



Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI
ISSN: 2442-5133, e-ISSN: 2527-7227
Journal homepage: <https://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/ibtida>
Journal email: alibtida@syekhnurjati.ac.id

Al Ibtida

Pengembangan Media Pokari Pokabu (*Pop-Up* dan Kartu Ajaib Pengelompokkan Tumbuhan) Untuk Siswa Kelas III SD/MI

Lulut Sugiarti*

*Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang
Email: lulut.sugiarti01@gmail.com

Diana Endah Handayani**

**Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang
Email: handayani.hitam@gmail.com

Received 13 April 2017; Accepted 13 June 2017; Publish Online: 20 June 2017

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah banyaknya siswa yang menyukai bidang kajian IPA, namun beberapa menganggap sukar karena jarang menggunakan media dalam pembelajaran, keterbatasan guru dalam menyiapkan media, atau karena keterbatasan koleksi media di sekolah. Meskipun demikian mereka tetap berharap agar pembelajaran IPA di sekolah dapat disajikan secara menarik, efisien, dan efektif. Sesuai dengan masalah tersebut, tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah untuk mengembangkan media pembelajaran POKARI POKABU (*Pop-Up* dan Kartu Ajaib Pengelompokkan Tumbuhan) pada pembelajaran IPA materi Pengelompokkan tumbuhan kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data validasi ahli media dan data validasi ahli materi. Instrumen pengumpulan data berupa angket soal. Data yang di peroleh dari angket dianalisis secara deskriptif. Hasil pengembangan berupa media POKARI POKABU dengan hasil validasi ahli media pembelajaran tahap 1 sebesar 91,67% dan pada tahap 2 sebesar 97,62%, hasil validasi ahli materi tahap 1 sebesar 95% dan pada tahap 2 sebesar 97%, hal ini menunjukkan bahwa media POKARI POKABU telah dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci : *pengembangan, media, pokari pokabu.*

Abstract

Most of the students was interested in learning sains, but some of them assume that it was difficult because they seldom used media in learning process, the limitedness of the teacher in preparing media, or because of the limitedness of the media collection in the school. All of the problems above was being the background of this study. However, they still hoped that learning sains in school could be served in attractive, efficient, and effective. Based on the problems, the objectives of the study which be achieved was to develop the learning media POKARI POKABU (Pop-Up and Magic Card Grouping Plants) in learning sains, on the chapter grouping plants of the third grades of elementary school. This research was research development. The data which collected in this

research was the data validation of the expert of media and the data validation of the expert of the subject. The instrument to collect the data was the questionnaire of question. The data which collected from the questionnaire then it was analyzed descriptively. The result of the development on POKARI POKABU media and the validation result of learning media expert on cycle 1 was 91,67% and on the cycle 2 was 97,62%, the validation result of the subject expert on cycle 1 was 95% and on the cycle 2 was 97%, it showed that POKARI POKABU media had stated valid and suitable to be used in learning in elementary school.

Keywords: *development, media, pokari pokabu*

PENDAHULUAN

Di sekolah dasar, interaksi antara siswa dengan lingkungan merupakan ciri pokok dalam pembelajaran IPA. Lingkungan sekitar siswa sangat menarik untuk diamati dan dipelajari dalam pembelajaran IPA. Bagian dari lingkungan yang paling dekat dengan siswa adalah makhluk hidup. Manusia, hewan dan tumbuhan merupakan makhluk hidup. Konsep yang berkaitan dengan makhluk hidup terutama konsep tentang tumbuhan cukup menarik untuk dipelajari oleh siswa pada usia sekolah dasar. Walaupun letaknya dekat dengan siswa, namun konsep tentang tumbuhan masih cukup sulit untuk dipelajari dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Jenis tumbuhan di bumi ini bermacam-macam. Agar lebih mudah mempelajarinya, maka tumbuhan sebagaimana hewan, perlu untuk digolongkan.

Penggolongan tumbuhan tersebut berdasarkan persamaan ciri-ciri yang dimiliki oleh tumbuhan. Karena banyaknya jenis tumbuhan yang ada di bumi ini, maka siswa perlu mengamati secara spesifik mengenai ciri-ciri tumbuhan agar dapat menggolongkan tumbuhan dengan benar. Namun ketika menyampaikan konsep pengolongan tumbuhan, guru seringkali hanya menggunakan metode ceramah tanpa menghadirkan bentuk konkret dari tumbuhan yang dimaksud, sehingga siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep penggolongan tumbuhan.

