
PENGEMBANGAN MEDIA BARA (BALOK SUARA) MATERI PENGGOLOMONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Development of Bara Media (Sound Beam) Material for Classifying Animals Based on Type of Food For Class V Primary School Students

**Ramadhan Fajar Gading
Pangestu^{1*}**

Leny Suryaning Astutik²

¹Universitas Bhinneka PGRI
Tulungagung, Indonesia

²Universitas Bhinneka PGRI
Tulungagung, Indonesia

*email: gadingpangestu42@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media (BARA) balok suara, kevalidan dan kepraktisan media (BARA) balok suara. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 2 Wates yang berjumlah 20 siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket. Media (BARA) balok suara ini melalui tahap validasi dari 2 orang ahli media dan 1 orang ahli materi. Hasil penelitian dari ahli media mendapatkan hasil presentase 97% dengan kriteria "Sangat Valid" dan ahli materi mendapatkan hasil presentase 72% dengan kriteria "Valid". Sedangkan rata-rata skor keseluruhan dari angket respon siswa mendapatkan hasil presentase 92% dengan kriteria "Sangat Valid" dan angket respon guru mendapatkan hasil presentase 93% dengan kriteria "Sangat Valid". Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran (BARA) balok suaralayah dan dapat digunakan pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci:

BARA (Balok Suara)
Media Pembelajaran
Pengembangan

Keywords:

BARA (Sound Blocks)
Learning Media
Development

Abstract

This study aims to determine the process of developing media (BARA) sound blocks, to determine the validity and practicality of media (BARA) sound blocks. The subjects of this study were fifth grade students of SD Negeri 2 Wates, totaling 20 students. This research uses the ADDIE development model with 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection was done through distributing questionnaires. This sound beam media (BARA) went through a validation stage from 2 media experts and 1 material expert. The results of research from media experts get a percentage of 97% with the criteria "Very Valid" and material experts get a percentage of 72% with the criteria "Valid". While the average overall score of the student response questionnaire received a percentage of 92% with the criteria "Very Valid" and the teacher response questionnaire received a percentage of 93% with the criteria "Very Valid". It can be concluded that the learning media (BARA) sound blocks are feasible and can be used in grade V elementary school students.

PENDAHULUAN

Melalui pendidikan diharapkan tumbuh putra-putri bangsa Indonesia yang memiliki kepribadian tangguh dalam mendukung dan melaksanakan pembangunan nasional sesuai dengan tujuan Pendidikan. Pendidikan juga diharapkan dapat mengembangkan sikap, nilai, moral, dan ke trampilan hidup bermasyarakat dalam rangka mempersiapkan warga negara yang berkualitas (rivai, 2018). Pendidikan memiliki beberapa komponen diantaranya kurikulum.

Kurikulum yang berlaku saat ini adalah kurikulum 2013. Pengembangan kurikulum 2013 diarahkan pada pencapaian kompetensi yang dirumuskan dari Standar Kelulusan (SKL). Penyusunan kurikulum 2013. Dimulai dengan menetapkan standar kompetensi lulusan berdasarkan kesiapan peserta didik dan tujuan pendidikan nasional (Amalia et al., 2021). Kurikulum 2013 memuat beberapa mata pelajaran diantaranya, Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Matematika, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni Budaya dan Prakarya (Termasuk Muatan lokal), Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (Termasuk Muatan lokal), ilmu pengetahuan alam (IPA).

Menurut (sumaji, 2015), IPA adalah mata pelajaran yang menjadi salah satu diantara pembelajaran lain di sekolah yang memegang peran penting terhadap menentukan kepribadian siswa yang berkualitas. IPA merupakan segala sesuatu yang terjadi terutama dalam sarana berpikir untuk melihat pada pengalaman hidup seorang anak didik dikehidupannya sehari-hari, maka dari itu penting adanya peningkatan kualitas pendidik di bidang IPA (Astutik, 2023). Pembelajaran dikatakan berhasil dengan beberapa faktor, salah satunya media. Media pembelajaran adalah alat atau perantara yang berguna mempermudah penyampaian informasi dan memiliki manfaat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera (Astutik et al., 2020). Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Media merupakan

segala bentuk perantara yang dipergunakan untuk berkomunikasi (fatria, 2017).

