

Pengembangan Media Pembelajaran *Display Board* Berbasis *Discovery Learning* Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas V SD Negeri 040452 Kabanjahe T.A 2022/2023

Natasyah Br Sitepu¹, Apiek Gandamana²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara, Indonesia
natasyah.sitepu@yahoo.com

Abstract

This study aims to determine the validity that is validated by the media validator, material validator, and test instrument validator, find out practicality by teacher education practitioners and students, and find out the effectiveness as seen from the results of the pre-test post-test scores on display board learning media based on discovery learning on theme 6, sub-theme 2 class V at SD Negeri 040452 Kabanjahe, the number of which is 25 people. This research is research and development which leads to the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Based on the results of the research, the display board media developed showed results, including: (1) The results of the validity by each validator obtained the final results of media validation with a percentage score of 92% (Very Eligible), material validation with a percentage score of 90.66% (Very Eligible). Feasible), test instrument validation with a percentage score of 94% (Very Feasible). (2) The results of practicality by teacher education practitioners obtained results with a percentage score of 96% (Very Practical), the results of the overall response of students obtained results of 82.4% (Very Practical). (3) The results of the effectiveness through the pre-test post-test obtained the final score with a percentage of 88% (Very Effective). After obtaining the overall results of research and development, the researcher drew the conclusion that discovery learning-based display board learning media is valid, practical, and effective in the teaching process in schools.

Keywords: Learning Media, Display Board, Discovery learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas yang divalidkan oleh validator media, validator materi, dan validator instrumen tes, mengetahui praktikalitas oleh praktisi pendidikan guru serta peserta didik, dan mengetahui efektivitas yang dilihat dari hasil nilai pre test post test terhadap media pembelajaran display board berbasis discovery learning pada tema 6, subtema 2 kelas V di SD Negeri 040452 Kabanjahe yang jumlahnya sebanyak 25 orang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research And Development) yang mengarah pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Berdasarkan hasil penelitian, media display board yang dikembangkan menunjukkan hasil, diantaranya: (1) Hasil validitas oleh masing-masing validator memperoleh hasil akhir validasi media dengan skor persentase 92% (Sangat Layak), validasi materi dengan skor persentase 90,66% (Sangat Layak), validasi intrumen tes dengan skor persentase 94% (Sangat Layak). (2) Hasil praktikalitas oleh praktisi pendidikan guru memperoleh hasil dengan skor persentase 96% (Sangat Praktis), hasil respon keseluruhan peserta didik memperoleh hasil 82,4% (Sangat Praktis). (3) Hasil efektivitas melalui pre test post test memperoleh hasil skor akhir dengan persentase 88% (Sangat Efektif). Setelah memperoleh keseluruhan hasil penelitian dan pengembangan, peneliti menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran display board berbasis discovery learning valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pengajaran di sekolah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Display Board, Discovery Learning

Copyright (c) 2023 Natasyah Br Sitepu, Apiek Gandamana

✉ Corresponding author: Natasyah Br Sitepu

Email Address: natasyah.sitepu@yahoo.com (Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara, Indonesia)

Received 7 June 2023, Accepted 13 June 2023, Published 15 June 2023

PENDAHULUAN

Meningkatkan sikap, ilmu pengetahuan, serta meningkatkan keterampilan adalah suatu pembelajaran di dunia pendidikan. Pembelajaran terhubung dengan menarik dan terstruktur tentunya membantu peserta didik mampu menguasai pembelajaran dengan baik serta memampukan ingatan peserta didik atas apa yang sudah dipelajari. Dengan adanya perkembangan zaman maka perkembangan dalam proses pembelajaran juga dibutuhkan untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan melaksanakan kondisi belajar secara menarik serta terstruktur. Upaya untuk menghasilkan kondisi pengajaran yang menarik serta terstruktur yaitu dengan mengembangkan suatu media pengajaran yang inovatif serta menerapkan model pengajaran yang sesuai.

Media pembelajaran ialah komponen dari penemuan dan memiliki peran penting sebagai pengalaman pendidikan. Menurut Hamalik dalam Atmajaya (2017, h. 70) berpendapat bahwa apa yang tersirat dari media pembelajaran merupakan alat, strategi, serta metode untuk membuat kolaborasi yang lebih sukses sebagai pengalaman pendidikan di sekolah.

