

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI TUMBUHAN  
SUMBER KEHIDUPAN DI BUMI KELAS IV SD BERBASIS P3 (PAPAN  
PUTARAN PINTAR) DENGAN *SURPRISE BOX***

Rosalini Zahara<sup>1</sup>, Beta Rapita Silalahi<sup>2</sup>, Khairiah Lubis<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

<sup>1</sup>[rosalinizahara@umnaw.ac.id](mailto:rosalinizahara@umnaw.ac.id), <sup>2</sup>[betarapitasilalahi@umnaw.ac.id](mailto:betarapitasilalahi@umnaw.ac.id),

<sup>3</sup>[khairiahlubis@umnaw.ac.id](mailto:khairiahlubis@umnaw.ac.id)

**ABSTRACT**

*This development research aims to develop learning media P3 (Smart Round Board) with Surprise Box on the material "Plants that are the Source of Life on Earth" which is suitable for use in the learning process in class IV. This research was conducted in class IV of SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia. This development research uses the Research and Development (R&D) research method using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. However, this research only reached the development stage. The P3 media (Smart Round Board) with Surprise Box that has been developed has been validated by several experts, namely material experts, media experts and learning experts (teacher response). Based on the validation results from the material expert validator, the score was 92. From the media expert validation results, the score was 88 and from the learning expert validation results, the score was 83. So from the assessment it can be said that the P3 learning media (Smart Round Board) with Surprise Box is The material "Plants that are the Source of Life on Earth" developed is valid and very suitable for use in the learning process.*

**Keywords:** *learning media, P3, student, surprise box, plants*

**ABSTRAK**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box* pada materi "Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi" yang layak digunakan pada proses pembelajaran di kelas IV. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implemetation, and Evaluation*). Namun penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*Development*). Media P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box* yang telah dikembangkan divalidasi oleh beberapa ahli, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran (respon guru). Berdasarkan hasil validasi dari validator ahli materi didapatkan nilai sebesar 92. Dari hasil validasi ahli media didapatkan nilai sebesar 88 dan dari hasil validasi ahli pembelajaran

didapatkan nilai sebesar 83. Maka dari penilaian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box* pada materi "Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi" yang dikembangkan sudah Valid dan Sangat Layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, P3, peserta didik, *surprise box*, tumbuhan

### **A. Pendahuluan**

Menurut (Rangkuti & Sukmawati (2022) Pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang keak akan berguna untuk menompang kehidupan dimasa yang akan datang. Dalam proses pembelajaran media mempunyai arti yang cukup penting. Media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar, dengan opimalisasi penggunaan media, pembelajaran dapat berlangsung dan mencapai hasil optimal. Guru dan peserta didik sama-sama bisa belajar dan menguasai materi dengan bantuan media yang telah ditentukan.

Meia P3 (Papan Putaran Pintar) ialah suatu media pembelajaran yang bentuknya sejenis kipas angin. Sedangkan *Surprise Box* menurut (Waladiyah, 2018) ialah sebuah kotak sejenis kado yang berbentuk kertas

yang apabila dibuka isisnya beraneka bentuk ungkapan melalui kreatifitas, isi dari *surprise box* yaitu materi pembelajaran tumbuhan sumber kehidupan di bumi.

Berdasarkan hasil obsevasi yang dilakukan di SDN 105345 Sidodadi Ramunia dikelas IV terhadap proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS ditemukan belum adanya penggunaan media pembelajaran, sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran kurikulum merdeka hanya buku pegangan siswa berupa buku IPAS yang dimiliki setiap siswa, pembelajaran yang dilakukan guru hanya menyampaikan materipembelajaran sehingga siswa merasa bosan terhadap proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran seringkali dihadapkan pada tantangan dalam menyajikan informasi yang mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pengembangan

yang dapat mendukung proses pembelajaran sehingga tercipta suasana lingkungan belajar yang menyenangkan. dengan demikian, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box* pada materi Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas IV SD”.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka penelitian ini akan di fokuskan pada rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box* pada materi Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas IV SD?

2. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box* pada materi Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas IV SD?

Mengacu pada rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah produk Media Pembelajaran P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box* pada

materi Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas IV SD.

## **B. Metode Penelitian**

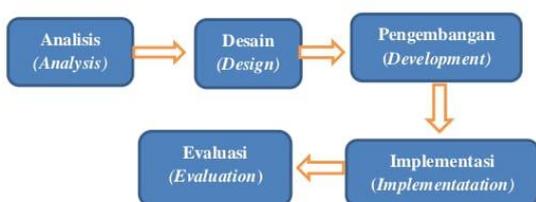
Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dengan menggunakan langkah-langkah yang sistematis sehingga produk yang dihasilkan teruji kelayakannya. Dalam bidang pendidikan produk produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dimana guru berperan sebagai penyampaian informasi dalam hal ini guru sebaiknya menggunakan berbagai media ajar yang sesuai (Angely et al., 2023).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Akan tetapi, pada tahap *Implementation dan Evaluation* tidak dilakukan dikarenakan keterbatasan

sehingga penelitian ini model pengembangan yang digunakan hanya ADD (*Analysis, Design, Development*).

Untuk metode pengembangan, dipilih model ADDIE. Model pengembangan ini dikembangkan oleh Dick and Carry. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang memiliki lima tahapan Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).



Gambar 3.1 Model ADDIE

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan sebuah Media P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box* yang layak digunakan pada proses pembelajaran Kurikulum Merdeka materi Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas IV SD. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan prosedur ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu

*Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementasi* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Akan tetapi dalam penelitian dan pengembangan ADDIE yang dilakukan hanya sampai tahap ketiga, yaitu *Development* (Pengembangan). Tahap-tahap yang akan dijelaskan di bawah ini.

#### Tahap Analisis (*Analysis*)

menganalisis permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran yang kemudian diidentifikasi pemecahan masalahnya melalui analisis kebutuhan siswa dengan permasalahan yang ditemukan pada saat observasi. Dari permasalahan tersebut peneliti tertarik mengembangkan sebuah Media Pembelajaran P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box*. Kemudian menganalisis tujuan pembelajaran agar media yang dikembangkan tepat dan sesuai.

#### Tahap Perancangan (*Design*)

Selanjutnya prosedur penelitian dilanjutkan pada tahap (*Design*) Perancangan. Pada tahap ini peneliti mulai merancang bentuk dari Media P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box* pada materi "Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi" yang

dikembangkan. Pada tahap ini terdapat beberapa langkah-langkah yang dilakukan, antara lain:

### 1. Menyusun Materi

Langkah pertama yang dilakukan adalah menyusun materi menggunakan modul ajar kurikulum merdeka pada Media P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box*. Materi didapat dari berbagai sumber, seperti dari buku siswa IPAS SD Kelas IV yang dikeluarkan oleh Kemendikbud, materi disusun menggunakan *Microsoft word*.

### 2. Membuat Cover Media Pembelajaran

Langkah selanjutnya peneliti membuat *desain cover* (sampul) dari Media P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box* pada materi "Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi" yang dikembangkan. *Desain cover* (sampul) dibuat menggunakan aplikasi *canva*.



Gambar 4.1  
Cover media P3 (Papan Putaran Pintar)

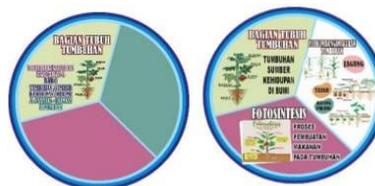


Gambar 4.2  
Cover Media Surprise Box

### 3. Penggabungan Hasil *Desain* dan Materi

Setelah hasil desain selesai dibuat, selanjutnya peneliti

menggabungkan hasil dengan materi yang telah disusun pada modul ajar kurikulum merdeka sebelumnya di *Microsoft word*.



