



Rancangan Media Pembelajaran Perjalanan Si Ulat

Olva Febrian¹, Zulmi Aryani²

¹²STKIP Widyaswara Indonesia

¹olvafrn17@gmail.com, ²aryanizulmi@gmail.com

Abstract

The learning media aims to increase students' understanding of the concept of space and direction through the learning media "The Journey Of The Caterpillar: In the subject of natural science for grade 3 elementary school. This learning is designed for elementary students with a focus on the process of a caterpillar becoming a butterfly. The "The Journey Of The Caterpillar" media was developed as an interactive and contextual tool, so that it can connect subject matter with everyday life. The evaluation results show that this media is effective in increasing students' learning motivation and thinking skills.

Keywords: Learning Media, Social Sciences, Students, Symbols

Abstrak

Media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep ruang dan arah melalui media pembelajaran "Perjalanan Si Ulat: dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas 3 SD. Pembelajaran ini dirancang untuk siswa tingkat dasar, dengan fokus pada Proses seekor ulat menjadi kupu-kupu. Media "Perjalanan Si Ulat" dikembangkan sebagai alat bantu yang interaktif dan kontekstual, sehingga dapat menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan berpikir peserta didik.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Ipa, Siswa, Simbol-Simbol

A. Pendahuluan

Defenisi Media Pembelajaran Menurut Hamka, 2018 bahwa Media pembelajaran dapat di definisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja

digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta

didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Tafonao, 2018 berpendapat bahwa, peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.

I Nyoman Sudana Degeng (1993) menyatakan bahwa ada sejumlah faktor yang perlu di pertimbangkan guru/pendidik dalam membuat media pembelajaran, yaitu :

1. Tujuan
2. Intruksional
3. Siswa
4. Ketersedian
5. Biaya pengadaan
6. Kualitas teknis

Dalam pembuatan media hal-hal yang harus diperhatikan adalah tujuan pembelajaran, keefektifan media, kemampun peserta didik, ketersediaan sarana dan prasarana, kualitas media, biaya, fleksibilitas ,dan kemampuan menggunakannya serta alokasi waktu yang tersedia.

Dengan demikian Media Pembelajaran adalah benda yang digunakan untuk menyalurkan proses kepada penerima dalam proses pendidikan.

Landasan Media Pembelajaran

Ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran. Menurut Daryanto (2010: 12) terdapat beberapa

landasan adalah sebagai berikut :

1. Landasan filosofis berpendapat bahwa dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa dapat mempunyai banyak pilihan untuk digunakan media yang lebih sesuai dengan karakteristik.
2. Landasan psikologis menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak.
3. Landasan Teknologi merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis, masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi di mana kegiatan belajar mempunyai tujuan dan terkontrol.
4. Landasan empiris yaitu pemilihan media pembelajaran hendaknya atas dasar kesukaan guru, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian anatar karakteristik pembelajar, karakteristik materi pelajaran, dan karakteristik media itu sendiri.

Landasan penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan batasan usia peserta didik, materi yang akan di ajarkan, sehingga peserta didik mudah dalam menangkap pesan yang akan disampaikan oleh suatu media tersebut.

Fungsi Media Pembelajaran

Media sebagai komponen sistem pembelajaran, memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada siswa.

Fungsi utama media pembelajaran adalah untuk tujuan intruksional, dimana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa baik dalam bentuk mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Di sini juga berfungsi untuk membangkitkan motivasi, minat atau tindakan dalam pembelajaran juga untuk menyampaikan informasi.

Menurut S. Gerlach dan P Ely menjelaskan bahwa fungsi media dalam pembelajaran dapat

1. Bersifat Fiksatif, artinya media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan kemudai menampilkan kembali obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini suatu obyek dan kejadian dapat di gambar, dipotret, direkan, difilamkan, kemudian hasilnya dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali, atau dapat ditampilkan kembali.

B. Bersifat Manipulatif, artinya

Menampilkan kembali obyek Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah metode demonstrasi. Metode demonstrasi adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menerangkan atau memperagakan suatu proses, konsep, atau cara kerja dalam suatu situasi tertentu untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas kepada peserta atau objek penelitian. Dalam konteks ini, penelitian menunjukkan langsung langkah-langkah atau tahapan yang perlu dilakukan, disertai penjelasan untuk memperjelas materi atau konsep yang disampaikan. Memberikan gambaran visual yang jelas

Menurut Rahman (2020) dalam Yitu, Angela Mersi. Dkk. (2023) metode demonstrasi merupakan metode yang menyajikan abahan pelajaran dengan mempertunjukkan secara langsung obyek atau cara melakukan sesuatu sehingga dapat mempelajarinya secara proses. Demonstrasi dapat digunakan pada semua mata pelajaran disesuaikan dengan topik dan tujuan pembelajaran yang akan dicapainya.

