

Pengembangan Media Pembelajaran *Doratoon* Berbasis PBL untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD

Selvi Habibah Asyhari¹, Hidayat²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan
selvihabibahasyhari@umnaw.ac.id¹, hidayat@umnaw.ac.id²

ABSTRACT

This research aims to develop a doratoon learning medium based on PBL on IPA subjects in grade IV SD. Students' learning interest in the learning process is an important role in learning. To ensure that learning goes smoothly, the student's interest in learning is crucial. We need an application of learning that supports the occurrence of such things and potentially student centers. One such learning model is the problem based learning model. Researchers are interested in raising a learning medium to attract student learning interest in the learning process. The type of research used is R&D (Research and Development). The model used in this research is the ADDIE development model. (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection with observations, interviews, spreadsheets and documentation studies. The results of the research showed that the media output after the revision obtained a 97.5% credibility percentage with the category "Very Worthy" and the material outcome after the review gained a 100% credibility percent with the categories "very worthy". Thus, the development of doratoon learning media based on PBL on IPA subjects in grade IV SD is highly suitable for use by schools, teachers and students.

Keywords : Learning Media, Learning Interests, Problem Based Learning, IPA Learning.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *doratoon* berbasis PBL pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD. Minat belajar siswa dalam proses pembelajaran adalah peran penting dalam pembelajaran. Untuk memastikan pembelajaran berjalan lancar, minat belajar siswa sangat penting. Perlu penerapan pembelajaran yang mendukung terjadinya hal tersebut dan berpotensi *student centere*. Salah satu model pembelajaran tersebut adalah model *problem based learning*. Peneliti tertarik untuk mengangkat sebuah media pembelajaran untuk menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan yaitu R&D (*Research and Development*). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pengumpulan data dengan observasi, wawancara, lembar telaah dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil telaah ahli media setelah revisi mendapatkan persentase kelayakan 97,5% dengan kategori "Sangat Layak" dan hasil telaah ahli materi setelah revisi mendapatkan persentase kelayakan 100% dengan kategori "Sangat Layak". Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran *doratoon* berbasis PBL pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD sangat layak untuk digunakan oleh sekolah, guru dan siswa.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Minat Belajar, Problem Based Learning, Pembelajaran IPA.

PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Pasal 1 disebutkan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar

dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Arsyad (2011: 3) Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harafiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Selanjutnya menurut Critters (dalam Sapriati, dkk. 2009: 52) "Media pembelajaran dipandang sebagai alat atau wahana untuk menyampaikan atau mengkomunikasikan pesan pembelajaran kepada siswa". Menurut (Ali & Poerwanto, 2017;3) media audio visual adalah penyampaian informasi yang memiliki karakteristik dapat dilihat dan dapat di dengar. Media Audio Visual (*Video*) Animasi berbasis *Doratoon* adalah software yang sangat profesional untuk membuat Media Audio Visual (*Video*) Animasi dengan perpaduan dan berbagai macam *software* yang telah ada, *Doratoon* yang menjadi salah satu *Software Design* yang handal.

Menurut Safari (2005;111) minat belajar adalah keinginan untuk melakukan sesuatu yang bermanfaat. Ini dapat mendorong seseorang untuk memenuhi kesediaannya dalam belajar. Pembelajaran yang membuat siswa lebih kreatif dan inovatif juga dapat meningkatkan minat belajar mereka. Siswa yang memiliki minat dalam belajar akan berusaha lebih keras daripada siswa yang tidak.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. Menurut Sukmawati *at all* (2022;2) model *problem based learning* merupakan suatu pembelajaran yang menantang peserta didik untuk "belajar bagaimana belajar", bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. Untuk itu perlu penerapan pembelajaran yang mendukung terjadinya hal tersebut dan berpotensi *student centere*. Salah satu model pembelajaran tersebut adalah model *problem based learning*.

