

**PENGEMBANGAN MEDIA *MAGIC BOX ANIMAL PLANT*
PADA PEMBELAJARAN IPAS SISWA KELAS IV
DI SEKOLAH DASAR TEGALWANGI 05 UMBULSARI
TAHUN 2023/2024**

SKRIPSI



Oleh :

**Arif Fajar Hidayatul Adha Dy
NIM.202101040005**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
DESEMBER 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA *MAGIC BOX ANIMAL PLANT*
PADA PEMBELAJARAN IPAS SISWA KELAS IV
DI SEKOLAH DASAR TEGALWANGI 05 UMBULSARI
TAHUN 2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

Oleh:
Arif Fajar Hidayatul Adha DY
NIM:202101040005

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
DESEMBER 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA *MAGIC BOX ANIMAL PLANT*
PADA PEMBELAJARAN IPAS SISWA KELAS IV
DI SEKOLAH DASAR TEGALWANGI 05 UMBULSARI
TAHUN 2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Arif Fajar Hidayatul Adha DY
NIM:202101040005

Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ



Hj. Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd.
NIP: 19700616201411

**PENGEMBANGAN MEDIA *MAGIC BOX ANIMAL PLANT*
PADA PEMBELAJARAN IPAS SISWA KELAS IV
DI SEKOLAH DASAR TEGALWANGI 05 UMBULSARI
TAHUN 2023/2024**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima memenuhi salah satu persyaratan
Memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah

Hari : Selasa

Tanggal : 26 November 2024

Tim penguji

Ketua

Sekretaris

Dr.Mohammad Zaini,S.Pd, M.Pd.I.
NIP. 198005072023211018

Erfan Efendi, M.Pd.I.
NIP. 198806112023211024

Anggota :

1. Dr.Rif'an Humaidi, M.Pd.I

2. Luluk Sulthoniyah, M.Pd.

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Akhmad Mu'is, S.Ag, M.Si.

NIP. 197304242000031005

MOTTO

فَلْيَنْظُرِ الْإِنْسَانُ إِلَى طَعَامِهِ

“ maka, hendaklah manusia memperhatikan makanannya “
(QS `Abasa ayat 24)

“ Menuntut ilmu dimasa muda bagai mengukir diatas batu “
(Hasan al – bashri)

“ Sebagian orang tetap miskin karena kemampuan buruk mereka untuk
tetap diam “
(Ibnu qayyim)

“ LAGHOLIBAILLABILLAH “
Tiada pertolongan kecuali pertolongan Allah
(KH.Maksum jauhari)¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

¹ Kementerian Agama RI, Al-Quran dan Terjemah Edisi Penyempurnaan 2019, (Jakarta: Kementerian Agama, 2019).

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, telah memberi hidayah serta inayahnya, dan solawat serta salam tak lupa kepada nabi Muhammad SAW. Saya bersyukur dengan hati yang sangat mendalam sehingga saya diberikan kelancaran dalam menyusun skripsi. Harapan saya skripsi ini memperoleh ridha-Nya. Saya dengan tulus menyampaikan karya yang saya susun kepada seluruh orang terdekat :

1. Kepada Bapak Dwi Yuswono dan Ibuk Khoirun Nisa`, Saya berterimakasih atas Do`a dan dukungannya. Persembahan yang saya berikan yaitu karya yang saya susun saat ini dan terima kasih atas didikan beliau, dan berterimakasih kepada ibu yang telah melahirkan dan mendidik saya sehingga saya berada di titik sekarang, dan berterimakasih pula kepada bapak saya yang mengsupport dan memberi biaya mulai dari TK samapai di bangku Kuliah sekarang .
2. Kepada kakak Feby Yuwandani Laely Maghfiroh yang sudah memberikan motivasi kepada saya dan memberikan arahan perihal perkuliahan yang saya tempuh sekarang .

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur penulis sampaikan kepada Allah S.W.T karena atas rahmat dan karunia-Nya, skripsi sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan program sarjana, berhasil diselesaikan dengan lancar. Keberhasilan dalam penulisan ini didapat berkat dukungan dari berbagai pihak. Semoga shalawat dan salam tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., rektor UIN KHAS Jember, yang telah memberikan dukungan dan memfasilitasi kami sepanjang proses kegiatan pembelajaran di Universitas ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si. selaku Dekan Fakultas tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd., M.Pd.I., selaku ketua jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN KHAS Jember yang telah banyak memberikan fasilitas untuk belajar
5. Ibu Luluk Sulthoniyah, M.Pd, sebagai dosen pembimbing skripsi, yang telah memberikan motivasi, serta membimbing saya dengan kesabaran dan ketelitian yang tinggi selama proses penulisan skripsi ini.
6. Bapak Prof. Dr. H. Halim Soebahar, M.A., M.A. sebagai Dosen Pendamping Akademik, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta nasihat dan

motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

7. Bapak Dr.Nino Indrianto, M.Pd.I. selaku validator media yang sudah bersedia membimbing dan memberikan arahnya dalam penyelesaian media ini.
8. Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd. selaku validator materi yang sudah bersedia memberikan arahan serta masukannya dalam penyelesaian materi dalam skripsi ini
9. Ibu Muji Rajayu Sriwati, S.Pd., selaku Kepala Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember, telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian.
10. Ibu Dwi Mariyati selaku wali kelas IV yang telah membantu saya dalam memperoleh data dalam penelitian ini.
11. Segenap dewan guru di sekolah dasar tegalwangi 05 umbulsari jember yang telah membantu memberikan informasi serta kelancaran untuk penelitian ini.
12. Kepada SURYANI IZZA MIFLAHUL KAMILAH yang telah menemani saya dari awal hingga sekarang, mensupport dan memeberikan semangat yang lebih, terutama saat saya lagi malas untuk menyusun karya ini.
13. Dan kepada mbak KHOIRUN NISA` yang telah merawat dan mendidik saya selayaknya adek sendiri sehingga saya bisa tau apa yang sebelumnya saya tidak tau.
14. Kepada teman saya Ainul Yaqin yang telah meminjamkan laptop untuk saya menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga semua kebaikan yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapatkan balasan yang baik dari Allah SWT.

Jember, 26 November 2024
Penulis

Arif Fajar Hidayatul Adha DY
NIM 202101040005

ABSTRAK

Arif Fajar H.A DY,2024 : Pengembangan *Media Magic Box Animal Plant* Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar Tegal Wangi 05 Umbulsari Jember.

Kata Kunci : *Media Magic Box*, IPAS, Rantai Makanan

Sebagai pendidik, kami diwajibkan untuk berinovasi saat dilaksanakannya suatu pembelajaran, sehingga siswa tetap aktif dan tertarik saat pembelajaran berlangsung. Media yang diberikan oleh pendidik sangatlah berpengaruh besar dalam proses pembelajaran. Pesan yang disampaikan berupa media pembelajaran, dengan tujuan untuk merangsang pemahaman, dan motivasi siswa, dan dapat mendukung ketercapaian suatu pembelajaran yang efektif. Hal ini penting untuk meningkatkan pengetahuan dan informasi yang diberikan oleh pendidik. Sehingga ketercapaian suatu tujuan dapat tersampaikan. Penelitian saat ini peneliti mengembangkan media pembelajaran *Magic Box Animal Plant* dengan *Media Magic Box Animal Plant* dan peneliti mengharapkan media ini dapat menjadi awal pemahaman materi peserta didik yang memotivasi langsung dalam kegiatan pembelajaran. *Media Magic Box Animal Plant* adalah salah satu Media yang nyata dan mengutamakan indra pengelihatannya. *Media Magic Box* juga dikenal sebagai kotak pintar yang berisi beberapa materi yang cukup banyak sehingga menjadi motivasi dalam suatu proses pembelajaran. Bentuk dari media ini termasuk media visual, media ini memiliki tiga Dimensi yang berisi lebar, tinggi dan panjang bentuk media *Magic Box Animal Plant* memiliki bentuk seperti bangun balok.

Dalam pengembangan media *Magic Box Animal Plant* ada dua Rumusan Masalah yaitu : (1) Bagaimana mengembangkan *Magic Box Animal Plant* pada IPAS Di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember Tahun 2023/2024. (2) Bagaimana kelayakan pengembangan media *Magic Box Animal Plant* pada pelajaran IPAS siswa kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember Tahun pelajaran 2023/2024.

Adapun tujuan penelitian : (1) Peneliti akan menciptakan desain produk berupa media *Magic Box Animal Plant* untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS siswa kelas IV di Sekolah dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember pada tahun pelajaran 2023/2024. (2) Mengetahui kesesuaian penggunaan media *Magic Box Animal Plant* dalam pembelajaran IPAS bagi siswa kelas IV di Sekolah dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember pada tahun pelajaran 2023/2024.

(1) Proses pengembangan *Media magic box animal plant* dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Tahapan dalam proses ini meliputi analisis yang dilakukan melalui observasi dan wawancara, desain yang mencakup pembuatan rancangan media *Magic Box Animal Plant*, dan tahap pengembangan yang melibatkan validasi oleh tiga validator ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Tahap implementasi dilakukan dengan melibatkan 10 peserta didik, sedangkan tahap evaluasi mencakup penilaian produk berdasarkan aspek kevalidan dan kelayakan. (2) Hasil evaluasi kelayakan media *Magic Box Animal Plant* menunjukkan bahwa validator ahli media memberikan persentase 90%, yang termasuk dalam kategori sangat layak, validator ahli materi memberikan persentase 92% dengan kategori sangat layak, dan validator ahli pembelajaran memberikan persentase 85% yang juga tergolong sangat layak. Sementara itu, analisis respon peserta didik dilakukan dengan menggunakan angket untuk mengukur tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *Magic Box Animal Plant*.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Maslaah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan	5
D. Spesifikasi Produk Yang Di Harapkan	6
E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan.....	7
F. Asumsi Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan.....	9
G. Definisi Istilah	10
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	12
A. Penelitian terdahulu.....	12
B. Kajian teori.....	20

1. Pengembangan media	20
2. Ruang lingkup IPAS	35
3. Teori yang mendasari IPAS	36
4. Materi Rantai makanan	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Model Penelitian Dan Pengembangan	38
B. Prosedur Peneliti Dan Pengembangan	38
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA	60
A. Profil Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember	60
B. Penyajian Data Uji Coba	61
C. Analisis Data	76
BAB V PENUTUP	82
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi	82
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, Dan Pengembangan Produk Lebih Lenjut	83
C. Kesimpulan	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian Yang Akan Dilakukan	18
Tabel 3.1 Kopetensi Awal dan Alur Tujuan Pembelajaran.....	40
Tabel 3.2 Interpretasi Skor Angket Validasi Produk	56
Tabel 3.3 Kriteria Kefektifan	57
Tabel 3.4 Kriteria Grain Score	59
Tabel 3.5 Kategori Tafsiran Efektivitas Gain	59
Tabel 4.1 Hasil Validasi Media.....	68
Tabel 4.2 Validasi Ahli Materi	69
Tabel 4.3 Validasi Ahli Pembelajaran (Guru Kelas Iv)	70
Tabel 4.4 Hasil Pretest Sisiwa Kelas Iv.....	73
Tabel 4.5 Hasil Post Test Siswa Kelas Iv	74
Tabel 4.6 Hasil Validasi	78
Tabel 4.7 Analisis Data Menggunakan N-Gain Score	78
Tabel 6.2 Hasil Respon Siswa	80

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Identifikasi materi rantai makanan	41
Gambar 3.2 Proses dasar Media Magic Box	42
Gambar 3.3 Teks materi dan gambar 3D	42
Gambar 3.4 Interpretasi Skor Angket Validasi Produk	55
Gambar 4.1 Rancangan Materi	63
Gambar 4.2 Pembuatan Rancangan Media Magic Box	64
Gambar 4.3 Penyampaian Materi	71
Gambar 4.4 Kegiatan Berdiskusi Kelompok	72
Gambar 4.5 Grafik Nilai Rata Rata Pretest Dan Post Test	73
Gambar 4.6 Gambar Tampak Luar	81
Gambar 4.7 Gambar Tampak Didalam	81

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Maslaah

Pendidikan memiliki tujuan untuk membimbing, mendorong, dan mengarahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, pendidikan juga berusaha agar peserta didik memiliki kualitas yang baik, dengan pengetahuan yang memadai dan moral yang didasarkan pada nilai-nilai keimanan dan ketakwaan. Pendidikan berguna untuk siswa menjadi individu yang dapat membuat negaranya menjadi cerdas dan berwibawa, sesuai dengan undang-undang Republik No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dengan kurikulum merdeka di tingkat sekolah dasar tentang sistem pendidikan.² Kurikulum pendidikan di tingkat sekolah dasar dan menengah harus mencakup mata pelajaran agama, PKN, bahasa, matematika, IPAS, seni budaya, PJOK, dan muatan lokal. Dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, siswa diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap fenomena alam, konsep, dan prinsip IPAS dalam kehidupan untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat selanjutnya.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di sebuah lembaga pendidikan, termasuk Sekolah Dasar, diperlukan berbagai faktor untuk mencapai kesuksesan dalam hal kualitas tersebut, salah satunya adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan

² Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003, UU SISDIKNAS, (Jakarta,2003).

sebagai alat yang digunakan untuk mengirim pesan dan informasi antara guru dan siswa. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan baik secara individu maupun dalam kelompok. Setiap jenis media memiliki kemampuan, karakteristik, atau fitur spesifik yang dapat digunakan untuk keperluan yang khusus. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan memudahkan siswa dalam menerima pesan yang disampaikan oleh guru. Dalam proses pembelajaran, media merupakan segala sesuatu yang merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran yang baik untuk meningkatkan pengetahuan dan informasi yang telah disampaikan oleh pendidik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Dalam proses pembelajaran, siswa sering kali tidak tertarik saat pembelajaran dimulai, yang berdampak pada proses belajar peserta didik. Oleh karena itu, perlu dikembangkan suatu media yang disebut Magic Box untuk menarik perhatian peserta didik agar dapat memahami materi pembelajaran secara optimal.

Dalam dunia pendidikan, pendidik menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Hal ini mirip dengan penggunaan Al-Qur'an sebagai media dalam menjalankan kehidupan oleh umat Islam, karena Al-Qur'an merupakan panduan hidup bagi umat Muslim. Seperti yang dinyatakan dalam Firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ
 إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya :Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah) dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk. “Q.S An-nahl: 125).³

Dalam penggunaan media pembelajaran,sangatlah penting untuk mempertimbangkan beberapa aspek-aspek tertentu dan beberapa pesan yang akan disampaikan.Bahasa yang harus digunakan dalam menyampaikan pesan harus menggunakan bahasa yang santun dengan mewujudkan proses dan hasil belajar yang berkualitas.

Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, Salah satu bentuk media pembelajaran yang dikembangkan adalah media *magic box*. Media *magic box* ini memiliki gambar-gambar menarik yang sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.Namun, terkadang mayoritas pendidik jarang menggunakan media pembelajaran, mengakibatkan peserta didik kesulitan memahami materi yang disampaikan. Padahal, IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dalam tujuan pendidikan nasional diharapkan dapat membantu peserta didik memahami diri sendiri, alam, dan sosial serta mengembangkan konsep yang dapat diterapkan dalam masyarakat. Oleh karena itu, seorang pendidik perlu kreatif dalam memilih media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi agar peserta didik tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang

³ Kementerian Agama Republik Indonesia “Al-Qur’an Dan Terjemahannya.”2019

monoton. Ketidakminatan dalam belajar memiliki dampak negatif terhadap penilaian, yang berasal dari faktor-faktor di sekolah dasar yang membuat siswa kurang antusias dalam memperhatikan. Jika siswa tidak diberikan dorongan untuk membiasakan diri dalam memperhatikan pendidik, mereka cenderung lebih suka bermain dan merasa bosan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat peserta didik agar lebih fokus selama proses pembelajaran, pihak sekolah perlu mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik.

Peserta didik dapat mengembangkan potensi diri dan berperilaku yang baik, sehingga pentingnya potensi diri peserta didik tidak bisa diabaikan, karena dengan adanya potensi tersebut dalam diri siswa, guru dapat membantu dalam proses perkembangan secara maksimal melalui pembelajaran yang efektif.⁴

Berdasarkan hasil wawancara antara peneliti dengan guru kelas IV Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari bahwasanya proses pembelajaran di kelas sejauh ini cuman ada beberapa hambatan dikarenakan memang masih minimnya media di sekolah tersebut, seperti contoh pada materi rantai makanan cara pemahaman siswa terbilang cukup lama. Untuk sumber belajarnya hanya pada buku saja, dan untuk media masih jarang karena dibuku sudah lengkap jadi untuk membantu siswa dalam belajar rantai makanan sejauh ini masih belum menggunakan media.

⁴ Ilyas Ismail, *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran* (Makasar : Cendekia Publisher, 2020), 43.

Berdasarkan isi wawancara diatas, peneliti tertarik dalam penggunaan Media Pembelajaran *Magic Box Animal Plant* pada mata pelajaran IPAS dikarenakan memang dikelas IV masih belum menggunakan media saat proses pembelajaran.

Di lain itu peneliti juga menemukan keunikan didalam media tersebut jika diajarkan kepada peserta didik, keunikan tersebut adalah dimana kotak biasah jika dibukak akan membuka sendiri dan banyak materi dan boneka 3D yang bisa diperhatikan dan bis menjadi daya tarik peserta didik dalam melakukan pembelajaran Jadi peneliti tertarik untuk mencoba menggunakan media pembelajaran tersebut. Oleh karna itu, peneliti melakukan suatu penelitian dengan judul “ **PENGEMBANGAN MEDIA *MAGIC BOX ANIMAL PLANT* PADA PELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR TEGALWANGI 05 UMBULSARI TAHUN 2023/2024** “

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan *Magic Box Animal Plant* pada pelajaran IPAS di Sekolah dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember tahun 2023\2024.
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media *Magic box animal plant* pada pelajaran IPAS siswa kelas IV di Sekolah dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember tahun pelajaran 2023/2024.

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

1. Peneliti akan menciptakan desain produk berupa media *Magic Box Animal Plant* untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS siswa kelas IV di

Sekolah dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember pada tahun pelajaran 2023/2024.

2. Mengetahui kesesuaian penggunaan media *Magic Box Animal Plant* dalam pembelajaran IPAS bagi siswa kelas IV di Sekolah dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember pada tahun pelajaran 2023/2024.

Dalam upaya mengevaluasi sejauh mana efektivitas pengembangan media *Magic Box Animal Plant* dalam pembelajaran IPAS bagi siswa kelas IV di Sekolah dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember pada tahun pelajaran 2023/2024.

D. Spesifikasi Produk Yang Di Harapkan

Media yang telah dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah *Magic Box Animal Plant*, yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam IPAS untuk siswa kelas IV di Sekolah dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember. Media ini dirancang sesuai dengan pembelajaran IPAS, dengan memiliki tutup kotak yang dilengkapi dengan berbagai elemen seperti ATP, tujuan pembelajaran, petunjuk umum, materi, petunjuk percobaan, gambar, dan pengamatan. Dengan demikian, penggunaan media ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan hasil belajar yang memuaskan.

