

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA DAN KEAKTIFAN BELAJAR DI KELAS VI MI ASSULTHONIYAH KOTA PROBOLINGGO

***Korik Alfat, Nur Khosiah, Yulina Fadilah**

Institut Ahmad Dahlan Probolinggo

*Email: qorikndh03@gmail.com

Abstract

Education has an important role in the process of developing students' potential, with a special emphasis on the role of mathematics, especially the subject matter of flat-sided spaces. Although efforts have been made to improve the quality of education, there are still problems, especially related to students' desire to learn mathematics. The importance of learning media that is interesting and easy to understand has become a major concern. In this case, the human body structure media, which is centered on the material of human body recognition which is one of the discussions of Biology lessons in grade VI SD / MI. This Research and Development study uses the ADDIE model. Validity by media experts and material experts is required during the development process. The results showed that this media, can bring changes to student learning outcomes so that they can experience an increase from before. The creation of human body structure media can be considered as a fun innovation. This media also has the potential to improve speaking skills and learning activeness and can be applied in the world of education.

Keywords: *Biology; Human Body Structure; Media*

Abstrak

Pendidikan memiliki peran penting dalam proses pengembangan potensi siswa, dengan penekanan khusus pada peran matematika, terutama materi pelajaran tentang bangun ruang sisi datar. Meskipun telah dilakukan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, masih terdapat masalah, terutama terkait dengan keinginan siswa untuk belajar matematika. Pentingnya media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami telah menjadi perhatian utama. Dalam hal ini, media struktur tubuh manusia, yang dipusatkan terhadap materi pengenalan tubuh manusia yang merupakan salah satu pembahasan dari pelajaran Biologi di kelas VI SD/MI. Penelitian *Research and Development* ini menggunakan model ADDIE. Validitas dilakukan oleh ahli media dan ahli materi diperlukan selama proses pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini, dapat membawa perubahan terhadap hasil belajar siswa sehingga bisa mengalami peningkatan dari pada sebelumnya. Pembuatan media struktur tubuh manusia dapat dianggap sebagai inovasi yang menyenangkan. Media ini juga memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan keaktifan belajar dan dapat diaplikasikan dalam dunia pendidikan.

Kata kunci: Biologi; Struktur Tubuh Manusia; Media

PENDAHULUAN

Pendidikan didefinisikan sebagai pembelajaran ilmu pengetahuan yang berpengaruh positif untuk kehidupan bagi setiap individu yang terjadi sepanjang hayat di berbagai tempat dan situasi (Pristiwanti et al., 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat Soraya bahwa Pendidikan adalah kebutuhan yang harus dipenuhi sepanjang hidup seseorang (Soraya, 2020)(Hairani, 2018)(Sari, 2020).

Segala upaya dan penanganan sudah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan baik dari segi kualitas pendidik, kurikulum pendidikan maupun media pembelajaran (Suartama, 2006)(Siswa et al., 2017)(Puspita & Andriani, 2021). Hal tersebut dikarenakan pentingnya pendidikan dalam mengembangkan sumber daya manusia (Elmunsyah et al., 2019). Pencapaian kualitas sumber daya manusia yang baik dipengaruhi oleh perkembangan teknologi modern yang tidak terlepas dari peran pendidikan dan teknologi modern (Siregar & Dewi, 2022).

Media pembelajaran menjadi bagian dari bidang pengetahuan yang sangat memengaruhi kehidupan sehari-hari manusia (Pendidikan, 2018)(Sultan & Tirtayasa, 2019)(La'ia & Harefa, 2021). Media telah menjadi bagian dasar dari kehidupan manusia dari zaman kuno hingga zaman modern (Wibowo, 2023). Sehingga sangat penting untuk kehidupan siswa sekarang dan di masa depan (Marto, 2020). Sehingga media diajarkan pada semua jenjang pendidikan (Permatasari, 2021). Namun, realita yang ada menunjukkan bahwa ketertarikan peserta didik pada media pembelajaran terlihat masih sedikit (Hakim, 2023).

Padahal, media pembelajaran dapat dibuat semenarik mungkin agar siswa mudah memahaminya. Sangat penting untuk menggunakan media pendidikan yang menarik, tidak membosankan dan mudah dipahami dalam kegiatan pembelajaran (Magdalena et al., 2021). Media pembelajaran membantu siswa dalam memahami pembelajaran dan menjadi motivasi belajar siswa bisa meningkat (Janah & Mizan, 2023). Media pembelajaran yang unik seperti bentuk organ tubuh bisa digunakan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik yang memiliki unsur tiga dimensi (Anggraini et al., 2019).

