

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan adalah suatu usaha yang mewujudkan kegiatan pembelajaran, pengetahuan serta keterampilan dari satu generasi ke generasi lainnya. Dalam pengertian lain Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu negara, dan salah satu aspek yang sangat penting dalam pendidikan adalah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.¹

Pemahaman berasal dari kata paham. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia paham berarti mengerti. Makna Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari, yang dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan atau mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk yang lain. Apabila pemahaman merupakan ukuran kemampuan seseorang untuk dapat mengerti atau memahami kegiatan yang dilakukannya, maka dalam pembelajaran, guru harus mengerti atau memahami apa yang diajarkannya kepada peserta didik.²

Dalam hal ini apabila seorang peserta didik tidak dapat menjelaskan apa yang telah dia pelajari maka bisa dikatakan pemahaman dari peserta didik itu masih rendah. Maka perlunya bantuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik ini menggunakan alat bantu media pembelajaran yang harus lebih efektif, kreatif, dan inovatif. Media sendiri merupakan alat bantu pada proses

¹ Dr. Sayidiman. *Menuju Pendidikan Dasar yang Bermutu dan Efisien dalam Otonomi Daerah*, (Jakarta: The Habibie Center, 2000).

² Sudaryono, "Model Pembelajaran Konstruktivistik Realistik dengan Setting Kooperatif serta Dampaknya Terhadap Pemahaman Konsep Matematika", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol 15, (Maret 2009), hlm.75

pembelajaran baik di dalam maupun di luar, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan sekolah yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Adanya media ini yang menjadikan peserta didik mampu memahami materi pelajaran yang masih minim dipahami oleh peserta didik.³

Salah satunya dengan media pembelajaran *Display* atau bisa disebut pajangan merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk memajang gambar, kartu, poster dan benda kecil tiga dimensi atau materi pendidikan lainnya. Dalam hal ini penunjang visualisasi agar dapat dilihat langsung oleh peserta didik. Peserta didik diajak untuk ikut berpartisipasi dalam pengamatan suatu media *display* baik itu dalam bentuk gambar, poster atau objek 3 dimensi lainnya. Penggunaan media *display* dan realia seperti gambar, diagram, dan foto maupun peristiwa/kegiatan tertentu dalam proses pembelajaran di kelas pada dasarnya mempunyai beberapa fungsi dan pentingnya untuk menggunakan media tersebut seperti meningkatkan pemahaman belajar, melaksanakan pembelajaran sesuai konteks, dan menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu untuk mendorong siswa lebih memahami materi pelajaran secara langsung.⁴

Didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Lina Herliani yang berjudul *Media Display dan Pengembangan Diri bagi Anak Tunagrahita* bahwasannya media *display* yang digunakan dapat meningkatkan perubahan hasil belajar peserta didik dengan menarik perhatian peserta didik di kelas,

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hlm.121.

⁴ Ismail Nawari, *Metodologi Penelitian Untuk Studi Islam*. (Yogyakarta: Samudra Biru, 2015).

yang mana media *display* tersebut dirasakan bisa membantu pendidik dalam mengelola pembelajaran bagi peserta didiknya, disamping itu media *display* dapat mempengaruhi dan meningkatkan pembelajaran yang kognitif bagi peserta didik, maka dari itu peneliti terinspirasi untuk mengembangkan media *display* menjadi media pembelajaran *box display*.

Box display adalah media pembelajaran yang berbentuk *box* yang terbuat dari triplek, yang mana media tersebut digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan secara visual semenarik mungkin dan komunikatif sehingga mudah dimengerti bagi peserta didik saat pembelajaran, media *box display* ini mencakup unsur diorama ekosistem alami dan buatan, papan catur dan spin soal evaluasi bagi peserta didik. *Box display* juga dirancang semenarik mungkin dengan tambahan gambar maupun hewan dalam bentuk 3 dimensi.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan Ibu Masruroh, S.Pd.I selaku kepala sekolah di MI Jami'atut Tholibin pada tanggal 08 September 2023 telah diperoleh informasi bahwasanya di MI Jami'atut Tholibin terdapat kendala dalam proses pembelajaran. Salah satu kendala dalam proses pembelajaran di MI Jami'atut Tholibin yaitu mengenai pemahaman materi peserta didik yang masih terbilang kurang. Kurangnya pemahaman peserta didik tidak lain disebabkan oleh beberapa faktor yaitu belum tersedianya media pembelajaran serta penggunaan metode pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik. Di MI Jami'atut Tholibin penggunaan metode ceramah lebih sering dipraktikkan oleh guru, terutama pada kelas 5 MI Jami'atut Tholibin terhadap materi ekosistem. Dalam hal ini guru lebih

dominan dalam proses pembelajaran. Sehingga guru perlu melakukan evaluasi serta meng-upgrade metode yang telah digunakan agar proses pembelajaran berjalan dengan maksimal dan peserta didik mampu memahami materi dengan baik.⁵

