



# JURNAL AL-HASANI

Volume 1 Nomor 2 Tahun 2024 Halaman: 38-42

## MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN BAGIAN BUNGA PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Fania Khairunnisa<sup>1</sup>, Muliza Ardila<sup>2</sup>, Azzahra Aprilia Putri<sup>3</sup>,  
Laihat<sup>4</sup>, Najlatul Fathia<sup>5</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sriwijaya, Indonesia<sup>1</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sriwijaya, Indonesia<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sriwijaya, Indonesia<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sriwijaya, Indonesia<sup>4</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sriwijaya, Indonesia<sup>5</sup>

e-mail : [faniakhairunnisa11@gmail.com](mailto:faniakhairunnisa11@gmail.com), [mulizaardila740@gmail.com](mailto:mulizaardila740@gmail.com),  
[azzahraaprilaputri26@gmail.com](mailto:azzahraaprilaputri26@gmail.com), [laihat.90@gmail.com](mailto:laihat.90@gmail.com), [najlatulfathia30@gmail.com](mailto:najlatulfathia30@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan inovasi media pembelajaran dalam mengenalkan bagian-bagian bunga kepada siswa kelas 4 SD. Media yang digunakan meliputi gambar ilustrasi, model bunga 3D dan permainan edukatif yang dikombinasikan dalam suatu pendekatan pembelajaran yang menyenangkan. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan desain eksperimen yang melibatkan pengamatan, wawancara, dan evaluasi terhadap respon siswa selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai bagian-bagian bunga secara lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan dalam minat dan keterlibatan dalam pembelajaran sains. Dengan demikian, penggunaan media ajar yang kreatif dan menyenangkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas 4 SD.

### Kata Kunci: Media Pembelajaran, Interaktif

*This study aims to develop and implement innovative teaching media to introduce the parts of a flower to 4th-grade elementary school students. The media used includes illustrations, 3D flower models and educational games, all combined in a fun and engaging learning approach. The research method used is a qualitative approach with an experimental design, involving observation, interviews, and evaluations of students' responses during the learning process. The results of the study show that the use of innovative teaching media significantly enhances students' understanding of the parts of a flower in a more interactive and enjoyable manner. Additionally, students demonstrated increased interest and involvement in the science learning process. Therefore, using creative and enjoyable teaching media can improve the effectiveness of learning in 4th-grade elementary school classrooms.*

### Keywords: Learning Media, Interactive

#### Histori Artikel

Received	Revised	Accepted	Published
11 Mei 2024	26 Oktober 2024	29 Desember 2024	29 Desember 2024

Copyright (c) 2024 Fania Khairunnisa, Muliza Ardila,  
Azzahra Aprilia Putri, Laihat, Najlatul Fathia

✉ Corresponding author :

Email: [faniakhairunnisa11@gmail.com](mailto:faniakhairunnisa11@gmail.com)

HP: 082120076736

ISSN 2355-3901 (Media Cetak)

