

PENGEMBANGAN PAPAN SISTEM PEREDARAN DARAH (PASIPEDA) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH DI UPT SD NEGERI BAGELENAN 02 KABUPATEN BLITAR

Hilya Widayanti ⁽¹⁾, Cindya Alfi ⁽²⁾, Mohamad Fatih ⁽³⁾

^{1,2,3} Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia.

Email: ¹ hilyawida@gmail.com, ² cindyalfi22@gmail.com ³ fatih.azix@gmail.com,

Abstrak:

Media memiliki peran penting dalam mengatasi kebosanan dan rasa malas dalam proses pembelajaran materi IPA di sekolah dasar. Dengan permasalahan yang ada di UPT SDN Bagelenan 02 seperti masih menggunakan metode ceramah di dalam proses pembelajaran, siswa sulit untuk memahami materi tersebut sistem peredaran darah karena penyampaian tanpa menggunakan media yang menarik. Banyak siswa yang asik mengobrol dan bermain dengan teman saat guru menjelaskan. Sedangkan siswa merasa bosan dan malas untuk belajar, karena guru menjelaskan hanya menggunakan gambar dari buku pegangan serta LKS tanpa bantuan media pembelajaran lainnya hal ini yang membuat siswa bosan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayak, kevalidan dan peningkatan pengembangan media Papan Sistem Peredaran Darah (PASIPEDA) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media Papan Sistem Peredaran Darah (PASIPEDA) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem peredaran darah dengan peningkatan 0,93% dari skor hasil belajar siswa sebelum penggunaan 80% dan skor hasil belajar sesudah penggunaan sebesar 97,2% hal itu berarti terjadi peningkatan yang tinggi pada hasil belajar siswa dan hasil N-Gain juga menunjukkan bahwa hasil perolehan Pre-test (sebelum) dan Post-test (sesudah) menggunakan media pembelajaran Papan Sistem Peredaran Darah (PASIPEDA) dengan jumlah rata-rata Pre-test lebih rendah di banding dengan Post-test yaitu $1680 < 2040$ kemudian pada hasil analisis N-Gain di peroleh rata-rata 0,9346 dengan kategori “Tinggi”

Tersedia Online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jpip>

Sejarah Artikel

Diterima pada : 20 Februari 2024

Disetujui pada : 28 Februari 2024

Dipublikasikan pada : 28 Februari 2024

Kata Kunci:

Papan, Hasil Belajar, Peredaran Darah

DOI:

<https://doi.org/10.28926/jpip.v4i1.1445>

PENDAHULUAN

Proses belajar bisa terjalin kapan saja serta dimana saja terlepas dari terdapat yang mengajar ataupun tidak. Belajar hakikatnya adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang (Sudjana 2010). Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut (Yesi, 2021) Belajar terjalin sebab terdapatnya interaksi orang dengan lingkungan sekitarnya. Salah satu tanda-tanda jika seorang sudah belajar yakni terdapatnya pergantian tingkah laku dan sifat, baik pergantian yang bertabiat pengetahuan (kognitif) serta keahlian (psikomotor) ataupun menyangkut nilai serta perilaku (afektif).

Menurut Alfi, C. (2016) pembelajaran saat ini memberikan eserta didik lebih banyak memberikan kesempatan untuk berfikir aktif. Pengetahuan yang luas dan bersumber dari mana pun, seseorang yang aktif mencari suatu hal baru akan menemukan ilmu yang tidak mereka ketahui sebelumnya. Peserta didik selalu dituntut meningkatkan prestasi dalam pendidikannya. Saat ini pendidikan di indonesia sendiri masih belum berkembang dalam proses pembelajarannya. Sedangkan bangsa akan berkembang ketika proses pembelajaran berjalan dengan baik dan optimal. Pada saat

peserta didik pasif dalam proses pendidikan maka akan berdampak pada ketercapaian pembelajaran tersebut.