Adapun tujuan dari metode demonstrasi yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatkan pemahaman konsep dan prinsip.
2. Mengembangkan keterampilan dan kemampuan praktis.
3. Meningkatkan kesadaran dan perhatian siswa.
4. Mengembangkan kemampuan analitis dan kritis.
5. Meningkatkan motivasi dan minat belajar.
6. Menunjukkan langkah-langkah proses.
7. Menunjukkan penggunaan alat dan bahan.

atau menjadi dengan berbagai macam untuk memudahkan pemahaman materi.

3. perubahan manipulasi
sesuatu keperluan, misalnya
diubah :
ukurannya, benda yang besar
dapat
dibesarkan, kecepatannya, warnanya,
serta
dapat juga di ulang-ulang
penyajian, sehingga semuanya
dapat diatur untuk dibawa
ke ruangan kelas.
4. Bersifat Distributif, artinya bahwa
dengan menggunakan media dapat
menjangkau sasaran yang lebih luas
atau media mampu menjangkau
audien yang besar jumlahnya dalam
satu kali penyajian secara
serempak.

Defenisi kepompong

Kepompong adalah salah satu tahap dalam siklus hidup serangga yang mengalami metamorfosis sempurna (holometabola). Pada tahap ini, serangga berada dalam keadaan tidak aktif (dormansi) di mana tubuhnya biasanya dilindungi oleh lapisan luar yang keras atau kokon yang terbuat dari sutra atau motorik.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Konsep media pembelajaran

Perjalanan Si Ulat untuk anak SD

Nama Media : Perjalanan Si Ulat

Mata Pelajaran : IPA Kelas 3

Materi : Kepompong

Tujuan pembelajaran :

- 1) Mengidentifikasi proses metamorfosis pada ulat.
- 2) Memahami konsep siklus hidup hewan, Khususnya Ulat.
- 3) Meningkatkan Kreatifitas siswa dalam memahami perubahan bentuk dan fase-fase metamorfosis
- 4) Meningkatkan keterampilan berbicara dan bekerja sama dalam kelompok.

Deskripsi Media

Media pembelajaran ini berupa media perjalanan si ulat adapun jenis media yang digunakan adalah media visual yaitu media gambar. media ini menggunakan simbol dan warna yang menarik sehingga membuat anak lebih tertarik untuk belajar, Sehingga dengan menggunakan media ini dapat dengan mudah siswa mengembangkan kemampuan memahami dan meningkatkan kemampuan berbicara dan bekerja sama dalam kelompok.

2. Bahan dan alat untuk membuat media pembelajaran Perjalanan Si Ulat

Bahan :

- a. Styrofoam
- b. Gambar
- c. Lidi
- d. Lem
- e. Double tip

Alat:

- a. Gunting
- b. Kater
- c. Penggaris
- d. Kardus

3. Bahan dan alat untuk membuat media pembelajaran Perjalanan Si Ulat

Bahan :

- a. Styrofoam
- b. Gambar
- c. Lidi
- d. Lem
- e. Double tip

Alat:

- a. Gunting
- b. Kater
- c. Penggaris
- d. Kardus

4. Langkah –langkah pengerjaan media pembelajaran denah rumahku

1. Persiapan Bahan

Siapkan semua bahan yang diperlukan, seperti styrofoam, gambar ,dll.

2. Menggunting gambar

Gunting gambar gambar yang telah di print dengan rapi.

3. Membuat Dasar Perjalanan Si Ulat

- Potong Karton Tebal berbentuk lingkaran dengan diameter sekitar 30cm
- Buat poster berbentuk kepompong yang menarik.

4. Membuat Dasar Perjalanan Si Ulat
 - Potong Karton Tebal berbentuk lingkaran dengan diameter sekitar 30cm
 - Buat poster berbentuk kepompong yang menarik.
5. **Metode pemakaian media pembelajaran denah rumahku**
 1. Pengantar materi

Mulailah dengan menjelaskan larva. mengalami perubahan signifikan materi kepada siswa tentang denah ini dalam kehidupan.
 2. Pengenalan Media

Perkenalkan satuan panjang kepada siswa. Tunjukkan bagaimana penggunaan denah ini sehingga siswa dapat menggunakan nya. Jelaskan setiap langkah penggunaan denah bahan lain yang dihasilkan oleh larva.mengalami perubahan signifikan menuju bentuk dewasa. Kepompong tersebut kepada siswa.
 3. Demonstrasi penggunaan

Lakukan demonstrasi dengan menggunakan gambar untuk mengonversi jarak rumah ke sekolah. Misalnya, wawan ingin kesekolah jalan mana yang akan wawan tempuh untuk menuju sekolah tersebut?
 4. Aktivitas praktifk
 - a. Ajak siswa untuk melakukan kegiatan jarak dari rumah kesekolah sehingga mereka tau bagaimana penggunaan denah tersebut.
 - b. Siswa dapat bekerja dalam kelompok maupun individu dalam melakukan kegiatan denah ini.
 5. Latihan Soal

Berikan beberapa soal latihan yang berkaitan dengan denah. Misalnya jika wawan ingin ke puskesmas jalan mana yang akan wawan tempuh untuk sampai lebih cepat kesana?
Minta sisswa untuk menggunakan

media denah rumahku ini dalam penyelesaian soal tersebut.

