

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN JEGOLAN UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPA SISWA KELAS V SDN CIJENGKOL
02**

Selvi Aryani Damayanti¹, Awalina Barokah²

^{1,2}PGSD FIKT Universitas Pelita Bangsa

¹shelviaryanid22@gmail.com, ²awalina.barokah@pelitabangsa.ac.id

ABSTRACT

Based on the results of observations and interviews with the homeroom teacher of grade V, it is known that low student learning interest occurs due to the lack of learning media in the student learning process, the use of learning media is needed to attract student learning interest, especially in science learning on the material of animal classification based on their food types. This study aims to increase student learning interest. This study uses a type of development research using the ADDIE development model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The feasibility test was carried out by three expert validations, namely media experts obtained a score of 83%, language experts obtained a score of 96%, and material experts obtained a score of 90%. The validation results from the three experts showed the feasibility of the media to be tested. Then the effectiveness test using a learning interest questionnaire from the results of small group trials obtained a score of 87.7% and a large group trial obtained a percentage of 85.6% with very effective criteria. While the teacher response questionnaire obtained a score of 95.3% and the student response questionnaire obtained a score of 89.3% with very good criteria. Based on the results of the study, it can be concluded that the Jegolan learning media can increase student learning interest.

Keywords: jegolan learning media, interest in learning, science

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama wali kelas V diketahui bahwa minat belajar siswa yang rendah terjadi karena kurangnya media pembelajaran dalam proses belajar siswa, penggunaan media pembelajaran dibutuhkan untuk dapat menarik minat belajar siswa, terutama dalam pembelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji kelayakan dilakukan oleh tiga validasi ahli, yakni ahli media memperoleh skor 83%, ahli bahasa memperoleh skor 96%, dan ahli materi memperoleh skor 90%. Hasil validasi dari ketiga ahli menunjukkan kelayakan media untuk diujicobakan. Kemudian uji efektifitas

menggunakan angket minat belajar dari hasil uji coba kelompok kecil memperoleh skor 87,7% dan uji coba kelompok besar memperoleh persentase 85,6% dengan kriteria sangat efektif. Sedangkan angket respon guru memperoleh skor 95,3% dan angket respon siswa memperoleh skor 89,3% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Jegolan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: media pembelajaran jegolan, minat belajar, IPA

A. Pendahuluan

Memahami IPA sangat penting untuk kehidupan sehari-hari. Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa masih menganggap IPA sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari. Hal ini disebabkan karena banyak guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku dan tidak menggunakan sumber belajar apapun, yang berdampak negatif pada minat belajar siswa. Alat bantu belajar seperti media pembelajaran diperlukan untuk pembelajaran IPA.

Kehadiran media pembelajaran menciptakan suasana kelas yang aktif karena mengarahkan siswa pada pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga menarik semangat dan ketekunan siswa dalam belajar. media pembelajaran hendaknya dirancang semenarik mungkin agar siswa tidak bosan. Kelebihan media pembelajaran yaitu dapat meningkatkan minat belajar,

memudahkan pemahaman pembelajaran, dan memungkinkan siswa berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran (Ardhani et al., 2021). Media pembelajaran memang banyak yang berbentuk gambar (visual), namun apabila media gambar dapat diinovasikan menjadi media permainan, proses pembelajaran pasti akan lebih efektif (Wenitasari et al., 2022).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan, diketahui bahwa minat siswa dalam belajar meningkat setelah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan. Peneliti mengusulkan solusi untuk masalah ini, dengan menyatakan bahwa media pembelajaran kreatif yang mempertimbangkan kebutuhan dan keadaan siswa diperlukan.

