

Pengembangan Media Pembelajaran Papan Edukasi Materi Jenis Makanan Hewan Untuk Kelas III di Sekolah Dasar

Oleh:

Galuh Nela Ananta,

Tri Linggo Wati

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Februari, 2026

Pendahuluan

Pendidikan di Sekolah Dasar yang mengorientasikan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pendidikan di Sekolah Dasar yang mengintegrasikan pembelajaran melalui fakta yang konkrit atau kejadian-kejadian yang ada pada lingkungan sekitar siswa. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dikelas III masih bersifat monoton, Media pembelajaran non digital yang sering digunakan guru saat mengajar lebih banyak menggunakan buku cetak dan lembar kerja. Sehingga, Siswa tidak terlibat aktif pada saat pembelajaran berlangsung karena kurangnya inovasi baru terhadap penerapan dan penggunaan media pembelajaran berbasis non digital.

Permasalahan tersebut melatarbelakangi perlu adanya inovasi baru penggunaan media pembelajaran yang edukatif, konkrit, dan inovatif media papan edukasi. Media papan edukasi dirancang secara relevan dengan sistem magnetik dan kantong interaksi guna mendukung pembelajaran yang dapat secara langsung mengamati, memahami, memindahkan objek pembelajaran. Hal ini selaras dengan teori konstruktivisme piaget bahwasannya belajar yang paling efektif melalui objek nyata. Hal tersebut juga didukung oleh Bruner yang menyebutkan bahwa siswa memperoleh pengetahuan dengan cara mengeksplorasi (belajar melalui tindakan langsung)

Pendahuluan

Penelitian terdahulu (Pujiyanto, Ilmawati Fahmi Imron, 2023) menunjukkan bahwasannya pengembangan media tersebut yang terbukti valid, efektif dan praktis pada materi jenis makanan hewan untuk membantu siswa dalam memahami materi dan menarik minat belajar siswa. Namun pada penelitian pengembangan tersebut, fokus penelitian tersebut hanya memiliki cakupan terbatas yang hanya memfokuskan pengembangan peneliti pada menarik minat belajar siswa tanpa adanya keterlibatan langsung dalam penggunaan media tersebut. Oleh karena itu, Kebaruan dari penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran non digital yang memberikan kesempatan siswa untuk terlibat aktif dalam penggunaan media pembelajaran melalui aktivitas hands-on pada kantong interaksi dan magnetik. Selain itu, penelitian ini juga melihat kemajuan presentase efektivitas penggunaan media papan edukasi ini dalam kegiatan pembelajaran.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

- Apakah yang menjadi permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam di Sekolah Dasar Negeri Panderejo?
- Bagaimana indikasi solusi yang digunakan dari permasalahan tersebut?
- Bagaimana kemajuan tingkat efektivitas media papan edukasi yang digunakan siswa pada kegiatan proses pembelajaran?

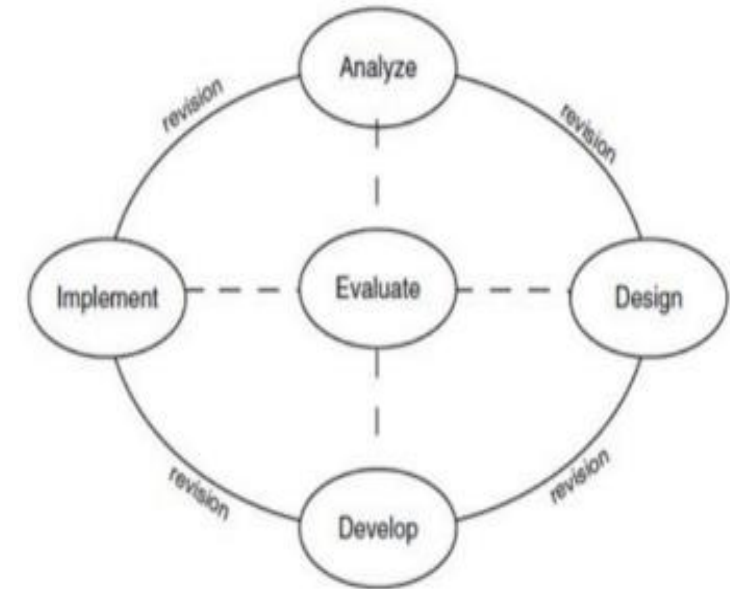
Metode

- Menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE oleh Branch diantaranya: Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate.
- Subjek penelitian yaitu siswa kelas III yang berjumlah 21 dan tempat penelitian di SDN panderejo
- Instrumen yang digunakan adalah angket validasi ahli materi, ahli media, RPP, angket respon siswa dan angket respon guru
- Menggunakan Teknik analisis data dengan rumus :

