

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ENGSIS (ENKLEK METAMORFOSIS) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

Viva Evita

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (viva.19150@mhs.unesa.ac.id)

Farida Istianah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (faridaistianah@unesa.ac.id)

Abstrak

Media pembelajaran mampu mewujudkan kondisi yang lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih bersemangat dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu, kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan mampu membuat siswa tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti mengembangkan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Instrument pengumpulan data yang digunakan berupa lembar validasi, angket respon dan tes. Subjek penelitian ini yakni siswa kelas IV UPT SD Negeri 218 Gresik. Analisis data kevalidan diperoleh melalui validasi ahli media sebesar 93,63%, validasi ahli materi sebesar 92,72%. Berdasarkan persentase kevalidan berada pada kategori sangat valid. Analisis data kepraktisan diperoleh melalui angket respon siswa dan guru. Hasil angket respon siswa pada uji coba skala kecil diperoleh persentase sebesar 92%, hasil angket respon siswa pada uji coba skala besar diperoleh sebesar 94,8%, dan hasil angket respon guru diperoleh persentase sebesar 93,3%. Berdasarkan persentase kepraktisan tersebut berada pada kategori sangat praktis. Sedangkan keefektifan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) dikatakan efektif digunakan karena hasil persentase ketuntasan belajar sebesar 92%, dan peningkatan hasil belajar siswa melalui perhitungan N-Gain sebesar 0,71 yang dikategorikan tinggi. Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) memiliki nilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang tinggi sehingga layak dipergunakan untuk siswa dalam mata pelajaran IPA kelas IV di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Engklek, Hasil Belajar, Pembelajaran IPA

Abstract

Learning media is able to create more pleasant conditions, so that students are more enthusiastic and active in learning activities. Therefore, learning activities that are fun and not boring can make students interested in learning activities. Researchers developed Engsis learning media (Engklek Metamorphosis) with the aim of knowing the validity, practicality, and effectiveness of Engsis learning media (Engklek Metamorphosis) to improve student learning result in class IV Science subjects in elementary schools. This research uses research and development (R&D) with the ADDIE development model. The data collection instruments used were validation sheets, response questionnaires and tests. The subjects of this study were fourth grade students of UPT SD Negeri 218 Gresik. Validity data analysis was obtained through media expert validation of 93.63%, material expert validation of 92.72%. Based on the percentage of validity, it is in the very valid category. Practicality data analysis was obtained through student and teacher response questionnaires. The results of the student response questionnaire in the small-scale trial obtained a percentage of 92%, the results of the student response questionnaire in the large-scale trial obtained 94.8%, and the results of the teacher's response questionnaire obtained a percentage of 93.3%. Based on the practicality percentage, it is in the very practical category. While the effectiveness of learning media Engsis (Engklek Metamorphosis) is said to be effectively used because the percentage of learning completeness is 92%, and the increase in student learning result through N-Gain calculations is 0.71 which is categorized as high. Based on the results of the data that has been obtained, it can be concluded that Engsis learning media (Engklek Metamorphosis) has high validity, practicality, and effectiveness values so that it is suitable for use by students in class IV Science subjects in elementary schools.

Keywords: Development, Learning Media, Engklek, Learning Result, Science Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha yang secara terencana dan sadar untuk mewujudkan kondisi dalam kegiatan belajar mengajar serta proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga siswa dapat lebih aktif dalam mengembangkan kemampuannya mengelola diri sendiri, berkepribadian, cerdas, sifat mulia, spiritualitas, dan berguna terhadap bangsa dan Negara serta cakap dalam bidang minat sesuai dengan kemampuannya (Siregar *et al.*, 2022). Menurut Sanjaya dalam Nirmala berpendapat bahwa pendidikan mencakup semua cara yang digunakan dalam pertumbuhan dan pengembangan kemampuan dalam diri siswa (Nirmala, 2020). Pendidikan dalam kehidupan manusia dimulai dari lahirnya seseorang dan melalui pendidikan manusia dapat menciptakan masa depan bangsa, yang artinya generasi penerus dapat menemukan dan mengembangkan kemampuan bakat yang ada dan potensi dalam diri sendiri. Hal ini serupa dengan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa “Tujuan pendidikan nasional merupakan berkembangnya kemampuan siswa supaya menjadikan manusia yang beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Siregar *et al.*, 2022).

Tujuan pendidikan dalam kehidupan manusia sepenuhnya dan selama hidupnya adalah untuk pengembangan kemampuan karakter sesuai dengan kodrat dan hakekatnya, yaitu membentuk segala bagian bawaan semaksimal mungkin (Amaliyah & Rahmat, 2021). Dengan demikian, tujuan pendidikan dalam hal ini dapat mengembangkan potensi anak tanpa mendorong anak keluar dari potensi yang dimilikinya, karena setiap anak memiliki potensi yang berbeda-beda meskipun terkadang ada juga yang memiliki kesamaan tersebut. Selain itu, siswa dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dibimbing oleh guru. Adapun peran besar terhadap guru yaitu fasilitator dan mediator. Peran guru dalam fasilitator akan diberikan kemudahan belajar bagi semua siswa, agar mereka bisa belajar dengan senang, gembira, tidak cepat bosan, bersemangat, serta memberanikan diri untuk mengungkapkan pendapat/bertanya secara maksimal (Fauzi & Mustika, 2022). Sedangkan guru sebagai mediator diperlukan pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran yang sesuai dan tepat sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar, minat belajar dan interaksi saat belajar, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif (Saumi *et al.*, 2021). Hal tersebut, peran guru sangat diperlukan bagi siswa dan mempengaruhi kegiatan belajar mengajar siswa. Oleh sebab itu, guru hendaknya mempunyai semangat dalam mendidik, kreatif, inovatif dan menyenangkan. Untuk menumbuhkan minat belajar siswa, guru harus membangun prinsip-prinsip dasar dan kenyataan dengan cara menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan tepat.