Karakteristik yang spesifik terdapat pada media *magic box* yang membedakannya dari media lainnya, dan media yang telah dikembangkan oleh peneliti memiliki keunggulan yang lengkap dilihat dari berbagai sudut pandang berikut :

1. Petunjuk : siswa dapat menggunakan petunjuk umum sebagai panduan untuk menggunakan media secara berurutan, serta terdapat petunjuk khusus yang digunakan dalam pelaksanaan percobaan.
2. Materi : siswa didorong untuk menggali fakta, konsep, dan pengetahuan melalui proses eksplorasi dan penemuan.
3. Alat dan bahan : siswa dapat memanfaatkan peralatan dan bahan yang telah disiapkan di dalam kotak untuk melaksanakan percobaan.
4. Gambar : siswa dapat memperhatikan dengan teliti gambar yang ada di dalam kotak sebagai rangsangan untuk menemukan pengetahuan mereka sendiri.
5. Hakikat IPAS : Media *magic box* mengandung empat elemen pokok Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) yaitu sebagai hasil, metode, sikap, dan teknologi.
6. Unik : dalam hal keunikan media tersebut dapat meningkatkan minat siswa untuk mengetahui lebih banyak, sehingga mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam penggunaan media *magic box* yang telah dikembangkan oleh peneliti.

E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan

Dengan menciptakan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan menyenangkan, peserta didik akan lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran IPAS yang sering dianggap membosankan. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPA bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang

positif. Diharapkan bahwa dengan pengembangan media ini, peserta didik tidak lagi merasa bosan dalam mempelajari IPAS, melainkan justru menyukai mata pelajaran tersebut. Selain itu, diharapkan media ini dapat meningkatkan hasil belajar IPAS secara maksimal.

Bagian ini seringkali disalahartikan dengan tujuan penelitian dan pengembangan. Tujuan penelitian dan pengembangan menggambarkan usaha untuk mencapai keadaan yang ideal, sementara pentingnya penelitian dan pengembangan menjelaskan argumen mengapa perubahan dari keadaan nyata ke keadaan ideal diperlukan. Dengan kata lain, pentingnya penelitian dan pengembangan mengungkapkan alasan mengapa masalah yang ada harus dipecahkan dengan mendesak.

Mengacu pada pandangan pakar, dapat disimpulkan bahwa peran media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi sehingga membantu siswa dalam memahami informasi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media dalam proses pembelajaran akan optimal jika pendidik mampu memilih dan menggunakan media dengan tepat serta memastikan kesesuaian dengan materi yang diajarkan. Oleh karena itu, peran media harus dimanfaatkan secara maksimal agar dapat memberikan manfaat kepada guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pandangan para pakar, dapat disimpulkan bahwa peran media pembelajaran adalah sebagai sarana pendukung dalam penyampaian materi sehingga membantu siswa dalam memahami informasi yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran dengan media dapat mencapai

hasil optimal apabila pendidik mampu memilih dan menggunakan media dengan tepat serta sesuai dengan materi pembelajaran. Oleh karena itu, peran media harus dimaksimalkan agar dapat memberikan manfaat kepada guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Ada beberapa alasan mengapa penelitian dan pengembangan ini, diantaranya :

1. Bagi peserta didik Media *MAGIC BOX* bisa digunakan sebagai referensi tambahan didalam pembelajaran IPAS.
2. Bagi guru dengan adanya media *MAGIC BOX* bisa membantu guru dalam kegiatan pembelajaran IPAS.
3. Sekolah yang belum mengembangkan media pembelajaran, terutama pada pembelajaran IPAS yang menggunakan produk sebagai basisnya.

F. Asumsi Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *magic box animal plant* didasarkan pada konsep media kotak ajaib yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS, khususnya dalam materi Rantai Makanan.

Ada beberapa keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran *MAGIC BOX ANIMAL PLANT* ini adalah :

Penggunaan media pembelajaran *magic box animal plant* hanya terbatas pada pelajaran IPAS dengan fokus pada materi Rantai Makanan

1. Subjek penelitian adalah 10 siswa kelas IV di Sekolah dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember tahun 2023/2024.

2. Media pembelajaran *magic box animal plant* kurang cocok digunakan untuk siswa yang berkebutuhan khusus.
3. Penilaian dilakukan oleh Dosen Validasi dan Uji coba lapangan.
4. Uji coba dilakukan di Sekolah dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember tahun 2023/2024.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan media pembelajaran

Pengembangan media merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu yang kemudian diuji tingkat keefektifannya. Produk yang dikembangkan dapat berupa produk yang sudah ada atau produk yang akan diproduksi. Media sendiri dapat diartikan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima pesan, dengan materi yang diterima berupa pesan instruksional, dan tujuan yang ingin dicapai adalah tercapainya proses belajar

2. Media *magic box animal plant*

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengkomunikasikan materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik, dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran yang baik dan sesuai dengan harapan.

Media *magic box* adalah salah satu jenis media yang bersifat konkret karena mengandalkan indera penglihatan, yaitu mata. *Magic box* juga dikenal sebagai kotak ajaib, yang mengandung banyak materi sebagai solusi dalam proses pembelajaran. Keajaiban terletak pada kemampuannya untuk memecahkan masalah. Media *magic box* ini termasuk dalam

kategori media visual, di mana hanya menggunakan indera penglihatan atau mata. Dari segi dimensi, media ini memiliki tiga dimensi, yaitu panjang, tinggi, dan lebar. Bentuk media *magic box* menyerupai bangun ruang, seperti bangun balok.

Media *magic box* ini memenuhi kriteria dalam pemilihan media pembelajaran karena memiliki kelebihan praktis, fleksibel, dan tahan lama, sehingga sangat efisien. Media ini juga menyediakan materi Tumbuhan, Sumber Kehidupan Di Bumi yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, sehingga sangat efektif.

3. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS merupakan salah satu bentuk pengembangan kurikulum yang menggabungkan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam proses pembelajaran. Materi IPA yang mempelajari tentang alam memiliki keterkaitan yang erat dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif. Dengan menggunakan pendekatan IPAS, diharapkan mampu memenuhi kebutuhan literasi dan numerasi yang mudah dipahami oleh siswa. Konteks yang digunakan sebagai stimulus dalam pembuatan soal literasi dan numerasi dapat berupa teks fiksi, nonfiksi, atau kombinasi keduanya. Tujuannya adalah untuk meningkatkan literasi dan numerasi siswa.⁵

⁵ Ani Rusilowati dkk, Konsep Desain Pembelajaran Ipas Untuk Mendukung Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal. <https://mipa.unnes.ac.id/v3/2022/04/konsep-desain-pembelajaran-ipas-untuk-mendukung-penerapan-asesmen-kompetensi-minimal/>

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Bagian ini berisi tentang hasil kajian pustaka yang menghubungkan kerangka acuan komprehensif terkait dengan konsep, prinsip, atau teori yang digunakan sebagai dasar dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk yang diharapkan. Kerangka acuan ini disusun berdasarkan tinjauan literatur dari berbagai aspek teoritis dan empiris yang terkait dengan permasalahan serta upaya yang akan dilakukan untuk memecahkannya.⁶ Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitiannya sebagai berikut :

1. Penelitian yang ditulis oleh Deviana Putri Ari Sandy pada tahun 2018 berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Box Plinko* pada Mata Pelajaran IPA Materi Ekosistem untuk Siswa Kelas V SDN Lakarsantri III Surabaya, jurusan PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya. Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran magic box plinko untuk mata pelajaran IPA dengan tema 8 "Ekosistem" dan subtema 1 "Komponen Ekosistem" menggunakan metode pengembangan *research and development* (R&D) yang telah dimodifikasi. Pengembangan ini tidak melibatkan produksi massal karena media *magic box plinko* hanya digunakan untuk keperluan penelitian dan diterapkan khusus untuk siswa kelas V di SDN Lakarsantri III Surabaya.

⁶ Tim Penyusun, " Pedoman Penulisan Karya Tulisan Ilmiah ". (Jember : IAIN Jember Press, 2018), 45.

Adapun persamaan yang terdapat dalam penelitian ini media pembelajaran sama sama menggunakan media *Magic Box*, lingkup kelas, dan sama sama menggunakan metode penelitian R&D (*Research And Development*). Sedangkan perbedaannya adalah di mata pelajaran IPA materi Ekosistem untuk siswa kelas V.

2. Penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Kotak Ajaib pada Mata Pelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar" ditulis oleh Cicik Tarwiti pada tahun 2018. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengembangan media kotak ajaib yang sesuai, valid, praktis, dan efektif dalam mengajar materi pesawat sederhana dalam mata pelajaran IPA. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif sebagai penelitian dan pengembangan. Data dalam penelitian ini diperoleh dari validasi ahli media pembelajaran dengan tingkat kelayakan sebesar 90,5%, validasi ahli materi dengan tingkat kelayakan sebesar 91,95%, tanggapan guru dengan tingkat kelayakan sebesar 98%, hasil pretest dengan tingkat kelayakan sebesar 42,30%, hasil posttest dengan tingkat kelayakan sebesar 88,46%, dan tanggapan siswa dengan tingkat kelayakan sebesar 92,82%. Hasil pengembangan ini berupa produk media kotak ajaib yang digunakan dalam mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V di sekolah dasar.⁷

Adapun persamaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media koak Ajaib, dan metode penelitian yang

⁷ Fransiska Romana Retno Wiji Martani, Pengembangan Media Pembelajaran Exploding Box Pada Materi Ciri Ciri Dan klasifikasi makhluk hidup Kelas VII SMP tahun 2020

dilakukan yaitu R&D dengan metode deskriptif kuantitatif. Sedangkan perbedaannya yaitu pada materi yang disampaikan tentang IPA materi pesawat Sederhana.

3. Penelitian ini disusun oleh Fransiska Romana Retno Wiji Martani pada tahun 2020 dengan judul "Pengembangan media pembelajaran *Exploding box* pada materi ciri ciri dan klasifikasi makhluk hidup kelas VII smp ". Saat ini, penggunaan media pembelajaran IPA masih terbatas sehingga menyebabkan kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan pembelajaran memerlukan pengembangan media pembelajaran yang menarik dan beragam, seperti media pembelajaran *Exploding Box*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi prosedur pengembangan media *Exploding Box* dan menilai kelayakan media tersebut dalam mengajar materi "Ciri-ciri dan klasifikasi makhluk hidup". Penelitian ini dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (RnD). Metode penelitian mengikuti lima tahapan metode *Borg and Gall*, yaitu mengidentifikasi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, dan revisi produk. *Exploding Box* yang dihasilkan divalidasi oleh seorang pakar media, seorang pakar materi, dan dua guru IPA dari dua sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan produk dilakukan secara konvensional dengan menggunakan kertas dan merangkainya menjadi *Exploding Box*. Selain itu, produk yang dikembangkan juga layak untuk diujicobakan dalam skala terbatas pada kegiatan pembelajaran. Skor rata-rata validasi dari ahli materi adalah 3,95

dengan kriteria sangat baik. Sedangkan ahli media memberikan skor 3,83 dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *Exploding Box* layak untuk diujicobakan dalam lingkup terbatas.⁸

Adapun persamaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan penelitian pengembang media *Magic Box* atau kotak Ajaib, dan sama-sama menggunakan metode penelitian (*R&D*), dan penelitian sama-sama dilakukan di lingkup kelas. Sedangkan perbedaannya yaitu peneliti menggunakan tahapan metode *Brog And Gall*, dan materi yang digunakan tentang ciri-ciri dan klasifikasi makhluk hidup.

4. penelitian ini yang ditulis oleh Rike Yuliana Lestari berjudul "Pengembangan Media Kotak Ajaib Tematik (KOATIK) Tema 5 Subtema 1 Untuk siswa kelas II SD pada tahun 2022," berdasarkan analisis kebutuhan di kelas IIA SDN Sumbersari 01 Malang, terdapat kekurangan media pembelajaran yang mengakibatkan proses pembelajaran di kelas menjadi biasa saja tanpa memberikan pengalaman baru bagi siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut, siswa dan guru membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas II, yaitu media berbasis tematik yang dikemas dalam bentuk permainan yang menarik, berwarna, dan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan Media kotak ajaib tematik (KOATIK) Tema 5 Subtema 1 khusus untuk siswa kelas II SD. Penelitian

⁸ Wulandari, Zeni PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SNOWBALL THROWING BERBANTUAN MEDIA MAGIC BOX TERHADAP HASIL BELAJAR IPS (Penelitian Pada Siswa Kelas IV Di SDN Menayu 1, Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang tahun 2020

ini melibatkan 24 siswa kelas IIA di SDN Sumbersari 01 Malang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Analisis data menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Kotak Ajaib Tematik (KOATIK) yang telah dikembangkan telah terbukti valid. Validasi oleh ahli materi menghasilkan persentase 93,3% dengan kategori sangat layak dan valid, sedangkan validasi oleh ahli media menghasilkan persentase 92,6% dengan kategori sangat layak dan valid. Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran ini juga positif dengan persentase 87,2% dengan kategori menarik minat siswa, menyenangkan saat digunakan, dan membantu siswa dalam memahami materi. Hal ini terbukti dengan rata-rata nilai siswa sebesar 87.⁹ Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar mengembangkan media ini dengan memperbaiki kekurangan pada tampilan, warna, dan isi materi.

Adapun persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan pengembangan media *magic box*. Untuk perbedaannya yaitu metode yang digunakan yaitu metode tindakan kelas untuk meningkatkan penerjemahan Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia. Dan peneliti menggunakan dua siklus terdiri dari perencanaan, Tindakan Kelas, observasi, dan refleksi.

⁹ Cicik tartiwi Pengembangan Media Kotak Ajaib Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Pesawat Sederhana Siswa Kelas V Sekolah Dasar tahun 2018

5. Ahmad Irfan Barokah dalam skripsinya yang berjudul Pengembangan Model Pembelajaran Ciri Khusus Hewan Menggunakan PBL dan PjBL Berbantuan Media *Black Box* ARVR 2022.¹⁰

Bedasarkan hasil Penelitian ini bertujuan untuk membuat dan mengembangkan model pembelajaran ciri khusus hewan di Kelas VI SD sekecamatan Parakan. Model pembelajaran yang dikembangkan adalah memadukan PBL dan PjBL berbantuan *Black Box* ARVR. Penelitian ini dilaksanakan di SD sekecamatan Parakan pada siswa Kelas VI muatan pelajaran IPA materi ciri khusus hewan. Desain penelitian adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan rubrik. Populasi penelitian ini adalah seluruh Guru dan peserta didik kelas VI sekecamatan parakan tahun ajaran 2019-2020, dengan sampel penelitian 20 guru kelas VI.

Hasil Penelitian ini adalah Model Pembelajaran Ciri Khusus Hewan Menggunakan PBL dan PjBL berbantuan *Black Box* ARVR (1) mencapai tingkat kelayakan desain 98% dan kelayakan produk 98% dengan metode expert judgement, (2) hasil observasi minat Sebanyak 10 kelas (67%) menyatakan sangat minat, sebanyak 2 kelas (13%) menyatakan minat, dan sisanya 3 kelas (20%) menyatakan cukup minat, (3) terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang awalnya sebanyak 15 kelas (100%) tidak mencapai target menjadi

¹⁰ Ahmad Irfan Barokah yang berjudul Pengembangan Model Pembelajaran Ciri Khusus Hewan Menggunakan PBL dan PjBL Berbantuan Media *Black Box* ARVR pada tahun 2022.

sebanyak 12 peserta didik (80%) mencapai target pembelajaran. kesimpulan bahwa pengembangan model pembelajaran ciri khusus hewan menggunakan PBL dan PjBL berbantuan *Black Box* ARVR dapat menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang terjadi pada kelas VI sekecamatan Parakan.

Adapun persamaan dalam penelitian ini yaitu pada tehnik pengumpulan data yang menggunakan wawancara, mengembangkan media pelajaran *box*, dan menggunakan metode *R&D*. Adapun juga perbedaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metri tumbuhan dan hewan, dan populasi penelitian ini yaitu seluruh guru dan peserta didik kelas VI sekecamatan parakan, dengan sampel 20 guru kelas.

Tabel 2.1
Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Terdahulu
Dengan Penelitian Yang Akan Dilakukan

No	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas
1	2	3	4	5	6
1.	Deviana Putri Ari Sandy,	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Magic Box Plinko</i> Pada mata pelajaran Ipa materi ekosistem untuk siswa kelas V Sdn Lakarsantri Iii Surabaya tahun 2018	1. Menanamkan pengembangan media Pembelajaran <i>Magic Box Plinko</i> Pada mata pelajaran Ipa materi ekosistem untuk siswa kelas V	1. Media pembelajaran <i>Magic Box Plinko</i> 2. Lingkup kelas 3. Metode penelitian: pengembangan atau R&D (<i>Research and Development</i>)	1. Penelitian ini mengembangkan media penelitian pengembangan media pelajaran <i>magic box plinko</i> untuk meningkatkan hasil efektifitas mata pelajaran IPA materi Ekosistem untuk siswa kelas V SDN Lakarsantri III Surabaya.
2.	Cicik Tarwiti,	Pengembangan Media Kotak Ajaib pada mata pelajaran	1. Untuk materi yang diterapkan yaitu pelajaran IPA materi	1. Pengembangan Media Kotak MAjaib 2. Metode penelitian:	1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran kotak

		Ipa materi pesawat sederhana siswa kelas V sekolah dasar tahun 2018	pesawat Sederhana.	Pengembangan (<i>Reseach dan Development</i>) dengan metode deskriptif kuantitatif	Ajaib, pada pelajaran IPA materi pesawat sederhana.
3.	Fransiska Romana Retno Wiji Martani	Pengembangan media pembelajaran <i>Exploding Box</i> Pada materi ciri ciri dan klasifikasi mahluk hidup kelas Vii Smp, tahun 2020	<ol style="list-style-type: none"> 1. tahapan metode <i>Borg and Gall</i> 2. diterapkan dalam materi ciri-ciri dan klasifikasi mahluk hidup. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan media pembelajaran <i>Exploding Box</i> 2. Metode penelitian: penelitian ini merupakan <i>Research and Development</i> (RnD). 3. Lingkup kelas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian mengembangkan media <i>Exploding Box</i>, yang di terapkan di siswa siswi SMP dengan materi ciri-ciri dan klasifikasi mahluk hidup.
4.	Rike Yuliana Lestari	Pengembangan Media Kotak Ajaib Tematik (KOATIK) Tema 5 Subtema 1 untuk siswa kelas II SD pada tahun 2022	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media Kotak Ajaib pelajaran Tematik Tema 5 Subtema 1 untuk siswa kelas II SD 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan Media Kotak Ajaib Tematik (KOATIK) 2. Metode penelitian: Pengembangan (<i>Reseach dan Development</i>) dengan metode deskriptif kuantitatif 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian ini menggunakan media kotak Ajaib yang digunakan unruk pelajaran Tematik, Subtema 1.
5.	Ahmad Irfan Barokah	Pengembangan model pembelajaran ciri khusus hewan menggunakan PBL dan PjBL berbantuan media <i>Black Box ARVR</i> pada tahun 2022.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan materi tumbuhan dan hewan 2. Populasi peneliti ini seluruh guru dan peserta didik kelas VI se kecamatan parakan, dengan sampel 20 guru kelas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara. 2. Sama sama mengembangkan media pembelajaran <i>box</i>. 3. Meggunakan metode RND. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian ini mengembangkan model pmlajaran ciri khusus hewan berbantuan media <i>black box</i>.

