

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MICROSITE*  
DENGAN PENDEKATAN *INQUIRY* PADA MATA PELAJARAN  
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL SISWA KELAS V DI  
MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL ULUM SUKOREJO  
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

**SKRIPSI**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
Disusun Oleh :  
**Fardina Salsabilah Fitriyah**  
NIM : 212101040037  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
MEI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MICROSITE*  
DENGAN PENDEKATAN *INQUIRY* PADA MATA PELAJARAN  
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL SISWA KELAS V DI  
MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL ULUM SUKOREJO  
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

**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  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
Disusun Oleh :  
**Fardina Salsabilah Fitriyah**  
NIM : 212101040037

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
MEI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MICROSITE*  
DENGAN PENDEKATAN *INQUIRY* PADA MATA PELAJARAN  
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL SISWA KELAS V DI  
MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL ULUM SUKOREJO  
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

**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  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Disetujui Pembimbing:

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Nino Indrianto', is written over a white rectangular background.

**Dr. Nino Indrianto, M.Pd**  
**NIP.198606172015031006**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MICROSITE*  
DENGAN PENDEKATAN *INQUIRY* PADA MATA PELAJARAN  
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL SISWA KELAS V DI  
MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL ULUM SUKOREJO  
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan  
Memperoleh gelar Sarjana pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Rabu  
Tanggal : 21 Mei 2025

Tim Penguji

Ketua

  
Dr. Hartono, M.Pd.  
NIP.198609622015031001

Sekretaris

  
Muhammad Junaidi, M.Pd.I.  
NIP.198211192023211011

Anggota:

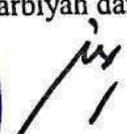
1. Dr. Sarwan, M.Pd
2. Dr. Nino Indrianto, M.Pd.

(  )  
(  )

Menyetujui



Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

  
Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si  
197304242000031005

## MOTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ

Artinya: “Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka”

(QS. Ar-Ra’d [13]:11)\*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

\* Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Qur’an Dan Terjemahan (Bandung: Sygma Exagrafika Arkanleema, 2009).

## PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan taufiq-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam tidak lupa saya haturkan kepada junjungan kita, yakni Nabi Muhammad SAW. Saya berharap skripsi ini dapat memperoleh keberkahan sehingga dapat bermanfaat bagi orang lain. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta yakni bapak Moh Arifin dan Ibu ST. Alfiyah. Terimakasih telah mengusahakan segalanya untuk anak bungsumu yang satu ini. Mamah menjadi salah satu orang yang menjadi tempat keluh kesah penulis sekaligus menjadi teman curhat penulis, dan Ayah yang selalu memberikan dukungan dan semangat untuk anak kesayangannya ini. Mah, yah terimakasih atas doa hebat yang selalu kalian panjatkan untuk penulis. *I love you more more.*
2. Saudara penulis yakni saudara kembar penulis Fardini Salsabilah Fitriyah, dan kakak saya yang selalu memotivasi penulis Moh Lukman Soleh, Fihii ilaika juga merupakan penyemangat dalam menyelesaikan tugas skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran berbasis microsite dengan pendekatan inquiry pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial (IPAS) di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo Kunir Lumajang”. Shalawat beriring dengan salam penulis hanturkan kehadibaan Nabi besar Muhamad SAW beserta keluarga dan sahabatnya.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu pantas menyadari dan menyampaikan banyak-banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni. S. Ag., M.M., CPEM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember yang telah menerima dan memfasilitasi proses studi penulis di lembaga ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S. Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mendukung dan memfasilitasi proses studi penulis di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd., M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah memberikan fasilitas akademik selama perkuliahan.

4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membantu dan memfasilitasi proses studi penulis di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
5. Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, motivasi, inspirasi dan pengarahan sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik.
6. Selaku Dosen Pembimbing Akademik Dr.Lailatul Ursiyah, M.Pd.I yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasihat, dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Ibu Indah Tri Astutik S.Pd selaku wali kelas guru kelas V MI Miftahul Ulum Sukorejo Kunir Lumajang yang sudah berkenan untuk dilakukan penelitian pada kelas V yang beliau ampu.
8. Peserta didik kelas V MI Miftahul Ulum Sukorejo Kunir Lumajang selaku responden dan kelompok uji coba pada penelitian dan pengembangan ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Jember, 26 Februari 2025

Penulis

## ABSTRAK

**Fardina Salsabilah Fitriyah, 2025:** *Pengembangan media pembelajaran berbasis Microsite dengan pendekatan inquiry pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo Tahun Pelajaran 2024/2025*

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media microsite, IPAS , dan pendekatan inquiry

Penelitian ini dilatar belakangi karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran IPAS. Pelajaran IPAS memerlukan metode dan media khusus dalam pembelajaran supaya peserta didik tidak merasa sulit, bosan dan pasif saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu perlu adanya inovasi berupa media pembelajaran berbasis microsite sebagai media pembelajaran IPAS dengan pendekatan inquiry siswa lebih aktif dan mudah dalam memahami pembelajaran.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yakni; 1) Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsite* dengan pendekatan *inquiry* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo tahun pelajaran 2024/2025; 2) Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsite* dengan pendekatan *inquiry* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo Tahun pelajaran 2024/2025; 3) Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap kemenarikan pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsite* dengan pendekatan *inquiry* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo Tahun pelajaran 2024/2025; 4) Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsite* dengan pendekatan *inquiry* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo Tahun pelajaran 2024/2025

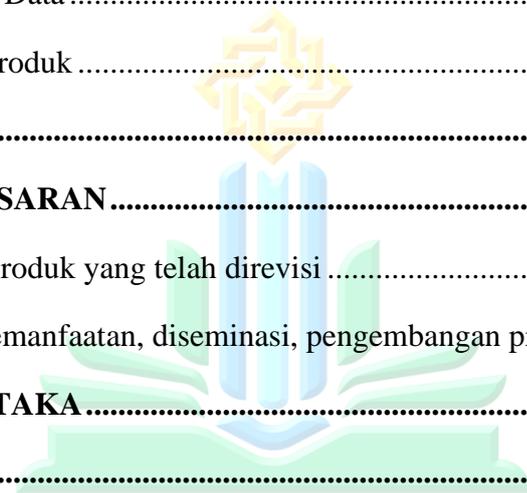
Tujuan dari penelitian ini yakni; 1) Untuk mengetahui desain pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsite* dengan pendekatan *inquiry* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo tahun pelajaran 2024/2025; 2) Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsite* dengan pendekatan *inquiry* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo Tahun pelajaran 2024/2025; 3) Untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap kemenarikan pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsite* dengan pendekatan *inquiry* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo Tahun pelajaran 2024/2025; 4) Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsite* dengan pendekatan *inquiry* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo Tahun pelajaran 2024/2025

Penelitian ini menggunakan metode ADDIE hasil dari penelitian dan pengembangan yakni; 1) Prosedur pengembangan ADDIE menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis Microsite; 2) Perolehan skor validasi ahli media 96%, ahli materi 96% ahli bahasa 92%, dan ahli praktisi pembelajaran 96% termasuk kategori sangat valid; 3) Kemenarikan media dari uji coba memperoleh skor 92,25% termasuk pada kategori sangat menarik; 4) Efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik berdasarkan Uji N-Gain diperoleh nilai yakni nilai 0,91% Skor tersebut menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan media sangat efektif.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	10
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan.....	11
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	13
G. Definisi Istilah.....	15
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>18</b>
A. Kajian Pustaka.....	18
B. Kajian Teori .....	26
<b>BAB III</b> .....	<b>47</b>
<b>METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN</b> .....	<b>47</b>

A. Metode Penelitian dan Pengembangan.....	47
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	53
C. Uji Coba Produk.....	58
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	61
E. Teknik Analisis Data.....	70
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>78</b>
A. Penyajian data uji coba.....	78
B. Analisis Data.....	99
C. Revisi produk.....	107
<b>BAB V.....</b>	<b>114</b>
<b>KAJIAN DAN SARAN.....</b>	<b>114</b>
A. Kajian produk yang telah direvisi.....	114
B. Saran pemanfaatan, diseminasi, pengembangan produk.....	120
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>123</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>129</b>
<b>BIODATA PENULIS.....</b>	<b>177</b>


  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu .....	24
Tabel 2. 2 Microsite dengan pendekatan Inquiry .....	38
Tabel 2. 3 Tahapan pendekatan Inquiry .....	39
Tabel 3. 1 Prosedur Penelitian dan pengembangan .....	57
Tabel 3. 2 Instrumen validasi ahli media .....	61
Tabel 3. 3 Instrumen validasi ahli materi .....	62
Tabel 3. 4 Instrumen ahli bahasa .....	62
Tabel 3. 5 Instrumen validasi ahli media pembelajaran IPAS .....	63
Tabel 3. 6 Aspek isi (materi) .....	67
Tabel 3. 7 Aspek desain media .....	67
Tabel 3. 8 Aspek pembelajaran .....	68
Tabel 3. 9 Aspek penggunaan .....	69
Tabel 3. 10 Kriteria validasi penilaian ahli media, materi, bahasa dan pembelajaran IPAS .....	74
Tabel 3. 11 Kriteria Interpretasi Kemenarikan media .....	75
Tabel 3. 12 pembagian score N-Gain .....	76
Tabel 3. 13 kategori tafsiran efektifitas N-Gain .....	77
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Kurikulum IPAS .....	79
Tabel 4. 2 Desain Materi .....	81
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran .....	89
Tabel 4. 4 Hasil validasi Ahli Materi .....	91
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	92
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	93
Tabel 4. 7 Hasil Angket Kemenarikan .....	97
Tabel 4. 8 Hasil pre-test Post-test Peserta didik .....	98
Tabel 4. 9 Hasil analisis ahli media pembelajaran .....	99
Tabel 4. 10 Hasil analisis ahli materi .....	101
Tabel 4. 11 Hasil analisis ahli bahasa .....	102
Tabel 4. 12 Hasil analisis ahli media pembelajar .....	103
Tabel 4. 13 Rekapitulasi validasi para ahli .....	104

Tabel 4. 14 Rekapulasi angket kemenarikan peserta didik..... 105

Tabel 4. 15 Hasil analisis pre-test post-test peserta didik ..... 106



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 tahapan ADDIE .....	52
Gambar 4. 1 Desain Media Pembelajaran .....	83
Gambar 4. 2 Desain media pembelajaran .....	84
Gambar 4. 3 Pengeditan ikon atau gambar komponen menggunakan canva.....	85
Gambar 4. 4 Langkah awal pembuatan Microsite .....	85
Gambar 4. 5 Variasi Create New Microsite .....	85
Gambar 4. 6 Klik Education .....	86
Gambar 4. 7 Rancangan dan hasil beranda .....	86
Gambar 4. 8 Rancangan dan hasil halaman ikon profil sekolah .....	86
Gambar 4. 9 Rancangan dan hasil ikon panduan penggunaan.....	87
Gambar 4. 10 Rancangan dan hasil ikon modul ajar .....	87
Gambar 4. 11 Rancangan dan hasil ikon buku.....	88
Gambar 4. 12 Rancangan dan hasil ikon belajar bersama .....	88
Gambar 4. 13 Rancangan dan hasil ikon quiz belajar .....	88
Gambar 4. 14 Rancangan dan hasil ikon pengumpulan tugas .....	89
Gambar 4. 15 Implementasi media pembelajaran berbasis Microsite .....	94
Gambar 4. 16 Proses pelaksanaan pre-test.....	95
Gambar 4. 17 Uji coba skala besar .....	95
Gambar 4. 18 Proses pelaksanaan Post-Test.....	95
Gambar 4. 19 Peserta didik mengisi angket kemenarikan media .....	96
Gambar 4. 20 Perwakilan kelompok maju kedepan.....	96
Gambar 4. 21 Halaman ikon sebelum revisi .....	108
Gambar 4. 22 Halaman ikon sesudah revisi.....	108
Gambar 4. 23 Halaman profil sekolah sebelum revisi .....	108
Gambar 4. 24 Halaman ikon profil sekolah sesudah revisi.....	109
Gambar 4. 25 Mari belajar bersama sebelum revisi.....	109
Gambar 4. 26 Mari belajar bersama sesudah revisi .....	109
Gambar 4. 27 bagian slide 10 sebelum revisi .....	110
Gambar 4. 28 Bagian slide 10 sesudah revisi .....	110
Gambar 4. 29 buku belajar siswa sebelum revisi.....	111

Gambar 4. 30 Buku belajar siswa setelah revisi .....	112
Gambar 4. 31 Sebelum revisi .....	112
Gambar 4. 32 Sesudah revisi.....	112
Gambar 4. 33 QR- Code media Microsite .....	113
Gambar 5.1 Desiminasi media <i>Microsite</i> .....	122



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini, kemajuan teknologi berlangsung dengan cepat dan telah menjadi unsur krusial dalam kehidupan manusia. Hal ini tercermin dari penetrasi teknologi yang meliputi segala aspek kehidupan, termasuk ekonomi, sosial, budaya, hukum, kesehatan, dan tidak terkecuali dalam bidang pendidikan.

Dalam UU NO. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 12 ayat 1 yang berbunyi:

“Setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pendidikan yang berkualitas serta mendapatkan sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran.”

Secara umum media pembelajaran adalah semua saluran pesan yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pada kegiatan belajar mengajar dapat memunculkan keinginan, minat, motivasi, dan rangangan kegiatan belajar dan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Pentingnya media dalam proses mengajar membuat media menjadi komponen yang berpengaruh terhadap hasil pembelajaran.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup>Indra Gunawan, “Pengembangan Komik Digital Dengan Aplikasi Picsart Sebagai Media Dalam Layanan Bimbingan Raden Intan Lampung 1442 H / 2021 M Pengembangan Komik Digital Dengan Aplikasi 1442 H / 2021 M,” 2021.

Kemajuan teknologi telah memberikan kemudahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan perlu mempertimbangkan karakteristik individu siswa seperti motivasi, bakat, minat, kemampuan awal, gaya belajar, dan kepribadian mereka. Pentingnya sumber belajar yang tersedia juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.<sup>3</sup>

Penggunaan metode pembelajaran inovatif dalam proses belajar mengajar menjadi kunci utama. Semakin baik metode ini diimplementasikan oleh pendidik, didukung dengan media pembelajaran yang menarik, maka suasana pembelajaran yang inspiratif dapat tercipta. Pendidik juga perlu menyadari bahwa keputusan untuk mengintegrasikan teknologi dalam rencana pembelajaran harus sejalan dengan model pembelajaran yang diterapkan. Selain itu, pemilihan teknologi dan materi pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa faktor seperti objek pembelajaran yang spesifik, bahan ajar yang digunakan, dan model pengajaran yang sistematis. Pemanfaatan pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsite* dengan pendekatan *inquiry* bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan pendekatan visual yang menarik. siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan membandingkan contoh konkret dan non konkret. Pendekatan ini tidak hanya memperjelas konsep-

---

<sup>3</sup>Anita Candra Dewi et al., "Peran Kemajuan Teknologi Dalam Dunia Pendidikan" 06, no. 01 (2023): 9725–34.

konsep kompleks, tetapi juga menginspirasi kreativitas siswa dalam menyampaikan pemahaman mereka. Dengan demikian, pengembangan media ini diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran di MI Miftahul Ulum Sukorejo.

Dasar penggunaan media pembelajaran dapat diketahui dari dalam kandungan al-quran firman Allah SWT. Dalam surat Annahl ayat 89:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَؤُلَاءِ  
وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبْيِينًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ

Artinya: “Dan (ingatlah) pada hari (ketika) Kami bangkitkan pada setiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri, dan kami datangkan engkau (Muhammad) menjadi saksi atas mereka. Dan kami turunkan Kitab (Al-Qur’an) kepadamu untuk menjelaskan segala sesuatu, sebagai petunjuk, serta rahmat dan kabar gembira bagi orang yang berserah diri Muslim (QS. An-Nahl · Ayat 89)”<sup>4</sup>

Berdasarkan potongan ayat di atas dapat disimpulkan bahwa pentingnya bagi manusia untuk menciptakan media pembelajaran guna mempermudah penyampaian materi. Seperti Allah yang menurunkan Al-Qur'an kepada umat Muslim melalui Nabi Muhammad sebagai pedoman hidup. Media pembelajaran berbasis microsite ini memenuhi kriteria sebagai media pendidikan karena media ini sangat sederhana dan fleksibel.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di MI Miftahul Ulum Sukorejo, diketahui bahwa sekolah tersebut telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Namun, dalam proses pra-

---

<sup>4</sup>Al- Qur'an Surah Surat Annahl Ayat 89,

observasi, peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah yang bersifat satu arah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, penggunaan media pembelajaran interaktif masih sangat minim. Guru lebih sering menggunakan media cetak seperti LKS yang memiliki gambar tetapi tidak berwarna. Guru cenderung menggunakan media sederhana dan belum memanfaatkan media interaktif secara optimal, padahal media tersebut berpotensi besar dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.<sup>5</sup>

Hasil wawancara peneliti yang dilakukan oleh Ibu Indah Triastutik S.Pd beliau menyampaikan bahwa:

“Sebenarnya kita menginginkan media yang dapat membuat siswa aktif. Dalam pembelajaran lebih banyak mengandalkan LKS, yang ada gambar tetapi tidak ada warnanya dan lebih banyak menggunakan metode ceramah. Siswa boleh membawa laptop atau Handphone asalkan digunakan saat pembelajaran kemudian bisa dikumpulkan lagi di lemari khusus penyimpanan Handphone atau Laptop”<sup>6</sup>

Berdasarkan pernyataan diatas di MI Miftahul Ulum Sukorejo Kunir termasuk salah satu sekolah yang mendukung integrasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Dukungan tersebut tercermin dari ketersediaan berbagai fasilitas penunjang yang memungkinkan pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi. Kebijakan sekolah yang mengizinkan penggunaan ponsel oleh siswa selama kegiatan belajar mengajar dengan seizin guru.

---

<sup>5</sup> *Observasi, 05 Agustus 2024 Di MI Miftahul Ulum Sukorejo, n.d.*

<sup>6</sup> *Wawancara Indah Triastutik, 05 Agustus 2024 di MI Miftahul Ulum Sukorejo (n.d.).*

Pemanfaatan teknologi yang telah disediakan oleh sekolah semestinya dapat digunakan secara maksimal oleh tenaga pendidik. Salah satu penerapannya adalah menjadikan teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran, dengan memanfaatkan fasilitas yang ada untuk mendukung kegiatan belajar di kelas. Sayangnya, masih sering dijumpai bahwa teknologi belum dimanfaatkan secara optimal dalam mendukung proses belajar mengajar. Padahal, penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan partisipasi siswa dan menarik perhatian mereka, sehingga tujuan pembelajaran dapat lebih mudah dicapai. Idealnya, integrasi media pembelajaran berbasis teknologi dalam pelajaran IPAS mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat mereka lebih antusias dalam belajar. Ketika teknologi tidak dimanfaatkan secara maksimal, hal ini dapat menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa, penyampaian materi IPAS yang kurang efektif, serta pembelajaran yang tidak efisien.

Peneliti memperoleh informasi berikut setelah melakukan wawancara dengan Danis Aniq seorang peserta didik kelas V di MI Miftahul Ulum Sukorejo kunir Lumajang:

“Pelajaran IPAS terlalu banyak materinya, apalagi bab-babnya banyak, kadang disuruh merangkum, kita lebih suka game dan video dari pada dijelaskan dan disuruh membaca dan merangkum dari buku LKS. Jadi pelajaran IPAS lebih banyak merangkum dan membaca di LKS dan kadang merasa bosan.”<sup>7</sup>

Ibu Indah Triastutik S.Pd menjelaskan beberapa hambatan yang kerap muncul selama proses pembelajaran IPAS di dalam kelas, antara lain:

---

<sup>7</sup> “Wawancara Peserta Didik Danis, 05 Agustus 2024 Di MI Miftahul Ulum Sukorejo,”

“Dalam pembelajaran IPAS peserta didik seringkali kurang antusias pelajaran yang sulit, materi yang terlalu banyak dan peserta didik merasa jenuh dan bosan. Oleh karena itu dibutuhkan metode pengajaran yang lebih menarik dan juga interaktif agar siswa terlibat aktif dan mudah memahami materi.”<sup>8</sup>

Berdasarkan pernyataan beberapa hambatan diatas siswa merasa bosan saat pembelajaran dan kurang antusias dikarenakan materi yang terlalu banyak dan membutuhkan metode serta media agar siswa tersebut lebih aktif .

Ibu Indah Triastitik S.Pd mengemukakan kebutuhan sebagai permasalahan dan solusi dalam pembelajaran:

“Pembelajaran IPAS yang mudah dipahami media yang mendukung dalam proses pembelajaran seperti media interaktif yang tersedia game soal maupun pembelajaran yang bisa digunakan dirumah maupun disekolah.”<sup>9</sup>

Berdasarkan pernyataan diatas menggunakan media interaktif yang mendukung proses pembelajaran sehingga siswa lebih antusias materi yang mudah dipahami dan media yang bisa dibawa kemana saja baik dirumah maupun disekolah.

Selain itu, alasan saya memilih mengembangkan media pembelajaran berbasis *Microsite* dikarenakan sesuai dengan permasalahan yang dihadapi mulai dari kebutuhan dan kendala-kendala yang dihadapi di era yang sudah modern tentu teknologi sudah tidak asing lagi disesuaikan dengan perkembangan siswa yang aktif sehingga dibutuhkan media yang tidak hanya dapat dilihat namun juga dapat didengar.

---

<sup>8</sup> Wawancara Indah Triastitik, 05 Agustus 2024 di MI Miftahul Ulum Sukorejo.

<sup>9</sup> Wawancara Indah Triastitik, 05 Agustus 2024 di MI Miftahul Ulum Sukorejo.

Dengan adanya pembelajaran berbasis *Microsite* ini siswa dapat merasakan imajinasinya, mulai mengamati gambar, menceritakan sebuah gambar dan menjawab pertanyaan yang ada. Media pembelajaran berbasis *microsite* membantu siswa memahami materi dengan mudah.<sup>10</sup> *Microsite*, atau situs mikro, adalah halaman web kecil yang berdiri terpisah dari situs utama. beberapa tautan dapat diintegrasikan dalam *Microsite* yang dirancang sebagai satu kesatuan, membentuk sebuah situs mini. Tujuan penggunaannya adalah untuk mengumpulkan beberapa tautan dalam satu tempat, sehingga lebih praktis dan mudah diakses oleh pengguna.<sup>11</sup>Peneliti memilih judul ini karena efektif dan sangat unik, peneliti memilih mata Pelajaran IPAS dengan materi Oh,Lingkunganku Jadi Rusak dibuku kelas V kurikulum Merdeka media pembelajaran berbasis *Microsite* dikembangkan semenarik mungkin kemudian peneliti juga membuat QR-Code sebagai pembelajaran yang efektif dan simpel.<sup>12</sup>

Pendekatan *inquiry* merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk mendorong pengembangan pengetahuan siswa selama proses belajar. Dalam pelaksanaannya, keberhasilan penelitian bergantung pada kemampuan menghadirkan masalah atau tantangan intelektual yang terarah, sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman secara mandiri.<sup>13</sup>

<sup>10</sup>A. Hasriani Hasan Basri, "Optimization Of Microsite - Based Pokdaan Services," *Journal of Governance and Policy Innovation* 3, no. 1 (2023): 27–43, <https://journal.intelekmadani.org/index.php/jgpi/article/view/407/309>.

<sup>11</sup>Ica Motiara and Oktaviani Adhi Suciptaningsih, "Penerapan Microsite Berbasis PBL Materi Pengelolaan Keluarga Untuk Meningkatkan Literasi Digital Dan Literasi Finansial Siswa," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 2 (2024): 3610–27.

<sup>12</sup>Basri, "Optimization Of Microsite - Based Pokdaan Services."

<sup>13</sup> Prayogo, Suwignyo, et al., "PENERAPAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN IPA

Model inkuiri ini dirancang untuk mempersiapkan siswa menghadapi situasi di mana mereka dapat melakukan eksperimen secara mandiri dan luas. Tujuannya adalah agar siswa dapat mengamati apa yang terjadi, mencari jawaban mereka sendiri, serta menghubungkan satu penemuan dengan penemuan lainnya. Selain itu, siswa juga diajak untuk membandingkan hasil temuan mereka dengan temuan dari siswa lain.

Dengan pendekatan inkuiri siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, siswa didorong untuk menganalisis informasi, mengevaluasi bukti, dan membuat keputusan berdasarkan pemahaman mereka sendiri.<sup>14</sup>

Kelebihan dari *Microsite* menarik dan efektif dengan menggunakan gambar yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mereka: 1) Mempermudah Pemahaman Konsep, 2) *Microsite* ini menggabungkan berbagai jenis media, seperti presentasi, gambar, video, dan permainan edukatif. Integrasi media ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran, karena menyediakan konten yang lengkap mulai dari modul ajar, materi, panduan kegiatan pembelajaran, evaluasi dan latihan soal, hingga tempat untuk mengunggah hasil tugas. Selain itu, tujuan ini juga untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses belajar. 3) Menyediakan Pembelajaran yang lebih menyenangkan.

---

BERBASIS INKUIRI DI TINGKAT SEKOLAH DASAR” 05, no. 02 (2024): 50.

<sup>14</sup>Nadila Husnah, “Pembelajaran Inquiry Terbimbing Di Era Society 5.0,” *FORDETAK: Seminar Nasional Pendidikan: Inovasi Pendidikan Di Era Society 5.0*, 2022, 163–68.

Adapun kekurangan dari *Microsite* keterbatasan akses teknologi, tidak semua siswa atau sekolah mungkin memiliki akses yang sama terhadap perangkat dan koneksi internet yang diperlukan untuk mengakses *microsite* atau media interaktif lainnya.<sup>15</sup>

Kemajuan teknologi penting dalam pendidikan, memengaruhi motivasi aktif siswa, dengan pendekatan *inquiry* siswa dapat berfikir kritis dan memecahkan masalah sendiri. Dari latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsite* dengan Pendekatan *Inquiry* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo Tahun Pelajaran 2024/2025.”**

## **B. Rumusan masalah**

- a. Bagaimana desain Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsite* dengan Pendekatan *Inquiry* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo Tahun Pelajaran 2024/2025.
- b. Bagaimana kelayakan pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsite* dengan Pendekatan *Inquiry* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo Tahun Pelajaran 2024/2025.
- c. Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap kemenarikan

---

<sup>15</sup>Is Siti Salamah Azzahra and Yesi Maylani Kartiwi, “Edukasi *Microsite* Interaktif S.ID Dalam Lembar Kerja Peserta Didik Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Siswa Memproduksi Teks Biografi,” *Transformasi : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 4, no. 2 (2024): 159–73.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsite* dengan Pendekatan *Inquiry* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo Tahun Pelajaran 2024/2025.

- d. Bagaimana Keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsite* dengan Pendekatan *Inquiry* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo Tahun Pelajaran 2024/2025.

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui desain pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsite* dengan Pendekatan *Inquiry* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo Tahun Pelajaran 2024/2025.
- b. Untuk mengetahui kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsite* dengan Pendekatan *Inquiry* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo Tahun Pelajaran 2024/2025.
- c. Untuk mengetahui kemenarikan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsite* dengan Pendekatan *Inquiry* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo Tahun Pelajaran 2024/2025.
- d. Untuk mengetahui keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran

Berbasis *Microsite* dengan Pendekatan *Inquiry* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo Tahun Pelajaran 2024/2025

#### **D. Spesifikasi Produk yang diharapkan**

Produk yang akan penulis hasilkan nantinya akan dipelajari dalam bentuk *Microsite* yang menggabungkan berbagai jenis media, seperti presentasi, gambar, video, dan permainan edukatif. Integrasi media ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran, dengan spesifikasinya sebagai berikut :

1. Media berbasis *microsite* ini sesuai dengan pembelajaran IPAS siswa kelas V Materi Oh,Lingkunganku Jadi Rusak.
2. Media berbasis *Microsite* ini berisi tentang penjelasan yang menarik serta mudah dipahami siswa kelas V.
3. Media berbasis *microsite* ini disertai dengan gambar interaktif yang akan membuat suasana pelajaran menjadi lebih aktif dan juga menyenangkan.
4. Media berbasis *microsite* ini dilengkapi dengan soal-soal yang dapat digunakan dalam mengasah serta menguji kemampuan siswa seputar Oh, Lingkunganku Jadi Rusak media ini menggunakan warna.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Media pembelajaran ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana yang mendukung siswa sebagai sumber belajar, serta membantu mereka untuk belajar secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah. Selain itu, siswa diajak untuk menghubungkan materi dan soal-soal dengan pengalaman sehari-hari mereka, sehingga proses belajar menjadi lebih

relevan dan bermakna.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian dan pengembangan media pembelajaran IPAS ini memiliki peran yang sangat penting, sebagai berikut:

#### 1. Bagi Siswa

- a. Membantu peserta didik memahami pembelajaran IPAS tema Oh,Lingkunganku Jadi Rusak.
- b. Peserta didik dapat belajar secara mandiri di rumah dengan bantuan media pembelajaran berbasis *Microsite*.
- c. Proses pembelajaran yang menggunakan berbagai jenis media (gambar, teks, audio, video) membantu memperkuat daya ingat peserta didik . Berbagai format informasi ini memungkinkan siswa untuk lebih mudah mengingat dan menguasai materi yang diajarkan, baik dalam jangka pendek maupun panjang.

#### 2. Bagi Guru

- a. Media ini mempermudah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan serta pemahaman mereka.
- b. Dengan media interaktif, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, sementara guru dapat mendorong mereka untuk berinteraksi, mengerjakan kuis, atau mengeksplorasi materi, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan partisipasi siswa.
- c. Peneliti juga berharap agar guru memakai *microsite* untuk pembelajaran

maupun untuk profil sekolah guna untuk mudah mengakses web.

### 3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan evaluasi untuk merumuskan kebijakan yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sekolah diharapkan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti komputer, alat peraga, atau media lainnya, untuk mendukung proses pembelajaran.

### 4. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif untuk pembelajaran IPAS di sekolah.

### 5. Peneliti Lain

Sebagai motivasi untuk terus berkarya dan memperluas wawasan serta pemahaman terhadap objek yang diteliti, guna menyempurnakan metode yang ada dan terus berkembang, serta sebagai persiapan untuk penelitian di masa depan.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan Manfaat Teoritis**

Kurikulum Merdeka diharapkan dapat mendukung peserta didik dalam belajar secara lebih optimal dan memperkuat kompetensinya melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, secara teoritis, pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsite* bertujuan untuk memudahkan siswa memahami mata pelajaran IPAS, sehingga mendukung pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak, serta

menyediakan alternatif media inovatif yang dapat meningkatkan pemahaman siswa.

### **Mafaat Praktis**

Beberapa asumsi dari penelitian yang dikembangkan adalah:

1. Media pembelajaran berbasis *microsite* dapat digunakan dilaptop, PC dan android.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat memudahkan siswa dalam menjalani proses belajar.
3. Produk ini dapat menambah daya tarik siswa dalam mempelajari materi IPAS topik B Oh, Lingkunganku Jadi Rusak.

