

E-ISSN: 2476-9703 <i>Terbit sejak 2015</i>	MUALLIMUNA : JURNAL MADRASAH IBTIDAIYAH Alamat web jurnal: http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna	Vol. 7, No. 2, April 2022 <i>Halaman: 47- 56</i>
--	--	--

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN METAMORFOSIS SEMPURNA TEMATIK KELAS 4 DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Muhammad Ulin Nuha¹, Ma'as Shobirin², Ummu Jauharin Farda³

¹²³Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Wahid Hasyim

¹Muhammadulinnuha335@gmail.com, ²maas.shobirin@unwahas.ac.id,
³jaufaummu91@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media papan metamorfosis sempurna tematik kelas 4 di MI Miftahul Falah Mindahan Batealit Jepara. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (*Research & Development*). Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan Sugiono menyatakan sepuluh Langkah. Karena keterbatasan waktu, peneliti mengembangkan sampai pada lima langkah: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Hasil lembar analisis kebutuhan oleh guru kelas IV MI Miftahul Falah dapat disimpulkan bahwa papan media pembelajaran mapel IPA pada materi metamorfosis benar-benar sangat di butuhkan. Berdasarkan hasil validasi maka dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan masuk kedalam kategori "Sangat baik".

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Papan Metamorfosis, Pembelajaran Tematik*

DEVELOPMENT OF PERFECT METAMORPHOSIS MEDIA BOARD THEMATIC CLASS 4 MADRASAH IBTIDAIYAH

Abstract: This study aims to determine the development of the thematic perfect metamorphosis board media for grade 4 at MI Miftahul Falah Mindahan Batealit Jepara. This research uses the development method (research and development). This research method uses the development model of Sugiono's ten steps. Due to time constraints, the researcher developed up to five steps: potential and problems, data collection, product design, design validation, and design revision. Data collection techniques in this study used interviews, observation, questionnaires, and documentation. The results of the needs analysis sheet by the fourth grade teacher of MI Miftahul Falah and it can be concluded that the science map learning media board on metamorphosis material is really needed. Based on the validation results, it can be concluded that the product developed is in the "very good" category.

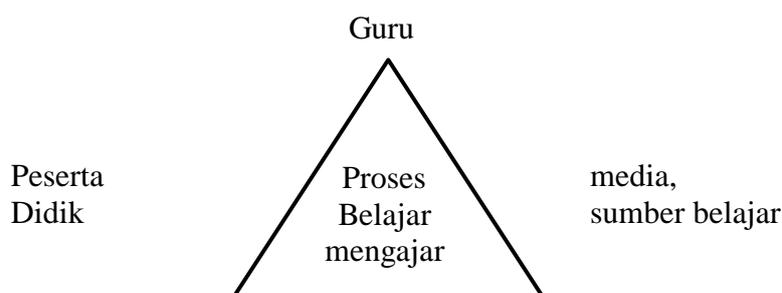
Keywords: Learning Media, Frog Perfect Metamorphosis Board, Thematic Study

PENDAHULUAN

Belajar adalah proses kegiatan untuk memperoleh ilmu. Usaha untuk memperoleh kecerdasan karena dengan belajar seseorang dapat memperoleh ilmu sehingga menjadi paham, cerdas dan mengerti, memperbaiki sikap dan mengkokohkan pemahaman sains konvensional. Belajar merupakan perubahan dari perilaku seseorang yang relatif