Peserta didik tidak akan menemukan timbal balik dalam proses pembelajarannya. Peserta didik akan dengan mudah melupakan pembelajaran yang diterimanya. Peran guru sangat diperlukan pada saat proses kegiatan di saat pembelajaran, sebab seorang guru adalah penanggung jawab segala kondisi pembelajaran di kelas, kegiatan di kelas dapat dibuat guru searah dengan tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Supaya siswa dapat memahami materi yang diajarkan secara utuh, maka pendidik harus menggunakan media supaya tujuan dapat tercapai (Fatih et al., 2022) pernyataan tersebut selaras dengan pendapat (Fatih, 2020) bahwa guru dijadikan sebagai motivator, serta fasilitator pada pembelajaran. Oleh karena itu penggunaan media di kelas sangatlah penting. Pernyataan tersebut juga diperkuat oleh pendapat (Fatih, 2020b) bahwa guru masih banyak yang menggunakan metode tergolong konvensional.

Media pembelajaran menjadi solusi terbaik dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran hadir sebagai alat esensial untuk peserta didik agar dapat belajar memahami pembelajaran dengan mudah. Menurut (Daryanto, 2010) media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat pikiran, dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. (Fatih & Alfi, C. 2021) menjelaskan media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan kepada peserta didik berupa pengetahuan dan informasi media pembelajaran tidak dapat terpisahkan dari proses belajar demi tercapainya tujuan pendidikan. Media yang tepat dapat memudahkan dalam belajar (Fatih, 2018).

Hasil observasi ini, guru menjelaskan materi tentang sistem peredaran darah manusia menggunakan gambar dari buku pegangan serta LKS tanpa bantuan media pembelajaran lainnya. Namun, penggunaan gambar tanpa bantuan media pembelajaran lainnya belum cukup untuk membuat siswa memahami materi tersebut. Hal ini dibuktikan ketika sesi tanya jawab antara guru dan siswa mengenai materi sistem peredaran darah manusia, hanya 11 dari 21 jumlah keseluruhan siswa yang mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru. Mengkonfirmasi permasalahan tersebut, dilakukan wawancara kepada salah satu perwakilan siswa kelas V UPT SDN Begelen 02 pada tanggal 15 November 2022. Hasil wawancara yang didapatkan, siswa mengakui kesulitan dalam memahami materi sistem peredaran darah dalam hal mengingat nama serta fungsi dari organ peredaran darah manusia, serta sulit untuk mengingat dan membedakan bentuk dari organ peredaran darah manusia tersebut.

Selain siswa, wawancara juga dilakukan oleh guru pada tanggal 15 November 2022 bahwa guru juga mengalami kesulitan ketika mendiskripsikan bagaimana penampakan langsung dari organ serta proses peredaran darah manusia apabila hanya menggunakan gambar saja tanpa bantuan media pembelajaran lainnya. Guru juga menjelaskan mengapa hanya menggunakan media gambar saja karena media pembelajaran sistem peredaran darah manusia tidak tersedia di sekolah dan ketersediaan media pembelajaran di sekolah sangat terbatas. Oleh karena itu, siswa sulit untuk memahami materi tersebut. banyak siswa yang asyik mengobrol dan bermain dengan teman saat guru menjelaskan. sehingga siswa merasa bosan dan malas untuk belajar. Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan di kelas. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa belum optimal pembelajaran IPA pada penggunaan media pembelajaran.

Mengingat pentingnya media pembelajaran pada IPA dan untuk menyelesaikan permasalahan diatas, maka diperlukan pengembangan media pembelajaran yang memudahkan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mengasah kemampuan berpikir peserta didik. Media pembelajaran Papan Sistem Peredaran Darah (Pasipeda) adalah media yang mudah digunakan baik digunakan oleh peserta didik secara langsung maupun digunakan oleh guru kelas 5, Media Pasipeda juga merupakan media yang

dapat dijadikan solusi dalam menyampaikan materi sistem peredaran darah pada manusia, yang berbentuk seperti papan sistem peredaran darah .

Menurut Russefendi (dalam Tarigan, 2016) media pasipeda memiliki keunggulan yaitu dapat memudahkan minat belajar siswa karena pembelajaran lebih menarik, memperjelas makna bahan pelajaran sehingga siswa tidak akan mudah bosan, membuat siswa lebih aktif melakukan kegiatan belajar, dapat memudahkan peserta didik untuk menghafal fungsi organ tubuh manusia dan juga media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Arikunto (2010), hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa. perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu.

