

**PENGEMBANGAN MEDIA KOSERI PINTAR (KOTAK MISTERI PINTAR)
PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI JARING-JARING MAKANAN
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Alifia Karnia Saputri¹, Novialita Angga Wiratama²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

¹ Email: alifiakarnia@gmail.com

² Email: novialita3@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk media KOSERI PINTAR (Kotak Misteri Pintar) pada pembelajaran IPA materi jaring-jaring makanan kelas V sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid, efektif, dan praktis. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Subjek coba dalam penelitian ini adalah para ahli, guru, dan peserta didik kelas V SDN Belikang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar observasi, lembar wawancara, lembar validasi para ahli, lembar tes peserta didik, dan lembar angket respon peserta didik dan guru. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Hasil dari penelitian media KOSERI PINTAR menunjukkan bahwa pengembangan media memiliki kriteria sangat valid untuk digunakan, dengan persentase dari ahli materi yaitu 85,71%, ahli bahasa 88,57%, dan ahli media 92,5%, serta telah dilakukan perbaikan pada produk media sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji keefektifan media KOSERI PINTAR mendapatkan hasil persentase 87,5% dan dinyatakan sangat efektif. Sedangkan hasil uji kepraktisan oleh guru mendapatkan persentase nilai 92,5% dan hasil uji kepraktisan oleh peserta didik mendapatkan persentase nilai 95% sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa media KOSERI PINTAR yang dikembangkan telah valid, efektif dan praktis digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; KOSERI PINTAR; IPA; Jaring-jaring Makanan

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan kompleks yang disajikan oleh guru agar terjadi proses penerimaan ilmu pengetahuan, pembentukan kepribadian dan kepercayaan diri peserta didik. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan karakter yang positif, dan tanggung jawab guru adalah menyediakan fasilitas untuk mendukung perubahan tersebut [1]. Untuk mendukung proses pembelajaran diperlukan adanya alat atau media komunikasi yang layak untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran. Alat komunikasi yang dapat digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran disebut dengan media pembelajaran dalam dunia pendidikan.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad [2] media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, memfokuskan konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini senada dengan pendapat Adam dan Syastra [3] bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dari kedua pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan menarik akan menstimulasi motivasi dan minat belajar peserta didik dalam mempelajari hal baru yang disampaikan oleh guru sehingga pembelajaran akan mudah dipahami dan terasa lebih bermakna. Hal ini selaras dengan fungsi pembelajaran secara umum yaitu meningkatkan makna pembelajaran, menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik, dapat menciptakan interaksi langsung dengan kenyataan, mengatasi

karakter belajar peserta didik yang beragam, memaksimalkan proses komunikasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran [4]. Hal ini juga senada dengan pendapat Hasan [5] bahwa media digunakan sebagai perantara informasi antara guru dengan peserta didik, mencegah terjadinya kendala dalam proses pembelajaran, menumbuhkan antusias belajar peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran, dan mengoptimalkan proses pembelajaran. Berdasarkan kedua pendapat di atas fungsi media pembelajaran secara garis besar dapat disimpulkan sebagai perantara informasi, meningkatkan makna pembelajaran, menumbuhkan antusias belajar peserta didik dan guru dalam pembelajaran, dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran yang membutuhkan media dalam mempermudah penyampaiaannya salah satunya yaitu pembelajaran IPA. Karena dengan memanfaatkan media pembelajaran mampu membuat konsep IPA yang awalnya abstrak menjadi lebih konkret atau nyata. Sehingga makna pembelajaran lebih mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik.

