

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSIC
(KNOWLEDGE SCIENCE CUPBOARD)
PADA MATA PELAJARAN IPAS
MATERI INDONESIA KAYA RAYA KELAS V
DI SD ASSUNNIYYAH KENCONG JEMBER**

SKRIPSI



Oleh:
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**
Nurul Farida Yanti
J NIM. 212101040040

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSIC
(KNOWLEDGE SCIENCE CUPBOARD)
PADA MATA PELAJARAN IPAS
MATERI INDONESIA KAYA RAYA KELAS V
DI SD ASSUNNIYYAH KENCONG JEMBER**

SKRIPSI

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



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

Oleh:

Nurul Farida Yanti
NIM. 212101040040

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSIC
(KNOWLEDGE SCIENCE CUPBOARD)
PADA MATA PELAJARAN IPAS
MATERI INDONESIA KAYA RAYA KELAS V
DI SD ASSUNNIYAH KENCONG JEMBER**

SKRIPSI

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

Disusun Oleh:

Nurul Farida Yanti
212101040040

Disetujui Pembimbing

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


Abdul Karim, S.Pd.I., M.Pd.I
NIP. 198501142023211015

 Dipindai dengan CamScanner

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSIC
(KNOWLEDGE SCIENCE CUPBOARD)
PADA MATA PELAJARAN IPAS
MATERI INDONESIA KAYA RAYA KELAS V
DI SD ASSUNNIYAH KENCONG JEMBER

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

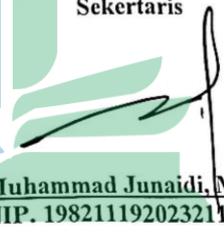
Hari: Senin
Tanggal: 19 Mei 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Fikri Aprivono S.Pd, M.Pd
NIP. 198804012023211026


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

Anggota:

1. Muhammad Kholil M.Pd ()

2. Abdul Karim S.Pd.I., M.Pd.I ()

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




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

 Dipindai dengan CamScanner

MOTTO

"مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا، سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ"

Artinya : "Barangsiapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga." (HR. Muslim, no. 2699)*



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

* Sahih Muslim Muslim bin al-Hajjaj, *Kitab Dhikr No. 2699* (Dar Ihya' al-Turath al-Arabi, n.d.), 553

PERSEMBAHAN

Segala puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, kekuatan, dan rahmat-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan penuh rasa syukur dan hormat, saya mempersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang telah memberikan dukungan, kasih sayang, dan motivasi:

1. Kepada Kedua orang tua tercinta penulis yakni (Bapak H Syafiudin dan Ibu Hj Sahema) Orang hebat yang selalu menjadi penyemangat penulis sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tidak henti hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta. Terimakasih untuk semuanya berkat do'a dan dukungannya penulis bisa berada dititik ini. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi umi dan aba harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian penulis.
2. Kakak terkasih, Tanzila yang memberikan semangat dan dukungan walaupun melalui celotehnya,tetapi penulis yakin dan percaya itu adalah sebuah bentuk dukungan dan motivasi.
3. Calon Suami Terbaik, Dendi Pribadi yang telah berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini,tenaga,pikiran,maupun materi, dan senantiasa sabar menghadapi penulis, Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan penulis hingga sekarang dan selalu menemani penulis saat berproses difase yang tidak mudah ini.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *KOSIC (Knowledge Science Cupboard)* pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya Kelas V di Sekolah Dasar Assunniyyah Kencong Jember.” Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini karena didukung oleh banyak orang tentunya. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., MM., CPEM selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas terselesainya skripsi 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 yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M. Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiya yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk melancarkan proses dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.

5. Bapak Abdul Karim, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku dosen Pembimbing Skripsi yang dengan sabar dan selalu memberi bimbingan, arahan, dan motivasi serta doa kepada penulis skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Dr. Dyah Nawangsari M.Ag. Selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasehat, dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini
7. Ibu Ira Nurmawati M.Pd. Selaku Validator ahli media yang telah bersedia membimbing dan memberikan arahnya dalam menyelesaikan media ini.
8. Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo S.Pd., M.Pd Selaku validator ahli materi yang telah bersedia membimbing dan memberikan arahnya dalam menyelesaikan media ini.
9. Ahmad Robithusirojuddin, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Assunniyyah Kencong Jember yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di instansi yang dipimpinnya
10. Ibu Siti Maimunatul Azizah S.Pd selaku guru kelas di SD Assunniyyah Kencong yang selalu membantu dalam memberikan bimbingan arahan serta motivasi selama peneliti melaksanakan penelitian.
11. Siswa siswi kelas VA SD Assunniyyah Kencong Jember yang sudah bersedia menjadi objek penelitian dalam penelitian ini.

Tiada kata yang dapat terucap selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan.

Jember, April 2025
Penulis

Nurul Farida Yanti
212101040040



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

ABSTRAK

Nurul Farida Yanti, 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran KOSIC (Knowledge Science Cupboa Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya di Kelas V SD Assunniyyah Kencong Jember.*

Kata kunci: Pengembangan Media, KOSIC, Hasil Belajar, IPAS, SD Assunniyyah Kencong, ADDIE

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di jenjang sekolah dasar menuntut adanya media yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan bermakna. Siswa kelas V secara kognitif berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media visual dan benda nyata untuk memahami konsep abstrak seperti kekayaan sumber daya alam Indonesia. Namun, hasil observasi di SD Assunniyyah Kencong Jember menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media konvensional yang terbatas. Akibatnya, siswa kurang terlibat aktif, cepat bosan, dan hasil belajar cenderung rendah. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran KOSIC yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar untuk meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ini menjawab empat rumusan masalah, yaitu: (1) bagaimana penerapan media pembelajaran KOSIC dalam proses pembelajaran IPAS, (2) bagaimana kelayakan media pembelajaran KOSIC berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media, (3) bagaimana kepraktisan media KOSIC menurut tanggapan guru dan siswa selama proses pembelajaran, dan (4) bagaimana keefektifan media KOSIC dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. Tujuan utamanya adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya layak dan praktis digunakan, tetapi juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa, sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang menyenangkan dan berpihak pada siswa.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Data dikumpulkan melalui berbagai instrumen, yaitu angket skala Likert (untuk menilai kelayakan dan kepraktisan), lembar observasi, wawancara guru dan siswa, serta pretest dan posttest. Untuk mengetahui efektivitas media KOSIC peneliti menggunakan rumus N-Gain, yang dapat menunjukkan tingkat peningkatan pemahaman siswa.

Hasil dari penerapan media pembelajaran KOSIC menunjukkan bahwa Media KOSIC mampu menarik perhatian siswa. Aktivitas pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga melihat secara langsung. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan bahwa media KOSIC mendapatkan persentase kelayakan sebesar 88% dengan kategori "sangat layak", sedangkan hasil validasi oleh ahli media menunjukkan persentase sebesar 96% dengan kategori "sangat layak". Selain itu, hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V dan siswa menunjukkan bahwa media ini praktis, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa di SD Assunniyyah Kencong. Hasil tes pretest dan posttest yang dianalisis menggunakan N-Gain, diperoleh rata-rata sebesar 0,70 yang termasuk dalam kategori "tinggi". Hal ini membuktikan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran KOSIC.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	16
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	16
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	17
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	18
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	20
G. Definisi Istilah.....	21
BAB II KAJIAN PUSTAKA	26
A. Penelitian Terdahulu	26
B. Kajian Teori.....	32
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	53

A. Model Penelitian dan Pengembangan	53
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	55
C. Uji Coba Produk.....	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	67
A. Profil SD Assunniyyah Knecong	67
B. Penyajian Data Uji Coba.....	71
C. Analisis Data	94
D. Revisi Produk.....	104
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	106
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi	106
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk	114
DAFTAR PUSTAKA.....	117
LAMPIRAN	



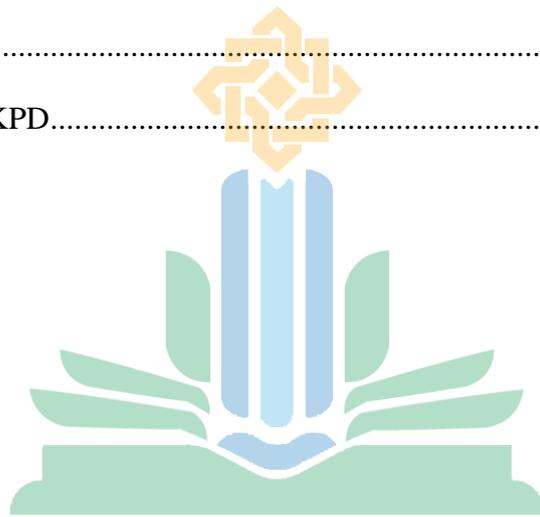
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

2.1 Penelitian Terdahulu	30
3.1 Kriteria Penilaian Skala Likert.....	62
3.2 Kriteria Ketentuan Pemberian Nilai.....	63
3.3 Kriteria Kelayakan Media dari Angket.....	65
4.1 Data Nama Peserta Didik Kelas VA.....	69
4.2 Angket Ahli Media	84
4.3 Angket Ahli Materi	85
4.4 Angket Ahli Pembelajaran	88
4.5 Hasil Validasi Angket Ahli Media.....	94
4.6 Hasil Validasi Angket Ahli Materi	96
4.7 Hasil Validasi Angket Ahli Pembelajaran.....	98
4.8 Data Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	99
4.9 Data Hasil Uji Coba Skala Besar.....	101
4.10 Data Peningkatan Hasil Belajar Siswa.....	102
4.11 Revisi Ahli Materi dan Ahli Media.....	105

DAFTAR GAMBAR

4.1 Pembuatan Struktur Lemari	80
4.2 Pemasangan Poster.....	81
4.3 Pemasangan Spiner Quis.....	82
4.4 Uji Coba Skala Kecil.....	87
4.5 Kegiatan Pendahuluan.....	90
4.6 Kegiatan Inti.....	91
4.7 Pengerjaan LKPD.....	92



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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang dipelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam dari materi yang sudah diajarkan.¹ Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori, namun bisa mempraktikkannya guna untuk masa yang akan datang dalam perkembangan zaman.²

Setiap peserta didik memiliki karakteristik, kebutuhan, lingkungan sosial, dan latar belakang budaya yang berbeda-beda.³ Di dalam kelas, kemampuan dan potensi peserta didik juga tidak selalu seragam. Beberapa siswa dapat menguasai materi dengan baik, sementara yang lain mungkin mengalami kesulitan dalam memahaminya. Keberagaman ini menjadi tantangan yang masih kurang diperhatikan dalam dunia pendidikan. Heterogenitas di antara Peserta didik dapat memengaruhi proses

¹ Gingga Prananda, Riyadi Saputra, and Zuhar Ricky, "Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Lagu Anak Dalam Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar," *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS* 8, no. 2 (2020): 304–14. <https://repository.unars.ac.id/id/eprint/238/>

² Septy Nurfadhillah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1," 2021. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/1288>

³ Sukma Ulandari and Desinta Dwi Rapita, "Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Memperkuat Karakter Peserta Didik," *Jurnal Moral Kemasyarakatan* 8, no. 2 (2023): 116–32. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JMK/article/view/8309>

pembelajaran.⁴ Peserta didik yang sesuai dengan pendekatan dan metode yang digunakan oleh guru cenderung lebih berhasil, sementara peserta didik yang tidak cocok dengan metode tersebut akan merasa kesulitan dan kurang termotivasi.⁵

Peserta didik dapat merasa bosan jika materi yang diajarkan tidak sesuai dengan kebutuhan belajar mereka, karena pembelajaran tidak mempertimbangkan perbedaan gaya belajar dan minat masing-masing. Hal ini tentu dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa merupakan indikator utama keberhasilan sistem pendidikan. Di tingkat sekolah dasar, pendekatan pembelajaran yang efektif sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal.⁶

Untuk mengatasi berbagai masalah dalam pembelajaran, penting untuk mengidentifikasi penyebab utama yang menghambat proses belajar mengajar, seperti kurangnya minat belajar siswa, keterbatasan sumber daya, atau metode pengajaran yang tidak efektif.⁷ Salah satu langkah yang dapat diambil adalah melalui pengembangan media yang dapat membantu siswa memahami konsep

⁴ Umar Umar and Arif Widodo, "Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Akademik Siswa Sekolah Dasar Di Daerah Pinggiran," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8, no. 2 (2022): 458–65, <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.2131>.

⁵ Nisma Badar and Arniati Bakri, "Strategi Pembelajaran Dengan Model Pendekatan Pada Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama Agar Tercapainya Tujuan Pendidikan," *JBES: Journal of Biology Education and Science* 2, no. 2 (2022): 1–15. <https://ejournal.isdikierahamalut.ac.id/index.php/jbes/article/view/335>

⁶ Roosy Rahmawati, Aminuddin Kasdi, and Yatim Riyanto, "Pengaruh Model Arias Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Memecahkan Masalah Dalam Pembelajaran Ips Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian* 6, no. 1 (2020): 1–10, <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n1.p1-10>. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/view/7278> Dasar : *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian* 6, no. 1 (2020): 1–10. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n1.p1-10>.

⁷ Tri Anna Sholikah, "Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box Pada Mata Pelajaran Korespondensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar (Studi Pada Siswa Kelas X Program Studi Administrasi Perkantoran Di SMK Ma'arif NU Mantup Lamongan)" (Universitas Negeri Malang, 2020):.54 <https://repository.um.ac.id/78826/>

dengan lebih jelas dan nyata.⁸ Media konkret, seperti alat peraga fisik, model, papan flanel, atau benda-benda yang bisa disentuh dan dilihat langsung, memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Pendekatan ini sangat bermanfaat terutama dalam mengajarkan konsep-konsep yang abstrak atau sulit dipahami hanya melalui penjelasan verbal, seperti dalam pelajaran matematika, sains, atau geografi.⁹ Dengan menggunakan media konkret, siswa dapat melihat, merasakan, dan mengamati fenomena yang sedang dipelajari, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Pengembangan media konkret yang kreatif dan sesuai dengan kurikulum dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, memperkuat pemahaman konsep, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran yang konkret dan interaktif sangat diperlukan untuk mengatasi kesulitan yang sering dialami siswa dalam memahami materi pelajaran yang bersifat abstrak,¹⁰ seperti pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Banyak konsep dalam IPAS, khususnya yang berkaitan dengan geografi dan keanekaragaman alam Indonesia, sulit dipahami hanya dengan penjelasan verbal atau gambar dua dimensi dalam buku teks. Untuk itu, diperlukan media yang dapat

⁸ Nurna L purnamasari, "Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK," *Pena SD* 5 (2023): 27. <https://www.studocu.id/id/document/universitas-muhammadiyah-surakarta/metode-penelitian/147-metode-addie-pada-pengembangan-media-interaktif-adobe-flash-pada-mata-pelajaran-tik/46264515>

⁹ Novi Ratna Dewi et al., *Pengembangan Media Dan Alat Peraga: Konsep & Aplikasi Dalam Pembelajaran IPA* (Penerbit Pustaka Rumah C1nta, 2021).:21 <https://books.google.co.id/books?>

¹⁰ Fima Ega Dita Br Tarigan, "Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box Pada Tema Menuju Masyarakat Sejahtera Kelas VI SD," *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan* 2, no. 1 (2022): 111–22. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1758>

menghubungkan siswa dengan materi secara langsung dan nyata. Salah satu solusi yang efektif adalah penggunaan KOSIC (Knowledge Science Cupboard), sebuah media pembelajaran yang didesain untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih konkret, interaktif, dan menyenangkan.

KOSIC berisi berbagai miniatur yang mewakili kekayaan alam Indonesia, seperti berbagai flora dan fauna yang ada di Indonesia. Selain miniatur, media ini juga dilengkapi dengan peta interaktif yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi geografi Indonesia dengan lebih mendalam. Dengan menggunakan miniatur ini, siswa dapat melihat dan mempelajari objek alam secara langsung, Peta interaktif yang ada di dalam KOSIC memberikan gambaran yang lebih jelas tentang lokasi geografis, kondisi alam, dan keanekaragaman hayati di Indonesia, yang memungkinkan siswa untuk memahami bagaimana fenomena alam terjadi dan bagaimana hubungan antara berbagai elemen geografi.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menekankan pentingnya peran guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas dan inovatif. Dalam pasal 8, disebutkan bahwa guru berhak untuk mengembangkan profesionalisme melalui peningkatan kemampuan dan kreativitas dalam mengajar. Hal ini memberikan dorongan bagi guru untuk terus berinovasi dalam metode pembelajaran, baik itu melalui penggunaan media pembelajaran yang kreatif maupun pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU No. 20 Tahun 2003),

tercantum bahwa pendidikan harus dapat mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, yang mencakup aspek kreativitas. Dengan demikian, guru diharapkan dapat mengembangkan berbagai metode dan media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, yang pada akhirnya akan mendorong perkembangan potensi siswa secara maksimal.

Media Pembelajaran Knowledge science cupboard disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran di pendidikan dasar. Tujuan utama pendidikan dasar adalah untuk memberikan bekal pengetahuan yang menyeluruh, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan memberdayakan siswa dengan keterampilan yang diperlukan.¹¹ Namun, keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kualitas kurikulum atau metode pembelajaran, melainkan juga oleh penggunaan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran yang baik dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan minat mereka untuk belajar.

Pengembangan media pembelajaran KOSIC (Knowledge Science Cupboard) dapat menjadi solusi kreatif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.¹² KOSIC ini dirancang untuk

¹¹ Septian Nur Ika Trisnawati et al., *Pengantar Pendidikan: Suatu Konsep Dan Teori*, 2023, <http://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/157.:42>
<http://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/157>

¹² Siska Aprilliani, "Pengembangan Media Pembelajaran Lemari Pintar Berbasis Literasi Dalam Kemampuan Membaca Peserta Didik Di Kelas Iii Sekolah Dasar," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2023): 5645–46, <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8936>.

menyimpan berbagai miniatur yang menggambarkan keanekaragaman alam Indonesia, seperti miniatur flora, fauna, dan objek-objek geografi yang khas dari berbagai wilayah di Indonesia. Selain itu juga terdapat peta Indonesia yang dapat membantu siswa memahami pembagian wilayah dan kekayaan alam yang tersebar di seluruh nusantara. Fitur spinner kuis di dalam lemari ini memberikan tantangan tambahan, di mana siswa dapat memutar spinner untuk mendapatkan pertanyaan seputar materi pembelajaran dan kemudian menjawabnya sebagai bagian dari permainan edukatif.

Menurut Sudjana, seorang ahli pendidikan dalam penelitian Halimah memaparkan bahwa penggunaan media konkret seperti ini dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam dan membantu siswa belajar secara aktif.¹³ Hal ini sejalan dengan pendapat Gagné seorang pakar pembelajaran dalam penelitian Zulfah memaparkan bahwa media pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran.¹⁴ Dengan menggunakan KOSIC ini, siswa dapat belajar sambil bermain, menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, dan mendalam. Pengembangan media ini juga dapat memperkaya pengalaman belajar dengan mengenalkan lebih banyak informasi mengenai kekayaan alam Indonesia secara langsung dan konkret.

<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8936>.

¹³ Nur Halimah and Adiyono Adiyono, “Unsur-Unsur Penting Penilaian Objek Dalam Evaluasi Hasil Belajar,” *EDUCATIONAL JOURNAL: General and Specific Research* 2, no. 1 (2022): 160–67.

<https://adisampublisher.org/index.php/edu/article/view/84>

¹⁴ Silvie Afifatuz Zulfah and Mukhoiyaroh Mukhoiyaroh, “Penerapan Teori Pemrosesan Informasi Robert M. Gagne Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDI Al-Mubarak Surabaya,” *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education* 6, no. 2 (2022): 144–57. <https://jurnalfaktarbiyah.iainkediri.ac.id/index.php/edudeena/article/view/498>

Salah satu bidang studi yang diajarkan disekolah untuk mencapai tujuan tersebut yaitu dengan adanya mata pelajaran IPAS . Pembelajaran IPAS atau kepanjangan dari Ilmu Pengetahuan dan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar tentang fenomena alam, sosial, serta budaya di sekitar siswa.¹⁵ Pada kelas V SD, materi IPAS yang diajarkan meliputi berbagai topik yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa, salah satunya adalah materi Indonesiaku Kaya Raya. Materi ini bertujuan untuk mengenalkan siswa pada kekayaan alam dan budaya yang dimiliki oleh Indonesia, mulai dari keanekaragaman flora dan fauna, sumber daya alam, hingga kebudayaan yang sangat beragam dari setiap daerah di Indonesia. Pengenalan ini tidak hanya bertujuan untuk memperkaya wawasan siswa, tetapi juga untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air dan kebanggaan terhadap identitas bangsa.

Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS, banyak ditemukan kendala yang menghambat pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Salah satu permasalahan utama adalah metode penyampaian yang kurang menarik dan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Penggunaan media yang terbatas, seperti buku teks atau gambar statis, sering kali tidak dapat menggambarkan dengan baik keberagaman dan keindahan alam Indonesia. Materi yang berhubungan dengan kekayaan alam dan budaya Indonesia sangat luas dan beragam, sehingga membutuhkan pendekatan yang lebih menyeluruh

¹⁵ Dian Andesta Bujuri and Masnun Baiti, "Pengembangan Bahan Ajar IPA Integratif Berbasis Pendekatan Kontekstual," *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 5, no. 2 (2019): 184–97. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/3173>

dan menarik agar siswa lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang diberikan.¹⁶

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 24 Oktober 2024 di SD Assunniyyah Kencong Jember, menunjukkan beberapa kendala yang memengaruhi efektivitas pembelajaran. Guru umumnya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dengan sedikit atau tanpa media pendukung visual, sehingga materi yang disampaikan seringkali bersifat abstrak dan kurang menarik bagi siswa. Akibatnya, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah; sebagian besar siswa tampak pasif, kurang fokus, dan kurang termotivasi untuk aktif bertanya atau berdiskusi.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang terbatas membuat siswa kesulitan memahami konsep-konsep yang bersifat kompleks dan membutuhkan visualisasi, seperti fenomena alam dan sosial yang dipelajari dalam mata pelajaran IPAS. Interaksi antara guru dan siswa juga cenderung minim, sehingga suasana pembelajaran kurang kondusif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Waktu pembelajaran seringkali terbuang karena guru harus menjelaskan materi secara berulang agar siswa dapat memahami, tanpa dibantu media yang mendukung. Dengan demikian, observasi sebelum penelitian ini menegaskan adanya kebutuhan

¹⁶ Valentina Rossi Wibowo, Kharisma Eka Putri, and Bagus Amirul Mukmin, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar," *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 3, no. 1 (2022): 58–69. <https://jurnal.ciptamediaharmoni.id/index.php/ptk/article/view/119>

pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.¹⁷

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan guru kelas Ibu Siti Maimunatul Azizah S.pd, pada tanggal 24 Oktober 2024 di SD Assunniyyah Kencong Jember terungkap beberapa kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Guru menyampaikan bahwa metode pembelajaran yang selama ini digunakan masih dominan ceramah dan tanya jawab, sehingga keterlibatan siswa kurang optimal. Menurut guru, "Metode yang saya gunakan selama ini membuat siswa cenderung pasif, mereka lebih banyak mendengarkan daripada berpartisipasi aktif."

Ibu Azizah juga mengungkapkan bahwa keterbatasan media pembelajaran menjadi salah satu faktor utama yang menghambat pemahaman siswa. "Saya jarang menggunakan media visual atau alat peraga karena keterbatasan alat dan waktu. Padahal, materi IPAS seringkali bersifat abstrak dan sulit dipahami siswa jika hanya dijelaskan secara verbal," jelas guru tersebut.¹⁸

Selain itu, Ibu Azizah mengakui bahwa motivasi dan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS masih perlu ditingkatkan. Ia mengatakan, "Beberapa siswa tampak kurang tertarik dan mudah bosan selama pelajaran berlangsung, sehingga mereka tidak fokus dan tidak aktif bertanya." Guru juga menilai bahwa interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran

¹⁷ "Observasi, Oleh Peneliti, Jember 24 Oktober 2024," n.d.

¹⁸ "Wawancara Di SD Assunniyyah Kencong," n.d.

masih kurang optimal. Menurutnya, “Saya sering kali kesulitan memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk bertanya atau berdiskusi secara aktif karena keterbatasan waktu dan kondisi kelas.” Dari hasil wawancara ini, terlihat bahwa guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi IPAS.

Media ini diharapkan dapat menambah semangat peserta didik, peserta didik aktif dalam pembelajaran dan tidak mudah bosan. Media pembelajaran KOSIC ini termasuk jenis media pembelajaran yang memberikan daya tarik tersendiri bagi peserta didik. Pemilihan media merupakan suatu putusan dan penentuan mengenai kesesuaian jenis media yang akan dipakai pada proses pembelajaran.¹⁹

Media pembelajaran KOSIC (*Knowledge Science Cupboard*) merupakan inovasi alat bantu belajar yang dirancang untuk mempermudah penyampaian materi pelajaran secara interaktif, menarik, dan menyenangkan. Media ini berbentuk miniatur lemari yang memiliki beberapa kompartemen atau laci, yang di dalamnya terdapat informasi, gambar, atau alat bantu lainnya sesuai dengan materi pembelajaran. Pada tema Indonesiaku Kaya Raya untuk siswa kelas 5, KOSIC dirancang untuk membantu siswa mengenali dan memahami kekayaan alam, budaya, dan potensi sumber daya yang dimiliki oleh bangsa Indonesia.

Tema Indonesiaku Kaya Raya mencakup berbagai subtema, seperti

¹⁹ Edhy Rustan, Sitti Munawwarah, and Hisbullah Hisbullah, “Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Figur Kedaerahan,” *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)* 9, no. 1 (2022): 79–92.

keberagaman hasil bumi, flora dan fauna khas Indonesia, serta warisan budaya dari berbagai daerah. Dalam media ini, setiap kompartemen dalam KOSIC dirancang untuk menyajikan informasi secara visual, tekstual, dan praktis, sehingga siswa dapat mengeksplorasi materi secara mendalam. Melalui pendekatan multisensori, KOSIC membantu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan minat belajar siswa, sekaligus memberikan pemahaman mendalam tentang materi Indonesiaku Kaya Raya. Media ini juga berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital. Dengan demikian, KOSIC menjadi pilihan media pembelajaran yang relevan dan efektif untuk pembelajaran kelas 5.²⁰

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat atau sarana yang dapat membantu pendidik menyampaikan materi dengan lebih efektif, menarik, dan interaktif.²¹ Anak-anak pada usia pendidikan dasar memiliki karakteristik pembelajaran yang unik, seperti kecenderungan untuk belajar melalui visualisasi, aktivitas konkret, dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi elemen yang sangat penting dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

²⁰ Yuni Kartika, James Marudut, and Rekaza Akbar, "Efektivitas Media Pembelajaran Lemari Wawasan (Lemas) Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Oleh Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Lawe Alas Tahun Pembelajaran 2022/2023," *Tuwah Pande: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 2 (2023): 173–84, <https://doi.org/10.55606/tuwahpande.v2i2.314>.