Pembelajaran dikelas lebih menyenangkan dengan menggunakan media *visual* karena siswa membutuhkan media konkret dalam memahami materi tersebut (Fitri & Karlimah, 2018). Pengembangan *media pembelajaran* sangat diperlukan karena media konkret ini masih jarang diterapkan. Media ini dapat membantu siswa memecahkan masalah belajar karena mampu menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran (Habibi & Setyaningtyas, 2021).

Hasil observasi tentang media pembelajaran di beberapa madrasah di kota Probolinggo bahwa beberapa siswa masih mengalami kesulitan karena mereka tidak memahami materinya. Selanjutnya dalam wawancara dengan guru menyebutkan bahwa dalam menyampaikan materi jarang sekali menggunakan alat peraga. Guru hanya menulis materi yang ada dibuku di papan tulis. Siswa masih kesulitan memahami bentuknya yang abstrak dan kurang menarik perhatian mereka. Siswa membutuhkan alat pembelajaran yang lebih asik, seperti *media pembelajaran*.

Dengan demikian, inovasi baru dalam pembelajaran kelas yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa diperlukan dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Keaktifan Belajar Di Kelas VI Mi Assulthoniyah Kota Probolinggo" dimaksudkan untuk dilakukan.

METODE PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan sebuah metor yang digunakan oleh peneliti yaitu *R&D (Research and Development)* melalui pendekatan ADDIE. Dimana penelitian ini dengan melakukan pengembangan proses membuat produk dan memverifikasinya sebagai alat bantu pembelajaran yang akan digunakan dalam dunia pendidikan atau suatu kegiatan untuk menghasilkan produk yang baru yang berguna untuk keberhasilan dalam proses pembelajaran (Samsu, 2021).

Penelitian ini bertempat di MI Assulthoniyah triwung kidul yang terletak di Jl. Kyai Sulthon Triwung Kidul, Kecamatan kademangan, Kota probolinggo, Provinsi Jawa Timur. Pelaksanaan penelitian yaitu dilakukan dari bulan Oktober hingga November selama semester ganjil tahun akademik 2023/2024. Penelitian ini melibatkan siswa MI Assulthoniyah sebagai populasinya. Sampel dari penelitian ini dengan mengambil sampel siswa kelas VI di MI Assulthoniyah yang terdiri dari 16 siswa.

Media yang telah dirancang adalah media kerangka manusia dan visual yang berfokus pada struktur tubuh manusia. Penelitian ini memanfaatkan metode pengumpulan data berupa kualitatif dan kuantitatif. Observasi, dokumentasi dan angket digunakan sebagai bentuk prosedur untuk mengumpulkan data. Alat pengumpulan data melibatkan lembar angket validasi yang disebarakan kepada dosen dari STAI Muhammadiyah Probolinggo dan guru kelas dari MI Assulthoniyah Triwung Kidul, serta lembar angket respon siswa kelas VI sebagai pengguna produk (*media pembelajaran*). Angket ini menggunakan penilaian skala Likert dengan lima pilihan jawaban.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran tentang pengenalan tubuh manusia di kelas VI SD/MI ini menjadi tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Media pembelajaran yang efektif sangat membantu proses pembelajaran di kelas, membantu siswa memecahkan masalah. Memahami masalah, membuat rencana penyelesaian, melaksanakan rencana, dan menafsirkan solusi adalah semua komponen kemampuan untuk memecahkan masalah.

Hasil penelitian ini menghasilkan media pembelajaran untuk siswa di kelas VI SD/MI yang membahas materi pengenalan tubuh manusia. Model penelitian pengembangan ADDIE digunakan untuk mengembangkan media ini.

Analysis (Analisis)

Tahap ini bertujuan untuk menganalisis masalah penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran dikelas berlangsung. Selanjutnya, melakukan perencanaan untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif agar mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran. Perencanaan produk yang akan dikembangkan dilakukan dengan cara mengidentifikasi produk sesuai dengan sasaran siswa, tujuan pembelajaran, isi atau materi, serta strategi penyampaianya dalam proses pembelajaran.

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis tentang proses pembelajaran dan permasalahan pembelajaran yang dialami khususnya di proses pelajaran kelas VI pada pengenalan tubuh manusia, dari permasalahan tersebut dicari sebuah solusi untuk mengatasinya.

