

PENGEMBANGAN MEDIA MINI ZOO PADA MATERI PERKEMBANGBIAKAN HEWAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD 7 KANDANGMAS

F. Shoufika Hilyana¹, Nabila N.K², Mutiara Devy.Z³, Nor Ilma⁴, Radhisya Adristi.K⁵, Shofiya N.H⁶

*^{1,2,3,4,5,6}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan, Universitas Muria Kudus
Kudus, Indonesia*

Email : ¹farah.hilyana@umk.ac.id; ²nabilanihltilkamila@gmail.com; ³mutiaradevy321@gmail.com;
⁴norilma052@gmail.com; ⁵radhisyaadristik99@gmail.com; ⁶shofiyahaliza25@gmail.com

Diajukan: 24 Mei 2023; Diterima: 15 Juni 2023; Diterbitkan: 29 Juni 2023

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain media pembelajaran mini zoo pada materi perkembangbiakan hewan, mengetahui hasil belajar siswa terhadap media pembelajaran mini zoo yang telah dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan R&D oleh Borg and Gall, dimana tahapan yang ada pada model pengembangan R&D adalah potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk dan produk akhir. Instrumen yang digunakan yaitu berupa soal pretest dan soal posttest yang diberikan pada siswa kelas V SD & Kandangmas. Hasil validasi ahli media masuk dalam kategori baik dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Hasil validasi ahli materi masuk dalam kategori baik dan dapat digunakan tanpa revisi. Rata-rata hasil uji coba dengan instrumen soal pretest dan posttest masing-masing sebesar 5,7 dan 9,2. Berdasarkan hasil rata-rata soal pretest dan posttest yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media mini zoo dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci : Media, Mini Zoo, Perkembangbiakan, Hewan, Hasil Belajar Siswa.

Abstract. This study aims to design a mini zoo learning media on animal breeding material, knowing student learning outcomes on the mini zoo learning media that has been developed. The development model used in this research is the R&D development model by Borg and Gall, where the stages in the R&D development model are potential problems, data collection, product design, design validation, design revision, design. The instrument used were pretest questions and posttest questions given to 5th grade students of SD 7 Kandangmas. The result of media expert validation are in the good category and can be used with minor revisions. The result of material expert validation are in the good category and can be used without revision. The average test result with pretest dan posttest question instruments were 5.7 and 9.2 respectively. Based on the average result of pretest and posttest question obtained in this study, it can be concluded that the development of mini zoo media can be used as learning media to improve student learning outcomes.

Keywords : Media, Mini Zoo, Breeding, Animals, Student Learning Outcomes

Pendahuluan

Perkembangan teknologi terus mengalami kemajuan yang sangat pesat. Teknologi sangat membantu kehidupan masyarakat dalam berbagai bidang antara lain dalam bidang bisnis, pemerintahan, sosial, dan pendidikan. Pemanfaatan teknologi semakin banyak digunakan dalam dunia pendidikan.

Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi ini sangat penting dipelajari maupun dikembangkan oleh pelaku proses pembelajaran itu sendiri yaitu guru dan murid. Hal ini sejalan dengan proses pembelajaran di SD dimana peserta didik dituntut untuk dapat belajar mandiri.

Proses agar peserta didik dapat belajar mandiri tidak lepas dari peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran di sekolah. Peserta didik juga dapat belajar

mandiri di rumah dengan menggunakan sumber belajar berupa buku cetak. Kendala yang mungkin muncul adalah peserta didik kurang dalam memahami materi dan materi yang belum sesuai kebutuhan peserta didik.

Hal ini terjadi karena materi yang ada belum sesuai kompetensi yang diharapkan dari sekolah sehingga perlu disesuaikan dengan kompetensi yang terdapat pada rencana pembelajaran. Selain itu, materi yang dipelajari termasuk materi yang kejadiannya belum dapat diamati langsung dikarenakan dalam skala mikroskopis sehingga diperlukan bantuan alat peraga agar materi lebih mudah dipahami.

Suatu sumber pembelajaran disebut alat peraga bila berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran saja, dan sumber belajar disebut media apabila bagian integral dari seluruh proses atau kegiatan. Media memiliki tugas sebagai guru dan menjadi sumber belajar bagi peserta didik.