Berdasarkan tabel penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat kesamaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian terbaru, yaitu: keduanya mengembangkan *media magic box*, menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) dan penelitian tindakan kelas. Namun, perbedaan utamanya terletak pada model pengembangan yang digunakan dan fokus permasalahan yang diteliti.

Penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Box* Pada pelajaran IPAS materi rantai makanan siswa kelas IV di sekolah dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember tahun 2023/2024 merupakan penelitian lanjutan, dimana penelitian ini tidak hanya memfokuskan untuk meningkatkan keterampilan saja akan tetapi juga fokus untuk mengembangkan *media magic Box* yang sebelumnya pernah ada.

B. Kajian Teori

1. Pengembangan media

a. Pengertian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan adalah serangkaian langkah atau proses yang digunakan untuk memperbaiki atau mengembangkan produk yang sudah ada sebelumnya. Metode ini digunakan untuk menciptakan produk baru dan menguji keefektifan produk yang telah dibuat. Pengembangan tidak hanya sebatas menciptakan produk, tetapi juga bertanggung jawab terhadap produk yang telah dibuat.¹¹ Menurut *Borg & Gall*, pengembangan adalah suatu proses yang digunakan

¹¹ Sugiono, "Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D", (Bandung. Alfabeta,2015),407.

untuk mengembangkan produk dan memvalidasi produk pendidikan.

b. Pengertian media pembelajaran

Media dapat diinterpretasikan sebagai alat bantu yang digunakan untuk mengirimkan pesan dengan tujuan pendidikan. Media juga memiliki sifat yang dapat meyakinkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan. Media merupakan bagian integral yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran, dan berfungsi untuk mengatur hubungan yang efektif antara pendidik dan peserta didik.¹²

Menurut Oemar Hamalik, media adalah teknik yang digunakan untuk Pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang melibatkan masyarakat dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar. Dalam proses pembelajaran, peserta didik berperan sebagai pembelajar sementara pendidik berperan sebagai fasilitator.¹³

c. Tujuan media pembelajaran

Tujuan media pembelajaran menurut Sumarti adalah sebagai berikut: pertama, memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, prinsip, sikap, dan keterampilan tertentu. Melalui media pembelajaran, guru dapat memberikan contoh konsep, prinsip, dan sikap yang abstrak, serta menunjukkan langkah-langkah konkret dan contoh keterampilan yang akan dikembangkan pada peserta didik.

¹² Ega Rima Wati, " Ragam Media Pembelajaran ", (Kata Pena, 2016), 2-3.

¹³ Shoffan Shoffa, Iis Holisin, dkk. " Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi ". (Bojonegoro: Agrapana Media, 2021),6

Kedua, memberikan pengalaman belajar yang beragam dan berbeda sehingga dapat membangkitkan minat belajar pada peserta didik.¹⁴

Media pembelajaran juga dapat menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh peserta didik, sehingga dapat meningkatkan daya tahan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.¹⁵

d. Syarat pemilihan media pembelajaran

Media-media yang akan dipilih dalam proses pembelajaran juga harus memenuhi syarat- syarat tertentu.¹⁶Yakni:

a) (V) Visible atau mudah dilihat, artinya dengan menggunakan media akan dapat memudahkan penyajian seperangkat materi tertentu. Selain itu, Media yang baik seharusnya mudah dilihat dengan jelas.Untuk media yang berupa audio seharusnya materi suaranya juga harus jelas, agar anak mudah menginterpretasi pesan

yang didengar.

b) (I) Interesting atau menarik, artinya kemenarikan suatu media juga perlu diperhatikan. Hal ini bertujuan agar peserta didik bisa lebih antusias dan mampu menangkap pengajaran dengan baik.

c) (S) Simple atau sederhana, yaitu media yang digunakan harus memiliki nilai kepraktisan dan kesederhanaan, sehingga tidak berakibat pada in-efisiensi dalam pembelajaran, Sederhana dalam

¹⁴ Nurdyansah, Media Pembelajaran Inovatif, (Sidoarjo : UMSIDA, 2019), 45.

¹⁵ Hasanul Fikri dan Ade Sri Madona, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018),12.

¹⁶Yusufhadi Miarso, "Syarat Pemilihan Pembelajaran",(Jakarta Barat:Penerbit Gava Media,2008),30.

hal ini dimaksudkan bahwa dengan media yang tidak terlalu complicated telah mampu membantu siswa dalam mencapai kompetensi.

- d) (U) Useful atau isinya berguna/bermanfaat, Kegunaan suatu media adalah sangat penting, artinya bahwa dengan menggunakan media tertentu dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan manfaat. Dalam hal ini siswa akan memperoleh manfaat berupa pengetahuan atau keterampilan tertentu setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media tertentu.
- e) A) Accurate atau benar, yaitu media yang dipilih benar-benar sesuai dengan karakteristik materi atau tujuan pembelajaran. Atau dengan kata lain media tersebut benar-benar valid dalam pembuatan dan penggunaannya dalam pembelajaran. Keakuratan penggunaan suatu media bisa dilihat dari dimensi materi.
- f) (L) Legitimate atau masuk akal/sah, Keabsahan penggunaan media harus dipertimbangkan oleh guru. Terkadang guru salah dalam memilih suatu alat. Sebagai contoh untuk mengukur berat logam-logam yang tergolong mahal digunakan sembarang timbangan.
- g) (S) Structured terstruktur/tersusun dengan baik, Hal lain yang perlu dipertimbangkan dalam menggunakan suatu media adalah strukturnya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

e. Landasan media pembelajaran

Beberapa dasar media pembelajaran meliputi hal-hal berikut:

Dasar psikologis, dasar psikologis penggunaan media pembelajaran adalah alasan atau alasan mengapa media pembelajaran digunakan berdasarkan kondisi siswa dan bagaimana proses belajar terjadi. Meskipun ada pandangan yang berbeda tentang belajar dan bagaimana belajar itu terjadi, dapat dikatakan bahwa belajar adalah proses yang mengakibatkan perubahan perilaku melalui pengalaman. Perubahan perilaku tersebut bisa berupa peningkatan pengetahuan, penguasaan keterampilan, dan perubahan sikap seseorang setelah belajar. Pengetahuan dan pengalaman diperoleh melalui indera siswa, oleh karena itu rangsangan (menurut teori *Behaviorisme*) atau informasi (menurut teori Kognitif) diperlukan agar respon terhadap rangsangan atau informasi yang telah diproses dapat menghasilkan pembelajaran.

Landasan *historis* media pembelajaran adalah dasar penggunaan media pembelajaran yang dipandang dari sejarah konsep dan istilah penggunaan media dalam pembelajaran. Perkembangan konsep media pembelajaran dimulai dengan munculnya konsepsi pengajaran visual atau alat bantu visual sekitar tahun 1923. Dalam konsepsi pengajaran visual ini, alat bantu visual seperti gambar, model, benda, atau alat lainnya digunakan untuk memberikan pengalaman visual yang nyata kepada siswa. Kemudian, konsep pengajaran visual berkembang menjadi "audio visual *instruction*" atau "audio visual *education*" sekitar tahun 1940. Pada sekitar tahun 1945, beberapa

variasi nama muncul seperti "audio visual *materials*", "audio visual *methods*", dan "audio visual *devices*". Inti dari konsep ini adalah penggunaan berbagai alat bantu oleh guru untuk mentransfer gagasan dan pengalaman kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran.

Landasan empiris, berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara interaksi pengguna media pembelajaran dan karakteristik siswa dalam menentukan hasil belajar mereka. Dengan kata lain, siswa akan mengalami peningkatan signifikan dalam pembelajaran jika mereka menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik mereka. Siswa dengan gaya belajar visual akan mendapatkan manfaat lebih dari penggunaan media visual, seperti film, video, gambar, atau diagram. Di sisi lain, siswa dengan gaya belajar auditori akan mendapatkan manfaat lebih dari penggunaan media pembelajaran auditori, seperti rekaman, radio, atau ceramah dari guru. Oleh karena itu, sangat penting untuk memilih jenis media pembelajaran yang cocok dengan karakteristik individual siswa, bukan hanya berdasarkan preferensi atau kesenangan guru. Selain itu, ada sejumlah kriteria lain yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian, langkah-langkah untuk menghindari plagiasi adalah dengan mengubah struktur dan gaya penulisan, serta menggunakan sinonim dan frasa yang berbeda.¹⁷

¹⁷ Rostina Sundayana, " Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika ", (Bandung : Alfabeta, 2014), 19.

Landasan teknologi berpendapat bahwa teknologi pembelajaran merupakan teori dan praktik dalam merancang, mengembangkan, mengelola, dan mengevaluasi proses serta sumber belajar. Teknologi pembelajaran dapat dijelaskan sebagai proses kompleks dan terpadu yang melibatkan individu, prosedur, konsep, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, menemukan solusi, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola kegiatan belajar yang terstruktur. Dalam rangka menghindari plagiasi, diharapkan untuk mengubah struktur dan gaya penulisan, serta menggunakan sinonim dan frasa yang berbeda.¹⁸

Berdasarkan hal tersebut, prinsip penyesuaian jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan karakteristik masing-masing peserta didik semakin kokoh. Sebaiknya, pemilihan dan penggunaan media tidak boleh berdasarkan preferensi atau kesenangan guru, tetapi harus dipertimbangkan berdasarkan kesesuaian media tersebut dengan karakteristik peserta didik.

1) Klasifikasi media pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran menurut Bretz mencakup media cetak, media audio, media semi gerak, media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, media audio visual gerak. Sedangkan klasifikasi media pembelajaran menurut Arsyad terdiri dari benda nyata, bahan yang tidak

¹⁸ Daryanto, “ Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran”. (Yogyakarta : Penerbit Gava Media, 2016),12.

diproyeksikan, rekaman audio dalam bentuk kaset atau piringan, gambar diam yang diproyeksikan, gambar bergerak yang diproyeksikan, dan gabungan media. Terakhir, klasifikasi media menurut Leshin, Pollock, dan Reigeluth meliputi media berbasis manusia, media berbasis cetak, media berbasis visual, media berbasis audio-visual, dan media berbasis komputer.¹⁹

2) Fungsi media pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan penuh konsentrasi. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk lebih giat belajar. Media pembelajaran juga memberikan stimulus dalam kegiatan belajar siswa. Tidak dapat dipungkiri bahwa media pembelajaran telah memberikan pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan pesan dan materi pembelajaran.

Media pembelajaran memegang peranan yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran dapat memicu antusiasme siswa dalam proses belajar. Guru menggunakan media pembelajaran untuk memperbarui semangat siswa terhadap hal-hal baru setiap harinya. Media pembelajaran

¹⁹ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, 48.

membantu memperkuat pengetahuan dan pemahaman siswa serta menghidupkan proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki berbagai fungsi, seperti fungsi perhatian, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Untuk mengetahui lebih lanjut mengenai keempat fungsi media pembelajaran tersebut secara jelas, bias dilihat melalui uraian sebagai berikut :

a) Atensi

Atensi adalah fungsi utama dari media pembelajaran, yakni menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar mereka dapat fokus pada materi pembelajaran yang ditampilkan atau disertakan dalam teks materi pembelajaran.

b) Afektif

Afektif adalah salah satu peran dari media pembelajaran yang dapat diamati dari tingkat kenyamanan siswa saat belajar atau membaca teks yang mengandung gambar.

c) Kognitif

Kognitif adalah salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari penampilannya

d) Kompensatoris

Kompensatoris adalah salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat diamati dari hasil penelitian.²⁰

²⁰ Ega Rima Wati, " Ragam Media Pembelajaran ", (Kata Pena, 2016), 11 .

3) Manfaat media pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses komunikasi yang melibatkan tiga komponen utama, yaitu guru sebagai pengirim pesan, peserta didik sebagai penerima pesan, dan materi pembelajaran sebagai komponen peserta didik. Dalam proses pembelajaran, seringkali terjadi kegagalan komunikasi, di mana materi yang disampaikan oleh guru tidak optimal diterima oleh peserta didik. Penggunaan informasi yang hanya melalui bahasa lisan dapat menyebabkan verbalisme dan kesalahan persepsi.

Media pembelajaran juga memiliki beberapa keunggulan, antara lain: lebih menarik, materi pembelajaran yang disampaikan dengan jelas, peserta didik tidak mudah bosan, peserta didik dapat lebih aktif, memotivasi peserta didik, merangsang kepekaan peserta didik, dan mendorong terjadinya interaksi langsung.²¹

4) Prinsip-prinsip media pembelajaran

Dalam menggunakan media pembelajaran, terdapat beberapa prinsip yang harus dipertimbangkan saat kegiatan belajar mengajar. Prinsip tersebut meliputi penggunaan media untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan memastikan media pembelajaran digunakan dengan benar untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik. Yang harus diperhatikan :

²¹ Ega Rima Wati, " Ragam Media Pembelajaran ", (Kata Pena, 2016), 12 .

- a) Media yang digunakan guru harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b) Media yang diajarkan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan.
- c) Media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan kondisi peserta didik
- d) Media pembelajaran yang diterapkan harus efektif dan efisien.
- e) Media pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan pendidik dalam mengoperasikannya.²²

5) Macam macam Media

Terdapat beragam jenis media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh para praktisi pendidikan.²³ Media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kategori, misalnya: Jika dipelajari lebih lanjut, akan ditemukan banyak jenis media yang telah dikembangkan oleh para pendidik dalam konteks pembelajaran.

Media pembelajaran ini dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kategori, seperti:

- a) Media cetak.
- b) Audio.
- c) Visual.
- d) Multimedia.
- e) Media pemran.
- f) Komputer dan jaringan.

²² Wina Sanjaya, "Strategi Pembelajaran : Berorientasi Standar Proses Pendidikan". (Jakarta: Prenadamedia, 2006),173

²³ Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Rahardjito (2002: 19)

- 6) Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran.

Menurut Sadiman (2010), walaupun tujuan dan kontennya sudah diketahui, ada faktor-faktor lain yang perlu dipertimbangkan, seperti karakteristik siswa, strategi pembelajaran, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber daya, serta prosedur penilaian. Selain itu, juga perlu mempertimbangkan media yang akan digunakan, harga yang sesuai, waktu yang dibutuhkan untuk mendapatkannya, dan format yang disukai oleh pengguna, seperti siswa dan guru.

Secara umum, pemilihan media pembelajaran dapat dipertimbangkan dengan memperhatikan beberapa faktor sebagai berikut :

- a) Objektivitas

Para pendidik sebaiknya menghindari unsur subjektivitas dalam memilih media pembelajaran. Ini berarti, dalam pemilihan media pembelajaran, pendidik tidak boleh memilih berdasarkan kehendak dan kesenangan pribadi mereka. Untuk menghindari hal tersebut, pendidik sebaiknya meminta pandangan atau saran dari rekan sejawat atau melibatkan peserta didik dalam proses pemilihan media pembelajaran.

b) Program pengajaran

program pengajaran yang akan diberikan kepada peserta didik harus selaras dengan kurikulum yang telah ditetapkan, baik dari segi struktur, konten, maupun kedalaman materi. Namun, terkecuali jika program tersebut hanya digunakan sebagai pengisi waktu senggang atau waktu luang semata.

c) Sasaran program

Para peserta didik menjadi target program yang menerima informasi pengajaran melalui media pembelajaran. Dalam situasi dan tingkat usia tertentu, peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda, termasuk daya imajinasi, cara berpikir, dan daya tahan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik.

d) Situasi dan kondisi

Yang dimaksud dengan situasi dan kondisi ini adalah keadaan sekolah peserta didik yang akan mengikuti pelajaran.

e) Kualitas teknik

Kualitas teknik media pembelajaran harus dipertimbangkan agar sesuai dan memenuhi persyaratan yang ditetapkan

f) Efektifitas dan Efisiensi Penggunaan

Keefektifan berkaitan dengan hasil yang ingin dicapai, sementara efisiensi berkaitan dengan proses untuk mencapai hasil

tersebut. Keefektifan dalam penggunaan media pembelajaran dapat dilihat dari sejauh mana peserta didik dapat mengambil manfaat secara optimal dari media tersebut. Sementara itu, efisiensi melibatkan penggunaan waktu, tenaga, dan biaya seminimal mungkin untuk mencapai tujuan tersebut.²⁴

7) *Magix box*

Media *magic box* adalah jenis media konkret yang mengandalkan indera penglihatan, yaitu mata²⁵. Istilah "*magic box*" merujuk pada kotak ajaib yang memiliki makna sebagai tempat untuk menyimpan barang, dan dalam konteks ini, kotak ini menyediakan beragam materi sebagai solusi dalam proses pembelajaran. Keajaiban terletak pada kemampuannya untuk memberikan solusi dalam memecahkan masalah. Media *magic box* termasuk dalam kategori media visual yang hanya menggunakan indera penglihatan atau mata. Dalam hal dimensi, media ini merupakan media tiga dimensi dengan ukuran panjang, tinggi, dan lebar. Bentuknya menyerupai bangun ruang, seperti bangun balok. Keunggulan media *magic box* terletak pada praktis, fleksibel, dan tahan lama sehingga sangat efisien. Selain itu, media ini juga mengandung materi rantai makanan yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, menjadikannya sangat efektif sebagai media pembelajaran.

²⁴ Ihsana El Khuluqo, "Belajar dan Pembelajaran". (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2017),154.

²⁵ Nunun Mahnun, *Media dan Sumber Belajar Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Aswaja Pressindo, Yogyakarta 2014, hlm. 2.

8) Pengertian Pelajaran IPAS

IPAS memiliki peran penting dalam meningkatkan seluruh aspek kemampuan siswa dalam proses pembelajaran, karena mata pelajaran ini dikembangkan berdasarkan pencapaian pada tiga aspek: pengetahuan, sikap, keterampilan, dan sosial. Dengan pengembangan aspek tersebut, IPAS berperan penting dalam mengembangkan kemampuan, sikap, keterampilan, dan sosial siswa.²⁶

a. Sifat dasar IPAS

Mata pelajaran IPAS merupakan bagian dari kurikulum Merdeka yang merupakan gabungan baru antara IPA dan IPS, khusus untuk sekolah dasar. Tujuan pembelajaran IPAS adalah menangani tantangan yang semakin kompleks dihadapi oleh manusia seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Permasalahan yang dihadapi saat ini jauh berbeda dengan satu dekade atau bahkan satu abad yang lalu, dan IPAS hadir untuk menyediakan pemahaman yang diperlukan untuk menghadapi tantangan tersebut.