Berdasarkan hasil observasi peneliti dan wawancara dengan wali kelas V SDN Cijengkol 02, terlihat

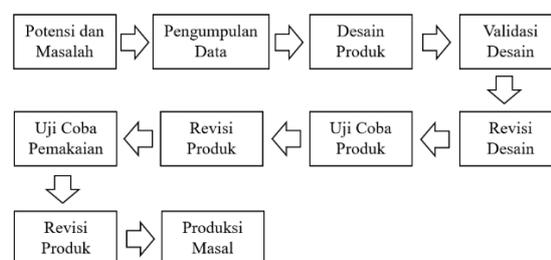
bahwa pembelajaran IPA masih memiliki kendala, yaitu siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran dan kurang berani bertanya. Hal ini disebabkan karena sekolah belum sepenuhnya memfasilitasi penggunaan media pembelajaran sehingga pembelajaran kurang menarik dan menurunkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Guru juga kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran karena hanya memiliki buku sebagai bahan ajar dan tidak memiliki media tambahan yang khusus untuk mendukung bahan ajar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat merangsang minat belajar siswa dan menumbuhkan semangat belajar.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan pembelajaran harus tercapai secara optimal dan permasalahan siswa harus diatasi melalui pengembangan media pembelajaran. Penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Jegolan Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Cijengkol 02”** merupakan judul penelitian yang dipilih dan menarik untuk dilakukan oleh peneliti. Untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan

menyenangkan, peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat membantu menumbuhkan semangat belajar dengan cara menumbuhkan minat siswa dalam mempelajari tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*) merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk tertentu, khususnya dalam bidang pendidikan. Sugiyono (2022: 297) mendefinisikan metode penelitian dan pengembangkn sebagi suatu proses yang digunakan untuk menciptakan suatu produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Berikut langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan ini :



Gambar 1 Bagan Langkah-Langkah R&D

(Sumber : Sugiyono, 2021: 404)

Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran Jegolan berbasis permainan yang menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) untuk materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Sesuai namanya, model ADDIE terdiri dari langkah-langkah perencanaan dan produksi barang yang akan diproduksi secara efektif dan efisien.

Peneliti memilih model pengembangan ini karena untuk menghasilkan produk yang lebih efisien, teknik kerja ADDIE lebih sistematis, sederhana, dan penelitiannya mengacu pada tahap penelitian dan pengembangan (R&D). Kemudian, tahapan yang disediakan sederhana dan mudah diikuti, sehingga memudahkan peneliti untuk menggunakan model pengembangan ini.

Berikut ini bagan model pengembangan yang digunakan dalam model ADDIE:



Gambar 2 Bagan Model Pengembangan ADDIE

(Sumber : Risal et al, 2022: 15)

Alat bantu untuk pengumpulan data atau informasi disebut instrumen penilaian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Responden diberikan angket dengan tipe jawaban checklist (✓). Alat ukur yang digunakan adalah skala likert. Menurut Sugiyono (2022: 28) Skala likert merupakan alat yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap peristiwa atau gejala sosial.

Efektivitas media pembelajar, materi pembelajaran, respon guru dan siswa terhadap produk media pembelajaran yang dibuat, dan faktor-faktor lainnya diukur dalam penelitian ini menggunakan angket. Tabel skala likert yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

Tabel 1 Kriteria Skala Likert

Skor	Kriteria
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Netral
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

(Sumber: Sugiyono, 2022: 93)

Angket dibagikan sebagai alat bantu penilaian media pembelajaran kepada ahli media, ahli bahasa, ahli materi, serta respon guru dan siswa kelas V yang berjumlah 40 siswa.

Kemudian ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi harus memvalidasi analisis data yang digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dibuat sebelum di uji cobakan. Rumus berikut akan digunakan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran Jegolan.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Sumber: Sugiyono, 2022:15)

Keterangan :

P = Persentase kelayakan

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

100 % = Konstanta

Para ahli validasi akan memberikan hasil persentase nilai kelayakan media pembelajaran Jegolan kepada peneliti berdasarkan rumus yang telah disebutkan. Selanjutnya, hasil persentase tersebut dikonversi menjadi data interpretasi dengan menggunakan kriteria kelayakan media pembelajaran berikut :

Tabel 2 Kriteria Nilai Kelayakan

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

(Sumber: Riduwan, 2023:41)

