

**PENGEMBANGAN MEDIA DART BOARD UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPA KELAS II DI SDIT AL AKBAR
KARANGGAYAM SRENGAT BLITAR**

Siti Khumairo' Yuli Al-Manik¹

Abstract

The aim of this study was to explore how the process of developing and testing the feasibility of the Dart Board as a learning medium to improve student learning outcomes in class II science subjects at SDIT Al Akbar Karanggayam Srengat Blitar. The research method used is research and development (R & D), which is a research method used to produce certain products and to test the effectiveness of these products. The results showed that the effect of using dart board media on student learning outcomes in class II-B showed the percentage of completeness by looking at the comparison before and after using dart board media, namely before treatment with dart board media was 8.33% so that there were 91.6% students who had not complete. However, after receiving treatment using dart board media, it increased to 87.5% and of course 12.5% of students were categorized as incomplete.

Keywords: *Research and Development, Learning Media, Dart Board, Learning Science.*

Pendahuluan

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas selaku pengampu mata pelajaran IPA peserta didik kelas II di SDIT Al Akbar Karanggayam Srengat Blitar, selama proses pembelajaran IPA berlangsung, suasana pembelajaran sudah cukup kondusif. Sebagian peserta didik sudah terlibat aktif dalam proses pembelajaran, meskipun masih ada beberapa peserta didik yang pasif dan kurang bersemangat saat guru menjelaskan materi pembelajaran, serta masih terdapat beberapa peserta didik yang belum mampu menguasai materi pelajaran yang disampaikan.² Untuk hasil belajar peserta didik masih ada yang dibawah KKM untuk nilai ulangan dan Penilaian Tengah Semester (PTS) dikarenakan masih ada peserta didik yang belum memahami materi IPA yang

¹ IAIN Tulungagung

² Hasil Wawancara Peneliti Dengan Guru Kelas II-B SDIT AL AKBAR Tanggal 14 Februari 2019

disampaikan.³ Maka penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, membuat siswa tertarik, dan dapat menumbuhkan motivasi belajar dalam memahami materi, maka di ciptakanlah suasana belajar sambil bermain yaitu dengan media pembelajaran *Dart Board*. *Dart Board* merupakan penerapan dart game yang telah dimodifikasi. Pada permainan ini peserta didik ditugaskan untuk melempar anak panah (*dart*) menuju papan (*board*) yang telah dipersiapkan. Dalam *Dart Board* menyediakan materi dan soal-soal latihan. Pada setiap soal latihan terdapat point yang akan didapat peserta didik apabila mampu menjawab soal dengan benar, sedangkan soal yang tidak bisa dijawab maka tidak mendapatkan point. Besarnya point yang didapatkan peserta didik disesuaikan dengan hasil lemparan anak panah pada setiap kelompok yang menempel dan bisa menjawab soal yang disediakan. Papan *Dart Board* mempunyai kolom angka 1-20 yang menandakan point yang akan diterima pada setiap soal. Papan dart board memiliki titik tengah berwarna kuning yang mengadakan bonus point 20 tanpa mengerjakan soal.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis menemukan permasalahan sebagai berikut, 1) bagaimana proses pengembangan *Dart Board* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas II di SDIT Al Akbar Karanggayam Srengat Blitar? 2) bagaimana kelayakan penggunaan media *Dart Board* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas II di SDIT Al Akbar Karanggayam Srengat Blitar?

Metode Penelitian

Jenis dan metode penelitian yang digunakan dalam menjawab masalah di atas adalah dengan menggunakan metode Development (*R & D*) yakni penelitian dengan goal berupa menghasilkan produk tertentu dan sekaligus menguji keefektifan produk tersebut. Untuk mendapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji

³ Dokumen Penilaian Tengah Semester kelas II SDIT AL AKBAR tanggal 14 Februari 2019

keefektifan produk agar dapat berfungsi untuk masyarakat luas. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap).⁴

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* karena penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Proses atau langkah penelitian sebagai berikut: 1. Pemilihan sekolah, 2. Potensi dan masalah, 3. Pengumpulan data, 4. Desain produk, 5. Uji validasi pakar, 6. Revisi produk, 7. Uji coba lapangan. Adapun teknik pengumpulan datanya dengan menggunakan wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk memperoleh data penilaian peserta didik sebelum menggunakan media *dart board* dan setelah menggunakan media *dart board*. Sedangkan observasi dan wawancara digunakan untuk menggali data tentang proses pembelajaran IPA, respon peserta didik, dan keadaan peserta didik.