permanen sebagai hasil dari pengalaman yang diperoleh dari diri seseorang (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Belajar itu suatu proses perubahan artinya perubahan-perubahan yang dimaksud merupakan perubahan yang positif dalam hal ini perubahan yang mengarah pada sisi positif (Hermawan, 2014). Belajar adalah memindahkan pengetahuan ke orang yang belajar (Degeng, n.d.). Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya, perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat kontinyu, fungsional, positif, aktif dan terarah (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidup. Perubahan tersebut akan nyata dalam tingkah laku. Tujuan belajar menjadi bagian penting dalam serangkaian proses belajar, karena tujuan menjadi rujukan dalam seluruh aktivitas belajar, tujuan belajar menurut Sutadi antara lain: merupakan bagian guru untuk bahan pelajaran dan metode mengajar serta memilih aktifitas yang efektif dan efisien, dipakai sebagai kriteria internal bagi siswa untuk menilai keberhasilannya dalam belajar, dengan adanya tujuan belajar siswa mengetahui arah belajarnya, memandu guru menciptakan kondisi belajar yang menunjang pencapaian tujuan belajar, membantu guru menyusun alat evaluasi yang dipergunakan untuk mengetahui apakah proses belajar dan pembelajaran berhasil atau gagal.

Tujuan belajar seharusnya meliputi ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif. Ketiga ranah ini harus berkembang atau berubah selama proses belajar berlangsung, mengingat tujuan pendidikan adalah membentuk manusia yang utuh. Komponen – komponen dalam tujuan belajar disini merupakan seperangkat hasil yang hendak di capai setelah siswa melakukan kegiatan belajar. Dari menerima materi, partisipasi siswa, mengerjakan tugas, sampai siswa tersebut di ukur kemampuannya melalui UAS. Jadi siswa tidak hanya di nilai dalam hal akademik saja, tetapi perilaku selama proses belajar juga mendapatkan penilaian. Hal ini bertujuan untuk membentuk karakter siswa agar lebih berpikir kritis, kreatif dan inovatif (Shobirin, 2018).



Gambar 1. Interaksi Guru, Peserta Didik dan Sumber Belajar

Suatu proses pembelajaran perlu adanya suatu perencanaan pembelajaran yang baik. Inti dari perencanaan pembelajaran adalah menetapkan metode pembelajaran yang optimal untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Fokus utama perencanaan pembelajaran adalah pada pemilihan, penetapan, dan pengembangan variabel metode pembelajaran. Analisis akan menunjukkan bagaimana kondisi pembelajarannya, dan apa hasil pembelajaran yang diharapkan. Setelah itu, barulah menetapkan dan mengembangkan metode pembelajaran yang diambil dari setelah perencanaan pembelajaran mempunyai informasi yang lengkap mengenai kondisi nyata yang ada dan hasil pembelajaran diharapkan. Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara-cara

yang berbeda untuk mencapai pembelajaran yang berbeda dibawah kondisi pembelajaran yang berbeda. Pada dasarnya, semua cara ini dapat dimanipulasi oleh perancang pembelajaran atau pendidik. Guru merupakan unsur pendidikan sangat berpengaruh terhadap proses pendidikan. Tidak ada pendidikan tanpa kehadiran guru. Guru merupakan penentu arah dan sistematika pembelajaran mulai dari kurikulum, sarana, bentuk pola sampaiusaha bagaimana anak didik seharusnya belajar baik dan benar dalam mengakses diri akan pengetahuan dan nilai hidup.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan mempermudah proses belajar mengajar di kelas(Nugroho & Wahyuni, 2021) Kedudukan media pada saat pembelajaran sangat penting karena dengan media dapat membangkitkan motivasi, minat belajar, serta mampu membuat peserta didik aktif dalam proses belajar (Khasanah, 2020). Multimedia adalah merupakan sebuah kesatuan yang bisa menghubungkan beberapa media (audio, video, grafis, teks, animation dan sebagainya)(Nur Latifah, Najib Hasan, 2015). Multimedia adalah merupakan sebuah kesatuan yang bisa menghubungkan beberapa media (audio, video, grafis, teks, animation dan sebagainya)(Mukti, 2019). Media yang dibutuhkan dalam pembelajaran Tematik Mapel IPA di SD/MI salah satunya yaitu media konkrit. Media konkrit dapat memudahkan peserta didik untuk memahami suatu konsep dalam pelajaran IPA. Materi pada IPA banyak yang bersifat abstrak seperti materi daur hidup hewan, peredaran darah, sistem pernapasan, dan lain sebagainya, sehingga media konkrit dapat mengkonkritkan materi yang abstrak.