6. Diskusi dan refleksi
 - a. Setelah sisa menyelesaikan latihan,adakan diskusi kelas untuk membahas jawaban dan proses yang mereka lakukan.
 - b. Ajak siswaa untuk berbagi pengalaman mereka dlam penggunaan denah ini untuk mengetahui suatu setiap lokasi yang ada.
7. Penutup

Akhiri sesi dengan merangkum kembali konsep dari denah ruamhku ini. Serta berikan dorongan kepada siswa untuk terus berlatih sehingga mereka sangat paham dalam mengaplikasikan denah ini.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran "Perjalanan Si Ulat" dirancang untuk membantu siswa memahami tahapan hidup ulat dalam proses metamorfosis secara menyenangkan dan edukatif. Dengan menggunakan berbagai media seperti animasi interaktif, poster, gambar, dan kartu bergambar, siswa dapat belajar tentang transformasi ulat dari telur hingga menjadi kupu-kupu melalui cara yang menarik dan mudah dipahami.

Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis tentang proses metamorfosis, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan yang memperkuat pemahaman mereka melalui diskusi, aktivitas interaktif, dan evaluasi yang mendorong keterampilan observasi dan kritis.

Secara keseluruhan, media pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan pemahaman tentang alam dan siklus hidup, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu dan apresiasi

terhadap proses-proses alam yang luar biasa..

Manfaat Dan Fungsi Kepompong.

Siklus Hidup Serangga: Kepompong adalah tahap penting dalam metamorfosis sempurna (holometabola), seperti pada kupu-kupu dan ngengat, yang membantu menjaga keseimbangan ekosistem.

Fungsi kepompong

Perlindungan:

Kepompong berfungsi melindungi ulat yang telah berubah menjadi pupa (stadium peralihan) dari predator dan kondisi lingkungan yang tidak menguntungkan. Selama berada di dalam kepompong, pupa terlindungi **dengan baik**. Proses Perubahan: Di dalam kepompong, ulat mengalami perubahan besar yang

proses ini, tubuh ulat akan berubah menjadi kupu-kupu. Kepompong menjadi tempat yang aman bagi ulat untuk menjalani transformasi tersebut.

Langkah langkah pengerjaan media pembelajaran yaitu:

Metode pemakaian media

1. Pengantar materi.
2. Pengenalan media.
3. Demontrasi penggunaan,
4. Aktivitas praktik.
5. Latihan soal.
6. Diskusi dan refleksi
7. Penutup

proses ini, tubuh ulat akan berubah menjadi kupu-kupu. Kepompong menjadi tempat yang aman bagi ulat untuk menjalani transformasi tersebut.

Langkah langkah pengerjaan media pembelajaran yaitu:

Metode pemakaian media

1. Pengantar materi.
2. Pengenalan media.
3. Demontrasi penggunaan,
4. Aktivitas praktik.
5. Latihan soal.
6. Diskusi dan refleksi
7. Penutup

E. Daftar Pustaka

- Amka. (2018). Media Pembelajaran Inklusi 1 st ed; I. Yuwono, ed). Retrieved from <http://eprints.ulm.ac.id/6126/1/B5> . Publikasi Buku Reprints Media Pembelajaran inklusi.pdf.
- Daryanto. (2010). Media pembelajaran.Yogya Karta : Gava Media.
- Degeng, I Nyoman Sudana.(1993), “ media Pendidikan”. Malang:FIP IKIP Malang.
- Gerlach V S., Ely Donsld P, Melnick Rob. 1971’. Teachng and media; A sistemnat Tic approach. New Yersey : Englewood cliffs, new yersey : prentice hall,Inc.
- H.M. Arifin, Kapita Selekt Pendidikan islam `dan umum, Jakaerta : Bumi Aksara, 2020.
- Tafonao,T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam meningkatkan Minat belajar mahasiswa,jurnal Komunikasi pendidikan, 2(2),103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Yitu, Angela Mersi. (2023). Upaya Guru Dalam meningkatkan pembelajran yang Menyenangkan melalui metode Demontrasi pada

pembelajaran IPA Kelas III SD.