

## PENGEMBANGAN MEDIA BARANG BEKAS UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS IV SD NEGERI SEUMANTOK KECAMATAN PANTE CEUREUMEN KABUPATEN ACEH BARAT

Nurjannah<sup>1</sup>, Azianur Mauliza<sup>2</sup>, Dian Kristanti<sup>3</sup>, Agus Kistian<sup>4</sup>

<sup>124</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Cipta Mandiri,  
Indonesia<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Cipta Mandiri, Indonesia

\* Corresponding Author : [ibnunurjannah7@gmail.com](mailto:ibnunurjannah7@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media barang bekas untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri Seumantok. Jenis penelitian ini pengembangan yaitu: Research and Development (R&D). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Seumantok sebanyak 19 orang. Teknik pengumpulan datanya seperti: observasi dan tes. Berdasarkan hasil penelitian maka menyimpulkan bahwa pengembangan media barang bekas untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri Seumantok hasil validasi nilai rata-rata 4,5 dan proses pembelajaran yang dilaksanakan sudah berjalan dengan baik sesuai dengan skenario pembelajaran, hasil observasi dari pelaksanaan pembelajaran berkategori baik, dan rata-rata nilai akhir dari setiap hasilnya terjadi peningkatan sehingga persentase skor rata-rata siswa secara klasikal yang mencapai skor lebih dari atau sama dengan 65 adalah mencapai 70 hal ini sesuai dengan Standar Ketuntasan Minimum (SKM) dan media barang bekas dapat membantu guru dalam menjelaskan materi yang diajarkan dan siswa tidak akan merasa bosan dalam belajar sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan, walaupun hanya berbentuk barang bekas tetapi berguna dalam pembelajaran.

**Kata Kunci :** Pengembangan, Media Barang Bekas, Aktivitas Pembelajaran IPA

### Abstract

*This research aims to describe the development of second-hand media to improve science learning activities for fourth grade students at SD Negeri Seumantok. This type of research is development, namely: Research and Development (R&D). The subjects in this research were 19 grade IV students at Seumantok State Elementary School. Data collection techniques include: observation and tests. Based on the results of the research, it was concluded that the development of used media to improve science learning activities for fourth grade students at SD Negeri Seumantok resulted in validation of an average score of 4.5 and the learning process carried out had gone well in accordance with the learning scenario, the results of observations from the implementation of categorized learning good, and the average final score for each result has increased so that the average percentage of classical student scores that achieve a score of more than or equal to 65 is 70. This is in accordance with the Minimum Completeness Standards (SKM) and second-hand media can help the teacher explains the material being taught and the students will not feel bored while learning so that a pleasant learning atmosphere is created, even though it is only in the form of used goods but is useful in learning*

**Keywords:** Development, used media, science learning activities

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah upaya untuk menyiapkan generasi yang lebih muda untuk menyambut dan menghadapi perbaikan di periode dunia. Jadi harus dilakukan sebaik yang diharapkan untuk memberikan pelatihan yang berkualitas dan meningkatkan sumber daya manusia (Nurrita, 2018: 172). Kualitas pendidikan, tidak terlepas dari pengalaman yang berkembang di ruang kelas yang menggabungkan dua sudut pandang penting, (Supriyono, 2018: 44).

Pembelajaran IPA merupakan salah satu konten pembelajaran di sekolah. Mata pelajaran IPA membekali siswa dengan pengetahuan, ide, dan konsep tentang lingkungan alam, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah, termasuk investigasi, persiapan dan mengembangkan. Oleh karena itu, kegiatan IPA yang sarat pemikiran dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia khususnya dalam hal peningkatan kemampuan berpikirnya. Kemampuan berpikir siswa akan mempengaruhi perkembangan kepribadiannya. Pendidikan IPA juga dapat membantu seseorang mengembangkan pemahaman dan kebiasaan berpikir, serta memungkinkan siswa untuk menguasai banyak kecakapan hidup. (Panggabean, 2021: 8).