Keterbatasan Penelitian. Beberapa keterbatasan dari penelitian yang dikembangkan sebagai berikut:

1. Aplikasi *Microsite* perlu menggunakan kuota untuk mengakses
2. Media pembelajaran berbasis *microsite* yang dikembangkan hanya diujicobakan di MI Miftahul Ulum Sukorejo.
3. Produk yang dikembangkan tidak bisa dibuka dengan posisi *landscape* dan tidak dapat diinstal jika ruang penyimpanan pada android dibawah 100 Mb.
4. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini hanya diuji pada tahap efektivitas terkait aspek kognitif siswa, yaitu hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

## **G. Definisi Istilah**

### **1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan belajar karena berfungsi sebagai sarana pendukung utama dalam penyampaian materi. Media ini membantu guru dalam menyampaikan informasi secara lebih jelas dan menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi pelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam mendorong siswa untuk lebih cepat merespons dan aktif terlibat dalam proses belajar. Dengan bantuan media pembelajaran, siswa dapat memperoleh pengetahuan serta keterampilan dengan cara yang lebih efektif dan efisien. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan sebuah produk yang dirancang khusus untuk menyajikan materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V yang ditujukan sebagai sarana penyampaian informasi kepada siswa.

### **2. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial**

Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial atau di singkat sebagai IPAS adalah studi terpadu yang mendorong siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis. Pembelajaran dengan konsep IPAS dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan meningkatkan keterampilan siswa. Pada kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS, dengan tujuan mengembangkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, serta pengetahuan dan keterampilan siswa. Pada praktiknya, siswa menganggap IPAS sebagai pelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami di tingkat SD/MI karena materinya relevan dengan

pengalaman sehari-hari. Minat belajar yang tinggi terhadap IPAS membuat pembelajaran terasa lebih menarik, sehingga siswa dapat meraih prestasi yang diharapkan.

### 3. Aplikasi *Microsite*

*Microsite*, atau situs mikro, adalah halaman web kecil yang berdiri terpisah dari situs utama. Beberapa tautan dapat diintegrasikan dalam *microsite* yang dirancang sebagai satu kesatuan, membentuk sebuah situs mini. Tujuan penggunaannya adalah untuk mengumpulkan beberapa tautan dalam satu tempat, sehingga lebih praktis dan mudah diakses oleh pengguna.

### 4. Inquiry

Pendekatan *inquiry* adalah metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, yang mendorong mereka untuk secara aktif mencari, menyelidiki, dan menemukan jawaban atas pertanyaan atau permasalahan tertentu. Pendekatan ini melibatkan proses berpikir kritis, logis, dan analitis, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memahami konsep secara mendalam melalui pengalaman belajar yang langsung.

Tujuan utama dari pendekatan *inquiry* adalah untuk melatih siswa mengembangkan keterampilan dalam penelitian, analisis, dan pemecahan masalah. Dalam praktiknya, siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan menarik kesimpulan secara mandiri, sementara guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing proses pembelajaran. Hal ini membantu siswa untuk menjadi pembelajar

yang aktif dan mandiri, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, senada dengan pendekatan *Inquiry*, pendekatan *mindfulness* , *joyfulness*, dan *meaningfulness* memiliki keterkaitan erat dengan pendekatan *inquiry* karena semuanya menempatkan siswa sebagai subjek yang aktif dalam pembelajaran. *Mindfulness* membantu siswa hadir penuh dalam eksplorasi, *joyfulness* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan *meaningfulness* merupakan proses di mana individu mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimilikinya. Ketiganya memperkuat semangat *inquiry* dengan mendorong keterlibatan aktif, membuat siswa lebih memahami materi, dan membantu mereka menghubungkan pelajaran dengan pengalaman atau pengetahuan yang sudah dimiliki.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Pustaka

- a. Penelitian ini dilakukan oleh Ridwan Hidayat (2024) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite Pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Plus PGRI Cibenong” Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis microsite untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di tingkat SMA. Tujuan utama penelitian ini adalah mencari alternatif media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, terutama dalam mengatasi tantangan seperti terbatasnya waktu pembelajaran dan kurangnya fokus peserta didik. Metode Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, dan (2) Kelayakan media pembelajaran berdasarkan validasi dari ahli media adalah 89,2% (sangat baik), dari ahli materi sebesar 90% (sangat baik), serta dari guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebesar 93,9% (sangat baik). Penilaian dari peserta didik melalui uji coba satu-satu (one-to-one trial) mencapai 93,3% (sangat baik), uji coba kelompok kecil (small group trial) 92,1% (sangat baik), dan uji coba lapangan (field trial) sebesar 88,2% (sangat baik). Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis microsite yang telah dikembangkan dinilai layak

untuk digunakan sebagai alternatif sumber belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk kelas X.<sup>16</sup>

- b. Penelitian ini dilakukan oleh Sitti Hartinah, Muhammad Faiz Keumala dan Suriswo (2024) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite Mata Pelajaran Informatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Fase E SMK” Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi analisis kebutuhan, merancang pengembangan, menguji validitas media dan materi, serta mengevaluasi keefektifan media pembelajaran berbasis microsite. Yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis microsite untuk mata pelajaran Informatika di tingkat SMK. Tujuan utama penelitian ini adalah mencari alternatif media pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Namun, karena keterbatasan waktu dan tenaga, peneliti hanya menggunakan 3 tahapan dari 5 tahapan yang ada, yaitu analisis, desain, dan pengembangan. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran berbasis microsite dinyatakan valid dengan tingkat kevalidan 80% dari ahli media dan 88% dari ahli materi. Penggunaannya terbukti efektif, terbukti dari peningkatan nilai rata-rata ulangan harian siswa sebesar 18,49%, dari

---

<sup>16</sup>Ridwan Hidayat, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X*, 2024.

69,96 menjadi 82,90. Media ini menunjukkan tingkat keefektifan yang tinggi setelah melalui berbagai tahap uji coba.<sup>17</sup>

- c. Peneliti ini dilakukan oleh Ratna Hayu dan Oktaviani Adhi Suciptaningsih (2024) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite Pada Materi Pancasila kelas V Sekolah Dasar” Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan evaluasi sebuah media pembelajaran inovatif yang disebut "microsite" untuk materi Pancasila di tingkat sekolah dasar. Microsite ini dirancang untuk membuat pembelajaran Pancasila menjadi lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Tujuan utama peneliti adalah untuk melihat apakah penggunaan microsite dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Untuk validasi oleh ahli media, hasil penilaian validator 1 menunjukkan persentase 92,08%, yang masuk dalam kategori "sangat valid" sebagai media pembelajaran. Validator 2 memberikan penilaian dengan persentase 90,84%, yang juga tergolong "sangat valid" untuk digunakan metode penelitian ini menggunakan model pengembangan yang ditemukan oleh Richey dan Klein tahun 2009, yang mencakup tiga tahap, yaitu desain, produksi, dan evaluasi.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup>Muhammad Faiz Keumala, Sitti Hartinah, and Suriswo Suriswo, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite Mata Pelajaran Informatika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Fase E SMK,” *Journal of Education Research* 5, no. 3 (2024): 4115–20, <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1567>.

<sup>18</sup>Ratna Hayu and Oktaviani Adhi Suciptaningsih, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite Pada Materi Pancasila Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 10, no. 2 (2024): 553–59, <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8568>.

- d. Penelitian ini dilakukan oleh Sigit Muryono (2022) dengan judul penelitian "*Microsit based career guidance to enhance career exploration of junior high school student: a pilot study*" Tujuan penelitian secara lebih spesifik, penelitian ini bertujuan untuk, menguji kelayakan dan efektifitas *microsite* sebagai alat bantu bimbingan karir bagi siswa SMP, meningkatkan kesadaran siswa tentang eksplorasi karir sejak dini, Membantu siswa dalam membuat keputusan terkait pilihan karir di masa depan.

Metodologi penelitian menggunakan deskriptif kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian eksperimen dengan satu kelompok. Peserta penelitian adalah siswa SMP yang diberikan pretest sebelum menggunakan *microsite* dan posttest setelah menggunakan *microsite*. Penelitian ini merupakan studi pendahuluan yang bertujuan untuk menguji kelayakan dan efektivitas layanan bimbingan karir berbasis *microsite* dalam meningkatkan eksplorasi karir siswa SMP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap kelayakan *microsite* sangat positif. Selain itu, uji efektivitas menunjukkan bahwa layanan bimbingan karir berbasis *microsite* efektif dalam meningkatkan kemampuan eksplorasi karir siswa.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan karir melalui *microsite* sangat mudah diakses oleh siswa, dengan 94% siswa menyatakan setuju bahwa aksesibilitas layanan tersebut baik. Selain itu, hampir 90% siswa merasa bahwa materi, video, dan asesmen dalam *microsite* mudah diakses. Dari segi kebermanfaatan, sebagian besar siswa

(98%) merasa mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru setelah mengakses layanan tersebut, dan hampir 96% siswa setuju bahwa layanan bimbingan karier melalui *microsite* memberikan manfaat yang signifikan.<sup>19</sup>

- e. Penelitian yang dilakukan oleh Bayu Prisa Setia Adi, Atiqoh dan Hari Karyono (2023) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsite* pada Pembelajaran Pemesanan dan Penghitungan Tarif Penerbangan SMK Usaha Perjalanan Wisata” Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan evaluasi sebuah media pembelajaran inovatif yang disebut "*microsite*" untuk mata pelajaran Pemesanan dan Penghitungan Tarif Penerbangan di SMK Usaha Perjalanan Wisata. *Microsite* ini dirancang sebagai alat bantu pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Tujuan Penelitian ini, mengembangkan media pembelajaran berbasis *microsite* yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran Pemesanan dan Penghitungan Tarif Penerbangan, menguji kelayakan dan efektifitas *microsite* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk mengembangkan *microsite*. Setelah dikembangkan, *microsite* kemudian diuji coba pada

---

<sup>19</sup>Sigit Muryono, “*Microsite*-Based Career Guidance to Enhance Career Exploration of Junior High School Student: A Pilot Study,” *Jurnal Neo Konseling* 4, no. 4 (2022): 41, <https://doi.org/10.24036/00708kons2022>.

siswa SMK dan dievaluasi oleh para ahli (ahli media, ahli materi, dan ahli desain). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: a) penilaian dari ahli desain memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori "sangat baik" dan dinyatakan layak untuk digunakan; b) penilaian dari ahli media mencapai persentase 88,42% dengan kategori "sangat baik" dan juga dinyatakan layak untuk digunakan; c) penilaian dari ahli materi menunjukkan persentase 95% dengan kategori "sangat baik" dan dinyatakan layak digunakan; serta d) penilaian dari responden mendapatkan persentase 86,99% dengan kategori "sangat baik" dan dinyatakan layak untuk digunakan.<sup>20</sup>



---

<sup>20</sup>Bayu Prisa Setia Adi, Atiqoh Atiqoh, and Hari Karyono, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite Pada Pembelajaran Pemesanan Dan Penghitungan Tarif Penerbangan SMK Usaha Perjalanan Wisata," *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual* 7, no. 4 (2023): 652, [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v7i4.851](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i4.851).

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	2	3	4	5	6
1.	Ridwan Hidayat (2024)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Plus PGRI Cibenong	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis Microsite</li> <li>2. Menggunakan metode penelitian Reserch and Development</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Subyek penelitian berfokus pada kelas X di SMA Plus PGRI Cibenong</li> <li>2. Penelitian ini fokus ke mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan pendekatan Inquiry</li> <li>2. Berfokus pada Pembelajaran IPAS Materi Oh,Lingkunganku Jadi Rusak</li> <li>3. Objek penelitian kelas V di MI Miftahul Ulum Sukorejo Kunir Lumajang</li> </ol>
2.	Siti Hartinah, Muhammad Faiz Keumala dan Suriswo (2024)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite Mata pelajaran Informatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Fase E SMK	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis Microsite</li> <li>2. Menggunakan metode penelitian Reserch and Development</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Subyek Penelitian peserta didik Fase E SMK</li> <li>2. Metode penelitian R&amp;D jenis Dick&amp;Carey</li> <li>3. Berfokus pada Mata Pelajaran Informatika</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan pendekatan Inquiry</li> <li>2. Berfokus pada pembelajaran IPAS materi Oh,Lingkunganku Jadi Rusak</li> <li>3. Objek penelitian kelas V di MI Miftahul Ulum Sukorejo Kunir Lumajang</li> <li>4. Menggunakan model R&amp;D ADDIE</li> </ol>
3.	Ratna Hayu dan Oktaviani Adhi Suciptaningsih (2024)	Pengembambangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite Pada Materi Pancasila kelas V Sekolah Dasar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis Microsite</li> <li>2. Subyek penelitian kelas V</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berfokus pada materi Pancasila</li> <li>2. Jenis model Richey dan Klein</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan pendekatan Inquiry</li> <li>2. Berfokus pada pembelajaran IPAS materi Oh,Lingkunganku Jadi Rusak</li> <li>3. Objek penelitian kelas V di MI Miftahul Ulum</li> </ol>

					Sukorejo Kunir Lumajang 4. Menggunakan model R&D ADDIE
4.	Sigit Muryono (2022)	<i>Microsite based career guidance to enhance career exploration of junior high school student a pilot study</i>	1. Berbasis Microsite	1. Subyek penelitian siswa SMP 2. Berfokus pada kecakapan karier bimbingan konseling (BK) 3. Menggunakan metode deskriptif kuantitatif	1. Menggunakan pendekatan Inquiry 2. Berfokus pada pembelajaran IPAS materi Oh,Lingkungan ku Jadi Rusak 3. Menggunakan model penelitian R&D ADDIE
5.	Bayu Prisa Setia Adi, Atiqoh dan Hari Karyono (2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite pada Pembelajaran Pemesanan dan Penghitungan Tarif Penerbangan SMK Usaha Perjalanan Wisata	1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis Microsite 2. Menggunakan R&D	1. Subyek penelitian berfokus pada SMK 2. Materi yang berbeda	1. Menggunakan pendekatan Inquiry 2. Berfokus pada pembelajaran IPAS 3. Menggunakan model penelitian ADDIE

## J E M B E R

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan diatas maka penelitian yang akan peneliti saat ini lebih berfokus pada pembelajaran IPAS materi oh,lingkunganku jadi rusak dengan pendekatan inquiry subyek kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul ulum Sukorejo Peneliti juga memilih media pendukung media yang diintegrasikan dengan microsite diantaranya ada media presentasi yaitu Canva,gambar ilustrasi video, latihan soal, game edukasi dan lain sebagainya guna untuk

menunjang kelengkapan dalam konten pada *Microsite*. Dalam hal kebaruan ini peneliti mengembangkan media *Microsite*, dengan keterbaruan yakni materi IPAS kelas V, game *quiz*, dan integritas media game dan presentasi Canva

## B. Kajian Teori

### a. Pengembangan Media Pembelajaran

#### a) Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti “tengah”, “pengantar” atau “perantara”. Jadi media ialah pengantar atau perantara pesan dari pengirim kepada penerima. Dapat disimpulkan bahwa media ialah alat yang menyampaikan atau dapat mengantarkan pesan-pesan pengajaran.<sup>21</sup>

Pembelajaran adalah suatu proses dalam kegiatan belajar mengajar yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan siswa. Dalam proses tersebut, terjadi interaksi timbal balik antara guru dan siswa guna mencapai tujuan yang lebih baik.<sup>22</sup>

Media pembelajaran adalah bagian yang tak terpisahkan dari proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan. Media ini mencakup segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, dengan tujuan merangsang

<sup>21</sup>Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022.

<sup>22</sup>Dr. Ahdar Djamaluddin dkk, *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*, ed. Shapry Lukman (sulawesi selatan: CV. KAAFFAH LEARNING CENTER, 2019).

pemikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi peserta didik untuk belajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan. Menurut Arsyad, media pembelajaran adalah alat, teknik, atau metode yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar pesan dapat diterima dengan lebih efektif dan efisien.<sup>23</sup> Lebih lanjut, media pembelajaran berfungsi sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam proses transfer pengetahuan, sehingga mempermudah pemahaman materi.

Rohman dan Sari menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik. Dengan kata lain, media pembelajaran bukan hanya alat fisik seperti buku, video, atau perangkat digital, tetapi juga strategi yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode, atau strategi yang berfungsi sebagai perantara dalam proses transfer pengetahuan antara pendidik dan peserta didik. Media ini tidak hanya berupa alat fisik, tetapi juga mencakup teknik yang dirancang untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif dan efisien. Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah merangsang

---

<sup>23</sup>Wafa, M. A. (2019). *Pemikiran Dan Kiprah Syech Muhammad Arsyad Al Banjari Dalam Perspektif Komunikasi Agama*. Jurnal Mutakallimin: Jurnal Ilmu Komunikasi, 1(1)., n.d.

pemikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi peserta didik, sehingga mempermudah mereka dalam memahami materi.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Media ini menjadi bagian integral yang dapat menciptakan pengalaman bermakna selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana pendukung komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>24</sup>

#### a) Fungsi Media Pembelajaran

Adapun fungsi media pembelajaran meliputi beberapa hal berikut:

##### 1. Fokus Perhatian Siswa

Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat berfungsi untuk menarik perhatian siswa, terutama pada siswa sekolah dasar. Media yang menarik, interaktif, dan menghadirkan sesuatu yang baru akan lebih efektif dalam menjaga perhatian mereka.

##### 2. Meningkatkan Emosi dan Motivasi Siswa

Jika materi yang disampaikan biasa saja, siswa cenderung kurang bereaksi. Namun, jika materi dipresentasikan dengan cara yang berbeda dari buku teks, seperti menggunakan gambar yang lebih menarik atau bahkan video dan suara yang relevan, maka emosi dan motivasi siswa dapat lebih mudah dibangkitkan. Hal ini akan membuat siswa lebih menghargai

---

<sup>24</sup>Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*.

materi yang dipelajari. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, sekaligus menjadi pemicu motivasi belajar bagi siswa.

### 3. Organisasi Materi Pembelajaran

Media pembelajaran visual yang dirancang dengan baik, seperti tabel, grafik, dan diagram, dapat membantu siswa dalam mengorganisasi materi pelajaran dengan lebih mudah. Penyajian materi yang menarik secara visual akan mempermudah pemahaman dan meningkatkan daya ingat siswa.<sup>25</sup>

### 4. Kesamaan Persepsi

Siswa seringkali dihadapkan pada konsep-konsep abstrak, terutama di tingkat sekolah dasar, yang membutuhkan pendekatan konkret untuk memahaminya. Media pembelajaran dapat membantu menyajikan hal-hal yang abstrak dalam bentuk yang lebih nyata, sehingga persepsi siswa akan menjadi lebih seragam. Jika materi disampaikan secara lisan tanpa media, persepsi siswa bisa berbeda-beda.

### 5. Aktivasi Respon Siswa

Pembelajaran yang monoton cenderung membuat siswa menjadi pasif dan tidak termotivasi. Namun, dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan

---

<sup>25</sup>M. Miftah, "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 95, <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>.

pembelajaran, siswa akan lebih aktif dan responsif. Aktivitas yang melibatkan media pembelajaran mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan bahkan dapat mendorong mereka untuk mencari tahu materi sebelum mendapatkan penjelasan dari guru.

#### b) Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Shoffa media pembelajaran memiliki berbagai keuntungan dalam konteks pendidikan. Berikut adalah beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran:

1. Mempermudah pemahaman, media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran secara lebih jelas dan nyata melalui pendekatan visual.
2. Meningkatkan Retensi Informasi, elemen visual seperti gambar dan video membantu siswa untuk mengingat informasi lebih lama.
3. Meningkatkan keterlibatan siswa, penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.
4. Menggugah minat belajar, media yang dirancang menarik dapat memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dan aktif dalam belajar.<sup>26</sup>

#### c) Jenis-Jenis Media Pembelajaran

---

<sup>26</sup> Shoffan Shoffa, dkk *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*, 21AD.

## 1. Media Visual

Media visual secara umum terbagi menjadi dua kategori, yaitu nonproyeksi dan proyeksi. Media visual nonproyeksi mencakup gambar, tabel, grafik, poster, dan karton yang berguna untuk mengubah ide abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Jenis media ini relatif mudah diperoleh, meskipun sering kali membutuhkan biaya tinggi serta kreativitas dalam perancangan dan pengembangannya agar sesuai dengan kebutuhan siswa. Sementara itu, media visual proyeksi menggunakan perangkat seperti kamera, OHP (overheadprojector), slide, dan gambar digital, termasuk file CD-Rom, DVD, dan foto digital, yang dapat ditampilkan dengan perangkat lunak presentasi seperti LCD proyektor. Jenis media ini dirancang untuk menyampaikan informasi secara lebih menarik melalui teknologi komputer yang terhubung ke layar.<sup>27</sup>

## 2. Media Audio

Media audio merupakan alat bantu pembelajaran yang memanfaatkan indera pendengaran sebagai sarana utama dalam menyerap informasi. Media ini berbeda dengan media grafis karena fokus utamanya adalah pada elemen auditif. Informasi yang disampaikan melalui media audio dapat berupa lambang-lambang verbal, seperti kata-kata lisan, maupun non-verbal, seperti bunyi atau

---

<sup>27</sup>Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.

musik. Beberapa contoh media audio yang umum digunakan adalah radio, alat perekam suara, piringan hitam, dan laboratorium bahasa. Seiring dengan kemajuan teknologi, media audio terus berkembang menjadi lebih modern, seperti audiotape, compactdisk (CD), serta format digital seperti MP3 dan MP4, yang mempermudah penggunaannya dalam proses pembelajaran.

### 3. Media Audio Visual

Media pembelajaran audio visual ialah perpaduan antara suara dan gambar yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar. Media ini dapat membantu penyampaian materi menjadi lebih lengkap dan optimal, bahkan dalam batas tertentu dapat menggantikan tugas guru dalam menyampaikan informasi. Guru dapat dengan mudah menciptakan atau menemukan media audio visual melalui teknologi, seperti menggunakan internet untuk mencari video pembelajaran di YouTube atau memanfaatkan aplikasi berbasis teknologi yang terus berkembang. Karena menggabungkan elemen audio (suara) dan visual (gambar), media ini mampu memberikan beragam rangsangan kepada siswa. Selain itu, media audio visual juga mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berbicara, menyampaikan ide, memperkaya lingkungan belajar, dan mendukung eksplorasi, eksperimen, serta penemuan.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup>Waddi Fatimah et al., "Media Pembelajaran Audio Visual Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar IPS Masa Pandemi," *Jurnal Basicedu* 6, no. 6 (2022): 9324–32, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3287>.

Berdasarkan uraian sebelumnya, terdapat berbagai jenis dan kategori media pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa keberagaman media pembelajaran bergantung pada cara pengelompokannya yang didasarkan pada berbagai perspektif. Selain itu, pendidik memiliki kebebasan untuk memilih dan menentukan jenis media yang akan digunakan dalam pembelajaran, dengan tetap menyesuaikannya dengan kebutuhan serta ketersediaan media dalam proses pembelajaran.

#### **b. Prinsip pengembangan media**

Menurut Bord dan Gall, pengembangan bisa diartikan sebagai usaha untuk mengevaluasi bahan-bahan Pendidikan. Kegiatan ini mencakup berbagai cara dan langkah-langkah mengembangkan sesuatu, sehingga disebut sebagai proses pengembangan.

Secara lebih luas, pengembangan berarti usaha untuk menciptakan alat atau alternatif langkah baru, yang dalam proses pembuatanya tetap mempertimbangkan evaluasi dan perbaikan produk agar hasilnya lebih optimal.<sup>29</sup>

Berdasarkan paparan diatas disimpulkan bahwa Sebuah produk bisa digunakan setelah melalui serangkaian proses revisi dan penyempurnaan . Dengan kata lain, kegiatan pengembangan dianggap

---

<sup>29</sup> Asmuki, "Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Bagi Guru Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Al-Murabbi* 7, no. 1 (2021): 1–19, <https://doi.org/10.35891/amb.v7i1.2879>.

selesai jika produk yang dihasilkan sudah terbukti bermanfaat bagi pengguna.

**c. Aplikasi *Microsite***

*Microsite* adalah sebuah situs web pendukung yang memiliki tautan dan alamat yang berdiri sendiri, meskipun biasanya terhubung atau terkait dengan situs utama. Situs ini dirancang untuk berfokus pada topik atau poin tertentu, sehingga memberikan pengalaman yang lebih terarah tanpa gangguan dari informasi atau opsi lain. Penggunaan *Microsite* sering kali menarik lebih banyak pengunjung karena sifatnya yang spesifik, sehingga memudahkan pengguna yang mencari informasi tertentu untuk menemukannya.<sup>30</sup>

Dalam bidang pendidikan, hingga kini belum banyak digunakan media pembelajaran berbasis *microsite*, khususnya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, misalnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Media edukasi berbasis *microsite*, yang merupakan bagian dari teknologi informasi, diyakini mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara efektif. *Microsite* dapat memunculkan rasa ingin tahu yang tinggi dan motivasi belajar pada penggunanya, menjadikannya salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang potensial. Selain itu, *microsite* juga sering dimanfaatkan untuk keperluan bisnis, pemasaran,

---

<sup>30</sup>Edy Nurfalalah and Puji Rahayu, "Microsite-Based Mathematical Statistics Educational Media to Increase Student Study Motivation after the Covid-19 Pandemic," *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)* 7, no. 1 (2023): 67–74, <https://doi.org/10.26740/jrpiipm.v7n1.p67-74>.

contohnya untuk keperluan profil sekolah media pembelajaran dan lain sebagainya. *Microsite* biasanya dibuat secara terpisah dari situs utama, sehingga memiliki URL yang unik dan memberikan kesan eksklusif.

a) Kelebihan *Microsite*

1. URL unik dan terpisah

*Microsite* memiliki URL yang berbeda dari situs utama, sehingga lebih mudah dikenali dan memberikan kesan eksklusif.

2. Efektivitas dalam pemasaran atau pendidikan *Microsite* dapat menarik audiens dengan minat spesifik, sehingga efektif untuk promosi, eksplorasi karir, maupun pembelajaran.

3. Kemudahan penggunaan *Microsite* yang dikembangkan memungkinkan siswa mengakses materi kapan saja dan di mana saja, asalkan memiliki perangkat dan koneksi internet. Dengan fitur ini, *Microsite* mendukung kemandirian belajar siswa, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih fleksibel tanpa terikat waktu atau tempat tertentu.<sup>31</sup>

b) Kekurangan *Microsite*

1. Ketergantungan pada Koneksi Internet

*Microsite* memerlukan akses internet agar dapat digunakan.

Hal ini menjadi kendala apabila pengguna tidak memiliki koneksi internet yang memadai atau menghadapi gangguan jaringan. Tanpa

---

<sup>31</sup>Sri Janji, Widya Kusumaningsing, and Rosalina B R Ginting, "Pengembangan Microsite Untuk Meningkatkan Kualitas Supervisi Akademik Pada Guru Paud Kecamatan Ungaran Barat," *Journal on Education* 6, no. 3 (2024): 17776–89.

koneksi yang stabil, penggunaan *microsite* tidak dapat berjalan dengan optimal, sehingga membatasi fleksibilitasnya bagi sebagian pengguna.

## 2. Terbatas pada Satu Materi

Materi yang disajikan dalam *microsite* ini hanya mencakup topik tertentu, yaitu materi kelas V Bab VIII yang membahas tentang topik "Oh, Lingkunganku Jadi Rusak".

## 3. Masih Ada Kendala pada Beberapa Fitur

Fitur dalam *Microsite* ini masih mengalami hambatan teknis yang dapat mengurangi kenyamanan pengguna dalam mengakses materi atau berinteraksi dengan fitur yang disediakan.<sup>32</sup>

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa *Microsite* merupakan situs web terpisah yang terhubung dengan situs utama, dirancang untuk fokus pada topik atau materi tertentu, memberikan pengalaman yang lebih terarah tanpa gangguan. Dalam pendidikan, *microsite* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, terutama dalam memfasilitasi akses materi pembelajaran yang fleksibel dan mendukung kemandirian belajar. Kelebihan *Microsite* termasuk URL yang unik, kemudahan penggunaan, serta efektivitas dalam pemasaran dan pembelajaran. Namun, penggunaan *microsite* juga memiliki beberapa

---

<sup>32</sup>Azzahra and Kartiwi, "Edukasi *Microsite* Interaktif S.ID Dalam Lembar Kerja Peserta Didik Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Siswa Memproduksi Teks Biografi."

kekurangan, seperti ketergantungan pada koneksi internet yang stabil dan terbatasnya materi yang hanya mencakup topik tertentu. Selain itu, terdapat beberapa hambatan teknis pada fitur-fitur *Microsite* yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan kenyamanan pengguna.

### c. Pendekatan *Inquiry*

Menurut Gulo Inkuiri bahasa Inggris disebut *inquiry*, merujuk pada proses penyelidikan atau pencarian informasi. Dalam konteks pembelajaran, strategi inkuiri melibatkan siswa untuk mencari jawaban atas pertanyaan secara mandiri, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Proses ini mengajak siswa untuk mengeksplorasi topik-topik tertentu secara sistematis, sehingga mereka dapat merumuskan temuan mereka sendiri dengan percaya diri.<sup>33</sup>

Menurut Mudjiono & Dimiyati bahwa pendekatan inkuiri berfokus pada pengembangan keterampilan siswa dalam melakukan penelitian. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan masalah yang menantang secara intelektual kepada siswa, yang mendorong mereka untuk mencari pengetahuan melalui kegiatan menyelidiki.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan inkuiri (*inquiry*) dalam konteks pembelajaran adalah sebuah pendekatan yang

---

<sup>33</sup>Binti Muakhirin, "Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa Sd," *Jurnal Ilmiah Guru "COPE,"* no. 01 (2019): 51–55, <https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/viewFile/2933/2453>.

melibatkan siswa dalam proses penyelidikan untuk mencari jawaban atas pertanyaan secara mandiri.

**Tabel 2. 2 Microsite dengan pendekatan Inquiry**

No	Pendekatan <i>Inquiry</i>	<i>Microsite</i>
1.	Perumusan masalah	Pada menu belajar bersama ada subab materi yang akan dipelajari diawali dengan permasalahan, yang selanjutnya dibuat rumusan masalah berdasarkan arahan dari media pembelajaran <i>Microsite</i>
2.	Penyusunan Hipotesis	Kemudian mengajukan hipotesis dengan menentukan hipotesis yang benar berdasarkan arahan dari media pembelajaran <i>Microsite</i>
3.	Perancangan penyelidikan	Pada tahap ini mengurutkan Langkah-langkah percobaan yang sesuai dengan hipotesis dengan berdasarkan arahan dari media <i>Microsite</i> .
4.	Pelaksanaan penyelidikan	Pada pelaksanaan penyelidikan ini akan mendapatkan informasi dari arahan media pembelajaran.

5.	Pengumpulan data dan analisis	Tahap pengumpulan data merupakan proses mengumpulkan informasi hasil penyelidikan yang sesuai dengan jawaban atas topik permasalahan yang telah dirumuskan, dengan mengikuti panduan dari media pembelajaran interaktif.
6.	Menyimpulkan hasil penyelidikan	Membuat Kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh.

