

# PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR IPA BERBASIS CERITA FANTASI ANAK KELAS IV MIS MATHLA'UL ANWAR CIMANDE HILIR

Siti Nur Azizah<sup>1</sup>, Wiworo Retnadi Rias Hayu<sup>2</sup>, Irwan Efendi<sup>3</sup>

Universitas Djuanda Bogor

---

---

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan media pembelajaran dan rendahnya kemampuan membaca siswa, yang berdampak pada menurunnya minat baca dan belajar siswa, khususnya pada materi yang memuat banyak bacaan. Guru hanya mengandalkan buku "bacalah" untuk anak usia dini dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis cerita fantasi anak serta menguji kelayakannya. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (research and development/RnD) dengan model pengembangan 4D yang diperkenalkan oleh Thiagarajan, dkk. Tahapan pertama adalah Define, yaitu analisis kebutuhan; kedua adalah Design, yang melibatkan perancangan model konseptual dan perangkat pembelajaran; ketiga adalah Develop, yang mencakup uji validasi untuk menilai kelayakan media; dan terakhir adalah Disseminate, yaitu penerapan media pada subjek penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Untuk menilai kelayakan media, validasi dilakukan oleh dua validator, yakni ahli media, ahli materi dan bahasa, serta melalui angket respons guru dan siswa. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa validasi ahli materi dan bahasa memperoleh skor total 62, yang termasuk kategori layak. Validasi ahli media mendapatkan skor akhir 42, yang sedikit di bawah rentang skor 44. Produk buku cerita fantasi anak dinilai cukup layak untuk digunakan. Penilaian guru menghasilkan skor 42, yang juga termasuk dalam kategori layak, sedangkan penilaian siswa memperoleh skor akhir 41,51, juga dalam kategori layak digunakan.

**Kata Kunci:** Media Belajar, IPA, Cerita Fantasi Anak

## PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA bertujuan untuk menanamkan dan mengembangkan pengetahuan, sikap, serta nilai-nilai ilmiah pada siswa, sekaligus mendorong keterlibatan aktif mereka. Program ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk meningkatkan rasa ingin tahu, mengasah kemampuan bertanya, dan mencari jawaban atas fenomena alam secara ilmiah. Pembelajaran IPA juga berkaitan dengan cara yang sistematis dalam memahami alam, sehingga tidak hanya berfokus pada

pengumpulan pengetahuan seperti fakta, konsep, atau prinsip, tetapi juga menekankan pada proses penemuan (Portanata dkk., 2017).

Pencapaian tujuan pembelajaran IPA dapat diukur dari hasil belajar siswa. Hasil belajar ini dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup kesehatan, kecerdasan, bakat, minat, motivasi, serta cara belajar, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar (Awe & Benghe, 2017). Salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar adalah minat belajar. Tanpa minat belajar, semangat siswa untuk belajar akan menurun, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar (Karina dkk., 2017).

Dari hasil wawancara, rendahnya minat belajar di kelas IV disebabkan oleh kurangnya variasi dalam metode pengajaran guru. Metode dan media yang digunakan cenderung monoton dan kurang mendukung. Setiap hari siswa hanya mendengarkan penjelasan guru yang mengacu pada buku pedoman yang isinya sama dengan buku pedoman siswa. Meskipun sesekali guru menyelingi pembelajaran dengan permainan edukatif sebagai ice breaking, sebagian siswa, terutama yang belum lancar membaca, merasa bosan dengan cara belajar yang monoton tersebut.

Guru yang kreatif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa (Sihombing dkk., 2020). Peningkatan minat belajar ini dapat didorong melalui penggunaan metode pembelajaran yang tepat. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah pembelajaran terpadu, di mana guru mengintegrasikan beberapa mata pelajaran ke dalam satu fokus pembelajaran. Dari penggabungan ini, guru bisa menciptakan media pembelajaran yang mendukung dan lebih menarik minat siswa. Salah satu media yang mendukung metode pembelajaran terpadu adalah buku cerita fantasi anak. Antusiasme siswa terhadap gambar sangat tinggi, karena penggunaan gambar atau video di kelas masih jarang, sehingga mereka lebih bersemangat ketika guru membawa buku bergambar atau media lain yang belum pernah digunakan sebelumnya.

Penggunaan buku cerita fantasi anak bergambar bertujuan untuk menarik minat baca serta meningkatkan kemampuan membaca siswa. Media yang efektif untuk menarik minat belajar siswa dalam mempelajari materi tentang wujud zat dan perubahannya salah satunya adalah buku cerita fantasi anak bergambar. Setelah membaca buku tersebut, siswa diminta untuk mengamati lingkungan sekitar sebagai bukti nyata dari fenomena alam yang dijelaskan dalam cerita tersebut.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (RnD) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis cerita fantasi anak serta menguji kelayakan media tersebut. Peneliti menggunakan model pengembangan 4D, yang merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran, karena sesuai untuk pengembangan media cetak seperti buku, modul, atau komik. Penelitian RnD ini berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiyono, 2021). Model 4D, yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974, terdiri dari empat tahap: pertama, Define (analisis kebutuhan); kedua, Design (penyusunan model konseptual dan perangkat pembelajaran); ketiga, Develop (uji validasi dan penilaian kelayakan media); dan terakhir, Disseminate (penerapan pada subjek penelitian).