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Seumantok, menunjukkan bahwa guru jarang menilai keaktifitas siswa hal ini karena guru jarang memberikan tugas yang menuntut aktivitas siswa, padahal aktivitas siswa diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi peserta didik serta dapat menciptakan inovasi baru yang bermanfaat bagi peserta didik. Pembelajaran dilaksanakan dengan metode ceramah, diskusi dan sesekali mengadakan praktikum. Kemudian dari pembahasan diatas karakteristik dari berpikir kreatif yang diuraikan termasuk konsep berpikir divergen, pola pikir divergen erat kaitanya dengan kreativitas dalam membuat sebuah produk. Jadi, ada empat indikator dalam mengukur kreatifitas siswa yaitu kelanacaran, fleksibelitas, orisinalitas dan keluwesan.

Media pembelajaran yang menggunakan alat peraga merupakan metode pembelajaran yang menjadikan siswa untuk mampu berfikir secara ilmiah sehingga nantinya mampu memecahkan masalah sehingga peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dalam mengembangkan aktivitas siswa. Selama beberapa dekade terakhir, pendidik dalam hal ini guru telah fokus pada kebutuhan khusus peserta didik Oleh karena itu, kemampuan aktivitas dan pemecahan masalah peserta didik diidentifikasi sebagai faktor utama dalam mencapai tujuan pendidikan (Syafuruddin, 2020: 112).

Penggunaan media pembelajaran di SD Negeri Seumantok sudah baik, namun pada mata pelajaran IPA, khususnya pada materi lingkungan belum menggunakan media barang bekas, inilah yang menjadi alasan peneliti untuk melakukan penelitian di SD Negeri Seumantok, dalam upaya memberikan pengalaman belajar yang baru pada siswa kelas IV SD Negeri Seumantok.

Upaya pengembangan media pembelajarana, atau alat peraga sangat mempengaruhi proses belajar mengajar pada siswa. Dengan bantuan media barang bekas ini, diharapkan siswa akan lebih aktif, sehingga mempunyai dampak positif terhadap hasil serta prestasi belajar siswa. Diharapkan dengan adanya bantuan media barang bekas ini, dapat memberikan kemudahan dan menghilangkan kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran.

Dari hasil kesimpulan wawancara siswa dan guru mata pelajaran IPA, peneliti telah menemukan beberapa fakta yang menyebabkan rendahnya nilai siswa, dapat diketahui dari hasil tes yang menghasilkan nilai rata-rata siswa, yakni 50, nilai tersebut belum mencapai nilai rata-rata KKM 65, pada dasarnya siswa pada usia SD/MI, mereka sangat menyukai pembelajaran-pembelajaran yang menuntut mereka aktif, misalnya saja dalam pembelajaran yang menugaskan siswa dalam pengamatan kejadian secara

langsung, yang dapat memberikan pengalaman baru pada siswa. Peran penting seorang guru dalam mendidik, melatih dan membimbing siswa-siswanya menuju masa depan yang cerah, penuh pengalaman dan aktifitas yang mendukung mereka kedepannya, untuk meraih prestasi dan hasil belajar yang baik pada jenjang pendidikan selanjutnya.

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini digunakan penelitian pengembangan yaitu: *Research and Development* (R&D). Menurut Sukmadinata (2017: 164) merupakan penelitian yang dilakukan untuk menemukan produk baru maupun mengembangkan produk yang telah ada, dimana produk tersebut dapat untuk dipertanggung jawabkan. Hal tersebut serupa dengan yang dikemukakan Sugiyono (2017: 297) bahwa penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Jadi, penelitian pengembangan yang akan dilakukan peneliti adalah mengembangkan produk berupa bunga kembang sepatu dari plastik kemudian melakukan validasi terhadap produk bunga kembang sepatu dari plastik tersebut. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru kemudian diujicobakan kepada siswa kelas IV di SD Negeri Seumantok sehingga dapat diketahui kelayakan dari produk pengembangan media barang bekas untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran IPA. Pengembangan modul yang digunakan dalam pengembangan ini model pengembangan 4D (*define, design, develop* dan *dessiminate*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, karena langkah-langkah model tersebut mampu memberikan arahan yang detail sehingga menghasilkan produk yang jelas. (Trianto 2017: 54).