Menurut Prihantoro (dalam kutipan Trianto, 2014;137), pada hakikatnya IPA merupakan suatu produk, proses, dan aplikasi. Sebagai produk, IPA merupakan sekumpulan pengetahuan dan konsep serta bagian konsep. Sebagai proses, IPA merupakan proses yang digunakan untuk mempelajari objek studi, menemukan dan mengembangkan produk sains. Sebagai aplikasi, IPA akan melahirkan teknologi yang dapat memberikan kemudahan. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan adalah suatu kenyataan yang tidak bisa kita pungkiri keberadaannya. Karena dengan adanya media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pembelajaran kepada siswanya dan pembelajaran menjadi terasa lebih hidup sehingga proses pembelajaran tidak menjadi pasif. Dengan adanya media audio visual (*video*) animasi *Doratoon* ini diharapkan siswa dapat memahamai pembelajaran yang telah dibuat dengan melihat, mendengar dan bermakna bagi siswa serta siswa menjadi aktif, kreatif dan menyenangkan ketika pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 056018 Kampung Bamban Kec. Batang Serangan terdapat masalah yang dihadapi peserta didik kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh

guru dan hanya menggunakan buku sebagai alat bantu pembelajaran, kurangnya minat siswa dalam pembelajaran IPA, siswa yang pasif susah untuk menjadi aktif karena guru hanya berpusat kepada siswa yang lebih aktif saja. Berdasarkan penjelasan diatas minat siswa dalam proses pembelajaran adalah peran penting dalam pembelajaran. Untuk memastikan pembelajaran berjalan lancar, minat belajar siswa sangat penting. Jika siswa tertarik dengan pelajaran, mereka juga pasti akan berpartisipasi dengan aktif dalam prosesnya.. Media ini dirancang untuk memenuhi karakteristik siswa Sekolah Dasar yang senang bermain, menyukai hal-hal konkret, realistis, dan rasa ingin tahu yang tinggi. Media ini juga disesuaikan dengan cara berpikir siswa, yaitu menerima informasi, membuat kesimpulan, menerapkan apa yang mereka pelajari, menganalisa masalah, dan menjelaskan kembali kemudian memecahkan masalah.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan *Reserch and Development* (R&D) menurut (Sugiyono, 2015;38-39) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, lembar telaah dan studi dokumentasi. Subjek penelitian yaitu media pembelajaran *doratoon*. Penelitian yang dimaksud disini adalah untuk menguji Media Pembelajaran *Doratoon* berbasis PBL (*Problem Based Learning*) dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

TINJAUAN LITERATUR

Media pembelajaran adalah alat bantu atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran agar proses interaksi komunikasi antar guru dan siswa dapat berlangsung secara aktif (Khuluqo (2017;1). Media pembelajaran merupakan hal penting bagi guru dan siswa, karena itu dengan menggunakan media pembelajaran menjadi salah satu keberhasilan bagi siswa dalam proses belajar dan melalui media pembelajaran siswa dapat terlibat aktif sehingga memiliki minat dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat bagi siswa serta membangkitkan motivasi belajar siswa bahkan dapat berpengaruh terhadap psikologis siswa. Selain itu, penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran sehingga dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih aktif dalam penyampaian pesan dan isi dari pembelajaran (Hamalik dalam Suryani, 2016;186).

Menurut (Syaparuddin & Elihami, 2020;3) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar yang lebih sepadan. Media Audio Visual (*Video*) Animasi

berbasis *doratoon* dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa. Media audio visual adalah media penyampaian informasi yang mempunyai karakteristik dapat dilihat dan didengar (Ali & Poerwanto, 2017;3). Karena mempunyai karakteristik tersebut media audio-visual dapat digunakan sebagai alat untuk mendemonstrasikan sebuah konsep, memperjelas pesan pembelajaran dan memberikan penjelasan yang lebih konkrit, selain itu juga media audio visual juga dapat meningkatkan pemahaman siswa karena siswa tidak hanya mendengar tetapi juga dapat melihat materi pelajaran yang sedang ditayangkan dan lebih bervariasi.