Peserta didik pada usia sekolah dasar memasuki tahap operasional konkrit yang memerlukan media pembelajaran konkrit untuk memaksimalkan proses belajarnya. Selain itu media pembelajaran IPA dapat digunakan, karena sesuai dengan masa perkembangan anak(Azimi et al., 2017). Untuk mengatasi permasalahan di atas peneliti mencoba mengembangkan media papan daur hidup. Media papan daur hidup adalah suatu media yang berupa papan dengan berisikan rangkaian daur hidup beberapa hewan dalam materi IPA di SD, yang dapat disusun secara runtut dan dilepas bergantian karena adanya interaksi dari magnet yang terkandung didalam papan. Pembelajaran dengan menggunakan media ini dapat menjadikan peserta didik aktif. Hal ini dapat dilihat dari proses penggunaannya, proses penggunaannya membutuhkan ketelitian peserta didik, konsentrasi dan gerak peserta didik. Media papan daur hidup digunakan dengan cara peserta didik diberi clue nama hewan yang akan disusun atau dirangkai dengan menggunakan media tersebut, kemudian peserta didik mencari potongan papan yang bergambar fase-fase daur hidup hewan yang sesuai dengan clue diantara potongan papan yang bergambar fase daur hidup hewan lainnya yang sebelumnya sudah diacak. Setelah menemukan potongan-potongan papan yang bergambar fase daur hidup hewan yang sesuai dengan clue, peserta didik diminta untuk merangkainya sesuai urutan dan mendeskripsikan daur hidup hewan yang disusunya (Khasanah, 2020).

Ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis, dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Di samping itu, Bretz juga membedakan antara media siar (telecommunication) dan media rekam (recording) sehingga terdapat delapan klasifikasi media: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio visual semi gerak, (3) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio, dan (8) media cetak (Muhson, 2010). Media pembelajaran papan metamorfosis ini adalah media tiga dimensi yang menyerupai objek asli dalam fase daur hidup hewan serta tahap-tahap

dalam daur hidup kupu-kupu, sehingga peserta didik mudah memahami materi pembelajaran tersebut (Mei Nur Sukmawati, 2019).

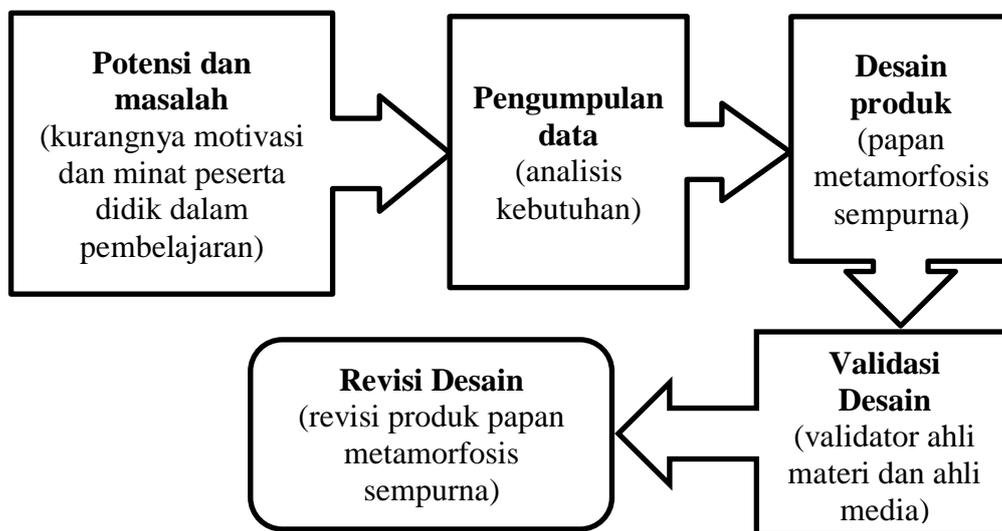
Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa guru adalah semua orang yang bertanggung jawab atas perkembangan potensi peserta didik, baik dari aspek *knowledge, behavior dan estetika* dengan cara membimbing , membina dan mengarahkan baik individual atau klasikal di sekolah atau luar sekolah (Cholid, 2015).

