

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK DALAM
PEMBELAJARAN RANTAI MAKANAN DI KELAS 5 (PEMBELAJARAN IPA)**

Kurnia Prihartini¹, and Ana Fitrotun Nisa^{1*}

¹Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

*E-mail: kurniaprihartini48@guru.sd.belajar.id

Abstract: This classroom action research discusses the Problem Based Learning Model to improve the learning outcomes of fifth graders with food chain material content. In the application by using this learning model students will be asked to solve problems in learning activities. As for the syntax in problem-based learning, namely: directing students to problems, organizing students to learn, investigating individuals and groups, developing works and presenting works, as well as analyzing and developing problem solving processes. Based on the results of the data analysis that the researchers have done, the data shows that there is an increase in the average value at the stage carried out in the first cycle, which is 58.5 to 77.2 in the second cycle stage and the percentage of mastery learning increases to 80%. Learning observation activities carried out by observers in terms of understanding and student learning activities became very good. So with these results, it is hoped that this learning model can be applied as a reference learning model for learning activities in the classroom.

Keywords: *learning outcomes, Problem Based Learning, Pop Up Book*

Pendahuluan

Proses pembelajaran di satuan pendidikan dasar memiliki banyak keunikan. Peserta didik di tingkat satuan pendidikan dasar merupakan peserta didik yang masih banyak membutuhkan bimbingan dan contoh yang baik guna menjadikan bekal pengalaman pada proses kehidupan selanjutnya. Dengan demikian, proses transfer ilmu saja tidak akan cukup untuk memenuhi kebutuhan peserta didik itu sendiri karena kebutuhan kognitif saja yang tidak seimbang akan menjadikan peserta didik itu sendiri sebagai seorang yang pintar namun tidak diiringi dengan rasa rendah hati ketika aspek afektif tidak ditanamkan sejak dini. Begitu pula dengan aspek motorik, hal tersebut tentunya akan berguna bagi peserta didik dalam berperilaku dan bertindak serta bagaimana peserta didik tersebut merespon sesuatu hal secara motorik ketika diperlukan. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan salah satu caranya adalah dalam proses pembelajaran harus memilih penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran merupakan seluruh suatu bisa digunakan dalam aktivitas pendidikan yang mempunyai guna selaku penyalur pesan ataupun data yang bisa memicu benak, perasaan, atensi, serta atensi siswa sehingga proses interaksi komunikasi bimbingan antara guru serta siswa bisa berlangsung secara pas serta berdayaguna..

Sekolah dasar adalah lembaga pendidikan formal yang menyediakan layanan pendidikan untuk anak-anak dari usia 6 tahun sampai 12-13 tahun. Menurut Aka (2017:35) “Pendidikan sekolah dasar adalah jenjang pendidikan dalam memberikan konstruktivis pada pemahaman dan pengetahuan dasar siswa”. Jadi dalam menuntut ilmu di sekolah dasar dapat memberikan pengetahuan atau ilmu dasar yang berguna untuk membangun pemahaman siswa. Pada Sekolah dasar dalam lembaga pendidikan di dalamnya terdapat mata pelajaran yang diajarkan. Salah satunya yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ialah ilmu yang membahas mengenai kejadian alam yakni seperti makhluk hidup maupun makhluk tak hidup tentang kehidupan atau mengenai dunia fisik. Pendidikan ilmu pengetahuan alam ini memberikan banyak pengalaman secara langsung kepada siswa yang sedang mempelajarinya karena siswa dituntut untuk mencari tahu atau melakukan kegiatan sehingga siswa ikut terlibat dalam mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam lagi dalam mempelajarinya. Ipa juga merupakan salah satu mata pelajaran yang ada disekolah, mulai dari tingkatan SD hingga jenjang SMA. Ilmu pengetahuan Alam (IPA) bukan hanya sekedar ilmu yang membahas mengenai fakta-fakta, mengenai konsep maupun mengenai prinsip saja akan tetapi ilmu pengetahuan alam juga merupakan suatu proses tentang penemuan yang terus dikembangkan. Pendidikan IPA yang ada di sekolah dasar diharapkan akan menjadi jembatan wadah bagi siswa untuk terus mempelajari tentang dirinya sendiri maupun tentang alam yang ada disekitarnya.

Guru yang mengajar di sekolah dasar disebut dengan guru kelas artinya di sini adalah guru yang mengajarkan berbagai mata pelajaran yang ada di kelas. Begitu juga pada mata pelajaran IPA yang diajarkan oleh guru kelas. Menurut Zainal (dalam Nurhayati, 2014:143) bahwa “Guru sekolah dasar berarti guru kelas yang memberikan semua mata pelajaran saat proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan jadwalnya”. Jadi guru akan memberikan materi pembelajaran yang akan disalurkan kepada siswa pada saat waktu mata pelajaran sedang

berlangsung sesuai dengan jadwal pembelajaran. Guru yang mengajar pada saat mata pelajaran IPA atau guru kelas berusaha untuk memberikan materi ajar yang berkualitas agar peserta didik dalam rasa ingin tahu, berpikir kritis, dan keterampilan untuk melakukan pengamatan yang artinya juga dapat memberikan peningkatan kualitas guru tersebut. Guru yang berhasil di dalam suatu mata pelajaran biasanya menggunakan media pembelajaran saat mengajar di sekolah, di mana media tersebut dapat membantu siswa dalam memahami materi ajar yang diberikan oleh guru. Diperkuat menurut Nurrita (2018:171) bahwa “Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk memberikan materi dalam memenuhi tujuan pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga pembelajaran menjadi efisien dan efektif”. Jadi dengan menggunakan media pembelajaran dapat merealisasikan tujuan pembelajaran sehingga pembelajaran dapat efektif dan efisien.