Sumber: Eggen dan Kauchak<sup>34</sup>

a) Langkah-langkah pendekatan *Inquiry* dalam pembelajaran

**Tabel 2. 3 Tahapan pendekatan Inquiry**

No.	Tahapan pembelajaran Inquiry	Pembelajaran	Keterangan
1.	Tahap Orientasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik didik diberi pertanyaan pematik oleh guru” Apa yang dimaksud dengan sampah?</li> <li>2. Guru menyampaikan materi pembelajaran Oh,lingkunganku Jadi Rusak.</li> <li>3. Guru membimbing siswa untuk memunculkan pertanyaan atau masalah yang dibahas pada materi</li> </ol>	Awal pembelajaran

<sup>34</sup> p Kauchak Enggen, *Strategi Dan Model Pembelajaran, Mengajarkan Konten Dan Ketrampilan Berfikir* (jakarta: Indeks Permata Putri Media, 2020).

		<p>Oh,Lingkunganku Jadi Rusak.</p> <p>4. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya tentang apa yang belum peserta didik pahami.</p>	
2.	Tahap merumuskan masalah	<p>5. Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok yang terdiri 6 siswa bebrapa kelompok belajar</p> <p>6. Guru memberikan sebuah masalah yang harus diselesaikan melalui sebuah percobaan tentang sampah. (menayangkan video diproyektor)</p> <p>7. Peserta didik diberi pertanyaan kelompok. di media <i>Microsite</i> untuk dikerjakan bersama kelompoknya masing-masing.</p>	Menentukan pertanyaan atau persoalan utama yang akan dicari solusinya dalam pembelajaran.
3.	Tahap merumuskan hipotesis	<p>8. Guru membimbing siswa saat mengerjakan LKPD yang mengarahkan siswa untuk merumuskan hipotesis tentang Oh, Lingkunganku Jadi Rusak.</p>	Siswa membuat dugaan sementara atau jawaban awal terhadap masalah yang telah dirumuskan, berdasarkan pengetahuan atau pengalaman mereka sebelumnya.
4.	Tahap mengumpulkan data	<p>9. Peserta didik mencari informasi terkait pertanyaan- pertanyaan yang ada di LKPD tentang Oh,Lingkunganku Jadi Rusak.</p>	Proses mencari dan mengumpulkan informasi atau fakta yang dibutuhkan.

5.	Tahap menguji hipotesis	10. Peserta didik mencatat jawaban dari hasil analisis yang telah dilakukan pada lembar LKPD yang telah disiapkan oleh guru	Proses menganalisis data yang telah dikumpulkan.
6.	Tahap merumuskan kesimpulan	11. Setiap kelompok membuat kesimpulan dari hasil percobaan dan pengamatan yang telah dilakukan bersama kelompoknya. 12. Guru memberikan masukan dan arahan terkait hasil diskusi peserta didik.	Membuat kesimpulan hasil dari jawaban.
7.	Tahap presentasi	13. Setiap kelompok mempresentasikan diskusi kelompoknya didepan kelas. 14. Guru memberikan kesempatan untuk memberikan masukan atau pertanyaan jika ada.	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

Sumber: Santrock, Desmita<sup>35</sup>

Pendekatan inkuiri dalam pembelajaran lebih menekankan pada aktivitas yang berpusat pada siswa. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai pemberi informasi, sedangkan siswa sebagai penerima, meskipun peran tersebut tetap diperlukan dalam situasi tertentu. Dalam menciptakan suasana pembelajaran berbasis inkuiri, guru memiliki peran penting sebagai berikut:

1. Motivator, memberikan dorongan dan semangat agar siswa lebih aktif serta bersemangat dalam berpikir.

<sup>35</sup> Desmita, *Psikologi Pengembangan* (Bandung: Remaja Rosdakaya, 2013).

2. Fasilitator, membantu siswa menemukan solusi ketika menghadapi hambatan dalam proses berpikir.
3. Penanya, mengarahkan siswa untuk menyadari kesalahan yang dilakukan serta membangun rasa percaya diri mereka.
4. Administrator, bertanggung jawab atas seluruh aktivitas yang berlangsung di dalam kelas.
5. Pengarah, memimpin jalannya kegiatan pembelajaran dan mengarahkan siswa agar fokus pada tujuan yang ingin dicapai.
6. Manajer, Mengatur sumber belajar, waktu, serta pengelolaan kelas agar berjalan efektif.
7. Rewarder, Memberikan apresiasi terhadap pencapaian siswa untuk meningkatkan semangat belajar mereka.

Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung siswa menjadi lebih mandiri dan aktif dalam proses pembelajaran.<sup>36</sup>

#### **d. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

IPAS, singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk mempelajari dan memahami fenomena alam serta sosial di lingkungan sekitar. Dalam Kurikulum Merdeka, kedua bidang studi ini digabungkan dan diajarkan secara terpadu dalam tema pembelajaran tertentu, meskipun

---

<sup>36</sup>Purniadi Putra, "Penerapan Pendekatan Inkuiri Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Mengembangkan Karakter Siswa Di SDN 01 Kota Bangun," *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (2020): 28–47.

penilaiannya tetap dilakukan secara terpisah. Perubahan ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPA dan IPS dapat dilakukan secara bersamaan, mengingat keduanya memiliki objek kajian yang sama, yaitu lingkungan sekitar. Perbedaannya terletak pada fokus kajian IPA menitik beratkan pada fenomena alam secara ilmiah, sedangkan IPS lebih mengutamakan aspek sosial dan kemasyarakatan. Dengan integrasi ini, Kurikulum Merdeka memperkenalkan IPAS sebagai satu mata pelajaran gabungan yang mencakup kedua bidang tersebut. Menurut Abdulla IPAS ialah sebuah pengetahuan teoretis yang diperoleh melalui metode khusus, yaitu serangkaian langkah yang saling berkaitan, seperti observasi, eksperimen, penyimpulan, penyusunan teori, dan pengulangan proses tersebut secara berkesinambungan. Sementara itu, IPS adalah ilmu yang mempelajari peristiwa, fakta, dan konsep yang berhubungan dengan ilmu sosial. Pembelajaran IPS bertujuan untuk membentuk siswa menjadi warga negara Indonesia yang memiliki wawasan sosial luas, bersikap demokratis, bertanggung jawab, serta menjadi warga dunia yang mencintai perdamaian.<sup>37</sup>

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa IPAS adalah mata pelajaran yang mengintegrasikan IPA dan IPS untuk membantu siswa memahami fenomena alam dan sosial secara terpadu,

---

<sup>37</sup> Dinis Puspita Dewi, *Pemain BIT IPAS*, ed. Bayu Wijayama Dkk (Semarang: Nurul Afni, 2023).

seperti dalam Kurikulum Merdeka. IPA berfokus pada kajian ilmiah fenomena alam, sementara IPS membahas aspek sosial dalam kehidupan masyarakat.

a) Manfaat Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS memberikan berbagai manfaat bagi peserta didik dalam pengembangan diri sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Melalui IPAS, siswa dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap fenomena di sekitar mereka, memahami hubungan antara alam semesta dan kehidupan manusia, serta mengembangkan kesadaran akan perannya sebagai anggota masyarakat, bangsa, dan dunia. Hal ini mendorong siswa untuk berkontribusi dalam menyelesaikan berbagai masalah yang berkaitan dengan diri mereka maupun lingkungan sekitar. Selain itu, IPAS juga membantu siswa memahami konsep-konsep dasar yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sekaligus melatih keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan, dan menyelesaikan masalah melalui tindakan nyata.

Dalam Kurikulum Merdeka, IPA dan IPS digabung menjadi satu mata pelajaran, yakni IPAS, yang bertujuan memberikan pemahaman holistik terkait lingkungan alam dan sosial. Hal ini berbeda dari Kurikulum 2013, di mana kedua mata pelajaran diajarkan secara bersamaan dalam tema tertentu, namun tetap dinilai secara terpisah. Dengan pendekatan baru ini, siswa diharapkan

mampu mengelola lingkungan alam dan sosial secara bijaksana, memahami perubahan sosial dari waktu ke waktu, serta mempersiapkan diri menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab. Mata pelajaran IPAS dirancang untuk membekali siswa dengan kemampuan berperan aktif dalam menjaga kelestarian lingkungan dan memanfaatkan sumber daya alam secara tepat.<sup>38</sup>



---

<sup>38</sup>Kemendikbud, “Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD-SMA,” *Merdeka Mengajar*, 2022, <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>.

## e. Materi Bab 8 Bumiku sayang, Bumiku malang Topik B Oh

### Lingkunganku Jadi Rusak

Lingkungan ialah keseluruhan kondisi yang ada di sekitar manusia dan makhluk hidup lainnya, mencakup faktor alam, sosial dan manusia.

Kerusakan lingkungan yaitu suatu tindakan yang menimbulkan perubahan langsung atau tidak langsung terhadap sifat fisik bagi kehidupan menjadi terganggu bahkan tidak berfungsi lagi. Contohnya: faktor manusia, membuang sampah sembarangan, menebang pohon dan lain sebagainya. jenis-jenis sampah ini dibagi menjadi 3 yaitu:

Sampah Organik ialah sampah yang berasal dari makhluk hidup, seperti sayuran, buah-buahan, daging, tulang, dan kotoran hewan, sampah anorganik ialah sampah yang tidak berasal dari makhluk hidup, seperti plastik, kaca, logam, dan kertas, Sampah B3 ialah Sampah yang mengandung zat berbahaya dan beracun, seperti baterai, obat-obatan, dan limbah kimia. Untuk mengurangi jumlah sampah maka dapat diolah, menjadi 3 yaitu: *Reduce* yaitu mengurangi sampah, *Reuse* yaitu memanfaatkan kembali barang yang digunakan, *Recycle* yaitu mendaur ulang.<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> Fitri Amalia, Rasa A. Anggayudha, and Kusumawardhani Aldilla, *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Untuk SD Kelas V, Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Buku Siswa*, 2021.

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsite* dengan pendekatan Inquiry mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo Kunir Lumajang berupa metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*). R&D ialah metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah pendekatan sistematis untuk menciptakan, menguji, dan menyempurnakan produk atau sistem tertentu. Menurut Sugiyono, R&D merupakan metode penelitian yang bertujuan menghasilkan produk baru yang valid, efektif, dan relevan melalui berbagai tahap, mulai dari analisis kebutuhan hingga uji keefektifan. Dalam konteks pendidikan, metode ini digunakan untuk mengembangkan bahan ajar, media pembelajaran, atau metode pengajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Borg dan Gall menekankan bahwa penelitian R&D bersifat iteratif, sehingga memungkinkan produk dikembangkan secara bertahap dengan perbaikan berkelanjutan berdasarkan umpan balik pengguna dan hasil uji coba. Dengan demikian, metode ini tidak hanya menghasilkan

produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna tetapi juga memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan atau sistem lain yang dituju.<sup>40</sup>

Jadi, metode penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah pendekatan sistematis untuk menciptakan, menguji, dan menyempurnakan produk atau sistem tertentu. produk dikembangkan secara bertahap dengan perbaikan berkelanjutan berdasarkan umpan balik pengguna dan hasil uji coba.

Untuk menghasilkan suatu produk tertentu, diperlukan penelitian yang berfokus pada analisis kebutuhan, diikuti dengan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat digunakan secara optimal oleh masyarakat luas. Oleh karena itu, penelitian dan pengembangan bersifat bertahap atau longitudinal. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D), yang melibatkan pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif.

Data kualitatif diperoleh Penyajian data dalam penelitian kualitatif ini dilakukan secara naratif. Data yang diperoleh peneliti diolah menggunakan kreativitasnya dan disajikan dalam bentuk narasi. Data kualitatif pada penelitian ini berasal dari hasil observasi dan wawancara. Narasumber wawancara meliputi bagian kurikulum dan wali kelas V yaitu Ibu Indah di MI Miftahul Ulum Sukorejo. Selain melalui wawancara dan

---

<sup>40</sup>Albert Maydiantoro, "Model Penelitian Pengembangan," *Chemistry Education Review (CER)* 3, no. 2 (2020): 185.

observasi, data kualitatif juga diperoleh dari kritik dan saran yang diberikan oleh validator.

Data kuantitatif Berbeda dengan data kualitatif, data kuantitatif disajikan dalam bentuk angka. Dalam penelitian ini, data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi media, materi, dan bahasa. Selain itu, data kuantitatif juga dikumpulkan melalui angket respon peserta didik. Validator dalam penelitian ini adalah dosen dari UIN KHAS Jember, sementara respondennya adalah siswa kelas V MI Miftahul Ulum Sukorejo Kunir Lumajang.

Tahapan dalam penelitian dan pengembangan sistem pembelajaran atau produk pendidikan melibatkan perancangan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Pengembangan produk atau model pembelajaran memiliki cakupan yang luas, tidak hanya berfokus pada masalah yang muncul, tetapi juga memperhatikan karakteristik peserta didik, guru, kesiapan sarana dan prasarana, serta perangkat pendukung. Oleh karena itu, dalam melaksanakan *research and development* (R&D), penting untuk mempertimbangkan seluruh komponen yang terlibat dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan dalam kajian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, atau dikenal sebagai *Research and Development* (R&D). Metode ini difokuskan untuk menghasilkan produk pendidikan yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis *microsite* dengan pendekatan *inquiry*.

Menurut Seels & Richey, penelitian pengembangan berfokus pada penciptaan produk yang proses pengembangannya dijelaskan secara sistematis melalui desain, pengembangan, serta evaluasi program, proses, dan produk. Produk tersebut harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas sebelum dilakukan evaluasi. Jenis produk yang dihasilkan mencakup model pembelajaran, perangkat pembelajaran, serta berbagai instrumen pendukung lainnya. Tahapan pengembangan mencakup serangkaian kegiatan yang dievaluasi pada setiap fase hingga menghasilkan produk akhir yang sesuai dengan standar kualitas yang telah ditentukan.<sup>41</sup>

Penelitian ini juga melibatkan analisis kebutuhan untuk menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk, sehingga dapat digunakan sebagai alat pendukung pembelajaran di sekolah. Proses pengembangan dilakukan secara bertahap, di mana revisi dilakukan pada setiap tahap hingga diperoleh produk yang sesuai dengan kebutuhan.

Terdapat berbagai model pengembangan yang dapat digunakan, seperti model KEMP, Dick and Carey, Assure, Hannafin & Peck, Gagne and Briggs, serta ADDIE. Dalam penelitian ini, model ADDIE dipilih karena strukturnya yang sistematis dan fleksibel, sehingga memudahkan pengorganisasian proses pengembangan media pembelajaran, baik untuk pembelajaran di kelas maupun secara daring.

---

<sup>41</sup>Romi Mesra, *Research & Development Dalam Pendidikan*, <https://doi.org/10.31219/osf.io/d6wck>, 2023.

Model ADDIE adalah kerangka kerja yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi), yang pertama kali diperkenalkan oleh Dick and Carey pada. Setiap tahapan dalam model ini dievaluasi untuk memastikan kualitas pengembangan produk. Berikut penjelasan singkat mengenai masing-masing tahap:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap ini meliputi analisis kebutuhan, identifikasi masalah, serta analisis karakteristik peserta didik. Tujuannya adalah untuk menentukan kebutuhan spesifik peserta didik dalam pembelajaran.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap ini, dilakukan perancangan desain produk sesuai kebutuhan peserta didik, termasuk skenario pembelajaran, strategi, dan perangkat pendukung. Kegiatan yang dilakukan meliputi penulisan tujuan pembelajaran, pengembangan materi, dan desain media berbasis *Microsite*.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ini merealisasikan desain yang telah dibuat menjadi produk nyata. Produk diuji coba dan dievaluasi untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Dalam kasus ini, media berbasis *Microsite* yang dikembangkan diuji hingga mencapai versi akhir berupa media berbasis *Microsite*.

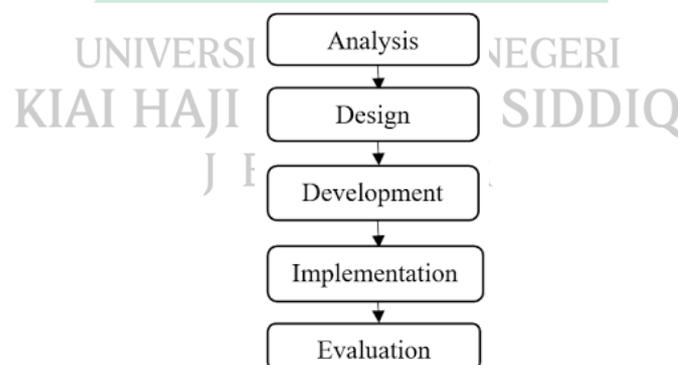
4. *Implementation* (Implementasi)

Media pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan pada situasi nyata, baik di kelas maupun dalam pembelajaran daring. Pada tahap ini, dilakukan evaluasi awal untuk memastikan efektivitas media pembelajaran tersebut.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini bertujuan untuk menilai keberhasilan produk yang telah dikembangkan.<sup>42</sup>Evaluasi dilakukan dalam bentuk sumatif untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Hasil evaluasi digunakan untuk revisi dan perbaikan produk berdasarkan kebutuhan.

Dengan mengikuti tahapan ADDIE, pengembangan produk menjadi lebih sistematis dan terstruktur, memastikan media pembelajaran yang dihasilkan efektif dan relevan untuk digunakan dalam pembelajaran.



**Gambar 3. 1 tahapan**

Sumber: Laso Judianto<sup>43</sup>

<sup>42</sup>Fitria Hidayat, dkk "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie," *Jurnal UIN 1*, no. 1 (2021): 28–37.

<sup>43</sup> Loso Judijanto et al., *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 55, [https://books.google.co.id/books?id=y3INEQAAQBAJ&pg=PA61&hl=ms&source=gbs\\_selected\\_pages&cad=1#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=y3INEQAAQBAJ&pg=PA61&hl=ms&source=gbs_selected_pages&cad=1#v=onepage&q&f=false)).

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan dalam studi ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Berdasarkan filosofi pendidikan, penerapan model ADDIE harus berpusat pada peserta didik serta bersifat inovatif, autentik, dan inspiratif. Tahapan-tahapan dalam model ADDIE saling berkaitan, sehingga proses penerapannya harus dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menghasilkan produk pembelajaran yang efektif.<sup>44</sup>

Pengembangan ini akan dilaksanakan sesuai prosedur yang dirancang oleh Robert Maribe Branch, yang mencakup lima langkah utama: *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Dengan penjelasan sebagai berikut:

### a. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis, terdapat dua bagian utama, analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

1. Analisis kinerja bertujuan untuk mengidentifikasi serta mengklasifikasi masalah yang terjadi di sekolah, khususnya terkait dengan media pembelajaran yang telah digunakan. Dari analisis ini, akan dirumuskan solusi untuk memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik.

---

<sup>44</sup>Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 37, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.

2. Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan jenis media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik, dengan tujuan meningkatkan kualitas proses belajar dan hasil belajar mereka.<sup>45</sup>

b. *Design* (Desain)

Tahap desain bertujuan untuk merancang media pembelajaran, pada tahap ini, media pembelajaran dirancang berdasarkan beberapa aspek, seperti:

- a) Aspek desain, mencakup tampilan visual dan struktur media.
- b) Aspek materi, memastikan materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
- c) Aspek bahasa, menyesuaikan penggunaan bahasa agar mudah dipahami oleh peserta didik.
- d) Angket untuk siswa, kemenarikan dan keefektifan
- e) Setelah perancangan selesai, langkah selanjutnya adalah melanjutkan ke tahap pengembangan.

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan melibatkan pembuatan media pembelajaran berdasarkan rancangan awal. Beberapa langkah yang dilakukan adalah:

1. Pembuatan media pembelajaran : menggunakan aplikasi seperti canva untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk

---

<sup>45</sup>M.M Ramdhan, DR.Muhammad S.Pd, *Metode Penelitian*, ed. Aidil Amin (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021).

game atau media interaktif berbasis microsite. Media ini dirancang untuk menawarkan pengalaman yang berbeda dengan media pembelajaran konvensional.

2. Review media pembelajaran : melakukan validasi oleh tim ahli, yang meliputi ahli media dan ahli materi, dan ahli bahasa, untuk memastikan kualitas media.
3. Perbaiki media pembelajaran : memperbaiki dan menyempurnakan media berdasarkan saran dari tim ahli sehingga menghasilkan produk yang lebih baik dibandingkan rancangan awal.

d. *Implementation* (Penerapan)

Pada tahap implementasi, media pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan di lingkungan nyata, seperti di kelas atau melalui platform daring. Media ini diinstal dan diatur sesuai dengan fungsinya untuk mendukung proses pembelajaran. Selama penerapan, dilakukan pengamatan dan evaluasi awal untuk memperoleh umpan balik terhadap efektivitas media yang digunakan.<sup>46</sup>

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Langkah evaluasi berfungsi untuk menilai keberhasilan media pembelajaran dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Evaluasi

---

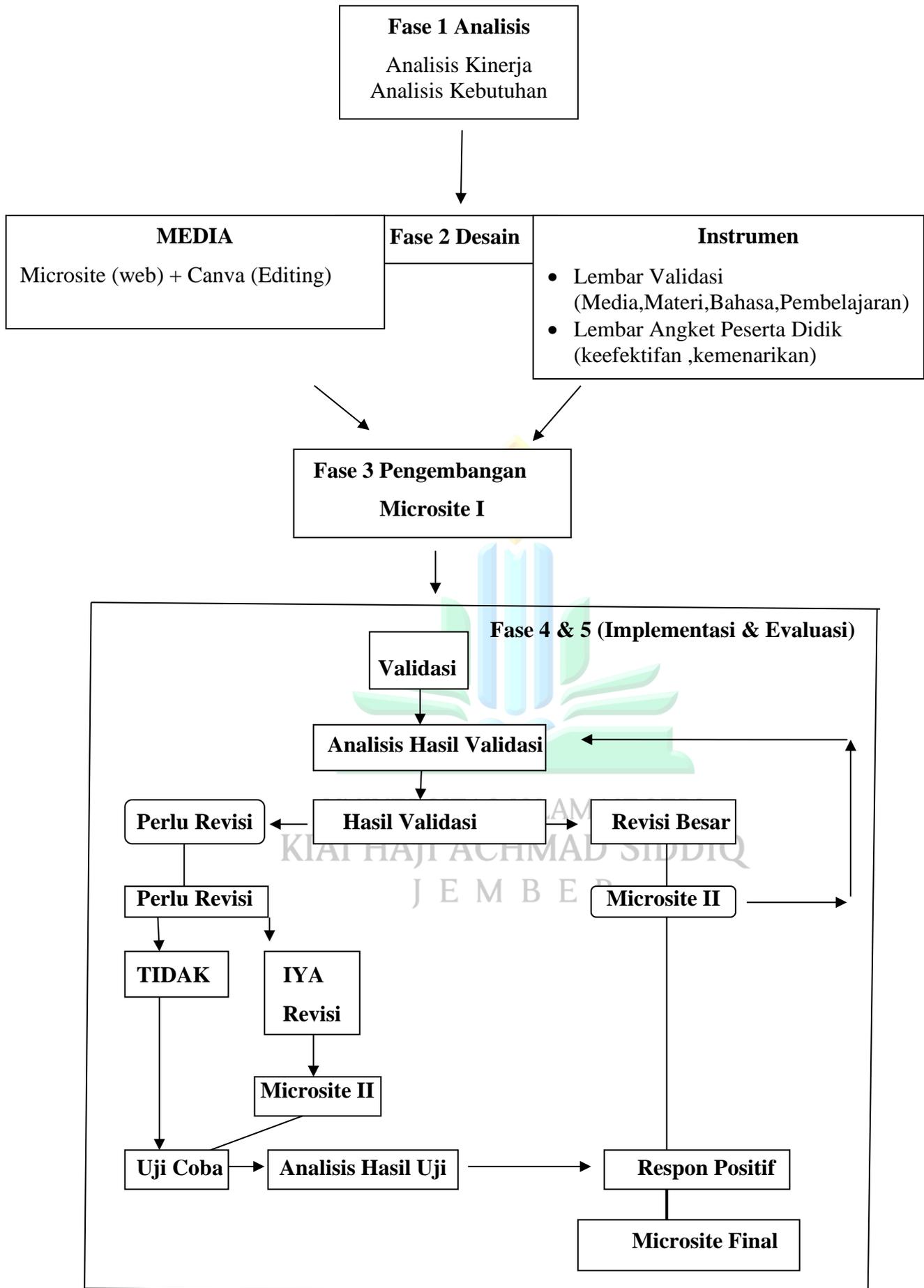
<sup>46</sup>dkk Maulana, Ibrahim syahid, “Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran,” *Journal of International Multidisciplinary Research* 2, no. 5 (2024): 260–61, <https://doi.org/10.62504/jimr469>.

ini juga digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk sesuai kebutuhan pengguna. Dengan langkah-langkah ini, model ADDIE memastikan bahwa produk pembelajaran yang dihasilkan relevan, efektif, dan mendukung peningkatan kualitas pembelajaran.<sup>47</sup>



---

<sup>47</sup>Okpatrioka Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 94, <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.



**Tabel 3. 1** Prosedur Penelitian dan pengembangan

### C. Uji Coba Produk

Uji coba produk bertujuan untuk memastikan bahwa produk pembelajaran berbasis integrasi memenuhi kriteria keefektifan, efisiensi, daya tarik, serta validitas. Hasil uji coba digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi dan menyempurnakan produk.

#### 1. Desain Uji Coba

Pengujian dilakukan dengan melibatkan satu ahli materi, satu ahli media, dan satu ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Evaluasi yang dilakukan oleh para ahli menjadi dasar bagi revisi awal produk pembelajaran yang telah dikembangkan.

##### a. Validator Ahli Media

Penilaian dari ahli media pembelajaran dilakukan oleh seorang dosen di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang memiliki kompetensi dalam bidang pengembangan media pembelajaran. Dosen tersebut bertindak sebagai ahli media guna mengevaluasi aspek teknis dan desain dari media yang dikembangkan dalam penelitian ini.

##### b. Validator Ahli Materi IPAS

Ahli materi merupakan seseorang yang memiliki keahlian khusus dalam bidang yang memiliki ahli dalam bidang IPAS . Karena dalam penelitian ini materi yang digunakan adalah Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial, maka peneliti memilih seorang dosen IPA sebagai validator ahli materi. Validator yang dipilih merupakan

dosen dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) di Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember. Dosen tersebut memiliki latar belakang pendidikan di bidang IPA.

c. Validator Ahli Bahasa

Dalam penelitian ini, penilaian terhadap aspek Bahasa yang dilakukan oleh seseorang yang memiliki keahlian di bidang Bahasa. Beliau merupakan dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di FTIK UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang memiliki latar belakang pendidikan S2 dalam bidang Bahasa Indonesia. Keahlian beliau di bidang ini dianggap relevan untuk menilai kelayakan bahasa dalam media yang dikembangkan.

d. Ahli Pembelajaran IPAS

Peneliti juga melibatkan seorang guru kelas V dari MI Miftahul Ulum Sukorejo yang memiliki pengalaman dan kemampuan dalam mengajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial sebagai validator praktik pembelajaran. Guru ini dinilai mampu memberikan masukan berdasarkan praktik nyata di kelas.

## 2. Subjek Uji Coba (Peserta Didik)

Subjek utama dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V di MI Miftahul Ulum Sukorejo. Mereka terlibat secara langsung dalam proses uji coba media pembelajaran, di mana keberhasilan media yang dikembangkan sangat dipengaruhi oleh tanggapan serta keterlibatan aktif dari siswa. Total siswa yang berpartisipasi dalam

uji coba ini adalah 24 orang dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data. Kuesioner tersebut bertujuan untuk memperoleh tanggapan dari peserta didik kelas V mengenai media berbasis *Microsite* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Total jumlah responden dalam uji coba ini adalah 24 siswa.

### 3. Jenis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif, yang digunakan untuk menilai validitas media pembelajaran yang dikembangkan:

#### a. Data Kualitatif

Data kualitatif ialah informasi yang diperoleh dari berbagai sumber penelitian dan dapat dikumpulkan melalui beragam teknik pengumpulan data. Data berbentuk deskriptif yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis *microsite* yang dikembangkan oleh peneliti.<sup>48</sup>

#### b. Data Kuantitatif

Data ini berupa angka-angka yang dihasilkan dari proses pengukuran. Data tersebut digunakan untuk menilai tingkat kevalidan, yaitu: Kevalidan media pembelajaran data diperoleh dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan Ahli pembelajaran IPAS<sup>49</sup>

---

<sup>48</sup>Ririn Handayani, *Metode Penelitian Sosial*, Bandung, 2020.

<sup>49</sup>Masfi Sya'fiatul Ummah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, ed. Della, *Sustainability (Switzerland)*, vol. 11 (Tangerang, 2021)

### D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data guna menjawab dan memecahkan masalah yang terkait dengan pertanyaan penelitian.