Gambar 4.3  
Penggabungan Desain dengan materi pada media P3



Gambar 4.4  
Penggabungan Desain dengan materi pada media *surprise box*

### 4. Hasil Rancangan

Peneliti mencetak hasil rancangan kemudian membuat kedalam bentuk lingkaran dengan menggunakan kayu dan penyangga pada media papan putaran pintar agar dapat berdiri serta berputar sesuai dengan apa yang diinginkan. Kemudian pada media *surprise box* peneliti membuat kedalam beberapa kotak yang berisikan pertanyaan yang nantinya akan di jawab oleh siswa.

(Kamaladini et al., 2021) mengatakan bahwa media papan pintar merupakan media grafis yang secara efektif dapat

menampilkan pesan tertentu secara praktis, terdiri atas papan, tampilan-tampilan berbentuk gambar, huruf, maupun angka yang dapat dipasang.



Gambar 4.5  
Media P3 (Papan Putaran Pintar)



Gambar 4.6  
Media Surprise Box

### **Tahap Pengembangan (*Development*)**

Validasi dalam pengembangan ini difokuskan ke dalam tiga tahap, yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media dan validasi ahli pembelajaran. Berikut ini hasil dari validasi dari ketiga validator, ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Hasil dari validasi ahli materi didapatkan skor kevalidan sebesar 64. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa materi pada Media Pembelajaran P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box* pada

materi “Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi” yang dikembangkan “Layak” untuk diterapkan dalam proses pembelajaran tanpa adanya revisi, hasil validasi ahli media didapatkan skor kevalidan sebesar 81. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa Media Pembelajaran P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box* pada materi “Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi” yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk diterapkan dalam proses pembelajaran tanpa adanya revisi. Dan terakhir validasi ahli pembelajaran didapatkan skor kevalidan sebesar 99. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa Media Pembelajaran P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box* pada materi “Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi” yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk diterapkan dalam proses pembelajaran tanpa adanya revisi.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk Media Pembelajaran P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box* pada materi “Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi” yang layak digunakan dalam proses pembelajaran pada kurikulum

merdeka di SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu (1) *Analysis* (Analisis), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementasi* (Penerapan), (5) *Evaluation* (Evaluasi). Akan tetapi prosedur pengembangan ADDIE yang dilakukan dalam penelitian ini hanya sampai tahap ketiga, yaitu *Development* (Pengembangan).

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menggunakan prosedur ADDIE Yang dilakukan dari tahap *Analysis* (Analisis) sampai pada tahap *Development* (Pengembangan). Peneliti menyimpulkan beberapa hal, antara lain yaitu produk yang dikembangkan dan total skor yang didapatkan dari validasi ahli materi, yaitu 92, dari validasi ahli media, yaitu 88 dan dari ahli pembelajaran sebesar 83. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa Media P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box* materi Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan pada proses

pembelajaran kurikulum merdeka materi Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas IV SD.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Angely, O., Ramadani, N., Chandra Kirana, K., Astuti, U., & Marini, A. (2023). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH> Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). In *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* (Vol. 2, Issue 6). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Aniqoh, A. N., Khan, R. I., Iswantinaingtyas, V., & Sugiarto, S. (2022, July). Strategi Guru Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Menggunakan Papan Pintar. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* (Vol. 5, pp. 826-832).
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. (Cetakan ke 21). Jakarta: Penerbit PT Raja Grafindo Persada.
- Billah, S., Jasmienti, J., Khairuddin, K., & Alimir, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Misteri Box pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di UPTD SD Negeri 02 Sialang Kecamatan Kapur IX. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 21591-21601..