## PENDAHULUAN

Pembelajaran sains mencakup berbagai topik dasar, salah satunya adalah pemahaman mengenai tumbuhan, khususnya bagian-bagian bunga. Materi ini memiliki peranan penting karena berkaitan langsung dengan proses perkembangbiakan tumbuhan, yang merupakan salah satu konsep dasar dalam ilmu biologi (Nurwidayati, 2022). Pemahaman mengenai bagian-bagian bunga, seperti akar, batang, daun, kelopak, mahkota, benang sari, dan putik, sangat penting untuk memberikan dasar pemahaman kepada siswa tentang bagaimana tumbuhan berkembang dan bertahan hidup (Kariadi, 2023). Namun, meskipun materi ini sangat penting, proses mengenalkan bagian-bagian bunga seringkali dianggap sulit dan membosankan bagi sebagian besar siswa. Bagi anak-anak usia 10 tahun, yang berada di kelas 4 SD, konsep ini sering kali terasa abstrak karena mereka belum memiliki pemahaman yang cukup mengenai struktur dan fungsi tiap bagian bunga dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat membuat materi ini lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Media yang kreatif dapat mengubah pengalaman belajar yang awalnya kurang menarik menjadi lebih menyenangkan dan menyentuh imajinasi siswa. Misalnya, penggunaan gambar ilustrasi, model bunga 3D dan permainan edukatif adalah beberapa contoh media yang dapat digunakan untuk menjelaskan bagian-bagian bunga dengan cara yang lebih hidup. Dengan media pembelajaran yang menarik, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga dapat merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Magdalena et al. 2021). Inovasi media ini tidak hanya mempermudah pemahaman konsep, tetapi juga membuat proses belajar lebih menyenangkan dan berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan (Siregar et al. 2022). Media ajar yang tepat dapat membantu siswa untuk lebih mudah mengingat dan memahami konsep-konsep yang diajarkan, terutama dalam materi sains yang terkadang dianggap rumit atau membosankan (Gumilar, 2023). Sebagai contoh, mengenalkan bagian-bagian bunga kepada siswa kelas 4 SD bisa menjadi tantangan tersendiri, karena materi ini melibatkan pengenalan pada konsep-konsep yang sifatnya abstrak, seperti struktur bunga dan fungsinya dalam proses perkembangbiakan tumbuhan. Media pembelajaran yang kreatif, seperti gambar, model 3D, atau permainan edukatif, dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk menyampaikan materi ini dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, tetapi juga dapat lebih mudah mengingat dan mengaitkan pengetahuan yang diperoleh dengan dunia nyata.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat mengenalkan bagian-bagian bunga kepada siswa kelas 4 SD dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini akan memanfaatkan berbagai elemen visual dan kinestetik, seperti model bunga yang dapat dibongkar-pasang dan permainan edukatif yang dapat merangsang keterlibatan siswa. Dengan pendekatan yang lebih interaktif, siswa tidak hanya akan memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga akan merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar lebih jauh tentang dunia tumbuhan (Elisabeth, 2024). Melalui penggunaan media yang inovatif, diharapkan

pembelajaran akan lebih efektif, menyenangkan, dan dapat meningkatkan pemahaman serta minat siswa terhadap sains.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode desain eksperimen yang dilakukan di kelas 4 SD dengan subjek penelitian sejumlah 48 siswa. Instrumen yang digunakan adalah observasi dan wawancara, untuk mengumpulkan data tentang pemahaman siswa dan respon terhadap media pembelajaran. Media pembelajaran yang diterapkan meliputi:

1. Gambar dan Ilustrasi: Poster 3D yang menggambarkan bagian-bagian bunga, digunakan untuk penjelasan awal tentang komponen bunga.
2. Model Bunga 3D: Bunga plastik atau kertas dengan bagian-bagian nama yang dapat dipisahkan untuk memperlihatkan bagian-bagian bunga secara lebih jelas.
3. Permainan Edukatif: Permainan seperti puzzle bunga dan tebak bagian bunga yang digunakan untuk memperkuat pemahaman siswa tentang materi.
4. Siswa Mempresentasikan Hasil: Siswa diberikan kesempatan untuk mempresentasikan bagian-bagian bunga.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah menerapkan media pembelajaran inovatif dalam pengenalan bagian-bagian bunga, ditemukan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menyebutkan dan menjelaskan bagian-bagian bunga dengan benar setelah menggunakan media pembelajaran yang telah disiapkan. Berbeda dengan metode konvensional yang hanya mengandalkan penjelasan verbal, penggunaan media ajar yang lebih interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam (Jannah, 2022). Evaluasi menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya kesulitan memahami struktur bunga kini dapat mengidentifikasi bagian-bagian bunga seperti akar, batang, daun, kelopak, mahkota, benang sari, dan putik dengan lebih mudah. Hal ini menandakan bahwa media ajar yang digunakan berperan penting dalam memperjelas konsep yang diajarkan dan membantu siswa mengaitkan teori dengan gambaran visual yang nyata (Siregar, 2023).