Berdasarkan kedua paparan di atas, diperlukan pengembangan model pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi pembelajaran SD dan memuat alat peraga. Dengan demikian peneliti memilih mengembangkan alat peraga mini zoo pada materi perkembangbiakan hewan. Dalam penggunaan alat peraga mini zoo, diperlukan pemahaman peserta didik yang bisa membedakan antara ovipar, vivipar, ovovivipar. Alat peraga mini zoo ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran agar dapat memperjelas dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran perkembangbiakan hewan. Manfaat alat peraga di antaranya adalah :

1. Memperbesar atau meningkatkan perhatian siswa;
2. Mencegah verbalisme;
3. Memberikan pengalaman yang nyata dan langsung;
4. Membantu menumbuhkan pemikiran yang teratur dan sistematis.

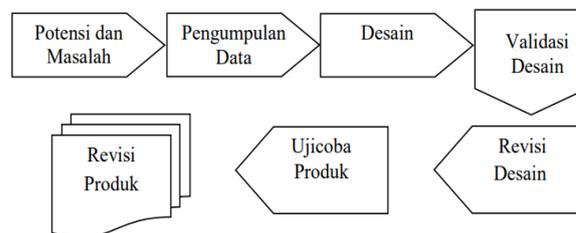
Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode R&D yang dikemukakan oleh Borg dan Gall yang merupakan salah satu model pengembangan prosedural. Menurut Setyosari (2010) menyatakan bahwa, “ Model

prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu”.

Dalam metode penelitian dan pengembangan di sekolah Menurut Borg & Gall yang dikutip Adelina Hasyim (2016:88) mengatakan bahwa, “Jika Anda berencana untuk melakukan proyek R&D untuk tesis atau disertasi, Anda harus mengingat peringatan ini. Yang terbaik adalah melakukan proyek skala kecil yang melibatkan sumber asli dalam jumlah terbatas desain instruksional. Kecuali Anda memiliki keuangan yang besar sumber daya, Anda perlu menghindari media pembelajaran yang mahal seperti film 16-mm dan slidetape tersinkronisasi. Cara lain untuk skala bawah proyek adalah untuk membatasi pembangunan hanya beberapa langkah siklus R&D.

Berdasarkan beberapa pertimbangan, penulis memutuskan untuk mengambil tahapan metode penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2016:298) hanya sampai tahap 7 sehingga dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Langkah-langkah penggunaan Metode research and Development (R&D)

1. Potensi dan Masalah

Tahapan mengenai potensi dan masalah adalah sebagai berikut :

- a. Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan cara observasi dan wawancara. Observasi dan wawancara dilakukan untuk mengetahui potensi dan masalah apa saja yang terjadi pada siswa kelas 5 SD N 7 Kandangmas.
- b. Kajian Pustaka yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan mengkaji literatur penelitian terdahulu dan sumber

pendukung lainnya yang dibutuhkan dalam penelitian.

2. Mengumpulkan Informasi

Setelah mendapatkan potensi dan masalah yang terjadi pada siswa kelas 5 SD N 7 Kandangmas dalam penelitian diperlukan pengumpulan informasi sebagai bahan perencanaan produk untuk menanggulangi masalah yang terjadi sekaligus menggali potensi yang dimiliki siswa terhadap hasil belajar siswa.

3. Desain Produk

Dari berbagai informasi yang didapatkan dapat dijadikan sebagai bahan perencanaan dalam pembuatan desain produk. Desain produk yang dibuat berupa media pembelajaran sesuai kebutuhan siswa kelas 5 SD N 7 Kandangmas yang nantinya akan di validasi sebelum dilakukan uji coba secara langsung.

4. Validasi Desain

Pada penelitian ini menggunakan 2 ahli validasi diantaranya yaitu ahli media sebagai validator media pembelajaran dan ahli materi sebagai validator materi. Desain produk yang telah dibuat dinilai sekaligus dievaluasi oleh validator.

5. Revisi Desain

Setelah validasi dilakukan, langkah berikutnya adalah merevisi media mini zoo sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan oleh validator. Revisi terus dilakukan hingga validator menyatakan bahwa media mini zoo sudah layak digunakan.

