

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LINGKARAN  
SIKLUS AIR PADA MATA PELAJARAN IPA UNTUK  
SISWA KELAS V DI SDN 4 WAY SERDANG**

**Elistin Anggraini<sup>1</sup>, Aty Nurdiana<sup>2</sup>, Yulita Dwi Lestari<sup>3</sup>**  
<sup>123</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung  
[elistinanggraini@gmail.com](mailto:elistinanggraini@gmail.com)<sup>1</sup>, [aty\\_nurdiana@stkipgribl.ac.id](mailto:aty_nurdiana@stkipgribl.ac.id)<sup>2</sup>,  
[dwilestariyulita@gmail.com](mailto:dwilestariyulita@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Mengetahui efektivitas kerja media pembelajaran siklus pengembangan (linusir) dan mendokumentasikan reaksi guru dan siswa terhadap kegiatan pembelajaran berbasis linusir merupakan tujuan utama proyek yang ditargetkan untuk siswa kelas V SDN 4 Way Serdang ini. Dua puluh siswa kelas lima dijadikan sebagai sampel penelitian. Kuesioner digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini, dan analisis kuantitatif dan kualitatif dilakukan terhadap hasilnya. Pakar materi pelajaran, media, dan bahasa semuanya memanfaatkan platform pembelajaran linusir. Selanjutnya dicatat reaksi guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang diujikan. Nilai rata-rata sebesar 68% diperoleh berdasarkan temuan validasi ahli materi, rata-rata 90% berdasarkan hasil validasi ahli media, dan rata-rata 78% berdasarkan rekomendasi ahli siswa. Media pembelajaran dinilai tepat berdasarkan tiga faktor yaitu rata-rata respon guru sebesar 94%, rata-rata respon siswa pada uji kelompok kecil sebesar 83%, dan rata-rata respon siswa pada uji kelompok besar sebesar 88%, hal ini menunjukkan bahwa terdapat adalah kemajuan. Bahan ajar penelitian ini layak untuk disebutkan.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Lingkaran Siklus Air (*Linusir*)

**Abstract:** Finding out how effectively development cycle learning media (*linusir*) works and documenting teacher and student reactions to *linusir*-based learning activities are the primary goals of this project, which is targeted at fifth graders at SDN 4 Way Serdang. Twenty fifth graders served as the research sample. A questionnaire was employed as a data collecting tool in this study, and both quantitative and qualitative analyses were performed on the results. Subject matter, media, and language specialists all made use of the *linusir* learning platform. Afterwards, the teacher's and students' reactions to the tested learning medium were recorded. A mean score of 68% was achieved by the material experts' validation findings, a 90% average by the media experts', and a 78% average by the student experts' recommendations. The learning media was deemed appropriate based on these three factors: the average teacher response was 94%, the average student response in the small group trial was 83%, and the average student response in the large group trial was 88%, indicating that there was progress. This study's instructional materials are definitely worth mentioning.

**Keywords:** Learning Media, An *Linusir* Cycle Circle

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran IPA diajarkan dimulai pada tahun-tahun sekolah dasar. Penelitian dalam komunitas ilmiah cenderung berfokus pada topik yang memiliki relevansi langsung dengan kehidupan masyarakat sehari-hari. Mengajari anak-anak untuk bertanya dan menyelidiki topik yang belum mereka pahami sepenuhnya adalah salah satu dari

banyak manfaat pendidikan ilmiah. Di sisi lain, terdapat banyak konten investigasi atau berbasis penemuan di kelas ilmiah, yang mungkin membuat siswa lebih terlibat dalam pendidikan mereka sendiri.

Dalam proses kegiatan pembelajaran seorang pendidik idealnya menyediakan media dan perangkat pembelajaran guna memaksimalkan

pencapaian tujuan pembelajaran dan memperlancar proses pembelajaran yang efisien. Kapasitas media pembelajaran untuk membenamkan siswa dalam peristiwa dunia nyata memiliki efek ganda yaitu menarik perhatian mereka dan meningkatkan retensi mereka terhadap materi pelajaran. Siswa kelas V sangat bersemangat dan terlibat ketika ditawarkan alat bantu belajar, oleh karena itu sayang sekali pembelajaran ilmiah tentang siklus air tidak lebih baik. Permasalahannya adalah belum tersedianya media pembelajaran yang tepat bagi siswa.

Tetapi ketika peneliti melakukan observasi dalam pembelajaran di kelas peserta didik mengalami beberapa kesulitan dalam pembelajaran. Penyebab utamanya yaitu pendidik belum menggunakan media pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran kurang optimal, kegiatan atau proses belajar mengajar lebih banyak menggunakan metode ceramah, dan saat ini sumber referensi yang digunakan dalam pembelajaran hanya menggunakan buku saja, sehingga belum banyak sumber referensi pembelajaran yang didapat sehingga menyebabkan proses pembelajaran kurang bervariasi.