Pengembangan proses pembelajaran saat ini diperlukan untuk lebih mengembangkan kemampuan objek sekolah dalam kemampuan berpikir kritis agar menyimpulkan sendiri hasil pembelajarannya. Menurut Laela dalam Winoto & Prasetyo (2020, h. 229) menyatakan bahwa proses pembelajaran yang hanya terfokus pada cara lama akan menghasilkan peserta didik yang pasif dikarenakan pembelajaran hanya akan berpusat pada guru. Kualitas pendidikan akan dipengaruhi oleh kebiasaan guru yang menggunakan pendekatan *teacher centered* secara berkala.

Model pembelajaran yang tidak berpusat pada peserta didik dan kurang inovatif menjadi penyebab rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik. Berdasarkan data Program for International Student Assessment (PISA) tahun 2018, skor literasi Indonesia adalah 371, menempati peringkat ke-74 dari 80 negara. Menurut tes PISA, peserta didik Indonesia memiliki kemampuan berpikir yang sangat rendah. Berdasarkan data PISA 2018 tersebut di atas, Indonesia berada pada kuadran kinerja rendah dengan ekuitas tinggi. Akibatnya, Indonesia masih memiliki potensi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya karena kapasitasnya yang belum berkembang.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas V SD Negeri 040452 Kabanjahe pada bulan November 2022 mengungkapkan bahwa guru belum memanfaatkan media serta model pengajaran yang didasarkan pada karakteristik peserta didik sehingga pendidikan tidak mendapatkan hasil yang maksimal. Adanya kendala saat proses pembelajaran yaitu kurangnya tingkat kemampuan bernalar peserta didik terhadap proses pengajaran dengan hanya mengandalkan metode ceramah dalam mengajar. Dalam proses pembelajaran juga terdapat kurangnya inovasi pada proses pengajaran yang sudah dilakukan oleh guru serta masih menggunakan metode konvensional sehingga kurangnya kemampuan bernalar peserta didik. Permasalahan tersebut menyebabkan kurangnya perhatian peserta didik untuk mengikuti instruksi dan proses pembelajaran sehingga malas untuk menyimpulkan hasil pembelajaran.

Cara menyelesaikan permasalahan tersebut guru harus menggunakan aspek pengajaran yang

sesuai agar dapat meningkatkan kemampuan bernalar dengan menggunakan teknologi saat proses pengajaran. Menurut Zulfitri dkk. (2020, h. 3) menyatakan bahwa berdasarkan standardisasi Asosiasi Pendidikan Teknologi Internasional (ITEA) telah menerbitkan standar literasi teknologi untuk guru sekolah dasar yang mencakup berbagai keterampilan dan kompetensi. Guru harus mendemonstrasikan penggunaan teknologi untuk mendukung pembelajaran sesuai dengan standar ini.

Dengan menggunakan model pembelajaran discovery learning, media pembelajaran display board merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya. Sebagai alat yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, media pembelajaran display board dapat menjadi salah satu alternatif dalam proses pembelajaran.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Research and Development (R&D) disebut juga dengan penelitian dan pengembangan. Jenis penelitian ini digunakan untuk pengembangan sebuah produk bertujuan untuk menunjang proses belajar mengajar agar menjadi lebih efektif, dalam hal ini produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran display board berbasis discovery learning pada kelas V tema 6 subtema 2 pada pembelajaran 3 SD Negeri 040452 Kabanjahe. Penelitian pengembangan media pembelajaran display board berbasis discovery learning ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang merupakan singkatan dari Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Penerapan), dan Evaluation (Evaluasi).

Teknik Analisis Data

Jenis data penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif, data dianalisis secara statistik deskriptif. Data kualitatif berupa saran perbaikan produk dari validator ahli materi, validator ahli media, validator instrumen tes, dan praktisi pendidikan. Kemudian dianalisis dan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif diperoleh dari skor penilaian hasil angket dari validator dan praktisi pendidikan.

Data kuantitatif berasal dari nilai keseluruhan angket kemudian dihitung skor rata-ratanya dengan rumus yang diadaptasi dari skala Likert yang digunakan terdiri dari lima kategori. Seperti yang dicetuskan oleh Sukmadinata (2017, h. 225), skala deskriptif (descriptive rating scale) mengikuti bentuk skala sikap dari Likert, berupa pertanyaan atau pernyataan yang jawabannya berbentuk skala persetujuan atau penolakan terhadap pertanyaan atau penolakan. Penerimaan atau penolakan dinyatakan dalam persetujuan, yang dimulai dari sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju sampai

sangat tidak setuju.