IPA merupakan salah satu pembelajaran yang perlu dikuasai oleh peserta didik pada tingkat sekolah dasar. IPA merupakan terjemahan dari kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *natural science*. Menurut Wisudawati [6] *science* secara harfiah dapat diartikan sebagai pengetahuan ilmiah. Sedangkan *natural* adalah alam, sehingga IPA dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan yang menyelidiki semua fenomena yang ada di alam, baik benda hidup maupun benda mati. Konsep pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan konsep yang terpadu atau dijadikan satu, karena belum dipisahkan secara tersendiri seperti biologi, kimia maupun fisika. IPA merupakan usaha manusia memahami alam semesta melalui kegiatan penelitian, beraturan, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapat kesimpulan [7]. Pada kegiatan sehari-hari sering dijumpai peristiwa atau kejadian yang berkaitan dengan IPA sehingga pembelajaran IPA sangat perlu untuk dipelajari, karena dengan IPA peserta didik dapat mengetahui setiap peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru di kelas V SDN Belikanget bersama Ibu Sus Ekowati, S.Pd., diperoleh data bahwa dalam proses pembelajaran guru mengalami keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran sehingga hanya menggunakan buku tema yang diterbitkan Kemendikbud dan buku LKS yang mana dalam buku tersebut pemaparan materi sangat ringkas dan tidak terperinci. Hal tersebut terjadi karena terbatasnya sarana prasarana yang tersedia, dan juga pembuatan media membutuhkan waktu yang relatif lama. Sehingga guru hanya menggunakan media seadanya dan mencontohkan langsung dari alam sekitar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di kelas V SDN Belikanget bersama Ibu Sus Ekowati, S.Pd., peserta didik kelas V masih belum bisa aktif secara maksimal dalam proses pembelajaran. Banyak peserta didik yang masih pasif dan merasa kesulitan dalam memahami materi jaring-jaring makanan yang sudah disampaikan karena komponen yang lebih kompleks. Hal ini terbukti dari total 12 anak, hanya 33,3% atau 4 anak saja yang mendapatkan nilai di atas KKM. Sedangkan sisanya, 66,7% atau 8 anak mendapatkan nilai dibawah KKM. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPA materi jaring-jaring makanan masih rendah sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih berada di bawah KKM.

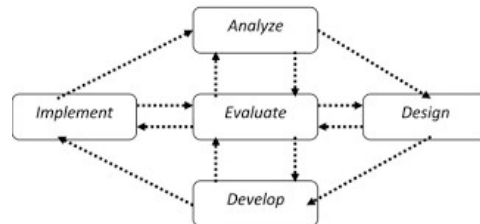
Rendahnya pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPA materi jaring-jaring makanan dapat diatasi dengan pengembangan media pembelajaran yang atraktif, interaktif dan tentunya belum pernah diterapkan pada peserta didik. Peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media KOSERI PINTAR. Penggunaan media KOSERI PINTAR dirasa mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam bidang pembelajaran IPA khususnya materi jaring-jaring makanan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh F.A. Firdaus dan S. Mizan [8] yang berjudul "Pengembangan Media Kotak Misteri Bangun Ruang Siswa Kelas VI SDN I Brondong Lamongan". Hasil pengembangan media adalah 76% untuk ahli materi, 88% untuk ahli media, dan 84% untuk ahli bahasa. Media Kotak Misteri menghasilkan kriteria praktis untuk lembar angket respon guru dan peserta didik, dengan persentase angket respon guru sebesar 91% dan persentase angket respon peserta didik sebesar 89%. Selanjutnya, hasil tes siswa menunjukkan kriteria efektif dengan nilai ketuntasan klasikal sebesar 89%. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Kotak Misteri yang dikembangkan layak, praktis, dan efektif untuk diterapkan. KOSERI PINTAR merupakan media tiga dimensi berbentuk kotak atau kubus. Media tiga dimensi adalah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dengan ciri-ciri bertekstur serta memiliki tinggi, lebar dan bervolume [9]. Kotak misteri adalah

jenis media pembelajaran yang berbentuk kotak atau kubus dan berisi materi yang hanya terlihat ketika kotak tersebut dibuka ketika kotak tersebut ditutup, peserta didik tidak tahu apa yang ada di dalamnya. [10]. Sehingga dalam penggunaannya dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif di dalam kelas karena melalui media ini peserta didik diharapkan mampu menemukan sendiri pengetahuan-pengetahuan baru melalui pertanyaan yang tersedia di dalam media KOSERI PINTAR.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, maka dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media KOSERI PINTAR (Kotak Misteri Pintar) pada Pembelajaran IPA Materi Jaring-jaring Makanan Kelas V Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian R&D (*Research and Development*). Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang digunakan untuk membuat dan menguji produk yang dihasilkan. [11]. Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan akan di uji kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Model yang digunakan dalam pengembangan media KOSERI PINTAR adalah model ADDIE. Pemilihan model ini berdasarkan tahapan penelitian yang efektif karena terdapat evaluasi setelah tahap implementasi dan dinamis untuk pengembangan media KOSERI PINTAR serta model ADDIE juga lebih sederhana jika dibanding model pengembangan yang lain sehingga membuat model ADDIE lebih mudah dimengerti dan diterapkan. Model ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluasi*) [12]. Untuk mengetahui langkah-langkah penelitian dan pengembangan dari model ADDIE dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Langkah-Langkah Penelitian Dan Pengembangan Dari Model ADDIE [12]

