

PENGEMBANGAN MEDIA *COVID BALL* BERBASIS *SNOWBALL THROWING* PADA TEMA 8 SUBTEMA 3 PB 3 KELAS IV MI AL-HIDAYAH GESIKHARJO

Siti Khoiriyah^{1*}, Saeful Mizan²

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

*Email:ksiti8925@gmail.com

ABSTRAK

Pemanfaatan media pembelajaran *Covid Ball* (Bola Covid) dalam proses pembelajaran adalah mengubah pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Permasalahan yang muncul adalah siswa merasa jenuh karena suasana belajar yang monoton karena sebagian besar guru hanya menggunakan metode ceramah saja untuk yaitu ceramah, sedangkan pembelajaran bisa menggunakan media dan permainan yang membuat suasana belajar menjadi lebih aktif. Tujuan Penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media Pembelajaran *Covid Ball* (Bola Covid). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4-D Model (*Four D Model*) yang dimodifikasi menjadi 3-D Model (*Three D Model*) yaitu model yang bersifat deskriptif yang menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Data diperoleh melalui observasi dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini yaitu skor yang didapat dari ahli materi adalah sebesar 95 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk dalam kategori sangat layak dan dapat digunakan tanpa revisi, untuk skor yang didapat dari ahli media adalah sebesar 100 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk dalam kategori sangat layak dan dapat digunakan dengan tanpa revisi, dan untuk ahli praktisi mendapat skor 95 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk dalam kategori sangat layak dan dapat digunakan dengan sedikit revisi

Kata kunci : Pengembangan media, *Covid Ball*, *Snowball Throwing*.

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah dasar (SD), siswa diajarkan beberapa mata pelajaran yang dikemas menjadi satu kesatuan mata pelajaran yang terpadu, yang biasa disebut dengan Pembelajaran Tematik, sesuai dengan kurikulum terbaru yakni Kurikulum 2013, salah satu diantaranya yaitu terdapat matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pada Kurikulum 2013 Tema 8 Subtema 3 PB 3 ini terdapat mata pelajaran IPS ini merupakan program pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS yang terdapat pada Kurikulum 2013 Tema 8 Subtema 3 PB 3 ini diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya. Mata pelajaran IPS yang terdapat pada Kurikulum 2013 Tema 8 Subtema 3 PB 3 IPS saat ini dihadapkan pada upaya peningkatan kualitas pendidikan khususnya kualitas sumber daya manusia, sehingga eksistensi pembelajaran IPS benar-benar dapat mengembangkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis. Sayangnya, masih banyak masyarakat yang beranggapan bahwa pembelajaran IPS kurang memiliki kegunaan

yang besar bagi siswa dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya.

Tentu, anggapan tersebut kurang tepat karena disadari bahwa pendidikan IPS dikembangkan dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia di bidang nilai dan sikap, pengetahuan, serta kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kehidupan nyata, khususnya kehidupan sosial masyarakat pada umumnya. Pembelajaran IPS diharapkan dapat menyiapkan anggota masyarakat di masa yang akan datang, mampu bertindak secara efektif.

Sesuai dengan sebutan sebagai ilmu, mata pelajaran IPS yang terdapat pada Kurikulum 2013 Tema 8 Subtema 3 PB 3 adalah matapelajaran yang mempelajari dan berkenaan dengan kehidupan masyarakat atau kehidupan sosial. Melalui matapelajaran IPS pada Tema 8 Subtema 3 PB 3 di sekolah dasar diharapkan siswa mempunyai pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya.

Mata pelajaran IPS yang terdapat pada Kurikulum 2013 Tema 8 Subtema 3 PB 3 IPS di SD tidak hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan

bekal nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa dan negara. Oleh sebab itu, pembelajaran IPS mempunyai tempat yang sangat penting dalam membina perilaku siswa.