Dalam setiap kegiatan belajar mengajar bertujuan supaya siswa mampu dan paham mengenai konsep yang diajarkan. Seorang pendidik harus mampu mengorganisasikan setiap kegiatan belajar mengajar yang akan dilakukan dengan cara membuat inovasi-inovasi pembelajaran dari berbagai aspek seperti : pendekatan, model, strategi, metode, dan media pembelajaran untuk memperlancar kegiatan tersebut. Dalam melaksanakan proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas V SDN Clapar ternyata penulis banyak menemukan permasalahan yaitu bahwasanya kurikulum yang digunakan masih menggunakan K13 yang mana dalam proses pembelajarannya berpusat pada siswa akan tetapi pada penerapannya belum sepenuhnya terlaksana dengan baik hal ini dapat dilihat pada saat guru menjelaskan materi menggunakan metode ceramah dan terpaku pada buku paket kemudian media yang digunakan kurang bervariasi yang mengakibatkan siswa cepat merasa jenuh dan bosan dalam kegiatan belajar mengajar. Nurjaman (dalam Eri Hartati, 2022) menyatakan bahwa pemilihan suatu pendekatan dan metode harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan sifat materi pembelajaran yang menjadi objek pembelajaran. Dengan menggunakan pendekatan dan media yang cocok diharapkan siswa menjadi senang dan paham dengan apa yang mereka pelajari selama pelajaran berlangsung.

Media pembelajaran dapat memunculkan semangat belajar yang tinggi dalam diri peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang diinginkan dapat tercapai dan terciptanya pembelajaran yang aktif, menarik serta tidak monoton yang membuat siswa menjadi bosan yang berdampak hasil belajar menurun. Menurut Kurnia, Tera, dan Qonita (2021:121) “Pembelajaran yang kurang menarik disebabkan guru yang menggunakan media konvensional dan bukan interaktif”. Jadi pembelajaran yang tidak monoton dan menarik adalah pembelajaran yang tidak hanya menggunakan media konvensional atau buku melainkan dengan media pembelajaran yang interaktif.

Penelitian ini memberikan solusi untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, yaitu dengan menggunakan media pop-up. Media pembelajaran pop-up adalah media yang digunakan sebagai solusi dalam permasalahan atau kendala yang dialami pada proses pembelajaran. Menurut Setyaningrum (2020:217) bahwa “Media pop-up adalah alat tiga dimensi yang berfungsi untuk menstimulus imajinasi anak serta menambah pengetahuan sehingga dapat

mempermudah dalam mengetahui penggambaran bentuk suatu benda”. Jadi media pop-up berfungsi untuk memberikan stimulus siswa yang membuat siswa menjadi lebih mudah mengetahui bentuk benda secara realita.

Media pop-up pada penelitian ini diberikan inovasi yang nantinya dapat digunakan dalam pembelajaran online dan offline. Media pop-up yang digunakan dalam pembelajaran offline lebih menggunakan berbasis visual. Teknis yang digunakan dalam pembelajaran terdapat kelompok besar berjumlah 10 siswa dan kelompok kecil 5 siswa dalam satu kelompok. Kemudian media pop-up ini memberikan inovasi lain dengan menambahkan barcode yang berguna untuk membuka media pembelajaran yang berbasis teknologi atau media interaktif berfungsi apabila terjadinya pembelajaran secara online atau daring dan dapat digunakan apabila siswa ingin mempelajarinya lagi. Pop-Up adalah sebuah kartu atau buku yang ketikadibuka bisa menampilkan bentuk 3 dimensi atau timbul Dewantari Pop-Up Book ini dirancang dengan kreasi sekreatif mungkin sehingga mampu menumbuhkan Dewantari (dalam Elisa, 2018) dan meningkatkan minat belajar siswa yang akan berdampak pada hasil belajar siswa salah satunya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Kemudian menurut Dzuanda (dalam Handaruni Dewanti, dkk. 2018) Pop-Up Book adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Selain itu akan membantu guru dalam kegiatan belajar siswa supaya lebih mudah dalam mengimplentasikan contoh secara lebih sesuai dengan kebutuhan materi yang harus diajarkan oleh siswa dan tentunya dengan memperhatikan bagaimana langkah-langkah pembelajaran tersebut. Keunggulan dari Pop-Up Book yaitu dapat memvisualisasikan gambar menjadi lebih menarik.

Media pop-up berhasil diterapkan dalam penelitian Ningtias (2019:115) bahwa media pop-up dikembangkan untuk memberikan variasi pembelajaran dari sebelum diimplementasikan hingga setelahnya mendapatkan peningkatan rata-rata sebesar 40,37% sehingga membuat siswa menjadi lebih senang dan gampang diatur dalam proses pembelajaran. Selain itu, kevalidan dari ahli media sebesar 96,59% dan ahli materi sebesar 97,36%, dan angket responden 98,14%

KAJIAN TEORITIS

Media Pop Up

Media Pop-Up Book merupakan sebuah alat peraga tiga dimensi yang dapat menstimulasi imajinasi anak serta menambah pengetahuan sehingga dapat mempermudah anak dalam mengetahui penggambaran bentuk suatu benda, memperkaya perbendaharaan kata serta meningkatkan pemahaman anak (Tisna Umi Hanifah, 2014). Hal ini sejalan dengan Ningtias, Setyosari, & Praherdiono (2019) yang mengemukakan bahwa Pop-Up Book ialah sebuah kartu atau buku yang ketika dibuka bisa menyajikan konstruksi 3 dimensi atau timbul. (Solichah & Mariana, 2018) juga menjelaskan media Pop-Up Book termasuk jenis media 3D yang mampu memberikan efek menarik, karena setiap halamannya dibuka akan menampilkan sebuah gambar yang timbul dan materi yang terdapat di Pop-Up Book bisa disesuaikan dengan materi ajar yang ingin disampaikan.