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang menerapkan pendekatan pemberian masalah autentik pada siswa (Arrends dalam Abbas: 2010;63). *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir dan penyelesaian masalah (Ibrahim dalam Hosnan: 2004;63). *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran berbasis teori konstruktivis sosial yang berpusat pada siswa yang ditandai dengan konstruksi berbagai perspektif pengetahuan dengan berbagai representasi, hingga aktivitas sosial, dan berfokus pada penemuan dan pembelajaran kolaboratif, *scaffolding*, pelatihan, dan penilaian autentik (Grant & Tamim, 2019;3).

Menurut Usman Samatowa (2006;146) model pembelajaran IPA yang sesuai untuk anak usia sekolah dasar adalah model yang menyesuaikan situasi belajar siswa dengan keadaan masyarakat nyata. Siswa diberi kesempatan untuk utilizing alat dan media belajar yang ada di lingkungan mereka dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA dimulai dengan memperhatikan pengetahuan dan konsep awal siswa yang terkait dengan materi pelajaran. Selanjutnya, berbagai kegiatan nyata dengan alam digunakan untuk merancang kegiatan pembelajaran. Kegiatan pengalaman langsung dengan alam ini dapat dilakukan baik di laboratorium atau di kelas dengan alat bantu pelajaran maupun langsung di alam terbuka.

Menurut Susilo (2006;94), minat belajar adalah cara yang cenderung di pilih seseorang untuk menerima informasi dari lingkungan dan memproses informasi tersebut. Minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran adalah sesuatu yang penting dalam kelancaran proses belajar mengajar. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar untuk semakin baik, begitu pula sebaliknya minat belajar siswa yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan berpengaruh pada hasil belajar. Adi W. Gunawan (2004;19) menyatakan bahwa pada dasarnya gaya belajar setiap orang merupakan kombinasi dari semua lima minat belajar berikut ini:

1. Lingkungan : suara, cahaya, tempratur, dan minat belajar.
2. Emosi : minat, keuletan, tanggung jawab dan struktur.
3. Sosiologi : sendiri, berpasangan, kelompok, tim dan dewasa.
4. Fisik : cara pandang, pemasukan, waktu dan mobilitas.
5. Psikologis : global/analitik, otak kanan-kiri, dan implusif/reflektif.

Macam minat dibagi minat intrinsik dan minat ekstrinsik, namun kedua minat tersebut tidak dapat berdiri sendiri. Hal ini karena minat terkait dengan banyak hal

yang kompleks. Minat belajar dalam penelitian ini adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri seseorang baik berasal dari dalam atau dari luar diri orang tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan ini dilakukan oleh peneliti untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran IPA terkait materi wujud zat dan perpindahannya di kelas IV SD agar menarik minat belajar siswa saat mengajarkan pembelajaran tersebut dan siswa lebih memberikan perhatiannya sehingga memudahkan siswa memahami materi yang diberikan, pembelajaran pun menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama pada penelitian ini adalah *Analysis* (analisis). Pada tahap ini dilakukan suatu analisis kebutuhan, analisis perangkat pembelajaran, analisis materi pembelajaran, analisis peserta didik.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahapan kedua yaitu tahap *Design* (Perancangan) yaitu mendesain atau merancang sebuah media yang akan dikembangkan dan diajarkan kepada peserta didik sesuai dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik. Berikut ini langkah-langkah dalam merancang sebuah media pembelajaran.

- a. Pemilihan Media
- b. Pemilihan Format
- c. Desain Awal
- d. Menyusun Isi Materi Pembelajaran

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan sebuah kegiatan dalam pembuatan sebuah produk media pembelajaran *doratoon* dan telaah ahli pada media pembelajaran *doratoon*. Adapun nama-nama ahli dalam telaah media pembelajaran dan materi pembelajaran pada hasil yang dibuat peneliti yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.1 Nama-nama Penelaah Ahli

No	Nama Validator	Keterangan
1	Umar Darwis, S.E, M.Pd	Ahli Media Pembelajaran
2	Sujarwo, M.Pd	Ahli Materi Pembelajaran

Tabel 4.2 Hasil Telaah Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Pernyataan	Skor			
			4	3	2	1
1	Pewarnaan (Colour)	Penggunaan warna pada media <i>doratoon</i>	√			
		Pengkombinasian warna	√			