Namun begitu pentingnya pembelajaran IPS, sudah selayaknya pembelajaran IPS didesain sedemikian rupa agar dapat mengembangkan serta melatih siswa untuk memecahkan berbagai permasalahan sosial di lingkungannya. Guna mewujudkan tujuan pembelajaran IPS, diperlukan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Siswa secara aktif membangun pengetahuannya berdasarkan pengalaman yang dimiliki.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 5 maret 2020 di kelas IV semester 2 MI Al-Hidayah Gesikharjo Kecamatan Palang Kabupaten Tuban terhadap cara mengajar guru dan belajar siswa, dapat dilihat ketika mengawali pembelajaran, Guru tidak menggunakan *Ice Breaking*, dalam proses belajarnya Guru hanya ceramah saja, Tanya jawab juga sekedarnya, dimana siswa merasa tidak tertarik dengan materi yang disampaikan, kemudian langsung memberikan tugas, penggunaan media pun tidak terlihat dari awal sampai akhir proses pembelajaran, alhasil banyak siswa yang merasa jenuh dan tidak minat dalam belajarnya, terlihat dimana ketika diadakan Tanya jawab siswa terlihat pasif dan berbicara sendiri dengan siswa yang lain, hal ini tidak dapat dipungkiri bahwa mereka juga sulit menerima materi yang diberikan oleh guru, sehingga siswa dalam menerima materi tidak maksimal. Siswa hanya mendengarkan guru, sehingga aktivitas belajar siswa terhadap pelajaran yang disampaikan guru menjadi berkurang.

Guna mengatasi masalah tersebut guru harus kreatif, pandai memilih media pembelajaran yang tepat. Salah satu media pembelajaran yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut adalah media visual. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, sehingga dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata [1]. Salah satu media pembelajaran yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut adalah media pembelajaran *Covid Ball*. Media *Covid Ball* atau *Bola Covid* ini dibuat sedemikian rupa untuk menarik minat belajar dan keaktifan

siswa. Sehingga proses belajar tidak terasa membosankan.

Sebelumnya, penelitian yang menggunakan media visual atau gambar pernah dilakukan oleh Mindarsih (2015) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media visual atau media gambar pada pembelajaran IPA kelas IV Sidomukti 1 Kenduruan Tuban Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015, terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar yang mencapai 65%. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, media visual dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar.

Berlangsungnya proses pembelajaran di sekolah, tentu perlu di dukung oleh ketersediaan media pembelajaran. Materi yang disampaikan dapat dibantu dengan adanya media. Namun ketersediaan media pembelajaran di sekolah masih sedikit. Semakin berkembangnya proses pembelajaran, dengan hal ini pendidikan perlu menyiapkan sumber daya manusia yang memiliki bekal untuk membuat media secara kreatif, dan inovatif sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga siswa merasa senang dan semangat dalam Kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka perlu pengembangan media *COVID BALL FL* (Bola Covid) tema 8 sub tema 3 Pembelajaran 3 untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *COVID BALL* (Bola Covid) semenarik mungkin sehingga siswa lebih mudah dan semangat dalam proses pembelajaran.

Media *COVID BALL* (Bola Covid) ini terbuat dari Kain Flanel berwarna hijau toska yang digunting berbentuk lingkaran dengan diameter 14 cm, Dakron, Lem kain, Benang jahit dan juga jarum jahit. Kain flanel yang telah digunting menjadi bentuk 2 lingkaran tersebut kemudian disatukan dengan cara dijahit menggunakan benang jahit, kemudian dalamnya diberi dakron sampai berbentuk bola, dan dijahit kembali, untuk tempat pertanyaan pada tubuh bola, menggunakan kain flanel berwarna hijau toska juga, dibentuk setengah lingkaran menyerupai kantong atau bibir tersenyum kemudian dijahit pada tubuh bola. Untuk membuat durinya, menggunakan kain flanel digunting dengan panjang 2,5 cm untuk

duri yang panjang dan 1,5 cm untuk duri yang pendek. Kemudian dibentuk menyerupai tabung kecil dan direkatkan menggunakan lem kain, setelah itu ditempelkan pada tubuh bola tersebut. Untuk penutup duri tersebut menggunakan kain flannel berwarna hitam digunting dibentuk lingkaran dengan diameter 1 cm. Kemudian dilem dengan lem kain.