Tabel 1. Kategori Penilaian Skala Likert Keterangan dengan Modifikasi Peneliti

No.	Skor	Kategori Penilaian Skala Likert
1	Skor 5	Sangat setuju (SS)
2	Skor 4	Setuju (S)
3	Skor 3	Ragu-ragu (R)
4	Skor 2	Tidak setuju (TS)
5	Skor 1	Sangat tidak setuju (STS)

(Sumber : Sukmadinata, 2017: 225)

Analisis Data Validitas

Untuk mengetahui kategori kevalidan berdasarkan kriteria kuantitatif tanpa pertimbangan menurut Arikunto (2014, h. 35), dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2 Kriteria Persentase Validitas

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria
81-100	Sangat layak
61-80	Layak
41-60	Cukup Layak
21-40	Kurang layak
<20	Tidak layak

(Sumber : Arikunto, 2014: 35)

Uji angket dari validator ahli materi, validator ahli media, dan validator instrumen tes dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item ($\sum x$) dengan jumlah keseluruhan nilai ideal dalam seluruh item ($\sum xi$).

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \% \text{ (Sumber : Arikunto, 2010)}$$

Analisis Data Praktikalitas

Analisis praktikalitas dilakukan dengan perhitungan skala sebagai berikut:

Tabel 3 Kriteria Persentase Praktikalitas

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria
81-100	Sangat Praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup Praktis
21-40	Kurang Praktis
<20	Tidak Praktis

(Sumber : Arikunto, 2014)

Data yang diperoleh dari penilaian praktisi pendidikan dideskripsikan untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran dengan menggunakan persentase persamaan berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \text{ (Sumber : Arikunto, 2014)}$$

Analisis Data Efektivitas

Analisis praktikalitas dilakukan dengan perhitungan skala sebagai berikut:

Tabel 4 Kriteria Persentase Efektivitas

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria
81-100	Sangat Efektif
61-80	Efektif
41-60	Cukup Efektif
21-40	Kurang Efektif
<20	Tidak Efektif

(Sumber : Arikunto, 2014)

Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran maka peserta didik diberikan soal pre test dan post test. Selanjutnya untuk mengetahui hasil nilai yang telah dikerjakan oleh peserta didik, maka peneliti menghitung hasil nilai menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100 \text{ (Sumber : Arikunto, 2014)}$$

Secara individu peserta didik dikatakan tuntas apabila hasil nilai telah mencapai 75, jika hasilnya dibawah 75 maka peserta didik dianggap tidak tuntas. Berikut ini cara menghitung persentase ketuntasan belajar secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Banyak peserta didik yang tuntas}}{\text{Banyak peserta didik yang mengikuti tes}} \times 100\% \text{ (Sumber : Arikunto, 2014)}$$

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini ditujukan kepada peserta didik kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran display board berbasis discovery learning. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan langkah-langkah dalam penelitian pengembangan model ADDIE, dengan tahapan Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Penerapan), dan Evaluation (Evaluasi). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah analisis. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, analisis materi dan kurikulum, analisis perangkat pembelajaran, analisis tujuan pembelajaran, dan analisis peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, maka diperoleh beberapa permasalahan yaitu:

- a. selama pembelajaran respon siswa dalam menanggapi pertanyaan guru sangat sedikit dan belum maksimalnya kemampuan berpikir siswa terhadap pembelajaran,
- b. kurangnya sumber belajar yang menyebabkan materi yang di terima oleh siswa kurang, dan
- c. penggunaan media pembelajaran yang terbatas saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara di atas, peneliti melihat proses pembelajaran yang digunakan oleh guru belum menggunakan media pembelajaran yang tepat, maka peneliti menjelaskan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan saat proses pembelajaran dilaksanakan dan dapat membuat siswa lebih aktif dan mandiri untuk menemukan dan memecahkan masalah yang terjadi disekitarnya.