Hasil dan Pembahasan

Kajian Teori

1. Konsep Media Pembelajaran dan Model Pengembangan Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang secara harfiah memiliki arti “perantara” atau pengantar.⁵ Media pembelajaran memiliki tiga peranan, yaitu peran sebagai penarik perhatian (*intentional role*), peran komunikasi (*communication role*), dan peran ingatan/penyimpanan (*retention role*).⁶

Media pembelajaran merupakan wahana penyalur atau wadah pesan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Di samping dapat menarik perhatian siswa, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi dilengkapi dengan Metode R&D*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2006), 333

⁵ Yusufhadi Miarso, *Teknologi Komunikasi Pendidikan Pengertian dan Penerapannya di Indonesia*, (Jakarta: Pustekom Dikbud dan CV Rajawali, 1986), 25

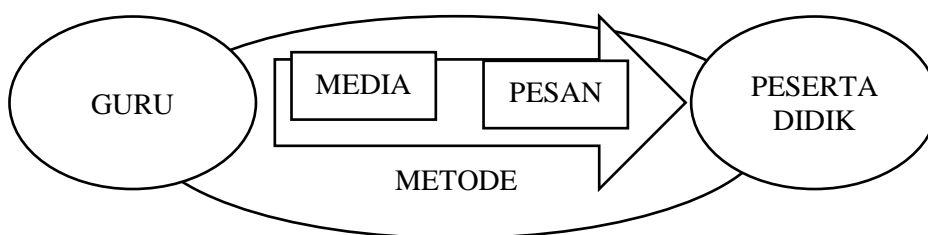
⁶ Umi Rosyidah, dkk, *Active Learning Dalam Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2008), 96

setiap mata pelajaran. Dalam penerapan pembelajaran di sekolah , guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar.

Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar sebagaimana berikut:⁷

- a. Memperkaya pengalaman belajar peserta didik;
- b. Ekonomis;
- c. Meningkatkan perhatian peserta didik terhadap pelajaran;
- d. Membuat peserta didik lebih siap belajar;
- e. Mengikutsertakan banyak panca indera dalam proses pembelajaran;
- f. Meminimalisir perbedaan persepsi antar guru dan peserta didik;
- g. Menambah kontribusi positif peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar;
- h. Membantu menyelesaikan perbedaan pribadi antar peserta didik;

Fungsi media pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Fungsi Media Pembelajaran

Gambar tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai pengantar pesan dari guru pada peserta didik melalui metode

⁷ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta Selatan: Ciputat Press, 2002), 101

pembelajaran yang digunakan. Secara umum, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi:⁸

- a. Media visual merupakan media yang penyampaian pesannya terfokus melalui indra penglihatan.⁹
- b. Media pembelajaran audio adalah media yang hanya dapat didengar, berupa suara dengan berbagai alat penyampai suara baik.¹⁰
- c. Media audio-visual merupakan gabungan atau kombinasi dari media audio dan media visual.¹¹

Secara lebih luas, ada banyak manfaat yang diperoleh dari menggunakan media pembelajaran dalam mengajar, di antaranya:¹²

- a. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik, dan memungkinkan peserta didik untuk menguasai tujuan pengajaran yang lebih baik.¹³
- b. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga dalam memberikan materi pelajaran.¹⁴
- c. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan keterangan guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.¹⁵

⁸ Priansa dan Donni, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik.*, (Bandung: Pustaka Setia, 2017), 141-147.