Penggunaan Media *COVID BALL* (Bola Covid) ini tidak terlepas dari Model Pembelajaran *Snowball Throwing*, yang mana ketika mempraktikan Media tersebut, kita menggunakan dasar pelaksanaan mengikuti aktivitas pembelajaran dari Model Pembelajaran *Snowball Throwing* itu sendiri, yang mana pelaksanaannya adalah siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing-masing kelompok diwakili seorang ketua kelompok untuk mendapat tugas dari guru. Kemudian masing-masing siswa membuat pertanyaan di selembar kertas (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke siswa yang lain. Siswa yang mendapat lemparan kertas harus menjawab pertanyaan dalam kertas yang diperoleh [2].

Pentingnya pengembangan media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media proses belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan, misalnya siswa memiliki ketertarikan terhadap bola yang bentuknya sama dengan virus korona dalam Media "*COVID BALL*". Pentingnya pengembangan media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media proses belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan, misalnya siswa menjadi aktif dan minat belajar bertambah karena proses belajar tidak membosankan. Dari hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan bisa menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan, aktif, interaktif dan mampu menjadikan siswa lebih semangat lagi dan lebih antusias dalam pembelajaran dikelas sehingga hasil belajarnya mampu meningkatkan sesuai yang diharapkan [3].

Semakin berkembangnya dunia pendidikan, pembelajaran yang digunakan semakin inovatif. Diharapkan media *COVID BALL* (Bola Covid) ini membuat siswa merasa senang, tertarik dan semangat dalam belajar, karena media ini dikemas dengan langkah-langkah *Snowball Throwing* (ST). Disamping belajar sambil bermain yang menyenangkan juga melatih siswa untuk lebih tanggap

menerima pesan dari orang lain dan menyampaikan pesan tersebut kepada teman satu kelompoknya. Selain itu untuk mengenang sejarah bahwa mereka pernah mengenal virus *COVID 19* yang kini tengah membuat segala kehidupan baik dibidang apapun mengalami perubahan, utamanya di dunia pendidikan.

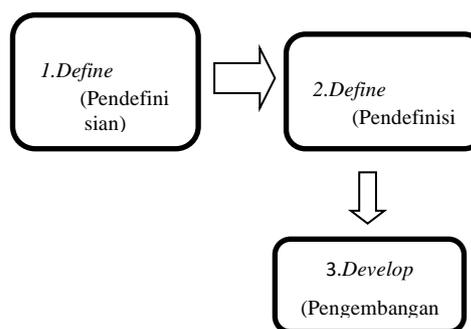
Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini meliputi:

- Media pembelajaran ini hanya di validasi oleh 3 orang ahli dibidangnya masing-masing, yaitu ahli materi, media dan praktisi.
- Media pembelajaran ini hanya berisi muatan soal-soal tematik tema 8 sub tema 3 pembelajaran 3 saja.
- Bentuk soal berupa soal uraian.

Istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *COVID BALL* (Bola Covid) yaitu Media *COVID BALL* adalah media Bola yang berbentuk menyerupai virus Covid 19 yang digunakan sebagai alat untuk membantu dalam pembelajaran, yang berisi soal atau permasalahan materi sesuai dengan tema 8 sub tema 3 pembelajaran 3 dengan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* [4].

METODE PENELITIAN

Model pengembangan perangkat seperti yang disarankan oleh Thiagarajan, adalah model 4-D, yang terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *define, design, develop, dan disseminate* [5]. Dimana model tersebut telah dimodifikasi mengikuti situasi dan kondisi dimana Wabah Pandemi sehingga menjadi Model Pengembangan 3D (*Three D model*) Prosedur pengembangan membuat peneliti berhenti pada siklus uji coba seperti pada gambar berikut



HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk Media *Covid Ball* (Bola Covid). Uji coba dilakukan pada subjek coba yaitu para ahli, yang terdiri dari ahli materi, ahli media dan praktisi pendidikan. Data hasil uji coba akan dipaparkan sebagai berikut.