No	Aspek Yang Dinilai	Pernyataan	Skor			
			4	3	2	1
		tidak mengganggu				
		kemenarikan materi				
2	Pemakaian kata atau bahasa (Text Layout)	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>doratoon</i> sesuai dengan EYD		√		
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami		√		
3	Grafis (Graphics)	Ukuran font pada media jelas		√		
		Gambar yang digunakan dalam media jelas dan mudah dipahami		√		
4	Desain (Interface)	Tampilan media pembelajaran <i>doratoon</i> berbasis PBL yang menarik		√		
		Media pembelajaran <i>doratoon</i> berbasis PBL dapat digunakan sebagai pengantar pembelajaran		√		
		Media mudah dan aman saat digunakan		√		
		Media pembelajaran <i>doratoon</i> berbasis PBL mudah digunakan dalam jangka panjang		√		
Persentasi Kelayakan		$\frac{39}{40} \times 100\%$				
		= 97,5%				
Keterangan		Sangat Layak				

Berdasarkan hasil diatas mengenai media pembelajaran *doratoon* memperoleh skor 39 dengan skor maksimal 40 dan mendapatkan persentase 97,5% dapat dikategorikan dengan "Sangat Layak".

Tabel 4.3 Hasil Telaah Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Pernyataan	Skor			
			4	3	2	1
1	Pembelajaran	Media pembelajaran <i>doratoon</i> dapat digunakan dalam pembelajaan secara berkelompok ataupun		√		

No	Aspek Yang Dinilai	Pernyataan	Skor			
			4	3	2	1
		mandiri				
		Judul media pembelajaran <i>doratoon</i> menarik sehingga siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran	√			
2	Kurikulum	Media pembelajaran <i>doratoon</i> relevan dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari oleh peserta didik	√			
		Media sesuai dengan kurikulum yang digunakan pada sekolah tempat penelitian	√			
		Manfaat dan tujuan media disajikan dengan jelas	√			
3	Isi Materi	Isi materi yang digunakan pada media pembelajaran <i>doratoon</i> memiliki konsep yang tepat	√			
		Isi materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Standar Kompetensi (SK)	√			
4	Interaksi	Media <i>doratoon</i> dioperasikan dan dipergunakan dengan mudah	√			
		Adanya interaksi antara guru dan siswa dengan menggunakan media pembelajaran <i>doratoon</i>	√			
5	Umpan Balik	Siswa tidak jenuh ataupun bosan dalam menggunakan dan memahami media pembelajaran <i>doratoon</i>	√			
6	Penanganan Kesalahan	Materi meliputi ilustrasi dan contoh soal	√			
		Dalam latihan, media pembelajaran <i>doratoon</i> dapat membantu siswa dalam memecahkan soal.	√			
Persentase			$\frac{48}{48} \times 100\%$			

No	Aspek Yang Dinilai	Pernyataan	Skor			
			4	3	2	1
	Kelayakan	= 100 %				
	Keterangan	Sangat Layak				

Berdasarkan hasil diatas dalam telaah materi pembelajaran pada media pembelajaran *doratoon* mata pelajaran IPA materi Wujud Zat dan Perpindahannya memperoleh skor 48 dengan skor maksimal 48 dan mendapatkan persentase 100% dapat dikategorikan dengan “Sangat Layak”.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini memiliki tujuan untuk mengetahui suatu kelayakan dari penerapan media yang dibuat melalui sebuah media pembelajaran *doratoon* yang digunakan pada pembelajarann IPA materi Wujud Zat dan Perpindahannya yang diuji cobakan kepada peserta didik kelas IV SD Negeri 056018 Kampung Baman.