Analisis hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SDN 1 Mororejo Kendal didapatkan fakta bahwa banyak siswa yang menyukai bidang kajian IPA, namun beberapa menganggap sukar karena jarang menggunakan media dalam pembelajaran, keterbatasan guru dalam menyiapkan media, atau karena keterbatasan koleksi media di sekolah. Namun demikian mereka tetap berharap agar pembelajaran IPA di sekolah dapat disajikan secara menarik, efisien, dan efektif. Dalam mengatasi kesukaran siswa dalam memahami konsep penggolongan tumbuhan, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang mampu membantu guru dalam menyampaikan konsep mampu membantu siswa untuk berpikir logis, kritis, kreatif serta dapat berargumentasi dengan benar. Media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan dari guru kepada siswa agar mempermudah penyerapan materi pembelajaran yang diajarkan.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting terutama dalam mengajar siswa Sekolah Dasar yang rata-rata berusia 7-11 tahun.

Menurut Piaget (Dimiyati & Mudjiono, 2013: 14) mengenai perkembangan proses belajar siswa, bahwa siswa pada usia 7-11 tahun telah memasuki tahap operasional konkret. Pada tahap operasional konkret anak dapat mengembangkan pikiran logis. Ia dapat mengikuti penalaran logis walau kadang-kadang memecahkan masalah secara “*trial and error*”. Pada tahap tersebut, siswa telah memiliki kemampuan berpikir logis akan tetapi dengan dibantu benda-benda yang bersifat konkret atau nyata, artinya dalam kegiatan pembelajaran siswa memerlukan benda nyata yang dapat memudahkan ia berpikir. Benda nyata dalam kegiatan pembelajaran berupa media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran merupakan kunci dari keberhasilan proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Kustandi & Sutjipto, 2013: 8). Media pembelajaran diharapkan membantu dalam proses pembelajaran, juga memudahkan siswa membentuk konsep nyata. Media pembelajaran yang bervariasi itu diterapkan dengan desain khusus yang berbeda dengan media sebelumnya maupun dari media yang sudah ada, dan memiliki langkah-langkah yang menarik sehingga membuat siswa lebih aktif. Keaktifan siswa dilihat dari cara siswa mengikuti petunjuk guru dengan baik dan sesuai.

Melihat fakta yang dipaparkan di atas, peneliti merasa perlu untuk membuat sesuatu hal baru yang dapat meningkatkan pemahaman siswa untuk belajar IPA selain menggunakan model pembelajaran. Sesuatu yang baru tersebut yaitu dengan membuat media pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Berkaitan dengan media pembelajaran, Dzuanda (2011: 1) menjelaskan bahwa buku *Pop-Up* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka.

Dari pendapat tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran POKARI POKABU (*Pop-up* dan Kartu Ajaib Pengelompokkan Tumbuhan) merupakan media pembelajaran yang mengembangkan *Pop-up Book* menjadi media yang mendukung pembelajaran di sekolah dasar. Dengan sedikit modifikasi, POKARI POKABU menggabungkan media *Pop-up* dengan kartu ajaib yang dapat menggambarkan bagian-bagian tumbuhan agar dapat terlihat jelas bagian-bagian tumbuhannya. Hal ini dapat membantu siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya tentang bagian-bagian tumbuhan yang sebenarnya.