Kemudian berawal dari paparan tersebut, kewajiban manusia di dunia diantaranya adalah menuntut ilmu,karena manusia dikarunia akal dan pikiran.Untuk itulah dengan akal pikiran yang ada manusia harus belajar. Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungan,perilaku itu mengandung pengertian yang luas baik keterampilan dan sikap,untuk menunjang menuntut ilmu harus ada proses pembelajaran.

Berdasar hasil observasi di MI Miftahul Falah desa Mindahan kecamatan Batealit Jepara bahwa metode pembelajaran yang di gunakan masih menggunakan metode ceramah dan siswa menyimak materi lewat buku paket. Kebanyakan siswa merasa bosan dengan cara tersebut. Sangat diperlukan media sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami dan tidak bosan. Selain itu media yang di kembangkan ini belum pernah di kembangkan oleh guru MI Miftahu Falah Mindahan Batealit Jepara.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang bisa dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang direncanakan dalam penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan Prof. Dr. Sugiono yang menyatakan sepuluh langkah, namun karena keterbatasan waktu dan logistik yang dihadapi peneliti saat melakukan penelitian. Lima langkah-langkah ditunjukkan pada gambar dibawah ini:



Gambar 1.4. Langkah – langkah Penggunaan Metode R&D

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, observasi dan angket. Angket yang pertama untuk analisis kebutuhan guru dan peserta didik, angket kedua untuk validator ahli materi dan validator ahli media. Teknis analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan deskripsi kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media papan metamorfosis sempurna pada pembelajaran tematik mata pelajaran IPA materi metamorfosis merupakan pengembangan yang dilakukan peneliti untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi sehingga peserta didik tidak merasakan bosan dan kesulitan dalam mempelajari materi metamorfosis sempurna. Pada pengembangannya peneliti pada tahap pertama memberikan angket kebutuhan kepada guru kelas IV MI Miftahul Falah. Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan guru agar produk yang dikembangkan sesuai dengan apa yang diharapkan guru. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan disimpulkan papan media pembelajaran mapel IPA pada materi metamorfosis benar-benar sangat di butuhkan di MI Miftahul Falah Mindahan Batealit Jepara,

Tahap selanjutnya yaitu tahap desain produk. Pada tahap desain produk melalui beberapa proses, yaitu meliputi pembuatan desain. Kemudian desain produk yang sudah dibuat divalidasi oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi. Hasil dari validasi tersebut yaitu, dosen ahli media memberikan skor 81 rata-rata 4,7 dengan persentase 90% sehingga masuk pada kriteria “sangat baik” untuk digunakan. Sedangkan dari dosen ahli materi memberikan skor 46 rata-rata 4,6 dengan persentase 90% sehingga masuk pada kriteria “sangat baik” untuk digunakan. Bahan pembuatan media papan metamorfosis sebagai berikut: kayu mahoni secukupnya, lem kayu poxy, sekrup, amplas, print kertas desain media, dempul, magnet, cat sinding, tiner, cat warna hitam, hijau, hitam dan melamin gloss, lem kertas. Cara pembuatan; potong kayu dengan panjang 70 cm tebal 2 cm dan di bersihkan, haluskan kayu menggunakan mesin serut sampai halus dan rata, buat garis pinggir/ list dengan kayu berukuran P.70 cm dan L. 4 cm T. 2cm lalu di pasang di bagian tepi papan, cari papan berukuran P.50 cm, L 50 cm T. 2 cm dan Tempelkan desain gambar media, potong gambar media sesuai pola gambar dan tulisan, bagian media lalu di ukir kataknya dan tulisan di papan, beri lobang untuk tempat magnet di bagian belakang, kemudian tempel potongan media di tempat papan yang berukuran P.70cm X L. 70cm tadi, setelah tertempel lalu haluskan dengan mesin amplas, lalu buat tempat penyangga bagian belakan dengan panjang 50 cm, pastikan bentuk dalam keadaan halus semua lalu di cat sinding untuk mematikan serat kayu, lalu di amplas dan di cat warna sesuai dengan warna untuk mendapatkan kualitas yang maksimal, tahap akhir media di melamin gloss, lalu bagian tulisan di oles dengan sepidol permanent dan media sudah jadi.

