning Natural Sciences in the material of human sensory organs. These problems include those related to the teacher's learning process which is dominated by the lecture method without any relevant media so students get bored quickly, learning only focuses on the teacher and student activity is lacking so student learning outcomes are not maximized. This study used the RnD research method (*Research and Development*). The development model used in media development *Fun Reminder Book* This is the ADDIE model which includes 5 stages namely *analysis, design, development, implentation, and evaluation*. The trial in this study was carried out in two stages, namely a limited scale test with 8 elementary school students and a large scale trial with a total of 22 class IV students at SDN Bandar Kidul 2, Kediri City. The results of this study are related to the validity of the data conducted by media experts who scored 88% and material experts scored 75%, with an average validity test result scoring 81.5%, so that the media *Fun Reminder Book* this is categorized as very valid. Media practicality data with a score from the teacher obtaining a score of 80% and students obtaining a score of 91.8%, so it is in the very practical category. While testing the effectiveness of the media on students using evaluation questions obtained a score of 81.8%, so it was categorized as very effective. Based on the analysis of data from the research described above, it can be concluded that the media *Fun Reminder Book* this is very valid, very practical, and very effective so it is feasible to be used in learning on sensory organs in humans for fourth grade students.

Keywords: Learning Media, Media *Fun Remender Book*, Validity, Practicality, and Effectiveness.

Abstrak: Berdasarkan hasil observasi di SDN Bandar Kidul 2 Kota Kediri dan wawancara dengan guru dan siswa kelas IV SDN Bandar Kidul 2 Kota Kediri ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada materi alat indera manusia. Permasalahan tersebut di antaranya terkait pada proses pembelajaran guru didominasi menggunakan metode ceramah tanpa adanya media yang relevan sehingga siswa cepat bosan, pembelajaran hanya berfokus pada guru saja dan keaktifan siswa kurang sehingga hasil belajar siswa belum maksimal. Penelitian ini menggunakan metode penelitian RnD (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan pada pengembangan media *Fun Reminder Book* ini yaitu model ADDIE yang mencakup 5 tahap yaitu *analysis, design, development, implentation, dan evaluation*. Uji coba dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahap yaitu uji skala terbatas dengan 8 siswa SD dan uji coba skala luas dengan jumlah 22 orang siswa kelas IV SDN Bandar Kidul 2 Kota Kediri. Hasil dari penelitian ini terkait dengan data kevalidan yang dilakukan oleh ahli media mendapat skor 88% dan ahli materi mendapat skor 75%, dengan rata-rata hasil uji kevalidan mendapat skor 81,5%, sehingga media *Fun Reminder Book* ini dikategorikan sangat valid. Data kepraktisan media dengan skor dari guru memperoleh skor 80% dan siswa memperoleh skor 91,8%, sehingga berada pada kategori sangat praktis. Sedangkan uji coba keefektifan media pada siswa menggunakan soal evaluasi memperoleh skor 81,8%, sehingga dikategorikan sangat efektif. Berdasarkan analisis data dari penelitian yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa media *Fun Reminder Book* ini sangat valid,

sangat praktis, dan sangat efektif sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran pada materi alat indera pada manusia untuk siswa kelas IV.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media *Fun Remender Book*, Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan.

Copyright (c) 2023 The Authors. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>)

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah gejala manusiawi yang dilakukan secara sadar, di dalamnya tidak terlepas dari keterbatasan baik yang melekat pada peserta didik, pendidik, interaksi pendidik, serta sarana dan prasarana pendidikan. Pendidikan sebagai proses pembelajaran, proses pembelajaran merupakan upaya untuk mendapatkan ilmu dan pengetahuan tentang suatu hal yang sebelumnya belum pernah kita ketahui. Hanafy (2014:66) mengatakan bahwa “Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan”.

Pada proses pembelajaran berakar dari pihak pendidik (guru) dan kegiatan belajar secara pedagogik pada diri peserta didik. Dalam pembelajaran pendidik memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah diharapkan dan mampu menyediakan serta mengembangkan media pembelajaran.

Media merupakan “Alat yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran” Daryanto (2016:4). Sedangkan menurut Azhar, (201:4) “Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Media dalam bahasa arab adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan”. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik guna mempermudah dalam penyampaian materi. Pada penelitian kali ini peneliti ingin mengambil mata pelajaran IPA pada materi alat indera kelas 4.