Pembelajaran yang mengaitkan dengan Media pasipeda diharapkan dapat memberikan beberapa keuntungan dan meningkatkan hasil belajar siswa. pertama, peserta didik tidak hanya berupa pengetahuan akal saja, melainkan benar-bener dialami secara nyata, pengalaman seperti itulah yang sangat sulit dilupakan, kedua pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik dapat diterima secara jelas dan menyenangkan.karena dengan menggunakan media nyata kemungkinan besar penolakan peserta didik terhadap apa yang diajarkan dan disampaikan akan bisa dapat diminimalisir. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media merupakan salah satu komponen yang mendukung keberhasilan terlaksananya proses pendidikan salah satunya yaitu media pasipeda. Media pembelajaran pasipeda sesuai karakteristik anak didik dihadirkan sebagai alat yang bisa memberikan stimulus pada anak didik mengenai materi yang diajarkan guru. Tujuan menghadirkan media pembelajaran pasipeda juga untuk menciptakan terjadinya proses belajar yang bermakna.

Salah satu inovasi pengembangan media terdahulu adalah hasil pengembangan dari Prastyaning Hidayah dkk (2018) pengembangan media sepeda dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar kelas V dinilai berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media dengan mendapatkan kriteria penilaian baik. Media sepeda digunakan untuk pembelajaran IPA kelas V SD materi sistem peredaran darah. Dengan media sepeda membuat peserta didik merasa senang dan membuat hasil belajar semakin meningkat.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, untuk memecahkan masalah yang ada di UPT SDN Bagelen 02 peneliti membuat inovasi dengan mengadakan penelitian *Research and Development* (RnD)dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Pasipeda Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah"** yang dilaksanakan di UPT SDN Bagelen 02 Kabupaten Blitar pada tanggal 15 November 2022.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau *Research And Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan peneliti adalah model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari 5 tahapan yang terdiri dari *Analysis* (analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), *Evaluation* (Evaluasi). Dalam penelitian ini terdapat 21 siswa SDN Bagelenan 02 Kabupaten Blitar. Adapun validator dalam penelitian ini yaitu Ibu Latifatul Jannah M.Pd sebagai ahli media, dan Ibu Widyarnes Niwangtika, S.Si., M.Pd selaku ahli materi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu wawancara, angket, tes dan juga dokumentasi. Wawancara digunakan sebagai langkah

awal dalam menentukan permasalahan sedangkan angket yang digunakan yaitu angket yang diberikan kepada validator dan pengguna (guru). Angket yang pertama diberikan kepada ahli media, ahli materi untuk mengukur kevalidan media Papan Sistem Peredaran Darah (PASIPEDA). angket kedua diberikan kepada pengguna (guru) untuk mengukur kemenarikan pengguna media Papan Sistem Peredaran Darah (PASIPEDA). 3. Tes yang di berikan kepada siswa untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa ketika menggunakan media Papan Sistem Peredaran Darah (PASIPEDA). 4. Dokumentasi digunakan sebagai bukti bahwa peneliti sudah melaksanakan tahap-tahap yang telah dilalui. Data yang diperoleh dari dokumentasi laporan-laporan tugas siswa kelas V UPT SDN Begelen 02 dalam materi sistem peredaran darah dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Rumus yang digunakan peneliti dalam mengolah data dari validator adalah sebagai berikut.

$$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

V_{ah} = Validasi Ahli

T_{se} = Total skor *empiric* yang dicapai

T_{sh} = Total skor *empiric* maksimal

Sedangkan dalam menentukan kevalidan hasil validasi peneliti menggunakan tabel kategori sebagai berikut.