Penelitian dan pengembangan produk media KOSERI PINTAR ini dilakukan di SDN Belikanget dengan subjek coba yang terdiri dari para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, guru dan peserta didik kelas V SDN Belikanget. Jenis data yang digunakan dalam pengembangan media KOSERI PINTAR adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan selama proses analisis kebutuhan, serta tanggapan, kritik, dan saran dari para ahli. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi para ahli terhadap kelayakan produk media KOSERI PINTAR dengan menggunakan skor lembar validasi para ahli. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah lembar observasi, lembar wawancara, lembar validasi ahli, lembar tes peserta didik, dan angket respon peserta didik dan guru. Selanjutnya data yang telah diperoleh pada tahap pengembangan dan implementasi akan dianalisis menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan data kualitatif. Data tersebut digunakan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dihasilkan pada kualifikasi valid, efektif, dan praktis. Teknis analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Data hasil validasi hasil pengembangan media KOSERI PINTAR oleh para ahli dijadikan landasan dalam melakukan perbaikan. Rumus yang digunakan dalam menilai validasi adalah sebagai berikut.

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\%$$

Rentang persentase yang diperoleh kemudian disesuaikan dengan kriteria kevalidan. Kriteria kevalidan media KOSERI PINTAR dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Tabel Kriteria Tingkat Kevalidan Media KOSERI PINTAR [13]

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

Dari tabel 1. di atas diperoleh persentase akhir validasi dari rentang 1-100. Kriteria kevalidan media KOSERI PINTAR telah dipaparkan pada tabel di atas, apabila tingkat ketercapaiannya kurang dari 41% maka media KOSERI PINTAR tersebut termasuk dalam kriteria kurang valid sehingga memerlukan revisi. Apabila ketercapaiannya melebihi 40% maka media KOSERI PINTAR termasuk dalam kriteria cukup valid sehingga dapat diujicobakan dalam pembelajaran di dalam kelas.

Tingkat keefektifan media KOSERI PINTAR dapat diperoleh dari hasil tes peserta didik. Nilai maksimal pada tes peserta didik adalah 100 dengan KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Rumus yang digunakan dalam menilai efektifitas adalah sebagai berikut.

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

S : nilai yang diharapkan (dicari)

R : jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar

N : skor maksimum dalam tes

Rentang persentase yang diperoleh kemudian disesuaikan dengan kriteria keefektifan. Kriteria kevalidan media KOSERI PINTAR dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Tabel Kriteria Tingkat Kevalidan Media KOSERI PINTAR [13]

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

Dari tabel 2. di atas diperoleh persentase keefektifan dari rentang 1-100. Kriteria keefektifan media KOSERI PINTAR telah dipaparkan pada tabel di atas, apabila tingkat ketercapaiannya kurang dari 41% maka media KOSERI PINTAR tersebut termasuk dalam kriteria kurang efektif. Apabila ketercapaiannya melebihi 40% maka media KOSERI PINTAR termasuk kriteria cukup efektif.

Tingkat kepraktisan media KOSERI PINTAR dapat diperoleh dari lembar angket respon guru dan peserta didik. Rumus yang digunakan dalam menilai validasi adalah sebagai berikut.

$$\text{Tingkat Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\%$$

Rentang persentase yang diperoleh kemudian disesuaikan dengan kriteria kepraktisan. Kriteria kepraktisan media KOSERI PINTAR dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Tabel Kriteria Tingkat Kepraktisan Media KOSERI PINTAR [13]

Presentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

Dari tabel 3. di atas diperoleh persentase akhir keefektifan dari rentang 1-100. Kriteria kepraktisan media KOSERI PINTAR telah dipaparkan pada tabel di atas, apabila tingkat ketercapaiannya kurang dari 41% maka media KOSERI PINTAR tersebut termasuk dalam kriteria kurang praktis. Apabila ketercapaiannya melebihi 40% maka media KOSERI PINTAR termasuk kriteria cukup praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa Media KOSERI PINTAR (Kotak Misteri Pintar) pada pembelajaran IPA materi jaring-jaring makanan kelas V sekolah dasar. Penelitian dilakukan secara bertahap dimulai dari tahap analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) sesuai dengan tahap-tahap yang ada dalam model penelitian pengembangan ADDIE. Sesuai model penelitian pengembangan yang digunakan peneliti yaitu model ADDIE maka paparan pengembangan media KOSERI PINTAR dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini peneliti menganalisis masalah-masalah yang sedang terjadi di SDN Belikanget. Ada tiga tahap analisis yaitu: analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kurikulum.

a. Hasil Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran di SDN Belikanget khususnya pada mata pelajaran IPA. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN Belikanget. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama guru kelas V diperoleh informasi sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Analisis Kebutuhan

No.	Hasil yang Diperoleh
1.	Sistem pembelajaran yang diajarkan sesuai dengan implementasi kurikulum 2013.
2.	Semua tahapan dalam proses pembelajaran dimulai dari orientasi sampai penutup dilaksanakan dengan baik oleh guru.
3.	Terbatasnya penggunaan media pembelajaran dan hanya memanfaatkan lingkungan sekitar dan beberapa alat peraga yang ada di sekolah.
4.	Materi pada mata pelajaran IPA yang sulit dipahami oleh peserta didik kelas V adalah materi jaring-jaring makanan karena komponennya yang lebih kompleks dari rantai makanan.
5.	Belum terdapat media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran IPA pada materi jaring-jaring makanan.

b. Hasil Analisis Karakteristik Peserta Didik

Pada tahap analisis karakteristik peserta didik bertujuan untuk mengetahui karakteristik peserta didik sebelum peneliti mengembangkan produk media KOSERI PINTAR pada pembelajaran IPA materi materi jaring-jaring makanan kelas V sekolah dasar. Pada tahap ini diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Analisis Karakteristik Peserta Didik

No.	Hasil yang Ditemukan
1.	Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Belikanget yang berjumlah 12 anak, terdiri dari 8 peserta didik laki-laki dan 4 peserta didik perempuan.
2.	Rendahnya pemahaman materi oleh peserta didik. Dari subjek uji coba terdapat 8 peserta didik yang masih memiliki pemahaman materi yang rendah atau mendapatkan nilai di bawah KKM yaitu 75.

c. Hasil Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis berbagai perangkat kurikulum yang berlaku. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang berlaku di SDN Belikanget. Berikut pemaparan indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

Tabel 6. Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran
3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.	3.5.1 Menganalisis komponen jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar. 3.5.2 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.

4.5. Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.	4.5.1 Membuat gambar jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem beserta keterangannya.
--	---

Berdasarkan indikator pembelajaran yang telah ditentukan, tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik dapat menganalisis komponen jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar melalui media KOSERI PINTAR dengan teliti.
2. Peserta didik dapat menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar melalui media KOSERI PINTAR dengan benar.
3. Peserta didik dapat membuat gambar jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem beserta keterangannya melalui media kegiatan diskusi dengan benar.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan peneliti mulai merancang media KOSERI PINTAR pada pembelajaran IPA materi jaring-jaring makanan kelas V sekolah dasar yang akan dikembangkan. Ada tiga langkah pada tahap perancangan ini diantaranya yaitu merancang materi pembelajaran, menyusun desain media KOSERI PINTAR, dan menyusun instrumen penilaian media KOSERI PINTAR