Berdasarkan hasil observasi ke sekolah dan hasil wawancara pada pra penelitian wali kelas V, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran IPA seperti keterbatasan sumber belajar yang menyebabkan kendala dalam pencapaian nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM), masalah lain yang dikemukakan wali kelas salah satu fasilitas penunjang yang digunakan di sekolah yaitu buku pegangan siswa. Buku tersebut digunakan sebagai sumber belajar yang digunakan masih terbatas pada gambar ilustrasi tentang materi siklus air. Siswa kesulitan memahami konsep yang diajarkan di kelas karena hal ini. Pengalaman-pengalaman baru, minat yang terusik, dan motivasi intrinsik untuk belajar semuanya mungkin dihasilkan

dari penggabungan media ke dalam proses pendidikan. Pendidik juga dapat memperoleh manfaat dari media pembelajaran dalam hal penyampaian konten kepada siswa, yang pada gilirannya mendorong keterlibatan siswa-guru. Maka dari itu, pengembangan media pembelajaran yang digunakan harus dapat membawa kegiatan pembelajaran menjadi aktif, berkesan serta dapat membuat peserta didik mendapat pengalaman secara langsung. Salah satu media alternatif yang digunakan peneliti adalah media pembelajaran lingkaran siklus air (*linusir*). Media *linusir* ini termasuk media yang menarik untuk digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran serta dapat mengajarkan peserta didik tentang tahapan siklus air. Media lingkaran siklus air (*linusir*) ini diharapkan dapat menjadi daya tarik sehingga mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Karena dalam media ini terdapat tahapan-tahapan siklus air yang menarik untuk dipelajari, media ini di desain semenarik mungkin yang sesuai dengan tahapan siklus air. Media ini juga dilengkapi dengan miniatur alam seperti tumbuhan, hewan, dan sebagainya. Sehingga, peserta didik dapat mengenal dan memahami tahapan siklus air dengan mudah dan selalu di ingat.

Menyikapi permasalahan tersebut, peneliti berencana mempelajari siklus air sebagai sarana pengenalan konsep ilmiah kepada siswa kelas V SDN 4 Way Serdang. Alasan sederhananya adalah bahwa media ini merupakan salah satu dari sekian banyak bentuk media pendidikan yang mempunyai daya untuk menggugah minat siswa, mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dan pada akhirnya menumbuhkan kecintaan belajar dalam diri mereka. Media ini dijadikan stimulus agar peserta didik tidak hanya membaca dan melihat tahapan siklus air dalam media tersebut, melainkan juga dapat memberikan pembelajaran yang optimal.

Media lingkaran siklus air (*linusir*) ini dibuat dengan mengaitkan tahapan siklus air yang dilengkapi dengan miniatur alam yang sesuai dengan keadaan alam yang sebenarnya. Oleh sebab itu, maka peneliti melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Siklus Air Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa Kelas V di SDN 4 Way Serdang”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan kerangka kerja untuk pembuatan bahan ajar di masa depan untuk kelas sains kelas lima yang berkisar pada siklus air. Sebagai paradigma perancangan pembelajaran yang sistematis, model ADDIE menjadi landasan penelitian pembuatan media pembelajaran lingkaran siklus air. Metodologi pengembangan penelitian ADDIE dipandang lebih komprehensif dan logis pada tahap pengembangan produk. Menurut Mulyatiningsih (2016), model ini memiliki beberapa potensi penerapan dalam produksi produk terkait pembelajaran, antara lain model, strategi, teknik, media, dan bahan ajar. Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi merupakan lima fase yang membentuk paradigma ADDIE menurut Romiszowski (dalam I Made Tegeh, dkk., 2015: 189). evaluasi).

Kuesioner berfungsi sebagai alat pengumpulan data utama untuk penelitian ini. Para ahli di bidang media, materi, dan bahasa menggunakan kuesioner untuk memverifikasi isi media dan untuk mengukur pendapat guru dan siswa.

Uji coba dilakukan dalam dua tahap: satu untuk kelompok kecil dan satu lagi untuk lapangan. Di SDN 4 Way Serdang, uji coba berlangsung di kelas V.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Studi pendahuluan di SDN 4 Way Serdang menjadi sumber langkah analisis tersebut. Materi pembelajaran lingkaran siklus air (*linusir*) dikembangkan dengan

bantuan rekomendasi dan pertimbangan analisis. Analisis kurikulum dan kebutuhan siswa merupakan bagian dari proses tersebut. Tujuan dilakukannya analisis kebutuhan adalah untuk mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki guna menginformasikan pengembangan media pembelajaran yang akan meningkatkan pengalaman belajar siswa. Analisis kurikulum, bagaimanapun juga, melibatkan pengamatan terhadap ciri-ciri kurikulum yang sebenarnya digunakan di ruang kelas. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa proses pengembangan mengikuti kriteria kurikuler yang relevan.