1. *Define*: tahap analisis situasi awal

Pada tahap ini dilakukan beberapa analisis yang akan digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan materi pembelajaran sehingga perlu dilakukan pengembangan produk yang representatif bagi pengetahuan peserta didik. Analisis tersebut meliputi: konteks kurikulum, identifikasi standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator kompetensi pembelajaran, kondisi peserta didik, kondisi sekolah, teori dan filosofi pembelajaran, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, isu-isu saat ini, refleksi peserta didik, dan refleksi guru

2. *Design*: Tahap Pengembangan Perangkat Pembelajaran

Tujuan tahap ini adalah untuk menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran. Kegiatan ini meliputi pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP ini disusun berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.

3. *Develop*

Tujuan tahap ini adalah untuk mengetahui pengembangan media barang bekas untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran IPA. Dalam tahap ini akan dilakukan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang telah melalui berbagai perbaikan. Tahapan ini memiliki tahap yang meliputi: Validasi perangkat yang akan dilakukan oleh ahli atau validator yaitu validator materi, untuk dapat memberikan masukan maupun saran yang diharapkan untuk memperbaiki produk supaya lebih baik. masing-masing validator terdiri dari 1 dosen dan guru sekolah.

4. *Dessiminate*

Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas, misalnya di kelas lain, di sekolah lain, oleh guru yang lain. Namun, pada penelitian ini tidak dilakukan karena memberikan peneliti lain untuk melakukan penelitian yang lebih luas lagi.

Teknik pengumpulan data ini Sesuai dengan tujuan penelitian, maka pengumpulan data di peroleh melalui:

1. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

2. Observasi

Observasi oleh pengamat dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Persentase tersebut diperoleh berdasarkan perhitungan Skala Guttman (Khabibah, 2016: 34) dengan keterangan skala penilaian untuk aktivitas siswa yaitu 1,2,3,4 dan 5. Observer dalam penelitian ini adalah dosen dan guru.

3. Validasi

Validasi adalah suatu lembar instrument penelitian yang digunakan untuk mengukur tingkat keshahihan dari lembar-lembar instrument penelitian (Khabibah, 2016: 35) Lembar validasi yang terdapat dalam penelitian ini diantaranya yaitu: lembar validasi materi dan lembar validasi bahasa.

Analisis validasi Data yang ini telah dikumpulkan adalah data kualitatif, karena per poin dalam angket validasi dibagi dalam kategori sangat buruk, buruk, cukup, baik, hingga sangat baik. Untuk perhitungannya maka data tersebut dirubah kedalam data kuantitatif sesuai dengan bobot skor. Lalu menggunakan *rating scale*, dimana data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif (Sugiyono, 2017: 62).

**Tabel 1 Pemaknaan Tingkat Validitas**

No.	Persentase (%)	Interpretasi	Keterangan
1.	90 - 100	Sangat valid	Tidak Revisi
2.	70- 80	Valid	Tidak Revisi
3.	50 - 60	Kurang valid	Revisi
4.	10 - 40	Sangat kurang valid	Revisi

Selain dengan menggunakan penyekoran seperti diatas, data juga berasal dari komentar dari validator/responden. Data tersebut menjadi masukan mengenai kekurangan serta kelebihan modul yang telah dibuat. Jika dalam data tersebut terdapat kelemahan, maka selanjutnya dicoba untuk merevisi dan memperbaiki desain yang telah dibuat. Uji coba modul melibatkan 8 peserta didik kelas IV SD Negeri Seumantok. Uji coba yang dilakukan setelah peserta didik tersebut mempelajari tentang tematik. Untuk melihat aspek peningkatan hasil belajar, peserta didik diberikan pretest sebelum mengerjakan LKS dan posttest setelah mengerjakan LKS.

a. Analisis hasil belajar siswa

Berikut ini adalah rumus untuk menentukan persentase pencapaian aktivitas belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri Seumantok Kabupaten Aceh Barat.