Berikut instrumen validasi dari para ahli (Kuantitatif)

#### a) Instrumen Validasi Ahli Media

**Tabel 3. 2 Instrumen validasi ahli media**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Jumlah Butir</b>
Tampilan Media	1. Tampilan desain media Pembelajaran menarik	<b>1</b>
	2. Jenis dan ukuran Font yang digunakan mudah dibaca	<b>1</b>
	3. Audio dan visual menarik dan membantu pemahaman terhadap materi	<b>1</b>
Interaktivitas Media	4. Tautan link dan tombol berfungsi dengan baik sehingga pengguna dapat dengan mudah berpindah dari satu halaman ke halaman lain.	<b>1</b>
	5. Media dilengkapi dengan fitur interaktif seperti quis dan game yang mendukung pembelajaran	<b>1</b>
Fungsionalitas Media	6. Media pembelajaran ini memiliki navigasi yang jelas dan mudah dipahami.	<b>1</b>
	7. Media pembelajaran ini dapat digunakan di berbagai perangkat (komputer,Laptop,tablet dan handpone)	<b>1</b>
	8. Media pembelajaran ini mendukung pembelajaran mandiri siswa	<b>1</b>
	9. Media pembelajaran ini mengintegrasikan teknologi pembelajaran terkini. Releven dengan pembelajaran masa kini.	<b>1</b>
	10. Konten media pembelajaran ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan	<b>1</b>

## b) Instrumen Validasi Ahli Materi

**Tabel 3. 3 Instrumen validasi ahli materi**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah Butir</b>
Kesesuaian Materi	1. Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku	<b>1</b>
	2. Ketepatan Materi	<b>1</b>
	3. Kesesuaian materi dengan tujuan Pembelajaran	<b>1</b>
Isi Materi	4. Kesesuaian gambar selaras dengan materi dan penjelasan, beserta contohnya.	<b>1</b>
	5. Materi dilengkapi dengan tugas atau soal-soal latihan	<b>1</b>
	6. Materi pembelajaran ini mencakup aspek penting dari mata Pelajaran IPAS berdasarkan BAB (topik)	<b>1</b>
	7. Materi yang disajikan mudah untuk dipahami.	<b>1</b>
	8. Materi pada media pembelajaran ini memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep IPAS	<b>1</b>
Penyajian Materi	9. Penulisan materi tertata, menarik, dan tidak berlebihan	<b>1</b>
	10. Materi yang disajikan sudah sesuai dengan buku siswa dan guru.	<b>1</b>

## c) Instrumen Validasi Ahli Bahasa

**Tabel 3. 4 Instrumen ahli bahasa**

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah Butir</b>
1.	Kesesuaian bahasa yang digunakan pada media <i>Microsite</i>	<b>1</b>
2.	Penggunaan bahasa yang efektif dan EYD (Ejaan yang disempurnakan) dengan benar	<b>1</b>
3.	Kelayakan kalimat yang digunakan pada media <i>Microsite</i>	<b>1</b>
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	<b>1</b>
5.	Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan	<b>1</b>
6.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan bahasa peserta didik MI/SD	<b>1</b>

7.	Kemudahan penyajian materi untuk dipahami peserta didik	<b>1</b>
8.	Penggunaan istilah	<b>1</b>
9.	Tata bahasa dan penyusunan kalimat	<b>1</b>
10.	Keterbacaan bahasa dalam media	<b>1</b>

d) Instrumen Validasi Ahli Materi pembelajaran IPAS

**Tabel 3. 5 Instrumen validasi ahli media pembelajaran IPAS**

<b>No</b>	<b>Aspek yang dinilai</b>	<b>Jumlah Butir</b>
1.	Kemenarikan tampilan untuk dipelajari oleh siswa	<b>1</b>
2.	Kejelasan tulisan	<b>1</b>
3.	Kesesuaian materi pada media dengan materi pokok dalam kompetensi dasar (KD)	<b>1</b>
4.	Tata bahasa dan penyusunan kalimat pada media untuk dimengerti siswa	<b>1</b>
5.	Penyajian gambar pada media menarik dan proporsional	<b>1</b>
6.	Media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi.	<b>1</b>
7.	Media pembelajaran mudah diintegrasikan dalam proses pembelajaran.	<b>1</b>
8.	Keakuratan contoh dan kasus yang disajikan dalam media sesuai dengan kenyataan dan efisiensi untuk pemahaman siswa.	<b>1</b>
9.	Penyajian materi dalam media bersifat interaktif dan partisipatif sehingga menimbulkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.	<b>1</b>
10.	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif	<b>1</b>

### **a. Observasi**

Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap objek penelitian di lokasi. Aktivitas ini dilakukan dengan mencatat secara sistematis berbagai fenomena atau gejala yang diamati. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo Kunir Lumajang untuk mendapatkan gambaran nyata terkait kondisi lapangan dan faktor-faktor yang memengaruhi penelitian. Selain itu, observasi juga dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi peserta didik serta fasilitas dan infrastruktur pendukung yang tersedia. Observasi awal difokuskan pada lingkungan sekolah guna mengidentifikasi kebutuhan siswa dalam kegiatan belajar. Dari hasil pengamatan tersebut, muncul kebutuhan akan adanya penelitian dan pengembangan, khususnya dalam hal media pembelajaran.

### **b. Wawancara**

Wawancara ialah salah satu teknik yang dipakai untuk mendapatkan data yang diperlukan. Dalam wawancara yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini merupakan wawancara terstruktur yang dilakukan berdasarkan daftar pertanyaan atau panduan yang telah disusun terlebih dahulu oleh peneliti, semi ter-struktur wawancara yang dilakukan dengan

lebih fleksibel. Tujuannya adalah untuk menggali informasi secara mendalam dari informan, di mana informan diberikan kesempatan untuk menyampaikan pandangan serta gagasan mereka secara terbuka. Untuk memperoleh data antara lain tentang sarana prasarana, profil sekolah jumlah peserta didik serta memahami kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran IPAS, kemudian data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif. Pendekatan ini memastikan proses wawancara berlangsung secara terarah dan sistematis, sehingga jawaban yang diberikan sesuai dengan kebutuhan data penelitian dan pengembangan

### **c. Angket**

Angket digunakan sebagai alat untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran, guna menentukan tingkat efektivitasnya. Penilaian ini bersifat rasional, karena validasi yang dilakukan didasarkan pada pandangan subjektif tanpa melibatkan pengujian langsung di lapangan. Angket tersebut diberikan kepada empat ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa dan ahli pembelajaran, dengan format tertutup yang disusun secara terstruktur. Skala penilaian menggunakan rentang nilai 1 sampai 5 untuk memudahkan proses evaluasi dan analisis kelayakan media pembelajaran. Data yang diperoleh dari angket berupa nilai kuantitatif yang dikombinasikan dengan kritik dan

saran sebagai dasar untuk merevisi media pembelajaran agar menjadi lebih valid dan relevan dengan kebutuhan siswa.<sup>50</sup> Setiap pada instrumen angket menggunakan skala Likert, dengan kategori nilai dari positif hingga negatif, meliputi: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), hingga Sangat Tidak Setuju (STS). Skor untuk setiap kategori berkisar dari 5. Pada analisis kualitatif dengan kategori penskoran sebagai berikut:

- (Sangat Setuju ) = Lima, (Setuju) = Empat, (Ragu-Ragu) = Tiga, (Tidak Setuju)= Dua, (Sangat Tidak Setuju) = Satu
- Lembar evaluasi diberikan kepada tenaga ahli atau pakar yang menjadi validator dalam penelitian pengembangan.<sup>51</sup>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>50</sup>Ridwan, *Skala Pengukuran Varabel-Variabel Penelitian* (Bandung: ALFABETA, 2018).12

<sup>51</sup>Fransiska Ayuka Putri Pradana and Mawardi, "Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Disiplin Menggunakan Skala Likert Dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD," *Fondatia* 5, no. 1 (2021): 17, <https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1090>.

## 1) Aspek isi (materi)

**Tabel 3. 6 Aspek isi (materi)**

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian isi dengan kurikulum	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat setuju
2.	Kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat setuju
3.	Materi pada media mudah dipahami	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat setuju
4.	Kemenarikan media Microsite	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat setuju
5.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik kelas V	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat setuju
6.	Bahasa	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat setuju

## 2) Aspek desain media

**Tabel 3. 7 Aspek desain media**

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat setuju
2.	Warna Desain	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat setuju

3.	Desain Gambar	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat setuju
4.	Tema	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat setuju
5.	Pegoperasian Media	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat setuju

### 3) Aspek pembelajaran

**Tabel 3. 8 Aspek pembelajaran**

No	Aspek yang dinilai	Alternati Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Pengoperasian	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat setuju
2.	Desain warna dan gambar	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat setuju
3.	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat setuju
4.	Tampilan media Microsite	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat setuju
5.	Mudah dipahami	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat setuju
6.	Bahasa	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat setuju

## 4) Aspek Penggunaan

**Tabel 3. 9 Aspek penggunaan**

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Pengoperasian	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat setuju
2.	Desain tampilan	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat setuju
3.	Fungsionalitas media	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat setuju
4.	Kemenarikan media	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat setuju

**d. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari dan mengumpulkan berbagai informasi berupa dokumen, seperti catatan, transkrip, buku, foto, dan dokumen lain yang relevan. Dalam penelitian ini, dokumentasi mencakup foto-foto, catatan.<sup>52</sup>

Dokumentasi ini berupa kumpulan foto dan catatan peserta didik MI Miftahul Ulum selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran tersebut menggunakan media pembelajaran berupa berbasis *Microsite* untuk materi IPAS oh,lingkunganku jadi rusak.

<sup>52</sup>Feri Ardiansah and Diah Rina Miftakhi, "Pengembangan Buku Ajar Dengan Model Addie Pada Mata Kuliah Manajemen Teknologi Pendidikan," *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 3, no. 2 (2020): 251–52, <https://doi.org/10.31539/joeai.v3i2.1550>.

#### e. Tes

Instrumen *post-test* dan *pre-test* dimanfaatkan sebagai sarana untuk menilai seberapa efektif media pembelajaran berbasis Microsite dalam meningkatkan capaian belajar siswa. Data yang diperoleh dari skala penilaian berbentuk data kuantitatif yang kemudian diinterpretasikan secara kualitatif. Skala ini digunakan pada *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada siswa kelas V MI Miftahul Ulum Sukorejo Kunir Lumajang.

#### E. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis Microsite dengan pendekatan *inquiry* pada materi oh,lingkunganku jadi rusak yang berkualitas dan valid. Analisis data ini melibatkan pengumpulan dan penyusunan data secara sistematis dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Data tersebut kemudian diorganisasikan ke dalam kategori tertentu, dipecah menjadi unit-unit analisis, disintesis, disusun menjadi pola, dan disaring untuk menentukan poin-poin penting yang akan dikaji lebih lanjut. Kesimpulan yang dihasilkan bertujuan untuk mempermudah pemahaman baik oleh peneliti maupun pihak lain. Langkah analisis ini bertujuan untuk menilai kriteria kevalidan produk yang dikembangkan melalui 4 aspek utama. Validasi dilakukan menggunakan angket penilaian yang diberikan kepada 4 validator ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dan ahli pembelajaran IPAS. Angket ini

mencakup indikator yang dirancang untuk mengevaluasi relevansi cakupan kebutuhan pada media pembelajaran berbasis *Microsite*.

**a) Validasi Ahli Media**

Validasi media dilakukan oleh seorang dosen ahli media yang kompeten dalam bidang desain media pembelajaran yang bernama Ibu Ira Nurmawati, S.Pd., M.Pd. Penilaian ini berfokus pada beberapa aspek, seperti kesederhanaan, keterpaduan, dan tingkat interaktivitas desain yang digunakan dalam media berbasis *microsite* pada materi oh,lingkunganku jadi rusak<sup>53</sup>.

**b.) Validasi Ahli Materi**

Validasi ahli materi merupakan proses penilaian yang dilakukan oleh seorang dosen IPA yang kompeten sebagai perwakilan ahli materi IPA. Validasi ahli materi yang bernama Bapak Muhammad Suwignyo Prayoga, M.Pd.I penelitian ini berfokus pada materi oh,lingkunganku jadi rusak yang yang dinilai meliputi isi,kualitas pembelajaran, kualitas interaksi serta kualitas tampilan. Hasil validasi ahli materi diperoleh berdasarkan kriteria yang ditentukan melalui instrumen angket penilaian yang dirancang dengan indikator tertentu.

---

<sup>53</sup> Nino Indrianto and Kurniawati, "Developing Pop-Up Book Based Media To Improve The First Grader Students' Learning Achievement on The Theme of Natural Event of Min 4 Jember," *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 5, no. 2 (2020): 279–91, <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13836>.

### c.) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa yaitu dosen yang ahli dalam bahasa yaitu Bapak Shidiq Ardianta, M.Pd. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan, UIN KHAS Jember.

### d.) Validasi ahli pembelajaran IPAS

Validasi ahli pembelajaran IPAS melibatkan seorang guru kelas V dari MI miftahul Ulum Sukorejo yang memiliki pengalaman dan kemampuan mengajar IPAS yaitu ibu Indah Tri Astutik S.Pd

Memastikan data yang akurat, setiap instrumen angket validasi dilengkapi dengan skala yang mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Penilaian dari 4 validator dihitung menggunakan skala pengukuran berbasis skala Likert dengan rentang lima poin.<sup>54</sup> Skala ini mencakup pilihan: *Sangat Setuju (SS)*, *Setuju (S)*, *Ragu-ragu (R)*, *Tidak Setuju (TS)*, dan *Sangat Tidak Setuju (STS)*. Pada analisis kuantitatif, nilai diberikan dalam rentang skor 1 hingga 5, di mana *Sangat Setuju (SS)* diberi skor 5, *Setuju (S)* skor 4, *Ragu-ragu (R)* skor 3, *Tidak Setuju (TS)* skor 2, dan *Sangat Tidak Setuju (STS)* skor 1.

---

<sup>54</sup>Firdaus Hendry Prabowo Yudho and Dkk Aryani, "Tingkat Persepsi Dan Ketertarikan Masyarakat Dalam Aktivitas Fisik Berirama Dalam Menjaga Kebugaran Fisik," *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan* 5, no. 2 (2020): 128, <https://doi.org/10.17509/jtikor.v5i2.28160>.

Hasil penilaian angket dianalisis menggunakan metode skala Likert, yang dirancang untuk mengukur respons psikometrik, khususnya dalam penilaian angket. Data yang diperoleh dari validasi ahli dihitung dalam bentuk persentase (%) untuk menyajikan hasil yang lebih sederhana dan praktis. Analisis ini bertujuan untuk menentukan tingkat validitas produk yang telah dikembangkan. Pengolahan data dilakukan berdasarkan rumus yang dikembangkan oleh Arikunto, yang berfungsi untuk menghitung kevalidan produk tersebut.

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

Keterangan:

V = nilai

Tse = Skor yang diperoleh

Tsm = Skor Maksimum

Kriteria validasi yang mencakup ahli media, ahli materi dan bahasa, bentuk tabel. Tabel ini berfungsi sebagai panduan untuk mengevaluasi tingkat validitas dan kelayakan media yang diuji. Informasi dalam tabel tersebut menjadi

dasar pertimbangan dalam menentukan kevalidan serta efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.<sup>55</sup>

**Tabel 3. 10 Kriteria validasi penilaian ahli media, materi, bahasa dan pembelajaran IPAS**

Presentase	Tingkat kevalidan	Keterangan
80,01% - 100%	Sangat Valid	Layak/ takperlu direvisi
70,01% -80%	Cukup Valid	Cukup layak/revisi Sebagian
50,01% - 70%	Kurang Valid	Kurang layak/revisi Sebagian
01,00-50%	Tidak Valid	Tidak layak/revisi total

Sumber: Hanifah (2020)

a. Analisis data kemenarikan media

Analisis ini ditujukan untuk peserta didik atau respon peserta didik terhadap media berbasis *Microsite*. Analisis data angket peserta didik. Tanggapan peserta didik diperoleh melalui kuesioner yang telah diisi oleh 24 siswa. Kuesioner tersebut dirancang untuk mengumpulkan pendapat mereka mengenai kemenarikan media dan implementasi media berbasis *Microsite* yang dikembangkan oleh peneliti. Dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

<sup>55</sup>Hanifah dkk Hanifah, "Pengembangan Media Ajar E-Booklet Materi Plantae Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa," *Journal Of Biology Education Research (JBER)* 1, no. 1 (2020): 13, <https://doi.org/10.55215/jber.v1i1.2631>.

P : Nilai presentase

Tse: Total skor empirik yang didapatkan berdasarkan penilaian ahli, pengguna atau hasil angket respons siswa.

Tsh : Total skor maksimal yang diharapkan

Hasil perhitungan yang dilakukan dengan rumus tersebut kemudian dianalisis berdasarkan tabel kategori kemenarikan media<sup>56</sup> sebagai berikut:

**Tabel 3. 11 Kriteria Interpretasi Kemenarikan media**

NO	Kriteria tanggapan	Tingkat Tanggapan
1.	81% - 100%	Sangat menarik
2.	61% - 80%	Menarik
3.	41% - 60%	Tidak menarik
4.	21% - 40%	Kurang menarik
5.	00% - 20%	Sangat tidak menarik

Sumber: Panji (2021)

b. Analisis data keefektifan

Evaluasi efektivitas produk dilakukan melalui uji N-Gain terhadap hasil pre-test dan post-test. Uji N-Gain digunakan untuk mengukur efektivitas suatu penerapan, media Microsite, terhadap

<sup>56</sup> Panji Handoko Badiaraja, Siti Zubaidah, and Heru Kuswantoro, "Modul Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Berdasarkan Hasil Penelitian Analisis Cluster Persilangan Kedelai Tahan CpMMV," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 6, no. 5 (2021): 711, <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i5.14763>.

peningkatan hasil belajar siswa. Skor N-Gain dapat dihitung dengan rumus berikut:

Uji N-Gain digunakan untuk menilai efektivitas berdasarkan perbedaan nilai pre-test dan post-test. Skor N-Gain dihitung menggunakan rumus:

$$N - Gain = \frac{Score\ Posttest - Score\ Pretest}{Score\ ideal - Score\ Pretest}$$

Keterangan: Skor Ideal, merujuk pada nilai maksimal (tertinggi) yang dapat diperoleh.

Hasil penghitungan N-Gain dikelompokkan ke dalam kategori tertentu berdasarkan nilai atau persentase N-Gain yang diperoleh. Kategori tersebut dapat dilihat dalam tabel pengelompokan N-Gain.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI AGHMAD SIDDIQ  
Jember

**Tabel 3. 12 pembagian score N-Gain**

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

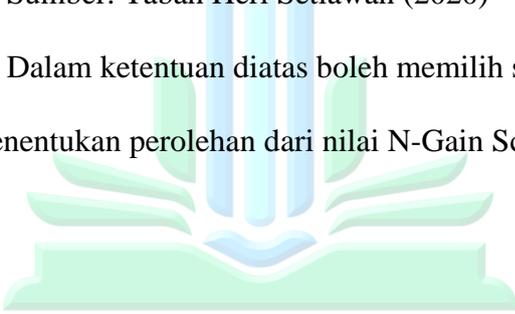
Sementara, pembagian kategori nilai N- Gain (%) mengacu pada tabel berikut ini:

**Tabel 3. 13 kategori tafsiran efektifitas N-Gain**

Presentase	Tafsiran
< 40	Tidak efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>75	Sangat Efektif

Sumber: Tabah Heri Setiawan (2020)

Dalam ketentuan diatas boleh memilih salah satunya untuk menentukan perolehan dari nilai N-Gain Score.<sup>57</sup>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

<sup>57</sup> Tabah Heri Setiawan and Aden, "Efektifitas Penerapan Blended Learning Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Akademik Mahasiswa Melalui Jejaring Schoology Di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif (JPMI)* 3, no. 5 (2020): 493–506, <https://doi.org/10.22460/jpmi.v3i5.493-506>.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Penyajian data uji coba

Tahap penyajian data uji coba ini melibatkan Ahli Media, Ahli Materi, Ahli Bahasa, Ahli Pembelajaran, serta peserta didik di kelas, yang dilaksanakan melalui uji coba bertahap. Penelitian yang dilakukan dalam studi ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Untuk mengembangkan Media berbasis *Microsite*, model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE. Media berbasis *Microsite* ini diterapkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, khususnya pada materi oh,lingkunganku jadi rusak di kelas V. Model ADDIE sendiri terdiri dari lima tahapan, yang dijelaskan sebagai berikut:

##### 1. Hasil Analisis

Analisis ini adalah tahap pertama dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE di tahap ini, peneliti mengidentifikasi dua bagian utama, analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

Pertama analisis kinerja Hasil observasi yang dilakukan di MI Miftahul Ulum Sukorejo, diketahui bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif oleh guru masih terbatas. Guru cenderung menggunakan media yang tersedia secara konvensional, seperti LKS, yang hanya memiliki sedikit gambar sebagai pendukung pembelajaran. Selain itu, hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas V merasa bosan atau jenuh dikarena guru hanya berfokus kepada materi dan lebih

sering menggunakan media seadanya seperti LKS dan masih menggunakan metode ceramah.<sup>58</sup>

Analisis mengenai permasalahan pembelajaran IPAS juga dilakukan melalui observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran IPAS di kelas. Data yang diperoleh dari kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4. 1 Hasil Analisis Kurikulum IPAS**

NO	Aspek yang Dianalisis	Hasil Observasi	Keterangan
1.	Penerapan metode dalam pembelajaran	Metode yang diterapkan oleh guru meliputi ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Guru lebih banyak berfokus pada penjelasan materi. Sebelum pembelajaran dimulai, guru mengajak peserta didik untuk bernyanyi dan melakukan yel-yel, yang membuat mereka lebih bersemangat. Selain itu, guru juga mengarahkan peserta didik untuk membaca Asama'ul Husnah dan yel-yel penyemangat.	Pada awal pembelajaran IPAS di kelas V, guru memulai dengan aktivitas bernyanyi dan yel-yel yang membuat para peserta didik lebih bersemangat. Namun, saat guru memulai pembelajaran dengan ceramah dan penjelasan materi, sebagian peserta didik terlihat kurang antusias dan cenderung merasa bosan.
2.	Penggunaan media dalam pembelajaran	pembelajaran menggunakan media pembelajaran cetak, yaitu buku LKS IPAS, dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS di kelas V LKS tersebut juga minim gambar.	Guru lebih sering menggunakan buku LKS. Diera sekarang teknologi memiliki peranan yang sangat penting.
3.	Keadaan peserta didik	Sebagian peserta didik terlihat memperhatikan penjelasan guru, sementara	Kurangnya metode pembelajaran yang menjadi siswa menjadi

<sup>58</sup> Indah, Wawancara Guru IPAS Kelas 5, Februari 5, 2025.,

		Sebagian lainnya sibuk membaca buku. Ada yang kurang fokus terhadap Pelajaran, seperti berbicara dengan teman sebangkunya terutama saat pembelajaran IPAS.	jenuh/merasa bosan dalam pembelajaran.
4.	Sumber belajar	Dalam pembelajaran IPAS, sumber belajar di kelas meliputi penjelasan dari guru dan buku LKS IPAS.	Sumber pembelajaran di kelas masih terbatas, dan pemanfaatan media digital seperti materi yang berasal dari internet belum optimal.

Sumber: Observasi 2024<sup>59</sup>

Tahap kedua yaitu analisis kebutuhan pembelajaran IPAS di MI Miftahul Ulum Sukorejo dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan untuk menemukan solusi atas masalah yang terjadi dalam proses belajar mengajar. Proses analisis ini dilakukan melalui wawancara dengan guru dan siswa. Diharapkan, dengan mengetahui kebutuhan yang ada, dapat dikembangkan media pembelajaran yang tepat, yang bisa membantu mengatasi masalah atau permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran IPAS di sekolah MI Miftahul Ulum Sukorejo.

## 2. Desain

Pada tahap ini, dilakukan perancangan desain produk sesuai kebutuhan peserta didik, termasuk skenario pembelajaran, strategi, dan perangkat pendukung. Kegiatan yang dilakukan meliputi penulisan tujuan pembelajaran, pengembangan materi, dan desain media berbasis *Microsoft*.

<sup>59</sup>Observasi 05 Agustus 2024 Di MI Miftahul Ulum Sukorejo Kunir Lumajang.

Pertama membuat desain awal media microsite Pertama, langkah awal adalah merancang desain yang mencakup deskripsi konsep dari aspek pengembangan media microsite. *Microsite* adalah sebuah aplikasi yang menggabungkan atau mengintegrasikan web menjadi satu tautan yang menjadi fleksible. *Microsite* yang dikembangkan dengan berbantuan pengeditan aplikasi tambahan seperti Canva, media *Microsite* bertujuan untuk menjadi media yang integratif dan interaktif, yang membuat siswa menjadi bersemangat belajar. *Microsite* ini menyajikan materi berupa tulisan, bahan ajar, panduan penggunaan, tempat pengumpulan tugas kelompok, video, dan gambar, Quiz game, dan modul ajar untuk guru, yang diharapkan dapat memudahkan peserta didik maupun guru. Siswa dapat memahami materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas V. Sasaran pengguna media pembelajaran berbasis microsite adalah peserta didik kelas V MI Miftahul Ulum Sukorejo, sebagai kelas uji coba penelitian.

Tahap kedua adalah merancang desain materi berdasarkan kompetensi (Capaian Pembelajaran). Berdasarkan analisis terhadap perangkat kurikulum merdeka yang diterapkan di MI Miftahul Ulum Sukorejo, pada tahap sebelumnya disajikan data sebagai berikut:

**Tabel 4. 2 Desain Materi**

<b>CP</b>	<b>TP</b>	<b>KKTP</b>	<b>MATERI</b>	<b>ALOKASI WAKTU</b>
Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem perangkat	1. Siswa dapat memahami penyebab	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mencari hubungan faktor</li> </ul>	BAB 8 Bumiku sayang,bum	20 JP

<p>unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu khususnya yang berkaitan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.</p>	<p>bumi berubah akibat aktivitas manusia.</p> <p>2. Siswa dapat memahami jenis-jenis sampah</p>	<p>alam dan perbuatan manusia dengan perubahan kondisi alam di permukaan Bumi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan.</li> <li>▪ Memprediksi dampak permasalahan lingkungan terhadap kondisi sosial, kemasayarakatan, dan ekonomi.</li> </ul>	<p>iku malang topik B Oh,Lingkun ganku Jadi Rusak</p>	
---	---	--	---	--

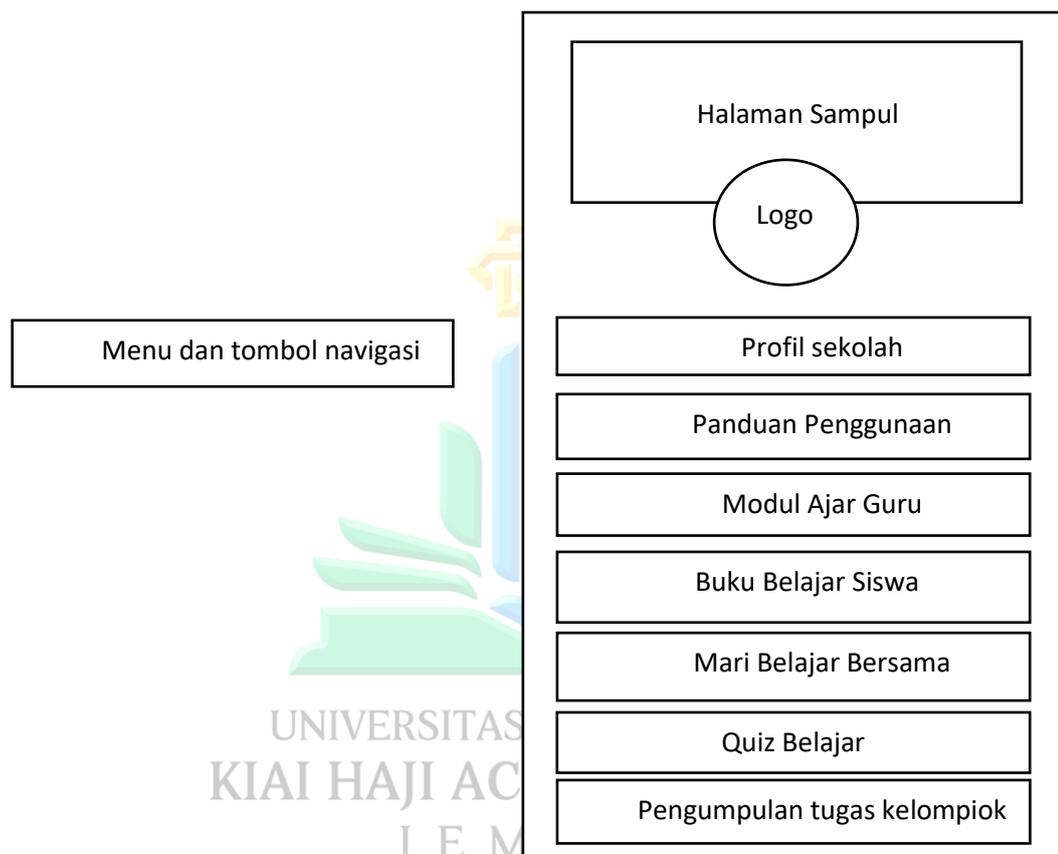
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Sumber: Dokumentasi 2024<sup>60</sup>

Perangkat Kurikulum Merdeka di MI Miftahul Ulum Sukorejo akan menyajikan materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dalam bentuk media yang dikembangkan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti agar siswa dapat dengan mudah memahami.

<sup>60</sup> "Dokumentasi 05 Agustus 2024,"

Tahapan ketiga adalah merancang struktur dan tampilan media pembelajaran. Media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) berbasis *Microsite* yang dikembangkan



**Gambar 4. 1 Desain Media Pembelajaran**

memiliki beberapa tombol navigasi. Halaman pertama akan menampilkan beranda dengan ikon menu navigasi media pembelajaran. Terdapat tujuh ikon tombol navigasi, yaitu: panduan penggunaan, profil sekolah, modul ajar guru, bahan ajar, buku belajar siswa, mari belajar bersama, *Quiz* belajar, dan pengumpulan tugas kelompok. Melalui tombol-tombol ikon ini,

siswa dapat belajar sesuai dengan kebutuhan mereka. Siswa juga dapat mengikuti petunjuk yang ada di buku panduan penggunaan (menggunakan tombol navigasi yang tersedia pada setiap ikon).



**Gambar 4. 2 Desain media pembelajaran**

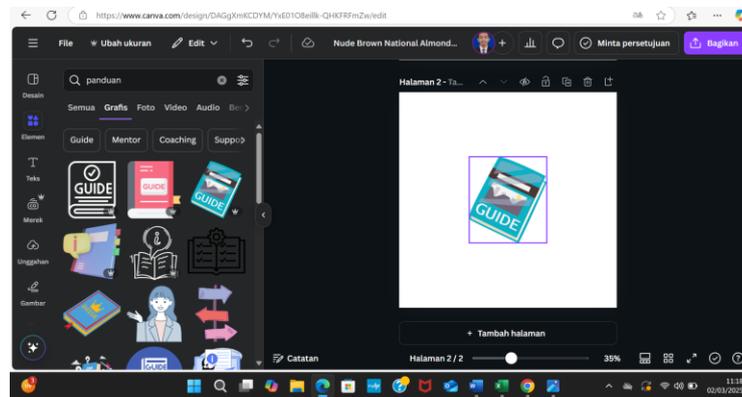
### 3. Pengembangan

Tahap pengembangan adalah fase untuk mewujudkan desain media pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Data yang diperoleh dari tahap ini terbagi menjadi dua kategori, yaitu proses pembuatan media dan proses validasi oleh tim ahli.

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsite* mencakup beberapa langkah berikut:

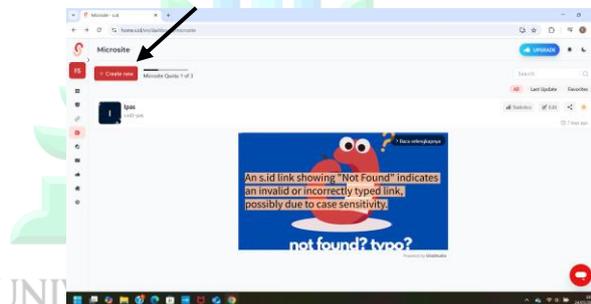
- a. Mengumpulkan sumber materi yang diperlukan, yang diperoleh dari buku paket IPAS.
- b. Media *Microsite* berbantuan aplikasi tambahan untuk pengeditan setiap gambar. Yaitu aplikasi Canva, *Microsite* sebagai wadah

untuk menggabungkan satu web menjadi integritas yang lebih fleksibel.