- Frendiyanti, R., & Sumadi, C. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bariumplants Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Kamal 1. 1(3), 62–76. <https://doi.org/10.47861/khirani.v1i3.413>
- Hijjah, N., & Bahri, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerpen di Kelas V SD Negeri 064970 Medan Denai. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1), 24-32.
- Hutagalung, A. P., & Silalahi, B. R. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Kontekstual Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(9), 7777-7786.
- Inayati, U. (2022, August). Konsep Dan Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad-21 Di SD/MI. In *ICIE: International Conference on Islamic Education* (Vol. 2, pp. 293-304).
- Indriani, Y., & Hidayati, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Prezi pada Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV SD. *FONDATIA*, 7(1), 211-221.
- Jamaludin, U. & Rachmatullah, R. (2018). Pembelajaran Pendidikan IPS Teori Konsep dan Aplikasi Bagi Guru dan Mahasiswa. Bekasi : CV. Nurani.
- Jefflin, H., & Afriansyah, H. (2020). Pengertian Kurikulum, Proses Administrasi Kurikulum Dan Peran Guru Dalam Administrasi Kurikulum.
- Kamaladini, K. (2021). Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Pada Tema 7 Sub Tema 2 Pembelajaran 5 Di Kelas 1 Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram).
- Kamaladini, K., Gani, A. A., & Sari, N. (2021). Pengembangan Media Papan Edukasi Pintar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional...*, 1 (September), 93 – 100. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/snpaedagor/articleview/5693>
- Liavani, M., & Silalahi, B. R. (2023). Pengembangan Media Lift The Flap Book Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*, 2(1), 1361-1368.
- Lingga, N. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Parantar (Papan Putaran Pintar) Dengan Surprise Box Berbasis Android Pada Pelajaran IPA (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Maghfi, U. N. (2020). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Papan Pintar (Smart Board). *Jurnal Program Studi PGRA*, 6 (2), 157-170.
- Maghfi, U. N., & Suyadi, S. (2020). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media

- Papan Pintar (Smart Board). *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2), 157-170.
- Mardianto. (2019). Media Papan Pintar Mengembangkan Strategi Pembelajaran Dari Matematika Sampai Mata Pelajaran Lainnya. *12 Th International Wokshop and Conference of Asean Studies in Islamic and Arabic Education, Social Science and Educational Technology*, 1-8.
- Munawarah, Z. M., Bukhari, B., & Fitri, A. (2022). Pemanfaatan Media Belajar Oleh Guru Dalam Pembelajaran Di SD Negeri 1 Mata le Kabupaten Aceh Besar. *Elementary Education Research*, 7(3).
- Munisah, E., & Kotabumi, U. M. (n.d.). Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar.
- Nadya Meila Nasution, O. (2023). Analisis Penalaran Soal Geometri Bidang Datar Pada Buku Ajar Matematika Sd. 4(4).
- Ningrum, C. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia untuk Siswa Kelas V SDN Tugurejo 01 Kota Semarang.
- Nurhasanah, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran papan pintar pada mata pelajaran IPA kelas IV SD negeri rejosari. *Linggau Journal Science Education*, 2(3), 75-84.
- Nurhayati, R., & Nur Tanzila, A. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. In *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School JIEES* (Vol. 1, Issue 1).
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran melalui Game Educandy untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 439-448.
- Nuzulia, N., & Zain, E. K. M. M. (2020). Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran Ips Berbasis HOTS Keragaman Suku Dan Budaya Kelas 4 Di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 67-79.
- Oktaviyanti, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Parantar (Papan Putaran Pintar) Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Di Jenjang Sd/Mi (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Putri Samarinda, E., Handayani, T., & Ali Sofyan, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V Min 08 Muara Enim. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4).
- Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. 2022. Problematika Pemberian tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring. *IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 565-572. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/irje/article/view/3848>

- Rapita, Sukma Ulandari dan Desinta Dwi, „Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Sebagai”, *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 8.2 (2023)
- Rizka, Z. A. (2022). Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Di Kelas Iii Sd Al-Ittihadiyah. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Wahab, A., Junaedi, S. P., Efendi, D., Prastyo, H., PMat, M., Sari, D. P., ... & Wicaksono, A. (2021). Media Pembelajaran Matematika. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wilujeng, R. S. A., Nugroho, A. S., & Umam, N. K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran P3 (Papan Putar Pintar) Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Di Indonesia Untuk Pembelajaran IPS Kelas Iv SDN Unggulan Karanggeneng. *Nusantara Hasana Journal*, 3(2), 169-177.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023b). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Yaumi, M. (n.d.). Ragam Media Pembelajaran: *Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multi Media*.