Tabel 4.4 Hasil Respon Guru Media Pembelajaran *Doratoon*

No	Aspek Yang Dinilai	Pernyataan	Tanggapan	
			YA	Tidak
1	Pembelajaran	Media pembelajaran <i>doratoon</i> dapat digunakan dalam pembelajaan secara berkelompok ataupun mandiri	√	
		Judul media pembelajaran <i>doratoon</i> menarik sehingga sisa ertarik dalam mengikuti pembelajaran	√	
2	Kurikulum	Media pembelajaran <i>doratoon</i> relevan dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari oleh pesera didik	√	
		Media sesuai dengan kurikulum yang digunakan pada sekolah tempat penelitian	√	
		Manfaat dan tujuan media disajikan dengan jelas	√	
3	Isi Materi	Isi materi yang digunakan pada media pembelajaran <i>doratoon</i> memiliki konsep yang tepat	√	
		Isi materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Standar Kompetensi (SK)	√	
4	Interaksi	Media <i>doratoon</i> di operasikan dan dipergunakan dengan mudah	√	
		Adanya interaksi antara guru dan siswa dengan menggunakan media	√	

No	Aspek Yang Dinilai	Pernyataan	Tanggapan	
			YA	Tidak
5	Umpan Balik	pembelajaran <i>doratoon</i> Siswa tidak jenuh ataupun bosan dalam menggunakan dan memahami media pembelajaran <i>doratoon</i>	√	
6	Penanganan Kesalahan	Materi meliputi ilustrasi dan contoh soal Dalam latihan, media pembelajaran <i>doratoon</i> dapat membantu siswa dalam memecahkan soal.	√	
Persentase Kelayakan		$\frac{11}{11} \times 100\%$ = 100 %		
Keterangan		Sangat Layak		

Berdasarkan dari hasil respon guru yang dilakukan oleh salah satu guru wali kelas IV SD Negeri 056018 Kampung Bamban dengan Ibu Denita Sari, S.Pd pada media pembelajaran *doratoon* dalam mata pelajaran IPA mendapat skor 11 dari skor maksimal 11 dengan persentase yang dapat dikategorikan “Sangat Layak”.

Tabel 4.5 Hasil Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran *Doratoon*

No	Nama Siswa	Nomor Item Angket										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Abidzar Al Ghifary	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
2	Adli Aqila Pranaja	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Alfan Dzukarnain	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Allysa Rahmawati Br. Sitepu	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Aulia Salsa Nabilah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Bhetra Allycia Nola Kurniawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Bilqis Faiha Rifda	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Bilqis Shafeeyah Rifda	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	Chico Pramaditya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	Chiara Kalista Azwa	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
11	Delia Anastasha	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	Dirga Aditya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	Elvia Adyadiva Partadi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	Farezi Albizar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
15	Farhan Aditya	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
Total Skor		147										
Persentase Kelayakan		$\frac{147}{150} \times 100\%$										

No	Nama Siswa	Nomor Item Angket										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
		= 98%										
Keterangan		Sangat Layak										

Berdasarkan hasil data respon siswa dapat dilihat pada tabel diatas mengenai pengembangan media pembelajaran *doratoon* pada mata pelajaran IPA kelas IV SD memperoleh suatu kelayakan dari 10 butir lembar telaah yang disebarakan kepada 15 orang peserta didik di kelas IV SD dengan memperoleh skor seluruh 147 dengan skor maksimal 150 dengan persentase kelayakan 98% yang dapat dikategorikan “**Sangat Layak**”.

Tabel 4.6 Hasil Efektivitas Media Menggunakan Tes

No	Nama Siswa	Nomor Item Angket										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Abidzar Al Ghifary	10	10	10	0	10	10	0	10	10	10	80
2	Adli Aqila Pranaja	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
3	Alfan Dzukarnain	10	10	10	10	10	0	0	10	10	10	80
4	Allysa Rahmawati Br. Sitepu	0	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90
5	Aulia Salsa Nabilah	10	0	10	10	10	10	0	10	10	10	80
6	Bhetra Allycia Nola Kurniawan	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
7	Bilqis Faiha Rifda	10	10	10	10	0	10	10	10	0	10	80
8	Bilqis Shafeeyah Rifda	0	10	0	10	10	10	10	0	10	10	70
9	Chico Pramaditya	10	0	10	10	0	10	10	10	10	10	80
10	Chiara Kalista Azwa	10	10	10	0	0	0	10	10	10	10	70
11	Delia Anastasha	0	10	10	10	10	10	10	10	0	0	70
12	Dirga Aditya	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
13	Elvia Adyadiva Partadi	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
14	Farezi Albizar	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
15	Farhan Aditya	10	10	10	10	10	10	10	0	10	10	90
Total Skor		1290										
Persentase Kelayakan		$\frac{1290}{1500} \times 100\%$										
		= 86%										
Keterangan		Sangat Layak										