²¹ Elisa Diah Masturah, Luh Putu Putrini Mahadewi, and Alexander Hamonangan Simamora, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Book Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar," *Jurnal EDUTECH Undiksha* 6, no. 2 (2018): 212–21. <https://jurnal.iainambon.ac.id/index.php/lpd/article/view/5421>

Pengembangan media dalam Islam, penggunaan media pembelajaran bisa sangat beragam dan fleksibel. Media ini tidak terbatas pada satu bentuk saja, seperti teks atau buku. Segala bentuk alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pengetahuan, termasuk gambar, suara, teknologi digital, serta pengalaman langsung, adalah bagian dari media pembelajaran. Seperti yang diterangkan dalam berbagai hadis, pengajaran tidak hanya dilakukan melalui lisan, tetapi juga melalui contoh-contoh kehidupan nyata. Contoh dari hal ini adalah penggunaan alam sebagai media pembelajaran. Dalam surat Ali imran ayat 190 disebutkan :

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمُوتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ

Artinya *“Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi serta pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal.”*

Maksud dari ayat ini adalah mengajarkan bahwa segala sesuatu yang ada di alam semesta ini, dari langit hingga bumi, adalah tanda-tanda kebesaran Allah yang dapat dipelajari dan dipahami oleh mereka yang menggunakan akalanya. Media pembelajaran alam dapat berupa pengamatan terhadap fenomena alam seperti matahari terbit, pergerakan bintang, pergantian siang dan malam, serta siklus hidup di alam yang menunjukkan keteraturan dan keharmonisan ciptaan Allah. Ini semua dapat digunakan sebagai sarana untuk belajar, mengajarkan sains, agama, atau filosofi kehidupan yang lebih dalam. Media pembelajaran yang melibatkan pengamatan langsung atau eksperimen juga dapat mengajarkan siswa tentang hukum-hukum alam yang ada, seperti

dalam fisika, biologi, atau geografi, yang dapat dihubungkan dengan penciptaan langit dan bumi.²²

Media pembelajaran dapat mencakup segala hal yang digunakan untuk memperkenalkan dan menyampaikan ilmu, dan dalam konteks ini, alam semesta itu sendiri adalah media pembelajaran yang luar biasa. Oleh karena itu, menggunakan media yang melibatkan observasi dan refleksi terhadap alam adalah cara yang sangat relevan untuk mengajarkan nilai-nilai dalam Islam dan mengaitkannya dengan ilmu pengetahuan, yang dapat memperdalam pemahaman tentang kebesaran Allah.

Pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang, mengembangkan, dan menyusun berbagai jenis media atau alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Konsep pengembangan media pembelajaran mencakup beberapa prinsip dan tahapan yang harus dipertimbangkan agar media pembelajaran efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.²³ Mengembangkan media pembelajaran memiliki berbagai alasan penting yang dapat memperbaiki dan memperkaya proses belajar mengajar. Seperti Meningkatkan Hasil Belajar siswa, Menyesuaikan dengan gaya belajar siswa, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Secara keseluruhan, mengembangkan media pembelajaran bukan hanya tentang memperkaya materi

²² Siti Nur Azizah, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits," *Jurnal Literasiologi* 6 no. 1 (2021) 556563.:112 <https://www.neliti.com/publications/556563/media-pembelajaran-dalam-perspektif-al-quran-dan-al-hadits>

²³ Angga Wahyudi, Ririn Dwi Agustin, and Mika Ambarawati, "Pengembangan Media Aplikasi Geotri Pada Materi Geometri Berbasis Mobile Learning," *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik* 3, no. 2 (2022): 62–70. <https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/article/view/2288>

yang diajarkan, tetapi juga tentang menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, inklusif, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era modern.

Media dalam pengertian pendidikan adalah instrumen penting yang dianggap dapat menentukan tingkat keberhasilan dalam sebuah proses pembelajaran. Terdapat 4 jenis media pembelajaran, yaitu : media visual, media audio, media audio visual dan media interaktif. Media visual dapat berupa gambar dan video, media audio dapat berupa radio dan rekaman suara, media audio visual dapat berupa film bersuara, gambar bersuara atau animasi, dan media interaktif dapat berupa video pembelajaran, buku digital, games digital, powerpoint dan sebagainya.²⁴

Media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi, tujuan pembelajaran, kebutuhan, kondisi siswa dan juga harus memperhatikan efektifitas dan efisiensi dari media tersebut, maka media pembelajaran dinilai mempunyai manfaat untuk peserta didik. Karena media pembelajaran digunakan untuk menyalurkan informasi atau pengetahuan antara dua pihak yang berinteraksi dengan terencana, tersusun dan terarah agar materi menjadi lebih mudah dipahami.

Penelitian ini mengacu pada beberapa penelitian terdahulu yaitu yang dilakukan oleh Yuni Kartika dalam penelitiannya yaitu Efektivitas media pembelajaran KOSIC terhadap kemampuan menulis teks deskripsi oleh siswa kelas VII SMP N 3 Lawe Alas.²⁵ Peneliti kedua oleh Sheli Ameylia Pratiwi

²⁴ Hamzah Pagarra, Ahmad Syawaluddin, and Wawan Krismanto, "Media Pembelajaran" (Badan Penerbit UNM, Makassar., 2022):240 <https://badanpenerbit.unm.ac.id/media-pembelajaran/>

²⁵ Yuni Kartika, James Marudut, and Rekaza Akbar, "Efektivitas Media Pembelajaran Lemari Wawasan (Lemas) Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Oleh Siswa Kelas Vii Smp

dalam penelitiannya yaitu Pengembangan Media Lemari Pencernaan manusia untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN Ngronggo 5.²⁶

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya, bahwa pada penelitian ini menghasilkan produk pengembangan berupa media K O S I C . Pada pengembangan media KOSIC ini peneliti memodifikasi dengan menambahkan gambar peta indonesia dan miniatur flora dan fauna sebagai kekayaan alam yang ada di indonesia wilayah bagian tengah timur dan barat. Tersedia kantong soal dan spinner quis di pintu lemari.

Hasil belajar merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran. Secara umum, hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku atau kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, baik yang mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), maupun psikomotorik (keterampilan). Sudjana (2009) juga menyebutkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah melalui proses pembelajaran, yang tidak hanya mencakup aspek pengetahuan tetapi juga keterampilan dan nilai.²⁷ Selain itu, menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006), hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa sebagai akibat dari pengalaman belajar, yang dapat diukur melalui tes maupun observasi. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh

Negeri 3 Lawe Alas Tahun Pembelajaran
 2022/2023.”<https://doi.org/10.55606/tuwahpande.v2i2.314>.
<https://tuwahpande.com/index.php/tuwahpande/article/view/314>

²⁶ Sheli Ameylia Pratiwi, “Pengembangan Media Lemari Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Ngronggo 5” (IAIN Kediri, 2024).<https://etheses.iainkediri.ac.id/13277/>

²⁷ Pratiwi.<https://etheses.iainkediri.ac.id/13277/>

berbagai faktor, baik dari dalam diri siswa seperti motivasi, minat, dan kesiapan belajar, maupun dari luar seperti lingkungan belajar, metode pembelajaran, serta media yang digunakan oleh guru.²⁸ Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk menunjang peningkatan hasil belajar siswa secara optimal.

Peneliti memilih mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) sebagai fokus penelitian karena beberapa alasan penting. Pertama, IPAS merupakan mata pelajaran baru dalam Kurikulum Merdeka yang menggabungkan konsep-konsep IPA dan IPS secara integratif. Karena sifatnya yang masih baru, guru dan siswa masih dalam tahap penyesuaian terhadap pendekatan pembelajaran, termasuk penggunaan media. Kedua, materi yang terdapat dalam IPAS memiliki karakteristik yang kompleks, yakni memadukan antara konsep konkret dan abstrak, seperti materi “Indonesiaku Kaya Raya” yang membahas kekayaan alam dan budaya Indonesia. Materi semacam ini membutuhkan media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat memahami dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Ketiga, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, ditemukan bahwa minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah, yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif. Keempat, IPAS memiliki potensi besar dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan eksploratif pada siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan dan

²⁸ Pagarra, Syawaluddin, and Krismanto, “Media Pembelajaran.”:240 <https://badanpenerbit.unm.ac.id/media-pembelajaran/>

keterlibatan siswa secara langsung. Melalui pengembangan media pembelajaran KOSIC (Knowledge Science Cupboard), peneliti berharap dapat menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kontekstual bagi siswa kelas V Sekolah Dasar.

Adapun pemilihan media pembelajaran KOSIC (*knowledge science cupboard*) didasarkan pada kemampuan media ini untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih konkret dan interaktif. Di SD Assunniyyah Kencong, pendekatan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan kontekstual menjadi salah satu fokus utama. Penggunaan media pembelajaran KOSIC (Knowledge Science Cupboard) yang menyajikan materi dengan cara yang lebih konkret dan interaktif, seperti miniatur kekayaan alam Indonesia, peta, dan spinner kuis, sangat relevan dengan prinsip pembelajaran aktif yang diterapkan di sekolah ini. Penggunaan media ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran dan membantu memahami konsep-konsep yang abstrak dengan lebih mudah.

Peneliti memilih judul ini karena berfokus pada upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan pendekatan yang berbeda. Mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) sering kali dianggap sulit oleh siswa, terutama dalam hal pemahaman konsep-konsep geografi dan keanekaragaman alam Indonesia. Dengan menggunakan lemari ilmu pengetahuan yang berisi miniatur dan peta, penulis berharap dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih konkret dan menarik, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar

siswa. SD Assunniyyah berprinsip mengedepankan pembelajaran aktif dan kreatif, bisa mengimplementasikan media ini untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran IPAS, terutama geografi dan keanekaragaman alam Indonesia. Dengan menggunakan media visual yang menarik, seperti miniatur dan peta, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga tertarik untuk belajar lebih dalam, sehingga tujuan pendidikan di SD Assunniyyah untuk mengembangkan kemampuan intelektual dan karakter siswa dapat tercapai secara lebih efektif.

Penggunaan Media Pembelajaran KOSIC diharapkan bisa membantu peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan hasil belajar dan memudahkan peserta didik dalam memahami mata pembelajaran IPAS khususnya pada materi Indonesiaku Kaya Raya. Sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran Matematika dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran KOSIC (*Knowledge Science Cupboard*) pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya Kelas V di Sekolah Dasar (SD) Assunniyyah Kencong Jember.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana Penerapan Pengembangan Media Pembelajaran KOSIC (*Knowledge Science Cupboard*) pada mata Pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya Kelas V di Sekolah Dasar (SD) Assunniyyah Kencong Jember?

2. Bagaimana Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *KOSIC (Knowledge Science Cupboard)* pada mata Pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya Kelas V di Sekolah Dasar (SD) Assunniyyah Kencong Jember?
3. Bagaimana Kepraktisan Media Pembelajaran *KOSIC (Knowledge Science Cupboard)* pada mata Pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya Kelas V di Sekolah Dasar Assunniyyah Kencong Jember?
4. Bagaimana Keefektifan Media Pembelajaran *KOSIC (Knowledge Science Cupboard)* pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya Kelas V di Sekolah Dasar Assunniyyah Kencong Jember.

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

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

1. Untuk Menganalisis Penerapan Pengembangan Media Pembelajaran *KOSIC (Knowledge Science Cupboard)* untuk pada mata Pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya Kelas V di Sekolah Dasar Assunniyyah Kencong Jember.
2. Untuk mengetahui Kelayakan dari Media Pembelajaran *KOSIC (Knowledge Science Cupboard)* pada mata Pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya Kelas V di Sekolah Dasar (SD) Assunniyyah Kencong Jember.
3. Untuk Mengetahui Kepraktisan Media Pembelajaran *KOSIC (Knowledge Science Cupboard)* pada mata Pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya Kelas V di Sekolah Dasar Assunniyyah Kencong Jember.

4. Untuk Mengetahui Keefektifitasan Media Pembelajaran *KOSIC* (*Knowledge Science Cupboard*) pada mata Pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya Kelas V di Sekolah Dasar Assunniyyah Kencong Jember.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian yang ingin di capai ialah sebagai berikut:

1. Media *KOSIC* dikembangkan pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya raya.
2. Media berbentuk seperti Lemari berbahan dasar kayu, yang terdiri dari beberapa rak di setiap raknya terdapat gabus dan dilapisi kain untuk menancapkan miniature yang dihias semenarik mungkin.
3. *KOSIC* memiliki 5 Rak dengan layer yang berbeda pada masing-masing Rak. Rak pertama penjelasan materi tentang Negara agraris berisi miniature tentang kehidupan didaratan, Rak kedua berisi tentang Negara maritime berisi tentang miniature kehidupan masyarakat didekat laut. Rak ke 3 dan 4 berisi tentang flora dan fauna yang ada di Indonesia, rak ke 5 berisi tentang sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui, masing masing pintu lemari berisi amplop belajar dan spinner quis.

E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Penelitian dan Pengembangan pada media *KOSIC* memiliki beberapa manfaat teoritis yang signifikan terutama dalam memberikan

kontribusi pada pengembangan teori-teori pembelajaran yang mengutamakan penggunaan media pembelajaran konkret dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis objek nyata, seperti lemari ilmu pengetahuan, dalam konteks pendidikan dasar. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menguji dan mengembangkan konsep-konsep dalam teori pembelajaran konstruktivisme, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung siswa dalam membangun pengetahuan. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan landasan teoritis bagi pengembangan metode dan media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif, serta memberi wawasan baru mengenai bagaimana media pembelajaran konkret dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan aktif, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton.
- 2) Memudahkan pemahaman siswa dalam memahami materi yang berkaitan dengan kekayaan alam dan budaya Indonesia.
- 3) Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan menganalisis kekayaan alam Indonesia, serta mempertimbangkan dampaknya terhadap lingkungan dan masyarakat.

b. Bagi Guru

- 1) Mempermudah penyampaian materi dalam menjelaskan konsep-konsep yang sulit dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa.
- 2) Meningkatkan Variasi dalam Metode Pembelajaran yang lebih dinamis dan tidak membosankan.
- 3) Mendorong Guru untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang efektif

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan Sekolah dapat memanfaatkan media untuk mendukung pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, yang sejalan dengan kurikulum yang terus berkembang. Dalam jangka panjang, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengembangan metode pengajaran yang lebih efektif, serta meningkatkan reputasi sekolah sebagai institusi yang berkomitmen untuk menyediakan pendidikan berkualitas dengan menggunakan pendekatan yang up-to-date dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

d. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman langsung dalam mengembangkan media pembelajaran KOSIC (*Knowledge Science Cupboard*).

e. Bagi Peneliti lain

Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan rekomendasi untuk penelitian lanjutan dengan topic yang sama.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan media ini, diantaranya:

1. Penggunaan media KOSIC akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep materi indonesiaku kaya raya
2. Media KOSIC berisi berbagai macam miniature kekayaan alam di Indonesia, flora dan fauna sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan rasa cinta tanah air.
3. Media KOSIC dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan berinteraksi langsung pada benda atau materi yang disimpan dalam lemari tersebut.
4. Media KOSIC mudah digunakan dimana saja, baik diluar ruangan maupun dalam ruangan.

Keterbatasan penelitian pada penelitian ini:

1. Media ini berbasis mencocokkan sehingga kurang efektif bagi siswa yang memiliki daya ingat rendah.
2. Media ini bergantung pada ketersediaan bahan-bahan fisik (misalnya, kartu bergambar, miniatur produk alam, atau alat peraga lainnya). Jika bahan-bahan ini tidak cukup atau rusak, maka efektivitas media ini bisa berkurang.
3. Efektivitas media ini sangat bergantung pada kreativitas dan keterampilan guru dalam mengatur, mengelola, dan memfasilitasi siswa agar dapat belajar dengan cara yang menarik dan interaktif menggunakan objek yang ada di dalam lemari.
4. Ukurannya yang cukup besar, sehingga membutuhkan ruang yang cukup

luas untuk penempatannya di kelas, karena konstruksinya berbentuk lemari dengan komponen fisik yang tidak fleksibel, media ini menjadi kurang praktis untuk dipindahkan dari satu kelas ke kelas lain. Hal ini tentu menjadi tantangan tersendiri bagi guru, terutama jika media akan digunakan secara bergantian oleh beberapa rombongan belajar atau harus disimpan di ruang tertentu. Keterbatasan ini menjadi bahan evaluasi bagi pengembangan media KOSIC di masa mendatang agar lebih portabel tanpa mengurangi nilai fungsional dan estetikanya.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam penelitian ini Pengembangan Media pembelajaran adalah proses menciptakan, merancang, dan menerapkan berbagai alat atau sumber daya yang dapat mendukung dan memperkaya proses pembelajaran.

2. KOSIC (*Knowledge Science Cupboard*)

Dalam penelitian ini KOSIC adalah media pembelajaran berbentuk lemari kayu yang didalamnya terdapat berbagai materi pembelajaran terkait dengan topic tertentu dan dirancang untuk membantu siswa kelas V dalam memahami kekayaan alam, budaya, dan sejarah Indonesia melalui pendekatan yang interaktif dan menarik. Lemari ini terbuat dari bahan kayu yang kuat (Triplek) dan tahan lama, dengan dimensi yang cukup besar untuk menampung berbagai miniatur, peta, dan alat peraga lainnya. Pada bagian dalam lemari terdapat beberapa rak atau kompartemen yang

diatur secara sistematis, memungkinkan penyimpanan materi pembelajaran seperti miniatur kekayaan alam Indonesia, model geografi, dan peta yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa. Lemari ini juga dilengkapi dengan spinner kuis yang bisa digunakan untuk permainan edukatif, di mana siswa dapat memutar spinner untuk memilih pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari. Desain lemari kayu ini mengutamakan fungsionalitas dan kemudahan akses, sehingga memudahkan guru dalam mengorganisir materi ajar dan membantu siswa belajar dengan cara yang lebih praktis dan menyenangkan. Selain itu, permukaan luar lemari dapat dilengkapi dengan label atau gambar yang memudahkan siswa dalam mengenali materi yang disimpan di dalamnya.

3. Pembelajaran IPAS

Dalam penelitian ini Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah cara belajar yang menggabungkan dua jenis ilmu, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Di sekolah dasar, pembelajaran ini bertujuan untuk membantu siswa memahami berbagai hal tentang dunia alam dan kehidupan sosial di sekitar mereka. Tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman holistik kepada siswa mengenai fenomena alam dan dampaknya terhadap masyarakat, serta bagaimana interaksi antara keduanya dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari.

Dengan menggunakan KOSIC, siswa dapat berinteraksi dengan berbagai objek nyata yang menggambarkan flora, fauna, dan fenomena

alam Indonesia, yang membuat pembelajaran lebih menarik dan memudahkan mereka untuk memahami materi yang diajarkan. Selain itu, KOSIC juga dilengkapi dengan fitur spinner kuis untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui permainan edukatif, di mana mereka dapat menjawab pertanyaan berdasarkan materi yang dipelajari.



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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Terdahulu

1. Jurnal ini di tulis oleh Oktianingsih Ari Rusmianto ,M. Iqbal Baihaqi,Minto Santoso dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Lemari Pintar Tema Lingkungan Sahabat Kita Untuk Siswa Kelas V SD/MI”²⁹

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran lemari pintar pada siswa kelas V SD/MI dan mengetahui respon siswa terhadap simulasi instruksional media pembelajaran lemari pintar untuk siswa kelas V SD/MI. Metode yang digunakan ialah (Research and Development), dengan mengadopsi langkah penelitian model Borg and Gall hanya sampai tujuh tahapan.

Hasil kelayakan dari validator ahli media 84%, ahli materi 90% dan ahli bahasa 82%. Maka media pembelajaran lemari pintar layak digunakan untuk pembelajaran. Hasil angket respon siswa terhadap media memiliki rata-rata 89%. Langkah-langkah media pembelajaran lemari pintar terdiri dari 8 langkah tahapan.

2. Jurnal ini ditulis oleh Siska Aprilliani dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Lemari Pintar berbasis literasi dalam kemampuan membaca peserta didik di kelas III Sekolah Dasar”³⁰

²⁹ Oktianingsih Ari Rusmianto, Muhammad Iqbal Baihaqi, and Santoso Minto, “Pengembangan Media Pembelajaran Lemari Pintar Tema Lingkungan Sahabat Kita Untuk Siswa Kelas V SD/MI,” *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora* 2, no. 4 (2021): 7815–22. <https://jurnaluniv45sby.ac.id/index.php/Dewantara/article/view/1698>

³⁰ Aprilliani, “Pengembangan Media Pembelajaran Lemari Pintar Berbasis Literasi Dalam

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media lemari pintar dalam kemampuan membaca peserta didik kelas III SD dan untuk mengetahui kelayakan media lemari pintar dalam kemampuan membaca peserta didik kelas III SD. Jenis penelitian yang dipergunakan yakni metode Research and Development (R&D). Desain penelitian yang digunakan mengacu pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang telah dikembangkan oleh Sugiyono yaitu analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain uji ahli, revisi produk, dan uji coba produk (uji coba terbatas). Penelitian dilakukan di SDN Gabus 03.

Hasil penelitian ini adalah media yang dikembangkan memiliki mendapatkan rata-rata skor validasi ahli sebesar 94% sehingga mendapat kategori "sangat layak" dan mendapat rata-rata skor sebesar 93,6% dari data angket respon siswa dan masuk dalam kategori "sangat baik". Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran lemari pintar ini layak digunakan.

3. Thesis ini ditulis oleh Nabila dan Shanty, Isnaini Leo dan Loren, Fabio Testy Ariance dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Lemari Pintar pada Teks Persuasi siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 15 Tanjung Pinang Tahun Pelajaran 2022/2023”.³¹

Kemampuan Membaca Peserta Didik Di Kelas Iii Sekolah Dasar.”:294-297
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8936>.

³¹ Nabila, Isnaini Leo Shanty, and Fabio Testy Ariance Loren, “Pengembangan Media Pembelajaran Lemari Pintar Pada Materi Teks Persuasi Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 15 Tanjung Pinang Tahun Pelajaran 2022/2023” (Universitas Maritim Raja Ali Haji, 2024): 74 <http://repositori.umrah.ac.id/6664/>

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran lemari pintar pada materi teks persuasi siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 15 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2022/2023, dengan mengukur uji validasi dan uji kepraktisan dari media yang telah dikembangkan. Model penelitian pengembangan yang digunakan penelitian ini yaitu model 4D (Four-D) yang diawali dengan tahap pendefinisian (define), tahap perancangan (design), dan tahap pengembangan (development).

Hasil penelitian ini, berdasarkan uji validasi media oleh ahli media yaitu 92% dengan kualifikasi penilaian “sangat valid”. berdasarkan uji validasi materi oleh ahli media yaitu 80% dengan kualifikasi “valid”. berdasarkan uji kepraktisan guru yaitu 80% dengan kualifikasi penilaian “praktis”. berdasarkan uji kepraktisan kelompok kecil yaitu 92% dengan kualifikasi penilaian “sangat praktis”, dan uji kepraktisan kelompok besar yaitu 89% dengan kualifikasi penilaian “sangat praktis”.

4. jurnal ini ditulis oleh Yuni Kartika, James Marudut dan Rekaza Akbar dengan judul “Efektivitas media pembelajaran Lemari Wawasan (LEMAS) terhadap kemampuan menulis Teks Deskripsi Oleh siswa kelas VII SMPN 3 Lawe Alas Tahun Pembelajaran 2022/2023”.³²

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran lemari wawasan (lemas) terhadap kemampuan menulis

³² Yuni Kartika, James Marudut, and Rekaza Akbar, “Efektivitas Media Pembelajaran Lemari Wawasan (Lemas) Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Oleh Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Lawe Alas Tahun Pembelajaran 2022/2023.”:44 <https://doi.org/10.55606/tuwahpande.v2i2.314>. <https://tuwahpande.com/index.php/tuwahpande/article/view/314>

teks deskripsi oleh siswa kelas VII SMP Negeri 3 Lawe Alas Tahun Pembelajaran 2022/2023. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan rancangan one group pretest and posttest design dengan analisis data menggunakan uji “t”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata tes awal kemampuan menulis teks deskripsi oleh siswa sebesar 47,10 dan termasuk dalam kategori kurang, dengan standar deviasinya sebesar 6,10 dan mengalami peningkatan nilai hasil tes akhirnya dengan nilai rata-rata sebesar 75 dan termasuk dalam kategori baik, dengan standard deviasinya sebesar 5,07. Dari pengujian hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 61,98$ dan di konsultasikan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% = 2,026 dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $61,98 > 2,026$ maka hipotesis di terima. Jadi dapat disimpulkan bahwa Ada efektivitas Media Pembelajaran Lemari Wawasan (Lemas) Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Oleh Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Lawe Alas Tahun Pembelajaran 2022/2023.

5. Thesis ini ditulis oleh Sheli Ameylia Pratiwi, dengan judul “Pengembangan Media Lemari Pencernaan Manusia Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi system pencernaan manusia Kelas V SDN Ngronggo 5”.³³

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui prosedur pengembangan media lemari pencernaan manusia, kelayakan media lemari pencernaan

³³ Pratiwi, “Pengembangan Media Lemari Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Ngronggo 5.”:69 <https://etheses.iainkediri.ac.id/13277/>

manusia, minat belajar peserta didik setelah menggunakan media lemari pencernaan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah RND menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: 1) Analysis (analisis); 2) design (perencanaan), 3) development (pengembangan); 4) implementation (implementasi); 5) evaluation (evaluasi).