Tabel 1 Kategori Kelayakan Media (sumber : Sugiono, 2016)

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81-100%	Sangat Layak	Sangat layak tidak perlu revisi
2.	61-80%	Layak	Layak, tidak perlu revisi
3.	41-60%	Cukup Layak	Kurang layak, perlu revisi
4.	21-40%	Kurang Layak	Tidak layak, perlu revisi
5.	<20%	Tidak Layak	Sangat tidak layak, perlu revisi

Rumus presentase yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$p = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentase

$\sum x$ = jumlalh keseluruhan jawaban respon

N = jumlalh keseluruhan nilai ideal

Untuk mengeolah data *Pre-Test* dan *Post-test* peningkatan hasil belajar siswa. peneliti menggunakan rumus N-Gain dengan tujuan agar mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukannya pembelajaran menggunakan media Papan Sistem Peredaran Darah (PASIPEDA). Berikut merupakan rumus yang digunakan.

$$N - gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Peneliti menggunakan acuan kriteria pengolahan N-Gain sebagai berikut :

Tabel 2 Kategori skor n-gain

Nilai	Keterangan
$X > 0,70$	Tinggi
$0,30 < x < 0,70$	Sedang
$X < 0,30$	Rendah

(Sumber : Siagian, 2020)

HASIL

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran Papan Sistem Peredaran Darah (PASIPEDA) yang dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan.

Analisis merupakan tahap awal Pada tahap ini peneliti melakukan 2 tahap analisis. Analisis pertama yaitu analisis masalah. Analisis masalah ini peneliti dapatkan melalui wawancara yang dilakukan peneliti kepada Ibu Farida Istiana, S.Pd sebagai guru kelas V UPT SDN Bagelen 02 Kabupaten Blitar. Hasil analisis masalah yang didapatkan peneliti yaitu (a) guru menjelaskan materi tentang sistem peredaran darah manusia menggunakan gambar dan buku pegangan serta LKS tanpa menggunakan media pembelajaran lainnya. (b) siswa sulit untuk memahami materi tersebut (c) banyak siswa yang asyik mengobrol dan bermain dengan teman saat guru menjelaskan. Sehingga siswa merasa bosan dan malas untuk belajar.

Selanjutnya peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk membantu guru memecahkan permasalahan pembelajaran yang sedang dihadapi. Pada tahap ini peneliti tertarik untuk mengembangkan media Papan Sistem Peredaran Darah (PASIPEDA) pada materi sistem peredaran darah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tahap perencanaan Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan pada media Papan Sistem Peredaran Darah (PASIPEDA) Pengembangan tersebut melalui tahapan sebagai berikut.

a. Peneliti merumuskan tujuan dari pembuatan media Papan Sistem Peredaran Darah (PASIPEDA) tujuan ini tentunya disesuaikan dengan Kurikulum 2013 yaitu KD 3.4.

b. Peneliti kemudian membuat petunjuk penggunaan media agar siswa dapat menggunakan media ini secara mandiri tanpa bantuan dari guru.

c. peneliti kemudian melakukan perancangan Media yang menarik dan tentunya disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Rancangan Papan Sistem Peredaran Darah (PASIPEDA) tersebut terdiri dari triplek/kayu, sterofom, selang, kawat, gambar organ sistem peredaran darah, nama-nama organ yang berperan dalam sistem peredaran darah, botol, air dan perwarna makanan.

Berikut merupakan hasil pengembangan media Papan Sistem Peredaran Darah (PASIPEDA)

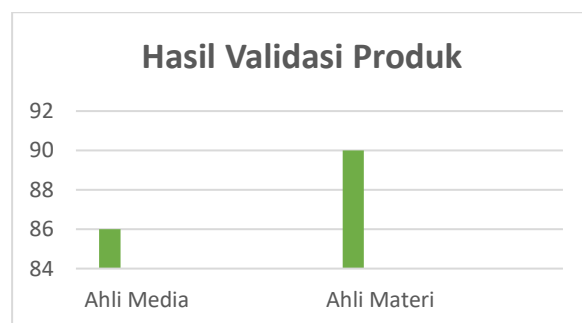


Berikut ini adalah hasil penilaian dari masing-masing bidang ahli media, dan ahli materi.