Berdasarkan dari hasil suatu tes yang disajikan kepada peserta didik di kelas IV SD Negeri 056018 Kampung Bamban merekapitulasi hasil tes belajar memenuhi suatu kriteria ketuntasan yaitu <65. Adapun nilai yang didapatkan sebesar >70. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *doratoon* yang ditampilkan berpengaruh terhadap pembelajaran peserta didik tepatnya di kelas IV SD Negeri 056018 Kampung Bamban dan dapat dikatakan efektif.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap terakhir pada model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini bertujuan untuk melihat suatu kelayakan, kepraktisan, pada setiap proses penilaian produk yang dilakukan pada saat memvalidasi. Berikut ini adalah hasil dari data penilaian media pembelajaran *doratoon*.

Tabel 4.7 Rekapitulasi Validasi Media Pembelajaran Setiap Tahapan

Validasi	Hasil Validasi		
	Jumlah	Persentase	Kategori
Ahli Media	39/40	97,5%	Sangat Layak
Ahli Materi	48/48	100%	Sangat Layak
Uji Kelompok Kecil	147/150	98%	Sangat Layak
Respon Guru	11/11	100%	Sangat Layak
Uji Keefektifan	1290/1500	86%	Sangat Layak
Kategori	Sangat Layak		

Berdasarkan hasil dari data validasi oleh para ahli, uji kelompok kecil, respin guru, dan uji kefektifan. Maka diperoleh persentase kelayakan dengan kategori “**Sangat Layak**”.

Pembahasan

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE. Model ini memiliki 5 tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Pada tahap pertama pada model ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), dimana peneliti menganalisis peserta didik untuk mendapatkan informasi masalah yang dialami peserta didik pada saat proses pembelajaran dengan melakukan observasi di sekolah SD Negeri 056018 Kampung Bamban.

Pada tahap kedua adalah tahap *Design* (Perancangan). Pada tahap ini peneliti melakukan pemilihan media terlebih dahulu berbentuk video animasi *doratoon* berbasis *problem based learning*, mendesain media ini yaitu dengan memilih background, pemilihan format, desain awal, dan rancangan isi materi pembelajaran.

Pada tahap ketiga yaitu tahap *Development* (Pengembangan). Pada tahap pengembangan ini merupakan suatu tahapan untuk membuat dan mengembangkan sebuah media pembelajaran *doratoon* pada mata pelajaran IPA materi wujud zat dan perpindahannya di kelas IV SD, yang dimulai dengan pembuatan cover, kompetensi dasar, standar kompetensi, tujuan pembelajaran, manfaat dan tujuan media, dan isi

materi pada pembelajaran sesuai dengan materi wujud zat dan perpindahannya.

Selanjutnya, pada tahap keempat adalah tahap *Implementation* (Implementasi). Pada tahap ini yang bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik dan respon guru terhadap media pembelajaran *doratoon*. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba kepada peserta didik yaitu uji coba kelompok kecil.