Media Pop up book dalam bahasa Inggris mempunyai arti muncul keluar. Ann (2018) mengatakan pop up book ialah sebuah media yang berbentuk bukuidan memiliki unsur tiga dimensi. Dzuanda (2011: 1) menyatakan pop up book ialah sebuah buku yang dapat berdiri tegak dan terdiri dari beberapa bagian yang ada di dalamnya yang apabila dirangkai dapat menimbulkan sebuah cerita yang lebih menarik (Nur, 2018).

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media Pop-Up Book merupakan sebuah buku tiga yang memiliki unsur 3 dimensi yang dapat bergerak saat halaman dibuka, serta memberikan visualisasi maupun tampilan yang lebih menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait materi. Menurut Dzuanda (Rahmawati, 2013), media Pop-Up Book memiliki berbagai manfaat yang sangat berguna, yaitu :

- a. Mengajarkan kepada siswa untuk memiliki rasa dalam bentuk menghargai sebuah buku dengan merawat dan menjaga buku dengan baik saat menggunakannya.
- b. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih dekat dengan guru atau orang tua hal ini dikarenakan pop-up book mempunyai bagian yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi terkait isi yang disajikan dalam pop-up book. (mendekatkan hubungan antara orang tua dan anak).
- c. Meningkatkan kreatifitas siswa.
- d. Menumbuhkan imajinasi siswa.
- e. Meningkatkan pengetahuan siswa maupun memberikan deskripsi tentang suatu wujud benda

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti „tengah“, „perantara“ atau „pengantar“. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.² Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “*instruction*” yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau “*intruere*” yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran. Sehingga pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik serta sumber belajar dan media yang digunakan, dalam upaya terjadinya perubahan pada aspek kognitif, afektif dan motorik. Oleh karena itu agar aktivitas pembelajaran bermakna bagi peserta didik, pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi peserta didik.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta

lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

Menurut Strauss dan Frost dalam Dina Indriana (2011:32) mengidentifikasi sembilan faktor kunci yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih media pengajaran. Kesembilan faktor kunci tersebut antara lain batasan sumber daya institusional, kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan, karakteristik siswa atau anak didik, perilaku pendidik dan tingkat keterampilannya, sasaran pembelajaran mata pelajaran, hubungan pembelajaran, lokasi pembelajaran, waktu dan tingkat keragaman media.

Sedangkan menurut Arief S. Sadiman, dkk (2011:84) mengemukakan pemilihan media antara lain adalah a) bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media, b) merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi, c) ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret, dan d) merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar siswa.

Menurut Azhar Arsyad (2011:15) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan menurut Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2011) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi tersebut, Azhar Arsyad (2011) mengklasifikasikan media atas empat kelompok, yaitu :

- a. Media hasil teknologi cetak.
- b. Media hasil teknologi audio-visual.
- c. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.
- d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow (dalam Azhari Arsyad 2011:33) membagi media kedalam dua kelompok besar, yaitu : media tradisional dan media teknologi mutakhir.

a. Pilihan media tradisional

- 1) Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi opaque, proyeksi overhead, slides, filmstrips.
- 2) Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
- 3) Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, reel, cartridge.
- 4) Penyajian multimedia yaitu slide plus suara (tape).
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video.
- 6) Media cetak yaitu buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah, lembaran lepas (hand-out).
- 7) Permainan yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.
- 8) Media realia yaitu model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka).

b. Pilihan media teknologi mutakhir

- 1) Media berbasis telekomunikasi yaitu telekonferen, kuliah jarak jauh.
- 2) Media berbasis mikroprosesor yaitu computer-assisted instruction, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, hipermedia, compact (video) disc.

Sedangkan klasifikasi media pembelajaran menurut Ibrahim yang dikutip oleh Daryanto (2011) media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, audio, proyeksi, televisi, video, dan komputer

Anak Sekolah Dasar

Anak sekolah menurut definisi WHO (World Health Organization) yaitu golongan anak yang berusia antara 7-15 tahun, sedangkan di Indonesia lazimnya anak yang berusia 7-12 tahun. Sedangkan menurut Gunarsa (2008), masa anak usia sekolah adalah masa tenang atau masa latent dimana apa yang telah terjadi dan dipupuk pada masa-masa sebelumnya akan berlangsung terus untuk masa-masa selanjutnya. Tahap usia ini disebut juga sebagai usia kelompok dimana anak mulai mengalihkan perhatian dan hubungan intim dalam keluarga kerjasama antar teman dan sikap-sikap terhadap kerja atau belajar. Usia antara 6-12 tahun adalah usia anak duduk di sekolah dasar. Pada permulaan usia 6 tahun anak mulai masuk sekolah, sehingga anak-anak mulai masuk ke dalam dunia baru, dimana mulai banyak berhubungan dengan orang-orang di luar keluarganya dan berkenalan dengan suasana dan lingkungan baru dalam hidupnya. Hal ini dapat mempengaruhi kebiasaan makan mereka. Kegembiraan di sekolah menyebabkan anakanak sering menyimpang dari kebiasaan waktu makan yang sudah diberikan kepada mereka (Moehji, 2002).

Anak sekolah dasar adalah mereka yang berusia antara 6 – 12 tahun atau biasa disebut dengan periode intelektual. Pengetahuan anak akan bertambah pesat seiring dengan bertambahnya usia, keterampilan yang dikuasaipun semakin beragam. Minat anak pada periode

ini terutama terfokus pada segala sesuatu yang bersifat dinamis bergerak. Implikasinya adalah anak cenderung untuk melakukan beragam aktivitas yang akan berguna pada proses perkembangannya kelak (Jatmika, 2005).

