



Pengembangan Media Berbasis Website Terhadap IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas 4 SD

Roken Sacti Udhiyanny, Universitas PGRI Madiun
Ria Aulianissa Nur Fitria, Universitas PGRI Madiun
Grestian Putri Larasati✉, Universitas PGRI Madiun
Amelia Ndung Dara Puspita, Universitas PGRI Madiun
Sherly Putri Febriana, Universitas PGRI Madiun
Alfian Nur Huda Pratama, Universitas PGRI Madiun
Liya Artika Anggerasari, Universitas PGRI Madiun

✉gstnptry28@gmail.com

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan upaya pengembangan pada media pembelajaran berbasis website untuk mata pelajaran IPA jenjang kelas IV SD dengan materi daur hidup. Media pembelajaran ini dibuat untuk memberikan pemahaman kepada siswa pada materi pembelajaran dalam cakupan yang lebih luas dengan media yang modern dan tampilan visual yang tidak membuat siswa jenuh saat belajar. Penelitian ini menggunakan metode *Design & Development* (D&D) dengan menggunakan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation*). Sedangkan tahapan penelitian yang dilakukan adalah analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan media, implementasi hingga evaluasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis website ini efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD untuk memahami materi daur hidup serta mendapatkan respon yang sangat baik dari para siswa maupun guru. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media belajar berbasis website merupakan media alternatif yang dapat digunakan oleh sekolah untuk mengembangkan media belajar yang dimiliki. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media belajar berbasis website merupakan media yang paling banyak dibutuhkan karena media ini dikombinasikan dengan kemajuan teknologi yang mendorong siswa untuk belajar dengan mengikuti perkembangan zaman.

Kata kunci: Media Belajar, Website, Kelas IV SD, Daur Hidup



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar oleh setiap manusia dengan terstruktur guna mewujudkan kegiatan belajar yang baik, sehingga siswa dapat mengembangkan potensi pada dirinya untuk memiliki kelebihan baik secara spiritual, manajemen diri hingga manajemen waktu yang dimiliki (A. Rahman BP. et al., 2022). Pendidikan di Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam membangun warga negara yang baik. Tujuan utama pendidikan di Indonesia adalah untuk meningkatkan bakat dan potensi individu, untuk membuat seseorang mengerjakan prospek kerjanya dengan baik serta untuk memberikan kontribusi yang cukup besar kepada masyarakat sekitar (Narmamatovich Shaturaev, 2021). Pendidikan diawali dengan pembelajaran dasar. Fase pendidikan dasar dianggap penting dikarenakan memiliki pemahaman suatu pengetahuan dimulai dari konsep yang sederhana (Miftha Huljannah, 2021). Salah satu mata pelajaran yang paling dibutuhkan dalam sekolah dasar adalah mata pelajaran IPA.

Mata pelajaran IPA merupakan matalajaran yang berfungsi untuk merangsang kemampuan analisis siswa serta mampu memecahkan suatu permasalahan yang terjadi di lingkungan hidup menggunakan penalaran pengetahuan, keterampilan hingga rasa ingin tahu yang tinggi (Rahmahwati et al., 2021). Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang mengajak siswa uniki kemampuan berpikir ilmiah serta mampu melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan alam. Mata pelajaran IPA juga mengajak siswa untuk mempelajari berbagai macam perubahan di alam semesta (Winangsih & Harahap, 2023). Mata pelajaran IPA dianggap penting karena mata pelajaran ini akan sangat dibutuhkan di kehidupan sehari-hari hingga saat siswa masuk ke dunia kerja. Hal ini dikarenakan dalam dunia kerja nantinya setiap perusahaan membutuhkan tenaga kerja yang mampu bekerja secara ilmiah serta dapat menerapkan gagasan ilmiah tersebut ke dalam aktivitas mereka (Palmer et al., 2017). Salah satu konsep pembelajaran IPA yang dianggap penting adalah materi daur hidup hewan pada jenjang kelas 4 SD. Daur hidup hewan merupakan konsep mata pelajaran IPA yang mempelajari mengenai bagaimana siklus pertumbuhan hewan hingga bagaimana perkembangan hewan setelah mereka dewasa nanti (Wijianti & Wahidmurni, 2020).

Pada umumnya kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru SD bersifat dinamis agar bisa menyesuaikan diri dengan karakter siswa yang masih berada di fase pengembangan. Guru memiliki peran sebagai fasilitator untuk membimbing dan mengarahkan siswa untuk memahami materi pelajaran dengan banyak metode. Melalui proses belajar mengajar ini, para guru juga harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan guna meningkatkan motivasi siswa.

Media pembelajaran merupakan suatu bentuk nyata modernisasi perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi dari materi yang sedang diajarkan (Abdullah, 2016). Media pembelajaran berbasis website merupakan media pembelajaran digital yang berfungsi untuk menampilkan visualisasi dari materi yang diajarkan serta dapat berinteraksi dengan siswa, sehingga siswa mampu mengerti materi tersebut dengan lebih cepat (Dwi Susanti, 2021). Pentingnya untuk menggunakan media pembelajaran berbasis website guna beradaptasi dengan perkembangan teknologi dengan sangat website. Selain itu, tampilan website juga dapat menarik perhatian siswa untuk mengeksplorasi materi dengan luas dan interaktif (Suryandaru & Setyaningtyas, 2021).