Tingkat kelayakan penelitian ini didasarkan pada hasil validasi dari ahli bahasa dan materi, ahli media, serta tanggapan dari guru dan siswa. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi pedoman observasi, wawancara tidak terstruktur, lembar validasi ahli media, materi, dan bahasa, serta angket untuk respon guru dan siswa. Pedoman observasi dan wawancara tidak terstruktur digunakan sebagai data awal untuk mendukung perlunya penelitian dan pengembangan, sementara lembar validasi dan angket digunakan untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran. Penilaian kelayakan media yang telah dikembangkan mengikuti rumus Azwar dengan skala Likert (rentang 1-5), seperti yang ditunjukkan dalam Tabel 1.

**Tabel 1. Kelayakan media belajar IPA berbasis cerita fantasi anak**

Interval	Interpretasi Kelayakan
$Mi + Si < X$	Sangat Layak
$Mi + 0,5Si < X \leq Mi + 1,5Si$	Layak
$Mi - 0,5Si < X \leq Mi + 0,5Si$	Cukup Layak
$Mi - 1,5Si < X \leq Mi - 0,5Si$	Kurang Layak
$X \leq Mi - 1,5Si$	Tidak Layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menjawab tujuan penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk mengevaluasi proses pengembangan serta kelayakan media pembelajaran IPA berbasis cerita fantasi anak. Pengembangan buku cerita fantasi anak ini berlangsung selama beberapa bulan di tahun 2024. Proses pengembangan terdiri dari beberapa tahapan berikut:

1. *Define* (pendefinisian)

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan informasi awal sebagai dasar penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui analisis awal (front-end analysis), yaitu kajian masalah dasar yang dihadapi guru. Observasi di MIS Mathlaul Anwar mengungkapkan bahwa guru mengalami kesulitan menyediakan media pembelajaran, sehingga siswa yang belum lancar membaca sering tertinggal dari teman-temannya. Akibatnya, minat belajar mereka terhadap materi yang memuat banyak bacaan menurun. Untuk memperkuat temuan ini, dilakukan analisis peserta didik (learner analysis) untuk mengetahui kebutuhan siswa akan media pembelajaran yang inovatif, serta analisis tugas (task analysis) untuk mengidentifikasi keterampilan membaca siswa, yang mengungkap bahwa beberapa siswa belum mahir membaca. Selanjutnya, dilakukan analisis konsep (concept analysis) untuk mengidentifikasi konsep utama yang akan diajarkan melalui media yang dikembangkan, serta analisis kurikulum untuk menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Tahap ini diakhiri dengan perumusan tujuan pembelajaran (Specifying Instructional Objectives) yang disesuaikan dengan hasil analisis.

2. *Design* (perancangan)

Tahap ini bertujuan untuk memfasilitasi pengembangan media pembelajaran. Peneliti mulai merancang media berdasarkan data yang diperoleh pada tahap pendefinisian. Perancangan mencakup penyusunan draf materi tentang wujud zat dan perubahannya pada buku cerita fantasi anak. Beberapa langkah dalam perancangan ini meliputi:

- a. Penyusunan standar tes (constructing criterion-referenced test) berdasarkan tujuan pembelajaran dan analisis siswa.
- b. Pemilihan media, yang dalam hal ini adalah buku cerita fantasi anak dengan pendekatan inovatif.
- c. Pemilihan format, termasuk perancangan sampul, alur cerita, isi materi, evaluasi, dan profil penulis..

3. *Development* (pengembangan)

Media pembelajaran buku cerita fantasi anak yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh ahli untuk menyempurnakan desain awal. Setelah tahap define dan design, produk awal berupa buku cerita fantasi anak dikembangkan. Sebelum diuji coba kepada siswa, media ini dinilai oleh para ahli untuk mengevaluasi kelayakannya.

4. *Disseminate* (penyebarluasan)

Pada tahap ini, produk buku cerita fantasi anak belum disebarluaskan secara lebih luas, hanya digunakan di kelas IV MIS Mathlaul Anwar. Namun, buku ini sedang dalam proses pengajuan hak kekayaan intelektual (HAKI) sesuai saran dosen pembimbing dan validator.