Hasil penelitian ini adalah media lemari pencernaan manusia dari ahli media mendapatkan skor presentase 84,2% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi ahli materi 1 mendapatkan presentase 84,2% dengan kategori sangat layak dan hasil ahli materi 2 mendapatkan presentase 100% dengan kategori sangat layak. Hasil analisis data angket minat belajar menunjukkan Presentase minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan media meningkat sebanyak 15%. Rata-rata presentase sebelum menggunakan media yaitu 59% dan setelah menggunakan media yaitu 74%.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Persamaan	Perbedaan
1.	Oktianingsih Ari Rusmianto ,M. Iqbal Baihaqi,Minto Santoso “Pengembangan Media Pembelajaran Lemari Pintar Tema Lingkungan Sahabat Kita Untuk Siswa Kelas V SD/MI”	a. Peneliti sama-sama menggunakan media Lemari b. Menggunakan jenis penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) c. Subjek penelitian siswa kelas V SD	a. Materi yang digunakan dalam penelitian berbeda. b. Fokus pada mata pelajaran tematik c. Peneliti tersebut menggunakan model borg and gall.

2.	Siska Apriliani “Pengembangan Media Pembelajaran Lemari Pintar berbasis literasi dalam kemampuan membaca peserta didik di kelas III Sekolah Dasar”	a. Peneliti sama-sama mengembangkan media Lemari pintar b. Menggunakan jenis penelitian <i>Research and Development</i> .	a. Materi yang digunakan dalam penelitian ini berbeda. b. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD, c. Fokus pada kemampuan membaca
3.	Nabila dan Shanty, Isnaini Leo dan Loren, Fabio Testy Ariance. “Pengembangan Media Pembelajaran Lemari Pintar pada Teks Persuasi siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 15 Tanjung Pinang Tahun Pelajaran 2022/2023	a. Peneliti sama-sama mengembangkan media Lemari b. Menggunakan jenis penelitian <i>Research and Development</i> .	a. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP, b. Peneliti tersebut menggunakan model 4D (Four-D
4.	Yuni Kartika, James Marudut dan Rekaza Akbar “Efektifitas media pembelajaran Lemari Wawasan (LEMAS) terhadap kemampuan menulis Teks Deskripsi Oleh siswa kelas VII SMPN 3 Lawe Alas Tahun Pembelajaran 2022/2023Manusia”	a. Peneliti sama-sama mengembangkan media Lemari	a. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP b. Fokus pada Materi “teks deskripsi” c. Peneliti tersebut menggunakan metode eksperimen dengan rancangan one group pretest and posttest design dengan analisis data menggunakan uji “t”. d. Focus pada kemampuan menulis
5.	Sheli Ameylia Pratiwi, “Pengembangan Media Lemari Pencernaan Manusia Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi system pencernaan	a. Peneliti sama sama mengembangkan media Lemari b. Peneliti sama-sama Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D)	a. Fokus pada materi “pencernaan manusia”

	manusia Kelas V SDN Ngronggo 5”	c. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD	
--	---------------------------------	--	--

Media pembelajaran KOSIC (Knowledge Science Cupboard) memiliki perbedaan yang cukup signifikan dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional yang selama ini digunakan oleh guru di kelas. Pada umumnya, guru hanya mengandalkan media sederhana seperti gambar, buku paket, papan tulis, dan proyektor untuk menyampaikan materi. Media-media tersebut bersifat satu arah dan kurang mampu mengakomodasi keaktifan serta keterlibatan siswa secara langsung. Berbeda dengan itu, KOSIC dirancang secara khusus untuk bersifat interaktif, tematik, dan kontekstual. KOSIC menghadirkan elemen visual tiga dimensi dalam bentuk lemari ilmu yang berisi informasi, gambar, dan benda-benda miniatur yang berkaitan langsung dengan materi pembelajaran. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya mendengar dan melihat, tetapi juga dapat menyentuh, mengamati, dan mengeksplorasi isi media secara langsung, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Perbedaan utama terletak pada aspek keterlibatan siswa, daya tarik visual, dan pengalaman belajar yang ditawarkan oleh media, yang lebih kaya dibandingkan media pembelajaran biasa.

Berdasarkan tabel penelitian terdahulu dapat diketahui bahwa terdapat persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu. Adapun persamaan terletak pada pengembangan media pembelajaran *Knowledge Science Cupboard* dan penggunaan metode penelitian *Research and Development* (R&D). Adapun perbedaan penelitian terletak pada subjek penelitian yaitu pada

kelas V SD, sedangkan penelitian terdahulu pada III SD, VII, VIII SMP. Serta perbedaan fokus penelitian yaitu peneliti berfokus pada pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya sedangkan penelitian terdahulu berfokus pada pelajaran tema lingkungan sahabat kita, literasi membaca, Teks persuasi, Teks deskripsi dan sistem pencernaan manusia. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *Knowledge science Cupboard* dengan bentuk dan desain yang dibuat semenarik mungkin yang dapat menarik perhatian dan pemahaman siswa.

B. Kajian Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan adalah proses atau rangkaian kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan, merancang, memperbaiki, atau meningkatkan suatu produk, sistem, atau metode agar lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan yang ada.³⁴ Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, materi, atau pesan pembelajaran kepada siswa, dengan tujuan untuk mempermudah proses belajar mengajar.³⁵

Pengembangan media pembelajaran adalah proses menciptakan, merancang, dan mengadaptasi berbagai jenis media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mendukung pencapaian tujuan

³⁴ noviana desiningrum endang nuryasana, "Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa," *Inovasi Penelitian* 1, no. 5 (2020): 969. <https://ejournal.stpmataram.ac.id/JIP/article/view/177>

³⁵ Najwa Rohima, "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa," 2023.:97 <https://osf.io/preprints/osf/acxe2>

pembelajaran.³⁶ Tujuannya adalah agar materi pelajaran dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik, efektif, dan mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran dapat berupa alat, bahan, atau sumber daya lain yang digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan informasi, membantu siswa memahami konsep, dan mengembangkan keterampilan.³⁷

b. Tujuan Pengembangan Media Pembelajaran

Tujuan pengembangan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses belajar mengajar.³⁸ Dengan media pembelajaran yang tepat, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan, terutama untuk konsep-konsep yang abstrak atau sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata. Media ini juga bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi mereka, sehingga mereka lebih tertarik untuk belajar dan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, pengembangan media pembelajaran juga bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang dapat mendorong kreativitas siswa dan memperkaya pemahaman mereka.

³⁶ Feriska Achlikul Zahwa and Imam Syafi'i, "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19, no. 01 (2022): 61–78. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium/article/view/3963>

³⁷ Rizki Yuliantra, Reza Adhi Nugroho, and Parjito Parjito, "Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Olahraga Menggunakan Webblog," *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service* 1, no. 4 (2023): 248–51. <http://jurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JEIT-CS/article/view/253>

³⁸ Badar and Bakri, "Strategi Pembelajaran Dengan Model Pendekatan Pada Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama Agar Tercapainya Tujuan Pendidikan.":56-59 <https://ejournal.isdikkierahamalat.ac.id/index.php/jbes/article/view/335>

c. Prinsip Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran

Prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran melibatkan beberapa aspek penting yang harus diperhatikan agar media yang dikembangkan efektif dan relevan dengan tujuan pembelajaran.³⁹ Pertama, prinsip keterlibatan aktif siswa, di mana media harus dapat merangsang partisipasi siswa dan memungkinkan mereka untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Kedua, prinsip kesederhanaan, yang berarti media harus mudah dipahami dan digunakan, tanpa menambah kompleksitas yang tidak perlu. Ketiga, prinsip keterkaitan dengan tujuan pembelajaran, yaitu media yang dikembangkan harus relevan dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Keempat, prinsip variasi, yang mengacu pada penggunaan berbagai jenis media untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, seperti visual, auditori, dan kinestetik. Kelima, prinsip penggunaan teknologi yang sesuai, di mana media pembelajaran harus memanfaatkan kemajuan teknologi dengan bijak tanpa mengabaikan prinsip dasar pendidikan. Terakhir, prinsip evaluasi dan perbaikan, yang mengharuskan pengembang untuk terus-menerus mengevaluasi dan memperbaiki media berdasarkan umpan balik dari guru dan siswa, agar media pembelajaran tetap efektif dan relevan.

³⁹ Khotimatul Hosna and Isna Ida Mardiyana, "Pengembangan Media Pembelajaran Kayanya Negeriku Berbasis Multimedia Interaktif Di Kelas IV Sekolah Dasar," in *Prosiding Seminar Nasional Kependidikan Sekolah Dasar Dan Prasekolah*, 2021, 184–94. <https://conference.um.ac.id/index.php/ksdp2/issue/view/46>

d. Kriteria Media yang bisa dikembangkan

Kriteria media pembelajaran yang dapat dikembangkan harus memenuhi beberapa aspek penting agar efektif dalam mendukung proses belajar mengajar.⁴⁰

- 1) keterpakaian, yaitu media harus relevan dengan materi yang diajarkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 2) kesederhanaan, di mana media harus mudah dipahami dan digunakan oleh siswa, serta tidak menambah kebingungan atau kerumitan dalam pembelajaran.
- 3) keterjangkauan dan aksesibilitas, yang berarti media tersebut dapat diakses dengan mudah oleh siswa dan guru, baik dari segi biaya, sumber daya, maupun teknis penggunaannya.
- 4) interaktivitas, media yang baik harus memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, seperti memberikan umpan balik atau memungkinkan mereka untuk melakukan eksplorasi terhadap materi yang dipelajari.
- 5) keterlibatan sensorik, di mana media yang dikembangkan harus dapat melibatkan berbagai indra siswa, baik penglihatan,

⁴⁰ Hamid Sakti Wibowo, *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran Yang Inovatif Dan Efektif* (Tiram Media, 2023):298-303.https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=OhTJEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Wibowo,+Hamid+Sakti.+Pengembangan+Teknologi+Media+Pembelajaran:+Merancang+Pengalaman+Pembelajaran+Yang+Inovatif+Dan+Efektif.+Tiram+Media,+2023.&ots=4dZNnTnpL6&sig=eaY7cu1qPH6sHqc9rBzIW1cmH4E&redir_esc=y#v=onepage&q=Wibowo%2C%20Hamid%20Sakti.%20Pengembangan%20Teknologi%20Media%20Pembelajaran%3A%20Merancang%20Pengalaman%20Pembelajaran%20Yang%20Inovatif%20Dan%20Efektif.%20Tiram%20Media%2C%202023.&f=false

pendengaran, maupun perasaan, untuk meningkatkan pemahaman dan daya ingat.

6) keberlanjutan dan adaptabilitas, yang berarti media tersebut harus dapat digunakan dalam berbagai situasi dan dapat berkembang seiring dengan perubahan kurikulum atau kebutuhan pembelajaran.

e. Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Proses pengembangan media pembelajaran melibatkan serangkaian langkah yang sistematis dan terstruktur untuk menciptakan media yang efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.⁴¹ Langkah pertama adalah analisis kebutuhan, di mana pengembang media harus mengidentifikasi kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Setelah itu, dilakukan perencanaan desain media, yang mencakup pemilihan jenis media yang sesuai, serta perancangan materi yang akan disampaikan melalui media tersebut. Pada tahap ini, pengembang juga menentukan elemen-elemen yang diperlukan, seperti gambar, teks, audio, atau video, yang dapat mendukung pemahaman siswa. Langkah berikutnya adalah pembuatan dan pengujian media, di mana media yang telah dirancang kemudian dibuat dan diuji coba di kelas atau dengan sekelompok siswa untuk melihat efektivitas dan kelayakannya. Setelah pengujian, dilakukan evaluasi dan perbaikan, berdasarkan umpan balik dari siswa

⁴¹ Anita Adesti and Siti Nurkholimah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi," *Edutainment* 8, no. 1 (2020): 27–38.

<https://edutainment.unmuhbabel.ac.id/index.php/Edutainment/article/view/221>

dan guru untuk mengetahui kekurangan atau hal-hal yang perlu ditingkatkan dalam media tersebut. Terakhir, media yang sudah diperbaiki kemudian diimplementasikan dalam proses pembelajaran secara lebih luas dan dipantau untuk melihat dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Proses ini tidak hanya berfokus pada pembuatan media, tetapi juga memastikan bahwa media yang dikembangkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman materi, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

f. Tantangan dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Tantangan dalam pengembangan media pembelajaran cukup beragam dan perlu diatasi agar media yang dikembangkan dapat efektif dalam mendukung proses belajar mengajar.⁴² Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan sumber daya, baik dari segi anggaran, waktu, maupun perangkat teknologi yang tersedia. Banyak sekolah, terutama di daerah terpencil, yang belum memiliki fasilitas teknologi yang memadai, sehingga menghambat pengembangan media berbasis teknologi.

Tantangan lain adalah keterbatasan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang baru. Guru mungkin tidak familiar dengan teknologi atau alat peraga tertentu, sehingga dibutuhkan pelatihan khusus agar media dapat dimanfaatkan secara

⁴² Lusi Amalida and Leli Halimah, "Tantangan Pembelajaran Abad-21: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal* 4, no. 1 (2023): 54–60. <https://pdfs.semanticscholar.org/2a7e/5ea316747b214a300f894bc8220fe8bb2ad7.pdf>

optimal. Kesesuaian media dengan karakteristik siswa juga menjadi tantangan, karena setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, yang memerlukan penyesuaian dalam jenis media yang digunakan.⁴³

Penyusunan materi yang sesuai dan efektif untuk disampaikan melalui media juga menjadi tantangan, karena tidak semua materi pembelajaran dapat disajikan dengan cara yang sama. Terakhir, tantangan dalam evaluasi dan perbaikan media juga penting, karena media pembelajaran yang efektif harus terus dievaluasi dan disesuaikan dengan perkembangan kurikulum, kebutuhan siswa, dan perubahan teknologi. Meskipun demikian, tantangan-tantangan ini dapat diatasi dengan kolaborasi, pelatihan, dan inovasi yang berkelanjutan.⁴⁴

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media itu sendiri, berasal dari bahasa latin yaitu medist yang secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar”.⁴⁵ Media pembelajaran adalah instrumen yang dapat membantu merangsang

⁴³ Mazrikhatul Miah, “Pengembangan Soft Skill Melalui Pembelajaran IPA SD/MI Di Era Society 5.0,” *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 1 (2022): 81–93.

<https://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/awaliyah/article/view/927>

⁴⁴ Nurfadhillah et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1.”:94-99 <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/1288>

⁴⁵ Amelia Putri Wulandari et al., “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>, <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/1074>

siswa untuk terjadinya proses belajar.⁴⁶ Media pembelajaran dapat berupa media fisik, seperti buku, gambar, peta, atau alat peraga, maupun media digital, seperti video, software, atau aplikasi pembelajaran online.

Media pembelajaran ini dirancang untuk membantu mengatasi berbagai hambatan dalam proses pembelajaran, meningkatkan minat belajar siswa, serta membuat materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dimengerti. Dengan berbagai macam media pembelajaran yang ada, pengajaran dapat lebih disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berkesan. Penggunaan media yang tepat juga dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan siswa secara lebih optimal.⁴⁷

b. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran adalah proses penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik, proses tersebut dilakukan agar semua materi pelajaran yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah oleh peserta didik, dan menjadikan pembelajaran yang menarik.⁴⁸

⁴⁶ Ketut Wirnawa and Putri Sukma Dewi, "Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 1 Gedongtataan Di Era Pandemi Covid 19," *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)* 3, no. 2 (2022): 109–13. <https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/article/view/2287>

⁴⁷ Moh. Abdul Shomad and Susi Rahayu, "Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika," *Journal Of Techonolgy Mathematics And Social Science* 2, no. 2 (2022): 2829–3363. <https://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JTHOMS/article/view/2952>

⁴⁸ Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.

Tujuan media dalam proses mengajar adalah :

- a. Membantu menjelaskan materi dengan cara yang lebih jelas, konkret, dan mudah dipahami.
- b. Membuat proses belajar lebih menarik, sehingga meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar
- c. Memberikan Pengalaman Belajar yang Interaktif.
- d. Memfasilitasi Pembelajaran yang Efektif dan Efisien.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media seperti apa yang membuat murid menjadi lebih semangat dalam mengikuti kegiatan belajar dikelas? Guru mengambil Jenis media pembelajaran yang menggunakan video animasi, pesan suara, dan gambar karna siswa tidak akan bosan dan akan memiliki ketertarikan dalam mengerjakan tugas – tugasnya.⁴⁹

Berikut adalah penjelasan rinci tentang berbagai jenis media pembelajaran:

1) Media Visual

Media visual merupakan alat yang sangat efektif dalam proses pembelajaran karena dapat memperjelas informasi, meningkatkan minat belajar, dan membantu siswa mengingat materi lebih baik. Penggunaan media visual dapat mempermudah pemahaman siswa, memperkuat ingatan, serta menarik perhatian dan minat siswa. Jenis ini sering kali digunakan untuk memperjelas

⁴⁹ Ina Magdalena et al., “Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III,” *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 377–86.

konsep yang sulit.⁵⁰

Gambar adalah salah satu media visual yang paling sederhana dan sering digunakan dalam pembelajaran. Misalnya, gambar flora dan fauna untuk mata pelajaran IPAS.

Peta adalah representasi visual dari suatu wilayah atau lokasi geografis. Peta sangat berguna dalam pelajaran geografi untuk menggambarkan lokasi, distribusi, atau hubungan antara berbagai tempat di bumi. Peta bisa berupa peta dunia, peta negara, atau peta topografi.

Video dan animasi adalah jenis media visual yang lebih dinamis dan bergerak. Video digunakan untuk menggambarkan fenomena atau proses yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata, Animasi, di sisi lain, menggambarkan proses atau konsep dalam bentuk yang lebih sederhana dan jelas, terutama untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak.

2) Media Audio

Media audio adalah bentuk komunikasi yang hanya menggunakan unsur suara, tanpa melibatkan elemen visual.⁵¹ Media audio berperan penting dalam meningkatkan efektivitas dan keberagaman metode pembelajaran. Dengan memanfaatkan suara

⁵⁰ Cecep Kustandi et al., "Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran," *Akademika* 10, no. 02 (2021): 291–99, <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>.

⁵¹ Isna Nadifah Nur Fauziah, Selly Ade Saputri, and Tin Rustini, "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar," *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam* 6, no. 1 (2023): 125–35. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah/article/view/789>

untuk menyampaikan informasi, media audio dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, mendukung pemahaman, dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Media ini sangat bermanfaat, terutama bagi siswa dengan gaya belajar auditori, serta untuk pembelajaran jarak jauh dan mandiri.

Contoh dari media audio adalah rekaman suara guru, podcast pendidikan, rekaman percakapan bahasa asing, efek suara, music latar, radio pendidikan, audiobook, rekaman intruksi praktik.

Media audio memerlukan imajinasi pendengar untuk membayangkan situasi, karakter, atau suasana. Pendengar dapat mengakses konten audio dalam berbagai situasi, seperti saat berkendara, berolahraga, atau bersantai. Suara, nada, dan intonasi dapat menciptakan pengalaman emosional yang mendalam.

3) Media Audio Visual

Media audio-visual adalah jenis media pembelajaran yang menggabungkan dua elemen utama: suara (audio) dan gambar atau visual (visual) untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran. Media ini memanfaatkan kedua indera penglihatan (untuk gambar, video, grafik, dll.) dan pendengaran (untuk suara, narasi, musik, dll.), sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efektif bagi siswa. Dengan menggunakan kombinasi suara dan visual, media audio-visual dapat membantu menyampaikan pesan dengan cara yang lebih

menarik, mudah dipahami, dan dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan.⁵² Contoh dari media audio visual berupa film dan siaran televisi.

3. *Knowledge Science Cupboard*

a. Pengertian *Knowledge Science Cupboard*

Dalam penelitian ini Media pembelajaran KOSIC (*Knowledge Science Cupboard*) adalah sebuah lemari atau tempat penyimpanan yang di dalamnya terdapat berbagai bahan ajar dan miniatur yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Lemari ini dapat berisi gambar, peta, buku, benda-benda terkait dengan kekayaan alam, bahan sumber daya alam, dan benda-benda yang relevan dengan pembelajaran materi "Indonesiaku Kaya Raya."

KOSIC adalah media pembelajaran yang kreatif dan interaktif, cocok untuk berbagai level pendidikan.⁵³ Dengan menggunakan berbagai alat dan benda yang ada di dalam lemari pintar, siswa belajar dengan berbagai gaya (visual, kinestetik, auditori) dan dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

b. Ciri-ciri dan komponen KOSIC (*Knowledge Science Cupboard*) :

1) Berbasis pada Objek Fisik

⁵² Zunan Setiawan et al., *Pendidikan Multimedia: Konsep Dan Aplikasi Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Society 5.0* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023):333-338 <https://books.google.co.id/books?>

⁵³ Yuni Kartika, James Marudut, and Rekaza Akbar, "Efektivitas Media Pembelajaran Lemari Wawasan (Lemas) Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Oleh Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Lawe Alas Tahun Pembelajaran 2022/2023.":75 <https://doi.org/10.55606/tuwahpande.v2i2.314>. <https://tuwahpande.com/index.php/tuwahpande/article/view/314>

KOSIC berisi benda-benda nyata atau contoh fisik yang dapat dilihat, dipegang, dan dipelajari langsung oleh siswa. Misalnya, contoh sampel sumber daya alam seperti batu bara, minyak, hasil pertanian, atau benda lain yang relevan dengan materi.

2) Menggunakan Media Visual dan Teks

KOSIC menggabungkan elemen visual (gambar, peta, ilustrasi) dan teks (penjelasan atau narasi) untuk menyampaikan informasi. Hal ini membantu siswa untuk lebih memahami materi secara menyeluruh dengan berbagai pendekatan (visual dan verbal).⁵⁴



⁵⁴ Yuni Kartika, James Marudut, and Rekaza Akbar.
<https://doi.org/10.55606/tuwahpande.v2i2.314>
<https://tuwahpande.com/index.php/tuwahpande/article/view/314>

<https://tuwahpande.com/index.php/tuwahpande/article/view/314>

3) Interaktif

Siswa dapat berinteraksi langsung dengan isi KOSIC. Mereka dapat membuka, membaca, memegang, atau memainkan Miniatur yang ada di dalamnya. Media ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.⁵⁵

4) Tersedia Buku atau Kartu Informasi

Kartu ini memberikan informasi yang mudah dipahami tentang berbagai sumber daya alam Indonesia.⁵⁶

c. Kelebihan dan Kekurangan KOSIC (*Knowledge Science Cupboard*)

1) Kelebihan

a) Meningkatkan Keterlibatan Siswa

KOSIC memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, seperti memegang sampel sumber daya alam, membuka peta, atau menggunakan alat peraga. Hal ini membuat siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran.

b) Mempermudah Pemahaman Konsep

Dengan menggunakan objek fisik dan alat peraga yang berhubungan langsung dengan materi, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak. Misalnya, dengan melihat

⁵⁵ Aprilliani, "Pengembangan Media Pembelajaran Lemari Pintar Berbasis Literasi Dalam Kemampuan Membaca Peserta Didik Di Kelas Iii Sekolah Dasar.":88-89 <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8936>.

⁵⁶ Rusmianto, Baihaqi, and Minto, "Pengembangan Media Pembelajaran Lemari Pintar Tema Lingkungan Sahabat Kita Untuk Siswa Kelas V SD/MI.":124 <https://jurnaluni45sby.ac.id/index.php/Dewantara/article/view/1698>

langsung contoh sumber daya alam, mereka bisa lebih memahami kekayaan alam Indonesia.

c) Pembelajaran yang Lebih Menarik

Media pembelajaran yang berbasis objek nyata membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga dapat berinteraksi dengan berbagai alat peraga yang membantu mereka memahami materi lebih baik.⁵⁷

d) Mendukung Pembelajaran Berbasis Pengalaman

Dengan menggunakan KOSIC, siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung, yang cenderung lebih efektif dalam meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka.

e) Membantu Pembelajaran dengan Berbagai Gaya Belajar

KOSIC memenuhi kebutuhan siswa dengan gaya belajar yang berbeda (visual, auditori, kinestetik). Dengan memanfaatkan gambar, teks, dan alat peraga fisik, media ini dapat membantu berbagai jenis pembelajaran.

f) Fleksibilitas dalam Pembelajaran Mandiri

Siswa bisa menggunakan KOSIC untuk belajar secara mandiri. Mereka dapat mengeksplorasi isi lemari sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka, baik di kelas maupun di

⁵⁷ Pratiwi, "Pengembangan Media Lemari Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Ngronggo 5.":278-280 <https://etheses.iainkediri.ac.id/13277/>

rumah.⁵⁸

g) Meningkatkan Kreativitas

Penggunaan alat peraga yang bervariasi dapat merangsang kreativitas siswa dalam menyampaikan atau mempresentasikan materi yang mereka pelajari.

2) Kelemahan

a) Waktu dan tenaga yang diperlukan

Proses pembuatan KOSIC bisa memakan waktu dan usaha. Baik guru maupun siswa perlu menginvestasikan waktu untuk merancang dan menyusun materi. Ini bisa menjadi tantangan di tengah kurikulum yang padat.

b) Perawatan dan Pemeliharaan

Alat peraga dan materi yang ada di dalam lemari pintar

perlu dirawat dan dipelihara agar tetap dalam kondisi baik.

Hal ini bisa menjadi tantangan, terutama jika lemari pintar berisi berbagai objek fisik yang rentan rusak.⁵⁹

c) Keterbatasan untuk Menyampaikan Materi Kompleks

Meskipun lemari pintar efektif untuk menyampaikan materi berbasis objek nyata dan konkret, untuk materi yang lebih abstrak atau berbasis teori, media ini mungkin kurang

⁵⁸ Rusmianto, Baihaqi, and Minto, "Pengembangan Media Pembelajaran Lemari Pintar Tema Lingkungan Sahabat Kita Untuk Siswa Kelas V SD/MI.":221 <https://jurnaluni45sby.ac.id/index.php/Dewantara/article/view/1698>

⁵⁹ Aprilliani, "Pengembangan Media Pembelajaran Lemari Pintar Berbasis Literasi Dalam Kemampuan Membaca Peserta Didik Di Kelas Iii Sekolah Dasar.":267-269. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8936>.

efektif dibandingkan dengan media teknologi atau pembelajaran berbasis digital.

d) Ketergantungan pada Fasilitas Fisik

Pembelajaran yang berbasis objek fisik memerlukan fasilitas dan sumber daya yang tidak selalu tersedia di semua sekolah. Misalnya, sekolah yang tidak memiliki cukup dana untuk menyediakan alat peraga atau bahan ajar yang diperlukan.⁶⁰

4. Pembelajaran IPAS di SD/MI

a. Pengertian IPAS di SD/MI

IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Ini adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) di Indonesia. IPAS dirancang untuk memberikan pemahaman dasar kepada siswa mengenai lingkungan alam dan sosial mereka.⁶¹ Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah cabang ilmu yang mempelajari tentang segala hal yang terjadi di alam semesta. IPA membahas berbagai fenomena alam, baik yang terjadi di bumi maupun di luar angkasa, serta berbagai

⁶⁰ Yuni Kartika, James Marudut, and Rekaza Akbar, "Efektivitas Media Pembelajaran Lemari Wawasan (Lemas) Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Oleh Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Lawe Alas Tahun Pembelajaran 2022/2023.":24-23 <https://doi.org/10.55606/tuwahpande.v2i2.314>. <https://tuwahpande.com/index.php/tuwahpande/article/view/314>

⁶¹ I Gusti Ngurah Santika, I Wayan Suastra, and Ida Bagus Putu Arnyana, "Membentuk Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Ipa," *Jurnal Education and Development* 10, no. 1 (2022): 207–12. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3382>

proses alami yang memengaruhi kehidupan manusia dan makhluk hidup lainnya.