Pada akhir tahap ini, siswa dapat memenuhi peran dan tanggung jawab sebagai bagian dari keluarga dan komunitas sekolah, serta menjelaskan bagaimana interaksi sosial terjadi di lingkungan tempat tinggal dan sekolah. Mereka juga mampu

²⁶ Aldilla Kusumawardhani dan Kinkin K. Nursya'bani ” *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas IV*” 2021, hal 10

mengidentifikasi beragam bentang alam dan hubungannya dengan profesi dalam masyarakat²⁷. Oleh karena itu, kurikulum pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) perlu disesuaikan agar generasi muda dapat menghadapi dan mengatasi tantangan di masa depan. Pendidikan IPAS memegang peran penting dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai representasi ideal dari peserta didik Indonesia.

2. Ruang lingkup IPAS

Ruang lingkup IPAS terdiri dari beberapa aspek yang penting. Pertama, adalah untuk mengembangkan minat dan rasa ingin tahu sehingga siswa termotivasi untuk menyelidiki fenomena sekitar, memahami alam semesta, dan hubungannya dengan kehidupan manusia. Kedua, siswa diharapkan berperan aktif dalam menjaga lingkungan alam, merawat sumber daya alam, dan mengelola lingkungan dengan bijak. Ketiga, mereka diajarkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan, dan menyelesaikan masalah melalui tindakan nyata. Keempat, siswa diarahkan untuk memahami identitas pribadi, lingkungan sosialnya, dan bagaimana kehidupan manusia serta masyarakat berubah. Kelima, mereka diharapkan memahami persyaratan menjadi anggota masyarakat dan bangsa, serta arti dari kontribusi terhadap penyelesaian masalah sekitar. Terakhir, siswa diharapkan dapat mengembangkan

²⁷ Amalia Fitri dan Anggayudha A. Rasa” *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas IV*” 2021, hal 3

pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. ²⁸

3. Teori yang mendasari IPAS

Dalam teori pembelajaran terdapat beragam teori seperti *behaviorisme*, *kognitivisme*, *humanisme*, dan *konstruktivisme*. Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang diresmikan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia pada tanggal 11 Februari 2021, terdapat keterkaitan erat dengan teori belajar *konstruktivisme*²⁹. Dalam pemahaman IPAS (IPA dan IPS) yang mencakup elemen keterampilan proses, perencanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar dapat dimulai dengan analisis capaian pembelajaran. Guru dapat melakukan analisis tersebut dengan mengidentifikasi dimensi berpikir (kompetensi) menggunakan kata kerja operasional pada capaian pembelajaran, serta mengidentifikasi dimensi pengetahuan (lingkup materi), termasuk dimensi pengetahuan IPA dan IPS dalam elemen pemahaman IPAS serta elemen keterampilan proses pada capaian pembelajaran. Misalnya, pada CP untuk Kelas 1-2, di akhir Fase A, peserta didik akan mengidentifikasi dan mengajukan pertanyaan tentang diri mereka sendiri dan lingkungan di rumah dan sekolah, serta mengidentifikasi permasalahan sederhana yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.

²⁸ Tatang Sunendar “Yayasan badan perguruan indonesia winaya utama margining satya dharma 2022

²⁹ Guru Cita, “*Teori belajar dan implementasinya dalam kurikulum merdeka*”. 2022 <https://blog.kejarcita.id/teori-belajar-dan-implementasinya-dalam-kurikulum-merdeka/>.

4. Materi Rantai makanan

Rantai makanan merupakan proses makan dan dimakan pada serangkaian organisme dengan urutan tertentu. Setiap makhluk hidup membutuhkan suatu energi untuk hidup. Makhluk hidup mendapatkan energi dari suatu makanan yang mereka makan, dan semua makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan.



BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian Dan Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk khusus dan menguji tingkat efektivitasnya.³⁰ Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif, yaitu model ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran umum yang menyediakan proses terstruktur dalam pengembangan materi pembelajaran yang dapat digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring.³¹

B. Prosedur Peneliti Dan Pengembangan

Peneliti menggunakan model yang dikembangkan oleh *Robert Maribe Branch* untuk prosedur penelitian dan pengembangan ini. Tahap-tahap dalam model ADDIE saling terkait, sehingga penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh guna memastikan terciptanya produk pembelajaran yang efektif³². Model ini terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis,

³⁰ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D", (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2015),2.

³¹ Kaye Shelton & George Saltman, "Appling the ADDIE Model to Online Instruction", 2008,41. Diakses dari <http://www.iglobal.com/viewtitlesample>

³² Benny Pribadi, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. (Jakarta : prenada Media Group 2016), 23

desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Alur penelitian dan pengembangan ADDIE dapat ditemukan dalam gambar berikut:

Gambar 3.1
Alur penelitian dan pengembangan ADDIE



1. Analisis

Dalam tahapan ini, kegiatan utama adalah menganalisis kebutuhan pengembangan materi pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran³³. Beberapa analisis yang dilakukan meliputi:

Langkah analisis terdiri dari dua tahap, yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*). Analisis kinerja dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan masalah yang dihadapi oleh pihak sekolah terkait dengan media pembelajaran yang telah digunakan di sekolah, kemudian solusi ditemukan dengan cara memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran seperti media pembelajaran *magic box*.

Tahap kedua, yaitu analisis kebutuhan, bertujuan untuk menentukan jenis media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik Sekolah dasar

³³ Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model."

Tegalwangi 05 Umbulsari Jember guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian prestasi peserta didik.

2. Desain

Proses desain media *magic box* melibatkan beberapa tahapan dalam pengembangan materi Rantai Makanan, termasuk beberapa kegiatan sebagai berikut:

a. Menentukan kompetensi awal dan tujuan pembelajaran

Tahap kompetensi ini mencakup kegiatan untuk mengidentifikasi kompetensi yang perlu dicapai oleh peserta didik. Analisis kompetensi dapat dijelaskan berdasarkan pencapaian pembelajaran (CP) dan urutan tujuan pembelajaran (ATP) dalam kurikulum merdeka IPAS (ilmu pengetahuan alam dan sosial). Capaian pembelajaran dan urutan tujuan pembelajaran yang harus dicapai termasuk :

Tabel 3.1
Kopetensi Awal dan Alur Tujuan Pembelajaran

Kopetensi Awal	Tujuan pembelajaran
1. Peserta didik mengetahui hewan / tumbuhan memerlukan makanan. 2. Peserta didik mengetahui peristiwa makana dan dimakan antar makhluk hidup.	1. peserta didik dapat mengidentifikasi peran makhluk hidup pada rantai makanan. 2.peserta didik dapat mendiskripsikan hubungan antar makhluk hidup dalam bentuk rantai makanan.

c. Penyusunan materi

Dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk fokus pada materi Rantai makanan untuk kelas IV di Sekolah dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember. Pemilihan ini didasari oleh kompleksitas materi Rantai makanan yang memerlukan proses visualisasi langsung. Tujuan dari pemilihan materi ini adalah untuk membantu peserta didik memperoleh pemahaman mendalam mengenai proses Rantai makanan, karena hanya mendengarkan materi dianggap kurang memadai dalam proses belajar. Penyusunan materi didasarkan pada sumber-sumber seperti buku paket peserta didik, buku pegangan guru, *E-book*, dan jurnal penelitian terdahulu. Bagian isi akan menjelaskan secara rinci tentang materi Rantai makanan.

Gambar 3.1
Identifikasi materi rantai makanan



Produsen : tanaman

Konsumen I (*herbivora*) : zebra

Konsumen II (*karnivora*) : singa

Pengurai : jamur \ cacing

d. Menyusun Dasar Media *magic box*

Untuk merancang dasar media *Magic Box*, langkah pertamanya adalah menyiapkan kayu dan triplek sesuai dengan materi Rantai makanan. Hal ini dilakukan untuk membuat rancangan awal pembuatan media *Magic Box* agar sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

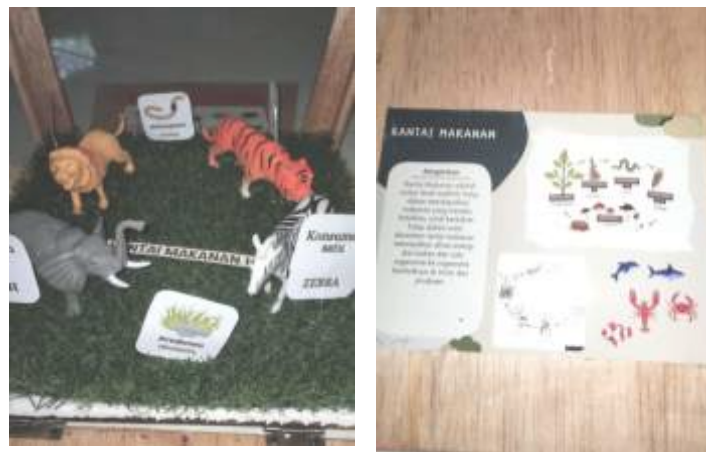
Gambar 3.2
Proses dasar Media *Magic Box*



e. Rancangan Materi

Rancangan materi ini akan mencakup teks materi dan contoh hewan 3D yang disajikan dalam kotak, dan akan membahas tentang Rantai makanan yang telah diidentifikasi.

Gambar 3.3
Teks materi dan hewan 3D



- f. Menentukan sarana dan prasarana yang dibutuhkan selama proses pengembangan

Untuk menentukan perlengkapan dan fasilitas yang diperlukan selama proses pengembangan, seperti buku paket yang digunakan sebagai panduan untuk materi pembelajaran dan beberapa bahan lain yang diperlukan.

3. *Development (Pengembangan)*

Dalam model ADDIE, tahap pengembangan melibatkan implementasi dari rancangan produk, yang dalam hal ini adalah bahan ajar. Proses pengembangan dalam penelitian ini mencakup pembuatan dan modifikasi bahan ajar. Pada tahap pengembangan, kerangka konseptual diwujudkan menjadi produk pengembangan bahan ajar yang siap untuk diimplementasikan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Dalam langkah pengembangan bahan ajar, terdapat dua tujuan utama yang perlu dicapai.

Antara lain :

- a. Membuat atau memperbaiki materi pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- b. Memilih materi pembelajaran yang paling sesuai yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Memilih bahan yang mau dibuat media *magic box*
- d. Bahan yang dipilih merupakan bahan yang kokoh
- e. Menyiapkan alat alat dibutuhkan selama pengembangan
- f. Membuat kuesioner validasi sebelum peneliti meminta validasi dari 2

validator. Hal ini bertujuan untuk memperoleh penilaian, pendapat, dan saran dari para ahli mengenai kesesuaian materi dengan media pembelajaran.

- g. Setelah menerima evaluasi dari para ahli, peneliti memperbaiki media sesuai dengan saran dari tim ahli. Setelah melalui proses validasi dan produk dianggap memenuhi syarat, peneliti dapat melanjutkan ke tahap berikutnya.

4. Implement (Implementasi)

Pada fase implementasi dalam penelitian ini, tahapannya adalah menerapkan rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan dalam situasi nyata di kelas. Pendidik dan perancang program pembelajaran perlu menyadari pentingnya pemahaman terhadap proses belajar dan pembelajaran³⁴. Selama proses implementasi, rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan diterapkan dalam kondisi sebenarnya.

Produk penelitian yang dihasilkan tidak hanya disusun, tetapi juga diuji melalui serangkaian tahapan ilmiah seperti uji ahli, uji kelompok, uji lapangan, dan sebagainya. Hal ini bertujuan agar kevalidan dapat terukur dan teruji.³⁵

³⁴ Lailatul Usriyah, *Model Dan Strategi Pembelajaran*, (Bandung Jawa Barat: Forum Silaturahmi Doktor Indonesia 2022) hal 2

³⁵ Yudi Ari R dan Sugiarti, "Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R&D : Teori an Praktek", (Pasuruan : Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 36.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Penilaian adalah suatu proses yang dilakukan untuk menilai pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran.³⁶

Evaluasi merupakan proses yang dilakukan untuk menilai program pembelajaran. Secara mendasar, evaluasi dapat dilakukan melalui pemeriksaan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran. Tujuan dari evaluasi terhadap program pembelajaran adalah untuk mengetahui beberapa hal, seperti sikap peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, peningkatan kompetensi peserta didik yang merupakan efek dari partisipasi dalam program pembelajaran, serta manfaat yang dirasakan oleh lembaga sekolah akibat adanya peningkatan kompetensi peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.³⁷

Tahap evaluasi ini bergantung pada validasi yang dilakukan oleh para ahli serta tanggapan dari guru dan peserta didik. Jika selama implementasi masih ditemukan kekurangan atau kelemahan dalam penggunaan media magic box, penyempurnaan akan diperlukan. Namun, jika tidak ada revisi lagi, maka media magic box sudah pasti layak untuk digunakan. Tahap evaluasi ini merupakan penilaian setelah produk diimplementasikan.

³⁶ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*, (Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2019).1021070/halaqa.V3:1.2124.

³⁷ Nurul Huda Penggabean dan Amir Danis, “Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains”, (Medan : Yayasan Kita Menulis, 2020), 73

a. Uji coba produk

Uji coba produk bertujuan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menilai tingkat keefektifan, efisiensi, dan/atau daya tarik dari produk yang dihasilkan. Pada bagian ini, secara berurutan perlu disajikan rancangan uji coba, subjek uji coba, jenis data, alat pengumpulan data, dan metode analisis data³⁸

Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran *Magic Box* untuk pembelajaran IPAS melibatkan dosen pembelajaran IPAS sebagai ahli pembelajaran (validator), dosen ahli media sebagai validator, dan siswa kelas IV Sekolah dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember.

b. Desain uji coba

Desain percobaan merupakan representasi dari penilaian suatu produk untuk menilai kecocokan produk tersebut. Pada tahap ini, tujuannya adalah untuk mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan produk yang kemudian dapat diperbaiki. Uji coba ini menerima saran dan kritik sebagai masukan untuk merevisi produk yang akan dikembangkan sehingga benar-benar layak digunakan sebagai media pembelajaran.

³⁸ Pedoman Karya Tulis Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember, 2020,69.

1) Subjek uji coba produk

Subjek yang terlibat dalam uji coba penelitian ini³⁹ meliputi dosen validator media, dosen validator materi, guru kelas IV Sekolah dasar Tegalwangi 05 sebagai ahli pembelajaran, dan peserta didik kelas IV Sekolah dasar Tegalwangi 05. Mereka semua merupakan bagian dari pengembangan media pembelajaran *magic box* ini.

a) Ahli media

Dosen yang ahli dalam media pembelajaran dipilih sebagai ahli media untuk penelitian ini. Dalam hal ini, peneliti memilih salah satu dosen dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember, yaitu Bapak Dr.Nino Indrianto, M.Pd.I, yang juga menjadi dosen di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

b) Ahli materi

Dosen yang ahli dalam bidang materi dipilih sebagai validator ahli materi untuk penelitian ini. Peneliti menggunakan IPAS sebagai materi, sehingga memilih seorang dosen IPA sebagai validator ahli materi. Dalam hal ini, validator ahli yang terlibat dalam penelitian adalah salah satu dosen dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiyai Haji Ahmad Siddiq Jember, yaitu Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M. Pd.I

³⁹ Penyusun, *buku pedoman karya tulis ilmiah 2021*

c) Ahli pembelajaran

Guru kelas IV yang mengajar di Sekolah dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember, yaitu ibu Dwi Mariyati, S.Pd merupakan ahli pembelajaran dalam konteks ini.

d) Peserta didik

Peserta didik di kelas IV Sekolah dasar Tegalwangi 05 Umbulsari, yang berjumlah 10 peserta didik, menjadi subjek utama dalam penelitian ini.

2) Jenis Data

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan (R&D), dapat digunakan sebagai landasan untuk menilai tingkat keefektifan, efisiensi, atau daya tarik dari produk yang dihasilkan⁴⁰. Peneliti menggunakan dua jenis data yang dikumpulkan, yaitu:

- a. Data Kualitatif : Data kualitatif yang diperoleh dari berbagai sumber, dikumpulkan menggunakan beragam teknik pengumpulan data, dan dilakukan secara berkelanjutan⁴¹. Data ini berupa deskripsi dalam bentuk kalimat, termasuk kritik dan saran dari validator terhadap produk yang dikembangkan, serta deskripsi pelaksanaan uji coba produk.
- b. Data Kuantitatif : Analisis data kuantitatif dilakukan setelah pengumpulan data dari semua subjek, responden, atau sumber

⁴⁰ Pedoman karya tulis ilmiah 2021, 133.

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2022), 366

data lain⁴². Data ini terdiri dari informasi atau penjelasan yang dapat diukur atau dihitung secara langsung, yang disajikan dalam bentuk bilangan atau angka. Data kuantitatif dalam penelitian ini berasal dari skor angket penilaian validator dan penilaian peserta didik.

c. Instrumen pengumpulan data

Alat ukur yang digunakan secara teratur untuk mengumpulkan data, seperti tes, kuesioner, dan panduan wawancara, merupakan instrumen penelitian yang sangat penting⁴³. Peneliti dapat menggunakan berbagai instrumen, termasuk observasi, kuesioner, wawancara, dan dokumentasi.

1) Observasi

Secara umum, observasi adalah kegiatan mengamati suatu objek secara langsung dengan cermat di lokasi penelitian, sambil secara sistematis mencatat informasi tentang gejala-gejala yang sedang diteliti⁴⁴

Observasi adalah bagian penting dari proses pengumpulan data. Melalui observasi, data dikumpulkan secara langsung dari lapangan, mencakup gambaran sikap, kelakuan, perilaku, tindakan, dan keseluruhan tingkah laku

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2022),253

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2022),156

⁴⁴ Mawardani, " Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif ", (Yogyakarta: DEEPUBLISH,2012).51.

manusia. Data observasi juga mencakup interaksi dalam suatu organisasi atau pengalaman para anggota dalam berorganisasi.⁴⁵

Secara umum, observasi didefinisikan sebagai metode pengumpulan informasi yang melibatkan pengamatan dan pencatatan sistematis terhadap fenomena yang menjadi objek penelitian atau pengamatan. Observasi sering digunakan sebagai alat evaluasi untuk menilai perilaku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati.

2) Wawancara

Wawancara merupakan teknik yang digunakan dalam pengumpulan informasi. Ini adalah cara untuk mendapatkan informasi melalui interaksi sosial antara peneliti dan subjek penelitian. Proses wawancara didefinisikan sebagai cara untuk memperoleh informasi melalui pertanyaan dan jawaban langsung antara pewawancara dan responden, menggunakan panduan wawancara sebagai alat bantu.⁴⁶

3) Angket

Angket atau kuesioner adalah metode pengumpulan data yang melibatkan serangkaian pertanyaan dan pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk dijawab. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dengan

⁴⁵ J.R Raco, “ Metode Penelitian Kualitatif “. (Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia),112

⁴⁶ Fandi Rosi Sarwo Edi, “ Teori Wawancara Psikodiagnostik “, (Yogyakarta : PT Leutika Nouvalitera, 2016),1-3.

memberikan daftar pertanyaan tertulis kepada individu. Pertanyaan dan pernyataan dalam angket atau kuesioner dapat bersifat tertutup atau terbuka, dan dapat disampaikan secara langsung maupun tidak langsung kepada responden. Beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam menyusun angket sebagai metode pengumpulan data meliputi prinsip penulisan, pengukuran, dan tampilan fisik.⁴⁷

Dalam penelitian ini, angket diberikan kepada validator media yang merupakan ahli media, validator materi sebagai ahli materi, dan guru kelas sebagai ahli pembelajaran, serta kepada peserta didik kelas IV Sekolah dasar Tegalwangi 05 Umbulsari untuk menilai respons peserta didik terhadap media pembelajaran.