2. Tahap Desain

Tahap desain bertujuan untuk membuat produk, dalam hal ini yaitu membuat media pembelajaran display board berbasis discovery learning yang dibuat dengan software powerpoint. Adapun langkah-langkah dalam mendesain media pembelajaran display board sebagai berikut:

a. Penyusunan Bahan-bahan Pembelajaran

Langkah pertama yang dilakukan peneliti ialah menyusun bahan-bahan pembelajaran dengan mempelajari dan menyusun materi yang sesuai dengan kurikulum 2013 tema 6 subtema 2 pada pembelajaran 3 kelas V sekolah dasar. Bahan-bahan tersebut kemudian dimodifikasi untuk kesempurnaan produk yang dikembangkan.

b. Mendesain Media Pembelajaran Display Board

Pada tahap ini peneliti menghasilkan sebuah media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran display board berbasis discovery learning. Adapun langkah dari desain media pembelajaran diawali dengan mendesain sampul dari media yang akan dikembangkan menggunakan software power point, kemudian membuat halaman menu, halaman petunjuk, halaman ice breaking, halaman kompetensi, halaman materi, halaman quiz, halaman referensi, halaman profil pengembang, setelah peneliti membuat semua halaman dan isinya maka langkah terakhir ialah peneliti menambahkan berbagai animasi yang mendukung, menambahkan fitur suara, menambahkan fitur hyperlink pada setiap halaman agar sesuai dengan tombol dan fungsinya. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran display board dapat digunakan dengan lancar oleh penggunanya.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap development (pengembangan) dilakukan kegiatan pengembangan media pembelajaran sebagai produk yang telah dihasilkan yaitu media pembelajaran display board (papan tampilan) yang telah dibuat melalui software powerpoint. Tahap pengembangan dilakukan untuk mengetahui validitas media pembelajaran dengan melakukan validasi media pembelajaran oleh validator materi dan validator media sebelum dilaksanakannya penelitian di SD Negeri 040452 Kabanjahe untuk menilai kelayakan materi dan media agar memperoleh media pembelajaran yang valid untuk digunakan. Pada tahap pengembangan juga dilakukan validasi instrumen tes agar kisi-kisi soal yang dibuat oleh peneliti juga layak untuk digunakan sebagai soal pre test dan post test. Dalam tahapan ini juga dilakukan penilaian praktisi pendidikan yaitu guru dan peserta didik untuk menilai praktikalitas media pembelajaran.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dosen PGSD UNIMED yaitu Ibu Masta Marselina Sembiring, S.Pd., M.Pd. Validasi materi dimulai dari aspek penilaian kelayakan isi, materi, dan kelayakan bahasa. Validasi materi dilakukan sebanyak 2 kali tahapan, yang pertama memperoleh hasil skor persentase 76% (Layak) kemudian di revisi hingga memperoleh hasil skor persentase 90,66% (Sangat Layak).

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan dosen PGSD UNIMED yaitu Ibu Natalia Silalahi, S.Kom., M.Kom. Validasi media dimulai dari aspek penilaian desain presentasi, penggunaan interaksi, dan aksesibilitas. Validasi media dilakukan sebanyak 3 kali tahapan, yang pertama memperoleh skor persentase 60% (Kurang Layak), yang kedua memperoleh skor persentase 80% (Layak) kemudian di revisi hingga memperoleh hasil skor persentase 92% (Sangat Layak).

c. Validasi Instrumen Tes

Validasi instrumen tes dilakukan dosen PGSD UNIMED yaitu Bapak Faisal, S.Pd., M.Pd. Validasi instrumen tes dimulai dari aspek penilaian petunjuk soal, ketepatan isi, dan bentuk soal. Validasi instrumen tes dilakukan sebanyak 2 kali tahapan, yang pertama memperoleh skor persentase 72% (Layak) kemudian di revisi hingga memperoleh hasil skor persentase 94% (Sangat Layak).

d. Praktiktisi Pendidikan (Guru Dan Peserta Didik)

Praktisi pendidikan yang pertama pada penelitian ini yaitu guru kelas V SD Negeri 040452 Kabanjahe, Ibu Hairunnisa, S.Pd. Penilaian pada angket praktisi pendidikan (guru) dimulai dari aspek penilaian penyajian materi, pembelajaran, dan kemenarikan media dalam proses pembelajaran. Praktisi oleh guru memperoleh skor persentase 96% (Sangat Praktis) dengan sekali tahapan. Praktisi oleh peserta didik memperoleh skor persentase 82,4% (Sangat Praktis) dari keseluruhan peserta didik dengan sekali tahapan.