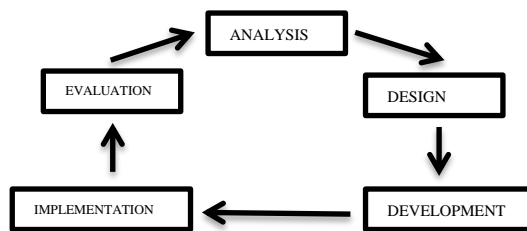
Berdasarkan catatan lapangan yang diperoleh peneliti dari guru kelas V SD Negeri 2 Wates. Diketahui bahwa proses pembelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya guru belum menggunakan sebuah alat bantu mengajar atau media. Pembelajaran di kelas hanya menggunakan buku ajar yaitu buku paket siswa. Proses pembelajaran di kelas, guru hanya menyampaikan materi menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Sehingga siswa menjadi bosan dan banyak berbicara sendiri dan siswa sulit membedakan ciri-ciri hewan herbivora, karnivora, dan omnivora. Selain itu, fasilitas di sekolah sudah memadai akan tetapi kreativitas penggunaan media belum optimal. Kondisi tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang antusias dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

Ditinjau dari permasalahan yang ditemukan, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam pembelajaran yaitu dengan media pembelajaran BARA (balok suara). Media pembelajaran BARA merupakan media pembelajarn yang di khususkan untuk pembelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pengembangan model ADDIE. ADDIE adalah model yang dibawa dan dikenalkan oleh Reiser Ollenda pada tahun 1990- an yang terdiri dari lima tahapan , diantaranya: Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*) (sutarti, 2017). Model ADDIE dipilih peneliti dalam pengembangan ini karena model ini merupakan salah satu model penelitian dan pengembangan yang menunjukkan langkah dasar desain pengembangan sederhana, mudah

dipahami, dan dapat menggunakan media yang berbasis teknologi (Widiastuti & Sagoro, 2017).



Gambar 1. Tahapan model ADDIE.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Wates, Kabupaten Tulungagung, Provinsi Jawa Timur. Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V yang berjumlah 20 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah angket. Angket digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan produk media pembelajaran yang dikembangkan melalui jawaban responden dari pertanyaan yang diberikan. Adapun angket ini disebarakan kepada validator ahli media, validator ahli materi, siswa, dan guru kelas V SD Negeri 2 Wates.

Angket yang telah dibuat peneliti dilengkapi dengan skala *likert* yang dapat digunakan sebagai alternatif jawaban dalam penelitian dan pengembangan ini.

Tabel 1. Penilaian angket validasi ahli

Skor	Kriteria
4	Sangat valid
3	Valid
2	Kurang valid
1	Tidak valid

Data yang telah diperoleh melalui instrumen yang peneliti gunakan selanjutnya akan diolah dengan perhitungan presentase skor ada setiap bagian yang ada di angket. Adapun rumusan yang digunakan untuk

menghitung hasil uji ahli dengan menggunakan teknik pengolahan data sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor yang dicari (hasil dibulatkan menjadi bilangan bulat)

$\sum x$ = Jumlah jawaban yang diberikan validator/pilihan yang terpilih

N = Jumlah maksimal atau ideal

Hasil presentase angket ahli yang telah diperoleh selanjutnya akan ditentukan tingkat kevalidannya untuk mengetahui kepraktisan, kriteria tampilan media dan penyajian materi dalam media yang dikembangkan dengan menggunakan presentase pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Presentase angket validasi.

Presentasi	Tingkat
76 % – 100 %	Sangat Valid
56 % – 75%	Valid
40 % – 55 %	Kurang Valid
0 % -39%	Tidak Valid

Arikunto dalam (Setiyorini, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan suatu produk media pembelajaran yang disesuaikan dengan analisis kebutuhan. Penelitian pengembangan dengan model ADDIE ini peneliti melakukan beberapa tahapan, diantaranya adalah sebagai berikut :

1) Analisis (*analyze*)

Peneliti melakukan analisis masalah pada pembelajaran dan menganalisis kebutuhan pengembangan untuk menjadi dasar pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan. Dalam penelitian ini peneliti menemukan permasalahan kurangnya variasi media pembelajaran yang ada, pembelajaran hanya terfokus pada penjelasan guru dan hanya

mengandalkan buku paket sebagai sumber belajar siswa khususnya pembelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya yang menjadikan siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran materi tersebut. Dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan dapat digunakan secara langsung dalam pembelajaran yaitu dengan media BARA (balok suara).