Pada tahap akhir model ADDIE yaitu *Evaluation* (Evaluasi). Tahap ini melakukan evaluasi pengembangan dan evaluasi kelayakan dan keefektifan pada produk media pembelajaran *doratoon*. Adapun evaluasi pengembangan yang dilakukan oleh para ahli, respon peserta didik, respon guru, dan uji coba kelompok kecil. Dimana hasil akhir yang didapatkan pada tahap evaluasi menyatakan bahwa media pembelajaran *doratoon* sangat layak digunakan dalam pembelajaran dikelas IV SD yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Adapun hasil yang diperoleh dari hasil data uji coba kelayakan oleh ahli media, ahli materi, respon siswa, respon guru dan uji coba kelompok kecil yang dilakukan peserta didik. Hasil telaah ahli media memperoleh skor 39 dengan skor maksimal 40 dan persentase kelayakan 97,5% sehingga dapat dikategorikan "**Sangat Layak**". Hasil telaah ahli materi memperoleh skor 48 dengan skor maksimal 48 dan persentase kelayakan 100% sehingga dapat dikategorikan "**Sangat Layak**". Hasil uji coba kelompok kecil Skor yang diperoleh sebanyak 147 dari skor maksimal 150 dan dengan persentase kelayakan 98% sehingga dapat dikategorikan "**Sangat Layak**". Hasil respon guru skor yang diperoleh sebanyak 11 dari skor maksimal 11 dan dengan persentase kelayakan 100% sehingga dapat dikategorikan "**Sangat Layak**". Hasil keefektifan dengan soal tes dengan skor 1290 dari skor maksimal 1500 dan dengan persentase kelayakan 86% dapat dikategorikan "**Sangat Layak**".

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *doratoon* pada mata pelajaran IPA SD untuk meningkatkan minat belajar siswa yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan pengembangan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Dimana pada penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa media pembelajaran audio visual *doratoon*. Pengembangan media pembelajaran *doratoon* pada pembelajaran IPA SD kelas IV yang dikembangkan oleh peneliti di SD Negeri 056018 Kampung Bamban termasuk kedalam kategori **Sangat Layak** diterapkan atau digunakan sebagai media pembelajaran dikelas IV SD.

DAFTAR PUSTAKA

Annisa, N. and Simbolon, N. (2018) 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Materi Gaya Di Kelas Iv Sd Negeri 101776 Sampali', *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 8(2), pp. 217-229. Available at: <https://doi.org/10.24114/sejjpgsd.v8i2.10199>.

- Anugraheni, I. (2018) 'Meta Analisis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Meta Analisis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar', *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education*, 14(1), pp. 9–18.
- Ardhani, A.D., Ilhamdi, M.L. and Istiningsih, S. (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA', *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), pp. 170–175. Available at: <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>.
- Awe, E.Y. and Bengue, K. (2017) 'Hubungan Antara Minat Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sd', *Journal of Education Technology*, 1(4), p. 231. Available at: <https://doi.org/10.23887/jet.v1i4.12859>.
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T. and ... (2022) 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar', *OPTIKA: Jurnal ...*, 6(1), pp. 14–23. Available at: <http://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/optika/article/view/1071%0A>
- Cholifah, T.N. et al. (2022) 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDAM (VIDEO ANIMASI) PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 3 SD PENDAHULUAN Pendidikan dasar bertujuan untuk memberikan bekal kemampuan das', 2(2), pp. 120–130.
- Dahlia, D. (2022) 'Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Topik Bilangan Cacah', *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(2), pp. 59–64. Available at: <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v14i2.6611>.
- Dewi, E.S. (2011) Pengembangan Macromedia Flash 8 8 Sebagai Media Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Susunan Bumi siswa Kelas V SDN Kasin Malang', pp. 40–58. Available at: <https://eprints.umm.ac.id/35617/4/jiptummpp-gdl-fatwasucik-49362-4-babiii.pdf>.
- Ernawati, I. (2017) 'Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server', *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), pp. 204–210. Available at: <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>.
- Ernawati, I. (2017) 'Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server', *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), pp. 204–210. Available at: <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>.
- Fauziah, M.P. and Ninawati, M. (2022) 'Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis *Doratoon* Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6(4), pp. 6505–6513. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>.
- Geni, K.H.Y.W., Sudarma, I.K. and Mahadewi, L.P.P. (2020) 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD', *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), p. 1. Available at:

<https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>.