Dari wawancara tersebut bahwasanya permasalahan siswa yang ada di MI Jami'atut Tholibin ini yaitu mengenai kurangnya pemahaman belajar siswa. Kurangnya pemahaman siswa adalah lemahnya kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan di ingat. Seorang peserta didik dikatakan kurang dalam pemahaman belajar m apabila ia tidak dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan bahasa sendiri. Kurangnya pemahaman peserta didik ini juga dikaitkan oleh strategi pembelajaran yang kurang maksimal dan terlalu monoton sehingga membuat pessenger didik kurang tertarik dalam belajar dan menyebabkan kurangnya pemahaman belajar peserta didik saat pembelajaran berlangsung.

Dapat disimpulkan bahwa kurangnya pemahaman peserta didik dikarenakan metode pembelajaran yang kurang efisien atau tidak sesuai dengan yang dibutuhkan peserta didik, dimana peserta didik kelas 5 sudah memasuki tahap operasional konkret, maka dibutuhkannya media pembelajaran. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian tentang meningkatkan pemahaman peserta didik melalui media pembelajaran *Box Display* di kelas 5 MI Jami'atut Tholibin dengan judul "***Pengembangan Media***

⁵ Masruroh, S.Pd.I, *Hasil wawancara kepala sekolah mengenai pemahaman peserta didik di MI Jami'atut Tholibin*, (Kediri: 8 September 2023).

Pembelajaran Box Display Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Materi Ekosistem Kelas 5 Di Mi Jami'atut Tholibin Ringinrejo Kabupaten Kediri

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur pengembangan media ajar *Box Display* untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa kelas 5 di MI Jami'atut Tholibin materi ekosistem terhadap pemahaman belajar siswa?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Box Display* pada materi ekosistem terhadap pemahaman belajar siswa di MI Jami'atut Tholibin?
3. Bagaimana pemahaman siswa di MI Jami'atut Tholibin sebelum dan setelah menggunakan media *box display* materi ekosistem?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mengetahui tahap prosedur mengembangkan Media Ajar *Box Display* Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Kelas 5 Di MI Jami'atut Tholibin Materi ekosistem.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Box Display* pada materi ekosistem di kelas 5 MI Jami'atut Tholibin terhadap minat belajar siswa.
3. Untuk mengetahui pemahaman siswa di MI Jami'atut Tholibin sebelum dan setelah menggunakan media *box display* materi ekosistem.

D. Spesifikasi produk yang dikembangkan

1. Bahan untuk *box* yakni: kayu, triplek, cat, paku, engsel sedangkan untuk media hewan dan tumbuhannya terbuat dari plastik (hewan jadi), dinamo, *Foam Paper*, lem.
2. Bentuk mediana yakni: 1) Ekosistem: diorama ekosistem alami dan buatan; 2) jaring- jaring makanan: catur rimba, dalam bentuk hewan saling makan dimakan; 3) spin soal pemahaman siswa mengenai materi yang terdapat dalam media.
3. Ukuran *box* bentuk balok dengan ukuran tinggi 50 cm, panjang 40 cm dan lebar 30 cm.
4. Komposisi *box* bisa dibuka dari atas dan terdapat bagian diorama ekosistem alami dan buatan yang mana diorama tersebut menjelaskan materi ekosistem dalam bentuk 3 dimensi, laci bawah digunakan untuk memainkan catur rimba, yang berisikan materi jaring- jaring makanan, dan laci atas digunakan untuk spin soal evaluasi siswa mengenai pemahaman mater yang telah dipelajari dari media tersebut.
5. Materi yang diambil yaitu ekosistem, terdiri dari 4 sub bab yaitu: ekosistem, biotik abiotik, rantai makanan, dan jaring- jaring makanan.

E. Pentingnya penelitian dan pengembangan

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran: Dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik seperti *Box Display*, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih aktif dan menyenangkan.

2. Meningkatkan pemahaman siswa: Dengan menggunakan media pembelajaran *Box Display* yang interaktif dan visual, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi hubungan ketergantungan antara hewan dan lingkungannya.
3. Menumbuhkan kreativitas dan inovasi: Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Box Display* dapat mendorong pengembangan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran, sehingga memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang lebih baik di masa depan.
4. Menyesuaikan dengan perkembangan zaman: Media pembelajaran yang sudah ada mungkin sudah tidak lagi sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi. Oleh karena itu, penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang baru diperlukan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan zaman dan perkembangan teknologi.

F. Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan

1. Asumsi:
 - a. Siswa kelas 5 MI Jami'atut Tholibin memiliki kemampuan motorik yang memadai untuk dapat memanipulasi media dengan baik.
 - b. Guru memiliki kemampuan teknologi yang memadai untuk memandu siswa dalam menggunakan media pembelajaran *Box Display*.

- c. Waktu yang disediakan dalam pembelajaran mencukupi untuk memperkenalkan dan menggunakan media pembelajaran *Box Display* secara efektif.
- d. Siswa memiliki minat yang tinggi dalam menggunakan media pembelajaran *Box Display* dalam pembelajaran.

2. Keterbatasan:

- a. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas 5 MI Jami'atut Tholibin, sehingga hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasi untuk siswa di jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
- b. Penelitian ini hanya difokuskan pada materi hubungan ketergantungan hewan dan lingkungannya sehingga tidak dapat diaplikasikan pada materi pelajaran yang lain.
- c. Penelitian ini hanya difokuskan pada penggunaan media pembelajaran *Box Display*, sehingga tidak mempertimbangkan pengaruh faktor lain yang dapat memengaruhi pemahaman siswa pada materi pelajaran.
- d. Keterbatasan sumber daya, seperti anggaran dan waktu, dapat membatasi kualitas produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini.

G. Definisi istilah

Media Pembelajaran *Box Display*: merupakan media pajangan (*Display*) yaitu media yang digunakan untuk memajang gambar, kartu, poster dan benda kecil tiga dimensi atau materi pendidikan lainnya yang

dimodifikasi dalam bentuk kotak (*Box*). Dalam hal ini penunjang visualisasi merupakan agar dapat dilihat langsung oleh siswa. Peserta didik diajak untuk ikut berpartisipasi dalam pengamatan suatu media *display* baik itu dalam bentuk gambar, poster atau objek 3 dimensi lainnya.⁶

Media pembelajaran yang berupa pajangan ini digunakan untuk membantu siswa memahami materi ekosistem (ekosistem alami dan buatan, biotik dan abiotik, rantai makanan dan jaring-jaring makanan) dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.

1. Pemahaman Pengetahuan: kemampuan siswa untuk memahami dan menjelaskan konsep atau informasi tertentu mengenai ekosistem yang mana ekosistem alami dan buatan, biotik dan abiotik, rantai makanan dan jaring-jaring makanan.
2. Siswa Kelas 5 MI Jami'atut Tholibin: kelompok siswa yang berada pada jenjang pendidikan dasar tingkat rendah, tepatnya di kelas 4 Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah.
3. Hubungan ketergantungan antara makhluk hidup dalam ekosistem yakni Hubungan timbal balik atau interaksi antara makhluk hidup dengan lingkungannya terjadi karena makhluk hidup mengambil sesuatu dari lingkungan. Misalnya, makanan, minuman, tempat membuat sarang, dan sebagainya. Sementara organisme juga memberikan atau menempatkan, sesuatu kepada lingkungannya. Materi tersebut juga mencakup simbiosis, rantai makanan sampai ekosistem,

⁶ Muhammad U Fahri, *Pemanfaatan Media Display Pada Proses Pembelajaran*, (Jakarta: OSF Preprints, 2020).

Ekosistem meliputi semua organisme dalam suatu daerah tertentu dan faktor-faktor abiotik yang berinteraksi dengannya, atau suatu komunitas dengan lingkungan fisiknya.⁷

4. *Box Display: Display* yang terdiri dari gambar atau objek tiga dimensi atau memiliki ketebalan, sehingga dapat membentuk objek yang lebih realistis dan kompleks.

H. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelusuran terdahulu yang ada, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan ini:

1. Pada penelitian yang dilakukan oleh Lina Herliani. Yang berjudul “Media Display Dan Pengembangan Diri Bagi Anak Tunagrahita“ Berdasarkan hasil temuan, yang kemudian ditelaah dan dianalisis, maka penggunaan Media Display pada pembelajaran Bina Diri bagi Anak Tuna Grahita di SLB C se-Gugus XIII Kota Bandung untuk SLB-B-C W, terdapat peningkatan sebesar 4,59 %, SLB-C DH meningkat sebesar 5,35%, serta SLB-B-S sebesar 11,96 %, secara umum telah mencapai peningkatan dan perubahan pada hasil belajar siswa dengan tersentuhnya pengalaman yang menarik perhatian (atraktif), hal ini terlihat dari progres hasil pembelajaran dari tiga sekolah dimana penelitian ini dilaksanakan terdapat peningkatan nilai. Demikian halnya berdasarkan tanggapan dari para guru yang telah menilai penggunaan

⁷ Dr. Elly Herliani, M.Phil, M.Si, *Modul PKB (Pengembangan Keprofesionalitas Berkelanjutan) Kelompok Kompetensi A Bab Ekosistem*, (Jakarta: PPPPTKIPA: 2017).