Adapun komponen yang terdapat pada POKARI POKABU diantaranya adalah: (1) Buku *Pop-up* yaitu bagian paling utama dari media pembelajaran POKARI POKABU, pada bagian ini terdapat bagian-bagian lain yang merupakan komponen penyusun media POKARI POKABU. (2) Gambar Tumbuhan yaitu gambar utama yang ditampilkan dalam buku *Pop-up*. Buku *pop-up* ini berisi gambar tumbuhan-tumbuhan yang hidup di lingkungan sekitar siswa, seperti pohon mangga, pohon kelapa, pohon jagung, dan pohon pepaya. (3) Kartu ajaib yaitu kartu dengan modifikasi tertentu sehingga dapat menyajikan gambar berwarna dan gambar tidak berwarna. Kartu ajaib ini dapat menggambarkan bagian-bagian tumbuhan agar dapat terlihat jelas Hal ini dapat membantu siswa untuk dapat berpikir kritis tentang bagaimana bagian-bagian tumbuhan yang sebenarnya. (4) Teks deskripsi, Teks ini merupakan deskripsi dari bagian-bagian tumbuhan yang ditunjukkan kartu ajaib. Teks dalam POKARI POKABU akan disesuaikan karakteristik siswa kelas III Sekolah Dasar.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan, maka peneliti merasa perlu melakukan penelitian dan pengembangan media POKARI POKABU (*Pop-Up* dan Kartu Ajaib Pengelompokkan Tumbuhan) pada pembelajaran IPA materi Pengelompokkan tumbuhan secara sederhana untuk siswa kelas III SD. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui bagaimana bentuk pengembangan media dan untuk kelayakan penggunaan media ini di sekolah dasar menurut para ahli. Produk hasil pengembangan media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran IPA terutama pada materi Pengelompokkan tumbuhan secara sederhana di kelas III agar lebih efektif, menyenangkan, dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti mengacu pada model penelitian dan pengembangan (R&D) menurut Borg dan Gall (1983) dalam Sugiyono (2013: 298) yang terdiri dari sepuluh langkah, namun peneliti mengambil enam langkah dalam proses ini yakni (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain dan (6) validasi perbaikan desain. Hal itu dilakukan karena adanya keterbatasan waktu, tenaga dan biaya.

Penelitian dilakukan selama empat bulan yakni dari November 2016 hingga Februari 2017. Subjek penelitian dalam pengembangan media ini adalah 71 siswa kelas III SD dan 3 orang Guru kelas III SD, ahli materi pembelajaran IPA, dan ahli media pembelajaran IPA dari Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang. Sedangkan, subjek penelitian untuk studi pendahuluan (*need assessment*) dan pengambilan data awal penelitian adalah guru dan siswa kelas III SD di tiga sekolah sebagai

pengguna media pembelajaran yakni SDN 1 Mororejo Kendal, SDN Sadeng 02 Semarang dan SDN Pandean Lamper 04 Semarang. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket. Instrumen angket menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan pada lembar angket analisis kebutuhan siswa, lembar angket analisis kebutuhan guru, lembar validasi media oleh ahli materi, lembar validasi oleh ahli media pembelajaran. Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur pengembangan media gambar POKARI POKABU ini terdiri dari sepuluh langkah, namun peneliti hanya mengambil enam langkah dalam proses ini yakni (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain dan (6) validasi perbaikan desain. Berikut ini deskripsi masing-masing langkah tersebut:

Analisis kebutuhan pengembangan dilakukan antara bulan Oktober dan November 2016 untuk melihat potensi dan masalah pada 71 siswa kelas III SD dan 3 orang guru kelas III SD. 28 siswa dan 1 guru berasal dari SDN Pandean Lamper 04 Semarang, 26 siswa dan 1 guru berasal dari SDN Sadeng 02 Gunungpati serta 17 siswa dan 1 guru berasal dari SDN 1 Mororejo Kendal. Pengumpulan data menggunakan angket dan wawancara terhadap guru kelas III. Hasil dari *need assessment* yang telah dilakukan, kemudian digunakan untuk menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran IPA.

Berdasarkan analisis angket dan wawancara yang telah dilakukan, maka didapatkan hasil bahwa konsentrasi dan minat belajar siswa hanya pada sepuluh hingga lima belas menit pada awal kegiatan pembelajaran, kemudian guru menyadari bahwa guru tengah mengalami kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, dan guru juga telah mengetahui kendala atau kesulitan yang dialami siswa dalam mempelajari IPA. Kemudian, ditinjau dari informasi yang didapatkan dari siswa mengenai pembelajaran IPA, mereka lebih dominan menyukai mata pelajaran IPA. Mereka memberikan pendapat bahwa selama kegiatan pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran. Selain itu, mereka menyatakan bahwa dalam pembelajaran IPA perlu menggunakan media pembelajaran agar pembelajaran semakin menarik. Mengenai media pembelajaran berbentuk buku *pop-up* guru memberikan pendapat dan sikap ketertarikannya dalam menggunakan media pembelajaran tersebut karena dianggap sebagai suatu media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk meningkatkan minat belajar IPA siswa untuk mempelajari bagian-bagian tumbuhan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di atas, maka media pembelajaran *pop-up book* perlu dikembangkan menjadi media pembelajaran POKARI POKABU pada materi pembelajaran