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 66 Tahun 2010, sekolah dasar adalah salah satu pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan umum pada jenjang pendidikan dasar. Suharjo (2006) menyatakan bahwa sekolah dasar pada dasarnya merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan enam tahun bagi anak-anak usia 6-12 tahun. Hal ini juga diungkapkan Fuad Ihsan (2008) bahwa sekolah dasar ditempuh selama 6 tahun. Pernyataan tentang sekolah dasar lainnya yang dikemukakan oleh Harmon & Jones (2005) bahwa: *“Elementary schools usually serve children between the ages of five and eleven years, or kindergarten through sixth grade. Some elementary schools comprise kindergarten through fourth grade and are called primary schools. These schools are usually followed by a middle school, which includes fifth through eighth grades. Elementary schools can also range from kindergarten to eighth grade”*. Pernyataan oleh Harmon & Jones sedikit berbeda dengan pernyataan oleh Suharjo. Jika Suharjo menyatakan sekolah dasar lebih ditujukan pada anak yang berusia 6-12 tahun, maka Harmon dan Jones menyatakan sekolah dasar biasanya terdiri atas anak-anak antara usia 5-11 tahun dan usia tingkatan sekolah menengah. Di Indonesia, kisaran usia sekolah dasar berada di antara 6 atau 7 tahun sampai 12 tahun. Sekolah dasar ditempuh dalam waktu 6 tahun, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6.

Sekolah memainkan peran yang sangat penting sebagai dasar pembentukan sumber daya manusia yang bermutu. Melalui sekolah, anak belajar untuk mengetahui dan membangun keahlian serta membangun karakteristik mereka sebagai bekal menuju kedewasaan.” *The school function as a socializing agent by providing the intellectual and social experiences from which children develop the skill, knowledge, interest, and attitudes that characterize them as individuals and that shape their abilities to perform adult roles”* (Berns, 2004). Bagi anak, ketika masuk ke sekolah dasar terdapat suatu perubahan dimana peran-peran dan kewajiban baru akan dialami. Melalui sekolah dasar, anak untuk pertama kalinya belajar untuk berinteraksi dan menjalin hubungan yang lebih luas dengan orang lain yang baru dikenalnya.

Menurut Supriasa (2013), karakteristik anak usia sekolah umur 6-12 tahun terbagi menjadi empat bagian terdiri dari : 1) Fisik/Jasmani a) Pertumbuhan lambat dan teratur. b) Anak wanita biasanya lebih tinggi dan lebih berat dibanding laki-laki dengan usia yang sama. c) Anggota-anggota badan memanjang sampai akhir masa ini. d) Peningkatan koordinasi besar dan otot-otot halus. e) Pertumbuhan tulang, tulang sangat sensitif terhadap kecelakaan. f) Pertumbuhan gigi tetap, gigi susu tanggal, nafsu makan besar, senang makan dan aktif. g) Fungsi penglihatan normal, timbul haid pada akhir masa ini. 2) Emosi a) Suka berteman, ingin sukses, ingin tahu, bertanggung jawab terhadap tingkah laku dan diri sendiri, mudah cemas jika ada kemalangan di dalam keluarga. b) Tidak terlalu ingin tahu terhadap lawan jenis. 3) Sosial a) Senang berada di dalam kelompok, berminat di dalam permainan yang bersaing, mulai menunjukkan sikap kepemimpinan, mulai menunjukkan penampilan diri, jujur, sering punya kelompok teman-teman tertentu. b) Sangat erat dengan teman-teman sejenis, laki-laki dan wanita bermain sendiri-sendiri. 4) Intelektual a) Suka berbicara dan mengeluarkan pendapat

minat besar dalam belajar dan keterampilan, ingin coba-coba, selalu ingin tahu sesuatu. b) Perhatian terhadap sesuatu yang sangat singkat. Pada masa usia sekolah dasar ini terdapat dua fase yang terjadi, yaitu : a. Masa kelas rendah sekolah dasar (usia 6 tahun sampai usia sekitar 8 tahun). Pada usia ini dikategorikan mulai dari kelas 1 sampai dengan kelas 3. 8 b. Masa kelas tinggi sekolah dasar (usia 9 tahun sampai kira-kira usia 12 tahun) Pada usia ini dikategorikan mulai dari kelas 4 sampai dengan kelas 6. c. Pada masing-masing fase tersebut memiliki karakteristiknya masing-masing.

Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan makna alam dan berbagai fenomenanya/perilaku/karakteristik yang dikemas menjadi sekumpulan teori maupun konsep melalui serangkaian proses ilmiah yang dilakukan manusia. Teori maupun konsep yang terorganisir ini menjadi sebuah inspirasi tercapainya teknologi yang dapat dimanfaatkan bagi kehidupan manusia (I Made Alit M dan Wandy, 2009: 2). IPA merupakan kumpulan pengetahuan melalui proses penemuan yang secara sistematis tentang alam seperti yang dinyatakan oleh Joseph (1995: 2) "*Science is the knowledge gathered through a group of processes that people use systematically to make discoveries about the natural world. This knowledge is characterized by the values and attitudes of the people who use these processes*" Abdullah Aly (2008: 18) menjelaskan bahwa IPA adalah suatu pengetahuan teoritis yang diperoleh/disusun dengan cara yang khas/khusus, yaitu melakukan observasi eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimentasi, observasi dan demikian seterusnya kait-mengkait antara cara yang satu dengan yang lain. Lebih lanjut Joseph (1995: 2-6) mengkategorikan IPA sebagai berikut : *Science as processes that lead to discovery, science as knowledge, and science as a set of values.*

Dimensi Sains menurut Sitiatava Rizema Putri (2013: 51) berupa : 1) Sains adalah pengetahuan yang mempelajari, menjelaskan, serta menginvestigasi fenomena alam dengan segala aspeknya yang bersifat empiris. 2) Sains sebagai proses atau metode dan produk. Dengan menggunakan metode ilmiah yang sarat keterampilan proses, mengamati, mengajukan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis, serta mengevaluasi data dan menarik kesimpulan terhadap fenomena alam, maka akan diperoleh produk sains, misalnya fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi yang kebenarannya bersifat tentatif. 3) Sains bisa dianggap sebagai aplikasi. Dengan penguasaan pengetahuan dan produk, sains dapat dipergunakan untuk menjelaskan, mengolah dan memanfaatkan, memprediksi fenomena alam, serta mengembangkan disiplin ilmu lainnya dan teknologi. 4) Sains mampu dianggap sebagai sarana untuk mengembangkan sikap dan nilai-nilai tertentu, misalnya nilai, religius, skeptisme, objektivitas, keteraturan, sikap keterbukaan, nilai praktis dan ekonomis, serta nilai etika atau estetika.