Apabila validator menilai bahwa hasil yang diperoleh dari angket validasi layak, maka produk media pembelajaran Jegolan yang dihasilkan akan diuji cobakan. Selanjutnya selain dinilai kelayakannya oleh para validator, media diuji efektivitasnya menggunakan angket minat belajar, serta respon guru dan siswa menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Sumber: Sugiyono, 2022:15)

Keterangan :

P = Persentase efektifitas

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

100 % = Konstanta

Hasil persentase yang diperoleh kemudian dikonversi ke dalam tabel interpretasi keefektifan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar sebagai berikut :

Tabel 3 Efektivitas Media Pembelajaran

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

(Sumber: Riduwan, 2023:41)

Apabila pengembangan media pembelajaran Jegolan ini mencapai

tingkat efektif dan sangat layak serta mendapat respon positif dari guru dan siswa, maka dapat dikatakan bisa meningkatkan minat belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi merupakan lima tahapan model pengembangan ADDIE yang menjadi dasar metode penelitian dan pengembangan (R&D) yang digunakan dalam penelitian ini. Hasil akhir dari penelitian ini adalah media pembelajaran Jegolan pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

Tahapan analisis yang meliputi analisis kebutuhan dan masalah merupakan langkah awal yang dilakukan. Tujuan dari analisis masalah adalah untuk mengidentifikasi masalah yang ada di sekolah terkait bahan ajar yang digunakan. Kesimpulan dari analisis masalah menunjukkan bahwa siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran IPA dan kurang berani bertanya. Hal ini dikarenakan sekolah belum sepenuhnya memfasilitasi penggunaan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan menurunkan

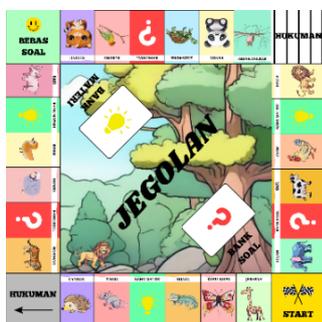
minat siswa dalam proses pembelajaran. Guru juga kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran karena hanya memiliki buku sebagai bahan ajar dan tidak memiliki media tambahan yang khusus untuk mendukung bahan ajar.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa terutama siswa kelas V untuk meningkatkan minat belajar siswa. Maka dengan demikian, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran Jegolan yang diharapkan akan meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPA dengan materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

Tahap selanjutnya yaitu perancangan (*design*). Tahap ini meliputi pembuatan produk pengembangan media pembelajaran Jegolan, yang meliputi pemilihan materi, pemberian nama media, penyesuaian materi dengan media, menyusun kerangka atau bentuk media Jegolan serta buku panduan media.

Langkah selanjutnya adalah pengembangan setelah media selesai dibuat. Saat ini, validasi angket

disediakan, dan penilaian dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Validator juga memberikan saran untuk media pembelajaran Jegolan. Peosedur validasi ini digunakan untuk memastikan apakah media pembelajaran Jegolan dapat digunakan dengan layak dalam proses pembelajaran IPA, khususnya materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Setelah validasi oleh ketiga validator tersebut menilai media layak, media pembelajaran Jegolan dapat diuji cobakan. Berikut media pembelajaran Jegolan yang telah dikembangkan :



Gambar 3 Tampilan Media Pembelajaran Jegolan



Gambar 4 Komponen Media Pembelajaran Jegolan

Pada tahap validasi terhadap media pembelajaran Jegolan yang dilakukan oleh validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi memperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 5 Hasil Validasi Para Ahli

No	Validator	Persentase (%)	Kriteria
1	Ahli Media	83%	Sangat Layak
2	Ahli Bahasa	96%	Sangat Layak
3	Ahli Materi	90%	Sangat Layak
Rata-Rata Skor		89,6%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil tabel di atas dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran Jegolan “sangat layak” untuk dikembangkan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kemudian uji keefektifan diperoleh dari angket minat belajar serta respon guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Jegolan. Hasil angket minat belajar siswa didapat pada pelaksanaan uji coba di kelas V SDN Cijengkol 02 sebanyak 40 siswa. Dari 40 siswa itu dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok kecil 10 siswa dan kelompok besar 30 siswa. Berikut ini adalah tabel hasil minat belajar siswa:

Tabel 6 Hasil Uji Coba

Pelaksanaan	Persentase (%)	Kriteria
Uji Coba Kelompok Kecil	87,7%	Sangat Efektif
Uji Coba Kelompok Besar	85,6%	Sangat Efektif

Kemudian hasil analisis data dari angket respon guru dan siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 7 Data Persentase Respon Guru dan Siswa

No	Responden	Persentase (%)	Kriteria
1	Respon Guru	95,3%	Sangat Baik
2	Respon Siswa	89,3%	Sangat Baik
	Rata-Rata	92,3%	Sangat Baik

Bila jumlah siswa yang rendah minat belajar dibagi dengan jumlah siswa pada observasi sebelum penggunaan media pembelajaran Jegolan, diperoleh persentase sebesar 47,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa meskipun dengan kriteria cukup efektif, minat belajar siswa masih rendah. Setelah dilakukan observasi, siswa diberikan aktivitas khususnya media pembelajaran Jegolan. Rata-rata skor 90% dengan kriteria sangat efektif berdasarkan hasil keseluruhan angket minat belajar, respon guru dan siswa. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran Jegolan

dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

E. Kesimpulan

Berikut ini Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian pengembangan media pembelajaran Jegolan untuk meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas V SDN Cijengkol 02 :

1. Media pembelajaran Jegolan untuk meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas V SDN Cijengkol 02 dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*.
2. Kelayakan media pembelajaran Jegolan diketahui setelah dilakukannya uji validasi. Adapun hasil penilaian ahli media memperoleh skor 83%, ahli bahasa memperoleh skor 96% dan ahli materi memperoleh skor 90%.
Skor rata-rata 89,6% dicapai berdasarkan hasil keseluruhan penilaian validator, dan termasuk dalam kriteria sangat layak.
3. Angket minat belajar serta respon guru dan siswa digunakan untuk

mengetahui keefektifan media pembelajaran Jegolan. Hasil analisis angket minat belajar pada uji coba kelompok primer (kecil) memperoleh skor 87,7%, dan pada uji coba kelompok sekunder (besar) memperoleh skor 85,6%. Kemudian pada hasil analisis angket respon guru memperoleh skor 95,3%, dan hasil analisis angket respon siswa memperoleh skor 89,3%.

Berdasarkan hasil keseluruhan dari angket minat belajar serta respon guru dan siswa memperoleh rata-rata skor 90% dengan kriteria sangat efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa Media Jegolan yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Achru P., A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205.
<https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Andhika, M. R. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 54.
<https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v1i01.598>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175.
<https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Barokah, A., & Mawaddah, N. (2020). Penerapan Model Inkuiri Terbimbing Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Dikoda*, 1(2), 20–25.
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8.
[http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf)
- Sapriyah. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun : Jurnal Pendidikan*

- Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 7–17.
<https://doi.org/10.36088/assabiqu.n.v2i1.611>
- Trismayanti, S. (2019). Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam*, 17(2).
- Wenitasari, Juli Hajani, T., & Firdiansyah, D. (2022). Pengembangan Media Monopoli pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 25 Lubuklinggau. *LP3MKIL*, 1(1), 58–70.
- Akrim. (2021). *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*. Pustaka Ilmu.
- Baso Intang Sappaile, T. P. (2021). *Hasil Belajar dari Perspektif Dukungan Orang Tua & Minat Belajar Siswa*. Makassar: Global RCI.
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur. In *Laksita Indonesia*.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Rahmawati, R. K. (2024). Minat Belajar. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Ramadhani, S. P. (2019). *KONSEP DASAR IPA* (Mulyani (ed.)). Yayasan Yiesa Rich.
- Riduwan. (2023). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Risnanosanti, A. R. (2022). *Pengembangan Minat & Bakat Belajar Siswa*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Zef Risal, R. H. (2022). *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.