Media pembelajaran adalah salah satunya hal terpenting pada sebuah proses pembelajaran yang dipergunakan sebagai alat komunikasi untuk penyampaian materi pembelajaran dari guru pada siswa. Penerapan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dipergunakan sebagai perantara atau penghubung antara pemberi informasi, yaitu guru, kepada penerima informasi atau siswa dengan tujuan untuk mendorong siswa supaya termotivasi dan mampu mengikuti kegiatan pembelajaran secara utuh dan bermakna (Yaumi, 2018). Pengembangan media pembelajaran dapat menjadi solusi terbaik dalam penyampaian materi pelajaran pada siswa karena dalam memanfaatkannya media pembelajaran ini akan terjadinya peningkatan cara belajar yang efektif dan efisien, sehingga siswa bisa memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan mudah. Selain itu juga, penerapan media pembelajaran adalah aspek yang lebih penting dalam peningkatan hasil belajar siswa dan peningkatan motivasi siswa untuk pembelajaran dikarenakan media pembelajaran sangat berpengaruh pada pengembangan ilmu pengetahuan terpenting pada siswa dalam kegiatan proses pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman pada saat menjalankan pengenalan lapangan persekolahan (PLP) yang dilaksanakan pada tanggal 01 Agustus – 11 November 2022 diketahui bahwa media pembelajaran masih sangat terbatas dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Media yang digunakan dalam pembelajaran kebanyakan masih menggunakan gambar-gambar yang ditemukan pada buku siswa maupun buku guru. Metode yang sering digunakan guru yakni metode ceramah, sehingga siswa terlihat kurang aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Sudibyo dalam Munaamah menyatakan bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar dibawakan dengan menggunakan metode diskusi dan metode ceramah, maka dari itu banyak siswa yang tidak memahami materi pelajaran yang telah diajarkan oleh guru (Munaamah *et al.*, 2021). Pada materi metamorfosis, apabila guru hanya sekedar mengajar dengan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran, maka siswa akan sulit memahami informasi yang telah disampaikan oleh guru. Seperti pada materi metamorfosis, siswa harus mengamati siklus daur hidup pada hewan. Macam-macam metamorfosis ada 2 yakni metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna. Jika guru hanya menggunakan metode ceramah saja maka akan menyebabkan siswa merasa bosan pada saat pembelajaran, sehingga siswa terlihat pasif dan malu untuk bertanya dan berpendapat. Pada materi metamorfosis ini sebenarnya dapat melakukan observasi secara langsung pada siklus daur hidup hewan, namun dapat memerlukan waktu yang lama untuk menganalisis tersebut, sehingga proses pembelajaran akan memerlukan waktu yang cukup lama dan kurang efektif. Di sekolah juga belum banyak media

pembelajaran yang digunakan untuk mempelajari materi metamorfosis, maka dari itu peneliti ingin memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran metamorfosis dengan menggunakan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis).

Media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) merupakan media pembelajaran yang dibuat untuk meningkatkan pemahaman siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa serta membagikan secara langsung pengetahuan melewati sebuah kebudayaan, yakni dengan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan tradisional. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ini adalah salah satu cara untuk mempertahankan kebudayaan dari satu generasi ke senerasi berikutnya. Permainan engklek ini dimainkan secara berkelompok dengan peraturan-peraturan yang telah ada, dan dengan adanya permainan engklek siswa diajarkan untuk berpikir kritis, bekerja sama, berkompetensi, serta melatih motorik halus pada siswa. Sedangkan materi yang digunakan yakni materi metamorfosis dikarenakan materi tersebut mempunyai tingkat kesulitan yang cukup tinggi dan kebanyakan siswa sulit dalam membedakan urutan metamorfosis sempurna maupun metamorfosis tidak sempurna. Penggunaan media pembelajaran ini juga mampu membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, dikarenakan pembelajaran lebih menyenangkan dengan melibatkan sebuah permainan. Hal tersebut sejalan dengan teori Piaget yang mengungkapkan bahwa “Anak usia 7-12 tahun, dimana salah satu karakteristik siswa sekolah dasar selalu bersenang-senang bermain”, karena melalui permainan siswa dapat memperoleh pengetahuan baru yang lebih menyenangkan. Media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) dirancang menggunakan ukuran, gambar, dan warna yang menarik serta disesuaikan dengan materi pembelajaran. Belajar dengan permainan dapat menciptakan pembelajaran tidak hanya monoton berpusat pada materi pembelajaran saja, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa di setiap pembelajaran (Annur *et al*, 2020).

Hal ini dapat didukung penelitian yang sebelumnya telah dilakukan oleh Eyan yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Engklek Pada Materi Alat Gerak Manusia Untuk Siswa Kelas V (Lima) Sekolah Dasar” (Eyan *et al*, 2021) dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran memperoleh kriteria baik dan sangat baik, sehingga media permainan engklek dikategorikan layak untuk dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pada penelitian yang dilakukan oleh Aktorida dengan judul “Pengembangan Permainan Engklek Pada Pembelajaran Tema 7 Kelas V SD Negeri 5 Lubuklinggau” (Aktorida *et al*, 2022) dalam penelitian membuktikan bahwa hasil validasi ahli materi, ahli media, bahasa memperoleh klasifikasi cukup tinggi dan tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan engklek terbukti valid, praktis, dan efektif pada pembelajaran tema 7 kelas V sekolah dasar. Penelitian tersebut terdapat persamaan pada media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) yakni

keduanya merupakan media pembelajaran yang menggunakan permainan engklek serta menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Adapun perbedaan dari media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) yaitu terletak pada materi pembelajaran, komponen dalam bermain terdapat perbedaan seperti ukuran arena permainan, ukuran kotak arena, penambahan kartu pertanyaan, kartu spesial dan stiker sebagai penghargaan kepada siswa, sehingga media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan di atas, peneliti akan mengembangkan media permainan metamorfosis yang dipergunakan untuk media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas IV di sekolah dasar. Adapun judul penelitian yakni “Pengembangan Media Pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di Sekolah Dasar”.

Peneliti akan merumuskan beberapa permasalahan ialah: 1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) pada mata pelajaran IPA kelas IV di sekolah dasar?, 2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) pada mata pelajaran IPA kelas IV di sekolah dasar?, dan 3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di sekolah dasar?.

Pada penelitian ini dilakukan dengan tujuan ialah: (1) Untuk mengetahui kevalidan mengenai media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) pada mata pelajaran IPA kelas IV di sekolah dasar, (2) Untuk mengetahui kepraktisan mengenai media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) pada mata pelajaran IPA kelas IV di sekolah dasar, dan (3) Untuk mengetahui keefektifan mengenai media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di sekolah dasar.