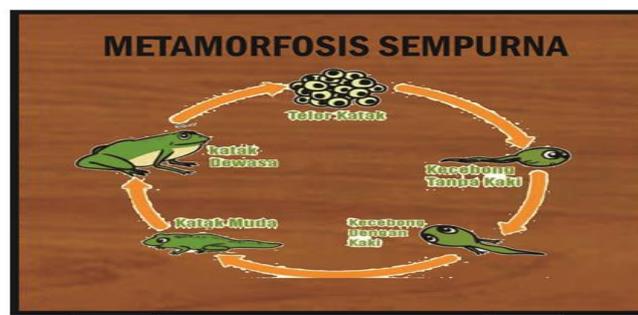
Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang bisa dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang direncanakan dalam penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan *Borg* dan *Gall* yang menyatakan sepuluh langkah, namun sesuai kebutuhan penelitian ini dan kondisi peneliti yang sebenarnya tahapan penelitian dihentikan pada tahap kelima, alasannya adalah karena keterbatasan waktu dan logistik yang dihadapi peneliti saat melakukan penelitian. Lima langkah-langkah tersebut yang *pertama* potensi dan masalah. Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah dan potensi yang diperlukan untuk madrasah. Yang didapatkan berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan guru yang dilakukan peneliti kepada salah satu guru yaitu guru tematik. Guru tersebut dalam pembelajaran menggunakan buku paket dan LKS, metode ceramah. Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan di MI Miftahul Falah, diperoleh data bahwa dibutuhkan media

pembelajaran karena kurangnya motivasi dan semangat peserta didik pada saat proses pembelajaran. MI Miftahul Falah sudah menerapkan kurikulum 2013 tetapi guru hanya menggunakan media LKS dan buku paket tema saja yang disediakan di sekolah, untuk menunjang dalam proses pembelajaran dibutuhkan media papan metamorfosis dalam mengajar untuk membangkitkan motivasi dan minat peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitiannya Lulu Andriyani yang menyatakan bahwa Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan sangat membantu dalam penyampaian materi khususnya pembelajaran IPA (Tarigan & Napitupulu, 2021). Seperti halnya disampaikan Guntur Cahyono bahwa media pembelajaran dapat membantu dan memudahkan guru dalam proses belajar mengajar (Cahyono, 2019)