Tabel 3 hasil penilaian dari ahli

Validator	Presentase	Kategori
Ahli Media	86%	Sangat tinggi
Ahli Materi	90%	Sangat tinggi

Berikut ini adalah grafik hasil dari validasi ahli :



Setelah produk divalidasi oleh ahli media, ahli materi, uji coba ke guru dan siswa sebagai pengguna, maka tahap akhir produk yang diperlukan yaitu dievaluasi. Berdasarkan validasi dari ahli media produk perlu ditambahkan judul pada papan atas media. Berdasarkan penilaian para ahli materi media terdapat media pembelajaran berupa Papan Sistem Peredaran darah (PASIPEDA) adalah mendapatkan kategori “Layak”.

Berdasarkan hasil dari responden yaitu guru kelas UPT SDN Bagelenan 02 Kabupaten Blitar, maka diperoleh jumlah skor yang didapatkan adalah 55 dan skor yang diharapkan 55. Maka hasil dari media Papan Sistem Peredaran Darah (PASIPEDA) dari respon guru adalah “Layak”. Produk atau media pembelajaran yang telah selesai didesain dan disusun menjadi media Papan Sistem Peredaran Darah (PASIPEDA) yang sudah melalui tahap validasi oleh para ahli, lalu diuji cobakan kepada responden yaitu siswa kelas V SD Negeri Bagelen 02 Kabupaten Blitar.

Peneliti melakukan uji coba kepada 21 siswa. uji coba produk dilakukan oleh peneliti secara langsung datang kesekolah. Uji coba produk dilakukan di kelas V.

Langkah pertama seperti yang ada di alur tujuan pembelajaran. peneliti terlebih dahulu menjelaskan materi tentang sistem peredaran darah, mulai dari pengertian dan fungsi organ sistem peredaran darah. Setelah selesai peneliti membagikan *Pre-Test* sebelum menggunakan media pembelajaran untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. setelah itu siswa mendengarkan penjelasan peneliti tentang sistem peredaran darah dengan menggunakan media pembelajaran Papan Sistem Peredaran Darah (PASIPEDA). setelah selesai peneliti membagikan *Post-Test* untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media Papan Sistem Peredaran Darah (PASIPEDA).

Berdasarkan data hasil *Pre-Test* sebelum menggunakan media pembelajaran diperoleh skor 1680 maka dapat dikategorikan bahwa sebelum penggunaan media Papan Sistem Peredaran darah (PASIPEDA) peningkatan hasil belajar siswa masih kurang. Sedangkan hasil *Post-Test* sudah menggunakan media Papan Sistem Peredaran darah (PASIPEDA) dengan perolehan skor 2040. hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang sangat tinggi sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Papan Sistem Peredaran Darah (PASIPEDA).

PEMBAHASAN

Pengembangan media papan sistem peredaran darah (PASIPEDA).

Peningkatan dan pengembangan media pembelajaran papan sistem peredaran darah (PASIPEDA) menggunakan model pengembangan ADDIE dengan langkah-langkah yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media papan sistem peredaran darah (PASIPEDA). tahap pertama yaitu tahap *Analysis*, tahap ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan apa yang dihadapi di sekolah yaitu dari 21 siswa terdapat 11 siswa yang kurang paham dalam materi sistem peredaran darah. Selain itu dapat diketahui guru belum menggunakan media dalam mengajarkan materi sistem peredaran darah. Dengan demikian peneliti mengembangkan media pembelajaran papan sistem peredaran darah (PASIPEDA) yang dirasa akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPT SDN Bagelenan 02 Kabupaten Blitar.

Kedua yaitu tahap *desigh*, pada tahap ini hal yang dilakukan adalah merancang isi, isi dari papan sistem peredaran darah (PASIPEDA) disesuaikan dengan hasil belajar. Setelah mengetahui isi dari media tahap selanjutnya adalah memilih bahan, dan gambar yang digunakan, karena media yang akan dikembangkan adalah papan sistem peredaran darah (PASIPEDA), maka bahan yang digunakan berbahan dasar kayu/triplek. Ketiga tahap *development*, pada tahap ini dilakukan validasi instrumen yaitu validasi instrumen ahli media, validasi instrumen ahli materi, dan validasi instrumen kelayakan media. Setelah validasi instrumen dilakukan uji validasi produk yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi kelayakan media.