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik sendiri-sendiri. Karakteristik sangat dipengaruhi oleh sifat keilmuan yang terkandung pada masing-masing mata pelajaran. Perbedaan karakteristik pada berbagai mata pelajaran akan menimbulkan perbedaan cara mengajar dan cara siswa belajar antar mata pelajaran satu dengan yang lainnya. IPA memiliki

karakteristik tersendiri untuk membedakan dengan mata pelajaran lain. Harlen (Patta Bundu, 2006: 10) menyatakan bahwa ada tiga karakteristik utama Sains yakni: Pertama, memandang bahwa setiap orang mempunyai kewenangan untuk menguji validitas (kesahihan) prinsip dan teori ilmiah meskipun kelihatannya logis dan dapat dijelaskan secara hipotesis. Teori dan prinsip hanya berguna jika sesuai dengan kenyataan yang ada. Kedua, memberi pengertian adanya hubungan antara fakta-fakta yang diobservasi yang memungkinkan penyusunan prediksi sebelum sampai pada kesimpulan. Teori yang disusun harus didukung oleh fakta-fakta dan data yang teruji kebenarannya. Ketiga, memberi makna bahwa teori Sains bukanlah kebenaran yang akhir tetapi akan berubah atas dasar perangkat pendukung teori tersebut. Hal ini memberi penekanan pada kreativitas dan gagasan tentang perubahan yang telah lalu dan kemungkinan perubahan di masa depan, serta pengertian tentang perubahan itu sendiri.

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik sendiri-sendiri. Karakteristik sangat dipengaruhi oleh sifat keilmuan yang terkandung pada masing-masing mata pelajaran. Perbedaan karakteristik pada berbagai mata pelajaran akan menimbulkan perbedaan cara mengajar dan cara siswa belajar antar mata pelajaran satu dengan yang lainnya. IPA memiliki karakteristik tersendiri untuk membedakan dengan mata pelajaran lain. Harlen (Patta Bundu, 2006: 10) menyatakan bahwa ada tiga karakteristik utama Sains yakni: Pertama, memandang bahwa setiap orang mempunyai kewenangan untuk menguji validitas (kesahihan) prinsip dan teori ilmiah meskipun kelihatannya logis dan dapat dijelaskan 9 secara hipotesis. Teori dan prinsip hanya berguna jika sesuai dengan kenyataan yang ada. Kedua, memberi pengertian adanya hubungan antara fakta-fakta yang diobservasi yang memungkinkan penyusunan prediksi sebelum sampai pada kesimpulan. Teori yang disusun harus didukung oleh fakta-fakta dan data yang teruji kebenarannya. Ketiga, memberi makna bahwa teori Sains bukanlah kebenaran yang akhir tetapi akan berubah atas dasar perangkat pendukung teori tersebut. Hal ini memberi penekanan pada kreativitas dan gagasan tentang perubahan yang telah lalu dan kemungkinan perubahan di masa depan, serta pengertian tentang perubahan itu sendiri.

Ilmu Pengetahuan Alam sebagai disiplin ilmu dan penerapannya dalam masyarakat membuat pendidikan IPA menjadi penting. Struktur kognitif anak tidak dapat dibandingkan dengan struktur kognitif ilmuwan. Anak perlu dilatih dan diberi kesempatan untuk mendapatkan keterampilan-keterampilan dan dapat berpikir serta bertindak secara ilmiah. Adapun IPA untuk anak Sekolah Dasar dalam Usman Samatowa (2006: 12) didefinisikan oleh Paolo dan Marten yaitu sebagai berikut: mengamati apa yang terjadi, mencoba apa yang diamati, mempergunakan pengetahuan baru untuk meramalkan apa yang akan terjadi, menguji bahwa ramalan-ramalan itu benar.

Menurut Sri Sulistyorini (2007: 8), pembelajaran IPA harus melibatkan keaktifan anak secara penuh (active learning) dengan cara guru dapat merealisasikan pembelajaran yang mampu memberi kesempatan pada anak didik untuk melakukan keterampilan proses meliputi: mencari, menemukan, menyimpulkan, mengkomunikasikan sendiri berbagai pengetahuan, nilai-nilai, dan pengalaman yang dibutuhkan. Menurut De Vito, et al. (Usman Samatowa, 2006: 146), pembelajaran IPA yang baik harus mengaitkan IPA dengan kehidupan sehari-hari siswa. Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, membangkitkan ide-ide siswa,

membangun rasa ingin tahu tentang segala sesuatu yang ada di lingkungannya, membangun keterampilan (skill) yang diperlukan, dan menimbulkan kesadaran siswa bahwa belajar IPA menjadi sangat diperlukan untuk dipelajari.

Menurut Hendro Darmojo dan Jenny R. E. Kaligis (1993: 7), pembelajaran IPA didasarkan pada hakikat IPA sendiri yaitu dari segi proses, produk, dan pengembangan sikap. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar sebisa mungkin didasarkan pada pendekatan empirik dengan asumsi bahwa alam raya ini dapat dipelajari, dipahami, dan dijelaskan yang tidak semata-mata bergantung pada metode kausalitas tetapi melalui proses tertentu, misalnya observasi, eksperimen, dan analisis rasional. Dalam hal ini juga digunakan sikap tertentu, misalnya berusaha berlaku seobjektif mungkin dan jujur dalam mengumpulkan dan mengevaluasi data. Proses dan sikap ilmiah ini akan melahirkan penemuan-penemuan baru yang menjadi produk IPA. Jadi dalam pembelajaran IPA siswa tidak hanya diberi pengetahuan saja atau berbagai fakta yang dihafal, tetapi siswa dituntut untuk aktif menggunakan pikiran dalam mempelajari gejala-gejala alam.