Kedua; pengumpulan data. Hasil tahap analisis kebutuhan ini dijadikan bahan pertimbangan dalam penyusunan prototipe media pembelajaran pan metamorfosis pada mata pelajaran tematik kelas IV di MI Miftahul Falah. Produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang terjadi. Hasil analisis kebutuhan di ambil dngan cara memberikan angket kepada Bapak Abdul Sa'id, S.Pd.I guru pengampu pembelajaran Tematik kelas IV. Angket yang di berikan mencakup kekurangan dan yang dibutuhkan guru untuk mencapai keberhasilan belajar dalam pembelajaran Tematik Mata Pelajaran IPA materi Mewtamorfosis Sempurna MI Miftahul Falah Mindahan Batealit Jepara. Berdasarkan hasil angket yang didapat dapat di simpulkan “papan media pembelajaran mapel IPA pada materi metamorfosis benar-benar sangat di butuhkan”. Adapun lembar analisis kebutuhan terlampir di lampiran. *Ketiga;* Desain produk. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan kajian teoritis dan prinsip-prinsip yang sudah dirumuskan. Desain media yang dibutuhkan haru tampil menarik perhatian peserta didik. Tampilan dari segi warna, bentuk dan ukuran menjadi ukuran tercapainya pendidikan yang efektif. Hasil akhir dari kegiatan ini adalah berupa produk baru, yang lengkap dengan spesifikasinya. Media pembelajaran bisa bertampilan dua dimensi dan tiga dimensi. Media papan pada dasarnya yang dikembangkan peneliti berbentuk media dua dimensi. Dari tampilan yang bisa di pandang dari depan. Namun peneliti memodifikasi media pembelajaran dari aspek. (1) ukuran media, (2) warna media maupun (3) bentuk media. Melihat jumlah peserta didik yang berjumlah 29 anak, maka peneliti memberikan ukuran panjang 70 cm dan lebar 70 cm untuk keefektifan penggunaan media dalam pembelajaran dan untuk memudahkan peserta didik media pada bentuk katak menjadi wujud seperti aslinya untuk menjadi media tiga dimensi.

Media papan metamorfosis yang di kembangkan peneliti memiliki spesifikasi yaitu:



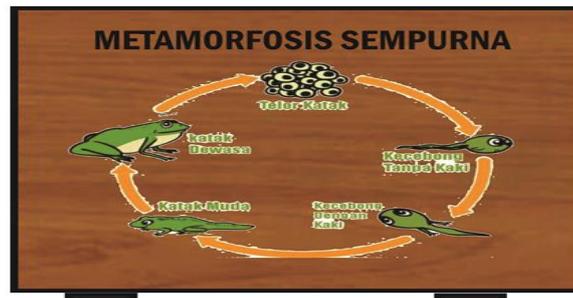
Gambar 2. Desain Media Papan Metamorfosis

Tahap *keempat* Validasi Desain. Validasi untuk mengetahui layak atau tidaknya perangkat pembelajaran berbasis integrasi spiritual islam digunakan, maka disusunlah lembar validasi (Mustami et al., 2017). Hasil validasi ahli media diperoleh setelah melihat desain dan menilai media papan metamorfosis. validasi ahli media ini dilakukan oleh Dosen FAI UNWAHAS Ibu Ersila Devy Rinjani, S.Pd.I., M.Pd.I. dosen penilai ini ditunjuk karena sangat berkompeten dibidang media. Hasil analisis data dari validasi ahli media pada media papan metamorfosis. Validasi ahli media bertujuan untuk menguji kevalidan media papan metamorfosis. Data hasil validasi tahap 1 terhadap ahli media dengan hasil sebagai berikut; Hasil penilaian dari validasi dosen yang menilai media papan metamorfosis pembelajaran tematik mata pelajaran IPA kelas IV MI Miftahul Falah Mindahan Batealit Jepara.

Dari hasil validasi instrumen penilaian ahli media tersebut yang tertuju untuk kelayakan media. Penilaian kelayakan tampilan menyeluruh yang digunakan dalam media papan metamorfosis diperoleh nilai 81 dengan rata-rata 4,5 presentase sebesar 90% Berdasarkan hasil validasi maka dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan masuk kedalam kategori “ Sangat baik ”. Hasil validasi ahli materi ini diambil dengan cara memberikan angket kepada ahli materi yang mencakup aspek kesesuaian media dengan materi metamorfosis sempurna. Ini dilakukan untuk mendapatkan penilaian dan saran terhadap materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Hasil validasi diperoleh setelah melihat dan mencoba media pembelajaran. Validasi ahli materi ini dilakukan oleh Bapak Abdul Sa'id, S.Pd.I Guru kelas IV. Guru ini ditunjuk karena ilmu yang dimiliki sangat berkompeten dibidangnya. Sesuai dengan artikel sebagaimana kevalidan bahan ajar cetak bervisi SETS dilihat dari hasil validasi ahli dan kepraktisannya (Farda & Rinjani, 2018).