Manfaat penelitian terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis. Penelitian ini secara teoritis bermanfaat untuk memperbanyak wawasan pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) pada materi pembelajaran metamorfosis dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas IV di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga bisa dipergunakan untuk referensi dalam penelitian selanjutnya. Sedangkan manfaat praktis, yakni: 1) Bagi siswa, penelitian ini diharapkan mampu menjadi tambahan sumber belajar dan membantu siswa mempelajari materi metamorfosis yang akan diterapkan dengan pendekatan permainan, 2) Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru agar menggunakan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) dalam menyampaikan materi pembelajaran metamorfosis kepada siswa kelas IV sekolah dasar, 3) Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi sekolah untuk memperbaiki masalah-masalah dalam pembelajaran di kelas yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, dan 4) Bagi peneliti, penelitian ini dilakukan agar dapat

meningkatkan motivasi dan kreativitas peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran sebagai alat bantu siswa dalam memahami materi metamorfosis.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan adalah proses mengembangkan dan memvalidasi produk yang dipergunakan dalam pendidikan (Hanafi, 2017). Dalam penelitian ini menciptakan sebuah produk yaitu media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) pada materi metamorfosis yang terdapat pada kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini memakai model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implement, and Evaluation*). Tahapan-tahapan penelitian dalam model pengembangan ADDIE, sebagai berikut:

1. Tahapan Analisis (*Analyze*)

Pada tahapan ini peneliti mengumpulkan data yang akan dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan produk. Dalam analisis ini terdapat 2 analisis yakni: analisis materi dan analisis kebutuhan. Selanjutnya langkah terakhir dari tahapan ini adalah evaluasi. Evaluasi ini dilakukan oleh peneliti berdasarkan hasil analisis materi dan analisis kebutuhan. Pada tahapan evaluasi ini peneliti dibantu oleh dosen pembimbing, dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam pembelajara IPA, serta diperoleh solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Hasil yang diperoleh dari kegiatan analisis yang sudah dilaksanakan diketahui bahwa siswa kelas IV UPT SD Negeri 218 Gresik kurang memahami materi secara keseluruhan dikarenakan media pembelajaran yang kurang efektif serta buku siswa yang kurang penguraian dalam setiap tahapannya, sehingga dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen penunjang yang sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti melaksanakan pengembangan media pembelajaran yang dapat bermanfaat bagi siswa untuk memudahkan dalam memahami materi metamorfosis serta mampu membantu guru dalam menyampaikan materi metamorfosis. Media pembelajaran yang dikembangkan akan dikemas semenarik mungkin, sehingga siswa akan lebih semangat, lebih tertarik, dan lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) pada mata pelajaran IPA dengan pendekatan permainan.

2. Tahapan Perencanaan (*Design*)

Tahapan perencanaan merupakan tahapan yang dilakukan peneliti untuk mempermudah saat pengembangan produk. Dalam tahapan ini peneliti mendesain media pembelajaran yang akan dikembangkan, sehingga tepat dengan keperluan siswa. Dalam tahapan ini akan dihasilkan gambaran awal mengenai media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti dan digunakan sebagai dasar pada tahapan berikutnya, sehingga peneliti pada tahapan ini membuat *storyboard* media pembelajaran yang akan dikembangkan. Setelah melaksanakan tahapan

perencanaan serta pembuatan desain dari tampilan media dan materi pada media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis), selanjutnya akan dilaksanakan tahapan evaluasi ini peneliti dibantu oleh dosen pembimbing, dengan tujuan untuk memperbaiki desain media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) serta materi sesuai dengan saran dan masukan dari dosen pembimbing sebelum dilakukan uji coba. Hasil evaluasi pada tahapan desain yaitu memberikan masukan dalam membuat media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) dapat dibuat semenarik mungkin agar siswa mampu berpartisipasi aktif pada kegiatan pembelajaran langsung.

3. Tahapan Pengembangan (*Development*)

Tahapan pengembangan merupakan tahapan yang dilakukan untuk merealisasikan produk yang sudah dihasilkan dari tahapan analisis dan tahapan perencanaan. Proses pengembangan media pembelajaran engsis (Engklek Metamorfosis) dapat dijabarkan, yakni: pembuatan RPP, pengembangan media, dan instrument pengumpulan data.

Instrumen Pengumpulan Data

Lembar Validasi

Lembar validasi ini meliputi validasi media, validasi materi, dan validasi RPP. Lembar validasi media meliputi tampilan media, isi, penggunaan dan penyajian. Lembar validasi materi mencakup beberapa aspek yakni ketepatan materi, kejelasan, bahasa, dan keefektifan dalam pembelajaran. Sedangkan validasi RPP meliputi beberapa aspek yakni: identitas, bahasa, materi, sumber belajar, metode, langkah-langkah, penilaian, bahasa dan juga LKPD. Beberapa indikator tersebut dikembangkan menjadi beberapa pernyataan dengan alternative jawaban yang mengarah pada skala likert 1-5.

Angket Respon Siswa dan Guru

Instrument ini digunakan untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran. Angket tersebut berisi beberapa pernyataan yang dapat diisi oleh siswa dan guru, sehingga peneliti dapat mengetahui respon siswa dan guru, serta peneliti juga dapat mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran tersebut. Beberapa indikator tersebut dikembangkan menjadi beberapa pernyataan dengan alternative jawaban yang mengarah pada skala likert 1-5.

Lembar Tes

Pada penelitian ini, tes yang dilakukan sebanyak dua kali yakni, *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilaksanakan sebelum peneliti mengimplementasikan media pembelajaran yang sedang dikembangkan untuk mengetahui potensi awal siswa, sementara itu *posttest* diaplikasikan sesudah peneliti mengimplementasikan media pembelajaran tersebut dan dapat mengetahui hasil akhir siswa. Masing-masing lembar tes berisikan 20 soal pilihan ganda.

Langkah terakhir pada tahapan pengembangan ini adalah evaluasi. Tahapan evaluasi ini dibantu oleh validator atau para ahli. Kemudian pada tahapan ini juga dilakukan melalui kegiatan perbaikan instrument, media, materi, RPP yang telah dibantu dan dibimbing oleh validator. Pada tahapan pengembangan ini yang telah dicapai, terdapat beberapa keuntungan diantaranya

kevalidan pengembangan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis). Hal ini dikarenakan adanya proses validasi yang telah dilakukan oleh para ahli mulai dari ahli medis, materi, dan instrument lainnya. Selain itu, saran dan masukan dari para validator digunakan peneliti untuk perbaikan produk medis pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) menjadi lebih optimal.