Materi yang dipelajari dalam IPA di SD/MI mencakup berbagai topic seperti Siswa diperkenalkan dengan dunia kehidupan, seperti tumbuhan, hewan, manusia, serta hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungan mereka. Di sini, siswa belajar tentang sifat-sifat dasar makhluk hidup, proses kehidupan seperti pertumbuhan, perkembangbiakan, dan adaptasi terhadap lingkungan. Pembelajaran IPA di SD/MI juga membahas sumber daya alam yang ada di sekitar siswa, seperti tanah, air, udara, serta berbagai kekayaan alam lainnya. Siswa dikenalkan pada pentingnya menjaga kelestarian alam dan mengelola sumber daya alam dengan bijak agar dapat dimanfaatkan oleh generasi mendatang.⁶²

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang mempelajari interaksi manusia dan lingkungan sosialnya, mencakup sejarah, geografi, ekonomi, dan budaya.⁶³ Mata pelajaran ini bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan tentang kehidupan sosial mereka, baik dalam konteks sejarah, budaya, maupun ekonomi. Hal ini juga bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran sosial dan rasa tanggung jawab siswa terhadap masyarakat dan negara.

⁶² Rini Budiwati et al., "Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau Dari Miskonsepsi," *Jurnal Basicedu* 7, no. 1 (2023): 523–34. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/4566>

⁶³ Rustan, Munawwarah, and Hisbullah, "Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Figur Kedaerahan." :211 <https://journal.uny.ac.id/index.php/jipsindo/article/view/47419>.

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang lebih fleksibel dan memberikan kebebasan lebih kepada guru dan siswa dalam proses pembelajaran.⁶⁴ Kurikulum ini diluncurkan untuk memberikan ruang yang lebih luas bagi pengembangan karakter dan kreativitas siswa. Pendekatan yang digunakan dalam kurikulum ini mengutamakan pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) dan pendekatan yang lebih berpusat pada siswa (student-centered learning).

Kurikulum Merdeka mendorong adanya penyesuaian antara materi yang diajarkan dengan konteks sosial budaya serta minat dan bakat siswa.⁶⁵ Dalam IPAS, hal ini berarti bahwa tema yang diangkat dalam pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan atau minat siswa dan relevansi kehidupan mereka sehari-hari. Pembelajaran dalam kurikulum ini mengutamakan pengalaman belajar yang langsung, sehingga siswa tidak hanya belajar teori tetapi juga bisa terlibat dalam eksplorasi langsung, pengamatan, dan eksperimen yang dapat membantu mereka memahami konsep-konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial.

Pada Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPAS lebih banyak menggabungkan aspek inquiry-based learning, di mana siswa diajak untuk mencari jawaban atau solusi terhadap berbagai masalah nyata

⁶⁴ Nurul Saadah Agustina et al., "Analisis Pedagogical Content Knowledge Terhadap Buku Guru IPAS Pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka," *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 9180–87. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3662>

⁶⁵ Eko Bayu Gumilar, "Problematika Pembelajaran IPA Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Pedagogy* 16, no. 1 (2023): 129–45. <https://jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/159>

yang ada di sekitar mereka, baik yang terkait dengan alam maupun sosial. Dalam kurikulum ini, siswa lebih sering terlibat dalam proyek yang mengharuskan mereka bekerja sama, berpikir kritis, serta memecahkan masalah secara kolaboratif.⁶⁶

b. Tujuan Pembelajaran IPAS di SD/MI

Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) bertujuan untuk memberikan pemahaman yang menyeluruh kepada siswa mengenai berbagai fenomena alam dan sosial yang ada di sekitar mereka. Tujuan pembelajaran IPAS ini diharapkan dapat membentuk kompetensi siswa yang tidak hanya memahami konsep-konsep ilmiah, tetapi juga mengembangkan sikap kritis, empati, dan peduli terhadap lingkungan dan masyarakat.⁶⁷ Tujuan tersebut dapat dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

1) Meningkatkan Pemahaman tentang Konsep Ilmiah Dasar

Siswa diharapkan dapat memahami konsep dasar dalam ilmu pengetahuan alam dan sosial yang relevan dengan kehidupan sehari-hari

⁶⁶ Budiwati et al., "Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau Dari Miskonsepsi." <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/4566>

⁶⁷ Redha Mawaddah, Retno Triwoelandari, and Fahmi Irfani, "Kelayakan Lks Pembelajaran Ipa Berbasis Stem Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Sd/Mi," *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 1 (2022): 1–14. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/1911>

2) Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Analitis

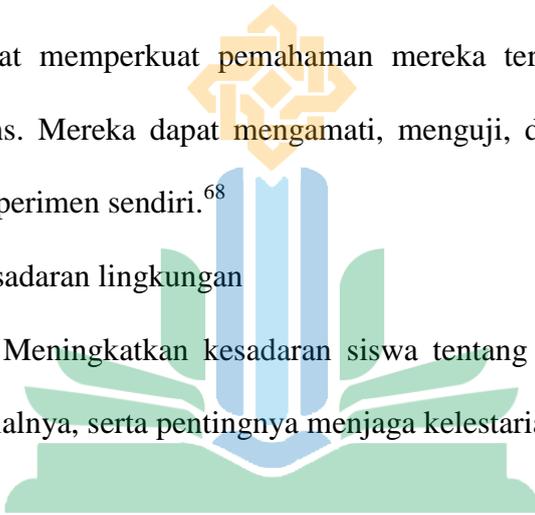
Melalui kegiatan observasi, eksperimen, dan diskusi, siswa diajak untuk menganalisis berbagai fenomena alam dan sosial yang ada di sekitar mereka.

3) Mendorong Pengembangan Keterampilan Praktis dan Eksperimen

Siswa diajak untuk melakukan eksperimen sederhana yang dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep sains. Mereka dapat mengamati, menguji, dan merumuskan hasil eksperimen sendiri.⁶⁸

4) Kesadaran lingkungan

Meningkatkan kesadaran siswa tentang lingkungan alam dan sosialnya, serta pentingnya menjaga kelestarian lingkungan.



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

⁶⁸ Miah, "Pengembangan Soft Skill Melalui Pembelajaran IPA SD/MI Di Era Society 5.0.":65-66
<https://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/awalayah/article/view/927>

BAB III

Metode Penelitian dan Pengembangan

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Model *Research and Development* (R&D) adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi produk tertentu, seperti media pembelajaran, perangkat ajar, atau alat bantu pendidikan lainnya.⁶⁹ Model ini menggabungkan kegiatan penelitian dan pengembangan secara sistematis, sehingga produk yang dihasilkan tidak hanya inovatif, tetapi juga telah melalui proses uji coba dan penyempurnaan berdasarkan data empiris. Salah satu model R&D yang paling dikenal adalah model yang dikembangkan oleh Borg dan Gall (1983), yang terdiri dari sepuluh langkah utama, yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk skala kecil, revisi produk, uji coba lapangan skala besar, penyempurnaan produk, serta diseminasi dan implementasi. Namun, dalam konteks pendidikan dasar yang memiliki keterbatasan waktu dan sumber daya, model R&D sering disederhanakan.

Penelitian dan pengembangan (R&D) dalam bidang pendidikan memiliki beragam model yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penelitian. Salah satu model yang paling populer adalah model Borg and Gall, yang terdiri dari sepuluh langkah sistematis mulai dari studi pendahuluan hingga diseminasi produk. Model ini banyak digunakan dalam pengembangan media dan perangkat pembelajaran. Selanjutnya, ada model ADDIE, yang

⁶⁹ Wahyudi, Agustin, and Ambarawati, "Pengembangan Media Aplikasi Geotri Pada Materi Geometri Berbasis Mobile Learning.":71-75
<https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/article/view/2288>

merupakan akronim dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini fleksibel dan sering dipakai dalam desain pembelajaran maupun pelatihan berbasis media.⁷⁰

Model lainnya adalah Dick and Carey, yang melihat pembelajaran sebagai suatu sistem terstruktur dengan langkah-langkah seperti analisis kebutuhan, pengembangan strategi instruksional, hingga evaluasi. Kemudian, terdapat model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, yang terdiri dari empat tahap utama yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate. Model ini sangat sesuai untuk pengembangan perangkat pembelajaran seperti modul, media, atau instrumen evaluasi.⁷¹

Berikutnya adalah model ASSURE, yang fokus pada perencanaan pembelajaran berbasis media dan teknologi. Langkah-langkahnya meliputi analisis karakteristik siswa, penetapan tujuan pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media, hingga evaluasi. Model Kemp, yang juga dikenal sebagai model Morrison, Ross & Kemp, menawarkan pendekatan non-linier dan lebih fleksibel dalam mengembangkan komponen pembelajaran sesuai kebutuhan.⁷²

Model Hannafin and Peck terdiri dari tiga fase utama, yaitu analisis kebutuhan, desain, dan pengembangan, serta sangat cocok untuk pengembangan media interaktif berbasis teknologi. Terakhir, ada model PADDIE+M, yang merupakan pengembangan dari model ADDIE dengan tambahan tahap Monitoring untuk memastikan keberlanjutan dan efektivitas

⁷⁰ S Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D (Catatan Ke)" (Yogyakarta, 2021).

⁷¹ Sugiyono.

⁷² Sugiyono.

produk setelah implementasi. Seluruh model ini memberikan kerangka kerja sistematis dalam menghasilkan produk-produk pendidikan yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.⁷³

Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan model ADDIE karena model ini memiliki tahapan yang jelas namun tetap efisien untuk pengembangan media pembelajaran di ruang lingkup terbatas. Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Tahapan ini dinilai sesuai dengan kebutuhan pengembangan media KOSIC (*Knowledge Science Cupboard*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS materi *Indonesiaku Kaya Raya* di SD Assunniyyah Kencong Jember. Selain itu, pemilihan model ADDIE juga dipertimbangkan karena kesederhanaannya dalam pelaksanaan serta kemampuannya untuk tetap menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif meskipun tidak melibatkan uji lapangan dalam skala besar sebagaimana dalam model R&D.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur adalah langkah-langkah sistematis yang diambil dalam rangka untuk memperoleh informasi atau data yang valid, relevan, dan dapat dipertanggungjawabkan, guna menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan peneliti adalah model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari

⁷³ Sugiyono.

Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi). Langkah-langkah dalam mengembangkan produk dengan menggunakan model ADDIE dinilai lebih lengkap. Model ini terdiri dari lima tahap utama yang saling berhubungan dan terstruktur dengan tujuan untuk menghasilkan solusi pembelajaran yang efektif dan efisien.⁷⁴ ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Setiap tahap dalam model ini memiliki tujuan dan langkah-langkah spesifik yang membantu pengembang dalam menciptakan produk atau metode pembelajaran yang berkualitas. Beberapa tahapan-tahapan tersebut dirancang secara interaktif dan sistematis serta memiliki hubungan dan kesinambungan, sehingga setiap proses tahapannya perlu diimplementasikan secara berurutan. Dalam upaya merancang sistem pembelajaran. Berikut merupakan langkah-langkah pada setiap tahap pengembangan model ADDIE:

a. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam model pengembangan ADDIE yang memiliki peran penting sebagai dasar perencanaan media pembelajaran yang tepat sasaran. Dalam tahap ini, peneliti melakukan kajian secara sistematis terhadap berbagai aspek yang terkait dengan proses pembelajaran, termasuk kebutuhan pembelajaran, kurikulum, karakteristik siswa, serta kondisi lingkungan belajar. Kegiatan pertama yang dilakukan adalah analisis kebutuhan (*needs analysis*), yaitu

⁷⁴ Wibowo, Putri, and Mukmin, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar.":352-359

dengan menggali informasi terkait kendala dan kekurangan dalam proses pembelajaran IPAS materi *Indonesiaku Kaya Raya* di kelas V SD Assunniyyah Kencong Jember. Berdasarkan observasi kelas dan wawancara dengan guru, diketahui bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional tanpa penggunaan media konkret yang interaktif, sehingga siswa terlihat kurang aktif dan hasil belajarnya belum maksimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan media yang inovatif dan mampu menarik minat belajar siswa.

Langkah berikutnya adalah analisis kurikulum, khususnya pada modul ajar yang digunakan dalam Kurikulum Merdeka. Modul ajar ini dianalisis untuk mengetahui capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi yang diajarkan, serta metode dan asesmen yang digunakan. Tujuannya adalah agar media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu KOSIC (*Knowledge Science Cupboard*), dapat sejalan dengan arah kurikulum dan mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan. Selain itu, dilakukan pula analisis karakteristik siswa, yang menjadi aspek sangat penting dalam merancang media pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Karakteristik siswa kelas V secara umum berada pada tahap perkembangan operasional konkret menurut teori Piaget, yang artinya mereka lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata, visualisasi, dan aktivitas langsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa di kelas tersebut memiliki tingkat keingintahuan yang tinggi, menyukai aktivitas bermain sambil belajar, dan lebih tertarik pada pembelajaran yang

melibatkan gambar, warna, serta media yang bisa disentuh dan dieksplorasi. Selain itu, siswa menunjukkan kecenderungan belajar dalam kelompok kecil, sehingga media yang bersifat kolaboratif seperti KOSIC dinilai sangat sesuai untuk mereka. Dengan memahami karakteristik ini, peneliti memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat menyesuaikan dengan gaya belajar visual dan kinestetik siswa, serta memfasilitasi pembelajaran yang aktif dan bermakna.

Selanjutnya, peneliti melakukan analisis konteks pembelajaran dan lingkungan sekolah, termasuk sarana dan prasarana yang tersedia. SD Assunniyyah Kencong memiliki ruang kelas yang cukup memadai, serta mendukung pengembangan media berbasis benda konkret seperti KOSIC. Peneliti juga mengidentifikasi potensi dan keterbatasan yang ada, seperti ketersediaan bahan, waktu pembelajaran, serta kesiapan guru dalam menggunakan media baru. Terakhir, dilakukan analisis kendala yang mungkin dihadapi, seperti keterbatasan waktu praktik di kelas, serta kemungkinan adaptasi siswa terhadap media yang baru diperkenalkan. Semua data hasil analisis ini menjadi dasar pijakan dalam tahap desain selanjutnya, agar media pembelajaran KOSIC benar-benar relevan, layak digunakan, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Rancangan (*Design*)

Rancangan adalah langkah kedua setelah tahap Analisis, yang bertujuan untuk merancang elemen-elemen utama dalam pengembangan

media pembelajaran. Pada langkah ini, dilakukan dengan mendesain dari segi materi dan segi media. Adapun langkah langkah desain yang perlu dilakukan yaitu :

1) Merancang materi pembelajaran

- a) Menentukan tujuan pembelajaran dan Kompetensi dasar
- b) Meenyusun konten dan strategi pembelajaran
- c) Mengembangkan materi

2) Merancang Media Pembelajaran

- a) Merancang spesifikasi media KOSIC. Media ini berbentuk seperti lemari 2 pintu, terbuat dari kayu triplek dan terdapat beberapa rak yang berisi miniature kekayaan alam yang ada di Indonesia.
- b) Membuat quisspinner dan amplop belajar, yang dibuat oleh penulis untuk mengevaluasi pemahaman siswa
- c) Merancang instrument penilaian berupa instrument penilaian ahli materi ,ahli media,responden guru dan responden peserta didik.

c. Pengembangan (*Development*)

Langkah ketiga penelitian berfokus pada proses menciptakan, menguji, dan menyempurnakan media pembelajaran. Dalam konteks mengembangkan media KOSIC untuk mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam Sosial) kelas 5 dengan tema "Indonesiaku Kaya Raya", tahapan *Development* akan berfokus pada pembuatan lemari sebagai alat pembelajaran interaktif yang berbentuk fisik dan sesuai dengan gambaran yang telah dibuat. Dalam langkah ini, terdapat tiga tahapan-tahapan yang

dilakukan, yaitu:

- 1) Pembuatan media pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dan perlu diperhatikan dari segi desain, segi materi dan segi bahasanya.
 - 2) Melakukan riview media pembelajaran dengan memvalidasikan media pembelajaran pada tim ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.
 - 3) Melakukan perbaikan media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli sehingga dapat diketahui perbedaan sebelum dan sesudah revisi.
- d. Implementasi (*Implementation*)

Tahap Implementasi (*Implementation*) dalam model ADDIE adalah tahap penerapan langsung media pembelajaran yang telah dirancang dan dikembangkan ke dalam lingkungan pembelajaran nyata. Pada tahap ini, media yang telah diuji dan diperbaiki siap digunakan dalam proses belajar-mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. KOSIC yang telah disiapkan untuk pembelajaran tema "Indonesiaku Kaya Raya" di SD Assunniyyah Kencong akan diimplementasikan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Peneliti melakukan uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar dengan melibatkan siswa untuk mengetahui respon siswa dan kemenarikan media pembelajaran KOSIC yang telah dikembangkan oleh peneliti.

- e. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap Evaluasi (*Evaluation*) adalah langkah penting dalam model

ADDIE yang bertujuan untuk menilai efektivitas, efisiensi, dan kualitas keseluruhan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi ini bukan hanya dilakukan pada akhir tahap, tetapi juga harus berlangsung sepanjang proses pengembangan dan implementasi untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dan bahwa media yang digunakan benar-benar efektif. Pada SD Assunniyyah Kencong, pengembangan Lemari Pintar untuk pembelajaran mata pelajaran IPAS kelas 5 dengan tema "Indonesiaku Kaya Raya" akan dievaluasi secara komprehensif agar dapat digunakan secara maksimal dalam mendukung proses belajar siswa.

C. Uji Coba Produk

Pada tahap ini media KOSIC diuji coba oleh sekelompok pengguna untuk mengetahui seberapa baik produk tersebut bekerja dan seberapa valid dalam proses belajar-mengajar menggunakan media KOSIC. berikut merupakan urutan tahapan penilaian produk yang akan dikembangkan :

a. Desain Uji Coba

Pada tahapan desain dalam pengembangan media pembelajaran KOSIC , uji coba dilaksanakan setelah produk disusun sesuai dengan rancangan yang telah direncanakan. Desain uji coba pada Lemari Ilmu Pengetahuan dilakukan untuk mengetahui kesesuaian dan kelayakan rancangan media ini dalam konteks pembelajaran. Dalam hal ini, uji coba bertujuan untuk memastikan bahwa kompartemen lemari yang menyimpan miniatur kekayaan alam, peta, dan alat peraga lainnya dapat diakses

dengan mudah oleh siswa, serta fitur interaktif seperti spinner kuis dapat berjalan dengan baik.

Uji coba juga akan mengevaluasi sejauh mana media ini dapat menarik minat siswa dan membantu mereka lebih memahami materi pelajaran IPAS tentang kekayaan alam Indonesia. Dengan uji coba ini, pengembang dapat memperoleh umpan balik yang berguna untuk memperbaiki dan menyempurnakan desain sebelum media diterapkan secara luas di kelas.

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba validasi produk pada penelitian ini, melibatkan 3 validator yaitu validator ahli media, validator ahli bahasa dan validator ahli materi. Peserta didik kelas V di SD Assunniyyah Kencong Jember, sebagai subjek pertama dari penerapan media yang dikembangkan.

c. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dengan cara mengumpulkan data untuk mengetahui kebutuhan pada tahap analisis yang berupa hasil observasi, wawancara, dokumentasi, kritik dan saran yang diperoleh dari validator ahli media, validator ahli materi, dan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di SD Assunniyyah Kencong Jember.

2) Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari uji coba validasi produk yang telah dibuat atau dikembangkan, angket yang akan diberikan kepada peserta didik. Selain itu juga diperoleh dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Hasil tersebut nantinya akan peneliti hitung tingkat kelayakan produk tersebut.

d. Instrumen Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

1) Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dalam penelitian yang dilakukan dengan cara mengamati langsung perilaku, aktivitas, atau fenomena yang sedang berlangsung.

Peneliti menggunakan Pedoman observasi. Observasi dilakukan secara langsung di lokasi penelitian yaitu bertempat di SD Assunniyyah Kencong Jember. Tujuan dari observasi yaitu untuk mengumpulkan data yang mendalam dan akurat mengenai bagaimana media tersebut digunakan,⁷⁵ bagaimana respons siswa dan guru, serta efektivitas media dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2) Wawancara

Wawancara dilakukan secara terstruktur menggunakan pedoman wawancara. Wawancara dilakukan kepada siswa dan guru mata pelajaran guna mengetahui kebutuhan siswa pada mata Pelajaran

⁷⁵ M Pd Mukhtazar, *Prosedur Penelitian Pendidikan* (Absolute Media, 2020):201-202
<https://idr.uin-antasari.ac.id/20018/6/BAB%20III.pdf>

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Data hasil wawancara diolah dan dianalisis secara deskriptif. instrumen pengumpulan data hasil wawancara digunakan untuk menilai efektivitasnya dalam konteks yang lebih luas.

3) Angket

Angket merupakan instrumen atau alat pengumpulan data yang menggunakan serangkaian pertanyaan tertulis dan disebarikan kepada responden untuk dijawab. Analisis data angket ini digunakan untuk mengetahui hasil dari produk atau kelayakan media pembelajaran. Angket yang dibuat adalah angket validasi dibagikan kepada ahli media, ahli materi, Ahli pembelajaran, dan siswa-siswi kelas V di SD Assunniyyah Kencong Jember. Salah satu instrumen utama dalam mengukur respons siswa terhadap penggunaan media KOSIC adalah angket, yang dirancang menggunakan skala Likert. Skala Likert merupakan salah satu jenis skala pengukuran yang digunakan untuk menilai sikap, persepsi, atau tanggapan seseorang terhadap suatu pernyataan, dengan memberikan pilihan jawaban dalam bentuk tingkat kesetujuan. Dalam penelitian ini, skala Likert digunakan untuk mengukur tingkat ketertarikan, keterlibatan, dan persepsi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 3.1
Kriteria Penilaian Skala *Likert*

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

4) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan bukti dan penguat data observasi. Pada penelitian ini, dokumentasi dilakukan guna mendukung pada saat penelitian berlangsung. Dokumentasi dapat berupa foto-foto kegiatan saat kegiatan pembelajaran berlangsung, data tertulis, atau fakta yang terjadi dan dapat dijadikan sebagai bukti dalam penelitian ini.

e. Teknik Analisis Data

Tenik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Data data kualitatif digunakan untuk mengetahui informasi atau kritik saran yang diperoleh pada saat observasi dan validasi produk kepada validator. Sedangkan data kuantitatif digunakan untuk mengukur hasil kelayakan dan hasil analisis data angket minat belajar peserta didik dari produk yang telah dikembangkan.

1) Analisis Data Angket Ahli

Analisis data ahli diantaranya adalah ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Hasil angket validasi ahli diolah menggunakan kategori skala likert, diantaranya

Berdasarkan tabel kategori skor penilaian skala likert tersebut, maka angket validasi para ahli dapat dihitung persentase rata rata setiap indicator aspek penilaian dengan menggunakan rumus berikut.⁷⁶

$$V = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

V= nilai

$\sum x$ = skor yang diperoleh

N= Skor maksimum

Setelah dilakukan perhitungan persentase pada setiap aspek, tahap selanjutnya yaitu pengambilan keputusan mengenai kualitas kelayakan produk KOSIC.

Tabel 3.2

Kriteria Ketentuan Pemberian Nilai

Presentase	Kriteria
80,00% - 100,00%	Sangat layak
61,00% - 80,00%	Layak
41,00% - 60,00%	Cukup layak
21,00% - 40,00%	Kurang layak
00,00% - 24,00%	Sangat kurang layak

Data Penilaian produk yang dikumpulkan dianalisis menggunakan teknik analisis data kuantitatif deskriptif yang menghasilkan skor. Penyajian data diubah menjadi presentase dan hasilnya diubah menjadi kriteria kelayakan produk.

⁷⁶ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D (Catatan Ke).";265
<https://www.scribd.com/document/729101674/Metode-Penelitian-Kuantitatif-Kualitatif-Dan-r-d-Sugiyono-2020>

Kriteria kelayakan pengembangan media KOSIC kemudian digunakan untuk menyimpulkan data.

2) Analisis data angket respon siswa

Dalam proses pengumpulan data angket, peneliti menggunakan skala likert, yang memiliki dua kategori, yaitu skor atau nilai, dan disusun dalam bentuk checklist(√) untuk mengetahui respon siswa.

Berdasarkan table kategori skor penilaian skala likert tersebut.

Adapun rumus perhitungan angket respon siswa sebagai berikut:⁷⁷

$$V = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

V= nilai

$\sum x$ = skor yang diperoleh

N= Skor maksimum

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Tabel 3.3

Kriteria Kelayakan Media dari Angket Respon Siswa

Presentase	Kriteria
80,00% - 100,00%	Sangat layak, bisa digunakan tanpa adanya perbaikan
61,00% - 80,00%	Layak, bisa digunakan setelah adanya perbaikan sedang
41,00% - 60,00%	Cukup layak, perlu perbaikan besar, jika ingin digunakan perlu perbaikan besar
21,00% - 40,00%	Kurang layak, tidak bisa digunakan

⁷⁷ Sugiyono.:265 <https://www.scribd.com/document/729101674/Metode-Penelitian-Kuantitatif-Kualitatif-Dan-r-d-Sugiyono-2020>

00,00% - 21,00%	Sangat kurang layak, tidak bisa digunakan
-----------------	---

Berdasarkan table diatas, maka produk pengembangan KOSIC akan berakhir apabila skor penilaian terhadap media mencapai syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi, kelayakan media dan peningkatan hasil belajar pada media KOSIC mata pelajaran IPAS materi indonesiaku kaya raya

3) Analisis data Efektivitas Media Kosic.