Berdasarkan hasil analisis, dalam menyampaikan materi guru hanya menggunakan buku paket kemudian menggambarkan tubuh manusia di papan tulis, sehingga siswa masih kesulitan dalam memahami materi. Setelah melakukan studi pustaka untuk memahami masalah yang ada, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Janah & Mizan, 2023) merupakan salah satu media yang cocok digunakan dalam materi bangun ruang untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Design (desain)

Pada tahap ini ide produk baru yang akan dikembangkan sesuai dengan instruksi desain media pembelajaran yang akan dibuat dengan mendesain dan mempersiapkan alat dan bahan untuk pembuatan produk. Peneliti melakukan desain awal media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu membuat media *pembelajaran* dan persiapan peralatan dan bahan seperti: lem, pensil, kertas A4, kertas manila, kertas asturo, gunting, *double tape*, *cutter*, penggaris, benang jahit, dan karton. Langkah-langkah perancangan melibatkan aspek desain, keterhubungan media dengan materi pembelajaran dan kebutuhan belajar siswa.



Gambar 1. Penerapan Media Pembelajaran

Development (Pengembangan)

Tahap ini memiliki tujuan untuk mengembangkan produk baru yang sesuai dengan design yang ada, serta membuat instrumen penilaian produk. Pada langkah pengembangan ini tahap analisis dan desain disatukan sehingga menghasilkan suatu

produk media pembelajaran yang baru dan dilakukan uji kelayakan dari media yang dibuat melalui penilaian oleh para ahli desain dan ahli materi melalui penilaian Validasi.

1. Validasi Ahli Media

Validasi ini untuk mengetahui tingkat kecocokan dan kelayakan media pembelajaran serta menerima kritik dan saran dari dosen dan guru ahli guna melakukan revisi jika diperlukan. Ahli media yang terlibat dalam penelitian ini adalah sunarti S.E selaku guru kelas di MI Assulthoniyah. Validasi ahli media dilakukan dengan penggunaan angket berjenis skala 1-5. Berdasarkan hasil uji oleh ahli media, sesuai dengan presentase tingkat pencapaian media *pembelajaran* memperoleh tingkat kelayakan sebesar 89%, menunjukkan bahwa media ini dapat dikategorikan “sangat valid” digunakan.

2. Validasi Ahli Materi

Ahli materi Ibu Indah Puspita Sari S.Pd, melakukan validasi terhadap media pembelajaran dengan menilai tingkat kelayakan materi dan memberikan kritik serta saran. Berdasarkan hasil uji ahli materi pada presentase tingkat pencapaian materi *pengenalan tubuh* yang telah divalidasi mencapai 92%, menunjukkan bahwa materi ini dianggap “sangat valid” untuk digunakan.

Implementation (implementasi)

Implementasi yang bertujuan untuk melakukan uji coba produk media *pembelajaran* pada siswa kelas VI MI Assulthoniyah. Implementasi untuk mengetahui kepraktisan media dengan cara mengevaluasi respons siswa dan observasi guru terhadap media yang telah dikembangkan serta untuk mengetahui keefektifan media melalui uji N-Gain yang diperoleh dari pretest dan posttest siswa yang dilakukan.

1. Analisis data kepraktisan

Berdasarkan hasil presentase respond siswa terhadap media pembelajaran *pengenalan tubuh* mencapai angka 86,5%, menunjukkan bahwa media ini sangat praktis digunakan. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa respon siswa terhadap *pengenalan tubuh* sangat positif. Selain itu, hasil observasi guru menunjukkan bahwa kualifikasi media *pembelajaran* tergolong sangat praktis dengan presentase 90%.

2. Analisis data keefektifan

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui nilai ke efektifan dari media pembelajaran. Hasil uji N-Gain diperoleh dari *pretest* dan *posttest* siswa kelas VI MI Assulthoniyah. Dengan mempertimbangkan hasil presentase Uji Normalitas Gain dari respond siswa terhadap media pembelajaran yang mencapai angka 0,6, dapat disimpulkan bahwa media ini dikategorikan sebagai sedang. Oleh karena itu, media ini efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran mengenai pengenalan tubuh manusia.

Evaluation (evaluasi)

Pada titik ini, data kevalidan produk akan dievaluasi. Ini akan diperoleh dari hasil uji para ahli tentang produk yang dikembangkan, termasuk ahli materi dan media, data kepraktisan dari tanggapan siswa dan pengamatan guru tentang media dan data kepraktisan dari tes soal, yaitu pretest dan posttest siswa. Didapatkan hasil rata-rata presentase dari data validasi ahli media dan ahli materi yaitu sebesar 90,5%, dengan kualifikasi kevalidan produk “sangat valid”.