Tabel 7. Rancangan Pembuatan Media KOSERI PINTAR

No.	Tahap Perancangan	Hasil yang Diperoleh
1.	Merancang materi pembelajaran	Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan sumber-sumber belajar penting yang sesuai dengan kurikulum 2013 revisi 2018 yang digunakan oleh SDN Belikanget. Perancangan materi pembelajaran diharapkan dapat membuat isi media KOSERI PINTAR lebih relevan dengan materi pembelajaran. Referensi buku yang digunakan adalah buku paket tema Kemendikbud, materi LKS, dan materi dari internet.
2.	Menyusun desain media KOSERI PINTAR	Penyusunan desain media KOSERI PINTAR meliputi Kotak media dengan tutupnya, amplop berisi kartu pertanyaan dan kartu jawaban, kartu hadiah dan hukuman, kartu petunjuk penggunaan, roda putar, dan gambar jaring-jaring makanan.
3.	Menyusun instrumen penilaian media KOSERI PINTAR	Penyusunan instrumen penilaian validasi untuk mengetahui tingkat kevalidan media KOSERI PINTAR, evaluasi hasil tes peserta didik untuk mengetahui tingkat keefektifan media KOSERI PINTAR, dan evaluasi angket respon guru dan peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan media KOSERI PINTAR.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah rancangan media selesai, peneliti mengoreksinya kembali sebelum media KOSERI PINTAR siap untuk divalidasi oleh ahli. Setelah semua komponen pembuatan media KOSERI PINTAR selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi untuk mengetahui tingkat kevalidan media KOSERI PINTAR yang dikembangkan. Pada saat validasi, peneliti melakukan uji coba kepada tiga ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Jika terdapat kekurangan pada uji validitas ahli, maka produk harus diperbaiki agar lebih valid dan layak. Indikator kevalidan produk KOSERI PINTAR menggunakan pedoman penilaian sebagai berikut.

Tabel 8. Tabel Kategori Skor Indikator Penilaian Para Ahli [14]

Kategori	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian kevalidan materi ini dilakukan hingga mendapatkan kriteria minimal cukup valid. Hasil penilaian berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Berikut ini perolehan skor masing-masing indikator dalam lembar validasi ahli materi.

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator Penilaian	Skor
1.	Kompetensi dasar terkait jaring-jaring makanan dapat dipadukan dengan media pembelajaran KOSERI PINTAR.	4
2.	Indikator pembelajaran terkait jaring-jaring makanan dapat dipadukan dengan media pembelajaran KOSERI PINTAR.	4
3.	Kesesuaian materi dalam media pembelajaran KOSERI PINTAR dengan kurikulum.	5
4.	Kesesuaian media pembelajaran KOSERI PINTAR dengan KD dan tujuan pembelajaran.	4
5.	Materi dalam media pembelajaran KOSERI PINTAR sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4
6.	Soal pertanyaan dalam media pembelajaran KOSERI PINTAR sesuai dengan materi pembelajaran.	4
7.	Jawaban dari pertanyaan dalam media pembelajaran KOSERI PINTAR sesuai dengan materi pembelajaran.	5
Jumlah Total		30
Persentase		85,71%
Kriteria		Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli materi tersebut, media KOSERI PINTAR memperoleh persentase nilai 85,71% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Valid”, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

b. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Penilaian kelayakan bahasa ini dilakukan hingga mendapatkan kriteria minimal cukup valid. Hasil penilaian berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Berikut ini perolehan skor masing-masing indikator dalam lembar validasi ahli bahasa:

Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Indikator Penilaian	Skor
1.	Struktur kalimat pada petunjuk penggunaan media pembelajaran KOSERI PINTAR mudah dipahami.	5
2.	Urutan penjelasan pada petunjuk penggunaan media pembelajaran KOSERI PINTAR mudah dipahami.	5
3.	Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran KOSERI PINTAR sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik, benar dan mudah dipahami.	4
4.	Pemilihan tata bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran KOSERI PINTAR sesuai dengan perkembangan peserta didik.	4
5.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran KOSERI PINTAR dapat merangsang peserta didik untuk mencari jawabannya secara mandiri.	4
6.	Kata dan kalimat dalam media pembelajaran KOSERI PINTAR tidak menimbulkan makna ganda.	5
7.	Tanda baca yang digunakan dalam media pembelajaran KOSERI PINTAR benar dan sesuai	4
Jumlah Total		31
Persentase		88,57%
Kriteria		Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa tersebut, media KOSERI PINTAR memperoleh persentase nilai 88,757% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Valid”, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

c. Hasil Validasi Ahli Media

Penilaian kelayakan media ini dilakukan hingga mendapatkan kriteria minimal cukup valid. Hasil penilaian berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Berikut ini perolehan skor masing-masing indikator dalam lembar validasi ahli media:

Tabel 11. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator Penilaian	Skor
1.	Penataan tata letak pada tampilan luar media pembelajaran KOSERI PINTAR menarik, padu dan selaras.	5
2.	Pemilihan warna yang digunakan dalam media pembelajaran KOSERI PINTAR menarik dan sesuai.	5
3.	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf pada media pembelajaran KOSERI PINTAR.	4
4.	Jenis huruf dan ukuran sesuai dengan tingkatan membaca peserta didik.	4
5.	Keterpaduan antara ilustrasi dengan huruf, warna dan layout dalam media pembelajaran KOSERI PINTAR.	5
6.	Desain tampilan media pembelajaran KOSERI PINTAR menarik.	5
7.	Tampilan media pembelajaran KOSERI PINTAR secara keseluruhan mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik.	5
8.	Media pembelajaran KOSERI PINTAR dapat digunakan dengan mudah.	4
Jumlah Total		37
Persentase		92,5%
Kriteria		Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli media tersebut, media KOSERI PINTAR memperoleh persentase nilai 92,5% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Valid”, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Setelah produk media KOSERI PINTAR dinyatakan layak, media KOSERI PINTAR langsung diuji cobakan dalam pembelajaran. Pada tahap ini diikuti oleh 12 peserta didik kelas V SDN Belikanget dan dilaksanakan satu kali pertemuan dengan pembelajaran tatap muka. Setelah penerapan media dalam proses pembelajaran peserta didik diberikan soal tes evaluasi serta guru dan peserta didik diberikan angket untuk mengetahui tingkat keefektifan dan kepraktisan produk media KOSERI PINTAR.

a. Hasil Uji Keefektifan Media KOSERI PINTAR

Hasil uji keefektifan media KOSERI PINTAR diperoleh dari hasil lembar tes peserta didik. Lembar tes peserta didik yang diujikan memuat 15 soal terdiri dari 5 soal pilihan ganda dan 5 soal isian dan 5 soal uraian. Peserta didik dinyatakan tuntas jika mendapatkan nilai di atas KKM yang telah ditentukan atau ≥ 75 . Berikut adalah tabel hasil perolehan nilai lembar tes peserta didik.

Tabel 12. Hasil Tes Peserta Didik

No.	Nama Peserta Didik	Skor Yang Diperoleh	Kriteria
1.	A S	79	Tuntas
2.	A U Q	93	Tuntas
3.	A H A	90	Tuntas
4.	B B	78	Tuntas
5.	C N A	85	Tuntas
6.	H D C	85	Tuntas
7.	N W H	93	Tuntas
8.	N Z K N	88	Tuntas
9.	N D L	86	Tuntas
10.	N A A P	80	Tuntas

11.	P B T B	93	Tuntas
12.	S S A	100	Tuntas
Jumlah Total			1050
Persentase			87,5%
Kriteria			Sangat Efektif

Berdasarkan hasil tes peserta didik tersebut, media KOSERI PINTAR memperoleh persentase nilai 87,5% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Efektif”.

b. Hasil Uji Kepraktisan Media KOSERI PINTAR

Hasil uji kepraktisan media KOSERI PINTAR diperoleh dari hasil angket respon guru dan peserta didik. Penilaian kepraktisan media ini dilakukan hingga mendapatkan kriteria minimal cukup praktis. Indikator kepraktisan KOSERI PINTAR menggunakan pedoman penilaian sebagai berikut.

Tabel 13. Kategori Skor Indikator Penilaian Angket Respon Guru Dan Peserta Didik [15]

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Kurang Setuju (KS)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Hasil penilaian berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Berikut ini perolehan skor dari hasil angket respon guru dan peserta didik.