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100$$

Keterangan:

P : Presentase penelitian
 $\sum x$: Jumlah skor diperoleh
 $\sum x_i$: Jumlah skor maksimal



Metode

Kriteria Validitas dalam menguji kelayakan media oleh ahli media, ahli materi dan RPP

Presentase Validitas	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

Kriteria efektifitas dalam menguji efektivitas media oleh angket respon siswa dan guru

Presentase Validitas	Kriteria
81% - 100%	Sangat Efektif
61% - 80%	Efektif
41% - 60%	Cukup Efektif
21% - 40%	Kurang Efektif
0% - 20%	Tidak Efektif

Hasil

1. Hasil penelitian pada tahap analisis ini dilakukan pada siswa-siswi kelas III dan guru kelas III di SDN Panderejo dalam mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pada proses pembelajaran dikelas. Hasil informasi yang didapat melalui observasi dan wawancara yaitu pada kebutuhan media dimana kurangnya inovasi baru terhadap penggunaan media pembelajaran non digital sehingga membuat siswa tidak terlibat aktif. Selain itu, tahap ini juga menganalisis karakteristi, mata pelajaran serta materi pembelajaran yang digunakan agar relevan dengan pengembangan media pembelajaran.
2. Hasil penelitian pada tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa papan edukasi serta merancang desain media papan edukasi untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi jenis makanan hewan mulai dari bentuk visual yang berbentuk papan dengan desain tampilan luar berupa tirai, bahan yang digunakan, karakteristik media, hingga cara penggunaan media tersebut seperti memindahkan gambar dan kartu. desain yang digunakan mengangkat keceriaan karena objek pengguna media ini adalah siswa kelas rendah. Selain itu, pada tahap ini juga menyusun angket respon siswa dan guru untuk mengukur efektivitas media setelah digunakan dalam pembelajaran.
3. Hasil Tahap *Develop* atau pengembangan, tahap ini yaitu peneliti melaksanakan pengembangan media dari hasil analisis pada tahap 1 dan perencanaan pada tahap 2 serta menyempurnakan desain yang kemudian direalisasikan. Perealisasian ini merujuk pada mengembangkan rencana media papan edukasi menjadi media yang siap di uji validasikan ke ahli media dan ahli materi. hasil uji validitas ahli media, ahli materi dan rpp diperoleh skor presentase 100% dengan kategori kriteria "sangat valid" sehingga media layak digunakan dan diuji cobakan di sekolah dasar.

Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk media papan edukasi terdiri dari papan utama (background board), tirai, label kartu utama materi dengan tulisan “Hewan pemakan tumbuhan, Hewan pemakan daging, Hewan pemakan segalanya” yang kemudian dibawahnya terdapat tulisan kartu dari masing-masing tempat bertuliskan “Herbivora, Karnivora, Omnivora”. , kantong interaksi, dekorasi bawah (rumput,pohon,pagar), kartu gambar hewan, dan aksesoris tambahan.



Media papan edukasi merupakan media pembelajaran visual dan interaktif berbentuk papan yang dirancang untuk menguji keefektivitasan media ini pada jenjang sekolah dasar kelas III agar mempermudah siswa dalam memahami konsep materi melalui aktivitas hands-on atau melibatkan siswa. Melalui Papan edukasi sebagai media pembelajaran interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa. Papan Edukasi ini juga bersifat multi sensorik yaitu visual dengan warna cerna dan gambar hewan yang lucu dan kinestetik (gerakan melepas atau menempel kartu, memindahkan gambar).