Produk awal buku cerita fantasi anak ini telah ditinjau oleh satu ahli media, satu ahli materi dan bahasa, serta menerima masukan dari guru dan siswa. Hasil validasi menyatakan bahwa:

1. Validasi Materi Oleh Ahli Materi dan Bahasa

Penilaian konten materi dan bahasa pada buku cerita fantasi anak dilakukan sekali, dan dinyatakan layak atau valid untuk uji coba lapangan dengan beberapa revisi.

**Tabel 2 Hasil Validasi Kelayakan Produk Buku Cerita Fantasi Anak Oleh Ahli Materi dan Bahasa**

Aspek	Skor
Pembelajaran	15
Materi	18
Evaluasi Belajar	5
Bahasa	24
<b>Skor Total</b>	<b>62</b>
<b>Rentang Skor</b>	<b>X &lt; 70</b>
<b>Kategori</b>	<b>Layak</b>
<b>Simpulan</b>	<b>Layak Digunakan</b>

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi ahli materi dan bahasa terhadap buku cerita fantasi anak secara kuantitatif memperoleh skor total 62, yang termasuk dalam kategori layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi kelayakan oleh dosen ahli materi dan bahasa menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan, meskipun masih memerlukan revisi sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan.

2. Validasi Oleh Ahli Media

Penilaian dilakukan menggunakan angket dengan skala Likert, yang memiliki rentang skor 1 hingga 5. Aspek yang dinilai dalam validasi media mencakup manfaat media, desain tampilan, dan kemudahan pengoperasian, dengan total 12 pertanyaan.

**Tabel 3 Hasil Penilaian Oleh Ahli Media**

Aspek	Skor
-------	------

Manfaat Media	13
Desain Tampilan	10
Pengoperasian	19
<b>Skor Total</b>	<b>42</b>
<b>Rentang Skor</b>	<b>X &lt; 44</b>
<b>Kategori</b>	<b>Cukup Layak</b>
<b>Simpulan</b>	<b>Cukup layak digunakan</b>

Berdasarkan tabel di atas, validasi kelayakan oleh ahli media menghasilkan skor akhir 42, yang berada di bawah rentang skor 44. Produk buku cerita fantasi anak dinilai cukup layak untuk digunakan, namun tetap memerlukan revisi sesuai dengan masukan dan saran dari ahli media.

### 3. Lembar Angket Respon Guru

**Tabel 4 Lembar Angket Respon Guru**

<b>Skor Total</b>	<b>42</b>
<b>Rentang Skor</b>	<b>X &lt; 43</b>
<b>Kategori</b>	<b>Layak</b>
<b>Simpulan</b>	<b>Layak Digunakan</b>

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa respon dari guru menghasilkan skor 42, yang berada dalam rentang skor kurang dari 43, sehingga termasuk dalam kategori layak untuk digunakan..

### 4. Lembar Angket Respon Siswa

**Tabel 5 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa**

<b>Pertanyaan</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Skor Total Rerata</b>	<b>Kategori</b>
10	31	41,51	layak

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa respon siswa menunjukkan nilai akhir sebesar 41,51, yang termasuk dalam kategori layak digunakan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan buku cerita fantasi anak untuk materi wujud zat dan perubahannya, dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pengembangan buku cerita fantasi ini mengikuti model 4D, yang meliputi tahap define (pendefinisian), design (perancangan), dan develop (pengembangan). Pada tahap define, peneliti melakukan wawancara dan observasi untuk analisis awal, analisis peserta didik, analisis data, analisis konsep, serta perumusan tujuan pembelajaran. Setelah tujuan pembelajaran dirumuskan pada tahap define, dilanjutkan dengan tahap design, yang mencakup penyusunan standar tes untuk mengukur pengetahuan siswa, pemilihan media, dan format media. Media dan desain yang telah dirancang kemudian dikembangkan lebih lanjut pada tahap development. Sebelum diuji coba kepada siswa, media tersebut divalidasi oleh dosen ahli bahasa, materi, dan media.
2. Buku cerita fantasi anak yang dikembangkan telah dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, bahasa, dan media, serta dari angket respon guru dan siswa terhadap buku cerita fantasi anak ini yang digunakan dalam pembelajaran IPA pada materi wujud zat dan perubahannya.

## REFERENSI

- Awe, E. Y., & Benge, K. (2017). HUBUNGAN ANTARA MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA SD. *Journal of Education Technology*, 1(4), 231. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i4.12859>
- Karina, R. M., Syafrina, A., & Habibah, S. (2017). Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ipa Pada Kelas V Sd Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2 (1), 61–77.
- Portanata, L., Lisa, Y., & Awang, I. S. (2017). ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA SD. 3.
- Sihombing, N. D., Malau, N. D., Guswantoro, T., & Lumbantobing, S. S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Berbantuan Mind Map Pada Siswa Kelas XI IPA. *duMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains*, 60–71.

Sugiyono, Prof. D. (2021). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D* (2 ed.). ALFABETA.