2) Desain (*design*).

Pada tahap desain, peneliti merancang media pembelajaran yang akan dibuat berupa balok suara dengan materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Tahap ini peneliti mulai merancang desain media pembelajaran yang akan dibuat mulai dari menentukan ukuran, bahan, warna.

3) Pengembangan (*Development*)

Tahap ini peneliti mulai membuat produk media pembelajaran balok suara. Diawali dengan pemilihan bahan dimana peneliti menggunakan bahan kayu jati sebagai bahan kerangka utama dan triplek sebagai penutup. Media ini dibuat dengan ukuran 30x70cm. kayu jati dipilih karena memiliki tekstur yang keras namun masih mudah untuk dibentuk. Pemilihan warna pintu yaitu pintu 1 berwarna kuning yang berisi replika hewan omnivora, pintu 2 berwarna merah yang berisi replika hewan karnivora, dan pintu 3 berwarna hijau yang berisi replika hewan herbivora. Pemilihan warna disini dipilih karena sesuai dengan warna makaanannya menurut peneliti.



Gambar 2. Pemilihan bahan.



Gambar 3. Kerangka balok suara.



Gambar 4. Pemasangan pintu balok suara.

Pada tahap pemasangan pintu peneliti menggunakan triplek sebagai penutup samping, ada 3 pintu yang dapat dibuka pintu dibuat dengan ukuran 25x50cm dengan kerangka kayu jati menggunakan engsel sebagai penahan pintu.



Gambar 5. Pemasangan replika hewan.

Setelah melalui proses pengecatan dilanjutkan pemasangan replika hewan-hewan di masing-masing pintu. Disini peneliti menggunakan replika hewan mainan berbahan dasar karet, peneliti memilih menggunakan mainan karena mudah di temui di pasaran. Replika hewan dipasang di masing-masing pintu dan di kelompokkan sesuai dengan

penggolongannya. Replika hewan dipasang dengan cara ditempel menggunakan lem bakar.



Gambar 6. Rangkaian suara.

Pada tahap ini dilanjutkan pemasangan rangkaian elektronik dimana rangkaian ini berfungsi mengeluarkan suara penjelasan materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Menggunakan 3 speaker, menggunakan *memory card* sebagai penyimpanan suara *dubbing* peneliti. Media ini memiliki 3 tombol di setiap bawah pintu jika di tekan akan mengeluarkan suara penjelasan, menggunakan daya baterai yang dapat di isi ulang apabila media habis daya.



Gambar 7. Media sebelum di uji coba.

setelah produk dibuat, peneliti melakukan validasi media dan validasi materi untuk mengetahui tingkat kevalidan media. validasi dilakukan oleh 2 ahli media dan 1 ahli materi dari dosen Universitas Bhinneka PGRI.

4) Implementasi (*implementation*).

Pada tahap ini siswa sebagai subjek pembelajaran media balok suara yang telah dikembangkan. Tahap implementasi ini dilakukan dalam dua tahap

yaitu pada skala kecil dengan 5 siswa dan skala besar dengan 15 siswa.

5) Evaluasi (*evaluation*).

Peneliti menyelesaikan revisi ahir media balok suara yang telah dikembangkan dengan mengacu pada masukan dan angket validasi. Hal tersebut dimaksudkan agar media benar-benar valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Produk media balok suara yang telah dikembangkan selanjutnya akan diuji kevalidan nya melalui validasi ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran. Berikut hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi:

Tabel 3. Hasil validasi ahli.

Validator	presentase	Kategori
Ahli media	97%	Sangat valid
Ahli materi	72%	Valid

Hasil validasi ahli media dilakukan oleh dua ahli media dan keseluruhan mendapatkan presentase 97% dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan pada pembelajaran. Nilai validasi yang tinggi menandakan bahwa produk media yang dikembangkan sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa.

Hasil penilaian validasi ahli materi mendapatkan presentase 72% dengan kategori valid dan dapat digunakan pada pembelajaran. Nilai validasi yang tinggi menandakan bahwa produk media yang dikembangkan sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa. Dimana penilaian kevalidan dengan validasi ahli media dan ahli materi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media dan materi balok suara sebelum dilakukan uji coba lapangan. Hasil rata-rata presentase menunjukan kriteria “sangat valid” berarti dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah.