- Harianja, M.M. and Sapri, S. (2022) 'Implementasi dan Manfaat Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6(1), pp. 1324–1330. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2298>.
- Hasan, M.M.D.H.K.T. (2021) *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*.
- Hendra Krismanja, H.D. (2021) 'Studi Literatur Tentang Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran 3D Sketchup Di Smk', *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 7, p. 2.
- Hermias, M. *et al.* (2022) 'Rancangan Media Pembelajaran Berbasis *Doratoon* untuk Materi Bangun Ruang', pp. 303–309.
- Jannah, R. (2009) *Media Pembelajaran, Media Pembelajaran*.
- Lestari, D.D., Ansori, I. and Karyadi, B. (2017) 'Penerapan Model Pbm Untuk Meningkatkan Kinerja Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sma', *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 1(1), pp. 45–53. Available at: <https://doi.org/10.33369/diklabio.1.1.45-53>.
- Maulida, S., Mansur, H. and Fatimah, F. (2020) 'Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar', *J-INSTECH: Journal of Instructional Technology*, 1(1), pp. 20–28. Available at: <http://instechjournaltp.fkip.ulm.ac.id/index.php/J-INSTECH/article/view/13>.
- Maydiantoro, A. (2020) 'Model Penelitian Pengembangan', *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), p. 185.
- Muskania, R.T., Badariah, S. and Mansur, M. (2019) 'Pembelajaran Tematik Menggunakan Media Video Scribe Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar', *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 7(1), p. 75. Available at: <https://doi.org/10.21043/elementary.v7i1.4927>.
- Nisa R. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Dengan Menggunakan Model PBL Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman Di *EduGlobal J Penelit Pendidik*. 2022;01:248–57. Available from: [https://jurnallp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1447%](https://jurnallp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1447%20)
- Nurdiansyah, E., Faisal, E. El and Sulkipani, S. (2018) 'Pengembangan media pembelajaran berbasis PowToon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan', *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), pp. 1–8. Available at: <https://doi.org/10.21831/jc.v15i1.16875>.
- Nurrohma, R.I. and Adistana, G.A.Y.P. (2021) 'Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan Media E-Learning Melalui Aplikasi Edmodo Pada Mekanika Teknik', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), pp. 1199–1209. Available at: <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/544>.
- Oktafiani, D., Nulhakim, L. and Alamsyah, T.P. (2020) 'Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV', *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(3), pp. 527–540. Available at: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/29261>.

- Pulungan H, Hasanah. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Animaker Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas IV SD. *J Penelit Pendidik MIPA*. 2022;6(2):22–7.
- Portanata, L., Lisa, Y. and Awang, I.S. (2017) 'Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA SD', *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 3(1), pp. 337–348.
- Rizal, S.U. *et al.* (2016) *Media Pembelajaran*. Available at: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/7465931>.
- Rizky, K. *et al.* (2022) 'IPA Kelas IV SD', 10(3), pp. 502–507.
- Rochimah, S. (2019) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang'
- Sari, S.M. and Ganing, N.N. (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis *Problem Based Learning* pada Materi Ekosistem Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), pp. 288–298. Available at: <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.32848>.
- Setiawan, A.R. (2019) 'Pembelajaran Tematik Berorientasi Literasi Sainifik', *Jurnal Basicedu*, 4(1), pp. 51–69. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.298>.
- Setiawan, U. (2022) 'Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)', p. 239.
- Sidharta, A. (2015) 'Media Pembelajaran', *Journal Academia Accelerating the world's research*, 1, pp. 1–29.
- Sukmawarti, S., Hidayat, H., & Liliani, O. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 886–894.
- Supriyono (2018) 'Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa', *Pendidikan Dasar*, II, pp. 43–48.
- Umar, A., Hanum, I. and Hutagalung, T. (2020) 'the Effectiveness of Using the *Doratoon* Animation Maker Learning Media in Semantic Courses in Indonesian Language', *Multidiciplinary Output Research For Actual and International Issue*, (1), pp. 497–502.
- Umar, A. and Linguistik, J.I. (2023) 'EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PEMBUAT ANIMASI *DORATOON* MEDIA PEMBELAJARAN PADA KURSUS SEMANTIK BAHASA INDONESIA', (1), pp. 497–502.
- Widiana, I.W., Rendra, N.T. and Wulantari, N.W. (2019) 'Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa', *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), p. 354. Available at: <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.22563>.
- Yanti, I. *et al.* (2023) 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Doratoon* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik Di Smp Negeri 2 Bukittinggi', *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 1(1).