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis data untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran KOSIC (Lemari Ilmu Pengetahuan). Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa diukur melalui hasil pretest dan posttest yang diberikan sebelum dan

sesudah penggunaan media pembelajaran. Soal pretest dan posttest disusun berdasarkan indikator materi IPAS tema *Indonesiaku Kaya Raya* yang diajarkan di kelas V. Data hasil tes tersebut dianalisis menggunakan rumus N-Gain untuk mengetahui efektivitas media KOSIC dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang selanjutnya dijadikan sebagai indikator meningkatnya minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Perhitungan peningkatan hasil belajar siswa dilakukan dengan menggunakan rumus N-Gain, yaitu:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

- Tinggi (N-Gain > 0,7)
- Sedang ($0,3 \leq \text{N-Gain} \leq 0,7$)
- Rendah (N-Gain < 0,3)

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran KOSIC memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar yang signifikan mengindikasikan bahwa siswa menjadi lebih tertarik, termotivasi, dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga media ini dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

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

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Sekolah Dasar Assunniyyah Kencong Jember

1. Profil Sekolah

SD Assunniyyah Kencong adalah sebuah sekolah dasar yang terletak di Kecamatan Kencong, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Sekolah ini berfokus pada pendidikan berbasis agama Islam dan akademik yang berkualitas. SD Assunniyyah Kencong bertujuan untuk mencetak generasi penerus bangsa yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki akhlak yang baik dan mampu mengamalkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Dengan dukungan fasilitas yang memadai, seperti ruang kelas yang nyaman, laboratorium komputer, perpustakaan, dan lapangan olahraga, sekolah ini berkomitmen untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. SD Assunniyyah juga memberikan perhatian lebih pada kegiatan ekstrakurikuler, di mana siswa dapat mengembangkan berbagai keterampilan selain akademik, seperti olahraga, seni, dan keterampilan keagamaan.

Sekolah ini memiliki tenaga pendidik yang berkualitas dan profesional, yang berperan penting dalam mendidik dan membimbing siswa agar dapat meraih prestasi dan mengembangkan potensi mereka secara maksimal. Dengan visi dan misi yang jelas, SD Assunniyyah Kencong berkomitmen untuk memberikan pendidikan yang holistik, seimbang antara ilmu pengetahuan dan nilai-nilai agama, serta membentuk karakter siswa

menjadi individu yang berkualitas dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

2. Data Tenaga Pendidik

Di SD Assunniyyah Kencong, tenaga pendidik terdiri dari 40 orang yang memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing dalam mendukung proses pendidikan di sekolah. Kepemimpinan sekolah dipimpin oleh seorang kepala sekolah yang bertugas mengawasi dan mengarahkan seluruh kegiatan sekolah. Selain itu, terdapat dua Wakil Kepala Sekolah (Waka), yaitu Waka Kurikulum yang bertanggung jawab dalam pengembangan dan pengelolaan kurikulum, serta Waka Kesiswaan yang berfokus pada kegiatan siswa, baik itu akademik maupun non-akademik.

Sekolah ini memiliki 18 guru kelas yang mengajar mata pelajaran umum untuk siswa, serta beberapa guru mata pelajaran khusus. Ada 2 guru yang mengajarkan Bahasa Arab, 3 guru untuk pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), 2 guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), serta 2 guru Bahasa Inggris yang mengajarkan bahasa internasional kepada siswa. Selain itu, SD Assunniyyah Kencong juga memiliki 10 guru ngaji yang bertugas untuk mengajarkan dan membimbing siswa dalam membaca Al-Qur'an dan mempelajari ilmu agama secara lebih mendalam. Dengan komposisi tenaga pendidik yang beragam dan berkualitas ini, SD Assunniyyah Kencong berkomitmen untuk memberikan pendidikan yang menyeluruh, seimbang antara ilmu

pengetahuan dan pembinaan akhlak, serta mendukung perkembangan karakter siswa agar menjadi pribadi yang baik dan bermanfaat di masa depan.

Berdasar pendidik dan tenaga kependidikan, peneliti melakukan penelitian dengan guru kelas 5A yaitu Ibu Siti Maimunatul Azizah S.Pd.

3. Data Peserta didik

Sekolah Dasar Assunniyyah Kencong Jember pada tahun ajaran 2024/2025 mempunyai 456 peserta didik yang terdiri dari 233 laki laki dan 223 perempuan , dan jumlah peserta didik di kelas 5A yakni sebanyak 25 peserta didik.

Tabel 4.1
Data Nama Peserta Didik Kelas 5A

No	Nama Peserta didik	L/P
1	Ahmad Airlangga Kisan	L
2	Ahmad Ali Rofid Dzanurroini	L
3	Ahmad Muzhaffar Maulana	L
4	Ahmad Syauqi Putra	L
5	Almeera Kaleela Aabidah Fajr	P
6	Arina Nur Rafifah	P
7	Azzahro	P
8	Jauhari Ahmad Yazid	L
9	Kejora Athaya Salsabilla	P
10	Khaira Talita Sakhi	P
11	Mohammad Nur Azlan Bin Umar	L
12	Muhamad Syamir Dallu Arrozun	L
13	Muhammad Abdul Faqih	L

14	Muhammad Farzan Naushad Al Ariq	L
15	Muhammad Izam Arif Yahya Munhanif	L
16	Muhammad Jefri Al Ghusni	L
17	Muhammad Rafael Fahril	L
18	Muhammad Sayyid Husain Nurrohman	L
19	Naisyilla Febian Lailatul Istianah	P
20	Najwa Akifah Khumairoh	P
21	Ni'ma Diana	P
22	Nimas Raida Rahmania	P
23	Novrillia Kikandrya Arrevi Rachmandasitha	P
24	Qayshara Qaireen Azzalea	P
25	Umi Shaidah	P

4. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana di SD Assunniyyah Kencong cukup lengkap untuk mendukung kegiatan belajar mengajar yang efektif. Sekolah ini dilengkapi dengan ruang kelas yang nyaman dan luas, yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan fokus dan tanpa gangguan. Selain itu, ada juga perpustakaan yang menyediakan berbagai buku bacaan, baik untuk keperluan pelajaran maupun untuk pengembangan minat baca siswa. Laboratorium komputer juga tersedia, memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan teknologi yang semakin penting di dunia modern ini. Untuk mendukung kegiatan fisik dan olahraga, sekolah ini memiliki lapangan olahraga yang luas,

tempat siswa bisa berlatih berbagai cabang olahraga. Tidak ketinggalan, ada mushola yang nyaman dan bersih, tempat siswa bisa melaksanakan ibadah dengan tenang. Semua fasilitas ini mendukung terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan dan kondusif, yang dapat membantu siswa berkembang secara akademik maupun karakter.

B. Penyajian Data Uji Coba

Penyajian data uji coba di SD Assunniyyah Kencong dilakukan dalam dua tahap untuk memastikan kelayakan produk yang diuji. Pada tahap pertama, produk diuji oleh ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan masukan terkait kesesuaian konten dengan kurikulum yang ada serta kelayakan media pembelajaran yang digunakan. Uji coba pertama ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang disajikan sudah tepat dan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa, serta media yang digunakan mendukung proses belajar secara maksimal. Setelah mendapatkan umpan balik dari ahli materi dan media, produk kemudian diuji coba pada siswa kelas 5A SD Assunniyyah Kencong pada uji coba kedua. Di tahap ini, siswa langsung menggunakan produk yang telah disempurnakan untuk melihat bagaimana mereka berinteraksi dengan materi tersebut dan seberapa efektif produk dalam mendukung pemahaman mereka. Data yang diperoleh dari kedua uji coba ini kemudian dianalisis untuk menentukan apakah produk tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah atau perlu ada perbaikan lebih lanjut.

Dalam penelitian yang dilakukan di SD Assunniyyah Kencong model ADDIE diterapkan secara bertahap untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Model ADDIE merupakan sebuah model pengembangan instruksional yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Penerapan), dan Evaluation (Evaluasi). Setiap tahap dalam model ini dilakukan secara sistematis dan terstruktur untuk memastikan hasil pengembangan produk yang maksimal, serta memberikan dampak positif bagi proses pembelajaran di sekolah.

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran KOSIC (*Knowledge Science Cupboard*) dengan menggunakan model ADDIE. Pada tahap ini, dilakukan identifikasi terhadap berbagai aspek yang menjadi dasar dalam perancangan media, meliputi analisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, permasalahan dalam proses pembelajaran, serta tujuan yang ingin dicapai melalui pengembangan media. Analisis kebutuhan dilakukan untuk memahami kondisi pembelajaran di kelas 5 SD Assunniyyah Kencong Jember, terutama dalam mata pelajaran IPAS dengan materi Indonesiaku Kaya Raya.

a. Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Berdasarkan hasil tahap analisis, diperoleh beberapa temuan yang menjadi dasar penting dalam perancangan media pembelajaran KOSIC

(*Knowledge Science Cupboard*). Dari analisis kebutuhan, diketahui bahwa proses pembelajaran IPAS materi *Indonesiaku Kaya Raya* di kelas V SD Assunniyyah Kencong Jember masih didominasi metode ceramah dengan minim penggunaan media pembelajaran yang konkret dan interaktif. Hal ini berdampak pada kurangnya keterlibatan siswa dan rendahnya hasil belajar. Temuan ini sejalan dengan teori Gagne (1985) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa diberikan stimulus yang beragam, termasuk media yang mampu merangsang perhatian dan minat belajar.

Dari hasil analisis kurikulum melalui modul ajar Kurikulum Merdeka, diketahui bahwa materi yang disampaikan menuntut pembelajaran kontekstual dan berbasis pengalaman langsung. Modul ajar mengharuskan siswa memahami berbagai kekayaan alam Indonesia melalui pengamatan dan aktivitas eksploratif. Hal ini sesuai dengan pendekatan *discovery learning* menurut Bruner (1960), yang menekankan pentingnya pembelajaran melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif siswa dalam menemukan konsep.

b. Tahap Analisis Karakteristik Peserta didik

Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk memahami kondisi siswa kelas 5 SD Assunniyyah Kencong Jember. Siswa kelas 5 berada pada rentang usia 10–11 tahun, yang menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget termasuk dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini, peserta didik lebih mudah memahami konsep

jika disajikan dalam bentuk nyata, visual, dan berbasis eksplorasi. Mereka belum mampu sepenuhnya memahami konsep abstrak tanpa bantuan media konkret atau pengalaman langsung. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang terlalu berorientasi pada teks dan ceramah tanpa adanya visualisasi atau aktivitas eksploratif cenderung membuat siswa kesulitan dalam memahami materi.

Analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa peserta didik kelas V berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menurut teori Piaget (1970), yang berarti mereka lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata, visualisasi, dan aktivitas langsung. Peneliti juga menemukan bahwa gaya belajar siswa bervariasi, namun sebagian besar cenderung visual dan kinestetik. Temuan ini diperkuat oleh teori gaya belajar VAK (Visual, Auditory, Kinesthetic) oleh Fleming, yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika disampaikan sesuai dengan gaya belajar dominan siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dirancang harus mampu melibatkan unsur visual, gerak, dan pengalaman langsung agar sesuai dengan karakteristik mereka.

Sementara itu, analisis lingkungan dan sarana prasarana menunjukkan bahwa SD Assunniyyah memiliki fasilitas kelas yang mendukung pengembangan media fisik seperti lemari pembelajaran. Guru juga terbuka terhadap inovasi pembelajaran dan bersedia mengimplementasikan media baru asalkan praktis dan sesuai dengan

kondisi siswa. Hasil-hasil analisis ini menegaskan bahwa pengembangan media KOSIC sangat relevan dan dibutuhkan, karena mampu menjawab permasalahan pembelajaran yang ada, sekaligus mengakomodasi teori-teori pendidikan yang menekankan pentingnya stimulus visual, pengalaman konkret, dan pendekatan aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, KOSIC diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

2. *Design (Desain)*

Dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE tahap berikutnya adalah mendesain media. Tahap desain dalam pengembangan media KOSIC bertujuan untuk merancang bentuk, struktur, dan isi media agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Berikut adalah poin-poin utama dalam tahap desain media KOSIC beserta penjelasannya. Berikut tahap desain media KOSIC.

a. Penentuan Konsep Media

Pada tahap ini, konsep yang dipilih harus sesuai dengan kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran, dan karakteristik materi yang diajarkan. Media KOSIC dirancang sebagai lemari edukatif interaktif yang menggabungkan pembelajaran berbasis visual, eksplorasi mandiri, dan interaksi langsung. Konsep utama dari media ini adalah menghadirkan sumber belajar yang lebih konkret dan menarik bagi siswa, terutama dalam memahami materi *Indonesiaku Kaya Raya* pada mata pelajaran IPAS. Dengan bentuk lemari edukatif, siswa tidak hanya membaca

materi tetapi juga dapat menjelajahi isi lemari, mengambil miniatur materi, mengamati peta persebaran flora dan fauna, serta menjawab pertanyaan kuis melalui spinner yang tersedia.

Konsep ini didasarkan pada pendekatan belajar sambil bermain, sehingga siswa lebih termotivasi dan aktif dalam pembelajaran. Selain itu, konsep media ini juga mempertimbangkan aspek kemandirian siswa. Dengan adanya rak-rak berisi materi, siswa dapat mengambil dan mempelajari informasi secara mandiri tanpa harus selalu bergantung pada guru. Interaktivitas juga menjadi fokus utama, di mana media ini tidak hanya berisi materi statis tetapi juga memiliki fitur spinner kuis sebagai alat evaluasi yang menyenangkan. Dengan konsep ini, media KOSIC diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa kelas 5 SD, sekaligus meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam mempelajari kekayaan alam Indonesia.

b. Pemilihan bahan dan ukuran media

Pemilihan bahan dan ukuran dalam pembuatan media KOSIC (Lemari Ilmu Pengetahuan) merupakan aspek penting yang harus diperhatikan agar media ini kokoh, tahan lama, aman, serta mudah digunakan oleh siswa. Dari segi bahan, media KOSIC dibuat menggunakan kayu sebagai material utama. Kayu dipilih karena memiliki daya tahan yang kuat, tidak mudah rusak, serta lebih stabil dibandingkan dengan bahan lain seperti karton atau plastik. Selain itu,

penggunaan kayu juga memastikan bahwa lemari ini bisa digunakan dalam jangka panjang tanpa mengalami kerusakan yang signifikan. Bagian luar lemari dilapisi dengan poster edukatif yang dibuat menggunakan Canva, yang kemudian dilaminasi agar lebih tahan terhadap debu, air, dan sobekan. Laminasi ini juga membantu menjaga tampilan poster tetap menarik dan bersih dalam waktu lama. Dari segi ukuran, media KOSIC dirancang dengan tinggi 85 cm dan lebar 60 cm, disesuaikan dengan tinggi rata-rata siswa kelas 5 SD agar mudah dijangkau. Ukuran ini dipilih agar siswa dapat mengakses rak, membaca materi, serta menggunakan spinner kuis tanpa kesulitan. Selain itu, media ini memiliki 10 rak di bagian dalam yang dirancang dengan ukuran yang cukup untuk menyimpan miniatur edukatif yang berisi materi pembelajaran. Dengan pemilihan bahan yang kuat dan ukuran yang pas, media KOSIC diharapkan dapat memberikan kemudahan penggunaan, kenyamanan, serta keamanan bagi siswa, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih efektif dan menyenangkan.

3. *Development (Pengembangan)*

Tahap berikutnya yakni Development (Pengembangan), pada tahap ini rancangan awal media KOSIC (Lemari Ilmu Pengetahuan) mulai diwujudkan dalam bentuk nyata. Berbagai komponen media yang telah dirancang dalam tahap desain mulai diproduksi, dirakit, dan diuji agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Tahapan ini meliputi beberapa aspek, yaitu pembuatan fisik media, penyusunan materi, serta uji coba

a. Pembuatan Produk Media KOSIC (Lemari Ilmu Pengetahuan)

1) Persiapan bahan dan alat

Langkah pertama dalam pembuatan media KOSIC adalah menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan. Bahan utama yang diperlukan meliputi kayu triplek atau MDF sebagai material dasar lemari, paku dan lem kayu untuk merakit struktur, serta engsel kecil dan pegangan pintu untuk memudahkan penggunaannya. Bagian luar lemari akan dilapisi dengan poster edukatif yang dibuat menggunakan Canva dan dicetak di atas kertas HVS, stiker laminasi, atau vinyl agar lebih tahan lama. Selain itu, dibutuhkan papan akrilik atau karton tebal untuk membuat spinner kuis yang akan dipasang di pintu lemari. Untuk menambah daya tarik, peta persebaran flora dan fauna di Indonesia juga akan ditempel di bagian atas lemari sebagai referensi visual bagi siswa. Adapun alat yang digunakan dalam proses ini meliputi gergaji atau mesin pemotong kayu, bor dan obeng untuk pemasangan engsel, serta alat penghalus kayu seperti amplas agar permukaan lebih rapi. Printer dan laminator juga diperlukan untuk mencetak serta melindungi poster dari kerusakan.

2) Pembuatan Struktur Lemari

Setelah bahan dan alat siap, langkah berikutnya adalah membuat struktur dasar lemari. Proses ini diawali dengan mengukur dan memotong kayu sesuai ukuran yang telah

direncanakan, yaitu tinggi 85 cm dan lebar 60 cm, dengan kedalaman yang disesuaikan agar cukup untuk 10 rak. Setelah semua bagian dipotong, kayu dirakit menjadi bentuk lemari menggunakan paku dan lem kayu agar lebih kokoh. Sepuluh rak dipasang di dalam lemari dengan jarak yang merata, memastikan setiap rak dapat menampung materi pembelajaran dengan baik. Selanjutnya, pintu lemari dipasang menggunakan engsel kecil agar dapat dibuka dan ditutup dengan mudah. Untuk meningkatkan keamanan dan estetika, seluruh permukaan kayu kemudian diampelas agar halus dan tidak membahayakan pengguna, terutama siswa SD yang akan berinteraksi langsung dengan media ini. Setelah itu, lemari dilapisi dengan poster yang telah disiapkan agar tampil lebih menarik dan tahan lama.



Gambar 4.1

3) Pemasangan poster dan materi pembelajaran

Pada tahap ini, poster edukatif yang dibuat menggunakan Canva mulai ditempel di bagian luar lemari. Poster tersebut mencakup informasi visual mengenai materi "Indonesiaku Kaya Raya," termasuk ilustrasi negara maritime dan agraris, flora, fauna, dan kekayaan sumber daya alam di Indonesia. Poster ini ditempel dengan lem perekat kuat agar lebih tahan lama dan tidak mudah rusak. Di bagian atas lemari, peta persebaran flora dan fauna Indonesia juga ditempel agar siswa dapat memahami distribusi kekayaan alam secara geografis. Setelah lapisan luar selesai, langkah berikutnya adalah mengisi rak dengan materi pembelajaran yang telah disiapkan. Setiap rak akan berisi miniature edukatif yang berisi informasi tentang sumber daya alam hayati dan non-hayati, pemanfaatan sumber daya alam, serta pelestariannya. Materi ini dibuat dalam bentuk, gambar, dan diorama. serta kuis interaktif agar lebih menarik bagi siswa.



Gambar 4.2

4) Pembuatan dan Pemasangan Spinner Quis

Salah satu fitur interaktif dalam media KOSIC adalah spinner kuis yang dipasang di pintu lemari. Spinner ini dibuat menggunakan karton tebal yang dibentuk menjadi roda putar. Roda ini dibagi menjadi beberapa bagian yang masing-masing warnanya beda berisi pertanyaan terkait materi pembelajaran IPAS. Untuk mempermudah penggunaannya, di bagian tengah roda dipasang penunjuk panah yang akan menentukan pertanyaan yang harus dijawab siswa. Setelah spinner selesai dibuat, roda dipasang di bagian dalam pintu lemari menggunakan paku putar atau engsel kecil agar dapat diputar dengan lancar. Dengan adanya spinner ini, siswa dapat bermain sambil belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.



Gambar 4.3

- b. Validasi Produk Media KOSIC (Lemari Ilmu Pengetahuan) pada materi Indonesiaku Kaya Raya.

Pada tahap validasi produk yang telah peneliti kembangkan terdapat 3 validator yang akan memberi saran tambahan. Serta penilaian sebelum produk dipublikasikan. Terdapat 3 validator yaitu Ahli media, Ahli materi dan Ahli Pembelajaran. Berikut hasil validasi produk pada masing masing validator:

1) Validasi Ahli Media

Tahap validasi ahli media dilakukan oleh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, yaitu Ibu Ira Nurmawati, M.Pd, pada tanggal 03 Februari 2025. Proses validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan Media Pembelajaran KOSIC (*Knowledge Science Cupboard*) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Penilaian dilakukan dengan menggunakan angket berbasis skala Likert, yang terdiri dari lima pilihan jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Instrumen penilaian ini mencakup 10 aspek utama yang menjadi indikator dalam evaluasi media. Hasil dari validasi ahli media disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.2
Angket Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Kualitas media KOSIC yang dikembangkan sudah layak digunakan					√
2	Ketepatan Media KOSIC untuk digunakan sebagai media pembelajaran.				√	
3	Desain gambar pada tampilan sudah jelas dan rapi					√
4	Bahan-bahan yang digunakan Media KOSIC tidak mudah rusak				√	
5	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media.					√
6	Media KOSIC dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran pendidikan pancasila.					√
7	Media KOSIC dapat disimpan dan digunakan kembali					√
8	Media KOSIC menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari materi indonesia kaya raya dan dapat mengenali flora dan fauna yang ada di berbagai wilayah Indonesia. Dan juga peserta didik dapat memahami SDA hayati dan non hayati					√
9	Media Mudah digunakan oleh peserta didik kelas V tingkat sd/mi					√
10	Tampilan media KOSIC menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V sd/mi					√
Kesimpulan dan Saran:						

2) Validasi Ahli Materi

Tahap validasi materi dilakukan oleh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, yaitu Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I pada tanggal 6 Februari 2025. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dalam materi Indonesiaku Kaya Raya, dengan menggunakan media KOSIC (Lemari Ilmu Pengetahuan). Penilaian dilakukan melalui angket berbasis skala Likert, yang terdiri dari lima pilihan jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Hasil dari validasi ahli materi disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.3
Angket Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
	Kebenaran Konsep					
1	Kesesuaian media KOSIC dengan Standart isi kurikulum Merdeka					√
2	Materi yang disusun media pembelajaran dapat membangun pemahaman peserta didik					√
3	Kesesuaian materi dengan Tingkat Sekolah Dasar Kelas V				√	
4	Media KOSIC Dapat Menjelaskan Macam-macam Penerapan nilai nilai pancasila					√

5	Keakuratan contoh gambar dengan materi					√
Aspek Keilmuan Konsep						
6	Dapat meminimalisir salah prefensi yang terjadi pada peserta didik					√
7	Materi sudah memenuhi kebutuhan peserta didik.					√
Aspek keterlaksanaan						
8	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran.					√
9	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					√
Komentar dan Saran:						

4. *Implementationn (Implementasi)*

Tahap implementasi merupakan proses uji coba terhadap produk yang dikembangkan, yaitu media KOSIC pada materi sIndonesiaku Kaya Raya. Produk ini sebelumnya telah dinyatakan layak oleh para validator dan kemudian diterapkan dalam pembelajaran. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan, serta mengamati suasana selama proses pembelajaran berlangsung. Media ini diterapkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas 5A SD Assunniyyah Kencong Jember dengan materi Indonesiaku Kaya Raya.

Pelaksanaan implementasi dilakukan dalam dua tahap uji coba, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil dilaksanakan pada hari Rabu, 30 Oktober 2024, sedangkan uji coba skala

besar dilakukan pada 6 November 2024 di kelas 5A. Selama proses implementasi, siswa menunjukkan perhatian dan menyimak pembelajaran dengan baik, serta aktif berinteraksi dengan media yang digunakan. Hasil dari tahap ini juga diperoleh melalui angket respons guru terhadap penggunaan media KOSIC, yang akan menjadi bahan evaluasi lebih lanjut.

a. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilakukan dengan melibatkan 8 siswa kelas 5 SD Assunniyyah Kencong Jember, yang dibagi menjadi 4 kelompok berisi 2 siswa per kelompok. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk melihat kelayakan penggunaan media KOSIC serta respon awal siswa terhadap materi Indonesiaku Kaya Raya. Pembelajaran dimulai dengan pengenalan media KOSIC oleh guru, diikuti dengan demonstrasi cara penggunaan lemari yang berisi miniatur, peta persebaran flora dan fauna, serta spinner kuis. Selanjutnya, setiap kelompok secara bergantian menjelajahi isi lemari, membaca materi, dan mendiskusikan pemahaman mereka.



Gambar 4.4

Uji coba skala kecil telah selesai dilaksanakan. Selanjutnya, guru mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti untuk

memberikan tanggapan terhadap media KOSIC pada materi Indonesiaku Kaya Raya. Angket ini bertujuan untuk menilai kelayakan media, apakah sudah sesuai dan dapat digunakan dalam uji coba skala besar. Berikut ini merupakan hasil dari angket.

Tabel 4.4
Angket Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Kebenaran Konsep						
1	Ketepatan Media KOSIC untuk digunakan sebagai media pembelajaran.					√
2	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik.					√
3	Ketepatan Media KOSIC dibuat secara rapi					√
Kehandalan Produk						
4	Media KOSIC dibuat dari bahan triplek yang kokoh					√
5	Media KOSIC dapat bertahan lama					√
6	Media KOSIC dikelola dengan mudah				√	
Kepraktisan Produk						
7	Media KOSIC aman digunakan oleh peserta didik					√
8	Media KOSIC dapat mengurangi ketergantungan peserta didik terhadap guru					√
9	Media KOSIC mudah digunakan oleh peserta didik					√
Komentar dan Saran:						

b. Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar dilakukan di kelas 5A SD Assunniyyah Kencong Jember dengan melibatkan seluruh siswa dalam satu kelas. Tahap ini bertujuan untuk menguji kelayakan media KOSIC (Lemari Ilmu Pengetahuan) dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya, serta melihat bagaimana siswa berinteraksi dan merespons media ini dalam kelompok besar.

1) Kegiatan Pendahuluan

Pembelajaran dimulai dengan pembukaan dan apersepsi oleh peneliti, yang bertujuan untuk membangun minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi Indonesiaku Kaya Raya. Guru mengajukan beberapa pertanyaan pemantik. Dari pertanyaan tersebut, siswa mulai aktif memberikan jawaban berdasarkan pengetahuan yang mereka miliki. Setelah itu, peneliti memperkenalkan media KOSIC sebagai alat bantu belajar yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran hari itu. Peneliti menjelaskan bahwa lemari KOSIC berisi berbagai materi pembelajaran, termasuk miniatur diorama, peta persebaran flora dan fauna, serta spinner kuis di pintu lemari.