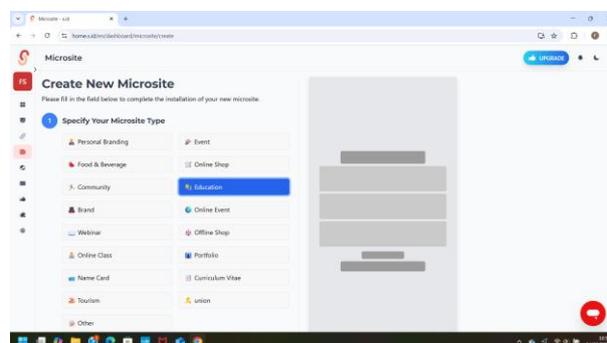
**Gambar 4. 3** Pengeditan ikon atau gambar komponen menggunakan canva

- c. Untuk membuat Microsite langkah pertama ialah tambahkan *Create New* seperti gambar dibawah.



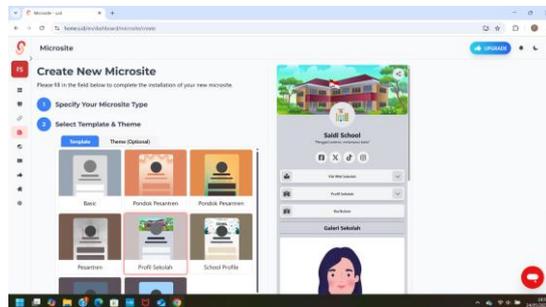
**Gambar 4. 4** Langkah awal pembuatan Microsite

- d. Terdapat berbagai macam variasi klik tombol sesuai dengan kebutuhan pengguna.



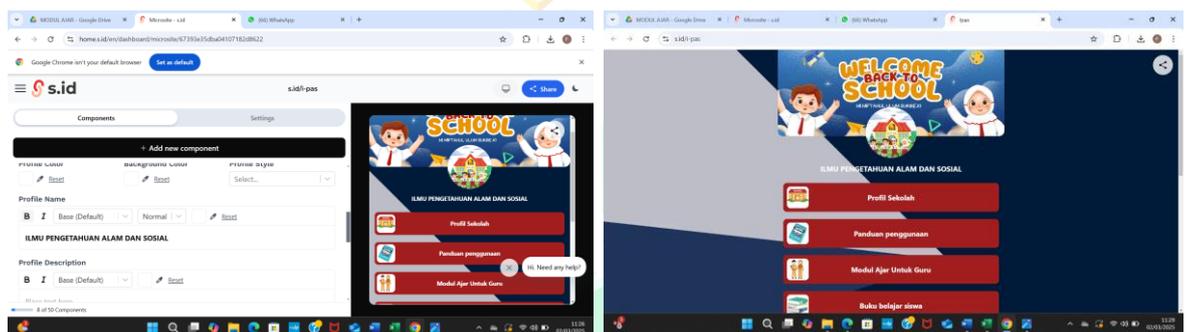
**Gambar 4. 5** Variasi *Create New Microsite*

- e. Jika sudah mengeklik *Education* akan muncul seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4. 6 Klik Education

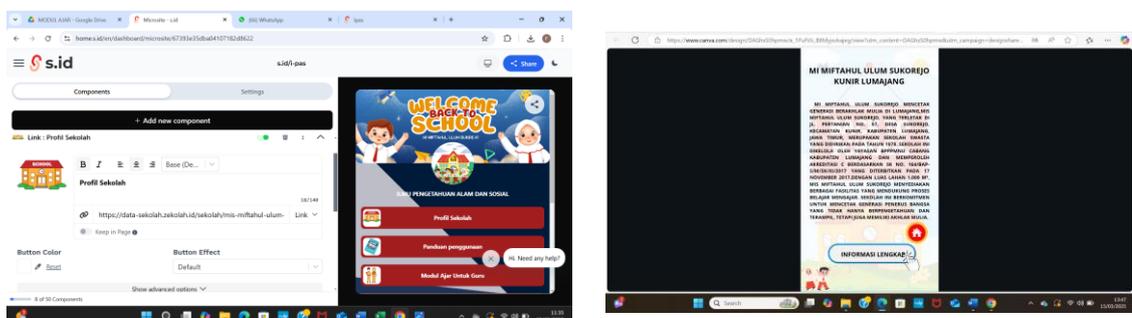
- f. Membuat halaman beranda *Microsite* pada halaman ini tersedia tombol navigasi.



Gambar 4. 7 Rancangan dan hasil beranda

- g. Membuat halaman profil sekolah

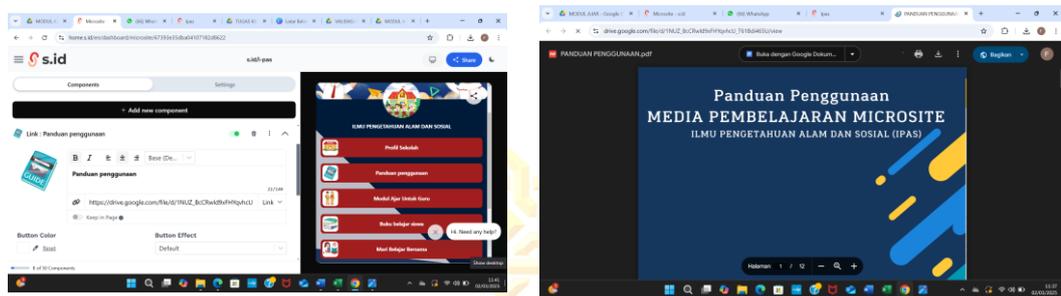
Klik tombol compents edit sesuaikan masukan link tautan, kemudian klik tombol navigasi yang akan tertuju pada profil



Gambar 4. 8 Rancangan dan hasil halaman ikon profil sekolah

#### h. Membuat halaman panduan penggunaan

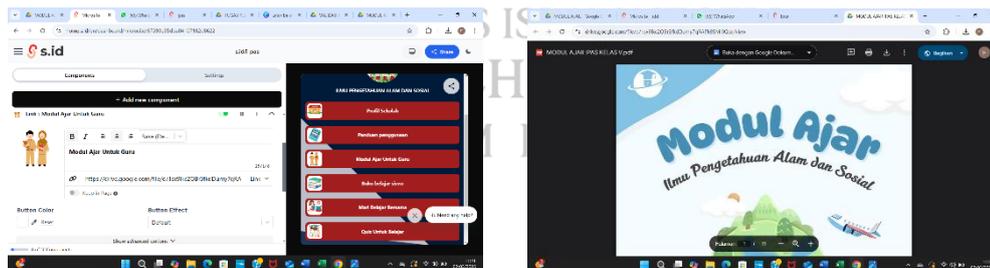
Klik tombol compents pada aplikasi *Microsite* edit sesuaikan masukan link tautan. Pada halaman ini memuat pdf panduan penggunaan, cara menggunakan media microsite supaya mempermudah penggunaan saat akan di oprasikan atau digunakan.



**Gambar 4. 9 Rancangan dan hasil ikon panduan penggunaan**

#### 1. Membuat halaman modul ajar untuk guru

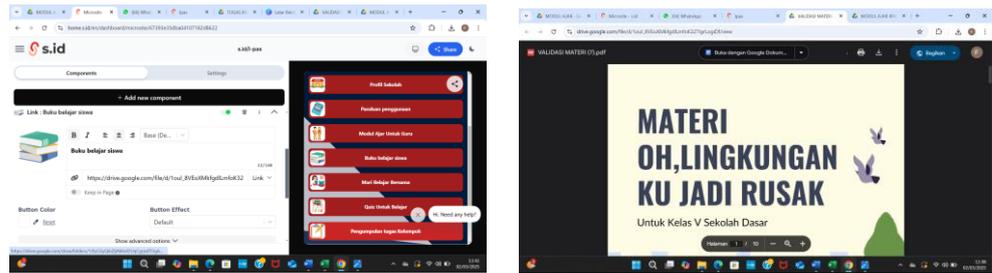
Seperti langkah sebelumnya masukan link tautan *Google-drive* pada ikon ini memuat modul ajar yang dapat mempermudah guru dalam pembelajaran.



**Gambar 4. 10 Rancangan dan hasil ikon modul ajar**

#### j. Membuat halaman buku belajar siswa

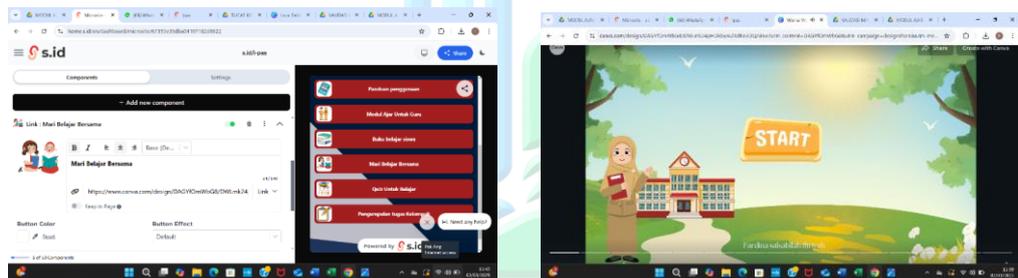
pada tahap ini klik compenents masukan link tautan *Google-drive* pada aplikasi *Microsite* kemudian klik ikon buku belajar siswa akan muncul berbentuk pdf.



**Gambar 4. 11 Rancangan dan hasil ikon buku**

k. Membuat halaman Mari belajar bersama

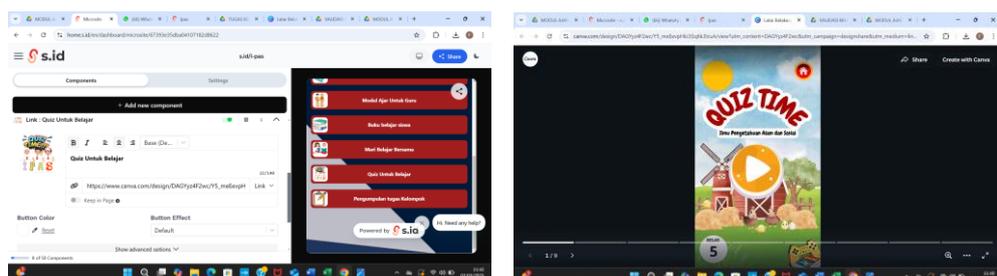
Klik tombol compents pada aplikasi *Microsite* edit masukan link tautan presentasi Canva sesuaikan. Ikon navigasi mari belajar bersama memuat materi oh, Lingkunganku Jadi Rusak, terdapat banyak tombol navigasi yang akan diarahkan sesuai arahan tombol navigasi. Terdapat tombol navigasi pendekatan inquiry maupun quiz.



**Gambar 4. 12 Rancangan dan hasil ikon belajar bersama**

l. Membuat halaman quiz belajar

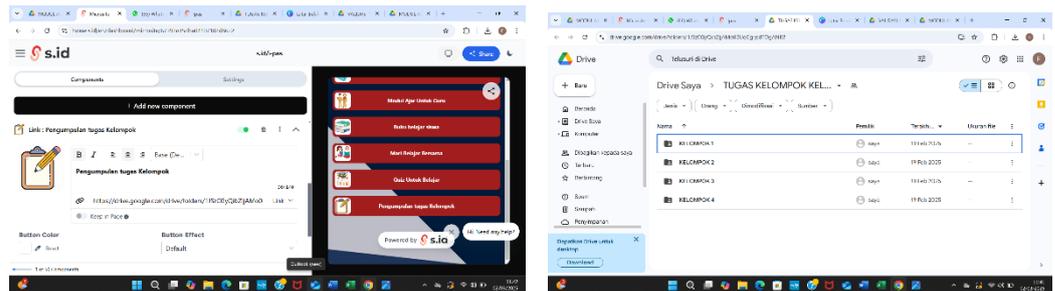
Klik tombol compents pada aplikasi *microsite* edit masukan link tautan presentasi canva sesuaikan. terdapat banyak tombol navigasi jika klik salah akan muncul jawaban salah jika benar akan muncul jawaban benar.



**Gambar 4. 13 Rancangan dan hasil ikon quiz belajar**

m. Membuat halaman pengumpulan tugas

Klik tombol compents masukan link tautan *Google drive* edit sesuaikan, kemudian klik tombol navigasi yang akan tertuju pada drive pengumpulan tugas kelompok.



**Gambar 4. 14 Rancangan dan hasil ikon pengumpulan tugas**

Selanjutnya, proses validasi media pembelajaran berbasis microsite dilakukan oleh tim ahli yang mencakup ahli media pembelajaran, ahli materi, ahli bahasa, dan juga praktisi pembelajaran, yakni guru IPAS. Data hasil validasi media pembelajaran akan dipaparkan sebagai berikut:

a. Validasi ahli media

Validasi ahli media pembelajaran dilakukan oleh dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yaitu Ira Nurmawati, SPd., M. Pd Ibu Ira adalah dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Data hasil validasi oleh ahli media disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran**

Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor Kriteria				
		1	2	3	4	5
Tampilan Media	1. Tampilan desain media					✓

	Pembelajaran menarik					
	2. Jenis dan ukuran Font yang digunakan mudah dibaca					✓
	3. Audio dan visual menarik dan membantu pemahaman terhadap materi					✓
Interaktivitas Media	4. Tautan link dan tombol berfungsi dengan baik sehingga pengguna dapat dengan mudah berpindah dari satu halaman ke halaman lain.					✓
	5. Media dilengkapi dengan fitur interaktif seperti quis dan game yang mendukung pembelajaran				✓	
Fungsionalitas Media	6. Media pembelajaran ini memiliki navigasi yang jelas dan mudah dipahami.					✓
	7. Media pembelajaran ini dapat digunakan di berbagai perangkat (komputer,Laptop,t ablest dan handpone)					✓
	8. Media pembelajaran ini mendukung pembelajaran mandiri siswa					✓

	9. Media pembelajaran ini mengintegrasikan teknologi pembelajaran terkini. Relevan dengan pembelajaran masa kini.					✓
	10. Konten media pembelajaran ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan				✓	
	<b>Skor</b>				<b>8</b>	<b>40</b>
	<b>Total</b>			<b>48</b>		

b. Validasi ahli materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Validasi ahli materi merupakan proses penilaian yang dilakukan oleh seorang dosen IPA yang kompeten sebagai perwakilan ahli materi IPA. Validasi ahli materi yang bernama Bapak Muhammad Suwignyo Prayoga, M.Pd.I dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Data hasil validasi oleh ahli media disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4. 4 Hasil validasi Ahli Materi**

Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor Kriteria				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Materi	1. Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku					✓
	2. Ketepatan Materi				✓	

	3. Kesesuaian materi dengan tujuan Pembelajaran				✓	
Isi Materi	4. Kesesuaian gambar selaras dengan materi dan penjelasan, beserta contohnya.					✓
	5. Materi dilengkapi dengan tugas atau soal-soal latihan					✓
	6. Materi pembelajaran ini mencakup aspek penting dari mata Pelajaran IPAS berdasarkan BAB (topik)					✓
	7. Materi yang disajikan mudah untuk dipahami.					✓
	8. Materi pada media pembelajaran ini memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep IPAS					✓
Penyajian Materi	9. Penulisan materi tertata, menarik, dan tidak berlebihan					✓
	10. Materi yang disajikan sudah sesuai dengan buku siswa dan guru.					✓
	<b>Skor</b>				<b>8</b>	<b>40</b>
	<b>Total</b>				<b>48</b>	

## c. Validasi ahli bahasa

Validasi ahli bahasa yaitu dosen yang ahli dalam bahasa yaitu Bapak Shidiq Ardianta, M.Pd. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan, UIN KHAS Jember.

**Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa**

NO	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian tata bahasa yang digunakan pada media Microsite				✓	
2.	Penggunaan bahasa yang efektif dan EYD (Ejaan yang disempurnakan) dengan benar					✓
3.	Kelayakan kalimat yang digunakan pada media Microsite				✓	
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
5.	Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan				✓	

6.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa peserta didik MI/SD					✓
7.	Kemudahan penyajian materi untuk dipahami peserta didik.					✓
8.	Penggunaan istilah					✓
9.	Tata bahasa dan penyusunan kalimat					✓
10.	Keterbacaan bahasa dalam media					✓
	<b>Skor</b>				<b>16</b>	<b>30</b>
	<b>Total</b>	<b>46</b>				

d. Validasi ahli pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Validasi oleh ahli pembelajaran dilakukan terhadap Ibu Indah S.Pd yang merupakan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V MI Miftahul Ulum Sukorejo. Data hasil validasi ahli pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenaikan tampilan untuk dipelajari oleh siswa					✓
2.	Kejelasan tulisan					✓
3.	Kesesuaian materi pada media dengan materi pokok dalam kompetensi dasar (KD)				✓	
4.	Tata bahasa dan penyusunan kalimat pada media untuk dimengerti siswa				✓	
5.	Penyajian gambar pada media menarik dan proporsional					✓
6.	Media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi.					✓
7.	Media pembelajaran mudah diintegrasikan dalam proses pembelajaran.					✓

8.	Keakuratan contoh dan kasus yang disajikan dalam media sesuai dengan kenyataan dan efisiensi untuk pemahaman siswa.					✓
9.	Penyajian materi dalam media bersifat interaktif dan partisipatif sehingga menimbulkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.					✓
10.	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif					✓
	<b>Skor</b>				<b>8</b>	<b>40</b>
	<b>Total</b>	<b>48</b>				

#### 4. Implementasi

Tahap implementasi merupakan proses penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan kepada peserta didik. Pada tahap pertama, dilakukan uji coba, yaitu uji coba pada siswa kelas V MI Miftahul Ulum Sukorejo.



**Gambar 4. 15 Implementasi media pembelajaran berbasis *Microsite***

Gambar tersebut menunjukkan kegiatan peneliti dalam proses pembelajaran. Peneliti menyampaikan materi Oh, Lingkunganku Jadi Rusak.



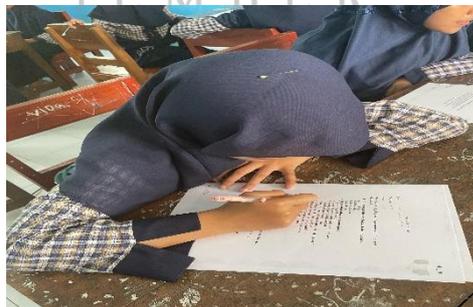
**Gambar 4. 16** Proses pelaksanaan *pre-test*

Gambar tersebut menunjukkan kegiatan peserta didik dalam mengerjakan soal *pre-test* untuk mengetahui keefektifan media *Microsite*.



**Gambar 4. 17** Uji coba skala besar

Gambar tersebut menunjukkan uji coba kelompok besar pada penggunaan Media berbasis *Microsite*.



**Gambar 4. 18** Proses pelaksanaan Post-Test

Gambar tersebut menunjukkan kegiatan peserta didik dalam mengerjakan soal *post-test* untuk mengetahui keefektifan media berbasis *Microsite*.



**Gambar 4. 19 Peserta didik mengisi angket kemenarikan media**

Gambar tersebut menunjukkan kegiatan peserta didik mengisi angket untuk mengetahui kemenarikan media berbasis *Microsite*.



**Gambar 4. 20 Perwakilan kelompok maju kedepan**

Gambar tersebut menunjukkan kegiatan peserta didik perwakilan kelompok maju kedepan, dalam pendekatan *inquiry*.

Peserta didik mengisi lembar angket kemenarikan media. Peserta didik mengerjakan soal pretest- posttest untuk mengetahui apakah media tersebut efektif dengan data sebagai berikut:

a. Hasil angket kemenarikan media peserta didik sebagai berikut:

**Tabel 4. 7 Hasil Angket Kemenarikan**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Tse</b>	<b>Tsm</b>
1.	Anikun Shienna A	45	50
2.	Danis Aniq	49	50
3.	Dinda Tungga Dewi	48	50
4.	Dzakie Mahardika	47	50
5.	Eka Hamdani	47	50
6.	Faranisa Putri A	48	50
7.	Himatul Aliyah	46	50
8.	Indah Ulul Azmi	48	50
9.	Muhammad Jamil M	48	50
10.	Muhammad Lukman H	47	50
11.	Muhammad Salman A	42	50
12.	Muhammad Shohibul M	48	50
13.	Muhammad Amir Nazhi	49	50
14.	Nabila Putri	48	50
15.	Nikhlah Aulia Zulfa	41	50
16.	Putri Anggun Masrurroh	48	50
17.	Satria Faiz Abdillah	40	50
18.	Shesilya Riska R	43	50
19.	Silmi Lailatul Mufida	48	50
20.	Tahsin Agha A.S	48	50
21.	Talita Dayana Batrisy	48	50
22.	Talitha Luthfiana A.W	40	50
23.	Toon Ainun Ayuni	43	50
24.	Zacky Aufar Syafawi	48	50
	<b>Jumlah</b>	<b>1107</b>	<b>1200</b>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Keefektifan media dengan pretest posttest dengan data sebagai berikut:

**Tabel 4. 8 Hasil pre-test Post-test Peserta didik**

NO.	Nama	Pre-test	Post-test	Skor Ideal
1.	Anikun Shienna A	40	100	100
2.	Danis Aniq	40	100	100
3.	Dinda Tungga Dewi	20	100	100
4.	Dzakie Mahardika	20	100	100
5.	Eka Hamdani	60	100	100
6.	Faranisa Putri A	60	100	100
7.	Himatul Aliyah	60	100	100
8.	Indah Ulul Azmi	20	100	100
9.	Muhammad Jamil M	60	100	100
10.	Muhammad Lukman H	20	80	100
11.	Muhammad Salman A	40	100	100
12.	Muhammad Shohibul M	60	100	100
13.	Muhammad Amir Nazhi	20	80	100
14.	Nabila Putri	40	100	100
15.	Nikhlah Aulia Zulfa	20	80	100
16.	Putri Anggun Masruroh	20	100	100
17.	Satria Faiz Abdillah	40	100	100
18.	Shesilya Riska R	60	100	100
19.	Silmi Lailatul Mufida	40	100	100
20.	Tahsin Agha A.S	60	100	100
21.	Talita Dayana Batrisya	40	100	100
22.	Talitha Luthfiana A.W	60	100	100
23.	Toon Ainun Ayuni	40	100	100
24.	Zacky Aufar Syafawi	40	100	100
	<b>Skor Total</b>	<b>980</b>	<b>2280</b>	<b>2400</b>

#### 5. Evaluasi

Evaluasi ialah tahap akhir dalam proses penelitian pengembangan model ADDIE. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengukur sejauh mana keberhasilan penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan. Berdasarkan data yang terkumpul dari penelitian, pengembangan media berbasis *Microsite* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Miftahul Ulum Sukorejo. Hasil yang diperoleh dari kegiatan pretest

dengan skor total 980 dan posttest dengan skor total 2280 menunjukkan adanya peningkatan dalam hasil belajar IPAS setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Microsite*.

## B. Analisis Data

Analisis data merupakan proses pengolahan informasi yang diperoleh dari validasi oleh tim ahli serta uji coba media pembelajaran yang telah dikembangkan, menggunakan teknik analisis kuantitatif deskriptif. Pada bagian ini, akan dipaparkan secara rinci hasil analisis dari data yang telah dikumpulkan melalui berbagai instrumen penelitian, yang kemudian dianalisis. Analisis ini menjadi dasar dalam menarik kesimpulan dan memberikan pertimbangan untuk melakukan revisi terhadap produk media pembelajaran yang telah dikembangkan.

### a. Validasi ahli media

**Tabel 4.9 Hasil analisis ahli media pembelajaran**

Aspek Penilaian	Pernyataan	Tse	Tsm	V-ah% perbutir
Tampilan Media	1. Tampilan desain media Pembelajaran menarik	5	5	100
	2. Jenis dan ukuran Font yang digunakan mudah dibaca	5	5	100
	3. Audio dan visual menarik dan membantu pemahaman terhadap materi	5	5	100
Interaktivitas Media	4. Tautan link dan tombol berfungsi dengan baik sehingga pengguna dapat dengan mudah berpindah	5	5	100

	dari satu halaman ke halaman lain.			
	5. Media dilengkapi dengan fitur interaktif seperti quis dan game yang mendukung pembelajaran	4	5	80
Fungsionalitas Media	6. Media pembelajaran ini memiliki navigasi yang jelas dan mudah dipahami.	5	5	100
	7. Media pembelajaran ini dapat digunakan di berbagai perangkat (komputer, Laptop, tablet dan handpone)	5	5	100
	8. Media pembelajaran ini mendukung pembelajaran mandiri siswa	5	5	100
	9. Media pembelajaran ini mengintegrasikan teknologi pembelajaran terkini. Releven dengan pembelajaran masa kini.	5	5	100
	10. Konten media pembelajaran ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan	4	5	100
	<b>Skor total</b>	<b>48</b>	<b>50</b>	<b>960</b>
	V-ah keseluruhan $V\text{-ah} = \frac{Tse}{Tsm} \times 100\%$	$V = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$		
	<b>Kategori kelayakan</b>	<b>Sangat Valid</b>		

Berdasarkan hasil analisis terhadap skor yang diberikan oleh dosen ahli media pembelajaran saat proses validasi, diperoleh persentase kelayakan sebesar 96%. Persentase ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut termasuk dalam kategori sangat valid, sehingga layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba tanpa memerlukan revisi terlebih dahulu. Meskipun demikian, peneliti tetap melakukan

penyempurnaan berdasarkan masukan dari dosen ahli, seperti menambahkan angka nomer setiap poin dibagian materi belajar Bersama sesuai arahan dari ahli media.

b. Validasi ahli materi

**Tabel 4. 10 Hasil analisis ahli materi**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Tse</b>	<b>Tsm</b>	<b>V-ah% perbutir</b>
Kesesuaian Materi	1. Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku	5	5	100
	2. Ketepatan Materi	4	5	80
	3. Kesesuaian materi dengan tujuan Pembelajaran	4	5	80
Isi Materi	4. Kesesuaian gambar selaras dengan materi dan penjelasan, beserta contohnya.	5	5	100
	5. Materi dilengkapi dengan tugas atau soal-soal latihan	5	5	100
	6. Materi pembelajaran ini mencakup aspek penting dari mata Pelajaran IPAS berdasarkan BAB (topik)	5	5	100
	7. Materi yang disajikan mudah untuk dipahami.	5	5	100
	8. Materi pada media pembelajaran ini memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep IPAS	5	5	100
Penyajian Materi	9. Penulisan materi tertata, menarik, dan tidak berlebihan	5	5	100
	10. Materi yang disajikan sudah sesuai dengan buku siswa dan guru.	5	5	100
	<b>Skor total</b>	<b>48</b>	<b>50</b>	<b>960</b>
V-ah keseluruhan $V\text{-ah} = \frac{Tse}{Tsm} \times 100\%$		$V = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$		
<b>Kategori kelayakan</b>		<b>Sangat Valid</b>		

Hasil analisis terhadap penilaian yang diberikan oleh dosen ahli materi IPAS saat proses validasi menunjukkan persentase sebesar 96%. Secara keseluruhan, materi IPAS yang disajikan dalam

media pembelajaran berbasis *Microsite* ini masuk dalam kategori sangat valid.

c. Validasi ahli Bahasa

**Tabel 4. 11 Hasil analisis ahli bahasa**

NO	Aspek yang dinilai	Tse	Tsm	V-ah% perbutir
1.	Kesesuaian tata bahasa yang digunakan pada media <i>Microsite</i>	4	5	80
2.	Penggunaan bahasa yang efektif dan EYD (Ejaan yang disempurnakan) dengan benar	5	5	100
3.	Kelayakan kalimat yang digunakan pada media <i>Microsite</i>	4	5	80
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	5	80
5.	Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan	4	5	80
6.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa peserta didik MI/SD	5	5	100
7.	Kemudahan penyajian materi untuk dipahami peserta didik.	5	5	100
8.	Penggunaan istilah	5	5	100
9.	Tata bahasa dan penyusunan kalimat	5	5	100
10.	Keterbacaan bahasa dalam media	5	5	100
	<b>Skor total</b>	<b>46</b>	<b>50</b>	<b>920</b>
	<b>V-ah keseluruhan</b> $V\text{-ah} = \frac{Tse}{Tsm} \times 100\%$	$V = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$		
	<b>Kategori kelayakan</b>	<b>Sangat Valid</b>		

Hasil analisis terhadap penilaian yang diberikan oleh dosen ahli bahasa saat proses validasi menunjukkan persentase sebesar 92%. Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis *Microsite* ini masuk dalam kategori sangat valid.

d. Validasi ahli pembelajaran IPAS

**Tabel 4. 12 Hasil analisis ahli media pembelajar**

No	Aspek yang dinilai	Tse	Tsm	V-ah% perbutir
1.	Kemenarikan tampilan untuk dipelajari oleh siswa	5	5	100
2.	Kejelasan tulisan	4	5	80
3.	Kesesuaian materi pada media dengan materi pokok dalam kompetensi dasar (KD)	4	5	80
4.	Tata bahasa dan penyusunan kalimat pada media untuk dimengerti siswa	5	5	100
5.	Penyajian gambar pada media menarik dan proporsional	5	5	100
6.	Media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi.	5	5	100
7.	Media pembelajaran mudah diintegrasikan dalam proses pembelajaran.	5	5	100
8.	Keakuratan contoh dan kasus yang disajikan dalam media sesuai dengan kenyataan dan efisiensi untuk pemahaman siswa.	5	5	100
9.	Penyajian materi dalam media bersifat interaktif dan partisipatif sehingga menimbulkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.	5	5	100
10.	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif	5	5	100
	<b>Skor total</b>	<b>48</b>	<b>50</b>	<b>960</b>
	<b>V-ah keseluruhan</b> $V\text{-ah} = \frac{Tse}{Tsm} \times 100\%$	$V = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$		
	<b>Kategori kelayakan</b>	<b>Sangat Valid</b>		

Hasil analisis terhadap penilaian yang diberikan oleh ahli pembelajaran IPAS saat proses validasi menunjukkan persentase sebesar 96%. Secara keseluruhan, materi IPAS yang disajikan dalam

media pembelajaran berbasis *Microsite* ini masuk dalam kategori sangat valid.

Kelayakan media ini dibuktikan melalui hasil validasi yang diperoleh dari para ahli. Empat ahli yang dilibatkan dalam analisis ini adalah ahli media, ahli materi, ahli Bahasa dan ahli pembelajaran. Validator ahli media adalah Ira Nurmawati, S.Pd., M.Pd. dosen Program Studi Pendidikan biologi. Validator ahli materi adalah Muhammad Suwignyo Prayoga, M.Pd.I, dosen Program Studi PGMI, validator ahli bahasa yaitu Shidiq Ardianta, M.Pd. dan validator ahli pembelajaran adalah Indah Tri Astutik S.Pd., yang menjabat sebagai guru kelas V MI Miftahul Ulum Sukorejo. Hasil validasi yang diberikan oleh keempat validator dapat dilihat dalam tabel berikut.

**Tabel 4. 13 Rekapitulasi validasi para ahli**

No	Nama Validator	Validator Ahli	Presentase Validasi
1.	Ira Nurmawati, S.Pd., M.Pd	Media	96%
2.	Suwignyo Prayoga, M.Pd.I,	Materi	96%
3.	Shidiq Ardianta, M.Pd	Bahasa	92%
4.	Indah Tri Astutik S.Pd.,	Pembelajaran	96%

Berdasarkan analisis dari keempat validator tersebut, diperoleh rata-rata nilai sebesar 95%. Nilai ini menunjukkan bahwa media *Microsite* layak untuk digunakan sebagai media

pembelajaran, meskipun dengan beberapa revisi sesuai saran dari para validator. Revisi tersebut akan dilakukan agar media *Microsite* lebih sempurna dan memenuhi standar kriteria pembelajaran yang berlaku.