⁹ *ibid*

¹⁰ M. Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Cet. ke-1, (Banjarmasin: Antasari Pers 2012), 17

¹¹ *Ibid*

¹² Darwyn Syah, *Perencanaan Sistem Pengajaran Pendidikan Agama Islam*, Jakarta; Gaung Persada Press, (2007), 125-126

¹³ *Ibid*

¹⁴ *Ibid*

¹⁵ *Ibid*

- d. Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.¹⁶
- e. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.¹⁷
- f. Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indera seperti: terlalu besar, terlalu kecil, gerak terlalu lambat, gerak terlalu cepat, peristiwa masa lalu, kompleks, dan konsep yang terlalu luas.¹⁸

2. Dart Board Sebagai Media Pembelajaran

Media *Dart Board* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dengan cara bermain sehingga memberi siswa situasi-situasi yang menyenangkan, tidak membosankan dan mudah untuk mengekspresikan ide-ide dan perasaan yang tidak akan dapat diterima orang lain, untuk mempermudah siswa dalam menjawab pertanyaan.

Penggunaan media papan dart ini mungkin akan dapat menjadi alternatif media yang mampu menarik siswa aktif dalam pembelajaran. Selain menarik dalam bentuk media pembelajaran ini juga sangat menarik dalam hal permainan. Media ini juga di lengkapi kartu yang terdiri dari beberapa gambar yang akan memberi pemahaman secara konkrit kepada siswa.



Gambar 2. 2 Contoh Papan *Dartboard*

Kelebihan media *Dart Board* diantaranya yaitu:

- a. Mudah dalam penyajian
- b. Menarik penasarannya siswa
- c. Cocok untuk pembelajaran yang menuntut siswa aktif

¹⁶ *Ibid*

¹⁷ *ibid*

¹⁸ *Ibid, ... 126*

- d. Cocok digunakan untuk pembelajaran kelompok maupun individu
- e. Seru dalam pembelajaran
- f. Siswa bisa belajar mandiri karena materi sudah berada didalam kartu berupa pertanyaan
- g. Melatih siswa menyampaikan pendapatnya
- h. Permainan mudah dipahami

Selain memiliki kelebihan, tentu media ini juga memiliki kekurangan antara lain:¹⁹

- a. Dibutuhkan keuletan dalam pembuatan karena harus menyiapkan beberapa pertanyaan dan jawaban juga bahan yang agak sulit di dapat.²⁰
- b. Tidak semua mata pelajaran dapat di masukan dalam media ini.²¹
- c. Dalam penggunaan di kelas bawah atau kelas kecil harus dengan pengawasan karena memiliki anak panah yang membahayakan jika disalahgunakan.²²

Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran *Dart Board* adalah sebagai berikut:

- a. Alat
 - 1) Penggaris
 - 2) Gunting
 - 3) Lem lilin
 - 4) Pensil
 - 5) Spidol
 - 6) Cutter
- b. Bahan
 - 1) Spon ati berwarna hitam dan kuning

¹⁹ Maya Siskawati, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Board* untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa, *Jurnal Studi Sosial*, Vol. 4, No. 1, 2016

²⁰ *Ibid*

²¹ *ibid*

²² *ibid*

- 2) Styrofoam
- 3) Tripplek

Cara membuat media *Dart Board* dalam pembelajaran IPA ini adalah sebagai berikut:

- a. Pembuatan papan dart dimulai dengan mencari bahan papan dart berupa spons berwarna hitam dan kuning yang di bentuk lingkaran berulang-ulang kedalam dengan ukuran jarak per lingkaran 2,5 cm yang sebelumnya telah dibuat dalam diameter 50cm.
- b. Setelah pola jadi dimulai pemotongan secara manual menggunakan gunting, setelah semua pola terpotong barulah dimulai penyusunan di atas dasar spons yang lebih tebal dengan ukuran diameter 50 cm dengan menggunakan lem sebagai media perekat pembuatan papan dart dilakukan.