Pada mata pelajaran IPA, Menurut Susanto, (2013:166), “Ilmu Pengetahuan Alam adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.” IPA di sekolah dasar diharapkan dapat menjadi wahana peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta

prospek pengembangan lebih lanjut dalam proses penerapannya di kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media sangat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran. Asriyati, (2016:13) mengatakan bahwa “Media pembelajaran berbasis visual merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan dan menyampaikan pesan melalui pengalaman melihat sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif yang dapat mendorong siswa agar dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien”. Keberadaan media visual sangat membantu bagi seorang guru dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Arlina, 2020) Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* (FTB) pada Subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Kelas IV SD mengatakan bahwa media semacam ini berhasil meningkatkan nilai siswa di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahmah & Hidayat, (2022) yang berjudul Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan *Book* Praktis dan efektif. Penelitian serupa yang dilakukan oleh Prima, (2022) dengan judul Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Sistem Rangka menunjukkan hasil media ini mampu meningkatkan minat belajar dan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran IPA khususnya materi sistem rangka.

Menurut Riani, (2019) Media *Fun Thinkers Book* adalah suatu media yang terdapat 2 bahan yang digunakan yaitu bingkai kotaknya terbuat dari kayu dan bukunya terbuat dari kertas yang didesain sangat menarik sesuai karakter siswa. Hal tersebut didukung teori Saroh, Menurut Saroh, (2016) media *Fun Thinkers* merupakan alat pembelajaran interaktif yang dirancang untuk menggelitik rasa ingin tahu, mengasah kemampuan otak dan perkembangan intelektual anak.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Kunandar, 2013) mengemukakan bahwa “Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotor yang dicapai atau (Zainal, 2013) dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.”. Guru memiliki peranan yang sangat penting, maka dari itu guru harus mampu membimbing siswa dengan baik dalam pembelajaran dengan menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Dengan adanya Media *Fun*

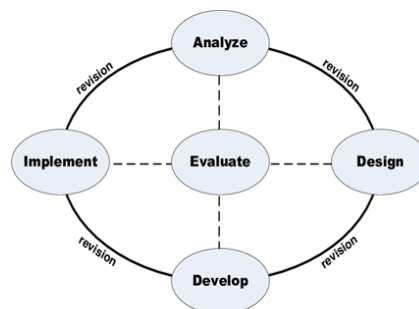
Reminder Book ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa di SD Bandar Kidul 2.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis pengembangan (*Research dan Development*). Menurut Sugiyono (2017:297) “Produk digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi di masyarakat luas.” Sedangkan menurut Hamzah (2019:1) “Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada maupun produk baru, bisa juga untuk menemukan atau menjawab permasalahan.

Pada tahapan pengembangan media *Fun Reminder Book* dikembangkan dengan menggunakan sebuah model ADDIE (*Analisis, Desain, Development, Implementasi, dan Evaluasi*). Menurut Cheung (2016:4) menyatakan bahwa “ADDIE adalah model yang mudah untuk digunakan dan dapat diterapkan dalam kurikulum yang mengajarkan pengetahuan, keterampilan ataupun sikap.” Selain itu, menurut Mulyatiningsih (2012:5) “Model ADDIE adalah model yang dianggap lebih rasional dan lebih lengkap dibandingkan dengan model lain”. Oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

Model ini digunakan untuk memecahkan permasalahan dalam sebuah pembelajaran yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Hal ini sejalan dengan teori dari Sugiyono, menurut Sugiyono (2017:297) “Produk digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi di masyarakat luas.”



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Sumber: Anggraeni et al (2019)

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini berupa angket meliputi angket validasi konstruksi media, angket validasi materi, angket respon guru terhadap media *Fun Remider Book*, dan tes tertulis. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan berupa analisis data kuantitatif dan kualitatif. Teknik ini digunakan untuk mengetahui dan mengolah data tentang validitas, respon guru, dan keefektivitas media.