### 1. Analisis Kemerarikan

Penilaian terhadap kemerarikan media dilakukan dengan cara mengedarkan angket kepada siswa mengenai media berbasis *Microsite*. Hasil angket yang diperoleh dari respon peserta didik ditampilkan dalam tabel berikut.

**Tabel 4. 14 Rekapulasi angket kemerarikan peserta didik**

No	Nama	Tse	Tsm
1.	Anikun Shienna A	45	50
2.	Danis Aniq	49	50
3.	Dinda Tungga Dewi	48	50
4.	Dzokie Mahardika	47	50
5.	Eka Hamdani	47	50
6.	Faranisa Putri A	48	50
7.	Himatul Aliyah	46	50
8.	Indah Ulul Azmi	48	50
9.	Muhammad Jamil M	48	50
10.	Muhammad Lukman H	47	50
11.	Muhammad Salman A	42	50
12.	Muhammad Shohibul M	48	50
13.	Muhammad Amir Nazhi	49	50
14.	Nabila Putri	48	50
15.	Nikhlah Aulia Zulfa	41	50
16.	Putri Anggun Masruroh	48	50
17.	Satria Faiz Abdillah	40	50
18.	Shesilya Riska R	43	50
19.	Silmi Lailatul Mufida	48	50
20.	Tahsin Agha A.S	48	50
21.	Talita Dayana Batrisy	48	50
22.	Talitha Luthfiana A.W	40	50
23.	Toon Ainun Ayuni	43	50
24.	Zacky Aufar Syafawi	48	50

	<b>Jumlah</b>	<b>1107</b>	<b>1200</b>
	<b>Rata-rata</b>		
	$P-t = \frac{T_{se}}{T_{sm}} \times 100\%$	$\frac{1107}{1200} \times 100 = 92,25\%$	
	<b>Kategori Kemenarikan</b>	<b>Sangat menarik</b>	

Berdasarkan rata-rata hasil respon yang tercatat, media berbasis *microsite* memperoleh penilaian yang sangat positif dari peserta didik, dengan persentase respon angket kemenarikan sebesar 92,25% yang menunjukkan bahwa media *Microsite* sangat menarik bagi siswa.

**Tabel 4. 15 Hasil analisis pre-test post-test peserta didik**

## 2. Analisis Keefektifan

No	Nama	Pre-test	Post-test	Skor Ideal
1.	Anikun Shienna A	40	100	100
2.	Danis Aniq	40	100	100
3.	Dinda Tungga Dewi	20	100	100
4.	Dzakie Mahardika	20	100	100
5.	Eka Hamdani	60	100	100
6.	Faranisa Putri A	60	100	100
7.	Himatul Aliyah	60	100	100
8.	Indah Ulul Azmi	20	100	100
9.	Muhammad Jamil M	60	100	100
10.	Muhammad Lukman H	20	80	100
11.	Muhammad Salman A	40	100	100
12.	Muhammad Shohibul M	60	100	100
13.	Muhammad Amir Nazhi	20	80	100
14.	Nabila Putri	40	100	100
15.	Nikhlah Aulia Zulfa	20	80	100
16.	Putri Anggun Masrurroh	20	100	100
17.	Satria Faiz Abdillah	40	100	100
18.	Shesilya Riska R	60	100	100
19.	Silmi Lailatul Mufida	40	100	100
20.	Tahsin Agha A.S	60	100	100
21.	Talita Dayana Batrisy	40	100	100
22.	Talitha Luthfiana A.W	60	100	100
23.	Toon Ainun Ayuni	40	100	100

24	Zacky AUFAR Syafawi	40	100	100
	<b>Jumlah</b>	<b>980</b>	<b>2280</b>	<b>2400</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>40,83</b>	<b>98,33</b>	
<b>N-Gain</b> $N - Gain = \frac{Score\ Posttest - Score\ Pretest}{Score\ Ideal - Score\ Pretest}$		$= \frac{2280 - 980}{2400 - 980} = \frac{1380}{1420} = 0,91$		
<b>Kategori Efektifitas</b>		<b>Sangat efektif</b>		

Hasil pre-test yang diberikan kepada 24 siswa menunjukkan rata-rata skor hasil *Pre-test* sebesar 40,83 hasil nilai rata-rata skor *post-test* 98,33 hasil nilai skor N-Gain media IPAS berbasis microsite ialah 0,91%

Data ini mengindikasikan bahwa rata-rata nilai post-test lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pre-test. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran IPAS berbasis microsite berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

### C. Revisi produk

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, diperoleh masukan dari beberapa pakar atau ahli yang memberikan penilaian serta saran dan komentar terkait desain produk. Berikut adalah beberapa perubahan yang terjadi pada produk sebelum dan sesudah proses validasi.

#### a) Revisi ahli media

##### 1. Revisi desain pertama

Berdasarkan rekomendasi ahli media pada halaman pertama, penggunaan huruf yang tepat dapat meningkatkan keterbacaan dan kenyamanan pengguna. Salah satu saran yang diberikan adalah mengganti huruf kapital agar teks lebih mudah dibaca. Berikut

adalah gambar tampilan media sebelum dan sesudah dilakukan revisi.



**Gambar 4. 21** Halaman ikon sebelum revisi



**Gambar 4. 22** Halaman ikon sesudah revisi

## 2. Revisi desain kedua

Pada halaman *Microsite* terdapat tombol navigasi profil sekolah berdasarkan rekomendasi ahli media pada navigasi ini disarankan untuk mengedit dan jangan langsung menuju web, jadi ada tombol pengeditan/navigasi berikut hasil revisi desain pada profil sekolah.



**Gambar 4. 23** Halaman profil sekolah sebelum revisi



**Gambar 4. 24 Halaman ikon profil sekolah sesudah revisi**

### 3. Revisi desain ketiga

Pada halaman depan *Microsite* terdapat pada ikon navigasi mari belajar Bersama. Dibagian ini ahli media memberikan saran untuk memberikan nomor perpoin dibagian slide ke 3. Berikut adalah gambar tampilan media sebelum dan sesudah dilakukan revisi.

Slide ke 3 ikon navigasi Mari belajar Bersama



**Gambar 4. 25 Mari belajar bersama sebelum revisi**



**Gambar 4. 26 Mari belajar bersama sesudah revisi**

Pada bagian slide ke 10 diberikan saran untuk melengkapi Langkah-langkah dalam pendekatan inquiry. Berikut adalah gambar tampilan media sebelum dan sesudah dilakukan revisi.

Slide ke 10



**Gambar 4. 27 bagian slide 10 sebelum revisi**



**Gambar 4. 28 Bagian slide 10 sesudah revisi**

## b) Revisi ahli materi

Pada bagian buku belajar siswa, materi mengenai jenis-jenis sampah hanya disampaikan dalam bentuk uraian teks tanpa dilengkapi gambar, QR code, atau tautan pendukung lainnya. Berikut adalah gambar tampilan media sebelum dan sesudah dilakukan revisi.



**Gambar 4. 29** buku belajar siswa sebelum revisi

Masukan dan saran dari ahli materi pada bagian buku siswa mengenai materi Oh, Lingkunganku Jadi Rusak, telah dilengkapi dengan gambar ilustratif yang memudahkan siswa dalam mengidentifikasi setiap jenis sampah. Selain itu, ditambahkan QR code yang terhubung ke video pembelajaran dan tautan ke sumber digital lainnya, sehingga siswa dapat belajar secara lebih interaktif.



Gambar 4. 30 Buku belajar siswa setelah revisi

c) Revisi ahli Bahasa

Pada halaman Mari belajar Bersama terdapat kalimat ejaan yang harus dibenarkan kata mengurangi, yang kemudian direvisi menjadi mengurangi.



Gambar 4. 31 Sebelum revisi



Gambar 4. 32 Sesudah revisi

Berikut hasil media berbasis *Microsite* dapat discan disini:



**Gambar 4. 33 QR- Code  
media Microsite**

Atau bisa diakses melalui link berikut:

<https://s.id/i-pas>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian produk yang telah direvisi

Terdapat beberapa aspek yang dapat dikaji dari pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis *Microsite*. Kajian ini perlu dilakukan berdasarkan landasan teori serta diarahkan sebagai solusi terhadap permasalahan pembelajaran IPAS yang ditemukan oleh peneliti selama di MI Miftahul Ulum Sukorejo.

Media pembelajaran IPAS yang dikembangkan akan dianalisis dari beberapa aspek sebagai berikut:

##### 1. Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dirancang berbasis *Microsite*, dengan proses pengembangannya mengikuti model ADDIE yang mencakup lima tahapan utama, yaitu: *analysis* (Analisis), *Design* (desain) *development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan) *evaluation* (evaluasi) terhadap media pembelajaran IPAS yang telah dibuat.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan sebelumnya, media pembelajaran ini dikembangkan dalam bentuk *Microsite* yang dapat diakses oleh peserta didik melalui tautan yang dibagikan melalui *WhatsApp* atau dengan menscan QR- Code *Microsite* S.id. Media ini dirancang agar dapat digunakan dalam proses

pembelajaran melalui berbagai perangkat elektronik seperti ponsel, tablet, laptop, maupun komputer.

Media pembelajaran IPAS berbasis microsite ini terdiri dari beberapa navigasi atau halaman sebagai berikut: Profil sekolah, Panduan penggunaan, Modul ajar guru, Buku belajar siswa, mari belajar bersama bersama, Quiz belajar, Pengumpulan tugas kelompok.

a. **Karakteristik Media Pembelajaran yang Dikembangkan**

Berdasarkan teori yang mendasari pengembangannya, media ini termasuk dalam kategori media pembelajaran multimedia. Media pembelajaran multimedia merupakan jenis media yang melibatkan berbagai fungsi indera manusia, mencakup unsur visual, audio, maupun audio visual guna meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses belajar.

b. **Integrasi dan Karakteristik Media Pembelajaran**

Media pembelajaran ini dikembangkan dalam satu platform digital yang membutuhkan akses internet dalam penggunaannya. Pengoperasian media ini memerlukan perangkat elektronik seperti ponsel, tablet, laptop, atau komputer.<sup>61</sup>

---

<sup>61</sup> Ekalias Noka Sitepu, "Media Pembelajaran Berbasis Digital," *Mahesa* 1, no. 1 (2021): 242–48, <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>.

Pengembangan media berbasis *Microsite* ini termasuk dalam kategori multimedia digital yang bertujuan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran IPAS di kelas V, khususnya pada materi "Oh, Lingkunganku Jadi Rusak."

Media *Microsite* dirancang dengan tampilan yang menarik melalui variasi warna latar belakang, penyesuaian ukuran teks agar lebih mudah dibaca, serta tambahan elemen audio dan visual guna mendukung pembelajaran tentang "Oh, Lingkunganku Jadi Rusak".

Media memiliki fitur interaktif, seperti tombol navigasi dan tautan yang memudahkan perpindahan antar halaman. Selain itu, terdapat permainan game soal yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam memahami faktor-faktor penyebab kerusakan lingkungan serta cara mengatasinya. Sesuai dengan teori pembelajaran, media yang menggabungkan unsur visual, audio, serta fitur interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS.

Media ini dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Dengan adanya media ini, guru dapat lebih mudah menyampaikan materi tentang dampak kerusakan lingkungan, sementara siswa dapat lebih memahami penyebab dan solusi untuk menjaga kelestarian lingkungan.

Sebagai media berbasis teknologi digital, kemudahan akses menjadi faktor penting. Oleh karena itu, *Microsite* dirancang agar mudah dinavigasi serta dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik milik siswa maupun fasilitas sekolah. Media ini juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, kapan pun dan di mana pun, selama terdapat akses internet.<sup>62</sup>

Aspek dalam materi pembelajaran IPAS dalam media ini disusun berdasarkan Kurikulum Merdeka belajar untuk mata pelajaran IPAS kelas V. Sebelum pengembangan, dilakukan analisis terhadap kurikulum, termasuk Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dan Materi ini disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang berfokus pada analisis penyebab kerusakan lingkungan, dampaknya terhadap kehidupan, serta upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi kerusakan lingkungan.

Materi dalam media ini mencakup berbagai aspek yang terkait di bab 8 Bumiku Sayang, Bumiku Malang topik B Oh, Lingkunganku Jadi Rusak. Tentang hubungan faktor alam dan perbuatan manusia dengan perubahan kondisi alam dipermukaan bumi. Yang meliputi: Manusia dan sampah, jenis-jenis sampah dan pengelolaan sampah dengan 3R. Materi disajikan dengan bahasa yang sederhana, serta dilengkapi dengan teks

---

<sup>62</sup> Sindi Septia Hasnida, Ridho Adrian, and Nico Aditia Siagian, "Tranformasi Pendidikan Di Era Digital," *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 2, no. 1 (2023): 110–16, <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2488>.

tebal pada poin-poin penting seperti jenis-jenis sampah. <sup>63</sup>Selain itu, ilustrasi gambar dan video pembelajaran dari YouTube juga ditambahkan agar siswa lebih mudah memahami konsep-konsep dalam materi ini.

Pendekatan *inquiry* adalah metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, yang mendorong mereka untuk secara aktif mencari, menyelidiki, dan menemukan jawaban atas pertanyaan atau permasalahan tertentu. Pendekatan ini melibatkan proses berpikir kritis, logis, dan analitis, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memahami. Berdasarkan teori Edgar Dale, pembelajaran yang menggunakan gambar dan video lebih mudah dipahami dibandingkan dengan penjelasan verbal semata. <sup>64</sup>

Materi disusun secara sistematis, mulai dari pengenalan konsep lingkungan, penyebab dan akibat kerusakan lingkungan, hingga cara menjaga kelestarian lingkungan. Penyajian dibuat lebih interaktif dengan tombol navigasi serta permainan edukatif berbasis digital yang terintegrasi dengan platform presentasi Canva untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Kelebihan Media ini dapat menjadi sumber belajar yang membantu pemahaman siswa terhadap isu lingkungan melalui bahasa yang sederhana, ilustrasi yang menarik, serta video yang relevan, media bersifat interaktif dan integratif, sehingga meningkatkan minat, antusiasme, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPAS, media ini dapat diakses

---

<sup>63</sup> Amalia Fitri Ghaniem et al., *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial*, 2021.

<sup>64</sup> Husnah, "Pembelajaran Inquiry Terbimbing Di Era Society 5.0."

melalui berbagai perangkat, memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja.

Kekurangan Media ini bergantung pada koneksi internet, sehingga aksesibilitasnya dapat terganggu jika jaringan tidak stabil, penggunaannya memerlukan perangkat elektronik yang memadai jika perangkat tidak mendukung, akses terhadap media dapat terhambat, Media ini perlu dikombinasikan dengan metode pembelajaran yang tepat agar siswa tetap fokus dan benar-benar memanfaatkan media untuk belajar, bukan mengakses hal lain di perangkat mereka.

Pengembangan media harus memenuhi kriteria tertentu agar dapat mendukung pembelajaran secara optimal. Validasi media dilakukan terhadap aspek tampilan, fungsionalitas, interaktivitas. Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh para ahli, diperoleh hasil sebagai berikut: ahli media memberikan penilaian sebesar 96%, ahli materi 96% ahli bahasa 92%, dan ahli pembelajaran 96%. Skor ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas tinggi dan layak untuk diuji coba lebih lanjut.

Media ini dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dan permasalahan pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, media ini dirancang dengan tampilan menarik serta fitur interaktif yang mendukung pemahaman siswa terhadap isu lingkungan. Fitur game edukatif dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga mereka lebih termotivasi

dalam belajar IPAS dibandingkan dengan metode konvensional menggunakan buku teks. Hasil uji coba kemenarikan media menunjukkan skor 92,25%, yang masuk dalam kategori sangat menarik dan dapat digunakan.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media berbasis *Microsite* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, efektivitas media diuji melalui pre-test dan post-test serta analisis N-Gain. Hasil perhitungan menunjukkan skor N-Gain (%). 0,91% dapat disimpulkan bahwa media berbasis *Microsite* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Media ini dinyatakan sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tentang lingkungan. Penggunaan media yang menarik perlu dikombinasikan dengan metode pengajaran yang sesuai agar siswa lebih antusias dalam belajar IPAS.

## **B. Saran pemanfaatan, diseminasi, pengembangan produk**

Agar media pembelajaran IPAS berbasis *Microsite* ini dapat dimanfaatkan secara optimal, diperlukan beberapa saran yang dijelaskan sebagai berikut:

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

#### **a. Pemanfaatan oleh pendidik**

Guru IPAS dapat menggunakan media ini dalam proses pembelajaran di kelas sebagai alternatif metode yang lebih interaktif dan variatif, sehingga tidak hanya bergantung pada metode konvensional yang monoton. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *Microsite*, guru dapat lebih mudah menyampaikan materi

secara digital, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik, serta mengombinasikannya dengan metode pembelajaran lain seperti metode diskusi, kooperatif, atau berbasis proyek. Dengan demikian, penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi lingkungan.

#### **b. Pemanfaatan oleh peserta didik**

Peserta didik dapat memanfaatkan media ini secara maksimal sesuai dengan arahan guru di kelas. Selain digunakan dalam kegiatan pembelajaran langsung, media ini juga dapat diakses secara mandiri kapan saja dan di mana saja. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk mengulang kembali materi yang telah dipelajari di sekolah, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap dampak dan solusi atas kerusakan lingkungan.

## **2. Saran Diseminasi**

Media pembelajaran IPAS berbasis *Microsite* ini dapat disebarluaskan dan diterapkan di berbagai kelas V dalam lingkup sekolah dasar, serta dapat diperkenalkan kepada guru-guru IPAS melalui forum diskusi atau pelatihan. Dengan adanya forum tersebut, media ini dapat dimanfaatkan lebih luas dan dijadikan sebagai salah satu sumber belajar tambahan yang efektif.

Dalam penerapannya, perlu diperhatikan kesesuaian media dengan karakteristik siswa, metode pembelajaran, serta fasilitas yang tersedia di

kelas. Hal ini bertujuan agar media benar-benar dapat digunakan secara optimal dan mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.

### 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan media ini masih memiliki ruang untuk perbaikan agar lebih optimal. Oleh karena itu, bagi pihak yang ingin mengembangkan lebih lanjut, disarankan untuk menambahkan fitur yang lebih interaktif, seperti ilustrasi yang lebih lengkap, video edukatif, serta materi tambahan yang relevan dengan pembelajaran IPAS.

Selain itu, peningkatan dari segi tampilan dan navigasi juga perlu dilakukan agar lebih menarik dan mudah digunakan oleh siswa. Integrasi dengan platform lain yang memungkinkan peserta didik tetap fokus pada pembelajaran juga dapat menjadi salah satu solusi agar penggunaan media lebih efektif.

Ke depan, media berbasis *Microsite* ini juga dapat dikembangkan untuk materi IPAS lainnya, tingkatan kelas yang berbeda, atau bahkan mata pelajaran lain yang membutuhkan media interaktif dalam pembelajarannya. Dengan demikian, manfaat media ini dapat dirasakan secara lebih luas di berbagai institusi pendidikan.



Gambar 5. 1 Diseminasi Media Microsite

## DAFTAR PUSTAKA

*Al- Qur'an Surah Surat Annahl Ayat 89,*

Amalia, Fitri, Rasa A. Anggayudha, and Kusumawardhani Aldilla. *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Untuk SD Kelas V. Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Buku Siswa*, 2021.

Ardiansah, Feri, and Diah Rina Miftakhi. "Pengembangan Buku Ajar Dengan Model Addie Pada Mata Kuliah Manajemen Teknologi Pendidikan." *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 3, no. 2 (2020): 251–52. <https://doi.org/10.31539/joeai.v3i2.1550>.

Asmuki. "Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Bagi Guru Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Al-Murabbi* 7, no. 1 (2021): 1–19. <https://doi.org/10.35891/amb.v7i1.2879>.

Azzahra, Iis Siti Salamah, and Yesi Maylani Kartiwi. "Edukasi Microsite Interaktif S.ID Dalam Lembar Kerja Peserta Didik Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Siswa Memproduksi Teks Biografi." *Transformasi : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 4, no. 2 (2024): 159–73.

Badiaraja, Panji Handoko, Siti Zubaidah, and Heru Kuswantoro. "Modul Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Berdasarkan Hasil Penelitian Analisis Cluster Persilangan Kedelai Tahan CpMMV." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 6, no. 5 (2021): 711. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i5.14763>.

Basri, A. Hasriani Hasan. "Optimization Of Microsite - Based Pokdaan Services." *Journal of Governance and Policy Innovation* 3, no. 1 (2023): 27–43. <https://journal.intelekmadani.org/index.php/jgpi/article/view/407/309>.

Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 37. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.

Desmita. *Psikologi Pengembangan*. Bandung: Remaja Rosdakaya, 2013.

Dewi, Anita Candra, Abdurrahman Arfah Maulana, Adelia Nururrahmah, A Muh

Farid, and Muhammad Fadhil S. “Peran Kemajuan Teknologi Dalam Dunia Pendidikan” 06, no. 01 (2023): 9725–34.

Dinis Puspita Dewi, Dkk. *Pemain BIT IPAS*. Edited by Bayu Wijayama Dkk. Semarang: Nurul Afni, 2023.

“Dokumentasi 6 November 2024,” n.d.

Dr. Ahdar Djamaluddin, dkk. *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. Edited by Shapry Lukman. Sulawesi selatan: CV. KAAFFAH LEARNING CENTER, 2019.

Enggen, p Kauchak. *Strategi Dan Model Pembelajaran, Mengajarkan Konten Dan Ketrampilan Berfikir*. Jakarta: Indeks Permata Putri Media, 2020.

Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran.” *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.

Fatimah, Waddi, Abdul Malik Iskandar, Perawati Bte Abustang, and Mika Silva Rosarti. “Media Pembelajaran Audio Visual Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar IPS Masa Pandemi.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 6 (2022): 9324–32. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3287>.

Ghaniem, Amalia Fitri, Anggayudha A. Rasa, Ati H. Oktora, and Miranda Yasella. *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial*, 2021.

Gunawan, Indra. “Pengembangan Komik Digital Dengan Aplikasi Picsart Sebagai Media Dalam Layanan Bimbingan Raden Intan Lampung 1442 H / 2021 M Pengembangan Komik Digital Dengan Aplikasi 1442 H / 2021 M,” 2021.

Handayani, Ririn. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung, 2020.

Hanifah, Hanifah dkk. “Pengembangan Media Ajar E-Booklet Materi Plantae Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa.” *Journal Of Biology Education Research (JBER)* 1, no. 1 (2020): 13. <https://doi.org/10.55215/jber.v1i1.2631>.

Hayu, Ratna, and Oktaviani Adhi Suciptaningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite Pada Materi Pancasila Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 10, no. 2 (2024): 553–59. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8568>.

Hidayat, Fitria, and Muhammad Nizar. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning." *Jurnal UIN* 1, no. 1 (2021): 28–37.

Hidayat, Ridwan. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X*, 2024.

Husnah, Nadila. "Pembelajaran Inquiry Terbimbing Di Era Society 5.0." *FORDETAQ: Seminar Nasional Pendidikan: Inovasi Pendidikan Di Era Society 5.0*, 2022, 163–68.

Indah, Wawancara Guru IPAS Kelas 5, Februari 5, 2025., n.d.

Indrianto, Nino, and Kurniawati. "Developing Pop-Up Book Based Media To Improve The First Grader Students' Learning Achievement on The Theme of Natural Event of Min 4 Jember." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 5, no. 2 (2020): 279–91. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13836>.

Janji, Sri, Widya Kusumaningsing, and Rosalina B R Ginting. "Pengembangan Microsite Untuk Meningkatkan Kualitas Supervisi Akademik Pada Guru Paud Kecamatan Ungaran Barat." *Journal on Education* 6, no. 3 (2024): 1776–89.

Kemendikbud. "Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD-SMA." *Merdeka Mengajar*, 2022. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>.

Keumala, Muhammad Faiz, Sitti Hartinah, and Suriswo Suriswo. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite Mata Pelajaran Informatika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Fase E SMK." *Journal of Education Research* 5, no. 3 (2024): 4115–20. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1567>.

Maulana, Ibrahim syahid, dkk. “Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran.” *Journal of International Multidisciplinary Research* 2, no. 5 (2024): 260–61. <https://doi.org/10.62504/jimr469>.

Maydiantoro, Albert. “Model Penelitian Pengembangan.” *Chemistry Education Review (CER)* 3, no. 2 (2020): 185.

Mesra, Romi. *Research & Development Dalam Pendidikan*. <https://doi.org/10.31219/Osf.Io/D6Wck>, 2023.

Miftah, M. “Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa.” *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>.

Motiara, Ica, and Oktaviani Adhi Suciptaningsih. “Penerapan Microsite Berbasis PBL Materi Pengelolaan Keluarga Untuk Meningkatkan Literasi Digital Dan Literasi Finansial Siswa.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 2 (2024): 3610–27.

Muakhirin, Binti. “Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa Sd.” *Jurnal Ilmiah Guru “COPE,”* no. 01 (2019): 51–55. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/viewFile/2933/2453>.

Muryono, Sigit. “Microsite-Based Career Guidance to Enhance Career Exploration of Junior High School Student: A Pilot Study.” *Jurnal Neo Konseling* 4, no. 4 (2022): 41. <https://doi.org/10.24036/00708kons2022>.

Nurfalah, Edy, and Puji Rahayu. “Microsite-Based Mathematical Statistics Educational Media to Increase Student Study Motivation after the Covid-19 Pandemic.” *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)* 7, no. 1 (2023): 67–74. <https://doi.org/10.26740/jrpipm.v7n1.p67-74>.

*Observasi, 05 Agustus 2024 Di MI Miftahul Ulum Sukorejo, n.d.*

*Observasi 6 November 2024 Di MI Miftahul Ulum Sukorejo Kunir Lumajang, n.d.*

Okpatrioka Okpatrioka. “Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.” *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan,*

*Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 94.  
<https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.

Pagarra H & Syawaludin, Dkk. *Media Pembelajaran. Badan Penerbit UNM*, 2022.

Pradana, Fransiska Ayuka Putri, and Mawardi. “Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Disiplin Menggunakan Skala Likert Dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD.” *Fondatia* 5, no. 1 (2021): 17.  
<https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1090>.

Prayogo, Suwignyo, Mahmudah, Qudsiyah Nurul, Yayang Zabina Aszahra, Nurul Izza Afkarina, Universitas Islam, Negeri Kiai, and Haji Achmad. “PENERAPAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN IPA BERBASIS INKUIRI DI TINGKAT SEKOLAH DASAR” 05, no. 02 (2024): 50.

Putra, Purniadi. “Penerapan Pendekatan Inkuiri Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Mengembangkan Karakter Siswa Di SDN 01 Kota Bangun.” *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (2020): 28–47.

Ramdhan, DR.Muhammad S.Pd, M.M. *Metode Penelitian*. Edited by Aidil Amin. Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021.

Ridwan. *Skala Pengukuran Varabel-Variabel Penelitian*. Bandung: ALFABETA, 2018.

Setia Adi, Bayu Prisa, Atiqoh Atiqoh, and Hari Karyono. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite Pada Pembelajaran Pemesanan Dan Penghitungan Tarif Penerbangan SMK Usaha Perjalanan Wisata.” *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual* 7, no. 4 (2023): 652.  
[https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v7i4.851](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i4.851).

Setiawan, Tabah Heri, and Aden. “Efektifitas Penerapan Blended Learning Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Akademik Mahasiswa Melalui Jejaring Schoology Di Masa Pandemi Covid-19.” *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif (JPMI)* 3, no. 5 (2020): 493–506.  
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v3i5.493-506>.

Shoffan Shoffa, dkk. *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*, 21AD.

Sindi Septia Hasnida, Ridho Adrian, and Nico Aditia Siagian. “Tranformasi Pendidikan Di Era Digital.” *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 2, no. 1 (2023): 110–16. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2488>.

Sitepu, Ekalias Noka. “Media Pembelajaran Berbasis Digital.” *Mahesa* 1, no. 1 (2021): 242–48. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>.

Ummah, Masfi Sya’fiatul. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Edited by Della. *Sustainability (Switzerland)*. Vol. 11. Tangerang, 2021. [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciu.rbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PEMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciu.rbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI).

“Wafa, M. A. (2019). Pemikiran Dan Kiprah Syech Muhammad Arsyad Al Banjari Dalam Perspektif Komunikasi Agama. *Jurnal Mutakallimin: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1).”

Wawancara Indah Triastutik, 05 Agustus 2024 di MI Miftahul Ulum Sukorejo (n.d.).

“Wawancara Peserta Didik Danis, 05 Agustus 2024 Di MI Miftahul Ulum Sukorejo,”

Yudho, Firdaus Hendry Prabowo, and Dkk Aryani. “Tingkat Persepsi Dan Ketertarikan Masyarakat Dalam Aktivitas Fisik Berirama Dalam Menjaga Kebugaran Fisik.” *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan* 5, no. 2 (2020): 128. <https://doi.org/10.17509/jtikor.v5i2.28160>.

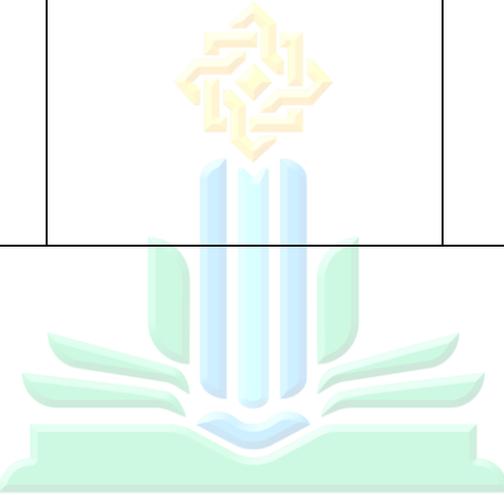
**LAMPIRAN**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	RUMUSAN MASALAH
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite dengan Pendekatan Inquiry Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo Kunir Lumajang.	1. Pengembangan media Pembelajaran 2. Inquiry	1. Media pembelajaran berbasis microsite mata Pelajaran IPAS pengembangan media pembelajaran 2. Pendekatan Inquiry dalam pembelajaran	1.1 Validasi media pembelajaran microsite dari validasi tim ahli 1.2 Tanggapan dari peserta didik yang dijadikan sebagai subjek uji coba produk 2.1 Keefektifan hasil belajar siswa dengan digunakanya produk media	1. Tim validasi: Dosen ahli media, ahli materi, ahli Bahasa 2. Responden: Peserta didik kelas V di MI Miftahul ulum Sukorejo Kunir Lumajang 3. Dokumen perangkat: Kurikulum IPAS disekolah dan hasil belajar ter (Pre. -test dan Post-test).	1. Metode R&D 2. Model pengembangan ADDIE 3. Instrumen pengumpulan data: Wawancara, observasi, dokumentasi, angket, tes 4. Teknik analisis data: analisis kualitatif deskriptif untuk menentukan hasil validasi ahli, tanggapan peserta didik dan efektifitas media pembelajaran	1. Bagaimana proses, kelayakan, kemenarikan, keefektifan, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Microsite</i> dengan Pendekatan <i>Inquiry</i> pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan

						Sosial (IPAS) di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo Kunir Lumajang.
--	--	--	--	--	--	---



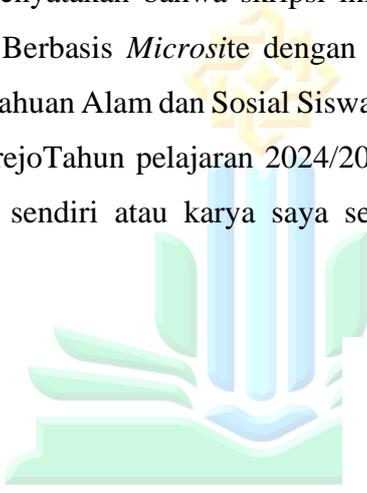
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 2

### Pernyataan Keaslian Tulisan

Nama : Fardina Salsabilah Fitriyah  
NIM : 212101040037  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)  
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsite* dengan Pendekatan *Inquiry* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo Tahun pelajaran 2024/2025”. Secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya sendiri atau karya saya sendiri. Kemudian di rujuk dari sumbernya.