Adapun langkah-langkah penggunaan media *Dart Board* dalam pembelajaran IPA adalah sebagai berikut:

- a. Guru memberikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran.
- b. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok secara heterogen.
- c. Saat memulai permainan pemain di bagi menjadi beberapa kelompok beranggotakan 4-5 orang
- d. Dalam satu kelompok diharuskan membuat 1 tabel yang berisikan nama tiap anggota kelompok sebagai penghitungan point
- e. Dalam kelompok tersebut para pemain tidak bermain secara kelompok melainkan individu
- f. Setelah itu panah dibagikan kepada tiap kelompok
- g. Setelah terbagi menjadi beberapa kelompok pemain menentukan giliran siapa yang maju dulu kemudian bergantian sampai berulang ulang

- h. Setelah giliran melempar ditentukan masing-masing pemain melakukan lemparan
- i. Pemain dengan lemparan yang mengenai angka point akan mendapat giliran mendapat pertanyaan dari *brain card* yang di ambil oleh pelempar.
- j. Jika pemain yang mendapat pertanyaan dapat menjawab pertanyaan yang diberikan kepadanya maka poin akan di tambahkan pada tabel nama yang telah mereka buat sebelumnya.
- k. Jika tidak bisa maka pemain yang mendapat pertanyaan tidak mendapatkan poin dan dilanjutkan pada pemain lain dengan langkah yang sama

3. Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Selain itu IPA merupakan ilmu yang empirik dan membahas tentang fakta serta gejala alam. Fakta dan gejala alam tersebut menjadikan pelajaran IPA sebagai proses diciptakan untuk menentukan pembelajaran yang empirik dan faktual. Hakikat IPA sebagai proses dapat diwujudkan dengan melaksanakan pembelajaran yang melatih keterampilan proses bagaimana cara produk sains ditemukan.²³

²³.Sekolah Dasar, *Hakikat Pembelajaran IPA di sekolah*, dalam <http://www.sekolahdasar.net/2011/05/hakekat-pembelajaran-ipa-di-sekoah.html>, diakses tanggal 13 januari 2019

Tujuan dari mata pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:²⁴

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.²⁵
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.²⁶
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.²⁷
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.²⁸
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.²⁹
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTS.³⁰

Menurut Kurikulum Berbasis Kompetensi disebutkan bahwa pembelajaran IPA di SD/MI berfungsi untuk menguasai konsep dan manfaat IPA dalam kehidupan sehari-hari serta untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.³¹

- a. Sumber Energi

²⁴ Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011) 111

²⁵ *Ibid*

²⁶ *Ibid*

²⁷ *Ibid*

²⁸ *Ibid*

²⁹ Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011) 111

³⁰ *Ibid*

³¹ Sunaryo dkk, *Modul Pembelajaran ...*, 538

Sumber energi untuk membuat api dibutuhkan energi energi untuk membakar kertas karbon berasal dari cahaya matahari jadi matahari adalah sumber energi orang orang yang sedang berkemah membuat api unggun. Agar mereka tidak kedinginan mereka mendapat panas dari api unggun api adalah sumber energi dahulu kala sebelum ada kompor orang memasak memakai kayu bakar kayu bakar menghasilkan api dan panas kayu bakar adalah sumber energi sekarang banyak orang memakai kompor bahan bakarnya adalah minyak dan gas bumi minyak dan gas bumi menghasilkan energi panas minyak dan panas bumi adalah sumber energy.³²

b. Bentuk Energi

Lampu membutuhkan energi untuk menyala televisi juga butuh energi agar dapat ditonton energi lampu dan televisi bersumber dari listrik listrik adalah salah satu bentuk energy. lampu menghasilkan cahaya sama seperti matahari cahaya adalah salah satu bentuk energi pernahkah kamu mendengar radio atau suara gitar? kedua benda tersebut menghasilkan bunyi bunyi adalah salah satu bentuk energy.³³

c. Penghemat Energi

Peralatan yang kita gunakan sehari hari membutuhkan banyak energi energi akan habis jika dipakai terus menerus jika energi habis maka tidak ada lagi penggantinya akibatnya peralatan yang kita miliki tidak dapat digunakan lagi apa yang harus kita lakukan agar energi tidak cepat habis cara yang paling mudah adalah dengan menghemat energi matikan televisi apabila tidak ditonton lagi matikan lampu di siang hari dan ketika tidak dipakai pakailah peralatan yang hemat energi.³⁴