Data hasil uji validasi konstruksi media, hasil uji validasi materi pada media *Fun Remider Book*, hasil uji validasi respon guru, dan respon guru terhadap media *Fun Remider Book* dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif, sedangkan data hasil tes yang diberikan kepada siswa berupa *pre test* dan *post test* dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif. Nilai *pre test* dan *post test* yang dihasilkan oleh siswa, kemudian peneliti akan menghitung nilai ketuntasan siswa berpedoman pada Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) dengan ketuntasan klasikal. Subjek penelitian ini adalah kelas IV di SDN Bandar Kidul 2 yang berjumlah 22 siswa. Penelitian dilakukan dengan melakukan uji coba terbatas pada 8 siswa dan uji coba luas pada 22 siswa.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa pengembangan media *Fun Reminder Book*. Media *Fun Reminder Book* dirancang dengan bahan dasar kayu triplek dan kertas yang berukuran 40 cm x 40 cm yang didalamnya terdapat materi dan soal tentang alat indera. Pada produk media *Fun Reminder Book* ini berbentuk seperti buku yang memiliki 2 sisi. Pada sisi kiri media *Fun Reminder Book* terdapat sebuah kotak-kotak persegi yang mana nanti akan terdapat disetiap kotak-kotak persegi berbagai soal jenis, fungsi alat indera yang nanti akan ditutup oleh penutup kotak-kotak persegi tersebut, dan setiap penutup kotak tersebut memiliki nomor. Pada sisi kanan media *Fun Reminder Book* terdapat sebuah kotak-kotak persegi yang sama dengan sisi kiri media *Fun Reminder Book* yang membedakan sisi kanan ini adalah dimana setiap kotak-kotak persegi terdapat jawaban dari jenis dan fungsi alat indera.

HASIL

Kevalidan Media *Fun Reminder Book*

Kevalidan pengembangan media *Fun Remider Book* pada materi alat indera. Hasil dari validasi media yang dikembangkan yaitu media *Fun Reminder Book* ini mendapatkan skor sebesar 88%. Berdasarkan kriteria kevalidan menurut Akbar

(2013:82), hasil tersebut berada direntang skor 80,01 % - 100,00 % yang artinya media *Fun Remider Book* dinyatakan sangat valid untuk digunakan. Dan hasil dari validasi materi terhadap media *Fun Reminder Book* mendapatkan skor 75%. Berdasarkan kriteria kevalidan menurut Akbar (2013:82), hasil tersebut berada direntang skor 70,01 % - 80,00% yang artinya media *Fun Remider Book* cukup valid, baik digunakan dengan perbaikan kecil.

Tabel 1. Hasil Uji Kevalidan

No	Aspek	Nilai
1.	Validasi Materi	75%
2.	Validasi Media	88%
Jumlah Nilai		163%
Rata-rata		81,5%

Berdasarkan hasil table diatas diperoleh nilai rata-rata hasil uji validasi ahli materi dan media yaitu 81,5%, dari nilai tersebut dapat dikategorikan sangat valid.

Respon Guru Terhadap Media *Fun Reminder Book*

Respon guru terhadap media *Fun Remider Book* yang telah dilakukan memperoleh skor 28 yang apabila diubah menjadi skor presentase memperoleh skor 80%. Dalam hal ini media *Fun Reminder Book* dapat digunakan tanpa adanya revisi. Dari hasil presentase tersebut kriteria kepraktisan menurut Akbar (2015: 82), dari perhitungan rumus tersebut berada direntang skor 80,01%-100,00% sehingga dapat dinyatakan bahwa media *Fun Reminder Book* dikatakan sangat praktis dengan keterangan tidak perlu revisi.

Keefektifan Media *Fun Reminder Book*

Efektifitas media *Fun Reminder Book* dapat dilihat dari hasil belajar siswa (*Post Test*) setelah menggunakan media *Fun Reminder Book*. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba terbatas dan uji coba luas melalui soal *pre test* dan *post test* berupa soal jawaban singkat. *Pre test* diberikan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa, sedangkan *post test* diberikan setelah pembelajaran dengan menggunakan media *Fun Remider Book*. Uji coba terbatas dilakukan pada 8 siswa kelas IV secara acak. Hasil *pre test* dan *post test* terangkum pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Terbatas

Uji Coba Terbatas	Nilai	Rata-Rata
<i>Pre test</i>	550	68,7
<i>Post test</i>	640	80

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata siwa kelas IV sebelum menggunakan media *Fun Reminder Book* belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal senilai 75. Pada nilai pre test diperoleh rata-rata sebesar 68,7 nilai rata-rata ini diperoleh dari jumlah nilai (110) dibagi jumlah siswa (8) sehingga diperoleh nilai rata-rata 68,7 dan nilai ini ≤ 70 , sehingga belum mencapai nilai KKM yang ditentukan. Keberhasilan siswa dalam belajar dikatakan baik apabila memperoleh nilai yang sama atau lebih tinggi dari nilai KKM.