4. Tahapan Implementasi (Implementation)

Tahapan implementasi ini merupakan tahapan penerapan produk yang sudah dikembangkan seorang peneliti yang telah melewati tahap validasi oleh para ahli dan telah dilaksanakan perbaikan. Penerapan media pembelajaran engsis (Engklek Metamorfosis) dilakukan secara langsung dan disesuaikan dengan langkah-langkah yang sudah dibuat sebelumnya pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Dalam tahapan ini media pembelajaran yang telah dinyatakan layak dapat diuji cobakan pada subjek penelitian yang sudah ditentukan, yakni siswa kelas IV di SD Negeri 218 Gresik.

Teknik Analisis Data

Data Kevalidan

Analisis dan perhitungan hasil validasi kelayakan media pembelajaran menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Sumber: (Sudijono, 2018).

Setelah menggunakan rumus di atas, peneliti memperoleh persentase hasil validasi materi dan validasi media oleh para ahli, maka dapat mengetahui tingkat kelayakan produk penelitian menyesuaikan hasil analisis dengan tabel berikut ini:

Tabel 1. Persentase Kriteria Hasil Kevalidan

Persentase (%)	Kriteria	Keterangan
0 % - 20 %	Tidak valid	Revisi total
21 % - 40 %	Kurang valid	Revisi
41 % - 60 %	Cukup valid	Revisi
61 % - 80 %	Valid	Sedikit revisi
81 % - 100 %	Sangat valid	Tidak revisi

Sumber: (Riduwan, 2009).

Data Kepraktisan

Analisis data yang didapatkan dari lembar angket siswa dan guru berupa skor, dan dihitung dengan menggunakan rumus di bawah ini:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Sumber: (Sudijono, 2018).

Dengan bantuan rumus di atas, peneliti memperoleh persentase hasil angket respon dan menyesuaikan hasil analisis dengan tabel yang ada di bawah ini:

Tabel 2. Persentase Kriteria Hasil Kepraktisan

Persentase (%)	Kriteria
0 % - 20 %	Tidak praktis

21 % - 40 %	Kurang praktis
41 % - 60 %	Cukup praktis
61 % - 80 %	Praktis
81 % - 100 %	Sangat praktis

Sumber: (Riduwan, 2009)

Data Keefektifan

Analisis data tes diperoleh dari hasil belajar siswa dalam kegiatan *pretest* dan *posttest*. Hasil tes tersebut dipergunakan peneliti dalam mengetahui keefektifan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis). Persentase ketuntasan belajar menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang mendapatkan nilai} \geq 75}{\sum \text{Siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Sumber: (Sudijono, 2018).

Hasil pemerolehan hasil nilai *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui keefektifan produk penelitian menyesuaikan hasil analisis dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Persentase Kriteria Hasil Keefektifan

Persentase (%)	Kriteria
0 % - 20 %	Tidak efektif
21 % - 40 %	Kurang efektif
41 % - 60 %	Cukup efektif
61 % - 80 %	Efektif
81 % - 100 %	Sangat efektif

Sumber: (Riduwan, 2009).

Rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* yang dihasilkan dari perhitungan tersebut kemudian dibandingkan dengan menggunakan rumus analisis N-Gain, sebagai berikut:

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Sumber: (Wahab et al, 2021).

Nilai yang dihasilkan dari N-Gain kemudian dianalisis menggunakan tabel kriteria, sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Hasil Nilai N-Gain

Nilai	Kriteria
-1,00 ≤ g ≤ 0,00	Terjadi penurunan
g = 0,00	Tidak terjadi penurunan
0,00 < g < 0,30	Terjadi peningkatan rendah
0,30 < g < 0,70	Terjadi peningkatan sedang
0,70 < g < 1,00	Terjadi peningkatan tinggi

Sumber: (Sundayana, 2016)

Langkah terakhir pada tahapan implementasi ini adalah evaluasi. Kegiatan evaluasi pada tahapan ini diperoleh dari hasil pengamatan dari hasil respon siswa pada saat penerapan prosuk pengembangan, yakni media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis), sehingga peneliti dapat mengetahui ketertarikan dan minat siswa

terhadap media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, hasil evaluasi juga didapatkan dari hasil respon siswa dan guru serta hasil nilai *pretest* dan *posttest*, sehingga peneliti dapat mengetahui kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) pada mata pelajaran IPA materi metamorfosis. Pada tahapan implementasi ini terdapat keuntungan yakni peneliti mengetahui secara langsung dan pasti terkait hasil pengembangan produk berdasarkan penilaian siswa melalui angket siswa dan guru serta hasil penggunaan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) untuk hasil belajar siswa.

5. Tahapan Evaluasi (Evaluation)

Pada tahapan ini digunakan untuk memberikan penilaian dari proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran engsis (Engklek Metamorfosis). Pada tahapan akhir ini dilakukan evaluasi untuk menghitung kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan serta tahapan untuk memperoleh media yang lebih baik lagi.

Tahapan akhir pada penelitian ini adalah tahapan evaluasi. Tujuan kegiatan evaluasi yakni untuk mengidentifikasi dan mengatasi kekurangan pada produk media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) yang sudah dikembangkan pada penelitian ini. Media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) dievaluasi untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran. Peneliti juga menganalisis hasil angket respon menggunakan skala likert dan melaksanakan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi supaya kedepannya media pembelajaran akan lebih bermanfaat dan mudah pada saat digunakan.

Berdasarkan hasil evaluasi dari tahapan ADDIE, maka mampu diperoleh hasil sebagai berikut: 1) Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa siswa kelas IV UPT SD Negeri 218 Gresik kurang memahami materi secara keseluruhan dikarenakan media pembelajaran yang kurang efektif serta buku siswa yang kurang penguraian dalam setiap tahapannya, sehingga dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen penunjang yang sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran; 2) Media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) dibuat semenarik mungkin supaya siswa dapat terlibat langsung dan berpartisipasi aktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung; 3) Memperbaiki media dan instrument disesuaikan dengan masukan dari para validator; dan 4) Penggunaan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) dapat membuat siswa merasa senang dan tertarik pada saat belajar materi metamorfosis. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa peneliti mengambil langkah-langkah yang tepat untuk memperbaiki dan mengoptimalkan penerapan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi metamorfosis.