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

Sumber: Sudijono (2019: 43)

Keterangan:

P : Nilai persentase

f : Jumlah siswa yang aktif atau yang mendapat nilai  $\geq 65$

N : Subjek penelitian

Indikator yang menyatakan bahwa penelitian ini dinyatakan berhasil yaitu jika pembelajaran yang dilaksanakan sudah berjalan dengan baik sesuai dengan skenario pembelajaran, hasil observasi dari pelaksanaan pembelajaran berkategori baik, dan rata-rata nilai akhir dari setiap hasilnya terjadi peningkatan sehingga persentase skor rata-rata

siswa secara klasikal yang mencapai skor lebih dari atau sama dengan 65 adalah mencapai 85% hal ini sesuai dengan Standar Ketuntasan Minimum (SKM).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembahasan Bab III telah dipilih model penelitian dan pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan yang terdiri atas empat tahap utama, yakni pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Berikut merupakan penjelasan tahap-tahap yang dilakukan pada penelitian ini, yaitu:

### 1. Tahap Pedefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian ialah tahap pertama yang ada pada model pengembangan 4D. Tahap pendefinisian berfungsi untuk menjelaskan serta menjabarkan syarat dibutuhkan yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Tahap pendefinisian dibagi kembali menjadi beberapa tahap yakni analisis kebutuhan awal, analisis siswa, analisis konsep serta analisis tujuan pembelajaran.

#### a. *Front end analysis* (analisis kebutuhan awal)

Langkah pertama yang dilakukan pada analisis kebutuhan ini ialah melakukan observasi awal di SD Negeri Seumantok Kecamatan Panten Ceureumen Kabupaten Aceh Barat. Observasi awal ini dilakukan guna mencari kebutuhan terkait pengembangan media barang bekas untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran IPA siswa yang sesuai dengan siswa SD Negeri Seumantok. Sedangkan siswa kelas IV masih sangat awam dengan pelajaran yang belum pernah ditemui di jenjang SD. Pada saat praktek media barang bekas untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran IPA siswa berlangsung, alat yang dimiliki sekolah terbatas. Hasil dari observasi yang dilakukan, diperlukan adanya media pembelajaran media barang bekas untuk memudahkan guru mengajar serta meningkatkan kemampuan pemahaman siswa sebelum memulai praktek. Media pembelajaran berupa pengembangan media barang bekas untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran IPA siswa dipilih karena dapat mempersingkat waktu serta dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri menggunakan barang bekas.

#### b. *Learner analysis* (analisis peserta didik)

Pada Kurikulum 2013 Revisi yang diterapkan SD Negeri Seumantok ini, siswa dituntut untuk lebih aktif mencari informasi terkait atau sering disebut belajar mandiri. Sedangkan peran guru di sini adalah untuk mengarahkan. Guru telah mengupayakan menggunakan media untuk menjelaskan materi. Tapi pada kenyataannya ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa kurang fokus ketika guru menjelaskan. Masih ditemui siswa yang berjalan-jalan, tidak duduk di bangkunya masing-masing, bahkan tertidur di kelas. Anak-anak masa kini sangat dekat dengan dunia digital serta memiliki kecenderungan senang mengakses gambar untuk segala yang ingin dipelajari dan diketahui. Maka dengan analisis ini peneliti mengembangkan media barang bekas untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran IPA yang dikemas sederhana dan sesuai dengan minat anak-anak di masa kini.

#### c. *Concept analysis* (analisis konsep)

Tahap konsep analisis berpedoman pada silabus mata pelajaran IPA. Dengan keterbatasan penelitian. Media pembelajaran ini nantinya akan digunakan oleh guru pembelajaran tematik untuk mendemonstrasikan penggunaan alat kepada siswa sebelum praktek media barang bekas dilaksanakan dan dapat juga digunakan oleh siswa belajar mandiri di luar kelas.