IPA yang berpedoman pada standar kompetensi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dengan dikembangkannya media pembelajaran tersebut siswa akan merasa senang dan antusias, serta mendapat pengalaman baru mengikuti kegiatan pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran yang berbeda dari biasanya. Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran IPA terutama pada materi pengelompokkan tumbuhan secara sederhana di kelas III agar lebih efektif, menyenangkan, dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Pada tahap pengembangan desain, peneliti terlebih dahulu melakukan perencanaan pembuatan produk dengan langkah-langkah sebagai berikut : (1) Melakukan tinjauan terhadap materi pembelajaran yang berpedoman pada Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan indikator pada silabus mata pelajaran IPA kelas III SD semester 1. Materi yang dipilih yaitu materi tentang Pengelompokkan tumbuhan secara sederhana pada bab 1 semester 1. (2) Mengkaji materi tentang media dan teknik-teknik *pop-up* sebagai dasar dalam memilih bentuk dan desain media POKARI POKABU.

Setelah melewati tahap perencanaan, peneliti mulai melakukan pengembangan draf produk dengan tahap-tahap sebagai berikut : (1) Menyusun kisi-kisi dan membuat instrumen penilaian untuk menilai kualitas media POKARI POKABU. (2) Melakukan validasi instrumen kepada dosen pembimbing dan guru kelas. (3) Membuat prototipe media POKARI POKABU. Langkah pertama, peneliti membuat gambar tumbuh-tumbuhan apa saja yang akan dibahas dalam POKARI POKABU ini dengan aplikasi *Corel Draw X7*, seperti gambar tumbuhan mangga, tumbuhan kelapa, tumbuhan jagung, dan tumbuhan pepaya, serta tumbuhan lain yang dapat menunjang pembelajaran. Selanjutnya peneliti membuat desain media menggunakan *software Corel Draw X7*. Desain yang sudah jadi kemudian dicetak. Setelah dicetak, langkah selanjutnya adalah proses pemotongan menggunakan gunting dan *cutter* kemudian potongan tersebut disusun menggunakan lem. Langkah terakhir yakni penjilidan dengan menggabungkan antar halaman. Dalam membuat kartu ajaib, peneliti mengembangkan media *magic card* dengan bahan gambar bagian tumbuhan, mika plastik, kertas manila, lem, spidol, gunting dan solatip. (4) Validasi media POKARI POKABU kepada ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media dalam pembelajaran.

Hasil validasi angket ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran POKARI POKABU menunjukkan angka persentase sebagai berikut : penilaian validasi ahli media pada tahap 1 dan 2 sebesar 95% dan 97% dengan kategori sangat baik. Hal ini dapat dilihat berdasarkan analisis indikator penilaian dalam instrumen yang digunakan pada tabel berikut :

Tabel 1. Analisis Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran Terhadap Media POKARI POKABU

No	Aspek yang dinilai	Skor maksimal	Hasil Validasi			
			Tahap 1		Tahap 2	
			Skor diperoleh	Kelayakan (%)	Skor diperoleh	Kelayakan (%)
1	Indikator Kesesuaian (Butir 1-4)	16	15	93,75	15	93,75
2	Kelayakan Produk (Butir 5-7)	12	12	100	12	100
3	Kontribusi Produk (Butir 8-10)	12	11	91,67	12	100
4	Keunggulan Produk (Butir 11-13)	12	12	100	12	100
5	Kesempurnaan Produk (Butir Soal 14-15)	8	7	87,5	8	100
6	Elemen Desain Cetak (Butir Soal 16-19)	16	15	93,75	15	93,75
7	Prinsip Visual (Butir Soal 20-25)	24	23	95,83	23	95,83
Jumlah		100	95	95	97	97

Sedangkan penilaian oleh ahli materi pembelajaran terhadap media POKARI POKABU pada tahap 1 dan 2 sebesar 91,67% dan 97,62% dengan kategori sangat baik. Hal ini dapat dilihat berdasarkan analisis indikator penilaian dalam instrumen yang digunakan pada tabel berikut :

Tabel 2. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran Terhadap Media POKARI POKABU

No	Aspek yang dinilai	Skor maksimal	Hasil Validasi			
			Tahap 1		Tahap 2	
			Skor diperoleh	Kelayakan (%)	Skor diperoleh	Kelayakan (%)
1	Indikator Kesesuaian (Butir 1-3)	12	10	83,33	12	100,00
2	Indikator Kelayakan (Butir 4-6)	12	11	91,67	12	100,00
3	Indikator Penyajian (Butir 7-12)	24	22	91,67	23	95,83
4	Indikator Kebahasaan (Butir 13-16)	16	16	100,00	16	100,00
5	Indikator Kompetensi (Butir Soal 17-21)	20	18	90,00	19	95,00
Jumlah		84	77	91,67	82	97,62