Pembahasan dan Hasil Penelitian

1. Uji Kelayakan Sistem Pembelajaran Menggunakan Papan Panah

³² Mulyati Arifin dkk, *ilmu Pengetahuan Alam dan Lingkunganku untuk Kelas II SD/MI*, (Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2009), 64

³³ *Ibid*

³⁴ *Ibid*

Uji kelayakan media pembelajaran Papan panah/*Dart Board* ini dilakukan melalui 5 tahap uji coba yaitu yang pertama adalah uji coba terhadap ahli media, yang kedua yaitu uji coba terhadap ahli materi, yang ketiga yaitu uji coba terhadap guru pengampu, yang keempat uji coba soal *post test*, dan yang kelima atau yang terakhir yaitu uji coba terhadap sekelompok kecil peserta didik yang terdiri dari 24 peserta didik. Uji terhadap ahli media pembelajaran dilakukan kepada dosen Desain Pembelajaran Pendidikan Dasar Islam yaitu Dr. Agus Purwowidodo, M.Pd. Uji terhadap ahli materi pembelajaran dilakukan kepada Dosen Pembelajaran IPA yaitu Dr. Agus Purwowidodo, M.Pd., dan kepada guru pengampu IPA kelas II SDIT Al Akbar Karanggayam yaitu Mira Iswanti, S.Pd.. Validitas terhadap soal *post test* dilakukan oleh Moh. Arif, M.Pd., dan Dr. Agus Purwowidodo, M.Pd. Selanjutnya, peneliti melakukan uji coba lapangan yang dilakukan pada peserta didik kelas II-B (kelas eksperimen) dan kelas IIA (sebagai kelas kontrol) di SDIT Al Akbar.

Komponen penilaian meliputi aspek kelayakan kualitas media, aspek kelayakan penyajian media dan aspek efisiensi dan efektivitas media. Data verbal berupa tanggapan serta saran yang ditulis oleh para ahli pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan dalam angket, sedangkan data nonverbal diperoleh dari pengisian angket yang berupa skor penilaian terhadap masing-masing aspek.

Komponen kelayakan pada aspek kebahasaan mendapatkan skor 83.33% dari ahli media Berdasarkan tabel persentase kelayakan produk penelitian dan pengembangan yang didasarkan pada buku Sa'dun Akbar, maka media ini termasuk dalam kategori valid (dapat digunakan dengan revisi kecil). Terdapat 6 butir penilaian pada kelayakan aspek kebahasaan dalam media ini dengan bermacam-macam skor pada masing-masing komponen. Diantara kelima komponen tersebut, ada beberapa komponen yang mendapatkan skor maksimal yaitu 4. Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi beberapa kriteria tersebut tanpa perlu dilakukan revisi. Namun, ada beberapa kriteria yang masih mendapat nilai 3, yang artinya media tersebut masih perlu diperbaiki sesuai

dengan saran yang diberikan oleh para dosen ahli agar bisa diimplementasikan di lapangan.

Komponen kelayakan pada aspek penyajian mendapatkan skor 75% dari ahli media dan termasuk dalam kategori valid (dapat digunakan dengan revisi kecil).

Komponen kelayakan pada aspek pengaruh penggunaan media mendapatkan skor 80% dari ahli media. Berdasarkan tabel persentase kelayakan produk penelitian dan pengembangan yang didasarkan pada buku Sa'dun Akbar, maka media ini termasuk dalam kategori sangat valid (dapat digunakan tanpa direvisi).

Komponen kelayakan pada aspek penilaian kelayakan tampilan menyeluruh mendapatkan skor 87.5% termasuk kategori sangat valid (dapat digunakan tanpa direvisi) dari ahli media.

Komponen kelayakan pada aspek relevansi materi mendapatkan skor 84.4% termasuk kategori sangat valid (dapat digunakan tanpa direvisi) dari ahli materi. Artinya, materi dalam media *dart board* sudah sesuai dengan materi yang terdapat dalam buku ajar.