Gambar 4.5

2) Kegiatan Inti

Setelah mendapatkan penjelasan, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk menjelajahi isi lemari secara bergantian. Mereka mengamati miniature diorama materi dari rak, membaca isi materi, dan mendiskusikannya dalam kelompok. Saat siswa menjelajahi materi, guru berkeliling mengamati proses pembelajaran, memberikan bimbingan, serta mengajukan pertanyaan yang mendorong pemikiran kritis siswa. Beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi dibantu oleh teman sekelompoknya atau oleh peneliti. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa setiap siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.



Gambar 4.6

Setelah sesi eksplorasi materi selesai, siswa berpartisipasi dalam kuis interaktif menggunakan spinner kuis yang terdapat di pintu lemari. Setiap kelompok bergiliran memutar spinner, dan mereka harus menjawab pertanyaan yang muncul sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Kuis ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi serta untuk meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Setelah mengikuti kuis interaktif, siswa mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) secara individu. LKPD ini dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi Indonesiaku Kaya Raya yang telah dipelajari melalui media KOSIC. Siswa diberikan waktu untuk mengisi LKPD secara mandiri, lalu

mendiskusikan jawabannya dengan kelompoknya. Setelah semua siswa menyelesaikan LKPD, dilakukan pembahasan bersama di kelas. Peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan jawaban mereka, lalu membahas setiap soal secara rinci. Jika ada jawaban yang kurang tepat, peneliti membimbing siswa untuk menemukan jawaban yang benar, sehingga mereka dapat memahami konsep secara lebih mendalam.



Gambar 4.7

3) Kegiatan penutup

Peneliti mengajak siswa untuk melakukan refleksi dengan menanyakan hal-hal yang mereka pelajari dan pengalaman menarik selama menggunakan media KOSIC. Siswa kemudian menyimpulkan materi secara interaktif. Setelah itu, mereka mengisi angket penilaian media untuk memberikan umpan balik terkait

efektivitas KOSIC dalam pembelajaran. Sebagai bentuk apresiasi, guru memberikan pujian atas keaktifan siswa dan mengingatkan mereka untuk menjaga serta memanfaatkan media dengan baik. Kegiatan diakhiri dengan doa bersama dan salam, menutup pembelajaran dengan suasana yang positif dan menyenangkan.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap akhir dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE adalah evaluasi, yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi ini dilakukan untuk menilai sejauh mana kelayakan media pembelajaran KOSIC yang telah diterapkan Pada materi indonesiaku kaya raya di kelas VA SD Assunniyyah Kencong Jember. Proses evaluasi melibatkan berbagai aspek penilaian, termasuk hasil dari validasi ahli media dan ahli materi, yang bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan isi, desain, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, evaluasi juga dilakukan dengan mengumpulkan data dari angket respon peserta didik dan guru kelas, yang memberikan gambaran mengenai tingkat keterpahaman, daya tarik, serta efektivitas media dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Melalui tahapan ini, kelebihan serta kekurangan media pembelajaran dapat dianalisis, sehingga menjadi dasar bagi perbaikan dan pengembangan lebih lanjut agar media dapat lebih optimal dalam

mendukung proses pembelajaran. Evaluasi yang dilakukan secara menyeluruh juga memastikan bahwa media Pop-Up Book benar-benar layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, baik dalam aspek visual, isi materi, maupun efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

C. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengolah hasil yang diperoleh selama proses pengembangan dan implementasi media pembelajaran KOSIC (Lemari Ilmu Pengetahuan). Data yang dianalisis meliputi hasil validasi dari ahli media dan ahli materi, serta angket respon siswa dan guru terkait efektivitas media dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi Indonesiaku Kaya Raya di kelas V SD Assunniyyah Kencong yang divalidasi oleh dosen pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam oleh Ibu Ira Nurmawati M.Pd sebagai validator ahli media, bapak Muhammad Suwignyo Prayogo M.Pd.I sebagai validator media, dan Guru kelas 5A oleh ibu Siti Maimunatul Azizah, S.Pd sebagai validator ahli pembelajaran.

1. Hasil Validasi

a. Penilaian Ahli Media

Berikut Hasil Penilaian Ahli media yang akan disajikan dalam table

Tabel 4.5
Hasil Validasi Angket Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Kualitas media KOSIC yang dikembangkan sudah layak					√

	digunakan..					
2	Ketepatan Media KOSIC untuk digunakan sebagai media pembelajaran.				√	
3	Desain gambar pada tampilan sudah jelas dan rapi					√
4	Bahan-bahan yang digunakan Media KOSIC tidak mudah rusak				√	
5	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media.					√
6	Media KOSIC dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran pendidikan pancasila.					√
7	Media KOSIC dapat disimpan dan digunakan kembali					√
8	Media KOSIC menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari materi indonesiaku kaya raya dan dapat mengenali flora dan fauna yang ada di berbagai wilayah Indonesia. Dan juga peserta didik dapat memahami SDA hayati dan non hayati					√
9	Media Mudah digunakan oleh peserta didik kelas V tingkat sd/mi					√
10	Tampilan media KOSIC menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V sd/mi					√
Kesimpulan dan Saran:						

$$V = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$V = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$V = 96\%$$

Keterangan:

V= nilai

$\sum x$ = skor yang diperoleh

N= Skor maksimum

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi media memperoleh skor persentase sebesar 96%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran oleh peserta didik.

b. Penilaian Ahli Materi

Penilaian oleh ahli materi dilakukan untuk menentukan tingkat kevalidan materi dalam media pembelajaran sebelum diterapkan kepada peserta didik. Berikut adalah tabel yang menyajikan hasil analisis data dari penilaian ahli materi.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Tabel 4.6
Hasil Validasi Angket Ahli Materi

No	Aspek yang nilai	Skala Penilaian				
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
	Kebenaran Konsep					
1	Kesesuaian media KOSIC dengan Standart isi kurikulum Merdeka					√
2	Materi yang disusun media pembelajaran dapat membangun pemahaman peserta didik				√	
3	Kesesuaian materi dengan Tingkat Sekolah Dasar Kelas V				√	
4	Media KOSIC Dapat Menjelaskan Macam-macam					√

	Penerapan nilai nilai pancasila					
5	Keakuratan contoh gambar dengan materi					√
Aspek Keilmuan Konsep						
6	Dapat meminimalisir salah prefensi yang terjadi pada peserta didik					√
7	Materi sudah memenuhi kebutuhan peserta didik.					√
Aspek keterlaksanaan						
8	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran.					√
9	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					√
Komentar dan Saran:						

$$V = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$V = \frac{40}{45} \times 100\%$$

$$V = 88\%$$

Keterangan:

V= nilai

$\sum x$ = skor yang diperoleh

N= Skor maksimum

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi materi memperoleh skor sebesar 88%, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan isi materi yang akan diajarkan.

c. Penilaian Ahli Pembelajaran

Penilaian oleh ahli pembelajaran dilakukan untuk mengevaluasi tingkat kevalidan media pembelajaran serta materi yang disajikan sebelum diterapkan kepada peserta didik. Berikut adalah tabel yang menyajikan hasil analisis data dari penilaian ahli pembelajaran.

Tabel 4.7
Hasil Validasi Angket Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Keberanan Konsep						
1	Ketepatan Media KOSIC untuk digunakan sebagai media pembelajaran.					√
2	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik.					√
3	Ketepatan Media KOSIC dibuat secara rapi					√
Kehandalan Produk						
4	Media KOSIC dibuat dari bahan triplek yang kokoh					√
5	Media KOSIC dapat bertahan lama					√
6	Media KOSIC dikelola dengan mudah				√	
Kepraktisan Produk						
7	Media KOSIC aman digunakan oleh peserta didik					√
8	Media KOSIC dapat mengurangi ketergantungan peserta didik terhadap guru					√
9	Media KOSIC mudah digunakan oleh peserta didik					√
Komentar dan Saran:						

$$V = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$V = \frac{40}{45} \times 100\%$$

$$V = 88\%$$

Keterangan:

V= nilai

$\sum x$ = skor yang diperoleh

N= Skor maksimum

Hasil validasi guru kelas Va SD Assunniyyah Kencong menunjukkan skor presentase 88% yang artinya media pembelajaran KOSIC telah layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

2. Analisis Respon Peserta Didik

Media pembelajaran KOSIC yang telah dinyatakan layak, akan diuji langsung kepada peserta didik. Tahap uji coba awal dilakukan pada kelompok kecil.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Tabel 4.8
Data Hasil Uji Coba Skala Kecil

Data Hasil Uji Coba Respon Skala Kecil											
Responden	Butir Kriteria										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
X ₁	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	47
X ₂	5	3	4	4	5	5	5	5	5	5	46
X ₃	4	4	5	4	5	3	5	4	4	4	42
X ₄	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	47
X ₅	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	44
X ₆	5	3	4	5	4	3	5	5	4	5	43
X ₇	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	45
X ₈	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	44
Jumlah	37	33	36	36	37	34	36	37	36	36	358

$$V = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$V = \frac{358}{400} \times 100\%$$

$$V = 89\%$$

Keterangan:

V= nilai

Σx = skor yang diperoleh

N= Skor maksimum

Berdasarkan hasil uji skala kecil yang tercantum dalam tabel 4.8, media KOSIC yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Dengan persentase skor sebesar 89%, media ini masuk dalam kategori sangat layak (valid) untuk diterapkan lebih lanjut pada uji skala besar. Uji coba skala besar dilaksanakan di kelas 5A SD Assunniyyah Kencong Jember, dengan melibatkan 25 peserta didik. Pada tahap ini, siswa berinteraksi langsung dengan media KOSIC dengan cara mengamati dan menggunakannya dalam pembelajaran. Setelah proses uji coba selesai, peneliti membagikan 25 lembar angket kepada peserta didik untuk mengukur respon mereka terhadap media yang telah dikembangkan. Hasil analisis angket respon siswa dalam uji coba skala besar akan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.9
Data Hasil Uji Coba Skala Besar

Data Hasil Uji Coba Respon Skala Besar											
Responden	Butir Kriteria										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
X ₁	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	47
X ₂	5	3	4	4	5	5	5	5	5	5	46
X ₃	4	4	5	4	5	3	5	4	4	4	42
X ₄	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	47
X ₅	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	44
X ₆	5	3	4	5	4	3	5	5	4	5	43
X ₇	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	45
X ₈	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	44
X ₉	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	47
X ₁₀	5	3	4	4	5	5	5	5	5	5	46
X ₁₁	4	4	5	4	5	3	5	4	4	4	42
X ₁₂	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	47
X ₁₃	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	44
X ₁₄	5	3	4	5	4	3	5	5	4	5	43
X ₁₅	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	45
X ₁₆	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	44
X ₁₇	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	47
X ₁₈	5	3	4	4	5	5	5	5	5	5	46
X ₁₉	4	4	5	4	5	3	5	4	4	4	42
X ₂₀	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	47
X ₂₁	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	44
X ₂₂	5	3	4	5	4	3	5	5	4	5	43
X ₂₃	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	45
X ₂₄	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	44
X ₂₅	5	3	4	5	4	3	5	5	4	5	43
Jumlah	116	102	112	113	115	105	113	116	112	112	1116

$$V = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$V = \frac{1116}{1250} \times 100\%$$

$$V = 89\%$$

Keterangan:

V= nilai

$\sum x$ = skor yang diperoleh

N= Skor maksimum

Berdasarkan hasil uji coba skala besar yang tercantum dalam tabel 4.9, diperoleh persentase sebesar 89%, yang masuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki ketertarikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media KOSIC sangat layak dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, khususnya pada materi Indonesiaku kaya raya.

3. Analisis Data Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Perhitungan peningkatan hasil belajar siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa dilakukan dengan menggunakan rumus N-Gain, yaitu:

$N\text{-Gain} = (\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}) / (\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest})$.

Tabel 4.10
Data Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Nama	pretest	posttest	Ngain	Kategori
x1	40	90	0,83	3,00
x2	45	80	0,64	2,00
x3	40	85	0,75	3,00
x4	45	95	0,91	3,00
x5	40	75	0,58	2,00
x6	40	80	0,67	2,00
x7	40	75	0,58	2,00
x8	50	80	0,60	2,00
x9	60	80	0,50	2,00
x10	45	90	0,82	3,00
x11	50	75	0,50	2,00
x12	45	90	0,82	3,00

x13	50	90	0,80	3,00
x14	45	85	0,73	3,00
x15	50	80	0,60	2,00
x16	60	85	0,63	2,00
x17	40	75	0,58	2,00
x18	40	80	0,67	2,00
x19	45	85	0,73	3,00
x20	40	80	0,67	2,00
x21	45	85	0,73	3,00
x22	60	90	0,75	3,00
x23	65	95	0,86	3,00
x24	50	95	0,90	3,00
x25	50	85	0,70	3,00

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh rata-rata skor pretest sebesar 47,2 dan rata-rata skor posttest sebesar 84,2. Dari hasil tersebut, nilai rata-rata N-Gain yang diperoleh siswa adalah sebesar 0,70, yang termasuk dalam kategori tinggi berdasarkan klasifikasi Hake (1999). Kategori ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran KOSIC. Peningkatan ini mencerminkan bahwa siswa lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, sehingga media KOSIC dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi *Indonesiaku Kaya Raya*.

Notes

Output Created		12-APR-2025 13:58:51
Comments		
Input	Data	C:\Users\Asus\OneDrive\Dokumen\SPSS\Nurul.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	25
Missing Value Handling	Definition of Missing	User defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	All non-missing data are used.
Syntax	DESCRIPTIVES VARIABLES=Ngain /STATISTICS=MEAN STDDEV MIN MAX.	
Resources	Processor Time	00:00:00.00
	Elapsed Time	00:00:00.33

[DataSet1] C:\Users\Asus\OneDrive\Dokumen\SPSS\Nurul.sav

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	25	.50	.91	.7012	.11640
Valid N (listwise)	25				

4. Revisi Produk

Setelah melewati tahap validasi, langkah berikutnya adalah melakukan revisi produk berdasarkan saran dari validator. Perubahan yang dilakukan pada media pembelajaran KOSIC, baik sebelum maupun setelah revisi, disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 4.10
Revisi Ahli Materi dan Ahli Media

Tampilan Sebelum Direvisi	Tampilan Sesudah Direvisi
 <p>Produk sebelum direvisi tidak ada judul di setiap rak nya, di peta, dan dibagian spinner quis</p>	 <p>Produk sudah direvisi tersedia keterangan dibagian rak, peta, dan spinner quis</p>
 <p>Produk sebelum revisi tidak ada scan untuk video tentang materi, bagian flora dan fauna jadi 1 halaman.</p>	 <p>Produk sudah direvisi tersedia scan video tentang materi, dan bagian flora dan fauna halamannya dibedakan agar lebih jelas.</p>

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan media pembelajaran KOSIC (Lemari Ilmu Pengetahuan), yang digunakan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada materi Indonesiaku Kaya Raya di kelas 5A. Penggunaan media ini bertujuan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga peserta didik lebih antusias, tidak mudah bosan, serta dapat berperan aktif selama kegiatan belajar berlangsung.

Adapun produk yang telah mengalami revisi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran KOSIC (Knowledge Science Cupboard)

Media ini dikembangkan menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup lima tahap utama: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.⁷⁸

Penggunaan media KOSIC diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, serta mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi. Pengembangan media pembelajaran KOSIC (Lemari Ilmu Pengetahuan) merupakan upaya inovatif yang dirancang secara sistematis untuk menunjang proses belajar

⁷⁸ Okpatrioka Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100, <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.

siswa kelas V SD, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan materi *Indonesiaku Kaya Raya*. Dalam proses pengembangannya, media ini memperhatikan beberapa aspek penting yang saling berkaitan, sehingga hasil akhirnya dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Aspek pertama adalah aspek tampilan visual, yang merupakan daya tarik awal bagi siswa.⁷⁹ KOSIC dirancang menyerupai lemari berbahan dasar kayu dengan ukuran 85 cm x 60 cm, yang telah disesuaikan dengan postur dan jangkauan siswa sekolah dasar agar mudah diakses. Bagian luar media dilapisi dengan poster berwarna yang didesain menggunakan aplikasi Canva, dengan visualisasi menarik dan informatif. Di bagian atas lemari, terdapat peta persebaran flora dan fauna di Indonesia, yang berfungsi sebagai sumber belajar tambahan sekaligus memperkuat konteks materi.

Aspek kedua adalah aspek isi materi, yang memuat konten pembelajaran secara ringkas, padat, dan mudah dipahami.⁸⁰ Di dalam lemari terdapat 10 rak, masing-masing berisi submateri yang relevan dengan tema pembelajaran. Materi ditata berdasarkan urutan pembelajaran dari yang paling sederhana hingga ke tingkat yang lebih kompleks. Penempatan materi dalam bentuk visual dan teks singkat

⁷⁹ Sulistyani Puteri Ramadhani and Tanti Maudy Rahayu, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Kelas IV Sekolah Dasar," *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 9, no. 3 (2022): 181–91, <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4861>.

⁸⁰ Muhammad Naharuddin Arsyad and Trisnian Ifianti, "Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Bagi Guru – Guru Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 6 (2022): 585, <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v4i6.6822>.

bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami informasi tanpa merasa terbebani oleh bacaan panjang.

Aspek ketiga adalah aspek interaktivitas, yaitu adanya media yang memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.⁸¹ Hal ini diwujudkan dengan penambahan spinner kuis yang ditempatkan di bagian pintu lemari. Spinner ini digunakan sebagai alat bermain sekaligus evaluasi ringan, di mana siswa dapat memutar spinner, lalu menjawab pertanyaan dari materi yang ditunjuk. Kegiatan ini dirancang untuk menumbuhkan antusiasme belajar, meningkatkan rasa ingin tahu, dan mendorong kerjasama antar siswa dalam kelompok kecil.

Aspek keempat adalah aspek fungsionalitas. KOSIC dibuat dari bahan kayu yang kuat dan tahan lama, sehingga memungkinkan penggunaannya dalam jangka panjang dan secara berulang. Ukuran lemari juga disesuaikan agar dapat diletakkan di ruang kelas tanpa memakan banyak tempat, serta mudah dipindahkan sesuai kebutuhan. Penempatan materi di rak-rak kecil menjadikan media ini sebagai sarana belajar mandiri yang juga bisa dimanfaatkan di luar jam pelajaran formal.

Aspek terakhir adalah aspek kebermanfaatan, yaitu sejauh mana media ini mampu mendukung tujuan pembelajaran.⁸² Berdasarkan hasil uji coba dan analisis data, media KOSIC terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa, membuat proses belajar menjadi lebih

⁸¹ Arif Agus Mujahidin et al., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, Dan Wordwall) Kelas 5 Di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 1, no. 2 (2012): 552–60, <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>.

⁸² Wujud Benda and Kelas Sekolah, "Jurnal Inovasi Global Penggunaan Media Peraga Dalam Pembelajaran IPA " Mengenal," *Jurnal Inovasi Global* 2, no. 6 (2024): 659–65.

menyenangkan, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih variatif. Media ini tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga sebagai pusat perhatian siswa dalam kegiatan belajar, sehingga mendukung terciptanya pembelajaran aktif, kreatif, dan bermakna.

Dengan mempertimbangkan kelima aspek tersebut, pengembangan media KOSIC menjadi alternatif yang inovatif dan solutif dalam mengatasi kebosanan siswa terhadap metode pembelajaran konvensional.⁸³ Hal ini sejalan dengan tujuan utama dari pengembangan media pembelajaran, yaitu menciptakan alat bantu belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar.

2. Kelayakan Media Pembelajaran KOSIC

Kelayakan media ini telah diuji melalui tahapan validasi oleh ahli media dan ahli materi, ahli pembelajaran serta uji coba kepada peserta didik dalam skala kecil dan skala besar. Hasil validasi menunjukkan bahwa media KOSIC memperoleh persentase kelayakan yang tinggi, baik dari segi desain, isi materi, maupun efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran.

Media pembelajaran yang efektif harus memiliki desain yang menarik, materi yang sesuai dengan kurikulum, serta memberikan interaksi yang mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.⁸⁴ Dalam pengembangan media KOSIC, aspek-aspek tersebut menjadi perhatian

⁸³ Novia Istiqomah and Maemonah Maemonah, "Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget," *Khazanah Pendidikan* 15, no. 2 (2021): 151, <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>.

⁸⁴ Arsyad and Ifianti, "Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Bagi Guru – Guru Madrasah Ibtidaiyah."

utama. Media ini dirancang dengan bahan utama kayu berkualitas, berukuran tinggi 85 cm dan lebar 60 cm, serta dilengkapi 10 rak interaktif yang berisi materi pembelajaran dalam bentuk visual dan teks yang menarik. Selain itu, pada bagian pintu media terdapat spinner kuis, yang memungkinkan siswa untuk mengasah pemahaman mereka terhadap materi secara menyenangkan. Sementara itu, bagian atas media dilengkapi dengan peta persebaran flora dan fauna di Indonesia, yang membantu siswa memahami konsep keanekaragaman hayati secara lebih konkret.

Berdasarkan hasil uji coba dalam kelompok kecil yang melibatkan 8 siswa yang dibagi menjadi 4 kelompok, ditemukan bahwa penggunaan media KOSIC mampu meningkatkan interaksi dan diskusi antar siswa. Siswa terlihat lebih antusias dalam memahami materi dengan cara yang lebih eksploratif dan interaktif. Media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan membantu mereka memahami konsep dengan lebih mendalam.⁸⁵

Selanjutnya, pada uji skala besar yang melibatkan 25 siswa kelas 5, media KOSIC juga menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar. Hasil analisis angket yang diberikan kepada siswa setelah pembelajaran menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa lebih termotivasi, aktif, dan mudah memahami materi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hal ini selaras dengan penelitian Penggunaan media berbasis visual dan interaktif dalam pembelajaran

⁸⁵ Joko Daryanto et al., "Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Media LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet Pada Masa Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Pengabdian UNDIKMA* 3, no. 2 (2022): 319, <https://doi.org/10.33394/jpu.v3i2.5516>.

dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.⁸⁶

Selain itu, berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi, media KOSIC memperoleh skor persentase yang menunjukkan bahwa media ini memenuhi standar kelayakan dari aspek kejelasan materi, keterbacaan, desain visual, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran yang layak harus memenuhi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara holistic. Menurut Sadiman dkk media pembelajaran yang layak adalah media yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dan mampu menarik minat belajar mereka. Media KOSIC (Lemari Ilmu Pengetahuan) dirancang dengan memperhatikan unsur kelayakan tersebut, yaitu dengan menyajikan materi secara visual, menarik, dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan siswa kelas V..⁸⁷

Dengan berbagai hasil uji dan validasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media KOSIC merupakan media pembelajaran yang sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas 5. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep secara lebih baik, tetapi juga meningkatkan motivasi, kemandirian belajar, dan interaksi sosial dalam kelas. Oleh karena itu, penggunaan media KOSIC

⁸⁶ Nilam Permatasari Munir, "Efektivitas Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Pemodelan Bangun Ruang Terhadap Pemahaman Konsep Geometri Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pendahuluan," *Refleksi* 12, no. 3 (2024): 149–60.

⁸⁷ Okpatrioka Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan."

direkomendasikan sebagai salah satu alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS, khususnya untuk materi Indonesiaku Kaya Raya.

3. Peningkatan Hasil Belajar Pada Media KOSIC

Meningkatkan hasil belajar peserta didik merupakan salah satu tujuan utama dalam proses pendidikan. Hasil belajar tidak hanya mencakup aspek kognitif seperti pengetahuan dan pemahaman, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotor yang mencerminkan sikap, keterampilan, serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.⁸⁸ Penggunaan media KOSIC (Lemari Ilmu Pengetahuan) dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Dengan menggunakan media KOSIC, siswa dapat belajar secara aktif karena materi disajikan secara visual dan konkret. Arsyad menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa, sehingga hasil belajar mereka ikut meningkat.⁸⁹ Selain itu, media KOSIC juga membantu siswa lebih mudah memahami materi yang abstrak karena disajikan dalam bentuk yang lebih nyata. Dengan begitu, penggunaan media KOSIC dalam pembelajaran di kelas 5 SD diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Dalam penelitian ini, media dikembangkan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Menurut

⁸⁸ Arsyad and Ifianti, "Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Bagi Guru – Guru Madrasah Ibtidaiyah."

⁸⁹ Arsyad and Ifianti.

Branch (2009), model ADDIE memiliki lima langkah, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dengan mengikuti langkah-langkah ini, media pembelajaran yang dibuat dapat lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dan lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Berdasarkan hasil perhitungan, rata-rata persentase skor pretest siswa adalah 47,2%, sedangkan rata-rata persentase skor posttest meningkat menjadi 84,2%. Dengan demikian, terdapat peningkatan sebesar 37,0% setelah penerapan media pembelajaran KOSIC. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media tersebut efektif dalam membantu siswa meningkatkan hasil belajar, khususnya pada materi *Indonesiaku Kaya Raya* dalam mata pelajaran IPAS kelas V. Dimiyati dan Mudjiono menambahkan bahwa hasil belajar akan meningkat apabila pembelajaran dilakukan secara aktif dan melibatkan siswa secara emosional dan intelektual.⁹⁰ Dengan demikian, media KOSIC tidak hanya memperkaya proses pembelajaran, tetapi juga terbukti mendukung peningkatan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Media KOSIC dirancang secara kreatif dengan memanfaatkan lemari kayu sebagai media visual dan interaktif yang di dalamnya terdapat sepuluh rak berisi materi pembelajaran yang dikemas menarik, poster peta persebaran flora dan fauna di bagian atas, serta spinner kuis edukatif di bagian pintu lemari. Pendekatan ini bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam belajar melalui pengalaman langsung yang menyenangkan. Saat

⁹⁰ Benda and Sekolah, "Jurnal Inovasi Global Penggunaan Media Peraga Dalam Pembelajaran IPA " Mengenal."

siswa belajar dengan media yang menarik, interaktif, dan mendekatkan mereka pada konteks nyata, mereka menjadi lebih aktif, antusias, dan fokus dalam mengikuti pembelajaran.