Rantai Makanan

Rantai makanan adalah sebuah peristiwa makan dan dimakan antara sesama makhluk hidup berdasarkan urutan-urutan tertentu berdasarkan dengan ada yang berperan sebagai produsen, konsumen, dan dekomposer untuk kelangsungan hidupnya. Proses makan dan dimakan dalam suatu urutan tertentu, dan setiap tingkat dari rantai makanan dalam sebuah ekosistem disebut juga dengan tingkat trofik. Produsen adalah makhluk hidup yang dapat memproduksi zat organik dari zat anorganik. Produsen tidak memakan makhluk hidupnya. Melainkan membuatnya sendiri. Satu-satunya jenis makhluk hidup yang mampu melakukan proses tersebut adalah tumbuhan dengan cara fotosintesis. Contoh dari produsen yaitu alga, lemut dan tumbuhan hijau.

Konsumen adalah makhluk hidup yang tidak bisa membuat makanannya sendiri dan tergantung kepada organisme lain. Konsumen mengonsumsi organisme lainnya untuk bertahan hidup. Dalam suatu ekosistem yang berperan sebagai konsumen biasanya adalah hewan. Konsumen dibagi atas beberapa tingkatan dalam suatu rantai makanan. Pertama konsumen primer, yaitu hewan yang memakan tumbuhan (herbivora) secara langsung, contohnya sapi, kelinci, 16 dan lain-lain. Konsumen II (sekunder) yaitu hewan yang memakan konsumen primer (karnivora). Seterusnya konsumen II dimakan oleh konsumen III (tersier). Seterusnya kegiatan makan-memakan berlangsung terus hingga sampai kepada konsumen terakhir atau biasa disebut konsumen puncak. Konsumen puncak adalah tingkatan dari konsumen dimana tidak ada lagi makhluk hidup lain yang memakannya. Seperti singa, beruang, buaya dan tentunya manusia.

Dekomposer (pengurai) merupakan pemeran terakhir dalam suatu rantai makanan, dimana organisme ini berperan menguraikan bahan organik menjadi bahan anorganik. Dekomposer mengurai bahan organik dari tumbuhan mati atau bangkai hewan dan mengembalikan nutrisinya ke dalam tanah yang kemudian digunakan oleh produsen untuk berfotosintesis. Dari sinilah siklus rantai makanan dimulai kembali. Dekomposer disebut juga

detritivor atau pemakan bangkai. Contoh dari organisme ini seperti bakteri pembusuk dan jamur.

Rantai makanan tersusun atas beberapa tingkatan. Tingkatan-tingkatan ini disebut dengan tingkat trofik. Susunan-susunannya dimulai dari produsen hingga dekomposer. Produsen sebagai organisme yang mampu membuat makanan sendiri berada di tingkat trofik pertama. Kemudian konsumen yang memakan produsen berada pada tingkat trofik kedua. Pada tingkat ketiga diduduki oleh konsumen yang memakan konsumen pertama, begitu juga pada tingkat trofik keempat dan seterusnya.

Tujuan mendasar dari jaring makanan adalah menggambarkan rantai makanan antar spesies dalam suatu komunitas. Jaring makanan dapat dibangun untuk menggambarkan interaksi spesies. Semua spesies di jaring makanan dapat dibedakan menjadi spesies basal (autotrof, seperti tanaman), spesies perantara (herbivora dan karnivora tingkat menengah, seperti belalang dan kalajengking), dan spesies puncak atau predator (karnivora tingkat tinggi).

Proses makan dan dimakan dalam rantai makanan ini berlangsung secara terus menerus dengan perannya masing-masing, seperti produsen, konsumen, dan pengurai atau dekomposer. Produsen dalam rantai makanan adalah makhluk hidup yang mampu membuat makanannya sendiri. Contohnya adalah tumbuhan dan fitoplankton. Sedangkan konsumen adalah makhluk hidup yang mendapatkan makanan dari makhluk hidup lain. Konsumen dalam rantai makanan ini biasanya diurutkan sesuai tingkatan, dari konsumen I, konsumen II, konsumen III, konsumen IV, dan seterusnya. Konsumen I adalah hewan herbivora, yakni hewan pemakan tumbuh-tumbuhan. Lalu konsumen II, III, IV biasanya adalah hewan karnivora, yakni hewan pemakan daging. Namun bisa juga hewan omnivora, yakni hewan pemakan segala, baik tumbuhan maupun daging. Pengurai atau dekomposer dalam rantai makanan adalah jamur dan bakteri. Setelah makhluk hidup atau konsumen puncak mati, mereka akan terurai di tanah. Uraian dari sisa makanan dan bangkai hewan itu akan menjadi komponen penyusun tanah yang membuat tanah subur ditanami. Hingga akhirnya ada tanaman yang tumbuh dan rantai makanan terus berjalan.

RESEARCH METHODS

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Clapar Kecamatan Kokap, Kabupaten Kulon Progo sebanyak 25 siswa. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Clapar semester 1 tahun ajaran 2023/2024 yang merupakan tempat tugas peneliti yang beralamat di Claparenelitian dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus, dengan setiap siklusnya dilaksanakan 1 kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan yaitu mulai Agustus sampai September 2023.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak 2 kali, dimana rancangan masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan (Planning), pelaksanaan (Acting), pengamatan (Observing), dan refleksi (Reflecting).

Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan tes. Instrumen penelitian menggunakan pedoman observasi, pedoman wawancara, dan tes. Pedoman observasi diterapkan dimana peneliti mengamati pelaksanaan pembelajaran dengan

memberi tanda ceklist disetiap kegiatan yang muncul selama proses pembelajaran. Pedoman wawancara diterapkan untuk mengetahui kemampuan siswa selama dalam pembelajaran rantai makanan. Pedoman wawancara dilakukan dengan mengambil tiga siswa kelas V dan guru kelas V di SDN Clapar. Pedoman tes diterapkan kepada seluruh siswa kelas V dengan cara peneliti memberikan pedoman tes dan meminta siswa untuk menjawab pertanyaan didalam pedoman tes tersebut. Tes yang digunakan tes pilihan ganda berjumlah 10 soal.

RESULTS AND DISCUSSION

Pada tahap perencanaan diawali dengan kegiatan observasi dengan cara peneliti melakukan wawancara untuk mengidentifikasi suatu masalah agar diperoleh permasalahan yang jelas. Terdapat beberapa kegiatan pada tahap perencanaan ini yang disusun yaitu sebagai berikut:

1. Peneliti mengetahui permasalahan-permasalahan yang terdapat di SDN CLAPAR.
2. Peneliti membuat solusi dari permasalahan yang telah didapatkan di SDN CLAPAR.
3. Peneliti menyusun semua kelengkapan penelitian berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan permasalahan yang didapat di SDN CLAPAR. Mata Pelajaran IPA materi Rantai Makanan buku tematik kelas V.
4. Peneliti menyusun pedoman observasi, pedoman wawancara, dan pedoman tes.
5. Peneliti membuat media pembelajaran berdasarkan permasalahan yang di dapat yaitu media Pop Up Book pada materi Rantai Makanan.

Kegiatan pelaksanaan siklus 1 dilakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dirumuskan untuk kelas V SDN Clapar pada pukul 09:00 tanggal 3 Agustus 2023. Tahap pendahuluan dimana guru memberi salam, menanyakan kabar siswa, berdo'a, mengabsen, memberikan motivasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Tahap kegiatan inti langkah pertama guru mengorientasi peserta didik pada masalah yaitu guru memberi pertanyaan kepada siswa berupa coba kalian bayangkan bagaimana sejumlah hewan dan tumbuhan hidup bersama dalam sebuah ekosistem? Apakah mereka saling bergantung satu dengan yang lain? Mengapa mereka saling bergantung. Tahap kedua guru mengorganisasikan peserta didik untuk belajar yaitu guru meminta siswa memperhatikan media pop-up book, guru menyampaikan rantai makanan, guru membagi semua siswa menjadi 2 kelompok meliputi rantai makanan di sawah dan di laut. Tahap ketiga guru membimbing penyelidikan individu dan kelompok yaitu guru meminta siswa melakukan tata letak komponen rantai makanan di sawah dan dilaut, guru memantau setiap kelompok selama melakukan tata letak komponen di sawah dan dilaut. Tahap keempat guru mengembangkan dan menyajikan hasil karya yaitu guru meminta masing-masing kelompok untuk menuliskan alur rantai makanan yang nantinya setiap kelompok mempresentasikan hasilnya di depan kelas sesuai dengan alur rantai makanan di sawah dan di laut. Tahap kelima guru menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah yaitu guru membimbing kelompok yang presentasi kemudian dilanjutkan dengan meminta setiap kelompok untuk sama-sama memberi masukan, selanjutnya guru melakukan tanya jawab kepada siswa mengenai rantai makanan, guru

memberikan kesimpulan terkait materi yang telah disampaikan. Tahap penutup dimana guru meminta siswa untuk berdo'a, guru mengakhiri pembelajaran dan mengucapkan salam.

Selama pelaksanaan pengamatan, diadakan observasi yang dilakukan secara langsung terhadap aktivitas peserta didik. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada siswa kelas V SDN Clapar dapat diperoleh hasil data jumlah siswa sebanyak 25 siswa. 6 siswa perempuan dan 19 siswa laki-laki. Berdasarkan hal di atas maka dapat diketahui bahwa nilai > 70 terdapat 12 siswa sedangkan < 70 sebanyak 13 siswa. Dari hasil tersebut maka siklus I dapat dikatakan masih kurang tuntas sebab masih banyak siswa yang kurang dari KKM. Sehingga dari hasil data di atas peneliti perlu melaksanakan perbaikan ke siklus selanjutnya yaitu siklus II.

Berdasarkan analisis hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas sebesar 48%. Maka dari hasil tersebut dapat dikatakan masih berada dibawah standar ketuntasan yang telah ditentukan. Oleh sebab itu, peneliti perlu melaksanakan ke siklus selanjutnya yaitu pada siklus II. Pada siklus I ini terdapat kelemahan yang perlu diperhatikan kembali dan diperbaiki pada siklus selanjutnya yaitu siklus II yaitu sebagai berikut: a. Guru harus lebih banyak lagi dalam menjelaskan rantai makanan kepada siswa, misalnya berupa contoh rantai makanan di lingkungan sekitar. b. Guru harus lebih giat dalam pembimbingan selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya adalah pemaparan deskripsi siklus II yang diawali dengan perencanaan hingga refleksi.

Pada tahap perencanaan ini peneliti mempersiapkan semua kelengkapan penelitian yaitu mulai dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Media pembelajaran (Media Pop-Up Book), Instrumen soal tes. Pada tahap pelaksanaan dilaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat untuk kelas V SDN Clapar pada pukul 08.00 tanggal 3 Agustus 2023. Tindakan pada siklus II dilaksanakan selama 1 kali pertemuan dimana 1 kali pertemuan untuk kegiatan belajar mengajar. Tahap pelaksanaan siklus II tidak jauh berbeda dengan siklus I, dimana dimulai dari pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup dengan materi Rantai Makanan menggunakan media Pop-Up Book. Akan tetapi, dalam siklus II ada beberapa hal yang perlu ditekankan yaitu dengan melengkapi kekurangan-kekurangan yang muncul dalam refleksi pada siklus I. Berdasarkan hasil observasi pada siklus II yaitu adanya interaksi siswa satu dengan siswa lainnya, kemudian siswa dengan guru selama proses pembelajaran sudah ada peningkatan. Selanjutnya interaksi siswa dengan media pembelajaran sudah dimanfaatkan dengan sangat baik oleh siswa.