Komponen kelayakan pada aspek keakuratan mendapatkan skor 86,6% termasuk kategori sangat valid (dapat digunakan tanpa direvisi) dari ahli materi . Artinya, media *dart board* sudah menggunakan bahasa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik usia SD/MI.

Komponen kelengkapan sajian mendapatkan skor 80% yang termasuk dalam kategori valid (dapat digunakan dengan sedikit revisi) dari ahli materi. Artinya, materi dalam media *dart board* ini sudah disajikan secara jelas sehingga mampu meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu peserta didik

Komponen kesesuaian dengan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik mendapatkan skor 100% yang termasuk dalam kategori sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi) dari ahli materi. Artinya, materi dalam media *dart board* ini sudah sesuai dengan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik secara

jelas sehingga mampu meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dalam proses pembelajaran.

Komponen Kesesuaian Bahasa Dengan Kaidah Bahasa Indonesia Yang Baik Dan Benar mendapatkan skor 80% yang termasuk dalam kategori valid (dapat digunakan dengan sedikit revisi) dari ahli materi. Artinya, materi dalam media *dart board* ini sudah sesuai dengan menggunakan bahasa dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar dalam pembelajaran secara jelas sehingga mampu mempermudah peserta didik menerima pesan yang disampaikan oleh guru dan meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dalam proses pembelajaran.

Komponen Keterbacaan dan kekomunikatifan skor 86,6% yang termasuk dalam kategori valid (dapat digunakan dengan sedikit revisi) dari ahli materi. Artinya, materi dalam media *dart board* ini sudah sesuai menggunakan bahasa peserta didik usia SD/MI sehingga dalam prosesnya tidak menimbulkan makna ganda dalam penyampaian pesan kepada peserta didik sehingga mampu mempermudah peserta didik menerima pesan yang disampaikan oleh guru dan meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Hasil Uji Coba Papan Panah Sebagai Media Pembelajaran

Hasil uji coba lapangan terhadap peserta didik juga menunjukkan hasil yang positif. Komponen uji coba lapangan terhadap peserta didik ini terdapat 9 butir penilaian yang mana diperoleh rata-rata penilaian sebesar 80% yang tergolong sangat layak untuk diimplementasikan.

Hasil respon guru dan peserta didik menunjukkan praktis dan efektif. Hasil respon guru menunjukkan skor rata-rata persentase 70% dengan hasil praktis dan efektif, untuk hasil respon peserta didik menunjukkan skor rata-rata persentase 86% dengan hasil sangat praktis dan sangat efektif. Dari kedua respon guru dan peserta didik bisa diambil kesimpulan bahwa media *dart board* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil analisis data dari pre test dan post test menunjukkan peningkatan selisih nilai rata-rata antara pre test dan post test sebesar 22. Dapat dilihat nilai

rata-rata pretest yaitu 40 sedangkan nilai rata-rata post test yaitu 86. Prosentase ketuntasan pada saat pre test hanya sebesar 8,33% dan meningkat pada saat post test menjadi 87,5% dengan perolehan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100.

Berdasarkan data yang diperoleh tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan Dart board sebagai media pembelajaran yang telah dikembangkan terhadap peningkatan hasil belajar kelas II SDIT Al Akbar Karanggayam Srengat Blitar. Dari penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa produk pengembangan media Dart board ini memang valid dan efektif serta layak untuk digunakan serta dapat meningkatkan hasil belajar.

Kesimpulan

Hasil penelitian dengan mengembangkan *dart board* sebagai media pembelajaran IPA peneliti menyimpulkan bahwa *dart board* sebagai media pembelajaran layak digunakan berdasarkan hasil data analisis komponen kualitas media mendapatkan skor rata-rata 81,46%, komponen kelayakan penyajian media mendapatkan skor rata-rata 75,00%, terhadap tampilan menyeluruh skor rata-rata 87,5%, terhadap pengaruh penggunaan media mendapat skor rata-rata 80%. Kemudian untuk pengaruh penggunaan media *dart board* terhadap hasil belajar siswa kelas II-B menunjukkan prosentase ketuntasan dengan melihat perbandingan sebelum dan sesudah menggunakan media *dart board* yaitu sebelum perlakuan dengan media *dart board* adalah 8,33% sehingga terdapat 91,6% peserta didik yang belum tuntas. Namun setelah mendapat perlakuan menggunakan media *dart board* meningkat menjadi 87,5% dan tentunya 12,5% peserta didik yang dikategorikan tidak tuntas. Analisis data ini diambil dari hasil pre test dan pasca test.