UNIVERSITAS ISLAM  
KIAI HAJI ACHMAD  
SIDDIQ JEMBER

Jember, 5 Maret 2025



METERAI  
TEMPEL  
DE: 49AMX059667648

Fardina Salsabilah Fitriyah  
NIM.212101040037

## Lampiran 3

**Jurnal Kegiatan Penelitian**  
**DI MI MIFTAHUL ULUM SUKOREJO KUNIR LUMAJANG**

NO	HARI/TANGGAL	INFORMAN	KEGIATAN	TANDA TANGAN
1.	Senin/05 Agustus 2024	Guru kelas V	Pra observasi dan pra wawancara di MI Miftahul Ulum Sukorejo	
2.	Senin/20 Januari 2025	Kepala Sekolah	Menyerahkan surat izin penelitian	
3.	Selasa/ 21 Januari 2025	Indah Triastutik S.Pd	Validasi pembelajaran	
4.	Rabu/05 Februari 2025	Guru kelas V	Wawancara wali kelas V Ibu Indah	
5.	Rabu/05 Februari 2025	Peserta didik kelas V	Wawancara peserta didik	
6.	Rabu/12 Februari 2025	Peserta didik kelas V	Pre-test	
7.	Rabu/19 Februari 2025	Peserta didik kelas V	Implementasi media pembelajaran	
8.	Rabu/19 Februari 2025	Peserta didik kelas V	Post- Test	
9.	Kamis/20 Februari 2025	Peserta didik kelas V	Pengisian angket (Kemnarikan media)	
10.	Sabtu/22 Februari 2025	Kepala Sekolah	Meminta surat pernyataan selesai penelitian di sekolah	

Lumajang, 22 Februari 2025

Kepala MI Miftahul Ulum  
Sukorejo


**Sulamudivana S.Pd.I**

## Lampiran 4

## Surat Izin penelitian



**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://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-2738/In.20/3.a/PP.009/01/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Kepala Sekolah MI Miftahul Ulum Sukorejo

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

NIM : 212101040037  
 Nama : FARDINA SALSABILAH FITRIYAH  
 Semester : Semester Delapan  
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH Judul  
 Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MICROSITE DENGAN PENDEKATAN INQUIRY PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) DI KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL ULUM SUKOREJO KUNIR LUMAJANG

dilingkungan lembaga wewenang Ibu Sulamudiyana S.Pd

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 20 Januari 2025 an.



Dekan,  
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

**KHOTIBUL UMAM**

Lampiran 5

Surat selesai penelitian



**LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL ULUM SUKOREJO**  
 BADAN HUKUM PERKUMPULAN NAHDLATUL ULAMA NOMOR AHU - 119.AH.01.08.Tahun 2013  
**TERAKREDITASI B**  
 NSM: 111235080126 NPSN: 20521145/60715323 HP. 085230685540  
 Jl. Pertanian No 57 Sukorejo Kunir Lumajang 67383 Email: mimusukorejokunir13@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**  
 Nomor:520/MI/SK/II/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :Sulamudiyana,S.Pd.I

NIP :-

Perangkat/gol :

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa:

Nama : Fardina Salsabilah Fitriyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

NIM : 212101040037

Alamat :Dsn Kalibendo Selatan RT:03,RW:02, Kcc Pasirian, Kab,  
 Lumajang, Jawa Timur

Telah menyelesaikan penelitian ke MI Miftahul Ulum Sukorejo Kunir Lumajang dalam rangka menyelesaikan/Menyusun tugas skripsi pada Mata Pelajaran IPAS selama 30 hari.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Lumajang, 22 Februari 2025

Kepala  
  
 Sulamudiyana S.Pd.I  
 NIP.

## Lampiran 6

## Instrumen wawancara guru kelas V

## Instrumen wawancara guru kelas V

INSTRUMEN WAWANCARA SEMI TERSTRUKTUR GURU KELAS V MI  
MIFTAHUL ULUM SUKOREJO KUNIR LUMAJANG

Permasalahan Pembelajaran IPAS	
PERTANYAAN	JAWABAN
1. Apa permasalahan dan kendala yang Bapak/ibu dihadapi dalam proses pembelajaran IPAS? a. Permasalahan terkait materi pembelajaran IPAS b. Permasalahan terkait keaktifan dan antusias peserta didik c. Permasalahan terkait hasil belajar peserta didik d. Permasalahan terkait metode, media dan fasilitas pendukung pembelajaran	a. Siswa merasa bosan karena materi terlalu banyak b. Sulit aktif Tapi sebagian saja c. Hasil belajar ada yang Remedial d. Menggunakan metode Ceramah, tanya jawab, Internet
2. Bagaimana upaya Bapak/Ibu, untuk mengatasi masalah tersebut?	Menggunakan Strategi Yel-yel dan tepuk semangat.

## Instrumen wawancara guru kelas V

**INSTRUMEN WAWANCARA SEMI TERSTRUKTUR GURU KELAS V MI  
MIFTAHUL ULUM SUKOREJO KUNIR LUMAJANG**

<b>Kebutuhan dan Solusi permasalahan pembelajaran IPAS</b>	
<b>PERNYATAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
<p>1. Menurut Bapak/ibu, apa kebutuhan yang bisa menjadi solusi permasalahan pembelajaran IPAS tersebut?</p> <p>a. Aspek Materi b. Aspek Metode c. Aspek Media</p>	<p>a. Materi yang lengkap sesuai dengan bab dan mudah difahami</p> <p>b. Metode yang aktif dan bisa mengikuti perkembangan zaman.</p> <p>c. Media yang bisa diakses dimanapun.</p>
<p>2. Menurut Bapak/ibu, Media pembelajaran seperti apa yang bisa membuat peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran IPAS?</p>	<p>Media yang tersedia game dan dilengkapi dengan gambar gambar yang ada warnanya dan sesuai dengan materi</p>
<p>3. Apakah Bapak/ibu merasa Media Pembelajaran Microsite dapat membantu dalam pembelajaran IPAS? dan mengapa demikian?</p>	<p>Ya karena media yang interaktif dan adanya audio visual.</p>
<p>4. Menurut Bapak/ibu bagaimana kesiapan peserta didik dalam penggunaan media digital pada pembelajaran ?</p>	<p>Hp dan laptop bisa dibawa asalkan saat plipakai waktu pembelajaran.</p>

Instrumen wawancara peserta didik

Instrumen wawancara peserta didik kelas V

**INSTRUMEN WAWANCARA SEMI TERSTRUKTUR PESERTA DIDIK  
KELAS V MI MIFTAHUL ULUM SUKOREJO KUNIR LUMAJANG**

<b>Kebutuhan dan Solusi permasalahan pembelajaran IPAS</b>	
<b>PERNYATAAN</b>	<b>JAWABAN</b>
1. Menurutmu, apa yang membuat kamu lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar IPAS?	a. Guru yang seru Full senyum 😊. b. Media game yang ada warnanya dan video pembelajaran c. Media yang ada musiknya
2. Metode pembelajaran seperti apa menurutmu akan memudahkan pembelajaran IPAS?	- Yang berkelompok tambah seru. yang ada gamenya juga
3. Media pembelajaran seperti apa yang kamu harapkan bisa digunakan dalam pembelajaran IPAS?	- Media yang bisa dibawa kemana saja, ada gambar penuh warna dan game
4. Apakah media berbasis Microsite dengan dilengkapi gambar, video serta game pembelajaran yang interaktif dapat membuatmu termotivasi belajar IPAS?	ya kat bisa banget pokoknya ada lagunya.
5. Apakah kamu setuju jika pembelajaran IPAS nantinya menggunakan media berbasis microsite?	- Setuju

## Instrumen wawancara peserta didik kelas V

**INSTRUMEN WAWANCARA SEMI TERSTRUKTUR PESERTA DIDIK  
KELAS V MI MIFTAHUL ULUM SUKOREJO KUNIR LUMAJANG**

Permasalahan pembelajaran IPAS	
PERNYATAAN	JAWABAN
1. Apa kesulitan atau kendala yang kamu hadapi dalam pembelajaran IPAS?	- materinya sulit, terlalu banyak apalagi bab-babnya - di LKS gambarnya kurang lengkap dan tidak berwarna
2. Apakah ada materi IPAS yang menurut kalian sulit dipahami dan bagian mana saja yang menurut kalian sulit?	- kesulitan memahami, kadang lupa
3. Bagaimana metode pembelajaran yang digunakan guru IPAS dikelas? Apakah menarik dan mempermudah dalam pemahaman materi?	- Metode Ceramah - Lebih banyak merangkum dan membaca
4. Media dan alat apa yang biasanya digunakan dalam pembelajaran IPAS dikelas?	Buku LKS
5. Apakah kamu merasa media yang digunakan mempermudah pemahaman kalian dalam pembelajaran?	membaca buku doang aku suka bingung karena bahasanya susah nyaga ada contohnya, kalau ada media yang seru aku jadi semangat belajarnya

## Lampiran 7

## Instrumen observasi

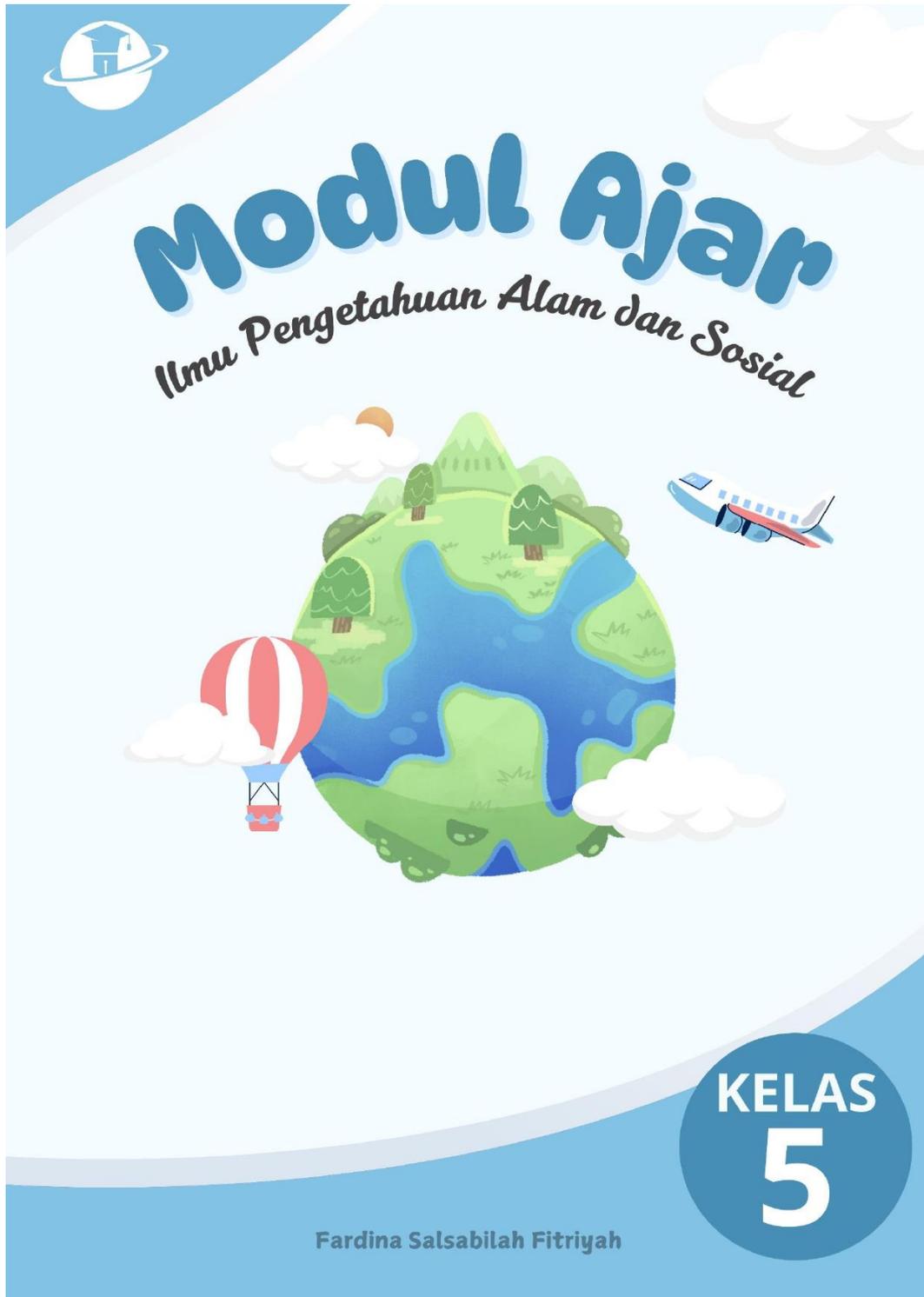
## Instrumen Observasi

## LEMBAR OBSERVASI

No.	Aspek yang dianalisis	Hasil Observasi	Keterangan
1.	Penggunaan metode pembelajaran	1. Metode Ceramah, Tanya Jawab, Tepe Semangat	Sebagian besar siswa aktif bertanya kade yang tidak. Para saat yet = semangat tetapi saat pembelajaran dimulai siswa mulai merasa bosan.
2.	Penggunaan media pembelajaran	2. Buku LKS, Internet	Menggunakan metode Ceramah. tidak menggunakan media yang bergambar (Digital), proyekturnya jarang digunakan.
3.	Kondisi peserta didik	3. Ada ramori, ngantuk dan yang semangat	menggunakan metode yang sesuai dengan
4.	Sumber belajar	4.- Buku paket IPAS. - Buku LKS.	Sumber bacaan para media cetak dan internet.

Lampiran 8

Modul Ajar



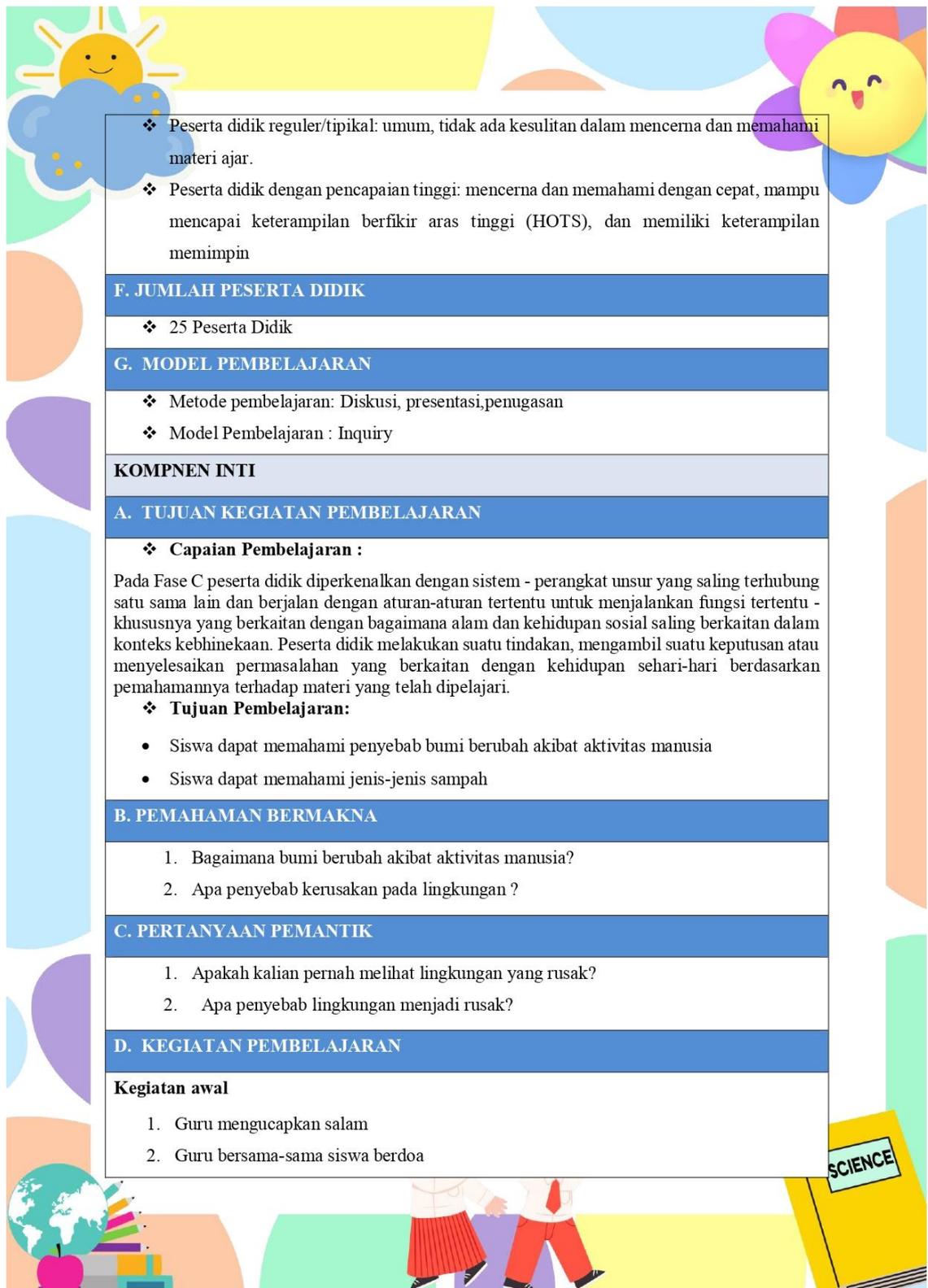




**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025**  
**IPAS MI/SD KELAS V**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
<b>Penyusun</b>	: Fardina Salsabilah Fitriyah
<b>Instansi</b>	: MI Miftahul Ulum Sukorejo Kunir Lumajang
<b>Tahun Penyusunan</b>	: Tahun 2025
<b>Jenjang Sekolah</b>	: MI/SD
<b>Mata Pelajaran</b>	: Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)
<b>Fase/Kelas</b>	: C / V
<b>Semester</b>	: 2 (Genap)
<b>Unit / Tema</b>	: Bumiku sayang bumiku malang/oh,lingkunganku jadi rusak
<b>Alokasi Waktu</b>	: 120 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Peserta didik awalnya belum bisa menyampaikan pesan dengan baik. Setelah pembelajaran siswa bisa menyampaikan pesan dengan baik.	
C. PROFILPELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,</li> <li>2) Bergotong royong,</li> <li>3) Mandiri</li> <li>4) Kreatif</li> <li>5) Bergotong royong</li> </ol>	
D. SARANADAN PRASARANA	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Alat tulis</li> <li>2. Laptop</li> <li>3. LCD dan Proyektor</li> <li>4. Media Microsite</li> <li>5. Media sampah</li> </ol>	
E. TARGET PESERTA DIDIK	





❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

**F. JUMLAH PESERTA DIDIK**

❖ 25 Peserta Didik

**G. MODEL PEMBELAJARAN**

❖ Metode pembelajaran: Diskusi, presentasi, penugasan

❖ Model Pembelajaran : Inquiry

**KOMPONEN INTI**

**A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN**

❖ **Capaian Pembelajaran :**

Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.

❖ **Tujuan Pembelajaran:**

- Siswa dapat memahami penyebab bumi berubah akibat aktivitas manusia
- Siswa dapat memahami jenis-jenis sampah

**B. PEMAHAMAN BERMAKNA**

1. Bagaimana bumi berubah akibat aktivitas manusia?
2. Apa penyebab kerusakan pada lingkungan ?

**C. PERTANYAAN PEMANTIK**

1. Apakah kalian pernah melihat lingkungan yang rusak?
2. Apa penyebab lingkungan menjadi rusak?

**D. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

**Kegiatan awal**

1. Guru mengucapkan salam
2. Guru bersama-sama siswa berdoa

3. Guru menanyakan kabar siswa dan
4. Guru mengabsensi siswa atau menanyakan siswa yang tidak masuk
5. Peserta didik menyiapkan peralatan seperti buku dan pensil untuk memulai pembelajaran.
6. Guru melakukan apersepsi tentang bab yang sebelumnya dipelajari
7. Guru mengkondisikan kelas

### **Kegiatan Inti**

#### **Sintaks model pembelajaran Inkuiri**

##### **Sintaks 1 Tahap orientasi**

1. Peserta didik didik diberi pertanyaan pematik oleh guru “ Apa yang dimaksud dengan sampah?
2. Guru menyampaikan materi pembelajaran tentang lingkungan rusak
3. Peserta didik diperiksa oleh guru melalui pembahasan yang yang dijabarkan guru disertai memberikan pertanyaan untuk mengukur pemahaman peserta didik mengenai materi terkait.
4. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya tentang apa yang belum peserta didik pahami.

##### **Sintaks 2: Tahap merumuskan masalah**

5. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok belajar
6. Guru memberikan sebuah masalah yang harus diselesaikan melalui sebuah percobaan tentang sampah. (guru menayangkan video diproyektor)
7. Peserta didik diberi pertanyaan kelompok. di media *Microsite* untuk dikerjakan bersama kelompoknya masing-masing.

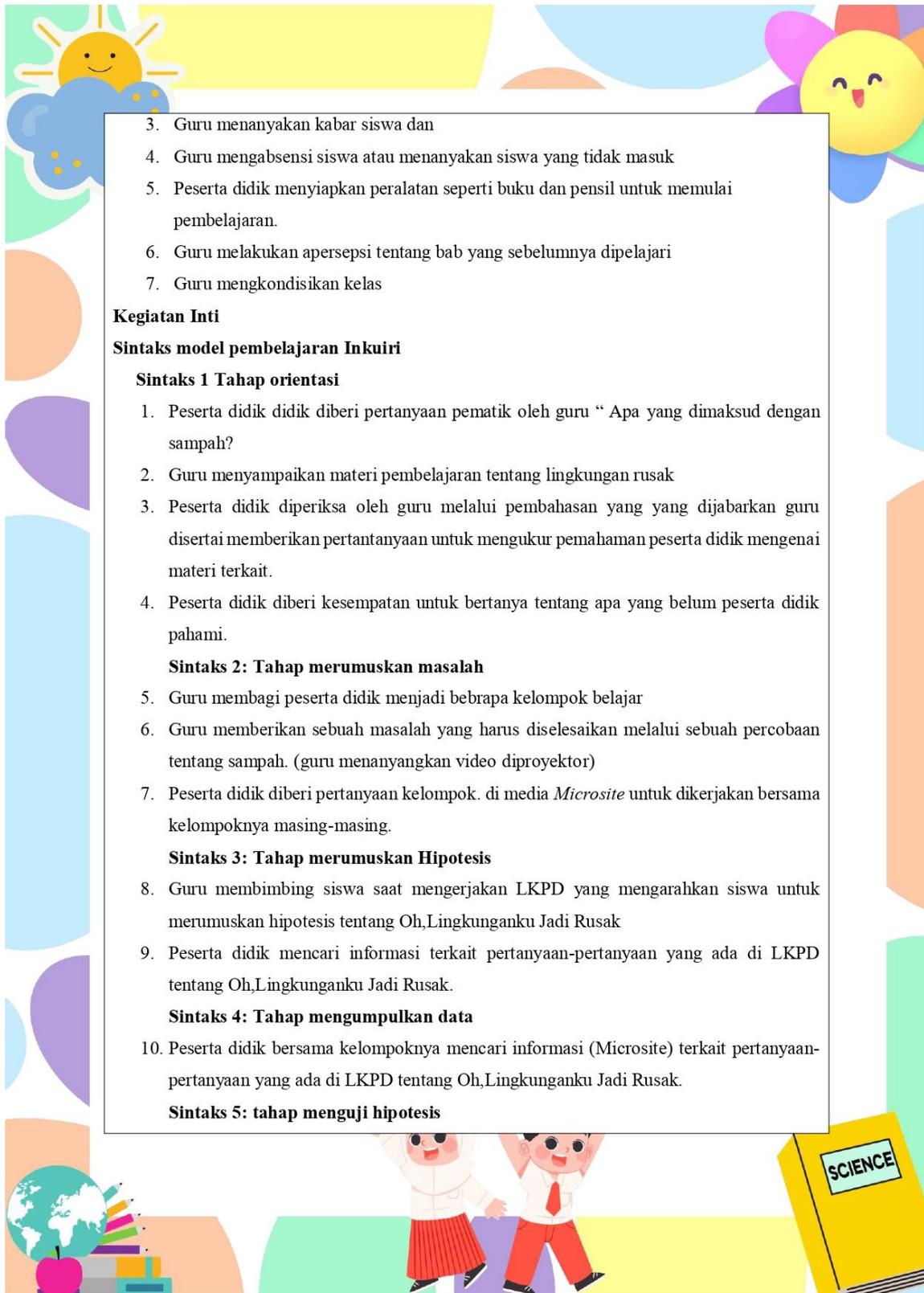
##### **Sintaks 3: Tahap merumuskan Hipotesis**

8. Guru membimbing siswa saat mengerjakan LKPD yang mengarahkan siswa untuk merumuskan hipotesis tentang Oh,Lingkunganku Jadi Rusak
9. Peserta didik mencari informasi terkait pertanyaan-pertanyaan yang ada di LKPD tentang Oh,Lingkunganku Jadi Rusak.

##### **Sintaks 4: Tahap mengumpulkan data**

10. Peserta didik bersama kelompoknya mencari informasi (*Microsite*) terkait pertanyaan-pertanyaan yang ada di LKPD tentang Oh,Lingkunganku Jadi Rusak.

##### **Sintaks 5: tahap menguji hipotesis**



11. Peserta didik mencatat jawaban dari hasil pengamatan yang telah dilakukan pada lembar LKPD yang telah disiapkan oleh guru.

**Sintaks 6: Tahap merumuskan kesimpulan**

12. Setiap kelompok membuat kesimpulan dari hasil percobaan dan pengamatan yang telah dilakukan bersama kelompoknya. Hasil diskusi dikumpulkan di media microsite.
13. Guru memberikan masukan dan arahan terkait hasil diskusi peserta didik.

**Sintaks 7: Tahap presentasi**

14. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya didepan kelas.
15. Guru memberikan kesempatan untuk memberikan masukan atau pertanyaan jika ada.

**Kegiatan penutup**

1. Guru mengajak siswa bernyanyi “Sampahku Tangung Jawabku”.
2. Guru bersama-sama dengan siswa mengambil kesimpulan bersama.
3. Guru mengajak siswa berdoa bersama sesuai dengan keyakinan dan kepercayaan masing-masing.
4. Guru memberi salam penutup kepada siswa.

**E. REFLEKSI**

**Refleksi Guru**

1. Keberhasilan yang saya rasakan ketika mengajarkan bab ini:
2. Kesulitan yang saya alami dan akan saya perbaiki untuk bab berikutnya:
3. Kegiatan yang paling disukai peserta didik:

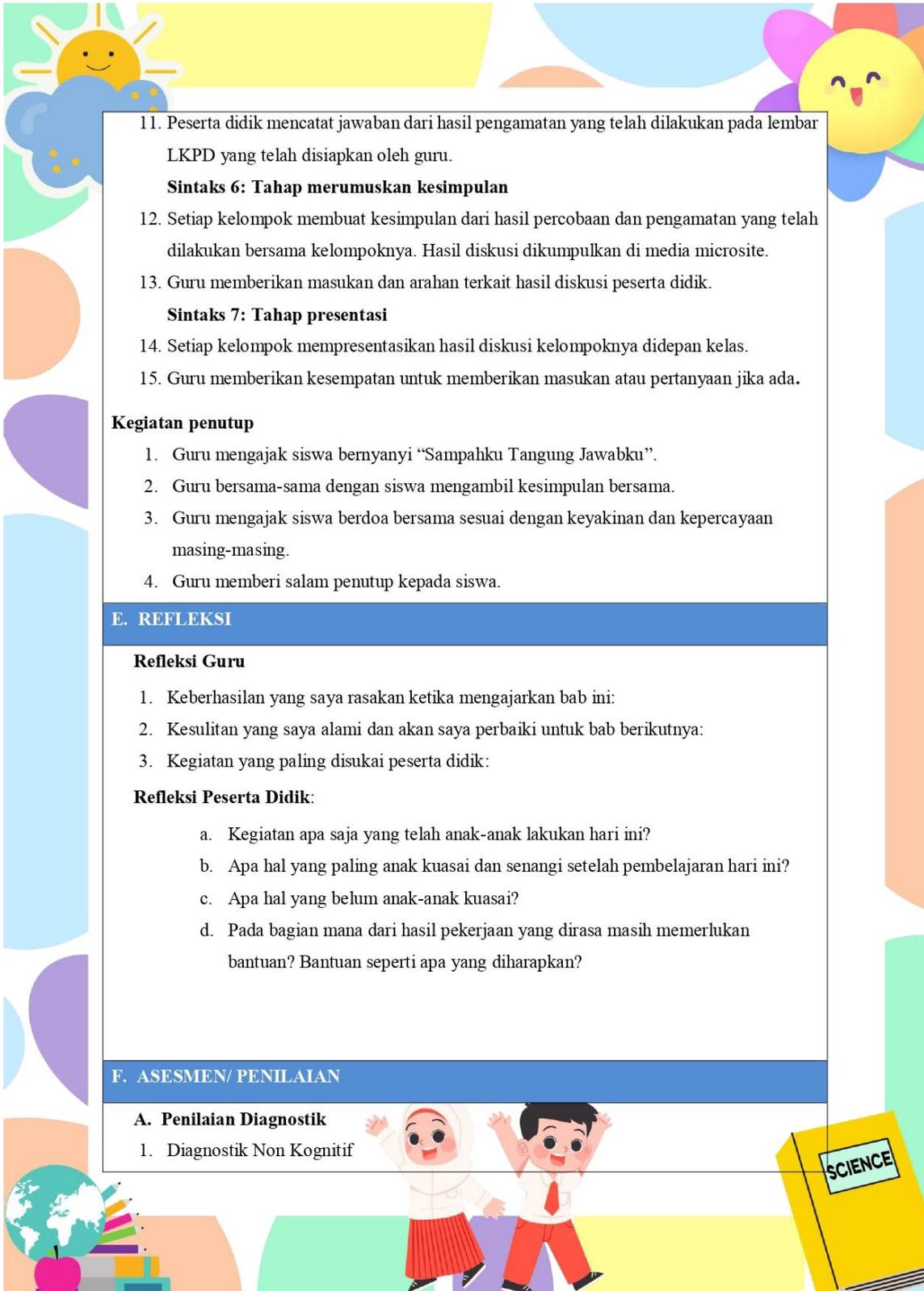
**Refleksi Peserta Didik:**

- a. Kegiatan apa saja yang telah anak-anak lakukan hari ini?
- b. Apa hal yang paling anak kuasai dan senang setelah pembelajaran hari ini?
- c. Apa hal yang belum anak-anak kuasai?
- d. Pada bagian mana dari hasil pekerjaan yang dirasa masih memerlukan bantuan? Bantuan seperti apa yang diharapkan?