Hasil

4. Hasil penelitian Tahap implement, media papan edukasi diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran pada siswa kelas III yang berjumlah 21. Dalam mengukur uji keefektifan media, peneliti menyebar angket respon guru dan siswa selaku pengguna. Hasil perolehan angket respon siswa diperoleh presentase 96,67% dengan kategori kriteria "sangat efektif" dan perolehan skor angket respon guru yaitu 97,5% dengan kriteria "sangat efektif". Hasil yang diperoleh dari pengisian angket menunjukkan bahwa 16 siswa menjawab "Ya" pada seluruh 10 pernyataan angket respon siswa, 3 siswa menjawab "Ya" pada 9 pernyataan dan menjawab "Tidak" untuk 1 pernyataan, dan 2 siswa menjawab "Ya" pada 8 pernyataan dan menjawab "Tidak" untuk 2 pernyataan pada angket respon siswa yang diberikan. Sehingga skor keseluruhan yang diperoleh dari hasil angket yaitu 203 dari ($16 \text{ siswa} \times 10 \text{ skor} = 160$ dan $3 \text{ siswa} \times 9 \text{ skor} = 27$ dan $2 \text{ siswa} \times 8 \text{ skor} = 16$) dengan skor maksimum (jumlah keseluruhan skor angket respon siswa) yaitu 210 dari ($\text{jumlah siswa} \times \text{jumlah skor} = 21 \text{ siswa} \times 10 \text{ skor}$).
5. Tahap Evaluate, Pada tahap evaluasi ini dilakukan menilai kelayakan kualitas dari produk pengembangan media papan edukasi jenis makanan hewan yang telah melewati tahap analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Proses evaluasi terhadap media papan edukasi dilakukan oleh peneliti berdasarkan hasil perolehan penilaian dari ahli media dan ahli materi serta penilaian dari hasil angket respon siswa dan guru. Tingginya presentase keefektifan menunjukkan bahwa media papan edukasi tidak hanya menarik secara visual akan tetapi juga efektif dalam saat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil ini menilai efektivitas kerelevanan media secara keseluruhan terhadap kebutuhan siswa meskipun penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada jumlah subjek dengan cakupan uji coba terbatas.

Pembahasan

Media papan edukasi ini memberikan keefektifan dan terbukti efektif serta valid pada penggunaannya terhadap siswa kelas 3 pada materi jenis makanan hewan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil presentase yang didapat dan kriteria penilaian yang diperoleh.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Pujiyanto, Ilmawati Fahmi Imron, 2023) yang menyatakan bahwa media papan flanel efektif dan layak digunakan. Oleh karena itu, Penelitian pengembangan media papan edukasi materi jenis makanan hewan ini juga menunjukkan respon positif siswa terhadap penggunaan media interaktif. Dengan demikian, penggunaan pengembangan media papan edukasi membuktikan bahwa media tersebut dapat diterapkan dengan baik di kelas dan terbukti efektif dalam penggunaannya dalam proses pembelajaran.

Temuan Penting Penelitian

- Media papan edukasi dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi serta memberikan keefektifan yang signifikan berdasarkan angket respon siswa dan guru terhadap kemampuan siswa kelas III di sekolah dasar pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam.
- Media papan edukasi mendukung sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD tahap operasional konkret, sehingga membantu siswa belajar melalui pengalaman visual dan manipulative.
- Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran non-digital berupa media papan edukasi materi jenis makanan hewan yang dirancang dengan baik tetap mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Sehingga, relevan dan efektif di sekolah dasar

Manfaat Penelitian

- Memudahkan siswa dalam belajar dan membuat siswa lebih terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran dikelas
- Pembelajaran menjadi lebih mudah, menyenangkan, dan menarik bagi siswa
- Memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan menjadi alternative yang efektif dalam menggunakan media pembelajaran interaktif
- Memudahkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran ilmu pengetahuan alam yang bersifat abstrak

Referensi

- A. Sujana and W. Sopandi, "Model-model Pembelajaran Inovatif: teori dan implementasi." 2020. [Online]. Available: <https://lens.org/086-967-518-082-419>
- E. Melianti, D. Handayani, F. Novianti, S. Syahputri, and S. A. Hasibuan, "Pentingnya Pendidikan Yang Ada di Sekolah Dasar," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 5, no. 1, pp. 3549–3554, 2023.
- Dwiki Ilmawan, "820-828 (5)," *Implementasi Kurikulum Merdeka Pemaknaan Merdeka dalam Perenc. Pembelajaran Di Sekol. Dasar*, vol. 4, pp. 820–828, 2024.
- J. Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Rev. J. Manaj. Pendidik. dan Pelatih.*, vol. 3, no. 1, pp. 45–56, 2019, doi: 10.35446/diklatreview.v3i1.349.
- M. M. Alan Januszewski, *Educational Technology: A Definition with Commentary*. Routledge, 2008. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=0KnYlgZfxRwC&lpg=PP1&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>
- M. P. P. Dita Tri Widiyani, Dr. Fitri Amilia, M.Pd., Agus Milu Susetyo, "INDIKATOR PEMBELAJARAN EFEKTIF DALAM PEMBELAJARAN DARING (dalam Dita Tri Widiyani , Dr . Fitri Amilia , M . Pd . , Agus Milu Susetyo , M . Pd . Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jem".
- M. S. Saleh, Syahrudin, M. S. Saleh, I. Azis, and Sahabuddin, "Media Pembelajaran," 2023, [Online]. Available: <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- N. Febriani, "Pemanfaatan Modul untuk membantu pembelajaran Microsoft Word pada siswa berkebutuhan khusus kelas X di SLB Negeri Balikpapan," *Sci. Eng. Educ. Dev. Stud. Conf. Ser.*, vol. 4, no. 2, pp. 45–50, 2021, doi: 10.20961/seeds.v4i2.56723.
- J. B. Kelana and D. S. Wardani, *Model Pembelajaran IPA SD*, no. February. 2021. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/MODEL_PEMBELAJARAN_IPA_SD/kxAeEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pembelajaran ipa&pg=PP1&printsec=frontcover&bsq=pembelajaran ipa