#### d. *Specifying instructional objectives* (perumusan tujuan pembelajaran)

Setelah menentukan materi serta kompetensi dasar yang ingin dicapai dengan mengacu pada silabus yang ada. Maka langkah selanjutnya ialah merumuskan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai setelah melihat media barang bekas yang dipresentasikan. Dengan tujuannya agar pembelajaran dan indikator ketercapaian kompetensi pada tema 4 berbagai pekerjaan setelah melakukan pembelajaran.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah didapat data data pendukung yang diinginkan dari tahap pendefinisian, kemudian dilanjutkan dengan tahap perancangan. Dalam tahap ini peneliti melakukan perancangan media yang berupa media barang bekas untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran IPA. Media pembelajaran ini akan memiliki 4 aspek yang terdiri dari:

- a. Pengenalan alat seperti plastik berwarna merah dan kuning, plastik hijau untuk tangkai bunga, kawat dengan diameter 1,5 milimeter (mm), gunting kertas dan tang.
- b. Kesehatan dan keselamatan kerja, seperti kotak P3K.
- c. Langkah kerja
  - a) Menyiapkan plastik berwarna merah lalu dipotong 4 bagian berbentuk persegi empat, kemudian plastik dilipat menjadi segitiga
  - b) Melipatkan lagi sampai menjadi ukuran yang diinginkan
  - c) Memotong berbentuk kelopak bunga dan dibakar supaya rapi
  - d) Memberikan lem supaya tidak muda lepas
  - e) Melipatkan lagi untuk membuat daun
  - f) Memotong berbentuk daun
  - g) Kemudian daun dipotong disamping
  - h) Membakar menggunakan korek agar bentuknya rapi
  - i) Memberikan lem supaya tidak muda lepas
  - j) Memotong kertas warna kuning dipotong untuk dijadikan benang sari
  - k) Mempersatukan satu persatu kelopak bunga agar berbentuk bunga
  - l) Baru terbentuknya bunga
- d. Mengolah data.

Setelah bahan dan alat tersedia maka data siap diolah oleh peneliti.

## 3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

- a. Pembuatan media pembelajaran, bahan dan alat dengan cara pembuatannya  
Langkah pertama dari pembuatan media pembelajaran berupa media barang bekas untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran IPA sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan yakni pada tanggal 1 Februari sampai dengan 23 Juli 2023 di kelas IV SD Negeri Seumantok.

### 1. Bahan:

- a. Plastik berwarna merah sebanyak 2 lembar berukuran 17x30 cm
- b. Plastik warna kuning sebanyak 1 lembar berukuran 17x30 cm
- c. Plastik hijau sebanyak 1 lembar berukuran 17x30 cm
- d. Kawat dengan diameter 1,5 milimeter (mm) (1 potong 30 cm)
- e. Gunting kertas sebanyak 2 buah
- f. Tang sebanyak 1 buah
- g. Crepe paper 1 gulung
- h. Pot sebanyak 1 buah

### 2. Cara membuatnya adalah:

- a) Menyiapkan plastik berwarna merah lalu dipotong 4 bagian berbentuk persegi empat, kemudian plastik dilipat menjadi segitiga



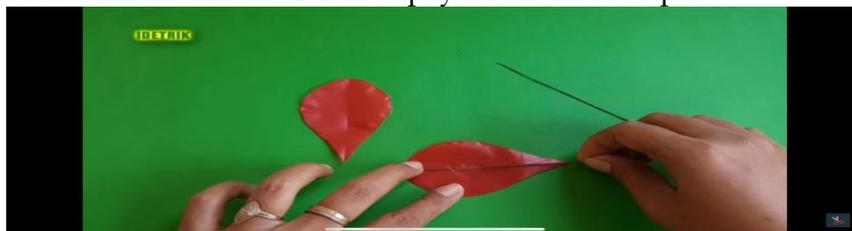
- b) Melipat lagi sampai menjadi ukuran yang diinginkan



- c) Memotong berbentuk kelopak bunga dan dibakar supaya rapi



- d) Memberikan lem supaya tidak mudah lepas



- e) Melipatkan dilipat lagi untuk membuat daun



- f) Memotong berbentuk daun



- g) Memotong runcing di samping agar berbentuk daun



- h) Membakar daun menggunakan korek agar bentuknya rapi



i) Memberi diberikan lem supaya tidak muda lepas



j) Memotong kertas warna kuning dipotong untuk dijadika benang sari



k) mempersatukan satu persatu kelopak bunga agar berbentuk bunga



l) Baru dijadikan be bentuk bunga



#### 4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Pada tahap ini tidak dilakukan oleh karena keterbatasan dari segi waktu, tenaga, uang dan sarana kurang memadai.