### 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Untuk merancang media pembelajaran Lingkaran Siklus Air (*linusir*) yang mampu memikat siswa, perlu diketahui komponen-komponen apa saja yang akan membentuk media tersebut, seperti pengembangan ide dan tata letak. Tahapan proses desain produk ini meliputi penyesuaian Modul Ajar Kurikulum Mandiri, Hasil Pembelajaran (CP), dan Tujuan Pembelajaran (TP) serta desain produk media *Linusir*. Modul, buku siswa, dan sumber bahan ajar IPA SD kelas V menjadi sumber yang digunakan untuk membuat media pembelajaran *Linusir*.



**Gambar 1**  
**Desain Awal Media.**

Gambar di atas merupakan desain awal dari media pembelajaran lingkaran siklus air (*linusir*), pada media tersebut terdapat empat proses tahapan siklus air yang terjadi di alam. Warna pada media *linusir*

ini menyerupai warna pada wujud aslinya, sehingga peserta didik dapat menerima pembelajaran secara kongkrit.

### **3. Tahap Pengembangan (Development)**

Para ahli di bidang media, materi, dan bahasa, serta masukan guru dan siswa dari uji coba kelompok kecil dan lapangan, memvalidasi pengembangan media dalam penelitian ini.

Materi media pembelajaran Linusir yang baru dikembangkan diujikan kepada siswa baik di ruang kelas maupun di luar ruangan. Sedangkan kelayakan produk yang dibuat ditentukan oleh evaluasi hasil validasi ahli materi, media, dan bahasa. Revisi dilakukan berdasarkan saran profesional untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan benar-benar layak untuk diuji.



**Gambar 2**  
**Hasil Pengembangan Media**  
**Lingkaran Siklus Air (Linusir).**

Berdasarkan hasil evaluasi, rata-rata 68% responden menilai dirinya ahli materi, 90% ahli media, dan 78% ahli bahasa. Secara keseluruhan, media pembelajaran Linusir termasuk dalam kategori baik untuk pembelajaran.

Temuan uji lapangan menunjukkan skor rata-rata 88% dengan kategori sangat menarik, sedangkan temuan uji coba kelompok kecil menunjukkan skor rata-rata 83%. Di sisi lain, skor rata-rata sebesar 94% diberikan untuk komentar yang diberikan oleh pendidik. Kesimpulannya, media pembelajaran Linusir merupakan alat yang menarik untuk pendidikan.

### **SIMPULAN**

Berikut ini adalah kesimpulan yang diambil dari penelitian dan pembahasan selanjutnya.

1. Membuat bahan ajar lingkaran siklus air (linusir) berdasarkan paradigma ADDIE desain pembelajaran sistematis. Metodologi pengembangan penelitian ADDIE dipandang lebih komprehensif dan logis pada tahap pengembangan produk. Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi adalah lima tahapan yang membentuk paradigma ADDIE.
2. Evaluasi jawaban instruktur dan siswa, selain ahli materi pelajaran dan bahasa, mengkonfirmasi validitas penelitian ini. Berdasarkan hasil evaluasi, rata-rata 68% responden menilai dirinya ahli materi, 90% ahli media, dan 78% ahli bahasa. Secara keseluruhan, media pembelajaran Linusir termasuk dalam kategori baik untuk pembelajaran.
3. Temuan uji coba lapangan menunjukkan skor rata-rata 88% dengan kategori sangat menarik, sedangkan temuan uji coba kelompok kecil menunjukkan skor rata-rata 83%. Di sisi lain, skor rata-rata sebesar 94% diberikan untuk komentar yang diberikan oleh pendidik. Kesimpulannya, media pembelajaran Linusir merupakan alat yang menarik untuk pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Kurniawan, Candra & Hidayat. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Siklus Air dan Dampaknya Pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan untuk Kelas V SDN Jetis II*. Jurnal Pendidikan Ke-SD-an: Universitas Sanjanawiyata Tamansiswa.
- Lestari, Putri & Hudaya, Adeng. (2018). *Penerapan Model Quantum Teaching Sebagai Upaya Meningkatkan Belajar Siswa*. Jurnal Education, Vol. 5, No. 1 Oktober 2018.
- Litahayu, Dyah. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Flip Chart*. (Skripsi Sarjana, UIN Raden Intan Lampung).
- Mardicko, Afri. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vol. 4, No. 4. Tahun 2022.
- Mawatina, Aulia, Nadya. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Water Cycle Daur Hidrolisis*. (Skripsi Sarjana, Universitas Muhammadiyah Jakarta).
- Rohmah, Nidaur, Annisa. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Dasar*. Jurnal Cendekia, Vol.09, No. 02. Oktober 2017, Hal. 193-210.
- Sefrina, Wulan & Hasanah. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air Pada Mata Pelajaran IPA*. Jurnal PGSD: STKIP Kusuma Negara.