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

1. Saran Pemanfaatan Produk

Media KOSIC (Lemari Ilmu Pengetahuan) dapat dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), disarankan agar guru mengintegrasikan media ini ke dalam proses pembelajaran secara interaktif dan berkelanjutan. Guru dapat menggunakannya sebagai sumber belajar utama maupun sebagai media pendukung untuk memperjelas materi *Indonesiaku Kaya Raya*, khususnya terkait keanekaragaman sumber daya alam, flora, dan fauna di Indonesia.

Selain itu, pemanfaatan media KOSIC dapat lebih efektif jika dikombinasikan dengan metode pembelajaran berbasis proyek atau diskusi kelompok, di mana siswa diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi materi yang terdapat dalam 10 rak KOSIC dan kemudian menyampaikan pemahaman mereka kepada teman-temannya. Penggunaan spinner kuis yang terdapat di pintu lemari juga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis permainan (game-based learning), sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Agar media ini tetap berfungsi secara maksimal, guru dan siswa diharapkan untuk menjaga kebersihan dan kerapian KOSIC,

mengembalikan materi pada tempatnya setelah digunakan, serta memastikan bahwa komponen media, seperti poster peta persebaran flora dan fauna serta materi dalam rak, tetap dalam kondisi yang baik. Selain itu, disarankan pula untuk melakukan pengembangan dan inovasi lebih lanjut, seperti menambah variasi materi pembelajaran di dalam KOSIC sesuai dengan perkembangan kurikulum dan kebutuhan siswa.

2. Diseminasi Produk

Media pembelajaran KOSIC (Lemari Ilmu Pengetahuan) yang dikembangkan dapat dimanfaatkan oleh sekolah-sekolah lain, baik di SD Assunniyyah Kencong maupun di berbagai SD atau MI lainnya. Penyebarluasan media ini perlu dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan belajar siswa serta permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, sehingga implementasinya dapat memberikan manfaat yang optimal. Dengan adanya media KOSIC, diharapkan pembelajaran IPAS, khususnya materi *Indonesiaku Kaya Raya*, menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Namun, dalam mendistribusikan media ini, perlu dilakukan penyesuaian dengan kondisi dan karakteristik peserta didik di masing-masing sekolah agar penggunaannya lebih efektif dan tepat sasaran.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media pembelajaran KOSIC (Lemari Ilmu Pengetahuan) yang dikembangkan dalam penelitian ini di kelas 5A SD Assunniyyah Kencong pada mata pelajaran IPAS dengan materi *Indonesiaku Kaya*

Raya telah memenuhi kriteria sebagai media yang efektif. Oleh karena itu, disarankan agar media ini tidak hanya diterapkan pada mata pelajaran IPAS saja, tetapi juga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran lainnya yang membutuhkan media interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

- b. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas 5 SD Assunniyyah Kencong. Untuk pengembangan lebih lanjut, sebaiknya media KOSIC juga diujicobakan di kelas lain atau di sekolah dasar lainnya agar manfaatnya lebih luas dan relevan bagi berbagai jenjang pendidikan.
- c. Bagi pihak yang ingin mengembangkan media pembelajaran lebih lanjut, disarankan untuk merancang KOSIC dengan desain yang lebih menarik serta dilengkapi dengan teknologi digital agar lebih mudah diakses dan diperbanyak. Dengan demikian, media ini dapat didistribusikan lebih luas serta memberikan manfaat yang lebih besar bagi dunia pendidikan.

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

DAFTAR PUSTAKA

- Adesti, Anita, and Siti Nurkholimah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi." *Edutainment* 8, no. 1 (2020): 27–38. <https://edutainment.unmuhbabel.ac.id/index.php/Edutainment/article/view/221>
- Agustina, Nurul Saadah, Babang Robandi, Ika Rosmiati, and Yusup Maulana. "Analisis Pedagogical Content Knowledge Terhadap Buku Guru IPAS Pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka." *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 9180–87. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3662>
- Amalida, Lusi, and Leli Halimah. "Tantangan Pembelajaran Abad-21: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal* 4, no. 1 (2023): 54–60. <https://pdfs.semanticscholar.org/2a7e/5ea316747b214a300f894bc8220fe8bb2ad7.pdf>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Aprilliani, Siska. "Pengembangan Media Pembelajaran Lemari Pintar Berbasis Literasi Dalam Kemampuan Membaca Peserta Didik Di Kelas Iii Sekolah Dasar." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2023): 5645–46. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8936>
- Azizah, Siti Nur. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits." *Jurnal Literasiologi* 6, no. 1 (2021): 556563. <https://www.neliti.com/publications/556563/media-pembelajaran-dalam-perspektif-al-quran-dan-al-hadits>
- Badar, Nisma, and Arniati Bakri. "Strategi Pembelajaran Dengan Model Pendekatan Pada Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama Agar Tercapainya Tujuan Pendidikan." *JBES: Journal of Biology Education and Science* 2, no. 2 (2022): 1–15. <https://ejurnal.isdikkierahamalut.ac.id/index.php/jbes/article/view/335>
- Budiwati, Rini, Ani Budiarti, Ali Muckromin, Yulia Maftuhah Hidayati, and Anatri Desstya. "Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau Dari Miskonsepsi." *Jurnal Basicedu* 7, no. 1 (2023): 523–34. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/4566>
- Bujuri, Dian Andesta, and Masnun Baiti. "Pengembangan Bahan Ajar IPA Integratif Berbasis Pendekatan Kontekstual." *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 5, no. 2 (2019): 184–97.

<https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/3173>

Dewi, Novi Ratna, Arka Yanitama, Prasetyo Listiaji, Isa Akhlis, Risa Dwita Hardianti, Ismail Okta Kurniawan, and Penerbit Pustaka Rumah. *Pengembangan Media Dan Alat Peraga: Konsep & Aplikasi Dalam Pembelajaran IPA*. Penerbit Pustaka Rumah C1nta, 2021. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=kWw3EAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Dewi,+Novi+Ratna,+Arka+Yanitama,+Prasetyo+Listiaji,+Isa+Akhlis,+Risa+Dwita+Hardianti,+Ismail+Okta+Kurniawan,+and+Penerbit+Pustaka+Rumah.+Pengembangan+Media+Dan+Alat+Peraga:+Konsep+%26+Aplikasi+Dalam+Pembelajaran+IPA.+Penerbit+Pustaka+Rumah+C1nta,+2021.&ots=F4H9LmkBry&sig=i6rgwDzkGKfOTn9XN6Ymxn4rzbA&redir_esc=y#v=onepage&q=Dewi%2C%20Novi%20Ratna%2C%20Arka%20Yanitama%2C%20Prasetyo%20Listiaji%2C%20Isa%20Akhlis%2C%20Risa%20Dwita%20Hardianti%2C%20Ismail%20Okta%20Kurniawan%2C%20and%20Penerbit%20Pustaka%20Rumah.%20Pengembangan%20Media%20Dan%20Alat%20Peraga%3A%20Konsep%20%26%20Aplikasi%20Dalam%20Pembelajaran%20IPA.%20Penerbit%20Pustaka%20Rumah%20C1nta%2C%202021.&f=false

endang nuryasana, noviana desiningrum. “Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa.” *Inovasi Penelitian* 1, no. 5 (2020): 969. <https://ejournal.stpmataram.ac.id/JIP/article/view/177>

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. <https://ejurnal.stietrianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938>

Fauziah, Isna Nadifah Nur, Selly Ade Saputri, and Tin Rustini. “Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar.” *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam* 6, no. 1 (2023): 125–35. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah/article/view/789>

Gumilar, Eko Bayu. “Problematika Pembelajaran IPA Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.” *Jurnal Pedagogy* 16, no. 1 (2023): 129–45. <https://jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/159>

Halimah, Nur, and Adiyono Adiyono. “Unsur-Unsur Penting Penilaian Objek Dalam Evaluasi Hasil Belajar.” *EDUCATIONAL JOURNAL: General and Specific Research* 2, no. 1 (2022): 160–67. <https://adisampublisher.org/index.php/edu/article/view/84>

- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*, 2021. <http://eprints.unm.ac.id/20720>
- Hosna, Khotimatul, and Isna Ida Mardiyana. “Pengembangan Media Pembelajaran Kayanya Negeriku Berbasis Multimedia Interaktif Di Kelas IV Sekolah Dasar.” In *Prosiding Seminar Nasional Kependidikan Sekolah Dasar Dan Prasekolah*, 184–94, 2021. <https://conference.um.ac.id/index.php/ksdp2/issue/view/46>
- Kustandi, Cecep, Muhammad Farhan, Asfara Zianadezdha, Azahra Kurnia Fitri, and Nabilla Agustia L. “Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran.” *Akademika* 10, no. 02 (2021): 291–99. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>.
- Magdalena, Ina, Rika Nadya, Winda Prahastiwi, Sutriyani, and Khoirunnisa. “Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III.” *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 377–86. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.
- Masturah, Elisa Diah, Luh Putu Putrini Mahadewi, and Alexander Hamonangan Simamora. “Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Book Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar.” *Jurnal EDUTECH Undiksha* 6, no. 2 (2018): 212–21. <https://jurnal.iainambon.ac.id/index.php/lpd/article/view/5421>
- Mawaddah, Redha, Retno Triwoelandari, and Fahmi Irfani. “Kelayakan Lks Pembelajaran Ipa Berbasis Stem Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Sd/Mi.” *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 1 (2022): 1–14. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/1911>
- Miah, Mazrikhatul. “Pengembangan Soft Skill Melalui Pembelajaran IPA SD/MI Di Era Society 5.0.” *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 1 (2022): 81–93. <https://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/awaliyah/article/view/927>
- Mukhtazar, M Pd. *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Absolute Media, 2020. <https://idr.uin-antasari.ac.id/20018/6/BAB%20III.pdf>
- Nasution, Mona Hijriah, and Salminawati Salminawati. “Pengaruh Modul Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Integrasi Islam Dan Sains Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia* 10, no. 1 (2024): 462–72. <https://jurnal.iicet.org/index.php/j-edu/article/view/4378>
- Nurfadhillah, Septy, Cantika Rofiqoh Azhar, Dewi Nur Aini, Fiqih Apriansyah,

- and Reni Setiani. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1," 2021. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/1288>
- Nurna L purnamasari. "Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK." *Pena SD* 5 (2023): 27. <https://www.studocu.id/id/document/universitas-muhammadiyah-surakarta/metode-penelitian/147-metode-addie-pada-pengembangan-media-interaktif-adobe-flash-pada-mata-pelajaran-tik/46264515>
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, and Wawan Krismanto. "Media Pembelajaran." Badan Penerbit UNM, Makassar., 2022. <https://badanpenerbit.unm.ac.id/media-pembelajaran/>
- Prananda, Gingga, Riyadi Saputra, and Zuhar Ricky. "Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Lagu Anak Dalam Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar." *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS* 8, no. 2 (2020): 304–14. <https://repository.unars.ac.id/id/eprint/238/>
- Pratiwi, Sheli Ameylia. "Pengembangan Media Lemari Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Ngronggo 5." IAIN Kediri, 2024.
- Rahmawati, Roosy, Aminuddin Kasdi, and Yatim Riyanto. "Pengaruh Model Arias Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Memecahkan Masalah Dalam Pembelajaran Ips Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian* 6, no. 1 (2020): 1–10. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n1.p1-10>.
- Ramadhani, Sulistyani Puteri, and Tanti Maudy Rahayu. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Kelas IV Sekolah Dasar." *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 9, no. 3 (2022): 181–91. <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4861>.
- Rohima, Najwa. "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa," 2023.
- Rusmianto, Oktianingsih Ari, Muhammad Iqbal Baihaqi, and Santoso Minto. "Pengembangan Media Pembelajaran Lemari Pintar Tema Lingkungan Sahabat Kita Untuk Siswa Kelas V SD/MI." *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora* 2, no. 4 (2021): 7815–22.
- Rustan, Edhy, Sitti Munawwarah, and Hisbullah Hisbullah. "Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Figur Kedaerahan." *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)* 9, no. 1 (2022): 79–92. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jipsindo/article/view/47419>.

- Santika, I Gusti Ngurah, I Wayan Suastra, and Ida Bagus Putu Arnyana. "Membentuk Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Ipa." *Jurnal Education and Development* 10, no. 1 (2022): 207–12.
- Septiana, Ayu Nanda, and I Made Ari Winangun. "Analisis Kritis Materi IPS Dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar." *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2023): 43–54.
- Setiawan, Zunan, I Made Pustikayasa, I Nyoman Jayanegara, I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan, I Nyoman Agus Suarya Putra, I Wayan Adi Putra Yasa, Wina Asry, I Nyoman Alit Arsana, Gentrifil Gamastra Chaniago, and Sarwo Eddy Wibowo. *PENDIDIKAN MULTIMEDIA: Konsep Dan Aplikasi Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Sholikah, Tri Anna. "Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box Pada Mata Pelajaran Korespondensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar (Studi Pada Siswa Kelas X Program Studi Administrasi Perkantoran Di SMK Ma'arif NU Mantup Lamongan)." Universitas Negeri Malang, 2020.
- Shomad, Moh. Abdul, and Susi Rahayu. "Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika." *Journal Of Techonolgy Mathematics And Social Science* 2, no. 2 (2022): 2829–3363.
- Sugiyono, S. "Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D (Catatan Ke)." Yogyakarta, 2021.
- Tarigan, Fima Ega Dita Br. "Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box Pada Tema Menuju Masyarakat Sejahtera Kelas VI SD." *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan* 2, no. 1 (2022): 111–22.
- Trisnawati, Septian Nur Ika, Nuri Ramadhan, Helda Jolanda Pentury, Anastasia Dewi Anggraeni, Elis Solihat, Uswatun Khasanah, Widya Firdausi Lasty, Lian G Otaya, and Dwi Maryani Rispatiningsih. "Pengantar Pendidikan: Suatu Konsep Dan Teori." *Penerbit Tahta Media*, 2023.
- Ulandari, Sukma, and Desinta Dwi Rapita. "Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Menguatkan Karakter Peserta Didik." *Jurnal Moral Kemasyarakatan* 8, no. 2 (2023): 116–32.
- Umar, Umar, and Arif Widodo. "Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Akademik Siswa Sekolah Dasar Di Daerah Pinggiran." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8, no. 2 (2022): 458–65. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.2131>.

- Wahyudi, Angga, Ririn Dwi Agustin, and Mika Ambarawati. "Pengembangan Media Aplikasi Geotri Pada Materi Geometri Berbasis Mobile Learning." *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik* 3, no. 2 (2022): 62–70.
- Wibowo, Hamid Sakti. *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran Yang Inovatif Dan Efektif*. Tiram Media, 2023.
- Wibowo, Valentina Rossi, Kharisma Eka Putri, and Bagus Amirul Mukmin. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar." *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 3, no. 1 (2022): 58–69.
- Wirnawa, Ketut, and Putri Sukma Dewi. "Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 1 Gedongtataan Di Era Pandemi Covid 19." *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR* 3, no. 2 (2022): 109–13.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36.
- Yuliandra, Rizki, Reza Adhi Nugroho, and Parjito Parjito. "Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Olahraga Menggunakan Webblog." *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service* 1, no. 4 (2023): 248–51.
- Yuni Kartika, James Marudut, and Rekaza Akbar. "Efektivitas Media Pembelajaran Lemari Wawasan (Lemas) Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Oleh Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Lawe Alas Tahun Pembelajaran 2022/2023." *Tuwah Pande: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 2 (2023): 173–84. <https://doi.org/10.55606/tuwahpande.v2i2.314>.
- Zahwa, Feriska Achlikul, and Imam Syafi'i. "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19, no. 01 (2022): 61–78.
- Zulfah, Silvie Afifatuz, and Mukhoiyaroh Mukhoiyaroh. "Penerapan Teori Pemrosesan Informasi Robert M. Gagne Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDI Al-Mubarak Surabaya." *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education* 6, no. 2 (2022): 144–57.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nurul Farida Yanti
 NIM : 212101040040
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institusi : Universitas Islam Negeri Kyai Haji Achmad Shiddiq
 Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini disebutkan dalam sumber kutipan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdaopat unsur unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia diproses sesuai peraturan perundangan-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

J E M B E R Jember, 28 April 2025

Saya yang menyatakan



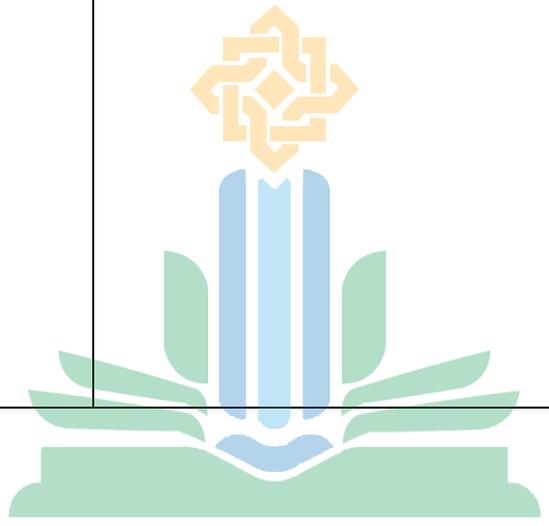
Nurul Farida Yanti
 NIM.212101040040

Lampiran 2 : Matrix Penelitian

MATRIX PENELITIAN

Judul Penelitian	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media KOSIC (Knowledge Science Cupboard) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya Kelas V Di SD Assunniyyah Kencong Jember.	X : Pengembangan Media KOSIC (Knowledge Science Cupboard) Y : Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya	1. Bagaimana Penerapan Pengembangan Media Pembelajaran <i>KOSIC (Knowledge Science Cupboard)</i> Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya Kelas V di Sekolah Dasar (SD) Assunniyyah Kencong Jember? 2. Bagaimana Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran <i>KOSIC (Knowledge Science Cupboard)</i> Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya Kelas V di Sekolah Dasar (SD) Assunniyyah Kencong Jember? 3. Bagaimana Peningkatan Hasil belajar peserta didik setelah menggunakan Media Pembelajaran <i>KOSIC (Knowledge Science Cupboard)</i> pada mata Pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya Kelas V di Sekolah Dasar (SD) Assunniyyah Kencong Jember?	1. Media KOSIC 2. Hasil Belajar 3. Materi Indonesiaku Kaya Raya	1. Responden ssiwa keals VA SD Assunniyyah Knecong 2. Informan: a. Kepala sekolah b. Wali kelas 3. Dokumentasi 4. Buku Pustaka, bahan rujukan dan artukel jurnal. 5. Validasi a. Dosen ahli media b. Dosen Ahli materi 6. Guru Kelas	1. <i>Reseach and Development</i> 2. Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE 3. Teknik Pengumpulan data a. Observasi b. wawancara c. Dokumentasi d. Angket 4. Teknik analisis menggunakan skala likert untuk menghitung kevalidan dari produk, menggunakan angket yang telah dibuat. Berikut rumus dari uji validasi ahli $V = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$ Keterangan: V= nilai $\sum x$ = skor yang diperoleh N= Skor maksimum

--	--	--	--	--	--



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

Lampiran 3 : Pedoman Wawancara

A. Pertanyaan untuk Kepala Sekolah

1. Bagaimana pandangan Bapak/Ibu tentang pentingnya inovasi media pembelajaran di SD Assunniyyah Kencong?
2. Apakah pihak sekolah mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis benda konkret seperti KOSIC?
3. Menurut Bapak/Ibu, sejauh mana media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di sekolah ini?
4. Apa harapan Bapak/Ibu terhadap penggunaan media pembelajaran KOSIC di pembelajaran IPAS?
5. Apakah ada kebijakan khusus sekolah dalam mendukung inovasi media pembelajaran seperti ini?

B. Pertanyaan untuk Guru Kelas V

1. Bagaimana kondisi pembelajaran IPAS materi *Indonesiaku Kaya Raya* sebelum menggunakan media KOSIC?
2. Apa saja kendala yang Bapak/Ibu hadapi dalam mengajarkan materi ini kepada siswa?
3. Sebelumnya, media apa saja yang biasa Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran IPAS?
4. Setelah menggunakan media KOSIC, apakah ada perubahan dalam proses pembelajaran di kelas?
5. Menurut Bapak/Ibu, apakah media KOSIC membantu meningkatkan hasil belajar siswa?
6. Bagaimana tingkat kepraktisan penggunaan media KOSIC dalam kegiatan belajar mengajar?
7. Apa saran Bapak/Ibu untuk pengembangan media KOSIC ke depannya?

C. Pertanyaan untuk Siswa Kelas V

1. Apakah kamu suka dengan mata pelajaran IPAS?
2. Sebelum ada media KOSIC, apakah kamu merasa kesulitan dalam memahami materi *Indonesiaku Kaya Raya*?

3. Bagaimana perasaanmu setelah belajar menggunakan media KOSIC?
4. Apakah media KOSIC membuatmu lebih mudah memahami pelajaran?
5. Bagian apa dari media KOSIC yang paling kamu sukai?
6. Apakah kamu ingin media seperti KOSIC digunakan dalam pelajaran lainnya?
7. Apa harapanmu untuk media pembelajaran seperti KOSIC di masa depan?



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

Lampiran 4: Modul Ajar

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025**

Nama Penyusun : NURUL FARIDA YANTI
Nama Sekolah : SD ASSUNNIYYAH KENCONG
Mata Pelajaran : IPAS
Fase B, Kelas / Semester : V (Lima) / II (Genap)

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL**

A. IDENTITAS MODUL

Satuan Pendidikan : SD Assunniyah Kencong
Mata Pelajaran : IPAS
Bab VI : Indonesiaku Kaya Raya
Kelas/Semester : V (Lima)/ II (Genap)

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu Mengenal Keragaman Budaya Nasional yang dikaitkan dengan konteks kebinekaan.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,
2. Mandiri,
3. Bernalar kritis, dan
4. Kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

1. Gambar yang berkaitan dengan kekayaan alam di Indonesia mulai dari flora, fauna dan budayanya.

E. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Siswa
2. Alat tulis
3. Media Cetak (Gambar)
4. Knowledge Science Cupboard (KOSIC)

F. MODEL PEMBELAJARAN

1. Problem Based Learning (PBL)

G. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu menelaah kondisi geografis wilayah Indonesia sebagai Negara kepulauan/maritime dan agraris serta mengidentifikasi kekayaan alam. Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di sekitarnya dan merefleksikannya terhadap kekayaan Indonesia.

H. KATA KUNCI

1. Indonesiaku Kaya Raya

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

TOPIK A: BAGAIMANA BENTUK INDONESIAKU?
PERTEMUAN 1
Tanggal Pelaksanaan :
A. Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik menjawab salam dari guru.
2. Peserta didik dan guru memulai dengan berdoa bersama.
3. Peserta didik disapa dengan menanyakan kabar dan melakukan pemeriksaan bersama dengan guru.
4. Melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik.
5. Peserta didik mendengarkan guru menyampaikan informasi materi yang akan dipelajari.
6. Peserta didik diberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

B. Kegiatan Inti

1. Peserta didik ditanyakan:
 - “Apa yang kamu ketahui tentang letak wilayah Indonesia?”
 - “Apa saja keanekaragaman flora dan fauna yang ada di Indonesia? ”
2. Peserta didik dikenalkan isi setiap rak media kosic kepada peserta didik.
3. Peserta didik dijelaskan materi menggunakan Media KOSIC, dimulai dari rak pertama sampai rak terakhir.
4. Peserta didik dijelaskan peta persebaran flora fauna yang ada dibagian atas media kosic
5. Peserta didik menyimak penjelasan materi dari Guru .
6. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengamati gambar didalam media KOSIC.
7. Peserta didik ditunjuk oleh guru untuk maju menyebutkan pembagian fauna yang sudah tersedia didalam media kosic.
8. Peserta didik ditunjuk oleh guru untuk menjelaskan rak paling akhir media kosic.
9. Peserta didik ditunjuk oleh guru untuk menjelaskan tentang rak pertama media kosic.
10. Peserta didik ditunjuk oleh guru untuk membaca materi yang ada di pintu sebelah kanan.
11. Peserta didik ditunjuk oleh guru untuk menjelaskan peta persebaran flora dan fauna media kosic.
12. Peserta didik dijelaskan cara bermain spinner quis.
13. Peserta didik dijelaskan reward dan sanksi yang diperoleh jika peserta didik menjawab benar atau salah saat bermain spinner quis
14. Peserta didik secara individu diminta untuk maju bermain spinner quis yang sudah tersedia didalam media KOSIC.
15. Peserta didik dapat memutar spinner quis secara bergantian
16. Peserta didik menjawab pertanyaan yang diperoleh dri hasil putaran spinnernya
17. Jika jawaban benar peserta didik mendapatkan reward
18. Peserta didik diminta untuk membentuk kelompok, masing masing kelompok terdiri dari 4 siswa.
19. Peserta didik diintruksikan oleh guru secara kelompok untuk mengerjakan LKPD.
20. Setiap kelompok mendapatkan 4 lembar LKPD yang berbeda.
21. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengerjakan LKPD secara kelompok tetapi beda soal.
22. Peserta didik diberi penilaian oleh guru kepada hasil kerja peserta didik.

Kegiatan Penutup

1. Peserta didik diberikan kesempatan berbicara/bertanya dan menambahkan informasi dari penyampaian guru selama pembelajaran berlangsung.
2. Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.
3. Guru dan peserta didik menyimpulkan Kekayaan alam yang ada di Indonesia berdasarkan wilayahnya.
4. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.

J. Pelaksanaan Asesmen**Pengetahuan**

- Memberikan tugas tertulis, lisan, dan tes tertulis

K. Pengayaan dan Remedial**Remedial**

Pengayaan dan Remedial	
Pengayaan: <ul style="list-style-type: none">  Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai capaian pembelajaran (CP).  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 <ul style="list-style-type: none">  Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian pembelajarannya (CP) 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.