Data hasil penelitian ini yang diperoleh meliputi data observasi guru dan siswa dan data tes siswa. Data-data yang diperoleh untuk menunjukkan adanya pengembangan media barang bekas untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri Seumantok.

**Tabel 2 Rekap Hasil Validasi**

Validasi	V I	V II	Rata-rata	Saran I	Saran II
Lembar RPP	5	4	4,5	Dapat digunakan tanpa revisi	-
Lembar soal tes	5	4	4,5	Dapat digunakan tanpa revisi	-
Lembar	5	4	4,5	Dapat digunakan	-

observasi guru				tanpa revisi	
Lembar observasi siswa	5	4	4,5	Dapat digunakan tanpa revisi	-
Rata-Rata			4,5		

**Keterangan:**

- 1 : berarti "Tidak Baik"
- 2 : berarti "kurang Baik"
- 3 : berarti "Cukup Baik"
- 4 : berarti "Baik"
- 5 : berarti "Sangat Baik"

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa validasi RPP skor validasi 1 adalah 5 mempunyai saran dapat digunakan tanpa revisi, validasi soal tes skor validasi 1 adalah 5 mempunyai saran dapat digunakan tanpa revisi, validasi observasi guru skor validasi 1 adalah 5 mempunyai saran dapat digunakan tanpa revisi, validasi observasi siswa skor validasi 1 adalah 5 mempunyai saran dapat digunakan tanpa revisi sedangkan validasi validasi RPP skor validasi II adalah 4 mempunyai saran dapat digunakan tanpa revisi, validasi soal tes skor validasi II adalah 4 mempunyai saran dapat digunakan tanpa revisi, validasi observasi guru skor validasi II adalah 4 mempunyai saran dapat digunakan tanpa revisi, validasi observasi siswa skor validasi II adalah 4 mempunyai saran dapat digunakan tanpa revisi. Dari uraian tersebut maka hasil validasi dinyatakan valid.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru dan siswa kelas IV SD Negeri Seumantok, antara lain:

1. Observasi guru

**Tabel 3 Hasil Observasi Guru dan Siswa**

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	
		Tahap I	Tahap II
1	Guru	4	4
2	Siswa	4	4
	Jumlah	8	8
	Persentase	4	4
	Kategori	Baik	Baik

Berdasarkan hasil observasi guru pengembangan media barang bekas untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri Seumantok mudah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan kategori "baik", tampilan menarik didalam disaat proses belajar mengajar dengan kategori "baik", baik sesuai dengan konsep yang diajarkan didalam kelas dengan kategori "baik", sebuah hal yang bersifat memperkenalkan sesuatu yang baru atau bersifat pembaruan (kreasi baru) inovatif dengan kategori "baik", memotivasi belajar siswa juga dapat ditingkatkan dengan memaksimalkan fasilitas pembelajaran dengan kategori "baik".

2. Observasi siswa

**Tabel 4 Hasil Observasi Guru dan Siswa**

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	
		Tahap I	Tahap II
1	Guru	4	4
2	Siswa	4	4

	Jumlah	8	8
	Persentase	4	4
	Kategori	Baik	Baik

Berdasarkan hasil observasi siswa pengembangan media barang bekas untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri Seumantok dengan kegiatan anak aktif bertanya ketika kegiatan membuat prakarya sedang berlangsung dengan kategori “baik”, anak berani bertanya tentang bahan-bahan untuk prakarya yang belum ia ketahui dengan kategori “baik”, anak mampu menunjukkan idenya terlebih dahulu sebelum guru memberi tahu karya apa yang akan dibuat dengan kategori “baik”, anak bersikap ekspresif dalam mengungkapkan keinginannya dengan kategori “baik”, anak mampu menggunakan berbagai warna pada prakarya yang dibuatnya dengan kategori “baik”, anak mampu membuat berbagai bentuk dari bahan yang tersedia dengan kategori “baik”, anak mampu menerima masukan dari guru/orang lain ketika sedang membuat kreasinya dengan kategori “baik”, anak menunjukkan keceriaan dan rasa puas akan hasil karya yang ia buat dengan kategori “baik”, dengan kategori “baik”, anak mampu membuat karyanya sendiri tanpa bantuan guru dengan kategori “baik” dan anak mampu membuat berbagai macam karya dari bahan yang sudah disediakan dengan kategori “baik”.