Berdasarkan hasil analisis validasi ahli media dan validasi ahli materi pembelajaran IPA terhadap media POKARI POKABU menunjukkan bahwa media POKARI POKABU mendapatkan penilaian yang baik dengan kategori sangat baik, sehingga media POKARI POKABU dapat dikatakan valid serta layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Penggunaan media pembelajaran POKARI POKABU melibatkan seluruh siswa untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran. Karena media pembelajaran ini dapat digunakan seluruh anggota kelas dengan cara berkelompok. Dengan belajar sambil bermain bersama, siswa akan senang dan memiliki minat dalam belajar sehingga penyampaian informasi dari guru dapat

mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran POKARI POKABU merupakan media pembelajaran berbentuk buku dengan gambar-gambar dan warna-warna yang menarik, serta bahasa yang mudah dipahami. Selain itu, dalam penyajiannya media pembelajaran POKARI POKABU juga dilengkapi dengan kartu ajaib dan bagian kosong sebagai *white board*. Kartu ajaib dapat menarik perhatian siswa untuk belajar bagian tumbuhan sehingga guru lebih mudah menjelaskan bagian-bagian tumbuhan berdasarkan contoh yang terdapat pada buku. Sedangkan *white board* dapat digunakan untuk tempat aktivitas siswa menggambar bagian-bagian tumbuhan menggunakan spidol.

Tujuan dari media pembelajaran POKARI POKABU adalah agar siswa lebih tertarik dalam mempelajari IPA serta dapat memahami materi Pengelompokan tumbuhan dengan mudah. Harapan selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran *pop-up book* yang nantinya dapat dimodifikasikan dengan kartu ajaib dalam Pengelompokan makhluk hidup lain, seperti Pengelompokan hewan berdasarkan ciri-cirinya sehingga diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Media pembelajaran POKARI POKABU merupakan pengembangan dari media sebelumnya berupa buku *pop-up*. Pada umumnya buku *pop-up* digunakan untuk memberikan efek tiga dimensi pada buku tahunan sekolah, kartu ucapan, dan lain-lain. Namun seiring dengan berkembangnya ide dan kreatifitas manusia, buku *pop-up* juga dimanfaatkan dalam media pembelajaran. Beberapa peneliti terdahulu telah memanfaatkan buku *pop-up* untuk menyusun media pembelajaran. Media pembelajaran dengan menggunakan buku *pop-up* terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Seperti diungkapkan oleh Jatu Pramesti (2015) dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Pop-up Book* Tema Peristiwa untuk kelas III SD Negeri Pakem 1 dari Universitas Negeri Yogyakarta” yang menyebutkan bahwa Pengembangan media dilakukan dalam beberapa tahap. Pengembangan yang dilakukan telah menghasilkan media pembelajaran berupa Media *pop-up book* tema Peristiwa subtema Peristiwa Menyenangkan, untuk digunakan di kelas III Sekolah Dasar.

Keunggulan dari media pembelajaran POKARI POKABU ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Jatu Pramesti (2015) adalah media POKARI POKABU disusun berdasarkan kurikulum KTSP dengan pertimbangan bahwa walaupun telah menggunakan kurikulum KTSP sehingga media ini cocok digunakan oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran IPA khususnya materi Pengelompokan tumbuhan di kelas III SD. Selain itu, media *pop-up book* yang dikembangkan dalam penelitian ini juga telah dimodifikasi dengan memadukan *pop-up* dan kartu ajaib sebagai inovasi baru dalam media pembelajaran sehingga media pembelajaran POKARI POKABU ini berbeda dari produk-produk pengembangan yang dilakukan oleh peneliti lain. Keunggulan lain dalam penelitian

pengembangan ini yakni telah menghasilkan media pembelajaran POKARI POKABU yang menarik minat siswa untuk belajar pengelompokkan tumbuhan dengan mudah sehingga dapat memaksimalkan pembelajaran supaya hasil belajar siswa mencapai maksimal serta dapat mengingat materi yang diajarkan oleh guru dengan baik.