Uji coba ahli materi dilaksanakan setelah Media *Covid Ball* (Bola Covid) telah siap. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kualitas dari media yang dikembangkan. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Validasi materi dilakukan oleh ahli materi, yaitu Bapak Gargarisna Diputra, M.Pd. Beliau adalah salah satu dosen UNIROW jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Validasi ahli materi berisi tentang aspek keefektifan materi yang terdiri dari kesesuaian kompetensi dasar (KD) dengan kompetensi inti (KI), Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar (KD), Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran, Kesesuaian materi dengan produk yang dibuat, dan Kesesuaian materi yang dipilih berdasarkan tingkat kesulitan siswa untuk. Berikut ini perolehan skor masing-masing indikator dalam angket lembar validasi ahli materi :

Tabel 1. hasil uji coba ahli materi

Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Skor Penilaian
Keefektifan Materi	Kesesuaian kompetensi dasar (KD) dengan kompetensi inti (KI)	4
	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar (KD)	4
	Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran	4
	Kesesuaian materi dengan produk yang dibuat	4
	Kesesuaian materi yang dipilih berdasarkan tingkat kesulitan siswa untuk memahami	3
Total Skor		19
Skor Maksimal		20
Presentase		95 %
Kriteria		Sangat Layak

Skor total maksimal berjumlah 20 sedangkan yang didapatkan berjumlah 19 jika dipresentasikan mendapatkan hasil 95 % Dimana 95 % termasuk kategori sangat layak.

Uji coba ahli media dilaksanakan setelah Media *Covid Ball* (Bola Covid) telah siap. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kualitas dari media yang dikembangkan. Validasi dilakukan untuk mengetahui aspek kemenarikan media. Validasi media dilakukan oleh ahli media, yaitu Ibu Mega Puspita Sari, M.Pd. Beliau adalah salah satu dosen UNIROW jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Validasi ahli media berisi tentang aspek kemenarikan media. Aspek kemenarikan media terdiri dari indikator Kemenarikan tampilan gambar, Ukuran produk, Komposisi pewarnaan produk, Keamanan bahan untuk digunakan siswa, dan Kesesuaian produk media dengan tingkat perkembangan siswa

Berikut ini perolehan skor masing-masing indikator dalam angket lembar validasi ahli media :

Tabel 2. hasil uji coba ahli media

Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Skor Penilaian
Kemenarikan Media	Kemenarikan tampilan gambar	4
	Ukuran produk	4
	Komposisi pewarnaan produk	4
	Keamanan bahan untuk digunakan siswa	4
	Kesesuaian produk media dengan tingkat perkembangan siswa	4
Kriteria		Sangat Layak

Skor total maksimal berjumlah 20, dan skor yang didapatkan berjumlah 20 jika dipresentasikan mendapatkan hasil 100%. Dimana 100% termasuk kategori sangat layak.

Penyajian data uji coba praktisi pendidikan

Uji coba praktisi dilaksanakan setelah Media *Covid Ball* (Bola Covid) telah siap. Uji

coba ini dilakukan untuk mengetahui kualitas dari media yang dikembangkan. Validasi dilakukan untuk mengetahui aspek kelayakan penggunaan media. Validasi praktisi dilakukan oleh Kepala Sekolah, yaitu Nurhadi, S.Pd.I. Beliau adalah salah kepala sekolah di MI Al – Hidayah Gesikharjo Kec. Palang Kab. Tuban. Validasi praktisi pendidikan berisi tentang aspek kelayakan penggunaan media.