Referensi

- A. Kristanto, "Media Pembelajaran," *Bintang Sutabaya*, pp. 1–129, 2016.
- E. Kurniawati, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn," *Pedagog. J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 1, no. 1, pp. 1–5, 2021, doi: 10.56393/pedagogi.v1i1.74.
- N. R. Isnaini Wahyuningrum, Septi Adelia Putri, "Penerapan Media Pembelajaran Papan Pintar muatan IPA perubahan wujud benda di Sekolah Dasar," *J. Teknol. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 01, no. 02, pp. 328–333, 2023.
- A. Yosiva, B. Hendrawan, and A. S. Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar (Papin) Dan Katalog Ajaib (Kajib) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 1 Kaliwalu," *J. PGSD*, vol. 7, no. 2, pp. 20–16, 2021, doi: 10.32534/jps.v7i2.2442.
- B. A. M. Pujiyanto, Ilmawati Fahmi Imron, "Pengembangan Media Papan Flanel Materi Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan Pada Siswa Kelas V SD Negeri Lirboyo," vol. 5, pp. 341–345, 2023.
- N. D. Cahyaningati, B. A. Mukmin, D. Dwi, and N. Wenda, "Pengembangan Media Taman Satwa Pada Materi ' Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya ' Kelas V SDN Tanjung," no. 2, pp. 566–574, 2025.
- Nabila Nurfuaida Yahya, Muhammad Suwignyo Prayogo, and Elmi Hildania, "Penerapan Media Papan Rantai Makanan dan Analisis Respon Siswa Kelas IV di SDN Kaliwates 2 Jember," *Edukasi Elit. J. Inov. Pendidik.*, vol. 2, no. 3, pp. 189–197, 2025, doi: 10.62383/edukasi.v2i3.1714.
- F. Ramadhani *et al.*, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Non-Digital " Jadul " terhadap Konsentrasi Siswa saat Belajar Mata Pelajaran PAI memahami materi dan menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan . Oleh karena itu , penelitian," no. September, 2025.

Referensi

- S. Yumnah, S. Tinggi, A. Islam, and P. Bangil, "Strategi dan pendekatan pengelolaan kelas dalam pembelajaran," vol. 13, no. 1, pp. 18–26, 2018.
- R. Mesra, *Research & Development Dalam Pendidikan*. 2023.
- J. H. Curry, S. Johnson, and R. Peacock, "Robert Gagné and the Systematic Design of Instruction," *EdTech B.*, pp. 289–298, 2021, [Online]. Available: https://edtechbooks.org/id/robert_gagn_and_systematic_design
- U. Sultan Syarif Kasim and K. Kunci, "Pengembangan Model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation)," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 8, pp. 46363–46369, 2024.
- R. A. H. Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa Islam. Educ. J.*, vol. 3, no. 1, pp. 35–42, 2019, doi: 10.21070/halaqa.v3i1.2124.
- R. Rindiani and F. N. Hasanah, "Pengembangan Mobile Learning 'Detektif Siput' Kelas X SMK," *Media Penelit. Pendidik. J. Penelit. dalam Bid. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 16, no. 2, pp. 192–202, 2022, doi: 10.26877/mpp.v16i2.13183.
- D. N. Hidayah and F. N. Hasanah, "Development of 'BANTING' Learning Media for Vocational High School Students," *Acad. Open*, vol. 8, no. 1, pp. 1–17, 2023, doi: 10.21070/acopen.8.2023.4981.
- A. H. M. Rahiima Mulia Asih, "Jurnal jendela pendidikan," vol. 3, no. 03, pp. 330–341, 2023.