L. Kriteria Penilaian dan Rubik Penilaian

Kriteria Penilaian :		
<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian proses: berupa catatan/deskripsi kerja saat diskusi kelompok. • Penilaian Akhir: Skor nilai 10-100 		
Penilaian :		
No Soal	Skor	Kriteria Penilaian
1	3	Peserta didik menjawab dengan benar
	2	Peserta didik menjawab hamper benar
	1	Peserta didik menjawab

		tapi salah
	0	Peserta didik tidak menjawab
2	3	Peserta didik menjawab dengan benar
	2	Peserta didik menjawab hampir benar
	1	Peserta didik menjawab tapi salah
	0	Peserta didik tidak menjawab
3	3	Peserta didik menjawab dengan benar
	2	Peserta didik menjawab hampir benar
	1	Peserta didik menjawab tapi salah
	0	Peserta didik tidak menjawab
4	3	Peserta didik menjawab dengan benar
	2	Peserta didik menjawab hampir benar
	1	Peserta didik menjawab tapi salah
	0	Peserta didik tidak menjawab
5	3	Peserta didik menjawab dengan benar
	2	Peserta didik menjawab hampir benar
	1	Peserta didik menjawab tapi salah
	0	Peserta didik tidak menjawab

$$\text{Skor} : \frac{N}{15} \times 100 = \dots$$

N = Skor peserta didik

Pemetaan Kemampuan Awal Peserta Didik

Tabel Pemetaan Kemampuan Peserta Didik

No	Nama peserta didik	Menyebutkan makna awalan me-	Menggunakan kata kerja dasar dan berimbuhan me- dalam membuat kalimat majemuk	Menggunakan kata penghubung yang menyatakan urutan
1				
2				
3				
dst				

(Nilai diperoleh dari kumpulan asesmen formatif dan catatan anekdotal pada bab ini)

Refleksi Guru

- Apakah kegiatan pembuka membantu peserta didik memahami tema dengan lebih baik?
- Apakah kegiatan diskusi dapat melatih peserta didik berpikir lebih kritis?
- Kegiatan yang paling disukai peserta didik adalah:
- Kegiatan yang paling sulit dilakukan peserta didik adalah:
- Apakah tip pembelajaran dapat membantu kegiatan mengajar? Coba jelaskan!
- Apakah saran kegiatan perancah dapat membantu kegiatan mengajar? Coba jelaskan!
- Berikut adalah kesulitan yang saya alami ketika melakukan kegiatan di dalam buku:
- Berikut adalah cara yang saya coba di kelas dan berhasil:

Lampiran**Tabel 3.3 Kerangka**

Urutan Penulisan	Pengembangan tulisan
Judul Tuliskan judul yang membuat pembaca memahami apa kreasi atau penjelasan yang kalian buat.	
Alat dan Bahan Tuliskan semua alat dan bahan yang dibutuhkan. Tambahkan keterangan jumlah atau ukuran agar lebih jelas bagi pembaca.	
Langkah Pembuatan Tuliskan langkah-langkah pembuatan secara berurut. Gunakan kata kerja sebagai awal kalimat.	
Penutup atau Kesimpulan Tuliskan tip untuk mempermudah cara pengerjaan ataupun hal-hal penting lainnya yang harus diperhatikan pembaca.	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Tabel 3.4 Rubrik Membaca

Aspek Penilaian	Bobot			
	Amat baik 4	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
Pemahaman				
Ketepatan				
Hubungan				
Penggunaan Bahasa				

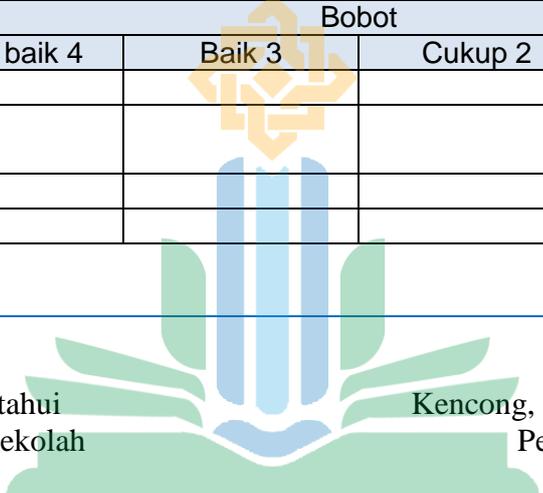
Tabel 2.4 Rubrik Berbicara: Diskusi

Aspek Penilaian	Bobot			
	Amat baik 4	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
Persiapan				
Partisipasi				
Penggunaan Bahasa				

Artikulasi				
Tabel 2.5 Rubrik Berbicara: Presentasi				
Aspek Penilaian	Bobot			
	Amat baik 4	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
Persiapan				
Kelancaran				
Penggunaan Bahasa				
Artikulasi				
Tabel 2.6 Rubrik Menulis: Proses Menulis				
Aspek Penilaian	Bobot			
	Amat baik 4	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
Menggali ide				
Menulis kerangka				
Mengedit				
Menulis				

Mengetahui
Kepala Sekolah

Kencong, 4 Februari 2025
Penyusun


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Ahmad Robithussirojuddin, S.Pd. **Nurul Farida Yanti**
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Soal Preetest

Nama: _____ Kelas: _____

Jodohkan pernyataan di bawah ini dengan jawaban yang tepat

Hewan endemik yang hanya ditemukan di Pulau Komodo

Burung Cendrawasih

Hewan khas Papua yang dijuluki "burung surga."

Raja Ampat

Hewan bercula satu yang hanya ada di Taman Nasional Ujung Kulon.

Hutan Kalimantan

Hutan yang berfungsi sebagai paru-paru dunia di Indonesia.

Badak Jawa

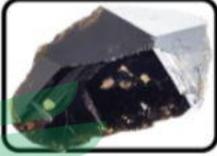
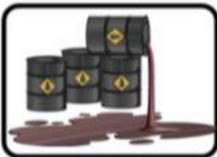
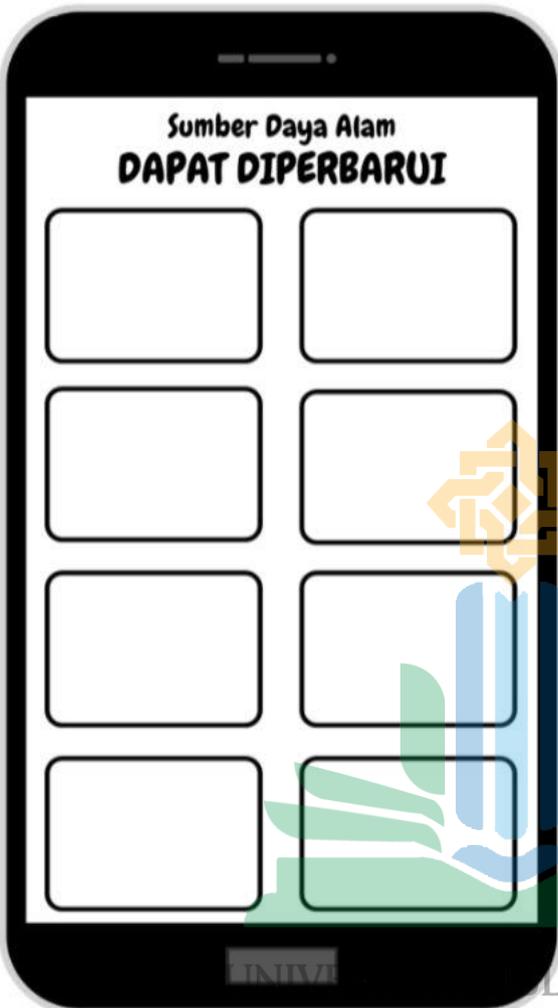
Laut di Indonesia yang terkenal dengan kekayaan biodiversitas lautnya.

Komodo

@intanilona2

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**Sumber Daya Alam
DAPAT DIPERBARUI**



LAM N
KIAI HAJI ACHMAD STUDIO
J E M B E R

Soal Posttest

Nama: _____ Kelas: _____

SUMBER DAYA ALAM

Sumber daya alam adalah segala sesuatu yang ada di bumi dan berguna bagi kebutuhan hidup manusia

Petunjuk: Kelompokkanlah sumber daya alam berikut ini sesuai kategori hayati atau non hayati

<ul style="list-style-type: none"> • Ayam • Tanah • Batu • Air • Ikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kayati • Bunga • Mangga • Udara • Sapi
--	--

NON HAYATI

HAYATI

@intanilona2

Sumber Daya Alam
TIDAK DAPAT DIPERBARUI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KUALA LUMPUR MAD SIDDIQ
B E R

Lampiran 5 Jurnal Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Nama : Nurul Farida Yanti
 Nim : 212101040040
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran KOSIC (Knowledge Science Cupboard) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya Kelas V di Sekolah Dasar (SD) Assunniyyah Kencong Jember.
 Lokasi Penelitian : SD Assunniyyah Kencong
 Guru Kelas : Siti Maimunatul Azizah S.Pd.

NO	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	Paraf
1.	21 Januari 2025	Pra Observasi di SD Assunniyyah Kencong Jember	
2.	21 Januari 2025	Interview dengan guru kelas VA di SD Assunniyyah Kencong Jember	
3.	24 Januari 2025	Validasi instrumen angket oleh Bapak Mohammad Kholil, S.Pd.	
4.	27 Januari 2025	Validasi media pembelajaran KOSIC oleh Ibu Ira Nurmawati, M.Pd.	
5.	30 Januari 2025	Validasi materi pembelajaran IPAS oleh Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo M.Pd.	
6.	7 Februari 2025	Validasi Pembelajaran oleh wali kelas VA Ibu Siti Maimunatul Azizah S.Pd.	
7.	7 Februari 2025	Menyerahkan surat izin penelitian kepada SD Assunniyyah Kencong Jember	
8.	10 Februari 2025	Interview dengan kepala sekolah SD Assunniyyah Kencong Jember	
9.	13 Februari 2025	Uji kelompok kecil tentang media KOSIC pada pembelajaran IPAS di kelas VA	
10.	20 Februari 2025	Uji kelompok besar tentang media KOSIC pada pembelajaran IPAS di kelas VA	
11.	20 Februari 2025	Interview dengan peserta didik tentang penerapan media KOSIC pada pembelajaran pendidikan pancasila	
12.	24 Februari 2025	Permohonan surat selesai penelitian	

J E M B E R

Jember, 20 Februari 2025

Kepala Sekolah SD Assunniyyah Kencong

Ahmad Robithussirojuddin, S.Pd.

Lampiran 6 Instrumen Ahli Angket

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mohammad Kholil, S.Si., M. Pd.
 NIP 198606132015031005
 Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah menerima instrumen angket yang berupa lembar angket yang berupa lembar angket validasi media, materi serta respon peserta didik yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran KOSIC (Knowledge Science Cupboard) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya Kelas V di Sekolah Dasar (SD) Assunniyyah Kencong Jember." yang disusun oleh :

Nama : Nurul Farida Yanti
 NIM 212101040040
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Setelah mencermati, memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pernyataan instrumen penelitian media, materi dan respon peserta didik, maka instrumen penelitian tersebut dinyatakan "VALID"

Jember. 2025

Validator



Mohammad Kholil, S.Si., M. Pd.

NIP. 198606132015031005

Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Peneliti : Nurul Farida Yanti
NIM : 212101040040
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran KOSIC (Knowledge Science Cupboard) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya Kelas V di Sekolah Dasar (SD) Assunniyyah Kencong Jember.
Dosen Pembimbing : Abdul Karim, S.Pd.I.,M.Pd.I
Validator : Ira Nurmadi, M.Pd.
Jurusan/Fakultas : PGMI/FTIK

A. Petunjuk :

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli media terhadap kelayakan produk yang sedang dikembangkan dengan cara memberikan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran
3. Pedoman Instrumen validasi tes sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat setuju

Skor 4 : Setuju

Skor 3 : Ragu-ragu

Skor 2 : Tidak Setuju

Skor 1 :Sangat Tidak setuju

Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran pada kolom yang telah disediakan.

A. Instrumen Angket Validasi Media

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
1	Kualitas media KOSIC yang dikembangkan sudah layak digunakan	✓				
2	Ketepatan Media KOSIC untuk digunakan sebagai media pembelajaran.		✓			
3	Desain gambar pada tampilan sudah jelas dan rapi	✓				
4	Bahan-bahan yang digunakan Media KOSIC tidak mudah rusak		✓			
5	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media.	✓				
6	Media KOSIC dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran pendidikan pancasila.	✓				
7	Media KOSIC dapat disimpan dan digunakan kembali	✓				
8	Media KOSIC menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari materi indonesiaku kaya raya dan dapat mengenali flora dan fauna yang ada di berbagai wilayah Indonesia. Dan juga peserta didik dapat memahami SDA hayati dan non hayati	✓				
9	Media Mudah digunakan oleh peserta didik kelas V tingkat sd/mi	✓				
10	Tampilan media KOSIC menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V sd/mi	✓				
Kesimpulan dan Saran:						
Media kokoh dan menarik, agar lebih <u>usable</u> per topik sebaiknya diberi penanda atau judul sesuai lokernya.						

Kesimpulan media pembelajaran KOSIC

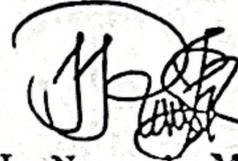
Mohon lingkari salah satu penilaian umum terhadap produk:

1. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- ② 2. Produk dapat digunakan dengan revisi

3. Produk tidak layak digunakan

Jember, 3 Februari 2025

Validaator Media



Ira Nurmasi, M.Pd.

NIP. 198807112023212029



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

Lembar 8 Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Peneliti : Nurul Farida Yanti
NIM : 212101040040
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran KOSIC (Knowledge Science Cupboard) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya Kelas V di Sekolah Dasar (SD) Assunniyyah Kencong Jember.
Dosem Pembimbing : Abdul Karim, S.Pd.I.,M.Pd.I
Validator : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
Jurusan/Fakultas : PGMI/FTIK

A. Petunjuk :

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli materi terhadap kelengkapan materi dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran
3. Pedoman Instrumen validasi tes sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat setuju

Skor 4 : Setuju

Skor 3 : Ragu-ragu

Skor 2 : Tidak Setuju

Skor 1 :Sangat Tidak setuju

Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran pada kolom yang telah disediakan.

B. Instrumen Angket Validasi Materi

No	Aspek yang nilai	Skala Penilaian				
		(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
	Kebenaran Konsep					
1	Kesesuain media KOSIC dengan	✓				

	Standart isi kurikulum Merdeka					
2	Materi yang disusun media pembelajaran dapat membangun pemahaman peserta didik	✓				
3	Kesesuaian materi dengan Tingkat Sekolah Dasar Kelas V	✓				
4	Media KOSIC Dapat Menjelaskan Macam-macam Penerapan nilai nilai pancasila	✓				
5	Keakuratan contoh gambar dengan materi	✓				
	Aspek Keilmuan Konsep	✓				
6	Dapat meminimalisir salah prefensi yang terjadi pada peserta didik	✓				
7	Materi sudah memenuhi kebutuhan peserta didik.	✓				
	Aspek keterlaksanaan		✓			
8	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran.	✓				
9	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓				
<p>Komentar dan Saran:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selara kekelomuan sudah diperbaiki sesuai arahan - Btw Materi ajar sudah di revisi mulai dari gambar, barcode, font dan contoh serta Defnisi - Silakan bisa di lanjut untuk di coba kekelom bersama gm. 						

Kesimpulan media pembelajaran KOSIC

Mohon lingkari salah satu penilaian umum terhadap produk:

1. Produk dapat digunakan tanpa revisi
2. Produk dapat digunakan dengan revisi
3. Produk Tidak layak digunakan

Jember, 10 Februari 2025

Validaator Materi



Muhammad Suwignyo Pravogo, M.Pd.I.

NIP. 198610022015031004

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Peneliti : Nurul Farida Yanti
NIM : 212101040040
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran KOSIC (Knowledge Science Cupboard) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya Kelas V di Sekolah Dasar (SD) Assunniyyah Kencong Jember.
Dosem Pembimbing : Abdul Karim, S.Pd.I.,M.Pd.I
Validator : Siti Maimunatul Azizah, S.Pd.
Jurusan/Fakultas : PGMI/FTIK

A. Petunjuk :

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli pembelajaran terhadap kelengkapan materi dan kelayakan media dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran
3. Pedoman Instrumen validasi tes sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat setuju

Skor 4 : Setuju/Sering

Skor 3 : Ragu-ragu

Skor 2 : Tidak Setuju

Skor 1 :Sangat Tidak setuju

Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran pada kolom yang telah disediakan

B. Instrumen Angket Validasi Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Kebenaran Konsep						
1	Ketepatan Media KOSIC untuk digunakan sebagai media pembelajaran.					✓
2	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik.					✓
3	Ketepatan Media KOSIC dibuat secara rapi					✓
Kehandalan Produk						
4	Media KOSIC dibuat dari bahan triplek yang kokoh					✓
5	Media KOSIC dapat bertahan lama					✓
6	Media KOSIC dikelola dengan mudah				✓	
Kepraktisan Produk						
7	Media KOSIC aman digunakan oleh peserta didik					✓
8	Media KOSIC dapat mengurangi ketergantungan peserta didik terhadap guru					✓
9	Media KOSIC mudah digunakan oleh peserta didik					✓
Komentar dan Saran: Media KOSIC dapat digunakan di kelas. Fase mata pelajaran / PAS Materi Inonori Kajaraya						

Kesimpulan media pembelajaran KOSIC

Mohon lingkari salah satu penilaian umum terhadap produk:

1. Produk dapat digunakan tanpa revisi
2. Produk dapat digunakan dengan revisi
3. Produk Tidak layak digunakan

Jember, 7 Februari 2025

Validaator Pembelajaran

Siti Maimunatul Azizah S.Pd.

Lampiran 10 Surat Permohonan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH 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 Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-10375/ln.20/3.a/PP.009/02/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SD ASSUNNIYAH KENCONG

Jl Patok Krajan 1 Kencong Jember

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

NIM : 212101040040
 Nama : NURUL FARIDA YANTI
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGEMBANGAN MEDIA KOSIC (KNOWLEDGE SCIENCE CUPBOARD) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI INDONESIA KAYA RAYA KELAS V DI SD (SEKOLAH DASAR) ASSUNNIYAH KENCONG JEMBER." selama 40 (empat puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Ahmad Robithussirojuddin, S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 11 Februari 2025

Dekan,

Makl Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
KHOTIBUL UMAM



Lampiran 11 Angket respon siswa

LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

Nama : Qayshara Qaiteen Azzalea
 Kelas : 5A
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran KOSIC (Knowledge Science Cupboard) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya Kelas V di Sekolah Dasar (SD) Assunniyyah Kencong Jember.
 Mata Pelajaran : IPAS
 Peneliti : Nurul Farida Yanti

A. Petunjuk :

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli pembelajaran terhadap kelengkapan materi dan kelayakan media dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran
3. Pedoman Instrumen validasi tes sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat setuju

Skor 4 : Setuju

Skor 3 : Ragu-ragu

Skor 2 : Tidak Setuju

Skor 1 :Sangat Tidak setuju

Mohon siswa/siswi memberikan catatan atau saran pada kolom yang telah disediakan.

B. Instrumen Angket Validasi Materi

No	Item Pernyataan	Skore Penilaian				
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Media Kosic ini sangat menarik dan menyenangkan					✓
2	Saya dapat memahami penjelasan tentang materi persebaran peta,kekayaan flora dan faunadi Indonesia serta sumber daya alam yang ada.				✓	
3	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran Kosic					✓
4	Saya merasa nyaman saat menggunakan media pembelajaran Kosic					✓
5	Saya merasa senang dapat belajar menggunakan media pembelajaran Kosic.					✓
6	Media Kosic dapat meningkatkan minat belajar saya untuk mempelajari materi indonesiaku kaya raya.					✓
7	Media Kosic mempermudah saya memahami materi persebaran peta,kekayaan flora dan faunadi Indonesia serta sumber daya alam yang ada.					✓
8	Penggunaan media kosic membantu saya mengingat materi persebaran peta,kekayaan flora dan faunadi Indonesia serta sumber daya alam yang ada.					✓
9	Media Kosic mempermudah dalam memahami materi pembelajaran					✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 13 Februari 2025

Siswa

Leany
Rahma... Raiten... A.

LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

Nama : KHAIRA TAITA Sakhi
 Kelas : 5A
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran KOSIC (Knowledge Science Cupboard) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya Kelas V di Sekolah Dasar (SD) Assunniyyah Kencong Jember.
 Mata Pelajaran : IPAS
 Peneliti : Nurul Farida Yanti

A. Petunjuk :

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli pembelajaran terhadap kelengkapan materi dan kelayakan media dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran
3. Pedoman Instrumen validasi tes sebagai berikut:
 Skor 5 : Sangat setuju
 Skor 4 : Setuju
 Skor 3 : Ragu-ragu
 Skor 2 : Tidak Setuju
 Skor 1 : Sangat Tidak setuju

Mohon siswa/siswi memberikan catatan atau saran pada kolom yang telah disediakan.

B. Instrumen Angket Validasi Materi

No	Item Pernyataan	Skore Penilaian				
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Media Kosic ini sangat menarik dan menyenangkan					✓
2	Saya dapat memahami penjelasan tentang materi persebaran peta,kekayaan flora dan faunadi Indonesia serta sumber daya alam yang ada.					✓
3	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran Kosic					✓
4	Saya merasa nyaman saat menggunakan media pembelajaran Kosic					✓
5	Saya merasa senang dapat belajar menggunakan media pembelajaran Kosic.					✓
6	Media Kosic dapat meningkatkan minat belajar saya untuk mempelajari materi indonesiaku kaya raya.					✓
7	Media Kosic mempermudah saya memahami materi persebaran peta,kekayaan flora dan faunadi Indonesia serta sumber daya alam yang ada.					✓
8	Penggunaan media kosic membantu saya mengingat materi persebaran peta,kekayaan flora dan faunadi Indonesia serta sumber daya alam yang ada.					✓
9	Media Kosic mempermudah dalam memahami materi pembelajaran					✓

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 13 Februari2025

Siswa
Khaira Taita Sakhi

KHAIRA TAITA SAKHI

LEMBAR ANGGKET PESERTA DIDIK

Nama : ~~Wahid~~ Jguhari Ahmad Yazid
 Kelas : 5A
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran KOSIC (Knowledge Science Cupboard) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesia Kaya Raya Kelas V di Sekolah Dasar (SD) Assunniyyah Kencong Jember.
 Mata Pelajaran : IPAS
 Peneliti : Nurul Farida Yanti

A. Petunjuk :

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli pembelajaran terhadap kelengkapan materi dan kelayakan media dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran
3. Pedoman Instrumen validasi tes sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat setuju

Skor 4 : Setuju

Skor 3 : Ragu-ragu

Skor 2 : Tidak Setuju

Skor 1 : Sangat Tidak setuju

Mohon siswa/siswi memberikan catatan atau saran pada kolom yang telah disediakan.

B. Instrumen Angket Validasi Materi

No	Item Pernyataan	Skore Penilaian				
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Media Kosic ini sangat menarik dan menyenangkan					✓
2	Saya dapat memahami penjelasan tentang materi persebaran peta,kekayaan flora dan faunadi Indonesia serta sumber daya alam yang ada.				✓	
3	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran Kosic				✓	
4	Saya merasa nyaman saat menggunakan media pembelajaran Kosic					✓
5	Saya merasa senang dapat belajar menggunakan media pembelajaran Kosic.					✓
6	Media Kosic dapat meningkatkan minat belajar saya untuk mempelajari materi indonesiaku kaya raya.				✓	✓
7	Media Kosic mempermudah saya memahami materi persebaran peta,kekayaan flora dan faunadi Indonesia serta sumber daya alam yang ada.				✓	
8	Penggunaan media kosic membantu saya mengingat materi persebaran peta,kekayaan flora dan faunadi Indonesia serta sumber daya alam yang ada.				✓	
9	Media Kosic mempermudah dalam memahami materi pembelajaran					✓

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

Jember, 13 Feb2025

Siswa

Yasid
Kiai Achmad Yazid

LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

Nama : ahmed muhammad malina
 Kelas : 5A
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran KOSIC (Knowledge Science Cupboard) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya Kelas V di Sekolah Dasar (SD) Assunniyyah Kencong Jember.
 Mata Pelajaran : IPAS
 Peneliti : Nurul Farida Yanti

A. Petunjuk :

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli pembelajaran terhadap kelengkapan materi dan kelayakan media dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran
3. Pedoman Instrumen validasi tes sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat setuju

Skor 4 : Setuju

Skor 3 : Ragu-ragu

Skor 2 : Tidak Setuju

Skor 1 :Sangat Tidak setuju

Mohon siswa/siswi memberikan catatan atau saran pada kolom yang telah disediakan.

B. Instrumen Angket Validasi Materi

No	Item Pernyataan	Skore Penilaian				
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Media Kosic ini sangat menarik dan menyenangkan					✓
2	Saya dapat memahami penjelasan tentang materi persebaran peta,kekayaan flora dan faunadi Indonesia serta sumber daya alam yang ada.				✓	
3	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran Kosic					✓
4	Saya merasa nyaman saat menggunakan media pembelajaran Kosic					✓
5	Saya merasa senang dapat belajar menggunakan media pembelajaran Kosic.					✓
6	Media Kosic dapat meningkatkan minat belajar saya untuk mempelajari materi indonesiaku kaya raya.					✓
7	Media Kosic mempermudah saya memahami materi persebaran peta,kekayaan flora dan faunadi Indonesia serta sumber daya alam yang ada.					✓
8	Penggunaan media kosic membantu saya mengingat materi persebaran peta,kekayaan flora dan faunadi Indonesia serta sumber daya alam yang ada.					✓
9	Media Kosic mempermudah dalam memahami materi pembelajaran					✓

**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**

Jember, ..13.. Pebruari 2025

Siswa

[Handwritten signature]

[Handwritten mark]

Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian



Lampiran 12





YAYASAN ASSUNNIYYAH

Akte Notaris : Hj. UMI CHOLILAH, S.H., M.Kn. No. 1 Tgl. 19 April 2013

SD ASSUNNIYYAH KENCONG

Jl. Patok Krajan I Kencong Jember Telp. 085204220119

SURAT KETERANGAN

NOMOR: 10/A/SD-ASSUNNIYYAH/II/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Abdulloh Muhlas, S.Pd.I.

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa

Nama : Nurul Farida Yanti

NIM : 212101040040

Prodi : PGMI

Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian /riset berkenaan dengan penyelesaian tugas studinya dengan judul **“Pengembangan Media KOSIC (Knowledge Science Cupboard) untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Materi INDONESIAKU KAYA RAYA kelas V di SD (Sekolah Dasar) Assunniyyah Kencong Jember”**.

Jember, 20 Februari 2025
Kepala Sekolah

Abdulloh Muhlas, S.Pd.I.

RIWAYAT HIDUP



Data Diri

Nama : Nurul Farida Yanti
 NIM : 212101040040
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 02 Juni 2004
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institusi : UIN Kyai Haji Achmad Siddiq Jember
 Alamat : Jalan Ahmad Yani RT 01 RW 07 Gumukmas Jember
 Alamat Email : nurulok71@gmail.com

Riwayat Pendidikan

SDN Gumukmas 01	2009 - 2015
SMPN 01 Gumukmas	2015 - 2018
SMAN 01 Kencong	2018 - 2021
UINKHAS JEMBER	2021 - 2025