Berdasarkan hasil penelitian peneliti memberika soal berupa tes kepada siswa kelas IV SD Negeri Seumantok mudah digunakan dalam kegiatan belajar dengan kategori “baik”, sebagai berikut:

**Tabel 5 Hasil Siswa**

NO	Inisial	Siklus II	Nilai KKM 65	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	HS	90	√	-
2	S	90	√	-
3	N	80	√	-
4	IL	90	√	-
5	SY	80	√	-
6	AK	80	√	-
7	IH	70	√	-
8	Y	50	-	√
9	P	70	√	-
10	SH	70	√	-
11	DW	80	√	-
12	CS	80	√	-
13	S	80	√	-
14	AM	80	√	-
15	R	50	-	√
16	S	70	√	-
17	A	70	√	-
18	K	60	-	√
19	Z	60	-	√
	Rata-rata	1330	15 orang	4 orang
	Persentase ketuntasan	70	78,94%	21,05%

Berdasarkan hasil tes dapat dilihat bahwa sebanyak 78,94% yang mendapatkan nilai siswa tertinggi adalah bernilai 70-90 berjumlah 15 orang siswa yang mendapat nilai tersebut, selanjutnya hanya 21,05% siswa yang memperoleh nilai 60-5- berjumlah 4 orang siswa yang mendapatkan nilai tersebut.

Sedangkan untuk persentase nilai hasil belajar dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 6 Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa**

No	Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1	≥ 65	15	78,94%	Tuntas
2	<65	4	21,05%	Tidak tuntas

Dari tabel di atas terlihat bahwa nilai yang diperoleh siswa kelas IV SD Negeri Seumantok meningkat walaupun ada dua siswa yang tidak tuntas. Dilihat dari pencapaian nilai hasil belajar siswa sebesar 78,94%. Hasil belajar siswa sudah memenuhi ketuntasan belajar. Hal ini dibuktikan ketika proses pembelajaran menggunakan pengembangan media barang bekas untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri Seumantok sudah berjalan dengan lancar. Siswa secara mandiri sudah bisa memahami tema tumbuhan dan bagian-bagiannya tanpa ada keraguan lagi. Menurut pendapat para ahli hal ini sesuai karena hasil belajar dapat membentuk inovasi baru. Materi yang diajarkan pada yaitu berbagai pekerjaan membutuhkan hasil belajar yang tinggi ketika proses pembelajaran berlangsung.

#### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media barang bekas untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri Seumantok sudah berjalan dengan lancar. Siswa secara mandiri sudah bisa memahami tema tumbuhan dan bagian-bagiannya tanpa ada keraguan lagi. Menurut pendapat para ahli hal ini sesuai karena hasil belajar dapat membentuk inovasi baru. Hasilnya valid sebesar 4,5 sedangkan efektif dan praktis sebesar 78,94%. Proses pengembangan media barang bekas untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran IPA siswa IV SD Negeri Seumantok bahwa dengan menggunakan media barang bekas dapat membantu guru dalam menjelaskan materi yang diajarkan dan siswa tidak akan merasa bosan dalam belajar sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan, walaupun hanya berbentuk barang bekas tetapi berguna dalam pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Nurhalizah. 2022. *Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaranbiologi Pada Materi Sistem Pernapasan*. Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol 5 No 6
- Nurrita. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Misykat Volume 03, Nomor 01
- Panggabean Pernando. 2021. *Analisis Peran Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA SMP*. Jurnal Pendidikan Pembelajaran IPA Indonesia 2 (1)
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Supriyono. 2018. *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. Jurnal Pendidikan Dasar Volume II, Nomor 1
- Syafruddin. 2020. *Analisis Kreativitas Siswa dengan Pemanfaatan Limbah Plastik dan Kertas sebagai Media Alat Peraga Biologi*. Jurnal Pendidikan MIPA Volume 10. Nomor 2
- Trianto. 2017. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontektual*. Jakarta: Kencana.