



Pengembangan Media Pembelajaran Materi Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Berbasis Model Assure

Syahril Syahril¹, Raisya Afdhilla Maharani², Nurismi Safitri³, Halwani Asmi⁴,
Reny Fhadilla⁵, Zahra Aulia⁶, Salsabila⁷

¹²³⁴⁵⁶Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Langsa

⁷Guru MIS Gampong Meutia

e-mail: syahputra290@gmail.com¹, raisya.iainlangsa24@gmail.com²,
ismi.28nurismi@gmail.com³, halwani766@gmail.com⁴, renyfhadillaa@gmail.com⁵,
auliazhr2006@gmail.com⁶, Salsabilaajaaa3@gmail.com⁷

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran Papan Cinta dan video digital berbasis model ASSURE pada materi menyayangi tumbuhan dan hewan di kelas III MIN Al Asriyah Langsa, serta mendeskripsikan pemahaman siswa setelah menggunakan media tersebut. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret sehingga memerlukan media pembelajaran yang konkret, visual, dan melibatkan siswa secara aktif. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) sederhana dengan model ASSURE yang meliputi enam tahapan: Analyze Learners, State Objectives, Select Methods Media and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, dan Evaluate and Revise. Produk yang dikembangkan berupa media Papan Cinta dari bahan bekas dan video digital menggunakan aplikasi Pippit. Pengumpulan data dilakukan melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kelompok dan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Papan Cinta dan video digital dapat digunakan secara efektif. Siswa mampu mengidentifikasi dan mengelompokkan berbagai perilaku yang mencerminkan sikap menyayangi hewan dan tumbuhan dengan benar. Penggunaan kedua media juga mendorong keterlibatan aktif siswa sepanjang proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Menyayangi Tumbuhan dan Hewan, Model ASSURE, Papan Cinta, Video Digital*

Abstract

This study aims to describe the development process of Papan Cinta learning media and digital video based on the ASSURE model on the topic of caring for plants and animals in Class III MIN Al Asriyah Langsa, and to describe students' understanding after using the media. The study is based on the characteristics of elementary school students who are at the concrete operational stage, requiring concrete, visual, and actively engaging learning media. A simple Research and Development (R&D) method was employed using the ASSURE model comprising six stages: Analyze Learners, State Objectives, Select Methods Media and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, and Evaluate and Revise. Products developed included Papan Cinta media made from recycled materials and digital video created with the Pippit application.

Data were collected through group worksheets and analyzed using descriptive qualitative techniques. Results show that both media were used effectively. Students were able to identify and categorize behaviors reflecting care for plants and animals correctly, and demonstrated active engagement throughout the learning process.

Keywords: *ASSURE Model; Caring for Plants and Animals; Digital Video; Learning Media; Love Board*

Copyright (c) 2026 Syahril Syahril¹, Raisya Afdhilla Maharani², Nurismi Safitri³, Halwani Asmi⁴, Reny Fhadilla⁵, Zahra Aulia⁶, Salsabila⁷

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar memerlukan pendekatan yang mampu mengakomodasi karakteristik perkembangan kognitif peserta didik. Menurut Piaget, siswa sekolah dasar usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana anak belajar paling efektif melalui pengalaman langsung dengan objek nyata. Karakteristik ini menuntut penggunaan media yang dapat memvisualisasikan materi secara konkret dan melibatkan siswa secara aktif. Tanpa media yang tepat, penyampaian materi secara verbal semata tidak cukup untuk membangun pemahaman bermakna pada siswa sekolah dasar, sehingga pengembangan media pembelajaran yang sesuai menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan belajar mengajar (Tafonao, 2018).