Media *Display* dirasakan dapat membantu mereka dalam mengelola pembelajaran bagi anak didiknya. Disamping itu peneliti menemukan bahwa pengaruh dari media *display* ini selain meningkatkan kognitif, juga mempunyai pengaruh pada psikomotor dan psikosial siswa, terlihat adanya kerja sama yang baik pada saat pembuatan media dan juga keterampilan motorik kasar dan halus turut meningkat juga.⁸ Persamaan dari penelitian ini bahwa peneliti menggunakan media *display* dan model penelitiannya menggunakan model ADDIE, sedangkan perbedaannya peneliti meneliti siswa SMP dan tujuan penelitiannya dituju untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Pada penelitian yang dilakukan oleh Ryas Bitijannah dan Hendratno prodi PGSD dari Universitas Negeri Surabaya dengan judul “Pengembangan Media Gambar *Display* Kelas Untuk Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” Pengembangan media Gambar Berseri *Display* Kelas dapat membantu siswa dalam menulis cerita fiksi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media Gambar Berseri *Display* Kelas dan mengetahui kualitas Gambar Berseri *Display* Kelas untuk keterampilan menulis cerita siswa kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4D. Instrumen pengumpulan data dengan lembar validasi materi, media, lembar angket guru dan siswa. Hasil penelitian ini adalah media yang dikembangkan

⁸ Lina Herliani, “Media Display dan Pengembangan Diri Bagi Anak Tunagrahita Di Kota Bandung”, *Primaria Educationen Journal*, Vol.1 (Mei, 2018)

memiliki kualitas yang layak dan dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis cerita, dengan hasil nilai persentase berdasarkan ahli media sebesar 93,75% dan ahli materi sebesar 96%. Berdasarkan angket guru, media memiliki nilai kelayakan sebesar 91,7%, dan pada angket siswa memperoleh nilai sebesar 92,5 %. keterbatasan penelitian ini, media hanya dapat digunakan pada kelas lanjut, karena keterampilan menulis cerita dapat ditunjang dengan baik oleh siswa yang telah memasuki jenjang kelas lanjut. Selain itu, peneliti mengalami kesulitan dari akibat adanya pandemi Covid-19 yang mengakibatkan peneliti tidak secara luas melakukan tahapan uji coba dikarenakan dibatasinya kegiatan sosial di Kota Surabaya sehingga pelaksanaan uji coba dalam penelitian hanya kepada siswa sejumlah 8 orang dengan asal sekolah yang berbeda. Penelitian tidak melibatkan siswa dan guru sebagai pengamat dalam pelaksanaan pembelajaran. Sehingga guru hanya menilai media melalui gambar dan penjelasan yang diberikan. Sehingga kelayakan media dalam pengembangan ini tidak mengukur keefektivan media.

⁹Persamaan dari penelitian ini bahwa peneliti menggunakan media display untuk media pembelajarannya, sedangkan perbedaannya peneliti menggunakan model 4D, peneliti juga membuat penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dan juga pada tahap uji coba peneliti hanya menggunakan skala kecil.

