

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN *SCRABBLE* SISTEM PEREDARAN DARAH TERHADAP KEAKTIFAN SISWA SEKOLAH DASAR

TRİYANTI

2020143236

Abstrak

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta motivasi pada siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN 44 Palembang yang mempunyai beberapa permasalahan terkait proses pembelajaran yaitu sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan pada saat proses pembelajaran, seperti pembelajaran IPA yang masih berpusat pada guru, kondisi kelas yang masih kurang kondusif dan pembelajaran IPA yang masih kurang kondusif. Proses pembelajaran menggunakan metode pengajaran masih kurang maksimal, guru masih menggunakan media konvensional seperti buku pelajaran, penyajian tampilan buku LKS yang menjadi pedoman bagi setiap siswa masih terlihat kurang menarik jika dilihat dari desain bukunya dan siswa merasa bosan serta suasana kelas cenderung pasif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran IPA papan *Scrabble* menggunakan barang bekas untuk meningkatkan keaktifan siswa pada materi sistem peredaran darah kelas V SD yang valid, praktis dan mempunyai efek potensial. Model penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dan menggunakan model pengembangan 4D. Pengembangan 4D merupakan perpanjangan dari Define, Design, Development dan Dissemination. Penyusunan papan *Scrabble* ini menggunakan materi sistem peredaran darah berbasis CASE (Creative, Active, Systematic, and Effective), CASE adalah sebuah kerangka kerja atau pendekatan yang digunakan dalam pengembangan pembelajaran atau pengembangan media ajar. Komponen dari CASE dalam penelitian ini adalah: Creative (Kreatif) dengan memicu kreatifitas peserta didik untuk menyusun kata

pada saat proses pembelajaran, Active (Aktif) yaitu dengan isi dari media ajar dapat melatih siswa dan mendorong siswa agar menjadi proaktif, Systematic (Sistematik) yaitu media ajar yang di rancang secara sistematik dan terstruktur memudahkan saat proses belajar mengajar, Effective (Efektif) berarti dalam hal media ajar tersebut disusun secara efektif sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahaminya. Instrumen penilaian yang dipakai dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan angket, tes, observasi, dan dokumentasi.

Hasil keseluruhan uji validitas media pembelajaran papan *Scrabble* berbasis CASE (Kreatif, Aktif, Sistematis, dan Efektif) pada materi sistem peredaran darah pada manusia diperoleh hasil keseluruhan uji validitas ini memperoleh nilai sebesar 93,19% dan produk dinyatakan memenuhi kriteria sangat layak sehingga dapat dikatakan sangat valid, hasil keseluruhan nilai kepraktisan ini memperoleh nilai sebesar 94,31% dan produk dinyatakan memenuhi kriteria sangat layak sehingga dapat dikatakan sangat praktis dan dari hasil evaluasi pretest dan posttest terlihat bahwa hasil nilai pretest siswa sebelum dilakukan kegiatan proses pembelajaran memperoleh persentase sebesar 62,29% dengan kriteria kurang baik. Sedangkan untuk hasil posttest diperoleh persentase 90% sangat efektif.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Papan *Scrabble*, Valid, Praktis, Efek Potensial.