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, peneliti tertarik untuk mengembangkan media ajar yang dikombinasikan ke dalam bentuk website. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat efektifitas pembelajaran materi daur hidup hewan berbasis website dengan pemahaman siswa kelas 4 SD.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode design & Development (D&D) . dimana metode penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan riset terkait dengan desain yang akan digunakan serta melakukan pengembangan terhadap desain yang sudah dibuat (Nur Aeni et al., 2022). penelitian ini digunakan untuk menciptakan serta mengembangkan suatu produk atau aplikasi yang akan diluncurkan. Tahapan yang perlu dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari: (1) identifikasi permasalahan, (2) menjelaskan tujuan, (3) proses desain dan pengembangan (4) uji coba produk, (5) proses evaluasi produk dan (6) mengkoordinasikan hasil evaluasi produk untuk melakukan perbaikan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang mana penelitian ini merupakan suatu penelitian yang berfungsi untuk meneliti kondisi secara objektif berdasarkan keadaan secara alamiah yang mana kunci utama dari penelitian ini berasal dari peneliti itu sendiri (Nasution. A.F., 2023). Sasaran pada penelitian ini adalah siswa kelas 4 SD dengan materi konsep daur hidup hewan

HASIL PENELITIAN

Tahap pertama yang perlu dilakukan dalam analisis ini adalah untuk menganalisis kebutuhan. Tahapan ini diberlakukan pada pengembangan untuk mengetahui apakah media belajar yang sedang digunakan sudah tepat ataupun tidak. Tahap ini juga dilakukan untuk mengamati proses belajar mengajar yang dilakukan antara guru dan siswa pada saat itu untuk mengetahui rata-rata nilai sebelum beralih ke media website.

Tahap kedua dalam penelitian ini adalah tahapan pengembangan. Tahap ini dilakukan guna melihat tampilan awal dari website yang akan digunakan. Tahap ini melihat seberapa jauh hasil dari tampilan media belajar yang dihasilkan. Contoh tampilan awal pada website pembelajaran ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Tampilan Awal Website

Pada tampilan ini siswa telah disajikan beberapa menu untuk dipilih. Setiap tampilan pada menu tersebut dirancang dengan bahasa yang sederhana untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang dibutuhkan.

Tahap akhir yang perlu dilakukan adalah tahap uji coba dan evaluasi. Pada tahap ini akan dilihat bagaimana website dapat digunakan serta antusiasme siswa dalam mempelajari materi dengan media pembelajaran berbasis website yang merupakan bagian dari pembelajaran modern.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis website ini cukup efektif karena dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mempelajari materi baru dengan bantuan dari desain dan visualisasi website yang menarik perhatian siswa. Media pembelajaran berbasis website juga salah satu bagian dari kontribusi para guru untuk meningkatkan kreativitas dan juga belajar untuk mengembangkan materi ajar sesuai dengan zamannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2016). PEMBELAJARAN DALAM PERSPEKTIF KREATIVITAS GURU DALAM PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN. *Lantanida Journal*, 4(1), 35–49.
- A. Rahman B.P., Munandar, Fitriani, Karlina, & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Dwi Susanti, W. (2021). Efektivitas Website sebagai Media Pembelajaran Matematika Selama Masa Pembelajaran Daring The Effectiveness of Website as a Mathematics Learning Media During the Online Learning Period. *Edumatica |Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 74–83.
- Miftha Huljannah. (2021). Pentingnya Proses Evaluasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *EDUCATOR (DIRECTORY OF ELEMENTARY EDUCATION JOURNAL)*, 2(2), 164–180. <https://doi.org/10.58176/edu.v2i2.157>
- Narmamatovich Shaturaev, J. (2021). *EDUCATION IN INDONESIA: FINANCING, CHALLENGES OF QUALITY AND ACADEMIC RESULTS IN PRIMARY EDUCATION*. <https://www.researchgate.net/publication/360217596>
- Nasution. A.F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Harla Creative.
- Nur Aeni, A., Nur Nofriani, A., Ayuni Fauziah, I., & Ahmad Fauzi, I. (2022). Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 279–287. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.183>
- Palmer, T. A., Burke, P. F., & Aubusson, P. (2017). Why school students choose and reject science: a study of the factors that students consider when selecting subjects. *International Journal of Science Education*, 39(6), 645–662. <https://doi.org/10.1080/09500693.2017.1299949>
- Rahmahwati, A. A., Hidayat, M. T., Djazilan, M. S., & Akhwani, A. (2021). Hubungan antara Kebiasaan Belajar dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3385–3392. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1348>
- Suryandaru, N. A., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6040–6048. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1803>
- Wijianti, & Wahidmurni. (2020). Development of Student Learning Worksheet Based on Discovery Learning to Improve Understanding of Animal Life Cycle Concept Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Discovery Learning. *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pengembangan Dasar*, 15(1), 15–25.
- Winangsih, E., & Harahap, R. D. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 452–461. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4433>