HASIL DAN PEMBAHASAN
Hasil Pengembangan Media

Berikut merupakan hasil dari pengembangan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) setelah melalui tahap revisi:

Tabel 5. Hasil Pengembangan Media

Gambar	Keterangan
	Media pembelajaran Engsis
	Kartu pertanyaan
	Kartu istimewa
	Gacu
	Buku panduan media pembelajaran Engsis

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan, sebagai berikut: 1) Media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) terbuat dari banner dengan ukuran 100 cm x 250 cm, 2) Pada media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) ini dilengkapi *background* gambar-gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran metamorfosis, 3) Terdapat kartu pertanyaan dan kartu istimewa yang menggunakan *art paper* dan memiliki

warna yang berbeda dari setiap jenis kartunya, 4) Kartu pertanyaan dan kartu spesial berukuran 10 cm x 14 cm, 5) Gacu dalam media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) terbuat dari kayu yang berbentuk persegi dengan ukuran 4 cm x 4 cm yang telah dilapisi dengan stiker, dan 6) Buku panduan yang terdapat dalam media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) berisikan tata cara permainan dan spesifikasi permainan dengan menggunakan kertas HVS yang berukuran A5.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini yakni produk yang berwujud media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis). Media tersebut dijadikan sebagai alat bantu untuk mempermudah guru dalam memberikan materi pembelajaran, supaya materi tersebut lebih mudah dipahami siswa, maka mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di sekolah dasar. Dalam hal ini peneliti akan membahas tentang hasil dari media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) yang meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media permainan Engsis (Engklek Metamorfosis) pada mata pelajaran IPA kelas IV.

Hasil Validasi

Validasi media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dan sebagai dasar dari peningkatan dan perbaikan kualitas media pembelajaran. Validasi media dilaksanakan dengan cara melihat hasil dari lembar validasi yang telah diberikan kepada ahli media. Berikut ini skor yang didapatkan dari hasil validasi media tersebut:

Tabel 6. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

Jumlah skor yang diperoleh	Persentase kevalidan	Kategori validasi
103	93,63%	Sangat valid

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut persentase kevalidan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) diperoleh skor 93,63% dengan kriteria “sangat valid”.

Validasi materi pada media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi dalam media pembelajaran. Validasi materi dilaksanakan dengan cara melihat hasil dari lembar validasi yang sudah disampaikan kepada ahli materi. Berikut ini skor yang didapatkan dari hasil validasi materi tersebut:

Tabel 7. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

Jumlah skor yang diperoleh	Persentase kevalidan	Kategori validasi
51	92,72%	Sangat valid

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut persentase kevalidan materi dalam media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) diperoleh skor 92, 72% dengan kriteria “sangat valid”.

Hasil Kepraktisan

Hasil kepraktisan dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media

pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis). Kegiatan uji coba skala kecil dalam media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) dilakukan oleh 10 orang siswa. Berikut ini skor yang didapatkan dari hasil angket respon siswa dalam uji skala kecil tersebut:

Tabel 8. Hasil Penilaian Angket Respon Siswa Uji Skala Kecil

Jumlah skor yang diperoleh	Persentase kepraktisan	Kategori validasi
460	92%	Sangat valid

Dari hasil lembar angket respon siswa dalam uji coba skala kecil tersebut, peneliti mendapatkan dari 10 siswa dengan perhitungan menunjukkan persentase sebesar 92%. Dari perhitungan tersebut menunjukkan kepraktisan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) terdapat pada kriteria “sangat praktis”.

Proses kegiatan uji coba skala besar dalam media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) dilakukan oleh 25 siswa. Berikut ini skor yang didapatkan dari hasil angket respon siswa dalam uji skala besar tersebut:

Tabel 9. Hasil Penilaian Angket Respon Siswa Uji Skala Besar

Jumlah skor yang diperoleh	Persentase kepraktisan	Kategori validasi
1185	94,8%	Sangat valid

Dari hasil lembar angket respon siswa pada uji coba skala besar tersebut, peneliti mendapatkan dari 25 orang siswa dengan perhitungan menunjukkan persentase sebesar 94,8%. Dari perhitungan tersebut menunjukkan kepraktisan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) terdapat pada kriteria “sangat praktis”. Lembar angket respon guru diberikan kepada guru kelas IV. Berikut ini skor yang didapatkan dari hasil angket respon uji dalam uji coba tersebut:

Tabel 10. Hasil Penilaian Angket Respon Guru

Jumlah skor yang diperoleh	Persentase kepraktisan	Kategori validasi
112	93,3%	Sangat valid

Berdasarkan hasil lembar angket respon guru pada uji coba skala besar tersebut, perhitungan menampilkan persentase sebesar 93,3%. Dari perhitungan tersebut menunjukkan kepraktisan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) terdapat pada kriteria “sangat praktis”, sehingga dapat membantu memberikan materi metamorfosis.

Hasil Keefektifan

Hasil Keefektifan didapatkan dari hasil uji normalitas dilaksanakan berdasarkan data hasil *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas dengan menggunakan rumus *kolmogorov-smirnov* dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% ($Sig > 0,05$). Data tersebut bernilai sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.

Hasil <i>pretest</i>	0.147	25	0.174
Hasil <i>posttest</i>	0.159	25	0.104

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai Signifikansi (Sig) pada hasil *pretest* dan hasil *posttest* > dari 0,05 yaitu pada hasil *pretest* sebesar 0,174 > 0,05 dan pada hasil *posttest* sebesar 0,104 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwasannya data hasil *pretest* dan *posttest* tersebut terdistribusi dengan normal.

Uji N-Gain dalam penelitian pengembangan ini didapatkan dari hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis). Hasil belajar siswa ini meliputi soal *pretest* dan soal *posttest*. Berikut ini nilai hasil perolehan siswa:

Tabel 12. Hasil Uji N-Gain

No.	Nama	Nilai	
		Pretest	Posttest
1.	AHM	35	85
2.	ABA	55	80
3.	AADS	40	55
4.	ADL	40	85
5.	AAA	70	100
6.	ASTP	50	80
7.	AFR	70	100
8.	AMW	70	95
9.	DFD	45	80
10.	EAL	55	95
11.	EDM	45	75
12.	GIM	50	85
13.	IBM	40	80
14.	KAN	70	100
15.	LS	55	75
16.	MAY	55	80
17.	MR	75	100
18.	MRY	40	85
19.	MNI	55	75
20.	MVF	60	100
21.	NWZ	65	95
22.	PA	50	80
23.	SMA	70	100
24.	TAA	50	85
25.	NNS	35	50

Berdasarkan ketuntasan hasil belajar tersebut, sesudah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) terdapat 23 siswa yang tuntas (mendapat nilai ≥ 75). Sehingga diperoleh perhitungan menunjukkan persentase sebesar 92%.