Selanjutnya, rata-rata presentase kepraktisan produk berdasarkan data respond siswa dan observasi guru sebesar 88,25% dengan kualifikasi kepraktisan produk “sangat praktis”. Untuk hasil presentase Uji Normalitas Gain berdasarkan *pretest* dan *posttest* siswa terhadap media pembelajaran, yaitu mencapai angka 0,6 yang menunjukkan bahwa media ini dapat diklasifikasikan sebagai sedang dan valid.

Berdasarkan data tersebut, siswa mengalami peningkatan hasil belajar. Ditahap *pretest* rata-rata hasil belajar siswa mencapai 50%, beberapa siswa masih belum memahami sepenuhnya soal yang diberikan, sehingga mengakibatkan kesalahan dalam menyelesaikan masalah. Namun, setelah dijelaskan menggunakan media *pembelajaran* hasil belajar yang diperoleh dalam *posttest* yaitu mencapai rata-rata 80%. Hal ini dikarenakan siswa sudah mempelajari bentuk tubuh manusia, sehingga bisa memahami masalah dan menyelesaikan masalah dengan baik. Dengan adanya media pembelajaran ini bisa dijadikan sebagai semangat baru untuk siswa dalam pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dari penelitian ini adalah bahwa media *pembelajaran* yang dikembangkan untuk pembelajaran pada komponen pengenalan tubuh manusia terhadap siswa kelas VI terbukti valid, praktis dan efektif. Hasil pengembangan *media pembelajaran* ini juga diperkuat oleh evaluasi tingkat kevalidan produk yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil evaluasi tersebut menunjukkan tingkat “kevalidan yang tinggi”, dengan presentase sebesar 90,5% menandakan bahwa *media pembelajaran* dapat dianggap “sangat valid” untuk diterapkan.

Selain itu, hasil uji kepraktisan media pembelajaran berdasarkan respons siswa dan observasi guru, menunjukkan presentase sebesar 88,25% dengan kualifikasi kepraktisan “sangat praktis”. Hal ini mengindikasikan bahwa media ini mudah digunakan dan dapat dengan efektif meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu Uji keefektifan media pembelajaran melalui nilai N-Gain juga menghasilkan nilai yang memadai, dengan presentase 0,6, menunjukkan bahwa media ini dapat dikategorikan sebagai “efektif”.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, W., Nurwahidah, S., Asyhari, A., Reftyawati, D., & Haka, N. B. (2019). Development of Pop-Up Book Integrated with Quranic Verses Learning Media on Temperature and Changes in Matter. *Journal of Physics: Conference Series*, 1155(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1155/1/012084>
- Elmunsyah, H., Hidayat, W. N., & Asfani, K. (2019). Interactive learning media innovation: Utilization of augmented reality and pop-up book to improve user's learning autonomy. *Journal of Physics: Conference Series*, 1193(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1193/1/012031>
- Hairani, E. (2018). *Pembelajaran Sepanjang Hayat Menuju Masyarakat Berpengetahuan*. 2(1), 355–377.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325.
- Pendidikan, J. K. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan The Role Of Instructional Media To Improving*. 2(2).
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- Puspita, D. G., & Andriani, D. E. (2021). Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan Di Sekolah Menengah Pertama Dan Permasalahannya. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 54–77. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v6i1.1893>
- Samsu. (2021). *Metode Penelitian* (Rusmini (ed.); Issue 17). Pustaka Jambi.
- Sari, R. R. (2020). *Tantangan Guru Pai Dalam Menghadapi Era Perubahan Globalisasi Teknologi Industri 4.0 Di Sma Negeri 01 Bengkulu Tengah*.
- Siregar, R., & Dewi, I. (2022). Peran Matematika Dalam Kehidupan Sosial Masyarakat. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturisme*, 4(3), 77–89.
- Siswa, P. B., Luh, N., & Ekayani, P. (2017). *Pentingnya Penggunaan Media*. March.
- Soraya, Z. (2020). Penguatan Pendidikan Karakter untuk Membangun Peradaban Bangsa. *Southeast Asian Journal of Islamic Education Management*, 1(1), 74–81. <https://doi.org/10.21154/sajiem.v1i1.10>
- Suartama, I. K. (2006). *Pengembangan Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran*. 56–58.
- Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). *Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pendahuluan* (1).
- Wibowo, B. A. (2023). Sejarah Pendidikan. In A. Febrianto (Ed.), *UPY Press* (Issue Mi). UPY Press.