Angket validasi media dan angket validasi materi digunakan sebelum implementasi media, sementara angket pembelajaran untuk guru kelas diberikan saat proses pembelajaran berlangsung. Angket respon peserta didik diberikan setelah penerapan media pembelajaran magic box dalam kegiatan pembelajaran. Angket peserta didik berisi pendapat mengenai media *magic box* pada pelajaran IPAS materi Rantai makanan, untuk menilai minat peserta didik

⁴⁷ Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D”. (Bandung : Alfabeta, 2018),199.

terhadap penggunaan media pembelajaran *Maic Box* dalam pembelajaran.

4) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan informasi tambahan yang digunakan dan dikumpulkan sebagai bukti dan penunjang data dari observasi. Jenis dokumen yang dikumpulkan dapat berupa catatan kegiatan, nilai peserta didik dari tes formatif, atau hasil kegiatan praktik peserta didik, serta dokumen lain yang diperlukan sebagai penunjang dan pendukung dalam penelitian⁴⁸

Dokumentasi yang diambil dalam penelitian :

- a) Observasi kegiatan.
- b) Penyampaian materi.
- c) Implementasi media.
- d) Mengerjakan soal.
- e) Foto kegiatan.
- f) Nilai soal.
- g) Validasi Media, Materi, dan pembelajaran.
- h) Angket respon siswa.

5) Teknis analisis data

Dalam penelitian ini, digunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif digunakan untuk

⁴⁸ Maskur Ahmad, " Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung ", (Skripsi: UIN Raden Intan Lampung, 2018), 61.

mengukur hasil belajar peserta didik dan validasi produk yang dikembangkan, dengan pengukuran menggunakan Microsoft Excel dan SPSS. Sementara itu, data kualitatif digunakan untuk memahami informasi dari hasil observasi dan saran kritik yang diberikan oleh validator selama proses validasi. Teknik analisis data penelitian melibatkan analisis kelayakan dan analisis keefektifan dari data yang diperoleh melalui instrument.

a) Analisis data Kualitatif

Analisis deskriptif adalah metode statistik yang digunakan untuk menggambarkan atau menjelaskan data yang diperoleh tanpa melakukan interpretasi atau membuat kesimpulan. Metode ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang akurat tentang karakteristik data yang diamati⁴⁹

Tujuan utama dari analisis data adalah untuk mendapatkan informasi, memahami makna, serta menghasilkan pemahaman, konsep, dan interpretasi.

Analisis data kualitatif merujuk pada proses sistematis dalam mencari dan mengorganisir data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan sumber lainnya

⁴⁹ Achmad Maskur, "Penerapan Metode Team teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX Di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung". (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.2018),61.

agar dapat dipahami dan disampaikan kepada orang lain dengan jelas.

b) Analisis data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif berasal dari pengumpulan data melalui angket, di mana data angket tersebut akan dianalisis untuk memperoleh gambaran mengenai pengembangan yang sedang dilakukan. Analisis data kuantitatif dalam penelitian pengembangan ini meliputi analisis kelayakan dan keefektifan.

1) Analisis kelayakan

Analisis kelayakan dalam penelitian ini didasarkan pada hasil dari tiga validasi oleh tiga tim ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Proses analisis data ini melibatkan penilaian dan pengujian sesuai dengan teori yang relevan. Data kuantitatif diperoleh dari Checklist validator pada lembar validasi yang menggunakan skala likert dengan kategori-kategori tertentu, antara lain⁵⁰ :

Nilai 4 menunjukkan penilaian yang sangat valid dari validator.

⁵⁰ Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan *Research and Development*, (Bandung:Alfabeta,2022),165.

Nilai 3 menunjukkan penilaian yang valid dari validator.

Nilai 2 menunjukkan penilaian yang tidak valid dari validator.

Nilai 1 menunjukkan penilaian yang sangat tidak valid dari validator.

Persentase validitas media pembelajaran dihitung dengan metode sebagai berikut:

$$V = \frac{Tse}{TSh} \times 100 =$$

Keterangan: V = Validitas

Tse = Total skor empirik

TSh = Total skor maksimal

Hasil dari analisis lembar evaluasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran tematik bertujuan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan dengan menggunakan interpretasi sebagai berikut :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Tabel 3.2
Interpretasi Skor Angket Validasi Produk

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
86-100	Sangat baik	Sangat layak dan tidak perlu di revisi
71-85	Cukup baik	Layak, tidak perlu direvisi
56-70	Baik	Kurang layak, perlu direvisi
41-55	Cukup	Tidak layak, perlu direvisi
25-40	Kurang	Sangat tidak layak, perlu direvisi

Pengembangan media pembelajaran *Magic Box* untuk materi Rantai Makanan dianggap valid jika mencapai kriteria skor 71-85, dan sangat valid atau sangat layak jika mencapai skor 86-100.

1) Analisis keefektifan

Evaluasi efektivitas media *Magic Box* ini didasarkan pada tanggapan peserta didik dan pencapaian hasil belajar peserta didik.

a) Analisis oleh observer (rekan peneliti)

Analisis oleh observer yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dilihat dari hasil observasi pelaksanaan proses pembelajaran yang efektif dan jelas. Pengamat mengisi lembar penilaian pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Skor 4 menunjukkan bahwa pembelajaran terlaksana dengan jelas.

Skor 3 menunjukkan bahwa pembelajaran terlaksana dengan jelas.

Skor 2 menunjukkan bahwa pembelajaran terlaksana dengan kurang jelas.

Skor 1 menunjukkan bahwa pembelajaran sangat tidak jelas/tidak terlaksana.

b) Analisis respon pendidik

Respon peserta didik dievaluasi melalui penggunaan angket untuk menilai tanggapan mereka terhadap media *Magic Box*. Angket diberikan setelah pembelajaran selesai. Hasil data angket ini dihitung menggunakan rumus persentase dengan kriteria efektivitas sebagai berikut⁵¹ :

Tabel 3.3
Kriteria Kefektifan

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
86-100	Sangat baik	Sangat layak dan tidak perlu di revisi
71-85	Cukup baik	Layak, tidak perlu direvisi
56-70	Baik	Kurang layak, perlu direvisi
41-55	Cukup	Tidak layak, perlu direvisi
25-40	Kurang	Sangat tidak layak, perlu direvisi

⁵¹ Sa'dun Akbar, *Instrument Perangkat Pembelajaran* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2022), 82

Dengan diperoleh dari perhitungan sebagai berikut:

$$V = \frac{Tse}{TSh} \times 100 =$$

TSh

Keterangan:

V = Validitas

Tse = Total skor empirik

TSh = Total skor maksimal

- c) Analisis peningkatan hasil belajar IPAS menggunakan Media *Magic Box*

Instrumen yang digunakan untuk mengevaluasi pencapaian belajar peserta didik dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang diberikan oleh peneliti terdiri dari 5 soal esai.

Peneliti memilih soal esai untuk mendorong peserta didik

agar lebih kreatif, berpikir kritis, dan memahami materi secara mendalam. Pengujian produk pengembangan menggunakan uji normalitas desain Pretest-Posttest. Rumus

dan kriteria skor N-Gain digunakan untuk menentukan N-Gain Score dan N-Gain Present, dengan tafsiran skor N-Gain sebagai berikut:

$$N \text{ gain } = \frac{\text{skor Posstest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor :Pretest}}$$

$\text{Skor Ideal} - \text{Skor :Pretest}$

Tabel 3.4
Kreteria Grain Score

Nilai Gain Score	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$0,00 \leq g \leq 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

Jadi dapat dilihat pada tabel 3.3 tentang kriteria Gain Score, dan pembagian kategori perolehannya dapat mengacu pada tabel

3.4

Tabel 3.5
Kategori Tafsiran Efektivitas Gain

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
76	Efektif

Peneliti dapat memilih salah satu kategori atau kriteria N-Gain Score dari tabel 3.5 ini.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember

SDN Tegalwangi 05 Umbulsari adalah sebuah sekolah dasar yang terletak di desa Tegalwangi, Kecamatan Umbulsari, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Berdiri dengan tekad untuk menyediakan pendidikan berkualitas bagi anak-anak di wilayah ini, sekolah ini telah menjadi pusat pembelajaran yang berkomitmen untuk mengembangkan potensi siswa secara holistik.

Didirikan pada tahun 1978, SDN Tegalwangi 05 Umbulsari berawal dari sebuah sekolah yang sederhana dengan tujuan utama untuk menyediakan akses pendidikan dasar bagi anak-anak di desa tersebut. Seiring berjalannya waktu, sekolah ini terus berkembang, baik dari segi fasilitas maupun kualitas pendidikan. Visi dari SDN Tegalwangi 05 Umbulsari adalah "terwujudnya generasi yang beriman dan bertaqwa unggul dalam ilmu pengetahuan, terampil, sehat dan berbudaya," dengan misi menyiapkan generasi unggul yang memiliki potensi dibidang IMTAQ dan IPTEK.

SDN Tegalwangi 05 Umbulsari dilengkapi dengan berbagai fasilitas pendukung yang memadai untuk menunjang proses belajar mengajar.

Beberapa fasilitas yang tersedia di sekolah ini antara lain:

- Ruang Kelas : Kelas yang nyaman.
- Lapangan Olahraga : Tempat untuk kegiatan olahraga dan pengembangan keterampilan fisik siswa
- Mushola : tempat untuk beribadah dan digunakan setiap pagi untuk ngaji pagi.

B. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini dilakukan di kelas IV Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember dan menghasilkan media pembelajaran berupa *Magic Box*. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan, yang merupakan jenis penelitian R&D yang bertujuan untuk mengembangkan serta memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam konteks pendidikan dan pembelajaran.

Hasil dari pengembangan media pembelajaran *Magic Box* ini mengikuti model ADDIE. Tahapan-tahapan dalam penelitian ADDIE meliputi Analisis, Desain, Pengembangan, Pelaksanaan, dan Evaluasi

1. Hasil analisis (*Analyze*)

Tahap pertama dalam model ADDIE adalah analisis, yang dimulai dengan observasi di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember untuk mengumpulkan informasi tentang kompetensi, karakteristik peserta didik, dan materi yang dianalisis.

Pada penelitian ini, analisis karakteristik peserta didik kelas IV dilakukan melalui wawancara dengan salah satu peserta didik di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember. Hasilnya menunjukkan rentang usia peserta didik kelas IV berkisar antara 10-12 tahun. Sementara itu, analisis materi dilakukan untuk memahami konsep-konsep materi yang cocok untuk diterapkan dalam media pembelajaran *Magic Box*, dengan fokus pada pembelajaran IPAS materi Rantai Makanan.

Berdasarkan hasil analisis dan wawancara, ditemukan bahwa dalam pembelajaran IPAS jarang menggunakan media pembelajaran. Guru cenderung menyampaikan materi dengan menggunakan buku cetak, beberapa gambar, dan soal-soal dari buku LKS. Oleh karena itu, dari hasil analisis kebutuhan, terlihat bahwa media pembelajaran IPAS diperlukan untuk menyampaikan materi secara menyenangkan dan mencegah kebosanan peserta didik. Oleh karena itu, peneliti akan menggunakan media *Magic Box*, yaitu media visual berbentuk kotak, yang mudah dibuat oleh setiap tenaga pendidik (guru).

2. Hasil Desain (*Design*)

Tahap desain bertujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran dan merancang produk yang akan dikembangkan, yaitu media *Magic Box*. Langkah-langkah yang dilakukan dalam menentukan hasil desain adalah sebagai berikut:

a. Merumuskan tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada materi Rantai Makanan, mendiskripsikan hubungan antar makhluk hidup yang berkaitan dengan makanan dalam bentuk rantai makanan. dalam pembelajaran pada bab 2 pada pelajaran rantai makanan.

b. Merumuskan materi

Sebelum menciptakan media *Magic Box*, perlu untuk memilih materi terlebih dahulu yang akan disesuaikan dengan pembuatan media tersebut. Peneliti memutuskan untuk menggunakan materi Rantai Makanan pelajaran IPAS untuk kelas IV.

Gambar 4.1
Rancangan Materi



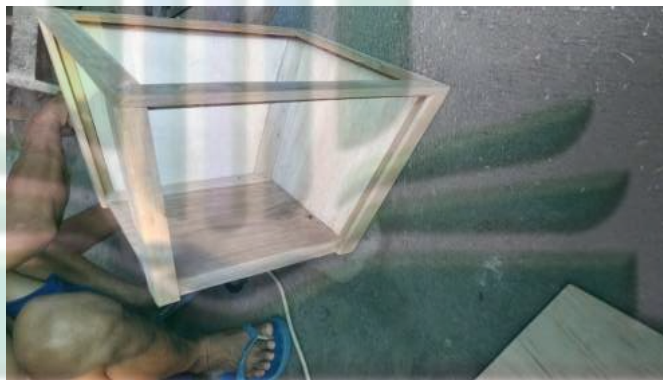
c. Pembuatan Media *Magic Box*

Pembuatan Media *Magic Box* dirancang untuk menggunakan bahan yang mudah ditemukan dan praktis. Media *Magic Box* terbuat dari bahan kayu. Tahapan pembuatan Media *Magic Box* dimulai dengan pengumpulan bahan seperti kayu, gergaji, plastik pres mika, kertas manila (yang dilipat menjadi kubus dan berfungsi menyerupai sebuah gedung), kertas AP 150 (berisi materi-materi), gunting, double tape, lem kertas, dan cutter. Bahan-bahan tersebut dikumpulkan dan dibentuk sesuai dengan keinginan dan tujuan yang ingin dicapai.

Perhatian faktor berikut saat menyusun media *Magic Box* agar dapat beroperasi dengan optimal:

- 1) Tujuan yang ingin dicapai dengan memanfaatkan media *Magic Box*.
- 2) Keterangannya jelas sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan.
- 3) Pemberian Vlatihan soal dan uji kemampuan untuk mengetahui keefektifan media *Magic Box*.

Gambar 4.2
Pembuatan Rancangan Media *Magic Box*



3. Hasil Pengembangan

Tahapan pengembangan media *Magic Box* terdiri dari beberapa langkah, yaitu:

a. Bentuk produk

Media *Magic Box* adalah jenis media yang dapat dikembangkan oleh siapa pun. Penggunaan bahan dan peralatan untuk pembuatan media ini sangat mudah didapatkan oleh semua orang. Bahan-bahan yang digunakan dalam pengembangan ini telah disesuaikan dengan

aspek-aspek pembuatan media, seperti ketahanannya, ketersediaan bahan-bahan, dan faktor-faktor lainnya.

Pengembangan media ini disesuaikan dengan kurikulum kelas IV, khususnya materi Rantai Makanan. Desain awal media ini kemudian dikonsultasikan oleh peneliti kepada dosen pembimbing serta tim validator yang terdiri dari tiga validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Setelah itu, produk direvisi untuk validasi dan uji coba.

b. Komponen komponen Media *Magic Box*

Media *Magic Box* dapat diproduksi dengan mudah oleh siapa pun. Selain disesuaikan dengan materi pembelajaran yang ada, pembuatan media ini juga harus memperhatikan kebutuhan peserta didik. Media *Magic Box* menggunakan bahan-bahan yang mudah ditemukan di sekitar lingkungan dan tidak mengandung bahan berbahaya, sehingga sangat sesuai untuk kalangan tingkat Sekolah Dasar.

Langkah-langkah yang digunakan dalam pembuatan media ini adalah:

1. Bahan yang diperlukan :
 - a. Kayu
 - b. Triplek
 - c. Boneka hewan
 - d. Kertas materi
 - e. Rumput sintetis

2. Alat yang dibutuhkan :

- a. Gergaji
- b. Palu
- c. Pengaris
- d. Pensil
- e. Paku kecil
- f. Amplas
- g. Gunting
- h. Duple tape

3. Langkah langkah membuat Media *Magic Box* :

- a. Siapkan papan kayu
- b. Potong papan kayu dengan 2 ukuran tanpa tutup 40 panjang 40 lebar (1 buah), panjang 40 lebar 42 (4 buah)
- c. Gabungkan setiap potongan papan untuk membentuk *box* besar dan *box* kecil sehingga membentuk struktur jaring jaring balok.
- d. Potong triplek menerapkan ukuran saat memotong kayu.
- e. Paku triplek pada jaring jaring balok dengan paku dan engsel.
- f. Buatlah tutup *box* dengan sisa triplek dengan ukuran saat memotong kayu *box*.
- g. Lapsi *box* dengan pernis supaya awet
- h. *Box* sudah siap diisi dengan materi Rantai Makanan.
- c. Validasi produk

Dalam validasi produk untuk penelitian pengembangan ini, dilakukan oleh 3 validator, yang terdiri dari 2 dosen dan 1 guru kelas. Validasi Media Magic Box dilakukan oleh Bapak Dr.Nino Indrianto, M.Pd.I sementara validasi materi dilakukan oleh Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd, Validasi pembelajaran dilakukan oleh Guru kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember, yaitu Ibu Dwi Mariyati, S.Pd.

Proses validasi tersebut dilaksanakan untuk menilai kecocokan Media *Magic Box* dalam konteks pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPAS dengan materi Rantai Makanan. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan rata-rata persentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Saran yang diberikan adalah untuk memperbaiki media pembelajaran dari segi indentitas produk.

Hasil dari evaluasi oleh ahli media menunjukkan rata-rata persentase sebesar 90% dan dikategorikan sebagai sangat baik. Saran yang diberikan adalah memberikan indentitas dan membuat buku panduan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Tabel 4.1
Hasil Validasi Media

No	Aspek yang di Nilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Bahan yang digunakan dalam pembuatan media mudah dijumpai di lingkungan sekitar kita.			√	
2	Desain media sudah sesuai dengan konsep pendalaman materi IPAS Rantai Makanan				√
3	Desain media menarik untuk dipelajari			√	
4	Media pembelajaran (<i>Magic Box</i>) sudah sesuai dengan fungsi media tersebut				√
5	Media <i>Magic Box</i> memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah untuk digunakan				√
6	Pembuatan media ini mudah dan bahan- bahan yang diperlukan mudah untuk dijumpai di sekitar kita			√	
7	Desain media yang tidak membutuhkan banyak biaya dalam proses pembuatan				√
8	Penggunaan media <i>Magic Box</i> tidak membahayakan				√
9	Media <i>Magic Box</i> dapat disimpan dandi gunakan berulang-ulang				√
10	Penyajian media <i>Magic Box</i> dapat mengembangkan minat belajar peserta didik			√	

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% =$$

$$V = \frac{36}{40} \times 100\% = 90\%$$

Hasil evaluasi media ini menunjukkan skor sebesar 90%, menandakan bahwa pengembangan media *Magic Box* telah memenuhi kriteria kelayakan. Selain itu, media tersebut telah dikategorikan sebagai baik.