Berkaitan dengan karakteristik siswa kelas III, tahap pengembangan media pembelajaran POKARI POKABU telah sesuai dengan teori belajar para ahli yang mendukung penelitian ini, diantaranya teori belajar Piaget dan teori belajar Ausubel. Berdasarkan teori belajar Piaget, siswa kelas III Sekolah Dasar termasuk berada pada tahap operasional konkret dalam berpikir. Pada tahap operasional konkret, hendaknya dalam memberikan materi pelajaran, guru diharapkan lebih menitikberatkan pada alat peraga atau media yang lebih bersifat konkret dan logis. Dengan memperhatikan karakteristik kognitif siswa kelas III Sekolah Dasar dengan segala aspek dimensi perkembangannya, maka diharapkan sistem pengajaran yang dikembangkan mampu melayani kebutuhan belajar yang bermakna bagi siswa. Melalui penyampaian materi pelajaran yang tepat, maka siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik, sehingga siswa antusias untuk belajar, menjadikan IPA sebagai pelajaran yang menyenangkan dan tujuan dari pembelajaran itu sendiri dapat tercapai dengan maksimal dan memuaskan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk kelas III Sekolah Dasar termasuk berada pada tahap operasional konkret dan termasuk pada kelompok kelas rendah. Anak kelas III Sekolah Dasar berpikir secara realistik, yaitu berdasarkan apa yang ada di sekitarnya. Hal yang perlu diperhatikan oleh guru IPA, bahwa anak pada tahap operasional konkret masih sangat membutuhkan benda-benda konkret untuk membantu pengembangan kemampuan intelektualnya. Oleh karena itu, guru seharusnya selalu mengaitkan konsep-konsep yang dipelajari siswa dengan benda-benda konkret yang ada di lingkungan sekitar. Salah satu kegiatan pembelajaran yang memungkinkan anak untuk dapat mempelajari segala sesuatu yang bersifat konkret adalah pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan alam sebagai sumber belajar.

Selain teori belajar Piaget, Teori belajar bermakna (David Ausubel) juga mendukung kegiatan penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini. Berdasarkan teori Ausubel, dalam membantu siswa menanamkan pengetahuan baru dari suatu materi, sangat diperlukan konsep-konsep awal yang sudah dimiliki oleh siswa yang berkaitan dengan konsep yang akan dipelajari. Sehingga jika dikaitkan dengan model pembelajaran berdasarkan masalah, dimana siswa mampu mengerjakan permasalahan yang autentik sangat diperlukan konsep awal yang sudah dimiliki oleh siswa sebelumnya untuk suatu penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata.

Menurut Ausubel, belajar dapat diklasifikasikan ke dalam dua dimensi. Dimensi pertama berhubungan dengan cara informasi atau materi pelajaran yang disajikan pada siswa melalui penerimaan atau penemuan. Dimensi kedua menyangkut cara siswa untuk dapat mengaitkan informasi itu pada struktur kognitif yang telah ada. Struktur kognitif ialah fakta, konsep, dan generalisasi yang telah dipelajari dan diingat oleh siswa.

Dengan media pembelajaran POKARI POKABU, siswa dapat memahami Pengelompokkan tumbuhan. Pada tingkatan pertama dalam belajar penerimaan yang menyajikan informasi itu dalam bentuk belajar mengharuskan siswa untuk menemukan sendiri sebagian materi. Pada tingkat kedua, siswa menghubungkan atau mengaitkan informasi itu pada pengetahuan yang berupa konsep, seperti pada media pembelajaran POKARI POKABU yaitu memberikan konsep sederhana tentang Pengelompokkan tumbuhan agar mudah dipahami oleh siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa hasil analisis penilaian validasi ahli media pada tahap 1 dan 2 adalah 95% dan 97% dengan kategori sangat baik. Sedangkan penilaian oleh ahli terhadap materi pembelajaran terhadap media POKARI POKABU pada tahap 1 dan 2 sebesar 91,67% dan 97,62% dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran POKARI POKABU pada pembelajaran IPA materi Pengelompokkan tumbuhan tersebut valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar IPA materi Pengelompokkan tumbuhan di kelas III Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati, & Mudjiono. 2013. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dzuanda. 2011. *Design Pop-up Child Book Puppet Figures Series? Gatotkaca?*. Jurnal Library ITS Undergraduate, (<http://library.its.undergraduate.ac.id>), diakses pada 26 Oktober 2016 pukul 06.36.
- Pramesti, Jatu. 2015. *Pengembangan Media Pop-up Book Tema Peristiwa untuk kelas III SD Negeri Pakem 1*. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kustandi, Cesep & Sutjipto, Bambang. 2013. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. 2015. *Dalam Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.