4. Tahap Penerapan

Tahap keempat pada model pengembangan ADDIE yaitu Implementation (Penerapan). Pada tahap penerapan berarti seluruh desain media pembelajaran display board berbasis discovery learning yang dikembangkan sudah dapat di uji coba kepada peserta didik. Tahap penerapan bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari penerapan media pembelajaran display board yang akan di uji coba kepada peserta didik dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat sebelumnya dimulai dari kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Berdasarkan hasil nilai pre test diatas dapat diketahui bahwa sebanyak 16 peserta didik mendapatkan nilai hasil belajar diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 75 yang ditetapkan SD Negeri 040452 Kabanjahe, sedangkan 9 peserta didik lainnya tidak tuntas. Dari hasil persentase tersebut ketuntasan belajar klasikal sebesar 64% (Efektif). Selanjutnya dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran display board kemudian peserta didik mendapat nilai post test sebanyak 22 peserta didik tuntas dan 3 peserta didik lainnya tidak tuntas. Berdasarkan hasil tersebut didapat nilai persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 88% (Sangat Efektif). Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa adanya peningkatan pada nilai post test peserta didik, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran display board efektif untuk digunakan dalam proses

pembelajaran dan dapat digunakan sebagai penunjang proses berlangsungnya pembelajaran di sekolah dasar.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Tahap ini bertujuan untuk melihat validitas, praktikalitas, dan efektivitas pada setiap proses penilaian produk yang telah dilakukan pada saat proses pengembangan dan penerapan. Berikut ini adalah data hasil penilaian produk disetiap tahapannya:

Tabel 5 Rekapitulasi Validasi Media Pembelajaran setiap Tahapan

No.	Validator	Hasil Validasi		
		Jumlah	Persentase	Kriteria
1.	Validator Ahli Materi	68	90,66%	Sangat Layak
2.	Validator Ahli Media	46	92%	Sangat Layak
3.	Validator Instrumen Tes	47	94%	Sangat Layak
4.	Praktisi Pendidikan (Guru)	48	96%	Sangat Praktis
5.	Praktisi Pendidikan (Peserta Didik)	2.060	82,4%	Sangat Praktis
6.	Efektivitas <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	22	88%	Sangat Efektif
Rata-rata		90,51%		
Kriteria		Sangat Layak		

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh persentase kelayakan dari hasil rata-rata keseluruhan tahapan memperoleh hasil persentase 90,51% dengan kriteria (Sangat Layak) dalam segi validitas, praktikalitas, dan efektivitas.

Diskusi

Kelayakan dari media pembelajaran display board berbasis discovery learning diperoleh dari hasil data uji validitas oleh validator ahli materi, media, instrumen tes, data praktikalitas oleh praktisi pendidikan guru dan peserta didik serta dari data efektivitas soal pre test post test yang di uji coba kepada peserta didik. Berdasarkan hasil data yang telah dilaksanakan, diperoleh rata-rata persentase kelayakan media pembelajaran display board berbasis discovery learning sebesar 90,51% dengan kriteria “Sangat Layak” dalam segi validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran display board layak, praktis, dan efektif untuk digunakan kepada peserta didik dalam proses pengajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran display board berbasis discovery learning telah menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran display board berbasis discovery learning menggunakan model ADDIE dengan tahapan Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Penerapan),

dan Evaluation (Evaluasi). Validitas media pembelajaran display board berbasis discovery learning dikembangkan oleh validator ahli materi, validator ahli media, dan validator instrumen tes. Validator ahli materi memberikan penilaian sebesar 90,66%, validator ahli media memberikan penilaian sebesar 92%, dan validator instrumen tes memberikan penilaian 94%. Oleh karena itu, media pembelajaran display board layak dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran dalam proses pembelajaran. Praktikalitas media pembelajaran display board berbasis discovery learning dikembangkan oleh praktisi pendidikan guru dan peserta didik. Praktisi pendidikan (guru) memberikan penilaian sebesar 96% dan hasil penilaian dari keseluruhan angket respon peserta didik memperoleh penilaian sebesar 82,4%. Artinya media pembelajaran display board praktis dan mudah digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Efektivitas media pembelajaran display board berbasis discovery learning dapat dilihat dari hasil nilai post test keseluruhan peserta didik yang mendapat persentase ketuntasan belajar sebesar 88%. Oleh karena itu, media pembelajaran display board efektif digunakan dan dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa ilmu dan kemampuan yang penulis miliki sangat terbatas, sehingga dalam penyusunan tulisan ini penulis banyak menghadapi tantangan. Namun atas berkat Allah SWT, doa dan bantuan finansial dari keluarga, dukungan dari teman-teman, nasihat dan arahan yang telah diberikan oleh dosen pembimbing Bapak Apiek Gandamana, S.Pd., M.Pd., serta pihak sekolah tempat penelitian penulis yang telah bersedia membantu dan membimbing penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan penelitian ini. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari bahwa tulisan ini belum sempurna. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran pembaca yang bersifat membangun agar dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca pada umumnya. Terima kasih.