Aspek kelayakan penggunaan alat terdiri dari indikator Ketertarikan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran Kemandirian siswa dalam menemukan dan menyelesaikan permasalahan, Keaktifan siswa untuk mencari informasi dan pengetahuan melalui produk media, Kerjasama dalam diskusi kelompok yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, dan Pembelajaran terasa menyenangkan bersama penggunaan produk media. Berikut ini perolehan skor masing-masing indikator dalam angket lembar validasi praktisi :

Tabel 3. hasil uji coba praktisi

Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Skor Penilaian
Kelayakan Penggunaan Media	Ketertarikan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran	4
	Kemandirian siswa dalam menemukan dan menyelesaikan permasalahan	3
	Keaktifan siswa untuk mencari informasi dan pengetahuan melalui produk media	4
	Kerjasama dalam diskusi kelompok yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa	4
	Pembelajaran terasa menyenangkan bersama penggunaan produk media	4

Skor total maksimal berjumlah 20 sedangkan yang didapatkan berjumlah 19 jika dipresentasikan mendapatkan hasil 95%. Dimana 95% termasuk kategori sangat layak. Namun praktisi memberikan saran secara umum sudah bagus akan tetapi kurang percaya diri dalam penyampaian materi

Berdasarkan hasil validasi aspek materi dapat diketahui kualitas materi. Validasi dilakukan untuk mengetahui keefektifan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Validasi materi dilakukan oleh ahli materi, yaitu Bapak Gargarisna Diputra, M.Pd. Beliau adalah salah satu dosen UNIROW jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Hasil dari uji coba ahli materi dari masing masing indikator yaitu kesesuaian kompetensi dasar (KD) dengan kompetensi inti (KI) mendapatkan skor 4, Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar (KD) mendapatkan skor 4, Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran mendapatkan skor 4, Kesesuaian materi dengan produk yang dibuat mendapatkan skor 4, dan Kesesuaian materi yang dipilih berdasarkan tingkat kesulitan siswa untuk memahami mnedapatkan skor 3 jika dijumlah mendapatkan jumlah skor 19 dari jumlah skor maksimal 20, dan jika dipresentasikan maka mendapatkan 95%, dengan presentase tersebut maka masuk dalam kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil validasi ahli media dapat diketahui kualitas dari media yang dikembangkan. Validasi dilakukan untuk mengetahui kemenarikan media. Validasi Media dilakukan oleh ahli media, yaitu Ibu Mega Puspita sari. Beliau adalah salah satu dosen UNIROW jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Validasi ahli media berisi tentang kemenarikan media.

Hasil dari uji coba ahli media dari masing masing indikator yaitu Kemenarikan tampilan gambar mendapatkan skor 4, Ukuran produk mendapatkan skor 4, Komposisi pewarnaan produk mendapatkan skor 4, Keamanan bahan untuk digunakan siswa mendapatkan skor 4, dan Kesesuaian produk media dengan tingkat perkembangan siswa mendapatkan skor 4. Jika dijumlah maka mendapatkan jumlah skor 20 dari jumlah perolehan skor maksimal 20, jika dipresentasikan maka mendapatkan 100 % dengan presentase tersebut maka masuk dalam kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil validasi ahli praktisi dapatdikatahui kualitas dari media yang dikembangkan. Validasi dilakukan untuk mengetahui aspek kelayakan penggunaan media. Validasi ahli praktisi dilakukan oleh ahli praktisi, yaitu Bapak Nurhadi, S.Pd.I. Beliau adalah Kepala Sekolah MI Al – Hidayah Gesikharjo Kec. Palang Kab. Tuban. Validasi ahli praktisi berisi tentang aspek kelayakan penggunaan media.

Hasil dari ujicoba ahli praktisi masing masing indikator yaitu Ketertarikan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran mendapatkan skor 4, Kemandirian siswa dalam menemukan dan menyelesaikan permasalahan mendapatkan skor 3, Keaktifan siswa untuk mencari informasi dan pengetahuan melalui produk media mendapatkan skor 4, Kerjasama dalam diskusi kelompok yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa mendapatkan skor 4, dan Pembelajaran terasa menyenangkan bersama penggunaan produk media mendapatkan skor 4. Jika dijumlah maka mendapatkan skor sebanyak 19 dari skor maksimal 20, jika dipresentasikan maka mendapatkan hasil 95 % dengan jumlah presentase tersebut maka masuk kedalam kategori sangat layak [6-9].