6. Uji Coba Produk

Setelah dinyatakan bahwa media mini zoo sudah layak digunakan, langkah selanjutnya adalah uji coba produk secara langsung. Uji coba dilakukan di SD N 7 Kandangmas pada siswa kelas 5. Pengambilan data dimulai dari pemberian soal pretest di awal pembelajaran dan soal posttest di akhir pembelajaran. Soal yang diberikan sama, hal itu bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum di berikan materi dan pengenalan media mini zoo dan setelah diberikan materi dan dikenalkan media mini zoo.

7. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah uji coba selesai dilaksanakan. Dari hasil uji coba ditentukan apa saja yang perlu direvisi dari media mini zoo. Jika uji coba yang dilakukan menemukan kekuarangan revisi produk perlu dilakukan, namun jika uji coba yang dilakukan tidak ditemukan kekurangan maka revisi produk tidak perlu dilakukan.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan

Hasil Pengembangan dari penelitian dengan menggunakan metode R&D yang berasal dari adaptasi Borg dan Gall menghasilkan sebuah media pembelajaran yang bersifat kongkret “mini zoo” untuk materi perkembangbiakan hewan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mendapatkan hasil yang dapat dideskripsikan sebagai berikut.

2. Uji Coba Produk

Tahap uji coba media pembelajaran mini zoo adalah perkembangan hasil belajar siswa. Sasaran dari uji coba yang penulis lakukan adalah siswa kelas 5 SD N 7 Kandangmas. Tujuan utama dari penelitian ini adalah mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah dikenalkan oleh media pembelajaran mini zoo.

a. Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil pelaksanaan uji coba media pembelajaran mini zoo diperoleh data nilai pretest dan posttest siswa kelas 5. Keseluruhan data dan analisis yang didapatkan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

No	Nomor Absen Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	Absen 1	50	90
2.	Absen 2	40	100
3.	Absen 3	40	90
4.	Absen 4	50	90
5.	Absen 5	50	100
6.	Absen 6	80	80
7.	Absen 7	90	100
8.	Absen 8	40	80
9.	Absen 9	60	90
10.	Absen 10	60	90

11.	Absen 11	30	90
12.	Absen 13	70	90
13	Absen 14	80	100
Rata-rata		5,7	9,2

Tabel 1. Nilai Pretest dan Posttest

Hasil dari tabulasi yang didapatkan, jika dibandingkan keduanya anantara rata-rata nilai siswa sebelum diberikan materi dan dikenalkan model pembelajaran mini zoo (nilai pretest) dengan rata-rata nilai siswa setelah diberikan materi dan dikenalkan model pembelajaran mini zoo (nilai posttest) mengalami peningkatan yang signifikan.

b. Analisis menggunakan SPSS :

- Uji statistik t (karena α tidak diketahui atau $n < 30$)
 $\alpha = 0,05$
- Variable 1 = Nilai Pretest
 Variable 2 = Nilai Posttest

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 X1	56.9231	13	18.43213	5.11215
X2	91.5385	13	6.88737	1.91021

Tabel 1. Uji T-test Paired Sample Statistik

Melihat dari statistik deskriptif jelas terdapat perbedaan antara X1 (Pretest) dan X2 (Posttest), dimana setelah diterapkan model pembelajaran prestasi belajar naik.

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 X1 & X2	13	.172	.575

Tabel 2. Sample Correlation

Dari tabel di atas dijelaskan bahwa terdapat korelasi 0,172 (rendah) anantara X1 dan X2.

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	X1 - X2	-34.615	18.5367	5.14101	-45.816	-23.414	-6.73	12	.000

1	X	38			68	09	3		
---	---	----	--	--	----	----	---	--	--

Tabel 3 Paired Sample Test

H_0 ditolak dan menerima H_1 karena $\text{sig} = 0,000 < 0,05$, artinya selisih rata-rata berbeda sehingga dapat dikatakan penerapan media pembelajaran mini zoo efektif terhadap hasil belajar siswa.