Materi menyayangi tumbuhan dan hewan di kelas III MIN Al Asriyah Langsa tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga pembentukan sikap peduli terhadap makhluk hidup. Pembentukan karakter peduli lingkungan perlu didukung oleh pengalaman belajar bermakna yang menghubungkan konsep dengan konteks kehidupan nyata siswa. Tanpa media yang tepat, materi ini berpotensi hanya dipahami secara hafalan tanpa membentuk sikap dan perilaku nyata. Oleh karena itu, dikembangkan media Papan Cinta dari bahan bekas sebagai media konkret yang memungkinkan siswa mengidentifikasi dan mengelompokkan perilaku menyayangi tumbuhan dan hewan secara langsung dan aktif.

Arsyad menjelaskan bahwa media konkret menempatkan siswa pada pengalaman belajar langsung sebagaimana digambarkan dalam kerucut pengalaman Edgar Dale (Azhar, 2017). Penelitian Sari, Hermansah, dan Prasrihamni membuktikan bahwa penggunaan media konkret memberikan pengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep siswa IPA di sekolah dasar, dengan nilai posttest meningkat secara signifikan setelah intervensi (Sari et al., 2023). Selain media konkret, penelitian ini juga mengembangkan video digital menggunakan aplikasi Pippit. Mayer menegaskan bahwa belajar melalui kombinasi kata dan gambar terbukti lebih efektif daripada kata-kata saja karena memungkinkan pemrosesan informasi melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan (Mayer, 2020). Purwanti juga membuktikan bahwa pengembangan video pembelajaran berbasis model ASSURE efektif meningkatkan hasil belajar siswa (Purwanti, 2015).

Pengembangan media ini menggunakan model ASSURE karena menyediakan langkah-langkah sistematis yang berpusat pada peserta didik dan berorientasi pada pemanfaatan media serta teknologi (Sharon E. Smaldino, Delborah L. Lowther, 2018). Iskandar dan Farida membuktikan bahwa implementasi model ASSURE dalam pengembangan desain pembelajaran di sekolah dasar menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien (Iskandar & F, 2020). Darllis, Farida, dan Miaz juga menunjukkan bahwa pengembangan pembelajaran model ASSURE menghasilkan media yang layak dan mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa (Darllis et al., 2020). Berdasarkan permasalahan di atas maka, Bagaimana proses pengembangan media Papan Cinta dan video digital berbasis model ASSURE? Serta Bagaimana pemahaman siswa setelah menggunakan kedua media tersebut?

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) sederhana dengan model ASSURE untuk mengembangkan media pembelajaran Papan Cinta dan video digital pada materi menyayangi tumbuhan dan hewan bagi siswa kelas III MIN Al Asriyah Langsa. Sugiyono mendefinisikan R&D sebagai metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifannya (Sugiyono, 2019). Prosedur penelitian meliputi enam tahap, yaitu analisis karakteristik siswa, perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan metode dan pengembangan media, penggunaan media dalam pembelajaran, pelibatan aktif siswa melalui diskusi dan LKPD, serta evaluasi dan revisi media. Teknik pengumpulan data menggunakan LKPD kelompok yang berisi dua aktivitas: mencari kata dan mengelompokkan perilaku menyayangi hewan dan tumbuhan. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Moleong, 2017). Teknik ini dipilih karena penelitian bertujuan menggambarkan proses dan hasil pengembangan media secara mendalam dan kontekstual.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Model ASSURE

- 1) **Analyze Learners.** Berdasarkan hasil analisis, siswa kelas III berada pada rentang usia 8-9 tahun dan secara kognitif berada pada tahap operasional konkret. Siswa belajar paling efektif melalui pengalaman langsung dengan benda nyata, bukan melalui penjelasan abstrak. Analisis awal menunjukkan siswa lebih mudah memahami materi yang disajikan melalui kombinasi gambar, warna, dan aktivitas fisik. Temuan ini menjadi landasan utama pemilihan jenis media yang dikembangkan (Imanulhaq & Ichsan, 2022).
- 2) **State Objectives.** Berdasarkan analisis karakteristik siswa dan Capaian Pembelajaran (Kemendikbudristek, 2022), tujuan pembelajaran dirumuskan: siswa mampu mengidentifikasi dan mengelompokkan contoh

perilaku menyayangi tumbuhan dan hewan dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat. Tujuan ini mencakup kemampuan kognitif C2 (memahami), khususnya proses mengklasifikasikan dan mencontohkan dalam taksonomi Bloom yang direvisi (Anderson dan Lorin W, 2015).