Daftar Pustaka

Ali, Mohammad dan Asrori, Mohammad. 2014. *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Anggoro R.N. 2009. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Terpadu (Sejarah) Melalui Pemanfaatan Media *Dart Board* Dengan Teknik Permainan Di Kelas VII H SMP Negeri II Malang Tahun Ajaran 2009/2010. Universitas Negeri Malang.
- Arifin, Mulyati dkk. 2009. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Lingkunganku untuk Kelas II SD/MI*. Jakarta: Pusat Perbukuan. Departemen Pendidikan Nasional.
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asnawir dan Usman, 2002. Basyiruddin. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Ciputat Press.
- Darwyn Syah. *Perencanaan Sistem Pengajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta; Gaung Persada Press.
- Djaelani, Aunu Rofiq. 2007. *Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif* dalam jurnal VOL : XX. NO : 1. MARET 2013 FPTK IKIP Veteran Semarang.
- J. Moleong, Lexy. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Rafika Aditama.
- M. Ramli. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Cet. ke-1. Banjarmasin: Antasari Pers.
- Maryani, Ika dan Sumiar, Zia. 2018. Developing Science Dart Board on The Force Learning Material for Elementary School Students. *Jurnal Prima Edukasia* Vol. 6. No. 1.
- Miarso, Yusufhadi. 1986. *Teknologi Komunikasi Pendidikan Pengertian dan Penerapannya di Indonesia*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan CV Rajawali.

- Mulyasa. 2011. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Priansa dan Donni. 2017. *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik*. Bandung: Pustaka Setia.
- Putra, Nusa. 2015. *Research & Development: Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Rahmawati, Tuti dan Daryanto. 2013. *Penilaian Kinerja Profesi Pendidik dan Angka Kreditnya*. Yogyakarta: Gava Media.
- Riduwan. 2006. *Metode dan teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Rosyidah, Umi. dkk. 2008. *Active Learning Dalam Bahasa Arab*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Sabri, Ahmad. 2005. *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching. Quantum Teaching*. Ciputat.
- Saefudin, Azizi. 2012. *Meningkatkan Profesionalisme Guru dengan PTK*. Yogyakarta: PT. Citra Aji Parama.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Sekolah Dasar. *Hakikat Pembelajaran IPA di sekolah*. dalam <http://www.sekolahdasar.net/2011/05/hakekat-pembelajaran-ipa-di-sekoah.html>. diakses tanggal 13 januari 2019
- Siregar, Sofyan. 2013, *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri.
- Siskawati , Maya. dkk. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Board* untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Studi Sosial*. Vol. 4. No. 1.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Administrasi dilengkapi dengan Metode R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

- Sukmadinata, N.S. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukriyah, Abidatus. 2018. Pengembangan Media *Dart Board* Magnetig Pada Operasi Bilangan Bulat Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Sisiswa Kelas IV SDN 01 Wonomulyo Kec. Poncokusumo Malang. Skripsi UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Sulistiyorini. 2009. *Evaluasi Pendidikan dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Yogyakarta: Teras.
- Suryani, Nunuk. dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tanzeh, Ahmad. 2011. *Metodologi Penelitian Praktis*. Yogyakarta: Teras.
- Undang-undang SISDIKNAS No. 02 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2010. Bandung: Fokusmedia.
- Usman, Uzer. 2011. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Vivi Yandari, Indhira Asih dan Kuswaty ,Maya. 2017. Penggunaan Media *Dart Board* Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. JPSD Vol. 3. No.1.
- Winarsunu, Tulus. 2006. *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press.
- Wulandari, Defrilina Sri Eka. Bahar, Amrul. dan Elvinawati. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dengan Media *Dart Board* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Di Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2016/2017. Vol. 01. No. 02.