Revisi ini dilakukan berdasarkan penilaian dan masukan dari uji coba ahli dan uji coba praktisi sekolah dasar. Revisi produk ini perlu dilakukan untuk memperoleh media *Covid Ball* (Bola Covid) yang layak digunakan. Berikut ini hal yang perlu direvisi :

Tabel 4. Revisi Ahli Media

Sebelum revisi	Sesudah revisi
	
Pada bagian tempat pertanyaan belum ada penutupnya	Setelah diberi penutup pada bagian tempat pertanyaan

Pada revisi ahli media, ahli media memberikan saran untuk member penutup pada tempat pertanyaan, agar ketika media dilempar, pertanyaan tidak jatuh

Tabel 5. Revisi ahli praktisi

1. Secara umum sudah bagus
2. Kurang percaya diri dalam penyampaian materi

Pada revisi ahli Praktisi memberikan revisi bahwa secara umum atau keseluruhan sudah bagus, tetapi kurang percaya diri dalam penyampaian materi.

KESIMPULAN

Pengembangan Media *Covid Ball* (Bola Covid) telah dilakukan oleh peneliti dengan melalui beberapa tahap menurut model 4-D (*Four D Model*) yang telah dimodifikasi menjadi 3-D (*Three D Model*) meliputi, (1) Pendefinisian (2) Perancangan dan (3) Pengembangan. Studi pendahuluan meliputi : Observasi pembelajaran,, angket siswa, jurnal dan buku terkait. Langkah pertama adalah analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Langkah kedua menetapkan tujuan pembelajaran, meliputi menentukan tujuan yang ingin dicapai.

Selanjutnya memilih metode, media dan materi pembelajaran pemilihan dilakukan agar semua komponen penting ini bisa sesuai dengan media yang dikembangkan. Kemudian langkah keempat penggunaan bahan dan media pembelajaran, bahan dan media dikonsep agar sesuai dengan kebutuhan yang ada. Selanjutnya langkah ke lima adalah validasi ahli yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli praktisi .Setelah itu langkah terakhir adalah evaluasi dan revisi, dilakukan agar alat yang dikembangkan sesuai dengan semua komponen yang terkait.

Produk hasil dari pengembangan ini adalah Media *Covid Ball* (Bola Covid) yang bentuknya seperti Virus Covid 19. Materi yang diambil adalah materi kelas IV tentang Jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa

Hasil dari validasi ahli media menunjukkan kemenarikan media yang dikembangkan berdasarkan kelayakan penggunaan alat mendapatkan 100%. Hasil pencapaian kemenarikan media termasuk dalam kategori sangat layak.. Hasil validasi ahli materi mendapatkan 95% dengan Hasil pencapaian keefektifan materi termasuk dalam kategori layak.. selanjutnya hasil dari praktisi menunjukan bahwa tingkat kelayakan penggunaan Media *Covid Ball* (Bola Covid)

ini adalah 95%. Hasil pencapaian kelayakan penggunaan Media termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan revisi secara umum sudah bagus, akan tetapi kurang percaya diri dalam penyampaian materi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja GrafindoPersada.
- [2] Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta:Pustaka Belajar.
- [3] Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: RinekaCipta.
- [4] Djamarah, Bahri Syaiful & Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [5] Kurniawan, Dian & Dewi, Sinta Verawat. 2017. Pengembangan perangkat pembelajaran dengan media screencast-O-matic mata kuliah kalkulus 2 menggunakan model 4D. Seri pendidikan. *Jurnal Siliwangi* Vol.3.No.1,2017.
- [6] Mindarsih, Sri. 2015. *Peningkatan Prestasi Belajar IPA Pokok Bahasan Perubahan Penampakan Bulan Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelas IV SDN Sidomukti 1 Kenduruan Tuban Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Tuban: Program Pascasarjana Unirow.
- [7] Muhshon, Ali. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 8 (2), 1-10.
- [8] Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia.
- [9] Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pengembangan*. Bandung. Alfabeta.