**F. ASESMEN/ PENILAIAN**

**A. Penilaian Diagnostik**

1. Diagnostik Non Kognitif



selama belajar dirumah, kondisi keluarga dan pergaulan peserta didik, gaya belajar karakter dan minat siswa.

NO.	Pertanyaan	Pilihan
		YA
1.	Apa kabar hari ini?	
2.	Apakah tadi malam sudah belajar?	
3.	Apakah anak-anak merasa bersemanagat hari ini?	

## 2. Diagnostik Kognitif

NO.	Pertanyaan
1.	Apakah kalian tahu apa yang dimaksud dengan lingkungan
2.	Apa yang kalian tahu tentang sampah
3.	Apa kalian disekitar kalian masih ada sampah?

## B. Penilaian Formatif

### 1. Instrumen penilaian sikap

Nomor	Nama Peserta Didik	Santun	Teliti	Percaya Diri
1				
2				
3				
4				

Keterangan:

1: Kurang

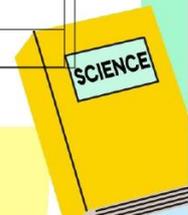
2: Cukup

3: Baik

4: Sangat Baik

### b. Asesmen Ketrampilan

No.	Nama peserta didik	Aspek Penilaian			Jumlah nilai
		1	2	3	
1.					
2.					



3.

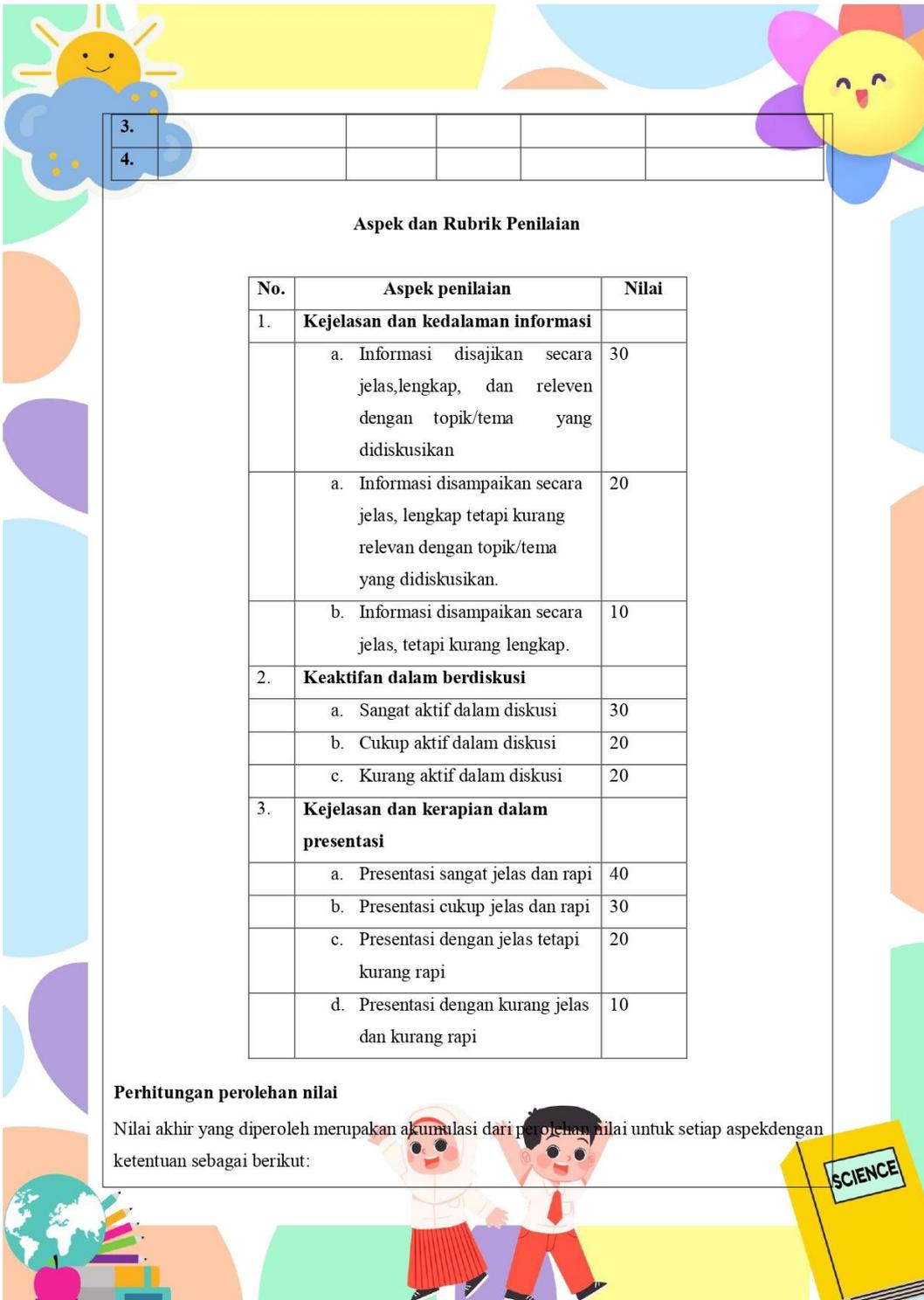
4.

### Aspek dan Rubrik Penilaian

No.	Aspek penilaian	Nilai
1.	<b>Kejelasan dan kedalaman informasi</b>	
	a. Informasi disajikan secara jelas, lengkap, dan relevan dengan topik/tema yang didiskusikan	30
	a. Informasi disampaikan secara jelas, lengkap tetapi kurang relevan dengan topik/tema yang didiskusikan.	20
	b. Informasi disampaikan secara jelas, tetapi kurang lengkap.	10
2.	<b>Keaktifan dalam berdiskusi</b>	
	a. Sangat aktif dalam diskusi	30
	b. Cukup aktif dalam diskusi	20
	c. Kurang aktif dalam diskusi	20
3.	<b>Kejelasan dan kerapian dalam presentasi</b>	
	a. Presentasi sangat jelas dan rapi	40
	b. Presentasi cukup jelas dan rapi	30
	c. Presentasi dengan jelas tetapi kurang rapi	20
	d. Presentasi dengan kurang jelas dan kurang rapi	10

### Perhitungan perolehan nilai

Nilai akhir yang diperoleh merupakan akumulasi dari perolehan nilai untuk setiap aspek dengan ketentuan sebagai berikut:



Jika peserta didik pada aspek pertama memperoleh nilai 20, aspek kedua 30, aspek keempat 40, maka total perolehan nilainya adalah 90.

### G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

#### Pengayaan:

- Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai KKTP.
- Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
- Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi

#### Remedial

- Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian KKTP belum tuntas.
- Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas.
- Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

Mengetahui,

Wali kelas V



**Indah Tri Astutik S.Pd**  
NIP.-

Peneliti,

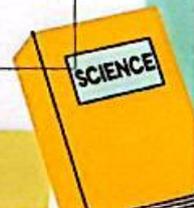


**Fardina Salsabilah Fitriyah**  
NIM. 212101040037

Kepala Sekolah



  
**Sulandiyana, S.Pd**  
NIP.-



LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

a. Lembar Kerja Peserta Didik kelompok

Lembar Kerja Peserta Didik

Nama : \_\_\_\_\_  
 No. Absen : \_\_\_\_\_  
 Kelas : \_\_\_\_\_

1. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 3. \_\_\_\_\_  
 4. \_\_\_\_\_  
 5. \_\_\_\_\_  
 6. \_\_\_\_\_

2. Untuk lebih memahami materi ini, coba kalian lakukan percobaan berikut ini!

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Sebelum dipukul, apakah benda bergerak? Kalau ya, di mana?	
2.	Apakah benda tersebut bergerak setelah dipukul?	

b. Soal Pretest

Lembar Soal Pre-Test

Nama : \_\_\_\_\_  
 No. Absen : \_\_\_\_\_  
 Kelas : \_\_\_\_\_

Pilihlah jawaban yang paling benar dengan menuliskan (X) pada huruf A, B, C atau D!

1. Suatu benda bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - A. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - B. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - C. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - D. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
2. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - A. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - B. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - C. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - D. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
3. Suatu benda bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - A. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - B. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - C. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - D. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
4. Suatu benda bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - A. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - B. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - C. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - D. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
5. Suatu benda bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - A. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - B. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - C. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - D. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.

Selamat mengerjakan!

c. Soal Post test

Lembar Soal Post-Test

Nama : \_\_\_\_\_  
 No. Absen : \_\_\_\_\_  
 Kelas : \_\_\_\_\_

Pilihlah jawaban yang paling benar dengan menuliskan (X) pada huruf A, B, C atau D!

1. Suatu benda bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - A. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - B. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - C. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - D. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
2. Suatu benda bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - A. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - B. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - C. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - D. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
3. Suatu benda bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - A. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - B. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - C. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - D. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
4. Suatu benda bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - A. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - B. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - C. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - D. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
5. Suatu benda bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - A. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - B. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - C. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.
  - D. Benda yang bergerak karena berwujud benda yang bergerak di tempat.

Selamat mengerjakan!

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK



- Guru dan peserta didik dapat mencari berbagai informasi terkait materi oh,lingkunganku jadi rusak media atau website resmi di bawah naungan Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi
- Buku Panduan Guru IPAS Kelas V Kurikulum merdeka SD Kemendikbudristek 2021

### C. GLOSARIUM

**Kerusakan Lingkungan:** Perubahan negatif pada lingkungan yang merugikan ekosistem dan makhluk hidup.

**Pencemaran:** Masuknya zat berbahaya ke lingkungan, merusak kualitas udara, air, atau tanah.

**Pencemaran Udara:** Tercemarnya udara oleh gas atau asap berbahaya.

### D. DAFTAR PUSTAKA

Widjati Hartiningtyas dan Eni Priyanti. (2021). Bahasa Indonesia Keluargaku Unik SD Kelas V Buku guru.Kemenbudristek Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Pusat Perbukuan.

Widjati Hartiningtyas dan Eni Priyanti. (2021). SD Kelas Bahasa Indonesia Keluargaku Unik V Buku Siswa.Kemenbudristek Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Pusat Perbukuan.



## Lampiran 9



**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://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-2738/ln.20/3.a/PP.009/01/2025  
 Sifat : Biasa  
 Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Ira Nurmawati, S.Pd., M.Pd.  
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Ira Nurmawati, S.Pd., M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 212101040037
Nama	: FARDINA SALSABILAH FITRIYAH
Semester	: Semester Delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH Judul
Skripsi	: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MICROSITE DENGAN PENDEKATAN INQUIRY PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) DI KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL ULUM SUKOREJO KUNIR LUMAJANG

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 08 Januari 2025 an.

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



**KHOTIBUL UMAM**

## Validasi Ahli Media

### Validasi Ahli Media

#### Lembar Validasi Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite dengan Pendekatan Inquiry Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo Kunir Lumajang.

Penyusun : Fardina Salsabilah Fitriyah

Pembimbing : Dr. Nino Indrianto, M.Pd

Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan hormat,

Sehubungan dengan “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsite* dengan Pendekatan *Inquiry* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo Kunir Lumajang.” Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan saran terhadap pengembangan media penelitian dengan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui layak atau tidaknya instrumen penelitian yang digunakan. Penilaian, komentar dan saran yang bapak/ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan instrumen penelitian ini. Atas perhatiannya dan ketersediaannya untuk mengisi angket Validasi instrumen ini, saya ucapkan terimakasih.

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis microsite dengan beberapa aspek yang diberikan.
2. Mohon untuk memberikan tanda checklist (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1,2,3,4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon bapak/Ibu memberikan saran ataupun Revisi.

**B. Keterangan Skala Penilaian:**

1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak setuju

3 = Ragu-ragu

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

Identitas Validator

Nama : IRA NURMAWATI, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198807112023212029

Instansi : FIK, UIN KHAS JEMBER

**C. Instrumen Angket Penilaian**

Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor Kriteria				
		1	2	3	4	5
Tampilan Media	1. Tampilan desain media pembelajaran menarik.					✓
	2. Jenis dan ukuran Font yang digunakan mudah dibaca					✓
	3. Audio dan visual menarik dan membantu pemahaman terhadap materi					✓
Interaktivitas Media	4. Tautanlink dan tombol berfungsi dengan baik sehingga pengguna dapat dengan mudah berpindah dari satu halaman ke halaman lain.					✓
	5. Media dilengkapi fitur interaktif seperti kuis dan game yang mendukung pembelajaran				✓	
Fungsionalitas Media	6. Media pembelajaran ini memiliki navigasi yang jelas dan mudah dipahami.					✓
	7. Media pembelajaran ini dapat digunakan di berbagai perangkat (Komputer, Laptop, Tablet dan handpone)					✓
	8. Media pembelajaran ini mendukung					✓

	pembelajaran mandiri siswa					
	9. Media pembelajaran ini mengintegrasikan teknologi pembelajaran terkini. relevan dengan pembelajaran masa kini.					✓
	10. Konten media pembelajaran ini sesuai dengantujuan pembelajaran yang diharapkan				✓	
	Skor					
	Total					

#### D. Komentar dan Saran

Perbaiki terlebih dahulu sesuai arahan validator sebelum digunakan untuk ambil data.

#### E. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi

Mohon dilingkari "O" pada nomor sesuai kesimpulan anda

Validasi Ahli Media



IRA MURMAWATI, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198807112023212029

Peneliti



Fardha Salsabilah Fitriyah  
NIM.212101040037

## Validasi ahli materi



**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://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-2738/In.20/3.a/PP.009/01/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Muhammad Suwignyo Prayoga, M.Pd.I

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Muhammad Suwignyo Prayoga, M.Pd.I. untuk menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama :

NIM : 212101040037  
 Nama : FARDINA SALSABILAH FITRIYAH  
 Semester : Semester Delapan  
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH Judul  
 Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
 BERBASIS MICROSITE DENGAN PENDEKATAN  
 INQUIRY PADA MATA PELAJARAN ILMU  
 PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) DI  
 KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL  
 ULUM SUKOREJO KUNIR LUMAJANG

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 16 Januari 2025 an.

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



**KHOTIBUL UMAM**

## Validasi Ahli Materi

### Lembar Validasi Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsite* dengan Pendekatan *Inquiry* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo Kunir Lumajang.

Penyusun : Fardina Salsabilah Fitriyah

Pembimbing : Dr. Nino Indrianto, M.Pd

Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan hormat,

Sehubungan dengan “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsite* dengan Pendekatan *Inquiry* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo Kunir Lumajang.” Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan saran terhadap pengembangan media penelitian dengan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui layak atau tidaknya instrumen penelitian yang digunakan. Penilaian, komentar dan saran yang bapak/ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan instrumen penelitian ini. Atas perhatiannya dan ketersediaannya untuk mengisi angket Validasi instrumen ini, saya ucapkan terimakasih.

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *microsite* dengan beberapa aspek yang diberikan.
2. Mohon untuk memberikan tanda checklist (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1,2,3,4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon bapak/Ibu memberikan saran ataupun Revisi.

**B. Keterangan Skala Penilaian:**

- 1 = Sangat tidak setuju  
 2 = Tidak setuju  
 3 = Ragu-ragu  
 4 = Setuju  
 5 = Sangat Setuju

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

Identitas Validator

Nama : *M. Suwighyo Prayogo*  
 NIP : *198610022015031004*  
 Instansi : *UIN KHAS JEMBER.*

**C. Instrumen Angket Penilaian**

Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor Kriteria				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Materi	1. Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku					✓
	2. Ketepatan Materi				✓	
	3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
Isi Materi	4. Kesesuaian gambar selaras dengan materi dan penjelasan, beserta contohnya.					✓
	5. Materi dilengkapi dengan tugas atau soal-soal latihan					✓
	6. Materi pembelajaran ini mencakup aspek penting dari mata Pelajaran IPAS berdasarkan BAB (topik)					✓
	7. Materi yang disajikan mudah untuk dipahami.					✓
Penyajian Materi	8. Materi pada media pembelajaran ini memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep IPAS					✓
	9. Penulisan materi tertata, menarik, dan tidak berlebihan					✓
	10. Materi yang disajikan sudah sesuai dengan buku siswa dan guru.					✓

	Skor						
	Total						

#### D. Komentar dan Saran

Secara keseluruhan, semoga Catatan, Saran dan masukan sudah diterima dan diperbaiki sesuai arahan selama uji keahli Materi. Silahkan bisa dilanjutkan ke uji lapangan bersama ahli pembelajaran (guru) di sekolah.

#### E. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi

Mohon dilingkari "O" pada nomor sesuai kesimpulan anda

Validasi Ahli Materi



M. Suwignyo Prayogo  
NIP. 198610022015021004

Peneliti



Fardina Salsabilah Fitriyah  
NIM.212101040037

## Validasi ahli bahasa



**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://fik.uinkhas-jember.ac.id](http://fik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-2738/In.20/3.a/PP.009/01/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Shidiq Ardianta, M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Nino Indrianto, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Bahasa, mahasiswa atas nama :

NIM : 212101040037  
 Nama : FARDINA SALSABILAH FITRIYAH  
 Semester : Semester Delapan  
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH Judul  
 Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MICROSITE DENGAN PENDEKATAN INQUIRY PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) DI KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL ULUM SUKOREJO KUNIR LUMAJANG

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 14 Januari 2025

an. Dekan,  
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



**KHOTIBUL UMAM**

## Validasi Ahli Bahasa

### Lembar Validasi Ahli Bahasa

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite dengan Pendekatan Inquiry Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo Kunir Lumajang.

Penyusun : Fardina Salsabilah Fitriyah

Pembimbing : Dr. Nino Indrianto, M.Pd

Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan hormat,

Sehubungan dengan " Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsite* dengan Pendekatan *Inquiry* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo Kunir Lumajang," Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan saran terhadap pengembangan media penelitian dengan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui layak atau tidaknya instrumen penelitian yang digunakan. Penilaian, komentar dan saran yang bapak/ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan instrumen penelitian ini. Atas perhatiannya dan ketersediaannya untuk mengisi angket Validasi instrumen ini, saya ucapkan terimakasih.

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis microsite dengan beberapa aspek yang diberikan.
2. Mohon untuk memberikan tanda checklist (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1,2,3,4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon bapak/Ibu memberikan saran ataupun Revisi.

**B. Keterangan Skala Penilaian:**

1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak setuju

3 = Ragu-ragu

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

Identitas Validator

Nama :

NIP :

Instansi :

**C. Instrumen Angket Penilaian**

NO	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian tata bahasa yang digunakan pada media Microsite				✓	
2.	Penggunaan bahasa yang efektif dan EYD (Ejaan yang disempurnakan) dengan benar					✓
3.	Kelayakan kalimat yang digunakan pada media Microsite				✓	
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
5.	Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan				✓	
6.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa peserta didik MI/SD					✓

7.	Kemudahan penyajian materi untuk dipahami peserta didik.					✓
8.	Penggunaan istilah					✓
9.	Tata bahasa dan penyusunan kalimat					✓
10.	Keterbacaan bahasa dalam media					✓

#### D. Komentar dan Saran

Koreksi penulisan ejaan

#### E. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi

Mohon dilingkari "O" pada nomor sesuai kesimpulan anda

Validasi Ahli Bahasa



Shidiq Ardianta, M.Pd

NIP.

Peneliti



Fardina Salsabilah Fitriyah  
NIM.212101040037

## Validasi ahli pembelajaran IPAS



**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://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-2738/In.20/3.a/PP.009/01/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Ibu Indah Tri Astutik S.Pd

MI Miftahul Ulum Sukorejo

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Indah Tri Astutik S.Pd untuk menjadi Validator Ahli Materi pembelajaran, mahasiswa atas nama :

NIM : 212101040037  
 Nama : FARDINA SALSABILAH FITRIYAH  
 Semester : Semester Delapan  
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH Judul  
 Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
 BERBASIS MICROSITE DENGAN PENDEKATAN  
 INQUIRY PADA MATA PELAJARAN ILMU  
 PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) DI  
 KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL  
 ULUM SUKOREJO KUNIR LUMAJANG

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 22 Januari 2025 an.

Dekan,  
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



**KHOTIBUL UMAM**

### Angket Ahli Pembelajaran

#### Angket Ahli Pembelajaran

Judul Penelitian :Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite dengan Pendekatan Inquiry Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo Kunir Lumajang.

Penyusun : Fardina Salsabilah Fitriyah

Pembimbing : Dr. Nino Indrianto, M.Pd

Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan hormat,

Sehubungan dengan “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsite* dengan Pendekatan *Inquiry* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo Kunir Lumajang.” Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan saran terhadap pengembangan media penelitian dengan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui layak atau tidaknya instrumen penelitian yang digunakan. Penilaian, komentar dan saran yang bapak/ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan instrumen penelitian ini. Atas perhatiannya dan ketersediaannya untuk mengisi angket Validasi instrumen ini, saya ucapkan terimakasih.

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis microsite dengan beberapa aspek yang diberikan.
2. Mohon untuk memberikan tanda checklist (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1,2,3,4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon bapak/Ibu memberikan saran ataupun Revisi.

**B. Keterangan Skala Penilaian:**

- 1 = Sangat tidak setuju
- 2 = Tidak setuju
- 3 = Ragu-ragu
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat Setuju

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

Identitas Validator

Nama : Indah Tri Astuti S Pd

NIP : -

Instansi : Mi Miftahul ulum Sukorejo

**C. Aspek kualitas media pembelajaran**

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenarikan tampilan untuk dipelajari oleh siswa					✓
2.	Kejelasan tulisan				✓	
3.	Kesesuaian materi pada media dengan materi pokok dalam kompetensi dasar (KD)				✓	
4.	Tata bahasa dan penyusunan kalimat pada media untuk dimengerti siswa					✓
5.	Penyajian gambar pada media menarik dan proporsional					✓
6.	Media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi.					✓
7.	Media pembelajaran mudah diintegrasikan dalam proses pembelajaran.					✓

8.	Keakuratan contoh dan kasus yang disajikan dalam media sesuai dengan kenyataan dan efisiensi untuk pemahaman siswa.					✓
9.	Penyajian materi dalam media bersifat interaktif dan partisipatif sehingga menimbulkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.					✓
10.	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif					✓

**D. Komentor dan Saran**

18

Sudah bagus

**E. Kesimpulan**

- ① Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi

Mohon dilingkari "O" pada nomor sesuai kesimpulan anda

Jember, Februari 2025

Validasi Ahli Pembelajaran

Peneliti

  
 Indah Ti Aswari S.Pd.  
 NIP.

  
 Fardina Sabablah Fitriyah  
 NIM.212101040037

## Lampiran 10

## Soal Pre-test

## Lampiran Soal Pre-Test

Nama : *Dinda Tunas Dewa*

No Absen : *< 3 >*

Kelas : *11102 < 5 >*

Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberikan (X) pada huruf A,B,C,atau D!!

1. Salah satu penyebab utama kerusakan lingkungan di bumi adalah...
  - A. Penggunaan energi terbarukan secara berlebihan
  - ~~B. Daur ulang sampah secara rutin~~
  - C. Aktivitas manusia yang tidak ramah lingkungan
  - D. Penghijauan di daerah perkotaan
2. Berikut ini yang termasuk contoh sampah organik adalah...
  - ~~A. Plastik dan botol kaca~~
  - B. Kulit buah dan sisa makanan
  - C. Kaleng dan kertas bekas
  - D. Ban bekas dan botol plasti
3. Salah satu cara untuk mengurangi pencemaran tanah adalah...
  - A. Membuang sampah sembarangan
  - ~~B. Menggunakan pupuk dan pestisida berlebihan~~
  - C. Mendaur ulang sampah plastik
  - D. Menebang hutan secara besar-besaran
4. Apa yang dapat terjadi jika hutan terus-menerus ditebang tanpa reboisasi?
  - A. Kesuburan tanah meningkat
  - ~~B. Risiko banjir dan tanah longsor meningkat~~
  - C. Udara menjadi lebih bersih
  - D. Suhu bumi menurun drastis
5. Penerapan konsep 3R (Reduce, Reuse, Recycle) bertujuan untuk...
  - A. Mengurangi produksi sampah dan menjaga lingkungan
  - B. Meningkatkan penggunaan plastik sekali pakai
  - ~~C. Membuang sampah tanpa memilahnya~~
  - D. Mengurangi penggunaan bahan daur ulang

Selamat mengerjakan ☺

*20*



## Lampiran 11

## Soal Post-test

## Lampiran Soal Post-Test

Nama : *Dinda Nurana Dewi*

No Absen : *3*

Kelas : *5*

Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberikan (X) pada huruf A,B,C,atau D!!

1. Contoh sampah B3 (Bahan, Beracun, Berbahaya) adalah...
  - A. Kulit pisang
  - B. Kaleng bekas
  - C. Obat kadaluwarsa
  - D. Daun kering
2. Apa yang dimaksud dengan sampah organik?
  - A. Sampah yang tidak bisa terurai
  - B. Sampah yang berasal dari bahan alami dan mudah terurai
  - C. Sampah yang berasal dari bahan plastik
  - D. Sampah yang dihasilkan dari logam
3. Manakah yang termasuk contoh kegiatan ramah lingkungan?
  - A. Menumbang pohon di hutan tanpa reboisasi
  - B. Menggunakan kantong plastik setiap kali belanja
  - C. Mendaur ulang barang bekas menjadi produk baru
  - D. Membuang limbah industri ke Sungai
4. Contoh sampah anorganik adalah...
  - A. Daun kering dan sisa makanan
  - B. Kulit pisang dan ranting pohon
  - C. Botol plastik dan kaleng bekas
  - D. Sisa sayuran dan buah-buahan
5. Mengapa menanam pohon dapat membantu mengurangi dampak pencemaran udara?
  - A. Pohon menyerap karbondioksida dan menghasilkan oksigen
  - B. Pohon menghasilkan lebih banyak karbon dioksida
  - C. Pohon mengurangi kadar oksigen di atmosfer
  - D. Pohon tidak berpengaruh terhadap pencemaran udara

Selamat mengerjakan 😊

*100*



## Lampiran 12 LKPD kelompok pendekatan Iquiry

## Lembar Kerja Peserta Didik

Kelas: 5

Nama kelompok: 1

1. ani kun shienna arianto
2. Himatul aliyah
3. Toon ainun ayuni
4. talita jagara batrisyah
5. muhammad Amir M
6. Zacky Alfar s

Amati video bersama kelompokmu di media Microsite, kemudian jawablah pertanyaan berikut ini:

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Sampah dapat dikategorikan menjadi berapa? Sebutkan dan jelaskan.	<p>Sampah ada 3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- organik (terurai) → Daun, sayuran,</li> <li>- nonorganik (tidak terurai) → Plastik, kaca, botol plastik</li> <li>- B3 (Beracun) → Obat, Baterai,</li> </ul>
2.	Apa saja faktor penyebab lingkungan menjadi rusak?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuang sampah sembarangan</li> <li>- Pembangan pohon</li> </ul> <p>*Faktor alam: Banjir tanah longsor, Sunami, Gunung meletus, Gempa bumi</p>

## Lampiran 13 Angket Peserta didik

**Lembar Angket kemenarikan Media Peserta Didik**  
 Pengemabangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite dengan Pendekatan  
 Inquiry Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas  
 V Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sukorejo Kunir Lumajang  
 Nama : anivun shenna aliyanto  
 Kelas : 5C1107.  
 Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda  
 untuk setiap pernyataan berikut ini.

- 1 = Sangat tidak setuju  
 2 = Tidak setuju  
 3 = Ragu-ragu  
 4 = Setuju  
 5 = Sangat Setuju

## A. Tabel Penilaian

No.	Pertanyaan	Kriteria Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan media pembelajaran microsite ini menarik dan membuat saya antusias untuk belajar.					✓
2.	Desain warna dan tata letak ( layout) media pembelajaran microsite ini nyaman dilihat dan tidak membuat mata lelah.				✓	
3.	Dengan menggunakan media microsite mampu memperdalam pengetahuan tentang materi oh,lingkunganku jadi rusak.					✓
4.	Dengan adanya media microsite membuat suasana belajar menyenangkan				✓	

5.	Dengan adanya media microsite membuat saya lebih tertarik untuk belajar IPAS					✓
6.	Materi yang disajikan dalam media ini menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami.				✓	
7.	Aktivitas dan latihan berbasis game pada media pembelajaran microsite ini seru dan menarik.					✓
8.	Ilustrasi (gambar dan video) pada media pembelajaran Microsite membantu saya lebih paham terhadap materi.				✓	
9.	Media pembelajaran microsite ini mendukung saya untuk bisa belajar secara mandiri dimanapun kapanpun.				✓	
10.	Saya akan merekomendasikan media microsite ini kepada teman-teman saya dan ingin menggunakan pada mata pelajaran lain di masa mendatang.					✓
Skor		20/25				
Total		45				

Jember, Februari 2025

Siswa SistShipma

Lampiran 13

Dokumentasi penelitian



Wawancara pendahuluan



Observasi pembelajaran IPAS



Wawancara peserta didik



Wawancara guru kelas V



Uji Kemenarikan media



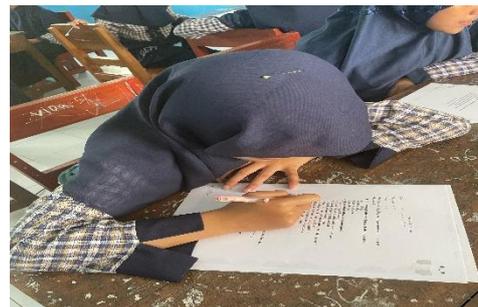
Pre test



SITAS ISLAM NE  
ACHMAD S  
EMBER



Implementasi media pembelajaran



Post test



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BIODATA PENULIS



Nama : Fardina Salsabilah Fitriyah  
 NIM : 212101040037  
 Tempat/tanggal Lahir : Lumajang/13 Desember 2002  
 Alamat : Dsn. Kalibendo Selatan, kec. Pasirian Kab. Lumajang,  
 Jawa Timur  
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
 No. HP : 085748532291  
 E-Mail : [fardinasalsabilahhh@gmail.com](mailto:fardinasalsabilahhh@gmail.com)  
 Riwayat Pendidikan : 1. MI Islamiyah Kalibendo  
 2. SMP Negeri 1 Pasirian  
 3. MAN Lumajang  
 4. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
 Riwayat Organisasi : Osis SMP Negeri 1 Pasirian  
 PMR WIRA MAN Lumajang