Media yang paling efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa adalah model bunga 3D. Penggunaan model bunga 3D memberikan pengalaman visual langsung yang memudahkan siswa untuk melihat dan mempelajari fungsi setiap bagian bunga secara lebih detail. Model 3D memungkinkan siswa untuk memegang dan memisahkan bagian-bagian bunga, sehingga mereka bisa lebih memahami bagaimana setiap bagian berfungsi dalam proses perkembangbiakan tumbuhan. Hal ini sangat membantu siswa dalam mengingat informasi karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran. Selain itu, media 3D memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara kinestetik, yang sangat efektif bagi mereka yang lebih suka belajar dengan cara aktif. Dengan demikian, model bunga 3D terbukti sangat efektif dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap materi bagian-bagian bunga dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Wulandari et al, 2021).

Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran inovatif sangat positif. Selama kegiatan pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan lebih aktif bertanya serta berdiskusi tentang materi bagian-bagian bunga. Berdasarkan observasi, mereka terlihat lebih tertarik dan terlibat dalam proses belajar. Permainan edukatif, seperti puzzle bunga dan tebak bagian bunga, sangat disukai oleh siswa karena mampu mengubah pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif (Filindity & Kayadoe, 2020). Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara teori, tetapi juga dapat mempraktekkan langsung pengetahuan yang didapatkan dan melihat bagaimana materi diterapkan dalam bentuk yang lebih nyata dan menarik.

Peningkatan minat dan keterlibatan siswa terlihat jelas setelah penerapan media pembelajaran yang menyenangkan. Siswa yang sebelumnya kurang tertarik pada pelajaran sains mulai menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih besar dan antusiasme yang lebih tinggi. Media yang kreatif dan interaktif, seperti model 3D dan permainan edukatif, berhasil menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, tingkat keterlibatan mereka dalam kegiatan kelompok dan diskusi juga meningkat. Siswa menjadi lebih berani mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan bekerja sama dengan teman-teman mereka untuk memahami materi dengan lebih baik dan menyenangkan (Utomo, 2023).

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, seperti gambar ilustrasi, model 3D dan permainan edukatif, dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas 4 SD tentang bagian-bagian bunga. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, tetapi juga meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan media ajar yang kreatif dan menyenangkan sangat dianjurkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran sains, khususnya pada topik tentang bagian-bagian bunga, guna meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar. Sebagai rekomendasi, penggunaan media ajar yang variatif perlu diterapkan lebih lanjut di kelas lain dengan topik pembelajaran yang berbeda untuk menggali potensi media pembelajaran dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfarizi, M., Nasihudin, N., & Mahmud, M. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 1989-2000.
- Elisabeth, E., & Fitri, R. (2024). Menciptakan Pengalaman Belajar Sains Yang Interaktif Dengan Media Dan Alat Sederhana Di Rumah. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(7), 311-316.
- Filindity, Y., & Kayadoe, V. (2020). Inovasi Guru Dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Kompetensi Dan Kreativitas Siswa. *Science Map Journal*, 2(1), 20-23.
- Gumilar, E. B. (2023). Problematika Pembelajaran IPA Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogy*, 16(1), 129-145.

- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media digital dalam memberdayakan kemampuan berpikir kritis abad 21 pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064-1074.
- Kariadi Barus, S. P. (2023). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Talking Stick Pada Mata Pelajaran IPA Tema 3 Subtema 1 Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Kelas IV SD Negeri 040444 Kabanjahe Tahun Pelajaran 2022/2023* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY BERASTAGI).
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312-325.
- Nurwidayati, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis sparkol videoscribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Kelas IV.
- Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 69-75.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635-3645.
- Wulandari, R. M., Widyaningrum, L., & Arini, L. D. D. (2021). Pengaruh Inovasi Cerdas pada Sistem Muskuloskeletal melalui Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3034-3042.