Kemudian kemampuan siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media *Fun Reminder Book*. Peningkatan kemampuan siswa dapat dilihat dari nilai hasil post test yang diperoleh rata-rata sebesar 80 dan nilai tersebut ≥ 70 , sehingga hasil belajar siswa dinyatakan sudah mencapai atau melebihi nilai KKM. Berdasarkan pedoman keefektifan, maka media *Fun Remider Book* yang digunakan pada uji terbatas dinyatakan sangat efektif dan layak digunakan untuk materi alat indera

Pada tahap selanjutnya dilakukan uji coba luas melalui soal *pre test* dan *post test* berupa soal jawaban singkat kepada seluruh siswa kelas IV berjumlah 22. Hasil *pre test* dan *post test* terangkum pada tabel berikut

Tabel 3. Hasil Uji Coba Luas

Uji Coba Luas	Nilai	Rata-Rata
<i>Pre test</i>	1550	70,4
<i>Post test</i>	1750	79,5

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa kelas IV sebelum menggunakan media *Fun Remider Book* belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal senilai 70. Pada nilai pre test diperoleh rata-rata sebesar 70,4. Nilai rata-rata ini diperoleh dari jumlah nilai (1550) dibagi jumlah siswa (22) sehingga diperoleh nilai rata-rata 70,4 dan nilai ini ≤ 75 , sehingga belum mencapai nilai KKM yang ditentukan.

Kemudian kemampuan siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media *Fun Remider Book*. Peningkatan kemampuan siswa dapat dilihat dari nilai hasil post test yang diperoleh rata-rata sebesar 79,5 dan nilai tersebut ≥ 75 , Hal tersebut dapat diartikan bahwa nilai *post test* lebih besar dari nilai *pre test* yaitu $79,5 > 70,4$, maka media *Fun Reminder Book* pada materi alat indera manusia dapat meningkatkan kemampuan mengingat siswa. sehingga hasil belajar siswa dinyatakan sudah

mencapai atau melebihi nilai KKM.

Berdasarkan perolehan nilai rata-rata tersebut, maka media *Fun Remider Book* dinyatakan efektif untuk uji coba terbatas karena nilai rata-rata *Post test* skala terbatas telah melampaui nilai KKM yaitu 75.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan media *Fun Remider Book* pada materi alat indera dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dapat disimpulkan bahwa media *Fun Remider Book* dinyatakan valid. Kevalidan media *Fun Remider Book* dapat dilihat dari hasil validasi media yang memenuhi kriteria presentase sebesar 88% dan validasi materi sebesar 75%. Respon guru terhadap media *Fun Remider Book* baik, hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil respon guru terhadap media *Fun Remider Book* yang diberikan kepada guru kelas IV memperoleh presentase sebesar 80%. Sedangkan media *Fun Remider Book* dinyatakan efektif, keefektifan media *Fun Remider Book* dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang memenuhi kriteria presentase kriteria ketuntasan minimal sebesar sebesar 81,8%.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Anggraeni, D. R., Elmunsyah, H., & Handayani, A. N. (2019). Pengembangan modul pembelajaran fuzzy pada mata kuliah Sistem Cerdas untuk mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Malang. *TEKNO*, 29(1), 26. <https://doi.org/10.17977/um034v29i1p26-40>
- Arlina, F. (2020). *Pengembangan Media Fun Thinkers Book (FTB) pada Subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Kelas IV SD*. STKIP PGRI Sidoarjo.
- Asriyati, A. (2016). *Media Pembelajaran Berbasis Visual*. PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Cheung, L. (2016). Using the ADDIE model of instructional design to teach chest radiograph interpretation. *Journal of Biomedical Education*, 2016, 1–6.
- Daryanto, D. (2016). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Hamzah, H. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research And Development) Uji Coba Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kuantitatif dan*

Kualitatif. Literasi Nusantara.

Hanafy, M. (2014). KONSEP BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. In *JUNI* (Vol. 17, Issue 1).

Kunandar, K. (2013). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Rajagrafindo Persada.

Mulyatiningsih. (2012). *Modul kuliah pengembangan Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Universitas Gajah Mada.

Prima, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Sistem Rangka*. Universitas Jambi.

Rahmah, D. L., & Hidayat, M. T. (2022). Pengembangan Media " Fun Thinkers Book" untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6361–6372.

Riani. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK "FUN THINKERS BOOK" TEMA BERBAGAI PEKERJAAN* (Vol. 2, Issue 2).

Saroh, I. (2016). *PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD FUN THINKERS TEMATIK SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN SAINTIFIK PADA SISWA KELAS II SD N KARANGTEMPEL*.

Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Susanto, A. (2013). Teori belajar dan pembelajaran. *Jakarta: Prenadamedia Group*.

Zainal, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.