Jadi dari hasil perhitungan SPSS di atas dapat digambarkan dalam bentuk diagram lingkaran sebagai berikut :

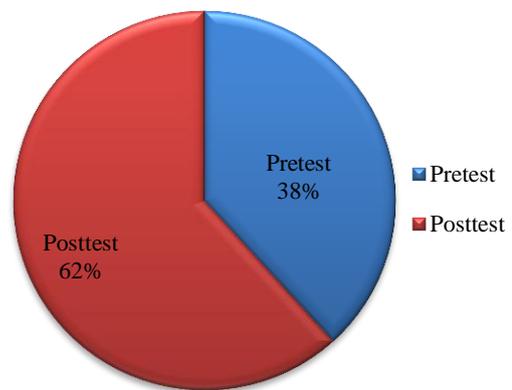


Diagram 1. Paired Sample Test

Dari diagram diatas dapat dilihat bahwa presentase nilai pretest sebesar 38% dan presentase nilai posttest sebesar 62%. Dari perbandingan presentase nilai tersebut didapatkan kenaikan presentase sebesar 28%.

Pembahasan

Dalam penelitian pengembangan, untuk memperoleh hasil pengembangan diperlukan penilaian. Untuk menentukan kualitas hasil pengembangan diperlukan penilaian validitas dan persepsi produk yang ditinjau dari segi beberapa aspek. Pada tahap ini produk yang dikembangkan dideskripsikan sebagai berikut ini.

1) Validasi Media Pembelajaran Mini Zoo

Penilaian media pembelajaran mini zoo ini dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian yang telah disepakati oleh dosen. Sesuai kesepakatan bersama validasi hanya menggunakan 2 validasi yaitu validasi dari ahli media dan validasi dari ahli materi. Lembar validasi materi dan media digunakan menilai materi dan media yang telah dikembangkan dalam media pembelajaran

mini zoo. Dari validasi yang telah dilakukan diperoleh dari 2 dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas FKIP, Universitas Muria Kudus. Validator pertama yaitu validator ahli media memberi nilai masuk dalam kategori baik dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Kemudian validator kedua yaitu validator ahli materi memberi nilai masuk dalam kategori baik dan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil dari keduanya menunjukkan bahwa media pembelajaran mini zoo yang telah dikembangkan oleh penulis sudah sesuai dengan susunan indikator pencapaian kompetensi yang dikembangkan.

Seperti yang disampaikan Rochmad (2012:13) berpendapat bahwa, "suatu hasil pengembangan (produk) dikatakan valid jika produk berdasarkan teori yang memadai (validitas isi) dan semua komponen produk pembelajaran satu sama lain berhubungan secara konsisten (validitas konstruk)". Sementara itu, Sumarna (2005) menyatakan, "validitas bahan ajar ditentukan untuk mengetahui kualitas bahan ajar dalam kaitannya dengan mengukur hal yang seharusnya diukur".

Hasil dari uji validitas menunjukkan bahwa secara umum dapat dikatakan bahwa bahan ajar valid untuk digunakan dikarenakan sudah cukup menyalurkan informasi dalam pembelajaran. Seperti yang telah dikutip oleh Asyhar (2012: 5) yang mengutip pendapat dari Suparman (1977), media merupakan alat atau sarana yang memiliki fungsi menjadi perantara atau penyalur informasi dari pengirim ke penerima. Dalam konteks pembelajaran, secara umum media diartikan sebagai alat bantu mengajar. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

2) Persepsi Media Pembelajaran Mini Zoo

Berdasarkan data penilaian dan pengolahan data instrumen soal pretes dan soal posttest didapatkan hasil penilaian memiliki rata-rata yang meningkat secara signifikan, yaitu (pretest = 5,7) dan (posttest = 9,2). Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran mini zoo memiliki kriteria yang valid dan termasuk kategori prespektif jika digunakan untuk dalam pembelajaran. Rata-rata hasil penilaian pretest dan posttest dapat terjadi dikarenakan

tingginya minat belajar siswa yang juga merupakan dampak dari adanya penggunaan media pembelajaran mini zoo yang digunakan di dalam kelas. Materi yang disampaikan pada siswa telah disesuaikan dengan buku siswa tema 1 kelas 5. Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran mini zoo terbilang sangat antusias. Ilustrasi dunia nyata dari gambaran kebun binatang yang didalamnya terdapat berbagai miniatur hewan yang dikelompokkan kedalam jenis hewan ovipar, vivipar, dan ovovivipar membuat siswa semakin tertarik. Seperti yang di kemukaan oleh Heni (2016:3) bahwa melibatkan miniatur dalam media pembelajaran memiliki kelebihan diantaranya :