⁹ Ryas Baitijannah dan Hendratno, "Pengembangan Media Gambar Display Kelas Untuk Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *JPGSD. Volume 08, Nomor 01*, (Mei, 2018), hlm. 188 – 197.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Laksono, Herinto dan Eva Oktavia dengan judul “pengembangan media pembelajaran video interaktif *powtoon* pada mata peajaran IPAS materi komponen ekosistem”. tujuan dari penelitian Ini untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran dari Pengembangan media pembelajaran video interaktif yang layak untuk proses pembelajaran siswa kelas 5 SDN Jatirahayu III Bekasi, Penelitian ini peneliti menggunakan penelitian Research and Development (R&D) level 1 (dari 4 level) artinya masih tahap dasar, dibatasi sampai validasi ahli materi dan ahli media. Langkah-langkah dalam mengembangkan media video interaktif pembelajaran IPAS materi komponen ekosistem dilakukan melalui 5 tahap yaitu (1) Potensi dan masalah, potensi sarana dan prasarana yang menunjang dan masalah yang ditemukan; (2) Studi literatur dan Pengumpulan informasi, teori yang berkaitan; (3) Desain produk; (4) Validasi desain (instrumen penilaian ahli materi dan ahli media); (5) Desain teruji (setelah penilaian oleh ahli dan revisi pada produk). Metode analisis data dalam penelitian pengembangan ini yaitu menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif, dan verifikasi atau simpulan data serta menggunakan metode deskriptif prosentase. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa dari ahli materi memperoleh skor rata-rata 24 dengan presentase 93% ini merupakan hasil yang dikategorikan sangat layak. Sedangkan dari angket validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 41,5 dengan presentase sebesar 97% dikategorikan sangat layak. Dengan ini maka media pembelajaran video interaktif pada mata

pelajaran IPA materi komponen ekosistem layak untuk digunakan dalam pembelajaran materi komponen ekosistem.¹⁰ Persamaan dari penelitian ini yaitu peneliti menggunakan metode Addie dan materi yang diambil mengenai ekosistem, sedangkan perbedaannya media yang digunakan peneliti adalah pengembangan media video interaktif.

4. Pada Penelitian yang dilakukan oleh Indri Nopianti dari Universitas PGRI Palembang ini akan dilaksanakan di SD Negeri 136 Palembang, yang berlokasi di Jl. Kh. Ahmad Dahlan, 26 Ilir, Kec. Bukit Kecil, Kota Palembang Prov. Sumatera Selatan. Dengan judul “Pengembangan Media Display Flipchart Berbasis Komik pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 136 Palembang”. Pada riset ini yang menjadi objek dalam riset ini ialah media *display flipchart* berbasis komik pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Adapun subjek pada penelitian ini yaitu 1 orang validator ahli media, 1 orang validator ahli materi, 1 orang validator ahli bahasa, dan siswa kelas IV SD yang berjumlah *one to one* sebanyak 3 siswa dan *small group* sebanyak 8 siswa. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi media oleh validator, lembar angket praktis dari siswa dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitiina diperoleh rata-rata penilaian oleh ahli media sebesar 74%; ahli materi sebesar 83,75%; dan ahli bahasa sebesar 71% dengan kategori valid, dan hasil angket respon siswa yaitu *one to one* sebesar 78% dan uji lapangan *small group* sebesar 80,75% dengan kategori praktis. kelebihan yang dimiliki oleh media ini yakni bahwa media mampu memotivasi siswa karena

¹⁰ Dwi Laksono, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Powtoon Pada Mata Peajaran IPAS Materi Komponen Ekosistem*, (Jakarta: STKIP, 2020).

memiliki ilustrasi gambar yang diberlandaskan dengan siswa sekolah dasar sehingga bisa memberi daya tarik untuk mempelajari serta membacanya, kekurangan pada saat implementasi siswa masih kebingungan dalam memakai media dikarenakan media belum pernah dipakai sebelumnya, tetapi peneliti mengajarkan secara bertahap cara memakai media dengan benar¹¹. Persamaan dari penelitian ini yaitu peneliti menggunakan media display dan model yang digunakan adalah model ADDIE, sedangkan perbedaannya yaitu peneliti mengembangkan media tersebut untuk meningkatkan motivasi siswa dan uji coba yang digunakan hanya pada skala kecil.

5. Pada penelitian yang dilakukan oleh Natasyah Br Sitepu dan Apiek Gandamana Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Display Board Berbasis Discovery Learning* Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas V” 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* dan *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*

¹¹ Nopianti, I., Akhbar, M. T. & Aryaningrum, K, “Pengembangan Media Display Flipchart Berbasis Komik pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 136 Palembang”, *Indonesian Research Journal on Education*, Vol. 2 (tahun 2022), hal 1264–1268.

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: 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 instrumen tes dengan skor persentase 94% (Sangat Layak). 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). 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 tersebut.¹² Persamaan pada penelitian ini yaitu peneliti menggunakan media display, model yang digunakan ADDIE serta uji coba yang digunakan dalam skala besar, perbedaan pada penelitian ini yaitu penelitian tersebut dilakukan untuk memperoleh validasi media yang efektif dan materi yang digunakan terdapat pada kurikulum 2013.

¹² Sitepu dan Gandamana, “Pengembangan Media Pembelajaran Display Board Berbasis Discovery Learning Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas V SD Negeri 040452 Kabanjahe T.A , 2022/2023.”