Keempat yaitu tahap *Implementasi*, pada tahap ini dilakukan uji kelayakan pada guru. Selain itu juga dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Terakhir yaitu *Evaluation*, pada tahap ini dilakukan revisi akhir produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan ahli yang diberikan selama tahap validasi. Berdasarkan dari hasil validasi didapatkan saran terhadap media pembelajaran yaitu penambahan Judul atau Nama Media Diatas.

Kelayakan media papan sistem peredaran darah (PASIPEDA).

Peneliti yang sejalan dengan penggunaan papan sistem peredaran darah (PASIPEDA) penelitian ini yang dilakukan oleh Anisa Nur Hasanah (2020) dengan judul

“Pengembangan Media Pembelajaran PAPEDAM (papan peredaran darah manusia) Untuk Pembelajaran IPA di Kelas V SD” dengan hasil penelitian menunjukkan tingkat kelayakan media PAPEDAM kepada para ahli diperoleh nilai rata-rata 98,22% untuk hasil media, 93,75% untuk ahli materi, dan 96,45% untuk ahli bahasa. Hasil uji coba penggunaan 98,85% untuk tahap one to one. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran PAPEDAM tersebut kedalam kategori sangat baik sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPA materi sistem peredaran darah manusia tema 4 “sehat itu penting” kelas V sekolah dasar.

Tujuan peneliti yaitu kelayakan produk ini bertujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya media papan sistem peredaran darah (PASIPEDA) jika digunakan dalam pembelajaran. kelayakan produk ini dinilai oleh guru kelas V UPT SDN Bagelenan 02 yaitu Ibu Farida Istiana S.Pd di peroleh hasil yaitu :

Kelayakan produk secara keseluruhan di peroleh skor 100% dengan kriteria “Sangat Layak” Hasil penelitian kelayakan produk terhadap media Papan sistem peredaran darah (PASIPEDA) ini meliputi tiga aspek yaitu (1) Pada aspek Tampilan media papan sistem peredaran darah (PASIPEDA) diperoleh skor sebesar 100% dengan kriteria “Sangat Layak” (2) Pada aspek penyajian materi diperoleh skor sebesar 100% dengan kriteria “Sangat Layak” (3) Pada aspek Manfaat diperoleh skor sebesar 100% dengan kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil keseluruhan dari aspek penilaian maka media papan sistem peredaran darah (PASIPEDA) Sangat Layak digunakan dalam pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar siswa kelas V UPT SDN Bagelenan 02 Kabupaten Blitar.

Berdasarkan hasil penilaian tes peningkatan hasil belajar siswa yang diperoleh dari 21 siswa kelas V UPT SD Negeri Bagelen 03 Kabupaten Blitar sebagai responden diperoleh hasil uji *pre-test* dan *post-test* diketahui *N-Gain Score* adalah 0,9333 berada diatas 0,7, maka kategori yang diperoleh adalah “Tinggi” yang artinya media pembelajaran papan sistem peredaran darah (PASIPEDA) berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa, dapat dilihat adanya peningkatan berdasarkan perolehan hasil uji coba sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran papan sistem peredaran darah (PASIPEDA) dengan jumlah rata-rata *pre-test* lebih rendah dibandingkan dengan *post-test* yaitu $16,80 < 20,40$. Kemudian pada hasil analisis *N-Gain* diperoleh nilai rata-rata 0,9026 dengan kategori “Tinggi”.

Berdasarkan hasil *Pre-test* dan *Post-test* yang telah diperoleh menyatakan media papan sistem peredaran darah (PASIPEDA) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan kategori “Tinggi”. Hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2010) hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap tidak sopan menjadi sopan dan lain sebagainya.