REFERENSI

- Arsyad, A. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astuti, D., T., dkk. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Papan Buletin Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 20 Takengon. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 5, 229-240. Doi: <https://jim.usk.ac.id/sejarah/article/view/16264/0>
- Aulia, M., dkk. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Tematik Bulletin Board Display Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Di SDN Sindang I. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2019 "Literasi Pendidikan Karakter Berwawasan Kearifan Lokal pada Era Revolusi Industri 4.0"*. 1, 1386-1391. Doi: <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/202>
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewantara, J. A. & Nurgiansah, T. H. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan

- Model Picture And Picture Dalam Pembelajaran PPKn Di Sekolah Dasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11, 234-241. Doi: <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/view/18267>
- Dewi, G. S. (2019). Penggunaan Media Bulletin Board Untuk Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran Tematik (PTK Siswa Kelas IIIB SD N 01 Kota Bengkulu). *Triadik*, 18, 55-65. Doi: https://www.google.com/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0CAIQw7AJahcKEwiwvIas0aL_AhUAAAAAHQAAAAAQAg&url=https%3A%2F%2Fjournal.unib.ac.id%2Findex.php%2Ftriadik%2Farticle%2Fdownload%2F11386%2F5718&psig=AOvVaw2mbs4R4HZIix-rSPLHAhJ&ust=1685728268529855
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Heinich, R., Molenda, M., dan Russell, J. (2005) *Instructional Technology and Media of Learning*. New Jersey: Meril Prentice Hall.
- Ismawati. (2020) Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Pada Muatan Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Make A Match Di Kelas IV SDN 3/IX Senaung. *Jurnal Literasiologi*, 3, 14-27. Doi: <https://jurnal.literasikitaindonesia.com/index.php/literasiologi/article/view/88>
- Mangesak, A. W., dkk. (2019). Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar Negeri 12 Banawa Selatan Kabupaten Donggala. *EPRINTS*, 1-17. Doi: <http://eprints.unm.ac.id/14007/>
- Nurhasanah, S., dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri Rejosari. *Linggau Journal Science Education*, 2, 75-84. Doi: https://www.google.com/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=0CAIQw7AJahcKEwiY1YSJ06L_AhUAAAAAHQAAAAAQAg&url=https%3A%2F%2Fjurnal.lp3mkil.or.id%2Findex.php%2Fijse%2Farticle%2Fdownload%2F333%2F305&psig=AOvVaw19wm0Yc_9hG-1lFoHbvF-E&ust=1685728732571064
- Pebrianti, F. (2019). Kemampuan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Sederhana. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 2, 93-98. Doi: <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/article/view/10280>
- Rachmawati, I., dkk. (2021). Pengembangan Media Buletin Matematika Berbasis Pendekatan Realistik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 3, 32-44. Doi: <https://journal.ibrahimy.ac.id/index.php/Alifmatika/article/view/930>
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu pada muatan Bahasa Indonesia: Teori, Praktis, dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rotari, S., dkk. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Bulletin Board Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di SMP Negeri 10 Palembang. *JBTI (Jurnal Bhineka Tunggal Ika)*, 1, 23-35. Doi: <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jbti/article/view/4531>
- Sanaky, Hujair. 2012. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Kaukaba
- Sartika, I. D. (2019). Implementasi Media Bulletin Board dalam Meningkatkan Kemampuan

- Membaca Permulaan di Tk PAUD Anak Bangsa Kota Palembang Provinsi Sumatera Selatan. An Nisa' Jurnal Studi Gender dan Anak, 12, 537-548. Doi: <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/annisa/article/view/449>
- Stein, Donna L. (2009). Bulletin Board Basics. The Journal of continuing education in nursing, 40.
- Trianto. 2010. Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Utami, R. P. (2017). Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar. Jurnal Dharma Pendidikan, 12, 62-81. Doi: <https://journal.stkipnganjuk.ac.id/index.php/jdp/article/view/34>
- Wahyuni, H. T., dkk. (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD. Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 1, 129-136. Doi: <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/1799>
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di SMK Negeri 1 Saptosari. Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO), 1, 128-139. Doi: <https://journal.uny.ac.id/index.php/elinvo/article/view/10621/0>