Hasil dari evaluasi oleh ahli materi menunjukkan persentase 92%, dan dapat digolongkan sebagai layak atau sangat baik. Saran yang diberikan adalah sudah dilengkapi sesuai arahan dan revisi materi dan gambar serta buku pedoman untuk materi rantai makanan.

Tabel 4.2
Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang di Nilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian media pembelajaran <i>Magic Box</i> dengan kompetensi Awal				√
2	Media pembelajaran <i>Magic box</i> relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik			√	
3	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah dikuasai oleh peserta didik				√
4	Kualitas kemenarikan pada materi				√
5	Media membantu dalam penyampaian materi sehingga lebih mudah dipahami peserta didik				√
6	Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih bermakna			√	
7	Mendorong peserta didik untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri				√
8	Mendorong peserta didik untuk dapat bekerja sama dalam belajar kelompok			√	
9	Mendorong peserta didik pada keadaan rasa ingin tahu				√
10	Mendorong peserta didik tidak bosan terhadap materi IPAS				√

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% =$$

$$V = \frac{37}{40} \times 100\% = 92\%$$

40

Dengan merujuk pada tabel di atas, terlihat bahwa hasil validasi materi mencapai skor presentase 92%. Ini menandakan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan isi materi yang akan diajarkan.

Hasil dari evaluasi oleh ahli pembelajaran menunjukkan skor 85%, yang telah dikategorikan sebagai layak atau sangat baik. Saran yang diberikan adalah penggunaan media sudah baik, lebih ditingkatkan lagi menciptakan media pembelajaran.

Tabel 4.3
Validasi Ahli Pembelajaran
(Guru Kelas Iv)

No	Aspek yang di Nilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)			√	
2	Keseuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√
3	Melalui media <i>Magic Box Animal Plant</i> peserta didik lebih mudah untuk memahami materi.				√
4	Kesesuaian media dengan materi yang diajarkan			√	
5	Materi penting untuk dipelajari peserta didik			√	
6	Dengan adanya media <i>Magic Box</i> peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar				√
7	Manfaat materi untuk menambah wawasan pengetahuan peserta didik				√
8	Materi mudah difahami oleh peserta didik			√	
9	Dengan media peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan			√	
10	Kejelasan penyampaian materi kepada peserta didik			√	

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% =$$

$$V = \frac{36}{40} \times 100\% = 90\%$$

Dengan mengacu pada validasi ahli pembelajaran, skor nya adalah 85%, yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dan materi yang diajarkan sudah sesuai dengan pembelajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi dari 3 validator, yaitu validator media, validator materi, dan validator ahli pembelajaran, terdapat masukan dan kritik yang dapat digunakan untuk memperbaiki pengembangan media. Beberapa saran dari validator ahli media adalah untuk menambahkan identitas produk dan membuat buku pedoman.

Sedangkan validator ahli materi yaitu materi harus dilengkapi, gambar harus real ukan kartun atau animasi dan membuat buku pedoman.

4. Implementasi

Implementasi ini adalah proses di mana peneliti menguji produk, yaitu media *Magic Box*, yang telah dinyatakan valid, kemudian menerapkannya dalam proses pembelajaran. Tujuan dari implementasi ini adalah untuk memahami tanggapan peserta didik terhadap media *Magic Box*.

Pelaksanaan implementasi ini di Sekolah Dasar Tegalgwangi 05 Umbulsari Jember, melibatkan peserta didik kelas IV dalam pembelajaran IPAS dengan materi Rantai makanan. Kegiatan ini dilakukan melalui pembelajaran tatap muka dengan 2 kali pertemuan, di mana pertemuan pertama digunakan untuk penjelasan dan pemahaman materi, dan pretest, dan pertemuan kedua untuk posttest. Bukti-bukti pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 4.3
Penyampaian Materi



Kegiatan 4.5 merupakan proses pengajaran di mana peneliti menjelaskan materi IPAS, khususnya Rantai Makanan, dengan menggunakan media pembelajaran *Magic Box*.

Gambar 4.4
Kegiatan Berdiskusi Kelompok



Dalam pembelajaran ini, materi disampaikan menggunakan media *Magic Box*, dan terdapat kegiatan berkelompok di mana peserta didik diminta untuk berdiskusi dengan teman-temannya dan menjawab pertanyaan yang terdapat di media *Magic Box*. Kemudian, peserta didik diminta untuk mempresentasikan jawaban mereka yang ada di media *Magic Box*. Tujuannya adalah untuk melatih peserta didik agar memiliki keberanian, percaya diri, dan aktif dalam berdiskusi tentang pembelajaran. Selain itu, minat peserta didik terhadap media juga diperhatikan agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efisien serta mencegah kebosanan.

Keefektifan media *Magic Box* dalam pembelajaran IPAS, khususnya materi Kegiatan Rantai Makanan, dievaluasi melalui tanggapan peserta didik dan peningkatan hasil belajar mereka. Pengujian produk pengembangan dalam meningkatkan hasil belajar dilakukan dengan uji normalitas menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest N-gain Score*. Sebelum perlakuan, nilai rata-rata pretest hasil belajar kelas IV adalah 46, sedangkan setelah perlakuan

dengan menggunakan media pembelajaran, nilai rata-rata meningkat menjadi 88,. Hal ini menunjukkan validitas dan efektivitas pengembangan media ini dalam konteks pembelajaran. Selain itu, analisis respon peserta didik juga diukur melalui angket respon terhadap media *Magic Box*.

Dan berikut adalah hasil penilain *pretest* dan *post test* yang sudah di lakukan siswa kelas IV :

Tabel 4.4
Hasil *Prestest* Sisiwa Kelas Iv

Hasil pre test peserta didik kelas IV							
	Score						
Nama	soal 1	soal 2	soal 3	soal 4	soal 5	total	Nilai
Citra icha septiana	20	0	0	0	20	40	40
Meyla anisa putri	20	0	0	0	20	40	40
Nama	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Total	Nilai
Afton ilman Huda	20	20	0	0	20	60	60
Muhammad Rio Ferdinan	20	0	0	0	20	40	40
Muhammad Fatta Arrozaki	20	0	0	0	20	40	40
Verena Tevi Alsyafira Sudiyono	20	20	0	0	20	60	60
Berliana Salsabila Bilqis	20	20	0	0	20	60	60
Kayla Zahra Assyfa	20	0	0	0	20	40	40
Adinda Azka Salsabila	20	0	0	0	20	40	40
Azkana Nabil Kendy	20	0	0	0	20	40	40
rata-rata							46
Jumlah							460

Berdasarkan data pretest pada tabel 5.2, nilai rata-rata dari 10 peserta didik adalah 46, dengan nilai tertinggi mencapai 60, sedangkan KKM yang harus dicapai adalah 75. Oleh karena itu, nilai ini menunjukkan bahwa peserta didik belum mencapai KKM. Pretest ini melibatkan pemberian soal uraian yang terdiri dari 5 soal, di mana setiap soal bernilai 20.

Pretest adalah salah satu metode evaluasi yang digunakan oleh pendidik untuk menilai pemahaman siswa terkait materi pembelajaran sebelum pembelajaran dimulai. Tujuannya adalah untuk menentukan tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi tersebut. Hasil dari *Pretest* akan menjadi acuan bagi pendidik dalam menentukan metode pembelajaran yang sesuai untuk siswa. *Pretest* sangat penting karena hasilnya menjadi syarat untuk menerima pengetahuan baru selanjutnya.

Tabel 4.5
Hasil Post Test Siswa Kelas Iv

Hasil Pretest peserta didik kelas IV							
	Score						
Nama	soal 1	soal 2	soal 3	soal 4	soal 5	total	Nilai
Citra icha septiana	20	20	20	20	20	100	100
Meyla anisa putri	20	20	0	20	20	80	80
Afton ilman Huda	20	20	20	20	20	100	100
Muhammad Rio Ferdinan	20	20	0	20	20	80	80
Muhammad Fatta Arrozaki	20	20	20	0	20	80	80
Verena Tevi Alsyafira Sudiyono	20	20	0	20	20	80	80
Berliana Salsabila Bilqis	20	20	20	0	20	80	80
Kayla Zahra	20	20	0	20	20	80	80

Hasil Pretest peserta didik kelas IV							
	Score						
Nama	soal 1	soal 2	soal 3	soal 4	soal 5	total	Nilai
Assyfa							
Adinda Azka Salsabila	20	20	20	20	20	100	100
Azkana Nabil Kendy	20	20	20	20	20	100	100
Nilai rata-rata							88
Jumlah							880

Berdasarkan data *posttest* pada tabel 5.3, nilai rata-rata dari 10 peserta didik adalah 88, dengan nilai tertinggi mencapai 100. sedangkan KKM yang harus dicapai adalah 75. yang merupakan skor yang diharapkan. *Posttest* ini melibatkan pemberian soal uraian yang terdiri dari 5 soal, di mana setiap soal bernilai 20.

Post Test adalah evaluasi atau tes yang dilakukan setelah penyampaian materi pembelajaran oleh pendidik. Tujuannya adalah untuk menilai tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran. *Post Test* merupakan tahap akhir dari kegiatan pembelajaran dan menjadi indikator keberhasilan metode pembelajaran. Keberhasilan siswa dapat terlihat dari peningkatan nilai *Post Test*, sementara kegagalan pembelajaran dapat terlihat dari penurunan nilai *Post Test* dibandingkan dengan *PreTest*. Peningkatan nilai *Post Test* menunjukkan bahwa materi dan media pembelajaran telah diserap dengan baik oleh peserta didik.

5. Hasil evaluasi

Dalam proses evaluasi, tahap terakhir dalam pengembangan model ADDIE, evaluasi bertujuan untuk menilai hasil atau keberhasilan dari penelitian pengembangan yang dilakukan. Dari hasil *Pretest* dan *Posttest* yang diberikan kepada peserta didik, terlihat adanya peningkatan nilai pembelajaran IPAS. Tahap Evaluasi ini dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dapat disesuaikan dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum terpenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir dari evaluasi adalah untuk mengukur pencapaian tujuan pengembangan, terutama saat pembelajaran IPAS menggunakan media *Magic Box*.

C. Analisis Data

1. Analisis kelayakan

Dari hasil validasi para ahli yang didasarkan pada data hasil validasi dari 3 validator, terdapat analisis kelayakan yang digunakan untuk membuktikan kevalidan. Tiga validator tersebut terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Validator ahli media adalah Dr. Nino Indrianto, M.Pd.I dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember. Validator ahli materi adalah Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I, dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember. validator pembelajaran adalah Dwi Mariyati, S.Pd, guru kelas IV di

Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember. Hasil validasi dari ketiga validator disajikan dalam bentuk tabel Berikut :

Tabel 4.6
Hasil Validasi

No	Validator	Prosentase	Kriteria
1	Validator I	90%	Sangat valid
2	Validator II	92%	Sangat valid
3	Validator III	85%	Sangat valid
Nilai rata-rata prosentase		89%	Sangat valid

Dari hasil analisis data yang dilakukan oleh tiga validator, diperoleh nilai rata-rata sebesar 89%. Hasil dari validitas ini menunjukkan bahwa media *Magic Box* telah memenuhi syarat valid atau sangat sesuai digunakan. Dengan demikian, media *Magic Box* dapat digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan beberapa revisi yang disarankan oleh validator.

Saran dan kritik dari validator digunakan sebagai pedoman untuk meningkatkan kevalidan media *Magic Box*. Rekomendasi dari validator menjadi dasar untuk merevisi produk agar dapat digunakan dalam pembelajaran dengan lebih baik dan memenuhi standar kriteria pengembangan media pembelajaran.

2. Analisis keefektifan

Dalam menganalisis seberapa efektif sebuah media pembelajaran, informasi diperoleh dari tanggapan peserta didik melalui angket serta hasil atau nilai yang diperoleh dari peserta didik tersebut.

a. Analisis hasil

Analisis evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media *Magic Box* dilakukan melalui tes uraian yang diberikan kepada peserta didik untuk menilai efektivitas media dalam pembelajaran tematik, khususnya pada mata pelajaran IPA. *Pretest* dan *posttest* merupakan tes yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Tes terdiri dari 5 soal uraian, di mana setiap jawaban benar dinilai 20 poin. Evaluasi uji T pada penelitian ini menggunakan pengukuran N-Gain Score. Data hasil tes *Pretest* dan *Posttest* dengan pengukuran N-Gain Score dapat dilihat pada tabel berikut.

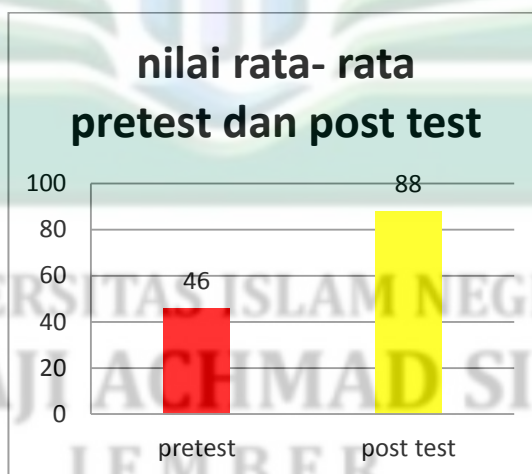
Tabel 4.7
Analisis Data Menggunakan N-Gain Score

Nama	Pretest	Post Test	Post Test Pretest	Nilai Ideal Pretest	Ngain score	Ngain persen
Citra Icha Septiana	40	100	60	60	1	100
Meyla Anisa Putri	40	80	40	60	0,66	66,6
Afton Ilman Huda	60	100	40	40	1	100
Muhammad Rio Ferdinan	40	80	40	60	0,66	66,6
Muhammad Fatta Arrozaki	40	80	40	60	0,66	66,6
Verenatevi Alsyafira Sudiono	60	80	20	40	0,5	50
Berliana Salsabila Bilqis	60	80	20	40	0,5	50
Kayla Zahra Assyfa	40	80	40	60	0,66	66,6
Adinda Azka Salsabila	40	100	60	60	1	100
Azkana Nabil Kendy	40	100	60	60	1	100
rata rata	46	88	42	54	0,76	76,6

Berdasarkan tabel tersebut, persentase data N-Gain Score menunjukkan rata-rata persentase sebesar 76,6%, yang menandakan peningkatan sekitar 74% setelah pengembangan media Magic Box dalam pembelajaran materi Rantai makanan.

Setelah menggunakan media Magic Box dalam pembelajaran materi Rantai Makanan untuk kelas IV Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember, analisis terhadap skor *pretest* dan *post-test* menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Data rata-rata hasil *pretest* dan *post-test* dapat ditemukan dalam gambar berikut.

Gambar 4.5
Grafik Nilai Rata Rata *Pretest* Dan *Post Test*



Di gambar tersebut terlihat bahwa sebelum perlakuan diberikan, rata-rata nilai hasil belajar *pretest* adalah 46. Setelah perlakuan diberikan, nilai hasil belajar *post-test* mencapai 88. Hal ini menunjukkan bahwa media *Magic Box* dapat meningkatkan hasil belajar, menandakan bahwa media *Magic Box* efektif digunakan, terutama dalam pembelajaran IPAS kelas IV dengan materi Rantai Makanan.

3. Analisis angket prespon siswa

Di sini, evaluasi tanggapan siswa diukur menggunakan angket terhadap media *Magic Box*. Angket tanggapan siswa diberikan kepada siswa pada akhir penelitian pengembangan dengan tujuan menilai kepraktisan media *Magic Box* yang disampaikan kepada siswa. Angket tanggapan diberikan setelah siswa menyelesaikan sesi pembelajaran, di mana peneliti membagikan angket kepada siswa. Hasil analisis dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 4.8
Hasil Respon Siswa

Data	Skor	Kategori respon peserta didik
Ketertarikan siswa	90%	Sangat baik

Berdasarkan data rata-rata siswa yang terdapat dalam tabel, dapat disimpulkan bahwa media *Magic Box* mendapatkan tanggapan positif dari siswa dengan tingkat ketertarikan sebesar 90%.

D. Revisi Produk

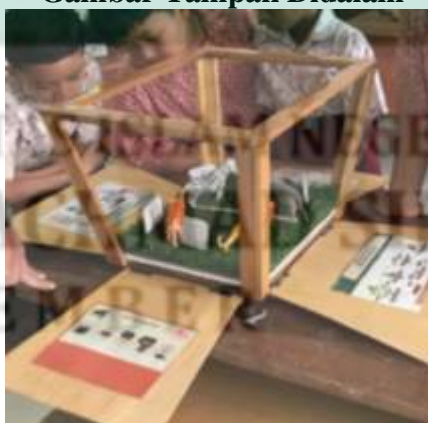
Setelah proses validasi, dilanjutkan dengan melakukan revisi produk di mana peneliti menyesuaikan saran yang diberikan oleh validator. Terdapat perubahan pada media *Magic Box* sebelum dan sesudah proses revisi dilakukan.

Gambar 4.6
Gambar Tampak Luar



Pada gambar 6.3 bahwa yang belum direvisi dan sesudah di revisi tampilan gambar sebelum dan sesudah direvisi, sebelum direvisi diluar terdapat tampilan kosong diluar kotak, Adapun revisi yang disarankan validator ahli media bahwa di luar kotak alangkah baiknya terdapat pertanyaan pertanyaan yang sesuai materi yang akan di ajaran kepada peserta didik.

Gambar 4.7
Gambar Tampak Didalam



Bedasarkan saran validator, pemilihan gambar dan tulisan materi tentang Rantai Makanan di kembangkan dan di buat semenarik mungkin dan lebih berdimensi. Keterangan Gambar, dan Warna latar pembahasan materi pada *Magic Box* terlihat lebih bervariasi warnanya, gambar lebih hidup, dimensi, menarik, terbaca, dan jelas.

BAB V

KAJIAN PRODUK DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Media pembelajaran adalah sebuah sarana untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Media pembelajaran membantu guru dalam proses pengajaran yang dapat mempermudah siswa dalam memahami informasi yang disampaikan oleh guru.⁵² Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran disarankan untuk menggunakan media pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan selama pembelajaran. Media *Magic Box* adalah salah satu contoh media pembelajaran IPAS yang dirancang untuk membantu siswa dalam memahami materi. Media ini termasuk dalam kategori media visual berbentuk kotak yang berisi materi pembelajaran, sehingga dapat membantu mengurangi rasa bosan siswa selama pembelajaran. Media *Magic Box* juga merupakan alat bantu yang mudah dibuat oleh guru-guru, terbuat dari kayu dengan bagian bawah berukuran 25x25 cm dan bagian samping berukuran 40x40 cm. Materi di dalam *Magic Box* terbuat dari kertas AP 150 berukuran A4, dan alat peraga dibuat dari boneka mainan sebagai ilustrasi tentang ekosistem rantai makanan. Semua ini berkaitan dengan mata pelajaran IPAS, khususnya materi Rantai Makanan untuk kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember.