1. Siswa seakan-akan melihat benda nyata.
2. Pembelajaran akan berjalan dengan lebih sempurna karena siswa dapat belajar langsung dengan menggunakan bahan-bahan replika atau mirip dengan aslinya.
3. Memberikan pengalaman tentang keadaan sebenarnya sesuai bahan atau benda tersebut.
4. Memberikan banyak peluang kepada siswa untuk berinteraksi antara satu dengan lainnya.

Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Setelah melakukan observasi dan melaksanakan uji coba menerapkan media mini zoo, siswa lebih tertarik dengan media yang kami buat. Sebelumnya siswa belum paham tentang mengelompokkan hewan sesuai perkembangbiakannya, dengan menggunakan media tersebut siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar dan menambah semangat belajar. Hal itu dapat dilihat pada hasil belajar siswa yang terlihat jelas peningkatannya. Hasil penelitian data yang diperoleh menunjukkan rata-rata pretest yang diperoleh sebelum menerapkan media mini zoo yaitu 56,92. Setelah dilakukannya tindakan dengan menerapkan media mini zoo nilai rata-rata posttest yaitu 91,53. Demikian juga berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima karena $\text{sig} = 0,000 < 0,05$, artinya selisih rata-rata berbeda sehingga dapat dikatakan penerapan media pembelajaran mini zoo efektif terhadap hasil belajar siswa.

2. Saran

Media yang di buat sudah bagus dan materi juga sesuai dengan tema 1 kelas 5, tetapi akan lebih bagus jika miniatur hewan yang tergolong ovipar dan ovovivipar ditambah dan di sesuaikan jumlahnya dengan hewan yang tergolong vivipar. Ruang yang kosong bisa ditambah dengan miniatur yang cantik. Selain itu pada setiap jenis perkembangan bisa diberikan ilustrasi yang lebih detail seperti pada kandang ovipar bisa ditambahkan mainan berbentuk telur agar mempermudah siswa untuk dapat menangkap makna telur di kandang ovipar yang menandakan kandang ovipar merupakan kandang yang perlu diisi hewan yang tergolong ke dalam hewan berterlur (ovipar).

Daftar Pustaka

- Asrizal, F. S. (2017). Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP): Volume 1 Nomor 1. Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar IPA Terpadu Bermuatan Literasi Era Digital Untuk Pembelajaran Siswa SMP Kelas VIII.
- Asrizal, S. R. (2013). Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Fisika. Desain Bahan Ajar Sains Terpadu Mengintegrasikan Nilai Karakter Cerdas Berbasis ICT Untuk Pembelajaran Siswa SMP Kelas VIII.
- Azis, H. (2019, September 19). MAKALAH PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FISIKA, hal. 30-74.
- Depdiknas. (2008). Panduan Pengembangan Bahan Ajar akarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- FIFI NURFITRIANTI.2021. PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MINIATUR TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 LEJANG KABUPATEN PANGKEP.hal 17-52
- Hidayat, T. (2022). PENGEMBANGAN E-COMIC INTEGRATIF DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI KELAS IV, 1-5.
- LIA ARYANI. 2019. PENGARUH MEDIA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SDN 105323 BAKARAN BATU KECAMATAN BATANG KUIS KABUPATEN DELI SERDANG. Hal.9-26
- Nurfitrianti, F. (2021). PPENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MINIATUR TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU

PENGETAHUAN SOSIAL MURID KELAS IV SD NEGERI 2 LEJANG KABUPATEN PANGKEP, 16-17.

Ploomp, T. a. (2013). Educational Design Research Part A : An Introduction Enchede. The Netherlands : SLO.

Zulfā Nur'aini, F. A. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR ILUSTRASI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SENI RUPA BAGI SISWA SD.