Kemudian dalam mengetahui adanya peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* peneliti menghitung menggunakan rumus N-Gain. Berikut data yang diperoleh:

Tabel 13. Hasil Peningkatan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No.	Nama	Peningkatan	N-Gain	Keterangan
1.	AHM	50	0.77	Tinggi
2.	ABA	25	0.56	Sedang
3.	AADS	15	0.25	Rendah
4.	ADL	45	0.75	Tinggi
5.	AAA	30	1.00	Tinggi
6.	ASTP	30	0.60	Sedang
7.	AFR	30	1.00	Tinggi
8.	AMW	25	0.83	Tinggi
9.	DFD	35	0.64	Sedang
10.	EAL	40	0.89	Tinggi
11.	EDM	30	0.55	Sedang
12.	GIM	35	0.70	Sedang
13.	IBM	40	0.67	Sedang
14.	KAN	30	1.00	Tinggi
15.	LS	20	0.44	Sedang
16.	MAY	25	0.56	Sedang
17.	MR	25	1.00	Tinggi
18.	MRY	45	0.75	Tinggi
19.	MNI	20	0.44	Sedang
20.	MVF	40	1.00	Tinggi
21.	NWZ	30	0.86	Tinggi
22.	PA	30	0.60	Sedang
23.	SMA	30	1.00	Tinggi
24.	TAA	35	0.70	Sedang
25.	NNS	15	0.23	Rendah
Total			17.78	
Rata-Rata			0.71	Tinggi

Berdasarkan perhitungan hasil N-Gain di atas, diperoleh bahwa nilai rata-rata sebesar 0.71. Hasil tersebut memiliki interpretasi peningkatan tinggi karena $0,30 < 0,71 < 0,70$. Sedangkan perhitungan persentase ketuntasan belajar pada kegiatan *posttest* diperoleh hasil ketuntasan hasil belajar tersebut menunjukkan persentase sebesar 92%, perhitungan tersebut menunjukkan keefektifan media pembelajaran terdapat pada kriteria "Sangat efektif". Setelah itu untuk mengetahui ketuntasan belajar dapat dianalisis disetiap kategorinya, sebagai berikut:

Tabel 14. Hasil Persentase Kategori Perolehan N-Gain

No.	Kategori perolehan N-Gain	Persentase
1.	Rendah	$\frac{2}{25} \times 100\% = 8\%$
2.	Sedang	$\frac{11}{25} \times 100\% = 44\%$

No.	Kategori perolehan N-Gain	Persentase
3.	Tinggi	$\frac{12}{25} \times 100\% = 48\%$

Dari tabel tersebut, diperoleh persentase terbesar pada kategori N-Gain kategori tinggi yakni sebesar 48% yang berarti media pembelajara Engsis (Engklek Metamorfosis) mampu membantu siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru, sehingga terjadi peningkatan pemerolehan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan media penggunaan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar siswa serta mempengaruhi ketuntasan belajar siswa, sehingga keefektifan dari media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) dapat tercapai.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Hasil penelitian ini berupa produk media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis). Media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) merupakan media pembelajaran yang dapat dimainkan secara berkelompok maupun individu. Pengembangan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) yang diterapkan pada proses pembelajaran metamorfosis kelas IV sekolah dasar bertujuan untuk memperluas pemahaman siswa terhadap materi metamorfosis dan dipergunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) dikembangkan dengan berpandangan pada media pembelajaran yang telah ada sebelumnya. Media pembelajaran yang telah dikembangkan yakni berupa permainan engklek dan beberapa pelengkapannya seperti buku panduan, kartu pertanyaan, kartu istimewa, dan gacu yang telah dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa. Hal ini selaras dengan penelitian yang telah dilaksanakan oleh Utami yang menyatakan bahwasannya media permainan engklek yang dipergunakan terdiri dari bidang permainan, gacuk, dan kartu soal (Utami *et al.*, 2018). Media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) ini dikembangkan untuk menarik perhatian para siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi metamorfosis, sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan di kelas IV UPT SD Negeri 218 Gresik, diketahui bahwasanya hasil pengembangan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) pada mata pelajaran IPA materi metamorfosis dinyatakan layak untuk digunakan. Media tersebut dapat dikatakan layak digunakan karena sudah didukung dari hasil pemerolehan nilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang dapat memperjelas bahwa media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) mampu digunakan sebagai media

pembelajaran yang dapat menambah pengetahuan siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Data kevalidan pada pengembangan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) yang telah dikembangkan dapat dikatakan valid setelah melalui uji validasi dari para ahli yakni ahli media dan ahli materi. Pada hasil validasi media, pengembangan media pembelajaran media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) memperoleh skor 93,63%. Persentase tersebut dapat diketahui masuk pada rentang 80% - 100% dengan kriteria sangat valid (Arikunto, 2010). Menurut validator ahli media, media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) yang telah dikembangkan memiliki desain tampilan yang dapat menarik perhatian siswa (indikator nomor 1), kesesuaian gambar dengan materi (indikator nomor 2), bahan yang mudah didapatkan (indikator nomor 8), kesesuaian ukuran media (indikator nomor 9), kesesuaian isi (indikator nomor 11), kesesuaian materi dengan indikator (indikator nomor 14), dan kesesuaian pemilihan gambar (indikator nomor 15). Hal ini didukung dengan pemberian skor 4 dengan kategori setuju pada indikator penilaian yang sudah disebutkan sebelumnya. Kemudian pemberian skor 5 oleh validator ahli media dengan katogori sangat setuju didapatkan pada indikator keterbacaan kartu pertanyaan (indikator nomor 3), keterbacaan kartu istimewa (indikator nomor 4), kesesuaian jenis huruf (indikator nomor 5), kesesuaian ukuran huruf (indikator nomor 6), keterpaduan warna yang digunakan (indikator nomor 7), kesesuaian dengan karakteristik siswa SD (indikator nomor 10), kemudahan bahangsa yag digunakan (indikator nomor 12), penggunaan kata (indikator nomor 13), media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) yang dengan mudah digunakan sehingga dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan membantu proses pembelajaran (indikator nomor 16, 17, dan 18), media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) aman digunakan dalam jangka waktu lama (indikator nomor 19 dan 20), dan petunjuk penggunaan disajikan dengan jelas serta penggunaan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD (indikator nomor 21 dan 22).