Pada tahap refleksi ini yang dilakukan dalam siklus II dapat disimpulkan bahwa nilai >70 terdapat sebanyak 20 siswa, sedangkan <70 sebanyak 5 orang siswa. Dapat diketahui bahwa dari hasil siklus II siswa sudah banyak yang melampaui KKM. Sehingga hasil siklus II siswa terjadi kenaikan dalam hasil tes, maka berdasarkan hasil siklus II dapat dikatakan maksimal.

Pembahasan

Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam suatu pembelajaran. Dimana guru dituntut untuk dapat menggunakan media dan TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru 206 Vol. 2 No. 2 Juni 2022, e-ISSN : 2807-8667| p-ISSN : 2807-8837 mampu membuat media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila siswamecapai ketuntasan hasil belajar sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Menurut Yanti, 2020 hasil belajar merupakan prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Sudjana (Wiratmaja, 2019) menekankan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya alah satu aspek potensi kemanusiaan saja artinya hasil pembelajaran tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah melainkan komprehensif.

Berdasarkan deskripsi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ialah hasil belajar adalah suatu perubahan yang didapatkan oleh siswa, dimana perubahan tersebut dapat berupa aspek kognitif, afekif, dan psikomotorik setelah melalui kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dimana penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu peneliian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Penelitian tindakan kelas ii dilakukan guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi rantai makanan siswa kelas V SDN Clapar. Dapat dilihat berdasarkan hasil analisis data di masing-masing siklus antara siklus I dan siklus II, apat diketahui bahwa hasil belajar antara siklus I dan siklus II dapat terjadi peningkatan.

Aswat, Hijrawati., & Arip, Malfia dengan judul Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. Memaparkan bahwa selama proses pembelajaran menggunakan media pop-up book pada siklus I dan siklus I dilaksanakan dengan optimal. Penelitian ini membuktikan bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa. Dimana peningkatan hasil belajar pada siklus I nilai rata-rata siswa 53,9 menjadi 68,3 dengan peningkatan rata-rata 14,4. Sedangkan siklus II, nilai rata-rata siswa menjadi 86,1 dengan peningkatan rata-rata 17,8 dan ketuntasan 88,9%. Maka dengan hal tersebut dapat disimpulkan dengan menggunakan media Pop-Up Book dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN Clapar dengan judul Penerapan Model Problem based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Pada Konsep Tekanan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan telah diperoleh data bahwa hasil belajar siswa terjadi peningkatan. Dimana dengan rata-rata pada siklus I menjadi 68,75 dan siklus II menjadi 81,25. Kemudian presentasi ketunasan belajarnya telah mengalami peningkatan dengan melebihi tingkat ketuntasan belajar klasikal yaitu 87,5%. Sehingga dalam penelitian ini peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN Clapar Tahun Pelajaran 2023/2024.

Dengan adanya media pembelajaran pop-up book siswa lebih termotivasi untuk lebih giat belajar sehingga hasil belajar siswa pun meningkat. Pada dasarnya proses pembelajaran yang dilakukan pendidik di dalam kelas sangat berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, terutama dalam menggunakan media pembelajaran. Strategi pembelajaran mengungkapkan bahwa kata media berlaku untuk berbagai kegiatannya atau usaha, seperti media dalam menyampaikan pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik, istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya media pendidikan atau media pembelajaran. Media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil analisis data yang telah peneliti lakukan, di peroleh data bahwasanya adanya peningkatan dari nilai rata-rata pada tahap yang dilakukan pada siklus 1 yakni 58,5 menjadi 77,2 pada tahap siklus 2 serta presentasi ketuntasan belajar menjadi meningkat yakni menjadi 80%. Kegiatan observasi pembelajaran yang dilaksanakan oleh observerpun dari segi pemahaman serta aktivitas belajar siswapun menjadi sangat baik. Pada kegiatan pembelajaran dengan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Pop Up Book bagi guru agar lebih teliti dalam setiap tahap pembelajaran, sehingga pembelajaran bisa lebih efektif dan efisien. Dalam menggunakan media Pop-Up Book sebagai alat bantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru bisa memberi motivasi siswa lebih aktif mencoba dan mengenal materi rantai makanan. Dari hasil data yang diperoleh selama melakukan penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model Problem Based Learning berbantuan media Pop-UP Book pada siklus 1 dan siklus 2 membuktikan bahwa adanya perbedaan hasil yaitu pada siklus 2 mengalami peningkatan pada hasil belajar siswa yang artinya model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Pop-Up Book efektif dan efisien digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran.

REFERENCES

- [Aswat, Hijrawati & Arip, Malfia. (2021). Medi Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol 3, No 1, pp 1-8.
- Dewanti Handaruni, dkk. (2018). Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. Jurnal JKTP. Vol. 1 (3).
- Hartati, Eri. (2022). Penerapan Model Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa siswa Pada Konsep Tekanan. Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan. Vol. 2 (1).

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 2, 2023, 658**

Kurnia Prihartini¹, and Ana Fitrotun Nisa^{1*}

- Kusuma, Yandri, Yanti. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol. 4 (4).
- TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru 208 Vol. 2 No. 2 Juni 2022, e-ISSN : 2807-8667| p-ISSN : 2807-8837 Masturah, Diah, Elisa, dkk. (2018).
- Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 6 (2). Rusman. (2012).
- Modul-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Sitiatava. (2013).
- Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains. Jogjakarta: DIVA Press. Wiratmaja. C.G.A. (2019).
- Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Siswa. *Jurnal Santiaji Pendidikan*. Vol. 9 (2).
- Zaki Ahmad, Yusri Dian. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN Di SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 7 (2)