Hasil penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Nurmala Sari Dewi (2021) dengan judul “ Pengembangan Alat Peraga IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA MTS Baiturohim Kabar Lombok Timur”. Dengan hasil penelitian menunjukkan hasil persentase ahli media dan ahli materi yang menunjukkan sangat baik dan media papan sistem peredaran darah layak digunakan sebagai media pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Pengembangan media papan sistem peredaran darah (PASIPEDA) ini digunakan model pengembangan ADDIE dengan langka-langka yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran papan sistem peredaran darah (PASIPEDA). Pengembangan media papan sistem peredaran darah (PASIPEDA) berdasarkan pada permasalahan yang terjadi disekolah. Hasil pengembangan media ini digunakan sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V

Kelayakan media papan sistem peredaran darah (PASIPEDA) dapat dilihat dari hasil perhitungan dari validasi media yang telah dilakukan, maka diperoleh nilai sebesar 86% dengan kriteria Sangat Layak, dan perhitungan dari validasi materi diperoleh nilai sebesar 90% dengan kriteria Sangat Layak Uji kelayakan oleh guru mendapatkan hasil 100%. jika rentang presentase sebesar 81% - 100% maka produk yang dikembangkan termasuk dalam kriteria Sangat Layak

Peningkatan media papan sistem peredaran darah (PASIPEDA) ini dapat dilihat dari prolehan rata-rata skor yang menunjukkan nilai *Post-test* lebih baik dari nilai *Pre-test* yaitu *Post-test* dengan rata-rata 97,2 dan *Pre-test* dengan rata-rata 80 Perbedaan yang signifikan juga dibuktikan pada hasil perhitungan uji N-Gain yang diperoleh hasil akhir mencapai 0,93 dengan demikian, maka N-Gain yang diperoleh termasuk dalam kategori "Tinggi" Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media Papan Sistem Peredaran Darah (PASIPEDA) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPT SDN Bagelenan 02 Kabupaten Blitar.

DAFTAR RUJUKAN

Alfi, C., Sumarmi, & Amirudin, A. (2016) Pengaruh Pembelajaran Geografi Berbasis Masalah Dengan Blended Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(4), 597 – 602.

Arikunto, Suharsimi. dkk. 2010. Penelitian Tindakan Kelas hasil Belajar. Artikel cendekiawan Jakarta: Bumi Aksara.

Dewi, n. s. (2021). pengembangan alat peraga IPA untuk meningkatkan hasil belajar IPA MTS Baiturrahim Kabar Lombok Timur.

Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media .

Fatih, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Saintifik berbasis Multimedia melalui Model Discovery Learning (Studi pada Tema Selamatkan Mahkluk Hidup Kelas 6 SDN Kepanjenkidul 2 Kota Blitar). *JURNAL PENDIDIKAN: Riset & Konseptual*, 2(2), 137–149.

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/42/44

Fatih, M. (2020a). A Peningkatan Membaca Pemahaman Melalui Implemantasi Model Talking Stick dan Media Talking Card untuk Siswa Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar | Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(3), 506-514.

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/277

Fatih, M. (2020b). Pengembangan Bahan Ajar Puzzle pada Matematika Berbasis Realistik Materi KPK dan FPB (Studi pada Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar). *Briliant : Jurnal Riset Dan Konseptual*, 5(2), 348

<https://doi.org/10.28926/briliant.v5i2.348>

Fatih, M., & Alfi, C. (2021). Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi Sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 51-62.

Fatih, M., Alfi, C., Santoso, E., & Novianti, R. D. (2022). Pengembangan Ensiklopedi Pembelajaran PKn Siswa Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan Riset Dan Konseptual*, 6 (1), 112

https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i1.467

Hasanah, A. N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PAPEDAM (papan peredaran darah manusia) Untuk Pembelajaran IPA Di Kelas V SD.

Hidayah, Prastyaning dkk. 2018. Pengembangan Media Sepeda (Sistem Peredaran darah) dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *International Journal of Elementary Education*. 2 (4) 307.

Siagian, T.A., Muclhlis, E.E., & Oktavia, R.D. (2020). *Pengaruh Model Prolem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII Smp Negeri 01 Kota Bengkulu*. 4.

Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.

Tarigan, Roslina. 2016. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Alat Peraga pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SD 048233 Tigabinanga T.P2015/2016. Universitas Quality: tidak diterbitkan

Yesi Ria Munawaroh. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Berfikir Kreatif Peserta Didik Pada Materi Biologi Kelas XI Sekolah Menengah Atas*.