- 3) **Select Methods, Media, and Materials.** Dipilih metode diskusi kelompok sebagai metode utama. Dikembangkan dua media: (a) Papan Cinta dari bahan bekas kardus, kertas warna, kartu gambar ilustrasi perilaku menyayangi hewan dan tumbuhan yang dirancang untuk kegiatan menempelkan dan mengkategorikan kartu secara berkelompok; dan (b) video digital menggunakan aplikasi Pippit yang memuat narasi, gambar, dan animasi tentang contoh-contoh perilaku menyayangi hewan dan tumbuhan.
- 4) **Utilize Media and Materials.** Kedua media digunakan secara terpadu: pembelajaran diawali dengan penayangan video digital untuk membangun pemahaman awal, kemudian dilanjutkan penggunaan Papan Cinta secara berkelompok untuk mengaplikasikan pemahaman melalui aktivitas kategorisasi. Urutan ini sesuai prinsip desain pembelajaran multimedia Mayer yang menekankan pentingnya struktur penyampaian informasi yang terurut (Imanulhaq & Ichsan, 2022).
- 5) **Require Learner Participation.** Keterlibatan aktif siswa diwujudkan melalui: diskusi kelompok saat menggunakan Papan Cinta, pengerjaan LKPD kelompok, dan presentasi singkat hasil kerja. Ketiga bentuk partisipasi ini mencerminkan prinsip pembelajaran aktif bahwa belajar paling efektif terjadi ketika siswa terlibat langsung secara kognitif, sosial, dan fisik.
- 6) **Evaluate and Revise.** Evaluasi berdasarkan LKPD dan observasi menunjukkan kedua media dapat digunakan dengan baik. Namun ditemukan dua hal yang perlu diperbaiki: (1) petunjuk penggunaan Papan Cinta perlu diperjelas dengan contoh cara penggunaan; dan (2) beberapa gambar dalam video digital perlu ditambah keterangan teks agar lebih mudah dipahami tanpa narasi audio. Perbaikan dilakukan sebelum media digunakan pada sesi berikutnya.

Pemahaman Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran

Pada kegiatan mencari kata, seluruh kelompok berhasil menemukan kata-kata berkaitan dengan sikap menyayangi hewan dan tumbuhan dan mampu mengaitkannya dengan contoh perilaku konkret. Kemampuan ini merupakan indikator pemahaman pada tingkat menginterpretasikan dalam taksonomi Bloom yang direvisi, menunjukkan bahwa pemahaman yang terbentuk bukan sekadar hafalan melainkan pemahaman konseptual (Anderson dan Lorin W, 2015). Pada kegiatan mengelompokkan perilaku, seluruh kelompok mampu memilah dan menempatkan contoh perilaku ke dalam kategori yang tepat. Kemampuan mengklasifikasikan ini mencerminkan

penguasaan proses kognitif tingkat C2 dalam taksonomi Bloom, membuktikan bahwa siswa memahami konsep secara fungsional sehingga dapat menerapkannya dalam tugas kategorisasi (Anderson lorin w, 2015). Selama pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif yang tinggi. Diskusi antaranggota kelompok berlangsung aktif saat menggunakan Papan Cinta, dan seluruh siswa memberikan respons positif terhadap tayangan video digital. Kondisi ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan kondusif bagi pembentukan pemahaman siswa.

B. PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media Papan Cinta dan video digital berbasis model ASSURE dapat mendukung pemahaman siswa. Penggunaan model ASSURE memberikan kerangka pengembangan yang sistematis dan terukur. Temuan ini sesuai dengan penelitian Iskandar dan Farida yang membuktikan implementasi model ASSURE di sekolah dasar menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien karena setiap tahapan saling mendukung secara logis (Iskandar & F, 2020). Darllis, Farida, dan Miaz juga memperkuat temuan ini dengan membuktikan bahwa pengembangan model ASSURE di sekolah dasar menghasilkan media yang layak dan mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa (Darllis et al., 2020).

Kemampuan siswa mengidentifikasi dan mengelompokkan perilaku berdasarkan LKPD menunjukkan bahwa Papan Cinta berhasil menjalankan fungsinya sebagai media konkret pendukung pemahaman konseptual. Hal ini selaras dengan penelitian Sari, Hermansah, dan Prasrihamni yang membuktikan secara empiris bahwa media konkret memberikan pengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep siswa IPA di sekolah dasar (Sari et al., 2023). Melalui aktivitas fisik menempelkan dan memindahkan kartu gambar, siswa memperoleh pengalaman belajar langsung sesuai karakteristik kognitif tahap operasional konkret (Azhar, 2017).

Penggunaan video digital berbasis Pippit juga berkontribusi positif karena menyajikan kombinasi narasi, gambar, dan animasi yang membantu siswa membangun representasi mental lebih lengkap. Hal ini mendukung prinsip teori kognitif multimedia Mayer bahwa manusia belajar lebih dalam melalui kata dan gambar dibandingkan kata saja (Mayer, 2020). Purwanti juga membuktikan secara empiris bahwa video pembelajaran berbasis ASSURE efektif meningkatkan hasil belajar (Purwanti, 2015). Kombinasi Papan Cinta dan video digital menciptakan pengalaman belajar lengkap yang mengakomodasi kebutuhan visual-auditori dan kinestetik-manipulatif siswa secara bersamaan, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan bermakna.

4. KESIMPULAN

Media Papan Cinta berbahan bekas dan video digital berbasis Pippit berhasil dikembangkan melalui enam tahapan model ASSURE secara sistematis, menghasilkan produk media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa kelas III MIN Al Asriyah Langsa. Serta penggunaan media Papan Cinta dan video digital terbukti mendukung pemahaman siswa pada materi menyayangi tumbuhan dan hewan, ditunjukkan oleh kemampuan siswa mengidentifikasi dan mengelompokkan perilaku berdasarkan hasil LKPD kelompok, serta tingginya antusiasme dan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran. Dengan demikian, media Papan Cinta dan video digital berbasis model ASSURE dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk siswa kelas III sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson lorin w, K. david r. (2015). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen: Revisi Taksonomi Bloom*. pustaka belajar.
- Azhar, A. (2017). *Media Pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Darllis, N., F, F., & Miaz, Y. (2020). Pengembangan Desain Pembelajaran Model Assure Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Komik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 334-342. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.689>
- Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126-134. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>
- Iskandar, R., & F, F. (2020). Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1052-1065. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.468>
- Mayer, R. (2020). Multimedia Learning. In *Multimedia Learning*. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Moleong, L. J. (2017). *Metodelogi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)* (37th ed.). ROSDA.
- Munir, R. (2013). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi Pendidikan* (2nd ed.). Alfabeta.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42-47. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jkpp.v3i1.2194>
- Sari, J., Feniareny, F., Hermansah, B., & Prasrihamni, M. (2023). Pengaruh Media Konkret Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 15. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120317>
- Sharon E. Smaldino, Delborah L. Lowther, C. M. (2018). *Instructional Technology and Media for Learning* (12th ed.).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (19th ed.). Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Sagoe Literasi: Jurnal Penelitian Pendidikan Vol 3 No 1 Tahun 2026
ISSN No. 3089-5286

- 30 *Pengembangan Media Pembelajaran Materi Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Berbasis Model Assure* - Syahril Syahril¹, Raisya Afdhilla Maharani², Nurismi Safitri³, Halwani Asmi⁴, Reny Fhadilla⁵, Zahra Aulia⁶, Salsabila Salsabila⁷

<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>