Dalam pengembangan media ini, digunakan model ADDIE yang meliputi 5 tahapan, yaitu analisis, desain/perencanaan, pengembangan,

⁵² Lailatul Usriyah, Media Pembelajaran, hal 6

implementasi, dan evaluasi. Sebelum dilakukan uji coba, media tersebut divalidasi terlebih dahulu oleh validator yang terdiri dari validator media, validator materi, dan validator pembelajaran.

Media pembelajaran IPAS berupa *Magic Box* (kotak Ajaib) memiliki konten yang mencakup materi sesuai dengan modul ajar kurikulum merdeka untuk pelajaran IPAS, khususnya materi rantai makanan, untuk siswa kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran pemanfaatan produk

Beberapa saran memanfaatkan produk media *magic box* antara lain :

a. Peserta didik diharapkan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih fokus dan memanfaatkan media pembelajaran dengan optimal.

b. Peserta didik diharapkan untuk menjadi lebih proaktif dan disiplin saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Diseminasi produk

Media pengembangan *Magic Box* untuk mata pelajaran IPAS dapat diterapkan di berbagai tingkat kelas di sekolah yang relevan, serta di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah pada pendidikan dasar lainnya di Kabupaten Jember. Namun, penyebaran produk tersebut harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik untuk memastikan manfaatnya yang optimal dan menghindari pemborosan.

3. Pengembangan produk lebih lanjut

- a. Penelitian saat ini terbatas pada kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember, namun akan lebih baik jika dapat diperluas ke kelas lain atau lingkungan Sekolah Dasar untuk pengembangan yang lebih luas.
- b. Untuk pihak yang berkeinginan mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan untuk merancang media dengan daya tarik yang lebih kuat dan juga menyertakan materi yang lebih komprehensif namun tetap mudah dipahami.

C. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa dalam penelitian pengembangan di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember, mengenai Pengembangan Media *Magic Box* pada Pelajaran IPAS Materi Rantai Makanan untuk Kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember Tahun 2023/2024, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Pengembangan Media *Magic Box* untuk Pelajaran IPAS Materi Rantai Makanan Kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember Tahun 2023/2024, dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.
2. Kelayakan media *Magic Box* untuk Pelajaran IPAS Materi Rantai Makanan Kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember, dievaluasi melalui uji validitas, serta diuji coba untuk referensi. Uji validasi melibatkan

validator seperti ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, dengan hasil rata-rata persentase validasi sebesar 89%, menunjukkan bahwa media *Magic Box* sudah sangat valid untuk digunakan.

3. Keefektifan Pengembangan Media *Magic Box* untuk Pelajaran IPAS Materi Rantai Makanan Kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember Tahun 2023/2024, dievaluasi melalui hasil pembelajaran peserta didik dan respons dari angket peserta didik. Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui tes, dengan menggunakan *pretes* dan *post tes*. Hasil keefektifan media *Magic Box* diukur dan diperoleh menggunakan perhitungan N-Gain Score, yang menunjukkan rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 76,6%.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Sri Madona dan Hasanul Fikri, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018)
- Ahmad Maskur, ” Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung “, (Skripsi: UIN Raden Intan Lampung, 2018)
- Amelia Delora Jantung, “Media Pembelajaran SD, Berorientasi Multiple Intelleges”, (Malang: Penerbit Universitas Malang 2019)
- Amir Danis dan Nurul Huda Penggabean, “Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains”, (Medan : Yayasan Kita Menulis, 2020)
- Anggraini Yufri, “Analisis Persiapan Guru Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar,” Jurnal Basicedu 5, no. 4 (2021): 2415–2422, <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1241>.
- Arsyad, Azhar, Media Pembelajaran, Raja Grafindo Persada, Jakarta Edisi Revisi, 2013. hlm. 3. Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D”, (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2015)
- B. Uno, Hamzah, “Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran, (Penerbit: Bumi aksara 2023)
- Barokah Ahmad Irfan, yang berjudul Pengembangan Model Pembelajaran Ciri Khusus Hewan Menggunakan PBL dan PjBL Berbantuan Media Black Box ARVR pada tahun 2022.
- Cahyadi Rahmat Arofah Hari, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model, (Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2019).1021070/halaqa.V3:1.2124.
- Cahyadi, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model.”
- Chairunnisa and Hasanudin, “Perencanaan Pembelajaran kurikulum Merdeka belajar,” (Makasar : penerbit Sada Kurnia Pustaka 2020)
- Cita Guru, “Teori belajar dan implementasinya dalam kurikulum merdeka”. 2022 <https://blog.kejarcita.id/teori-belajar-dan-implementasinya-dalam-kurikulum-merdeka/>.
- Edi Fandi Rosi Sarwo, “ Teori Wawancara Psikodiagnostik “, (Yogyakarta : PT Leutika Nouvalitera, 2016)
- ESPS. IPAS SD/MI KELAS IV VOLUME 2

- Fadilah Septy Nur, M.pd.dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar, *Media Pembelajaran*, (Universitas Muhammadiyah Tangerang, 2021)
- Fitri Amalia dan Anggayudha A. Rasa” *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas IV*” 2021,
- George Saltman & Kaye Shelton, “ *Appling the ADDIE Model to Online Instruction*”, 2008,41. Diakses dari <http://www.igiglobal.com/viewtitlesample>.
- Hambali, ‘PGSD_ Universitas Almuslim Bireuen MODUL 4’, *Modul 4 Landasan Media Pembelajaran*,
- Hambali, *Landasan Media Pembelajaran, modul 4, Vol, 13, 2020*
- I Anugraheni, (2017). *Analisa Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar Guru-Guru Sekolah Dasar*. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 4(2)
- Ismail Ilyas, *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran* (Makasar : Cendekia Publisher, 2020).
- Kementrian Agama Repuplik Indonesia “*Al-Qur’an Dan Terjemahannya*.”2019
- Kusumawardhani Aldilla dan Kinkin K. Nursya’bani ” *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas IV*” 2021
- Lailatul Usriyah and Risanatih Maulidiya Putri, “*Media Pembelajaran*”, (Penerbit IAIN Jember Press 2021)
- Lailatul Usriya, ‘*Model Dan Strategi Pembelajaran*’, (Penerbit Forum Silaturahmi Doktor Indonesia 2022)
- Lestari Rike Yuliana, *Pengembangan Kotak Ajaib Tematik (KOATIK) Tema 5 Subtema 1 Untuk Siswa Kelas II Di SD Tahun 2022*
- Mahnun Nunun, *Media dan Sumber Belajar Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Aswaja Pressindo, Yogyakarta 2014
- Makmur Elfira, *Media Pembelajaran Kejuruan* (Makasar:Rizmedia,2023
- Mawardani, ” *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif* “, (Yogyakarta: DEEPUBLISH,2012
- Nahdliyah Mutala’liah and Nurdyansyah, “*Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*,” *Program Studi Pendidikan Guru Madrasa Ibtida’iyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo* 41, no. 20 (2015)

- Nurdyansyah Nurdyansyah, (2019) *Media Pembelajaran Inovatif*. (Umsida Press)2019,
- Nurfadhila Septy dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar, “Media Pembelajaran”, 2021
- Pedoman Karya Tulis Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember, 2020.
- Pedoman karya tulis ilmiah 2021
- Pemerintah RI, “UU RI. 2003”. Nomor 20 Tentang Sistem Nasional Pendidikan, Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum, 6. <http://stpi-binainsanmulia.ac.id/wp>.
- Raco J.R, “ Metode Penelitian Kualitatif “. (Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia)
- Risanatih Maulidiya and Putri Lailatul Usriyah, “Media Pembelajaran”, (Penerbit IAIN Jember Press 2021)
- Sandy Deviana Putri Ari, Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Plinko Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Ekosistem Untuk Siswa Kelas V Sdn Lakarsantri Iii Surabaya, jurusan PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya tahun 2018
- Sari Pusvyta, Analisi Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Teat Dalam Pembelajaran, Vol1, No. 1, JANUARI 2019
- Setya Mustafa Pinton, 2022,*Landasan teknologis sebagai peningkatan mutu dalam pendidikan dan pembelajaran: kajian pustaka*. Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar, 6 (3).
- Shoffa Shoffan, Iis Holisin, dkk. “Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi “. (Bojonegoro: Agrapana Media, 2021)
- Siti Nur Afizatus Zahro and Lailatul Usriyah, “Perencanaan Pembelajaran”, (IAIN Jember 2021)
- Subagyo Agus, “Media Enikki Dalam Pembelajaran IPS”,(Yogyakarta: Penerbit Jejak Pustaka 2022)
- Sugiono, “Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D”, (Bandung. Alfabeta,2015)
- Sugiyono, “ Metode Penelitian Kuantitaif Kualitatif dan R&D”. (Bandung : Alfabeta, 2018)

Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2022)

Sunendar Tatang “Yayasan badan perguruan indonesia winaya utama margining satya dharma 2022

Syukur Fatah, *Teknologi Pendidikan*, (Semarang, Rasail, 2020)

tartiwi Cicik, *Pengembangan Media Kotak Ajaib Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Pesawat Sederhana Siswa Kelas V Sekolah Dasar tahun 2018*

Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematika Pada Anak Usia Sekolah Dasar, *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman* Vol. 13, No. 1, April 2020

Tim Penyusun *Pedoman Karya Tulis Ilmiah*. (UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Jember pres 2020)

Tim Penyusunan “*Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah* “. (Jember :UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022)

Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011)

Wati Ega Rima, ” *Ragam Media Pembelajaran* “, (Kata Pena, 2016)

Yuberti, “Online Group Discussion Pada Mata Kuliah Teknologi pembelajaran Fisika,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Albiruni* 4, no 2 (2015) : 145-153 <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v4i2.88>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Arif Fajar Hidayatul Adha Dy
Nim : 202101040005
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN KHAS JEMBER

Dengan jujur, perlu diungkapkan bahwa dalam hasil penelitian ini tidak ada unsur penjiplakan dari karya penelitian atau karya ilmiah orang lain, kecuali jika secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Jika nanti ditemukan bahwa hasil penelitian ini ternyata mengandung unsur penjiplakan atau ada klaim dari pihak lain, saya siap untuk diproses sesuai dengan hukum yang berlaku.

Dengan tulus dan tanpa tekanan dari siapapun, saya menyampaikan surat pernyataan ini.

Jember, 12 Desember 2024
Saya yang menyatakan



Arif Fajar Hidayatul Adha DY
NIM 202101040005



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Matrik Penelitian

Judul	Variabel	Sumber Data	Metode	Rumusan
Pengembangan media <i>Magic Box Animal Plant</i> pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember Tahun 2023/2024	Media <i>Magic Box Animal Plant</i> Pembelajaran IPAS materi Rantai Makanan	Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV sekolah dasar tegalwangi 05 Umbulsari Jember Validator guru dan peserta didik Dokumentasi	Jenis penelitian : pengembangan atau <i>Research and Development</i> Teknik pengumpulan data : instrumen observasi, instrumen wawancara, instrumen uji coba produk	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana mengembangkan <i>Magic Box Animal Plant</i> pada IPAS di Sekolah dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember tahun 2023\2024. 2. Bagaimana kelayakan pengembangan media <i>MAGIC BOX ANIMAL PLANT</i> pada IPAS siswa kelas IV di Sekolah dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember tahun pelajaran 2023/2024.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://iik.uinkhas-jember.ac.id](http://iik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-8124/In.20/3.a/PP.009/08/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SD Tegalwangi 05 Umbulsari
Tegalwangi Umbulsari

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 202101040005
Nama : ARIFFAJAR HIDAYATUL ADHA
Semester : Semester sembilan
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Magic Box Animal Plant pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari tahun 2023/2024" selama 3 (tiga) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Muji Rahayu Sriwati,S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 21 Agustus 2024

Dekan,

Khotibul Umam, Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
UPTD SATUAN PENDIDIKAN
SDN TEGALWANGI 05

Jl. Karangduren No. 01 Krangkongan Tegalgwangi Umbulsari Jember Kode Pos. 68166
e-mail : uptdsatdiksntegalwangi05@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 421.2/88/310.27.20524153/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Tegalgwangi 05 Kecamatan Umbulsari Kabupaten Jember :

Nama : MUJI RAJAYU SRIWATI, S.Pd
NIP : 19681105 200801 2 023
Pangkat Gol.Ruang : Penata Muda Tk.I / III b
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : UPTD SATDIK SDN Tegalgwangi 05 Kecamatan Umbulsari

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : ARIFFAJAR HIDAYATUL ADHA
NIM : 202101040005
Program Study : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenjang : Sarjana

Telah selesai melakukan penelitian mengenai kegiatan belajar siswa di SDN Tegalgwangi 05 terhitung selama 3 hari untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Magic Box Animal Plant pada Pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Tegalgwangi 05 Umbulsari tahun 2023/2024". Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dapat digunakan seperlunya disampaikan terima kasih

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 22 Agustus 2024
Kepala UPTD SATDIK
SDN Tegalgwangi 05


Muji Rajayu Sriwati
MUJI RAJAYU SRIWATI, S.Pd
NIP. 19681105 200801 2 023

MODUL AJAR IPAS
KELAS 5



INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS SEKOLAH

Satuan Pendidikan	: SD N 05 Tegalwangi Jember
Fase/ Kelas	: Fase C / Kelas V
Semester	: 1 (Ganjil)
Tahun Pelajaran	: 2022/ 2023
Lingkup Materi	: Rantai Makanan
Pelaksanaan	: 1 x Pertemuan / 2 JP
Nama Penyusun	: Desain Endri, S.Pd

B. KOMPETENSI AWAL

- 1) Peserta didik mengetahui hewan/tumbuhan memerlukan makanan
- 2) Peserta didik mengetahui peristiwa makan dan di makan antara makhluk hidup

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Profil pelajar Pancasila yang akan dicapai pada pembelajaran ini adalah
- beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia,
 - mandiri,
 - bernalar kritis.

D. SARANA DAN PRASARANA

- Buku pegangan Pendidik dan siswa
- Lembar kerja peserta didik(LKPD)
- Buku Gambar
- Pensil
- penghapus
- alat mewarnai

E. TARGET PESERTA DIDIK

- > Peserta didik dapat mengidentifikasi peran makhluk hidup pada rantai makanan.
- > Peserta didik dapat mendeskripsikan hubungan antarmakhluk hidup dalam bentuk rantai makanan
- > Peserta didik dapat mendeskripsikan hubungan makhluk pada jaring-jaring makanan.

F. MODEL PEMBELAJARAN

Pembelajaran dilaksanakan pada Peserta didik kelas 5 SD Negeri 3 Kalangdosari dengan model Tatap muka di kelas melalui kegiatan Ceramah, Tanya jawab, presentasi

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 5.1.1 Peserta didik dapat mengidentifikasi peran makhluk hidup pada rantai makanan.
- 5.1.2 Peserta didik dapat mendeskripsikan hubungan antarmakhluk hidup dalam bentuk rantai makanan.
- 5.1.3 Peserta didik dapat mendeskripsikan hubungan makhluk pada jaring-jaring makanan.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- 1) Peserta didik mengetahui semua makhluk hidup membutuhkan makanan
- 2) Peserta didik mengetahui hewan dan tumbuhan saling membutuhkan

C. PERTANYAAN PEMANTIK (/ pertanyaan pancingan)

Pertemuan 1

- 1) Bagaimana makhluk hidup pada ekosistem mendapatkan makanan?
- 2) Bagaimana tanaman dan hewan dalam ekosistem mendapatkan makanan?
- 3) Bagaimana makhluk hidup dalam ekosistem saling berkaitan satu dengan lainnya?

D. PERSIAPAN PEMBELAJARAN

Persiapan yang dilakukan pada model pembelajaran tatap muka melalui demosntrasi dan penugasan sebagai berikut:

- 1) Pertemuan 1
 - Menyiapkan materi pembelajaran tentang rantai makanan
 - Membuat rantai makanan.
 - Menyiapkan perangkat multimedia (Laptop, proyektor, screen) sebagai media tayangan.
 - Menyiapkan LKPD yang akan digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran
 - Menyusun kisi-kisi penilaian
 - Menyiapkan instrument assesmen sumatif lingkup materi yang akan digunakan untuk penilaian.
 - Menyiapkan bahan remedial dan pengayaan sebagai proses tindak lanjut pembelajaran.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1 (Rantai Makanan)

<i>Kegiatan Awal</i>	<ol style="list-style-type: none">Peserta didik dan Pendidik berdoa bersama sebelum melakukan pembelajaran.Pendidik melakukan presensi dengan memanggil nama peserta didik.Pendidik melakukan pengecekan persiapan peserta didik seperti memeriksa kesiapan buku dan alat tulis yang dibutuhkan.Pendidik menyampaikan Lingkup materi, tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan setelah mengikuti kegiatan.Peserta didik menjawab pertanyaan awal dari Pendidik:<ul style="list-style-type: none">• Bagaimana tumbuhan mendapatkan makanan?• Bagaimana cara hewan mendapatkan makanan?
<i>Kegiatan Inti</i>	<ol style="list-style-type: none">Pendidik memaparkan materi tentang Rantai makananPendidik memberikan penjelasan bahwa dalam pembelajaran kali ini Peserta didikkelas 5 akan mencari informasi dan memahami tentang rantai makanan.Pendidik melakukan Tanya jawab:<ul style="list-style-type: none">- "Menurut pendapatmu, apakah yang dimaksud dengan rantai makanan?"- Bagaimana jika salah satu komponen pada rantai makanan jumlahnya tidak terkendali?"- Dapatkah kamu membuat sebuah gambar rantai makanan yang seimbang?- Pendidik menampung semua jawaban siswa.- Pendidik menggunakan pertanyaan-pertanyaan di atas untuk menstimulus rasa ingin tahu Peserta didik tentang topik yang akan didiskusikan dalam bentuk LKPDPendidik memberikan pengarahan untuk mengerjakan LKPDPendidik membagikan sumber belajar dan LKPD kepada Peserta didikkelas 5, dan tetap diberikan bimbingan secara penuh
<i>Kegiatan Penutup</i>	<ol style="list-style-type: none">Pendidik melaksanakan refleksi pembelajaran dengan bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajariPendidik bersama-sama Peserta didik membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajarPendidik mengajak semua Peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

F. ASESMEN

Assesmen Diagnostik

a. Assesmen Diagnostik Non-Kognitif

Pertanyaan yang diajukan kepada peserta didik meliputi:

- 1) Bagaimana kabarmu hari ini?
- 2) Bagaimana perasaanmu saat belajar di rumah?
- 3) Apa saja kegiatan yang kamu lakukan di rumah selain belajar?
- 4) Apakah orang tuamu menemanimu belajar di rumah?
- 5) Bagaimana perasaanmu mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini?

b. Assesmen Diagnostik Kognitif

Identifikasi materi yang akan diujikan	Pertanyaan	Kemungkinan Jawaban	Skor (Kategori)	Rencana Tindak Lanjut
Menanyakan rasa makanan atau minuman	Praktekkan percakapan sederhana dengan teman di depan kelas	Benar dan lancar	2	Jika skor 2 dan 1 maka dilanjutkan pembelajaran sub materi berikutnya Jika skor 0, Peserta didik diberikan pendampingan belajar dengan menekankan materi membaca nama dan rasa makanan yang sederhana.
		Benar tetapi masih kurang lancar	1	
		Salah		
Mencocokkan kalimat dengan kata yang sesuai nama dan rasa makanan	Cocokkanlah kalimat yang sesuai dengan gambar yang telah disediakan	Benar dan cocok	2	Jika skor 2 dan 1 maka dilanjutkan pembelajaran sub materi berikutnya Jika skor 0, Peserta didik diberikan pendampingan belajar dengan menekankan materi mencocokkan kalimat dengan kata tentang nama dan rasa makanan yang sederhana.
		Benar tetapi masih kurang cocok	1	
		Salah		

1. Assesmen Formatif

a. Sikap

Aspek	Ya	Tidak
1. Mengerjakan tugas dengan mandiri		
2. Mengerjakan tugas dengan dibantu oleh teman		
3. Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan (berpikir kritis)		
4. Tugas saya dikerjakan oleh orang lain		

2. Assesmen Sumatif Lingkup Materi

Assesmen Sumatif Lingkup Materi dilaksanakan:

- a. Jenis assesmen : Penugasan

G. PENGAYAAN REMEDIAL

1. Pengayaan

Peserta didik yang sudah menguasai materi harmoni dalam ekosistem dibuatkan soal literasi dan numerasi yang berkaitan dengan harmoni dalam ekosistem.