Tabel 14. Hasil Angket Respon Guru dan Peserta Didik

No.	Keterangan	Persentase
1.	Angket Respon Guru	92,5%
2.	Angket Respon Peserta Didik	95%

Hasil angket respon guru pada tabel tersebut menunjukkan perolehan presentase nilai kepraktisan 92,5%, sedangkan hasil angket respon peserta didik menunjukkan perolehan presentase nilai kepraktisan sebesar 95% yang berarti dalam pengaplikasiannya produk pengembangan media KOSERI PINTAR termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis”.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi (*evaluation*) peneliti mengelola data kuantitatif yang didapatkan selama tahap pengembangan dan implementasi yaitu data validasi para ahli, lembar tes peserta didik, dan angket respon guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian media KOSERI PINTAR, pengembangan media memiliki kriteria sangat valid untuk digunakan, dengan persentase 85,71% dari ahli materi, 88,57% dari ahli bahasa, dan 92,5% dari ahli media, serta telah dilakukan perbaikan produk sehingga dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Uji keefektifan media KOSERI PINTAR mendapatkan persentase sebesar 87,5% yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat efektif. Sedangkan hasil uji kepraktisan oleh guru mendapatkan nilai persentase sebesar 92,5% dan hasil uji kepraktisan oleh peserta didik mendapatkan nilai persentase sebesar 95% sehingga termasuk dalam kriteria sangat praktis. Berdasarkan data tersebut, maka media KOSERI PINTAR yang dibuat telah valid, efektif, dan praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN

Pengembangan media KOSERI PINTAR yang telah dikembangkan memenuhi kriteria valid, efektif dan praktis. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dalam pengembangan media KOSERI PINTAR. Hasil dari penelitian media KOSERI PINTAR menunjukkan bahwa pengembangan media memiliki kriteria sangat valid dengan persentase dari ahli materi yaitu 85,71%, ahli bahasa 88,57%, dan ahli media 92,5%, serta telah dilakukan perbaikan produk media sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Hasil uji keefektifan media KOSERI PINTAR mendapatkan hasil persentase 87,5% dan dinyatakan sangat efektif. Sedangkan hasil uji kepraktisan oleh guru mendapatkan persentase nilai 92,5% dan hasil uji kepraktisan oleh peserta didik mendapatkan persentase nilai 95% sehingga termasuk dalam kriteria sangat praktis. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa media KOSERI PINTAR yang dikembangkan telah valid, efektif dan praktis diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. A. Hrp, *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2020.
- [2] N. A. Wiratama, "Pengembangan Media Flashcard Pada Siswa Kelas IV SDN Bendo 2 Kota Blitar Subtema Hewan Dan Tumbuhan," in *Pros. Semin. Nas. PGSD UNIKAMA*, 2021, vol. 5, no. 1, pp. 509–516.
- [3] S. Adam and M. T. Syastra, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | Computer Based Information System Journal," in *CBIS J.*, 2015, vol. 3, no. 2, pp. 1–13.
- [4] Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Umsida Press, 2019.
- [5] M. M. D. H. K. T. Hasan, *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- [6] F. N. Kumala, *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Malang: Penerbit Ediide Infografika, 2016.
- [7] G. Prananda and Hadiyanto, "Korelasi Antara Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," in *J. Basicedu*, 2019, vol. 3, no. 3, pp. 909–915.
- [8] F. A. Firdaus and S. Mizan, "Pengembangan Media Kotak Misteri Bangun Ruang Siswa Kelas Vi Sdn I Brondong Lamongan, " in *Prosiding SNasPPM Universitas PGRI Ronggolawe*, 2022, vol. 7, no. 1, pp 301–307.
- [9] A. Kristanto, *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Sutabaya, 2016.
- [10] L. H. Simamora, H. B. Hasibuan, and Z. Lubis, "Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Fajar Medan Denai," in *J. Raudhah*, 2019, vol. 7, no. 2, pp. 91–105.
- [11] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- [12] I. M. Tegeh and I. M. Kirna, "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model," in *J. IKA*, 2013, vol. 11, no. 1, pp. 12–26.
- [13] A. Hidayat and I. Irawan, "Pengembangan Lks Berbasis Rme Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa," in *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, 2017, vol. 1, no. 2, pp. 51–63.
- [14] A. E. Damayanti, I. Syafei, H. Komikesari, and R. Rahayu, "Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis," in *Indones. J. Sci. Math. Educ.*, 2018, vol. 01, no. 1, pp. 63–70.
- [15] D. N. Efendi, B. Supriadi, and L. Nuraini, "Analisis Respon Siswa Terhadap Media Animasi Powerpoint Pokok Bahasan Kalor," in *J. Pembelajaran Fis.*, 2021, vol. 10, no. 2, pp. 49.