Berdasarkan lembar validasi materi, hasil validasi ahli materi pada media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) memperoleh persentase sebesar 92,72%. Hal ini masuk pada rentang 80% - 100% sehingga dinyatakan sangat valid (Arikunto, 2010). Validator ahli materi memperkuat bahwa media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) sudah tepat dengan pemilihan materi yang dipilih oleh peneliti dan kesesuaian tingkatan kesulitan materi memperoleh skor 4 pada butir indikator nomor 1 dan 2. Hal ini serupa juga dengan kejelasan materi yang diaplikasikan dalam media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) dapat mendorong rasa keingintahuan siswa dan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa, sehingga validator memberikan skor 5 pada indikator nomor 3, 4,

dan 5. Pada indikator nomor 6, 7, dan 8 memperoleh skor 5 dengan membahas keterkaitan materi dengan KD dan indikator, serta kesesuaian bahasa yang digunakan dan evaluasi yang dapat mengukur kompetensi siswa. Pada indikator nomor 9 dan 10 memperoleh skor 4 dengan kesesuaian pemilihan gambar pada media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) dengan materi dan kesesuaian materi dengan siswa tingkat sekolah dasar. Sedangkan pada indikator nomor 11 menyatakan bahwa media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) efektif diterapkan dalam kegiatan pembelajaran memperoleh skor 5. Maka dari itu, materi pada media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) dinyatakan valid dan layak digunakan.

Data kepraktisan diperoleh dari angket respon siswa dan guru baik pada saat melaksanakan uji coba skala kecil maupun pada saat uji coba skala besar. Dari proses pengisian angket respon tersebut diketahui bahwa media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) dapat membantu siswa dalam memahami materi metamorfosis. Hal ini dibuktikan dari data angket respon pada uji skala kecil dan uji skala besar di kelas IV UPT SD Negeri 218 Gresik dengan jumlah 10 siswa diperoleh hasil persentase sebesar 92%. Persentase tersebut masuk pada rentang 81% - 100% dengan kriteria sangat praktis (Riduwan, 2009). Hal ini didukung dengan hasil analisis angket respon siswa pada indikator nomor 1 dan 2 yang memperoleh persentase 90% dan 93%, yang berarti materi yang telah disampaikan sudah sesuai dan mudah dipahami oleh siswa. Pada indikator 3, 4, 5, dan 6 memperoleh persentase sebesar 93%, 93%, 97%, dan 93%, artinya media pembelajaran media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) memiliki bentuk dan perpaduan warna yang dapat menarik perhatian siswa yang mudah untuk digunakan, sehingga dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan serta dapat membantu siswa dalam memahami materi. Sedangkan pada indikator 7, 8, 9, dan 10 memperoleh persentase 96%, 92%, 93%, dan 96%, yang artinya siswa menjadi lebih semangat belajar, lebih aktif dan berkonsentrasi, serta siswa berani bertanya dan lebih banyak berinteraksi dengan teman.

Selain itu juga terbukti dari hasil angket respon siswa bahwa media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) ini dapat meningkatkan pemahaman dengan memperoleh skor persentase 93%. Hal ini sejalan dengan pendapat Sanjaya bahwasanya media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar, melalui pengembangan media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan semangat siswa untuk belajar (Sanjaya, 2014). Dengan demikian, ketersampaian materi pembelajaran dapat membuat siswa lebih memahami materi dan lebih mudah menjawab soal-soal evaluasi, sehingga memperlihatkan terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dengan adanya media pembelajaran dapat memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar, media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu siswa agar lebih mengerti materi pembelajaran secara keseluruhan.

Sedangkan pada hasil angket respon guru ini diberikan kepada oleh guru kelas IV UPT SD Negeri 218 Gresik. Persentase keseluruhan yang diperoleh sebesar 93,3% termasuk dalam rentang 81% - 100% dengan kriteria sangat praktis (Riduwan, 2009). Dari persentase tersebut diperoleh skor maksimal 10 pada 5 butir indikator, pada pemerolehan skor total 9 diperoleh dari 6 butir indikator, selanjutnya 1 indikator lainnya yaitu penggunaan jenis dan ukuran huruf memperoleh skor total 8. Hal ini memperkuat bahwa media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) yang telah dikembangkan memperoleh kategori sangat praktis. Maka dari itu, kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan mampu membuat siswa tertarik dalam kegiatan pembelajaran seperti media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) ini dapat dilaksanakan pada mata pelajaran lainnya dengan materi yang berbeda.

Data keefektifan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) pada penelitian ini diperoleh dari hasil uji normalitas dan hasil *pretest* maupun *posttest* yang telah diberikan kepada 25 siswa kelas IV UPT SD Negeri 218 Gresik. Uji normalitas digunakan dengan tujuan untuk mengetahui data dalam penelitian yang telah didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas hasil *pretest* dan hasil *posttest* didapatkan lebih besar dari 0,05 yaitu pada hasil *pretest* sebesar $0,174 > 0,05$ dan pada hasil *posttest* sebesar $0,104 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwasanya data hasil *pretest* dan *posttest* tersebut terdistribusi dengan normal. Hasil *pretest* dan *posttest* didapatkan peneliti pada saat proses penelitian dilakukan. Lembar soal *pretest* diberikan kepada siswa sebelum kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis), sehingga peneliti dapat mengetahui pemahaman awal siswa terhadap materi metamorfosis sebelum menggunakan media pembelajaran. Sedangkan lembar soal *posttest* diberikan diakhir setelah penerapan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis), sehingga peneliti dapat mengetahui peningkatan kemampuan siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Peningkatan yang terjadi sangat signifikan dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 53,8, sedangkan rata-rata nilai *posttest* sebesar 84,8. Selanjutnya dilakukan analisis *n-gain* dan terdapat pada peningkatan tinggi dengan memperoleh nilai 0,71. Hasil *n-gain* dikatakan memperoleh peningkatan tinggi dikarenakan berada pada rentang $0,70 < g < 1,00$ (Sundayana, 2016). Berdasarkan hasil tersebut peneliti menghasilkan skor ketuntasan hasil belajar yang menunjukkan persentase sebesar 92%. Dari perhitungan tersebut menunjukkan keefektifan media pembelajaran terdapat pada kriteria "Sangat efektif". Dengan demikian, media pembelajaran dapat dikatak efektif karena telah memenuhi kriteria yang dapat memberikan pengaruh dan perubahan serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan adanya peningkatan hasil belajar tersebut, menunjukkan keberhasilan dalam penggunaan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) pada mata pelajaran IPA, sehingga media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) ini mempengaruhi hasil belajar

siswa. Keberhasilan penggunaan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) ini selaras dengan pendapat Fauziah yang mengatakan bahwa pemakaian media pembelajaran engklek menunjukkan peningkatan, dikarenakan fungsi media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai alat bantu mewujudkan kegiatan pembelajaran yang efektif supaya siswa tidak mudah bosan dan dapat menambah minat belajar siswa (Fauziah, 2017).