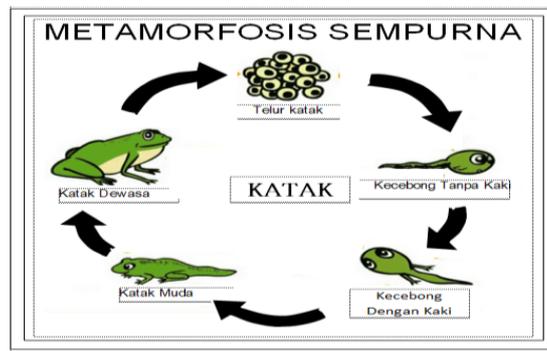
Berdasarkan validasi ahli materi diperoleh hasil penilaian pada media papan metamorfosis sempurna Kelas IV untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian media dengan materi pembelajaran tematik mata pelajaran IPA Kelas IV di MI Miftahul Falah Mindahan Batealit Jepara. Hal ini sesuai dengan penelitian impronah yang mengatakan bahwa materi metamorphosis katak harus ada media pembelajarannya agar dapat menunjang proses pembelajaran yang lebih baik (Impronah & Batubara, 2021). Dari hasil validasi instrumen penilaian ahli materi tersebut yang tertuju untuk kesesuaian media dengan materi. Penilaian menyeluruh yang digunakan dalam media pembelajaran papan metamorfosis diperoleh nilai 46 dengan rata-rata 4,6 presentase sebesar 92% Berdasarkan hasil validasi maka dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan masuk kedalam kategori “ Sangat baik ”.

Hasil validasi instrumen penilaian ahli materi tersebut terdapat catatan dari ahli materi terkait warna media. Berikut adalah desain awal media pembelajaran. Menurut Ahli Materi desain media tersebut perlu adanya revisi bagian warna, warna dasar warna natural di ganti warna putih dengan alasan warnanya gelap dan media perlu kejelasan bentuk dan warnanya, tanda panah di ganti warna hitam untuk memudahkan peserta didik dalam memahami fase-fase katak dengan jelas. karena tanda panah juga perlu adanya kejelasan, ditengah – tengah media di tambahkan tulisan “KATAK” agar siswa mudah mengingat isi materi dalam media adalah materi metamorfosis katak, tulisan setiap jenis/ nama di taruh di bawah hewannya agar peserta didik lebih fokus jenis/ namanya ada di bawah hewannya.



Gambar 3. Desain Awal Media Papan Metamorfosis

Kelima, revisi Desain. Kegiatan tahap ini adalah merevisi prototipe media pembelajaran papan metamorfosis pada mata pelajaran tematik. Revisi dilaksanakan berdasarkan saran dan masukan dari ahli media maupun ahli materi. Hasil dari kedua ahli bisa disimpulkan media perlu direvisi bagian warna media. Hasil kegiatan tahap ini tersusunnya prototipe media pembelajaran papan metamorfosis pada mata pelajaran tematik kelas IV MI Miftahul Falah. Setelah produk sudah selesai dan bisa diujicobakan. Berikut adalah desain media pembelajaran papan metamorfosis.



Gambar 4. Desain Sesudah Revisi Media Papan Metamorfosis

Selanjutnya adalah hasil media pembelajaran papan metamorfosis sempurna dalam bentuk secara konkrit. Media ini dibuat sesuai dengan desain yang sudah diujikan oleh para ahli media dan ahli materi. Media ini untuk pembelajaran tematik mata pelajaran IPA kelas IV di MI Miftahul Falah Mindahan Batealit Jepara. Berikut bentuk konkrit media pembelajaran papan metamorfosis sempurna.