Hasil penilaian angket respon siswa dan respon guru pada tahap uji coba skala kecil dan skala besar digunakan peneliti untuk mengetahui tingkat

kepraktisan media balok suara yang telah dikembangkan. Adapun hasil dari angket respon siswa dan respon guru sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil angket siswa dan guru.

Responden	Presentase
Respon guru	93%
Respon siswa skala kecil	92%
Respon siswa skala besar	92%

Kepraktisan media balok suara dapat dilihat pada tabel diatas. Pada angket respon guru dan respon siswa yang disebar memperoleh presentase 93% untuk respon guru dan memperoleh 92% untuk respon siswa. Hal tersebut menunjukan bahwa media balok suara dapat digunakan dalam pembelajaran dapat digunakan siswa sendiri maupun dengan guru. Hal tersebut senada dengan pendapat (Palupi et al., 2019). dimana jika produk yang dikembangkan berada pada tingkat yang tinggi maka dapat sangat mudah untuk diterapkan dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan “Pengembangan Media Bara (Balok Suara) Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar” dengan model pengembangan ADDIE dapat disimpulkan bahwa, pengembangan media pembelajaran balok suara ini telah berhasil peneliti kembangkan melalui lima tahapan. Adapun tahapan yang peneliti lalui sebagai berikut: 1) Analisis (Analyze), 2) Desain (Design), 3) Pengembangan (Development), 4) Implementasi (Implementation), 5) Evaluasi (Evaluation).

Uji kevalidan media balok suara melalui validasi ahli media dan validasi ahli materi, mendapat presentase 92% untuk ahli media dengan kriteria sangat valid, dan mendapat presentase 72% untuk ahli

materi dengan kriteria valid. Berdasarkan kriteria kelayakan menurut arikunto, media dan materi valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Uji kepraktisan media balok suara didapatkan melalui angket respon guru dan respon siswa. Dimana angket respon guru mendapat hasil presentase 93% dengan kriteria sangat baik, dan angket respon siswa keseluruhan mendapat hasil presentase 92% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan media balok suara layak digunakan dalam pembelajaran.

REFERENSI

- Amalia, A., Puspita Rini, C., & Amaliyah, A. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Ipa Di Sdn Karang Tengah II Kota Tangerang. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan*, 1(1), 33–44. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v1i1.4>
- Astutik, L. S., Suwandayani, B. I., & Agustin, U. L. (2020). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 8(1), 79–87. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v8i1.12413>
- Astutik, Leny Suryaning, Dwinata, A. ., & Syaipul Pahru. (2023). Efektivitas Model Inkuiri Berbantuan Gambar Ilustrasi Terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Gaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Ed-Humanistics : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(01), 974–980. <https://doi.org/10.33752/ed-humanistics.v8i01.3972>
- Fatria. (2017). Efektivitas Penggunaan Youtube Sebai Media Pembelajaran.
- Palupi, N. S., Zhafira, N. R., & Nurtama, B. (2019). Optimasi Formula Tahu Lembut Instan dan Rasio Air Rehidrasi dalam Pengembangan Wedang Tahu sebagai Pangan Fungsional. *Jurnal Mutu Pangan: Indonesian Journal of Food Quality*, 6(2), 63–71. <https://doi.org/10.29244/jmpi.2019.6.63>
- Rivai. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>

- Setiyorini, E. (2015). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pokok Bangun Ruang Sisi Datar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Boyolangu Tulungagung Tahun Pelajaran 2013-2014. 1, 53–72. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/id/eprint/345>
- Sumaji. (2015). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas V SD Pada Pembelajaran IPA. 1, 17–27.
- Sutarti. (2017). Desain Pembelajaran Materi Hubungan Antar Garis Yang Mendukung Pemahaman Konsep Siswa. PHI: Jurnal Pendidikan Matematika, 5(1), 60. <https://doi.org/10.33087/phi.v5i1.128>
- Widiastuti, E., & Sagoro, E. M. (2017). Pengembangan Crossword Puzzle Accounting (Cpa) Berbasis Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 15(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v15i1.14817>.