Dari hasil pengimplementasian yang telah dilakukan, penggunaan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) pada mata pelajaran IPA ini tidak hanya mempengaruhi hasil belajar siswa, namun juga mempengaruhi keaktifan siswa dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran ini memberikan rasa senang, gembira, ceria pada yang memainkannya. Hal ini didukung dengan hasil penelitian sebelumnya dari Wiranti dan Mawarti yang mengatakan bahwa media permainan engklek mendapatkan respon yang baik, dimana dengan menggunakan permainan engklek siswa merasa lebih senang dalam kegiatan pembelajaran, merasa senang dalam bermain berkelompok, dan ingin melakukan permainan engklek lagi (Wiranti & Mawarti, 2018). Berdasarkan uraian hasil pengembangan media berdasarkan tahapan ADDIE diperoleh hasil yang valid, praktis, efektif, sehingga media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) layak dipergunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada siswa kelas IV sekolah dasar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di sekolah dasar, maka dapat disimpulkan, sebagai berikut: (1) Dari hasil pemerolehan nilai validasi baik media, materi, angket respon, rpp, lembar soal *pretest* dan *posttest*, uji validitas, serta uji reliabilitas dapat diketahui bahwa media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) merupakan media pembelajaran yang sudah dikatakan valid atau layak digunakan; (2) Dari hasil pemerolehan data kepraktisan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) diperoleh dari angket respon siswa diperoleh persentase 92% dan 94,8%. Pada angket respon guru memperoleh persentase sebesar 93,3%, sehingga hasil angket respon dari ketiga tersebut berada pada kategori sangat praktis untuk digunakan; dan (3) Data keefektifan media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) dapat diperoleh dari uji normalitas dan hasil belajar siswa yang telah diperoleh setelah menyelesaikan soal *pretest* dan *posttest*. Uji normalitas pada soal *preest* dan *posttest* memperoleh nilai signifikansi 0,174 dan 0,104, sehingga hasil tersebut terdistribusi dengan normal dikarenakan signifikansi $> 0,05$.

Sedangkan hasil *pretest* dan *posttest* diketahui adanya peningkatan yang signifikan pada hasil analisis N-Gain dengan memperoleh rata-rata 0,71 dan memiliki kategori peningkatan tinggi.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka saran untuk penelitian ini adalah: (1) Bagi sekolah, yakni media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) diharapkan mampu menjadi pendukung untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran mengenai materi metamorfosis pada mata pelajaran IPA di kelas IV, (2) Bagi guru, yakni media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran, sehingga materi metamorfosis dapat tersampaikan dengan baik, (3) Bagi siswa, yakni media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) diharapkan mampu menjadi tambahan sumber belajar yang mampu mendukung siswa mempelajari materi metamorfosis, dan (4) Bagi peneliti, yakni melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) dapat dikembangkan sehingga dapat bermanfaat lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aktorida, N. T. D., Asep, A. S. E., & Hajani, T. J. (2022). Pengembangan Permainan Engklek Pada Pembelajaran Tema 7 Kelas V SD Negeri 5 Lubuklinggau. *Linggau Journal Science Education*, 2(3). <https://doi.org/10.55526/ljse.v2i3.325>
- Amaliyah, A., & Rahmat, A. (2021). Pengembangan Potensi Diri Peserta Didik Melalui Proses Pendidikan. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 5(1), 28. <https://doi.org/10.32507/attadib.v5i1.926>
- Annur, M. N., Sumarwiyah, S. & Purbasari, I. (2020). Media Engklek Gunung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Payaman. *EduBase: Journal of Basic Education*, 1(2), 102-113. <https://doi.org/10.47453/edubase.v1i2.134>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dwisa, S. O. M., Maryono, M. & Sholeh, M. (2022). Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Kelas V SDN 078/I Teluk Ketapang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 36-42.
- Eyan, E., Syafruddin, S. & Khair, B. N. (2021). Pengembangan Media Permainan Engklek Pada Materi Alat Gerak Manusia Untuk Siswa Kelas V (Lima) Sekolah Dasar. *Biochephy: Journal of*

- Science Education*, 1(2). 36-42.
- Fauzi, S. A., & Mustika, D. (2022). Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.5113>
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2).
- Hanafi, H. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*. 4(2). 129-246.
- Munaamah, A., Andriana, E., & Syahruraji, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Rubergi (Rumah Sumber Energi) Berbasis Media 3 Dimensi. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(5), 1347–1355.
- Nasution, N. 2013. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2.
- Nirmala, N. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Sebagai Media Belajar Pada Pembelajaran Ipa Materi Metamorfosis Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 08(01), 79–88.
- Riduwan. (2009). *Dasar-Dasar Statistika* (P. D. Iswara (ed.)). Alfabeta.
- Sanjaya, W. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 73-75.
- Saumi, N. N., Murtono, M. & Ismaya, E. A. (2021). Peran Guru Dalam Memberikan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1). 149-155. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.892>
- Siregar, R. S., Saputro, A. N. C., Saftari, M., Panggabean, N. H., Simarmata, J., Kholifah, N., Fahmi, A. I., Subakti, H., & Harianja, J. K. (2022). *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan* (S. Purba (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Sudijono, A. (2018). *Pengantar Statistik Pendidikan* (27th ed.). Rajawali Press
- Sundayana, R. (2016). *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika* (I. Komariah (ed.)). Alfabeta.
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Wiranti, D. A. & Mawarti, D. A. (2018). Keefektifan Permainan Engklek Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 9(1). <https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2810>
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (S. F. S. Sirate (ed.); 2nd ed.). Kencana.