PENUTUP

Simpulan dari penelitian ini adalah mengembangkan produk media pembelajaran papan metamorfosis sempurna dengan tujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan siswa dan guru dan untuk mengetahui kevalidan. Kontribusi penelitian ini untuk membantu guru mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan efisien, karena selama ini guru-guru di MI tersebut khususnya kelas IV belum pernah ada yang mengembangkan media pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada LP2M Universitas Wahid Hasyim Semarang atas bantuan dana penelitiannya. Terima kasih juga kepada MI Miftahul Falah Mindahan Batealit Jepara sebagai lembaga yang secara penting berperan dalam pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Azimi, A., Rusilowati, A., & Sulhadi, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Literasi Sains untuk Siswa Sekolah Dasar. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 2(2), 145. <https://doi.org/10.24905/psej.v2i2.754>
- Cahyono, G. (2019). Interactive Media Development of Procedures for Prayer (Tara Shalat) Based on Adobe Flash in Improving the Skills of Madrasah Ibtidaiyah Prayers. *MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 11(2), 159–182. <https://doi.org/10.18326/mdr.v11i2.159-182>
- Cholid, N. (2015). *Menjadi Guru Profesional*. 2–3. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=HSqkxMAAAAJ&sortby=pubdate&citation_for_view=HSqkxMAAAAJ:WF5omc3nYN0C
- Degeng, N. S. (n.d.). *Revolusi mental belajar dan pembelajaran.pdf*.
- Farda, U. J., & Rinjani, E. D. (2018). Diseminasi Bahan Ajar Ipa Bervisi Sets. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 9(2), 1–24. <https://doi.org/10.31942/mgs.v9i2.2542>
- Hermawan, A. (2014). Konsep Belajar dan pembelajaran Menurut Al-ghazali. *Jurnal Qathruna*, 1(1), 84–98. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/qathruna/article/view/247>
- Impronah, I., & Batubara, H. H. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Zepeto untuk Materi Metamorfosis Kupu-Kupu untuk SD/MI. *EduBase : Journal of Basic Education*, 2(2), 85. <https://doi.org/10.47453/edubase.v2i2.392>
- Khasanah, K. (2020). Pengembangan Media (Paridup) Papan Daur Hidup Pada Materi IPA Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 59–68. <https://jurnal.mahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/33358>
- Mei Nur Sukmawati. (2019). *Pengembangan Media Papan Metamorfosis (Pamet) Pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas IV di Sekolah Dasar*. 15–16. <http://weekly.cnbnews.com/news/article.html?no=124000>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mukti, F. D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) di Kelas V MI Wahid Hasyim. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 7(2), 299. <https://doi.org/10.21043/elementary.v7i2.6351>
- Mustami, M. K., Suyuti, M., & Maryam. (2017). Validasi, Kepraktisan, dan Efektivitas Perangkat Pembelajaran Biologi Integrasi Spiritual Islam. In *Jurnal Al-Qalam* (Vol. 23, Issue 1, pp. 70–77).
- Nugroho, A. S., & Wahyuni. (2021). Pengembangan Media Wayang Berbasis Tokoh Pahlawan Nasional Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Ibtidaiyah, Jurnal Madrasah*, 6(2), 1–15.

- Nur Latifah, Najib Hasan, Y. A. F. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Terhadap Keterampilan Menulis Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar Negeri Sukamurni 1 Kabupaten Tengerang. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 116–127.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Shobirin, M. (2018). Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Fatawa Publishing*, 11–16. https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0,5&cluster=17176503407691022128
- Tarigan, L. A. B., & Napitupulu, S. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN MAGNETIK PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI METAMORFOSIS KELAS IV SD*. 2(2), 74–79.