2. Remedial

Peserta didik yang belum menguasai materi harmoni dalam ekosistem di buatkan soal rantai makanan yang lebih sederhana.

H. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN PENDIDIK

Refleksi Pendidik

1. Apakah semua Peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran? Apa tantangan peserta didik?
2. Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
3. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?
4. Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?

Refleksi siswa

Apakah peserta didik merasa senang dengan kegiatan pembelajaran ini? Adakah hal menarik lainnya?
Apakah peserta didik memahami materi yang disampaikan Pendidik? Bisakah peserta didik menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

- b. Bentuk Asesmen : Tertulis
c. Instrumen : Terlampir

Asesmen Sumatif

1. Peristiwa makan dan dimakan dengan urutan tertentu antarmakhluk hidup disebut ...
a. simbiosis
b. ekosistem
c. rantai makanan
d. parasitisme
Jawab : c. rantai makanan

2. Perhatikan rantai makanan di bawah ini
(1) Padi → tikus → ular → burung elang
(2) Fitoplankton → zooplankton → udang → cumi-cumi
(3) Rumput → zebra → singa
(4) Tanaman tomat → ulat → ayam → ular

Rantai makanan yang terjadi di ekosistem kebun ditunjukkan oleh nomor....

- a. 1
b. 2
c. 3
d. 4

Jawab : d. 4



Pada gambar di atas yang bertindak sebagai konsumen tingkat I adalah gambar nomor ...

- a. 1
b. 5
c. 3
d. 2

Jawab : d. 2

4. Organisme yang mengurai zat/makhluk hidup yang sudah mati dan hasil penguraiannya dimanfaatkan oleh tumbuhan disebut ...
a. Tumbuhan
b. Pengurai
c. Produsen
d. Konsumen
Jawab : b. Pengurai

5. Tumbuhan sebagai Produsen dapat menghasilkan makanan sendiri dengan cara ...

- a. Klorofil
- b. Fotosintesis
- c. Jaring-jaring makan
- d. Mengambil dari akar

Jawab : b. Fotosintesis

6. Makhluk hidup yang mampu menghasilkan makanan sendiri disebut ...

- a. Konsumen Tingkat 1
- b. Produsen
- c. Konsumen Tingkat 2
- d. Pengurai

Jawab : b. Produsen

7. Makhluk hidup yang tidak mampu menghasilkan makanan sendiri, namun hanya memakan makhluk hidup lainnya atau memanfaatkan makanan dari produsen disebut ...

- a. Produsen
- b. Autotrof
- c. Konsumen
- d. Tumbuhan

Jawab : c. Konsumen



Pada gambar tersebut jika Katak mengalami kepunahan maka yang terjadi adalah ...

- a. Elang semakin banyak
- b. Ular memakan padi
- c. Elang tidak dapat makan
- d. Belalang semakin banyak

Jawab : d. Belalang semakin banyak

9.



Organisme yang berkedudukan sebagai konsumen tingkat tiga adalah ...

- a. Belalang
- b. Katak
- c. Elang
- d. Ular

Jawab : d. Ular

LKPD 1

Rantai Makanan

Rantai makanan merupakan proses makan dan dimakan – pada serangkaian organisme – dengan urutan tertentu. Setiap makhluk hidup membutuhkan suatu energi untuk hidup. makhluk hidup mendapatkan energi dari suatu makanan yang mereka makan, dan semua makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan. Pada kesempatan kali disini akan mengulas tentang rantai makanan secara lengkap. Oleh karena itu marilah simak ulasan yang ada dibawah berikut ini.

GAMBAR CONTOH RANTAI MAKANAN

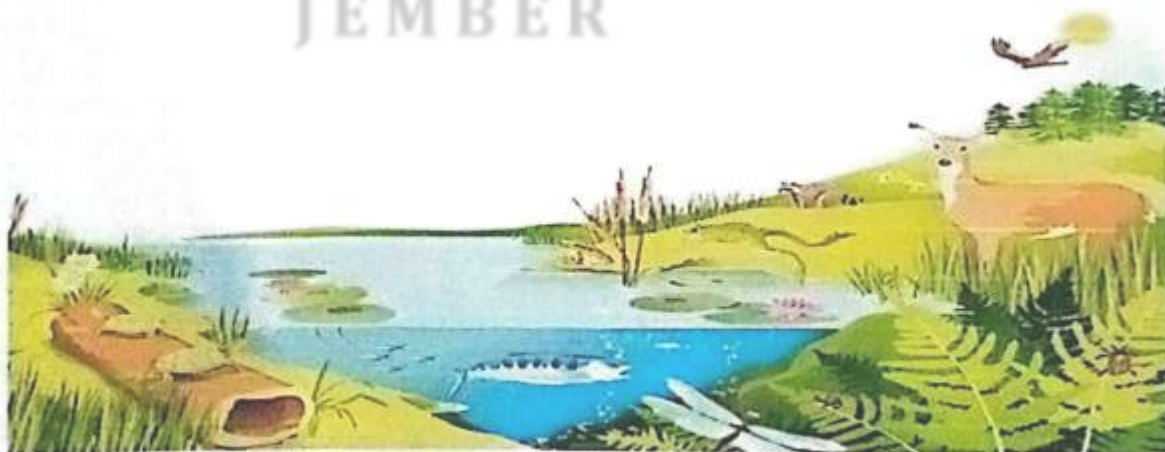


Rantai makanan adalah sebuah peristiwa makan dan dimakan antara sesama makhluk hidup dengan urutan-urutan tertentu. Dalam suatu rantai makanan terdapat makhluk hidup yang mempunyai peran sebagai produsen, konsumen, dan sebagai dekomposer (pengurai). Pada kejadian rantai makanan terjadi suatu proses makan dan dimakan dalam suatu urutan tertentu. Dan setiap tingkat dari rantai makanan dalam sebuah ekosistem disebut juga dengan tingkat trofik.

Pada tingkat trofik yang pertama yakni suatu organisme yang bisa menghasilkan atau membuat suatu zat makanan sendiri yakni tumbuhan hijau bisa disebut juga sebagai produsen. Lalu organisme yang menempati urutan tingkat trofik yang kedua yaitu konsumen primer (konsumen tingkat I), konsumen ini umumnya ditempati oleh hewan herbivora (pemakan tumbuhan).

Selanjutnya organisme yang menempati urutan tingkat trofik yang ketiga disebut juga dengan konsumen sekunder (Konsumen tingkat II), umumnya ditempati oleh hewan-hewan karnivora (hewan pemakan daging) dan seterusnya. Dan organisme yang menempati tingkat trofik tertinggi atau yang terakhir disebut juga dengan konsumen puncak, biasanya ditempati oleh hewan omnivora.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER





A. BAHAN BACAAN Pendidik DAN PESERTA DIDIK

Tebusper

B. GLOSARIUM

rantai makanan yaitu organisme yang menjadi konsumen hanya mempunyai 1 pilihan makanan saja.
rantal makanan menjadi bagian dari jaring-jaring makanan dalam cakupan yang lebih luas.

C. DAFTAR PUSTAKA

Buku Panduan Pendidik Ilmu Pengetahuan alam dan Sosial Untuk Sekolah Dasar Kelas V



Kalangdosa, 22 Agustus 2022

Pendidik Kelas V

Toni Setiyadi

Toni Setiyadi, S.Pd

NIP. 198504172019032007

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

VALIDASI AHLI MATERI

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Mata Pelajaran : IPAS
Ahli Materi : Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd,
Penyusun : Arif Fajar Hidayatul Adha DY
Judul Penelitian : Pengembangan Media Magic Box Animal Plant pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember

Petunjuk Penilaian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan Materi pembelajaran IPAS berupa Media Magic Box Animal Plant yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian.

Keterangan Skala Penilaian:

4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Cukup Setuju (CS)

1 = Tidak Setuju (TS)

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih

A. Angket Validasi

No	Aspek yang di Nilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian media pembelajaran <i>Magic Box</i> dengan kompetensi Awal				✓
2	Media pembelajaran <i>Magic box</i> relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik			✓	
3	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah dikuasai oleh peserta didik				✓
4	Kualitas kemenarikan pada materi				✓
5	Media membantu dalam penyampaian materi sehingga lebih mudah dipahami peserta didik				✓
6	Dengan menggunakan media pembelajaran akan			✓	

giz

	lebih bermakna				
7	Mendorong peserta didik untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri				✓
8	Mendorong peserta didik untuk dapat bekerja sama dalam belajar kelompok			✓	
9	Mendorong peserta didik pada keadaan rasa ingin tahu				✓
10	Mendorong peserta didik tidak bosan terhadap materi IPAS				✓

B. Kebenaran Materi

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada materi, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Materi	- Sudah dikaykapi
2.	gambar	- Sudah diganti gambar asli
3.	Buku pedoman Materi	- Sudah dibrent
4.	Modul Ajar	- Sudah di dibrent sesuai arahan.

C. Komentar dan Saran

Secara keseluruhan sudah diperbaiki dan direvisi sesuai arahan dan Catatan. & lalika bisa dilanjut untuk di uji Coba ke lapangan (ke sekolah yang di jadikan sebagai objek penelitian)

UNIVERSITAS
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

VALIDASI AHLI MEDIA

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama komponen : Media Magic Box Animal Plant
Ahli Media : Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd.I.
Penyusun : Arif Fajar Hidayatul Adha DY
Judul Penelitian : Pengembangan Media *Magic Box Animal Plant* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember Tahun 2023/2024
Petunjuk Penilaian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media *Magic Box Animal Plant* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian.

Keterangan Skala Penilaian:

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Cukup Setuju (CS)
- 1 = Tidak Setuju (TS)

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih

A. Angket Validasi

No	Aspek yang di Nilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Bahan yang digunakan dalam pembuatan media mudah dijumpai di lingkungan sekitar kita.			✓	
2	Desain media sudah sesuai dengan konsep pendalaman materi IPAS Rantai Makanan				✓
3	Desain media menarik untuk dipelajari			✓	
4	Media pembelajaran (<i>Magic Box</i>) sudah sesuai dengan fungsi media tersebut				✓
5	Media <i>Magic Box</i> memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah untuk digunakan				✓
6	Pembuatan media ini mudah dan bahan-bahan yang diperlukan mudah untuk dijumpai di sekitar			✓	✗

30%

	kita				
7	Desain media yang tidak membutuhkan banyak biaya dalam proses pembuatan				✓
8	Penggunaan media <i>Magic Box</i> tidak membahayakan				✓
9	Media <i>Magic Box</i> dapat disimpan dandi gunakan berulang-ulang				✓
10	Penyajian media <i>Magic Box</i> dapat mengembangkan minat belajar peserta didik			✓	

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	- kelain atau ident'for prodi	- tambahkan ident'for
	- kelain atau kelain pefungsi	- buat kelain pefungsi
	- tampilan lain yang menarik	- berikan d'beri gambar (us train)
	- pemanfaatan space kosong	- manfaatkan space kosong dengan gambar materi dll.

C. Komentar dan Saran

gambar sebaiknya diberi keterangan

UNIVERSITAS NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan.
- ② Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

RESPON GURU

ANGKET RESPON GURU KELAS

Nama Komponen : Magic Box Animal Plant
Sasaran : Ibu Dwi Mariyati, S.Pd
Penyusun : Arif Fajar Hidayatul Adha DY
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Animal Plant pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Tahun 2023/2024.

Petunjuk Penilaian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru kelas terhadap kelayakan media pembelajaran *video animasi* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian.

Keterangan Skala Penilaian:

- 5 = Sangat Setuju (SS)
- 4 = Setuju (S)
- 3 = Cukup Setuju (CS)
- 2 = Tidak Setuju (TS)

~~.....~~

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Angket Validasi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)		✓			
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓				
3.	Melalui media magic box animal plant peserta didik lebih mudah untuk memahami materi	✓				

85%
92%

4.	Kesesuaian media dengan mataeri yang di ajarkan		✓			
5.	Materi penting dipelajari peserta didik		✓			
6.	Dengan adanya media media magic box peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar	✓				
7.	Manfaat materi untuk menambah wawasan pengetahuan peserta didik	✓				
8.	Materi mudah dipahami oleh peserta didik		✓			
9.	Mataeri yang disampaikan menajadi lebih mudah difahami		✓			
10.	Kejelasan penyampaian mataeri kepada peserta didik		✓			

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentor dan Saran

Penggunaan media pembelajaran baik
 lebih ditingkatkan lagi menciptakan media pembelajaran

Jember, 22 Agustus 2024

Guru Kelas IV



Dwi Mariyati, S.Pd

NIP.198504172019032007

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

RESPON PESERTA DIDIK

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

"Pengembangan Media Magic Box Animal Plant pada pembelajaran IPAS Siswa kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember Tahun 2023/2024"

Nama : KANJA ZAHRA ASSYFA

No.Absen : 008

Kelas : IV / Empat

Petunjuk :

Isilah angket ini dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

1. Isilah identitas anda dengan lengkap
2. Bacalah dan fahami semua butir pertanyaan dalam angket ini
3. Kami mohon semua butir pertanyaan dapat diisi dan tidak ada yang terlewatkan
4. Berikan jawaban sesuai dengan keyakinan dan keadaan anda dengan memberikan tanda centang (✓)

Keterangan jawaban :

5 = Sangat Setuju (SS)

4 = Setuju (S)

3 = Cukup Setuju (CS)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

5. Diharapkan anda memberikan jawaban dengan jujur

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Angket Penilaian Kelayakan Video Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Media pembelajaran Magic Box Animal plant mampu menarik minat saya untuk belajar	✓				
2.	Pembelajaran IPAS dalam materi Rantai makanan sangatlah mudah saya fahami		✓			
3.	Dengan Media Magic Box Animal Plant, membuat pelajaran lebih menyenangkan	✓				
4.	Dengan menggunakan Media Magic Box Animal Plant, pembelajaran menjadi tidak membosankan	✓				
5.	Media Magic Box Animal Plant ini membangun semangat belajar saya		✓			
6.	Setelah melihat media Magic Box Animal Plant pembelajaran, saya akan lebih senang dengan pelajaran Pendidikan Pancasila			✓		
7.	Tampilan video sangat menarik, sehingga saya senang dalam mempelajari mata pelajaran IPAS			✓		
8.	Setelah melihat media Magic Box Animal Plant, saya dapat memahami materi yang disampaikan	✓				
9.	Dengan media Magic Box Animal Plant, saya dapat belajar dengan mudah	✓				
10.	Suasana pembelajaran di kelas menjadi semakin aktif dan menyenangkan		✓			

Komentar dan Saran

.....

Jember, 7 Agustus 2024






Kaya

 KAYIA ZAHRA
 ASSYFA

DOKUMENTASI PENELITIAN



JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
SDN TEGALWANGI 05 UMBULSARI JEMBER

NO	TANGGAL	JENIS KEGIATAN	PARAF
1	20 AGUSTUS 2024	Penyerahan surat penelitian kepada lembaga SDN Tegalwangi 05 Umbulsari Jember	
2	20 AGUSTUS 2024	Observasi permasalahan tentang kebutuhan belajar siswa bersama wali kelas IV SDN Tegalwangi 05 Umbulsari Jember	
3	21 AGUSTUS 2024	Pelaksanaan penelitian awal kepada siswa kelas IV SDN Tegalwangi 05 Umbulsari Jember	
4	21 AGUSTUS 2024	Menunjukkan media Magic Box Animal Plant kepada walikelas IV dan siswa SDN Tegalwangi 05 Umbulsari Jember	
5	21 AGUSTUS 2024	Pengisian angket respon guru kelas dan angket siswa SDN Tegalwangi 05 Umbulsari Jember	
6	22 AGUSTUS 2024	Wawancara kepada kepala sekolah SDN Tegalwangi 05 Umbulsari Jember mengenai profil sekolah	
7	22 AGUSTUS 2024	Menerima surat selesai penelitian	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 22 Agustus 2024





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember Kode Pos 68136
Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail. info@uin-khas.ac.id
Website. www.uinkhas.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS CEK PLAGIASI SKRIPSI

Bersama ini disampaikan bahwa karya ilmiah yang disusun oleh

Nama : Arif Fajar Hidayatul Adha DY

NIM : 202101040005

Program Studi : PGMI

Judul Karya Ilmiah : Pengembangan Media Magic Box Animal Plant pada Pembelajaran
IPAS Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari
Jember Tahun 2023/2024

telah lulus cek similarity dengan menggunakan aplikasi drillbit UIN KHAS Jember dengan skor pengecekan bab 1-5 sebesar 10,8%

1. BAB 1 : 15%
2. BAB 2 : 14 %
3. BAB 3 : 13 %
4. BAB 4 : 4 %
5. BAB 5 : 8%

Demikian surat ini disampaikan dan agar digunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 07 November 2024

Penanggung Jawab Cek Plagiasi

FTIK UIN KHAS Jember



ULFA DINA NOVIENDRA, S.Sos., M.Pd
NIP. 198308112023212019

NB: Hasil Cek Turnitin dilampirkan pada saat meminta tanda tangan

BIODATA PENULIS



A. Data Pribadi

Nama : Arif Fajar Hidayatul Adha Dy
Nim : 202101040005
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 07 Maret 2001
Alamat : Jln. Ahmad Yani No 13 Sumberjo Kidul Umbulsari Jember
RT 01 RW 10 Kabupaten Jember
Agama : Islam
Alamat Email : nofajar86@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

TK : TK DEWI MASYHITOH WONOROTO
MI : MI DARUL HUDA WONOROTO
SMP : SMP PLUS DARUS SHOLAH JEMBER
SMA : MA DARUS SHOLAH JEMBER
Perguruan Tinggi : UIN KIAI HAJI AHMAD SIDDIQ JEMBER