

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SMART WARDROBE DALAM MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)
MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN KELAS IV
MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA MA'ARIF SALAFIYAH
KRATON KENCONG JEMBER**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh:

Ning Fashokha

NIM : 211101040048

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SMART WARDROBE DALAM MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)
MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN KELAS IV
MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA MA'ARIF SALAFIYAH
KRATON KENCONG JEMBER**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah



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

Ning Fashokha
NIM : 211101040048

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SMART WARDROBE DALAM MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)
MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN KELAS IV
MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA MA'ARIF SALAFIYAH
KRATON KENCONG JEMBER**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah



Oleh:
Ning Fashokha
NIM : 211101040048
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SMART WARDROBE DALAM MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)
MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN KELAS IV
MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA MA'ARIF SALAFIYAH
KRATON KENCONG JEMBER**

SKRIPSI

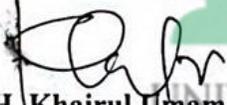
telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah

Hari : Selasa
Tanggal : 20 Mei 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


H. Khairul Umam, M.Pd.
NIP. 198011122015031003


Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I.
NIP. 198610022015031004

Anggota :

1. Dr. Mukaffan, M.Pd.I. ()
2. Erfan Efendi, M.Pd.I. ()



Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

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

MOTTO

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۱ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۲ أَلَمْ يَكُنْ الْأَكْرَمُ
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۴ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۵

Artinya: “1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. 2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. 3) Bacalah, dan Tuhanmu Yang Maha mulia. 4) Yang mengajar (manusia) dengan pena. 5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.” (Q.S Al-Alaq: 1-5)*



* Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemahannya*, (Bandung: Halim Qur'an, 2018), 597.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat, taufiq, hidayah, dan inayah- Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kerendahan hati dan kesabaran yang luar biasa. Dan tak lupa sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, serta keluarga dan sahabatnya.

Keberhasilan dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari berbagai bantuan pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya, cinta pertama dan pintu surga saya, ayah Agus Supratikno dan ibu Khusnul Khotimah yang selalu yakin kalau saya bisa, selalu menguatkan, selalu mendoakan, dan juga selalu mensupport. Beliau bukanlah orang yang berpendidikan tinggi tetapi, beliau mengusahakan sebisa mungkin agar putrinya bisa menempuh pendidikan lebih dari beliau. Tidak ada kata yang bisa menyetarakan pengorbanan dari beliau.
2. Kakek dan nenek saya yaitu kakek Mustajam dan nenek Siti Jumaiyah yang tidak kalah hebatnya mendukung, menyemangati, dan juga mendoakan saya dalam perkuliahan sampai dititik ini.
3. Keluarga besar saya yang telah mensupport dan mendoakan saya.
4. Dan yang terakhir untuk diri saya sendiri, terimakasih telah bekerja keras dan berjuang sejauh ini, terimakasih karena tidak memilih menyerah dalam kondisi apapun dan tidak pernah berhenti berdoa untuk meminta pertolongan kepada Allah SWT.

ABSTRAK

Ning Fashokha, 2025: *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Wardrobe Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember.*

Kata kunci: Media Pembelajaran *Smart Wardrobe*, IPAS, Bagian Tubuh Tumbuhan.

Media memainkan peran penting dalam proses pembelajaran dengan menyampaikan materi secara efektif dan memberikan fasilitas untuk proses belajar. Berdasarkan hasil wawancara serta observasi yang dilakukan memperoleh hasil beberapa permasalahan di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah yaitu pembelajaran kurang menarik karena guru jarang menggunakan media serta strategi yang kurang beragam. Adapun salah satu media yang dapat dimanfaatkan dan peneliti kembangkan yaitu media *Smart Wardrobe*. Media ini adalah media pembelajaran dirancang berbentuk lemari pintar di dalamnya terdapat beberapa rak dengan materi berbeda-beda.

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: 1) Bagaimana kelayakan media *Smart Wardrobe* mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember? 2) Bagaimana respon Peserta didik terhadap penggunaan media *Smart Wardrobe* mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember? 3) Bagaimana keefektifan penggunaan media *Smart Wardrobe* mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember?.

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan yang disebut dengan *Research and Development (R&D)*. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE dan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil dari penelitian dan pengembangan menunjukkan 1) hasil kelayakan dari media *Smart Wardrobe* yang diperoleh dari validasi ahli media 90%, ahli materi 89,33%, ahli bahasa 88%, dan ahli pembelajaran 98,67%, masuk dalam kategori sangat layak digunakan untuk diuji coba. 2) hasil respon peserta didik diperoleh pada skala kecil presentase sejumlah 97,66%, skala besar presentase sejumlah 92,66% yang artinya media *Smart Wardrobe* sangat baik. 3) hasil keefektifan diperoleh dengan menggunakan analisis *N-Gain* dari nilai *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan tingkat keefektifan sebesar 96,73% yang termasuk dalam kategori efektif.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan kelancaran dalam penyelesaian skripsi yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Wardrobe* Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma’arif Salafiyah Kraton Kencong Jember” sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

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

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M, CPEM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Muis, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang memberikan persetujuan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah menyusun rencana dan mengevaluasi pelaksanaan pendidikan di lingkup jurusan.

4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membimbing serta meluangkan waktunya menerima judul skripsi ini.
5. Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd., selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah membimbing, memberikan arahan, serta memberikan nasihat kepada penulis.
6. Bapak Erfan Efendi, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing dan meluangkan waktunya untuk kelancaran pengerjaan skripsi ini.
7. Ibu Ira Nurmawati, M.Pd., selaku Dosen Ahli Media yang telah bersedia membimbing dan memberikan arahnya dalam menyelesaikan media ini.
8. Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I., selaku Dosen Ahli Materi yang telah bersedia membimbing dan juga mengarahkan untuk materi pada media ini.
9. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku Dosen Ahli Bahasa yang telah bersedia membimbing dan mengarahkan untuk Bahasa yang digunakan pada media ini.
10. Segenap Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah serta Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan ilmunya sehingga penulis ini.
11. Bapak Nur Hasyim, S.Pd.I., selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember yang sudah memberikan izin untuk melakukan penelitian.

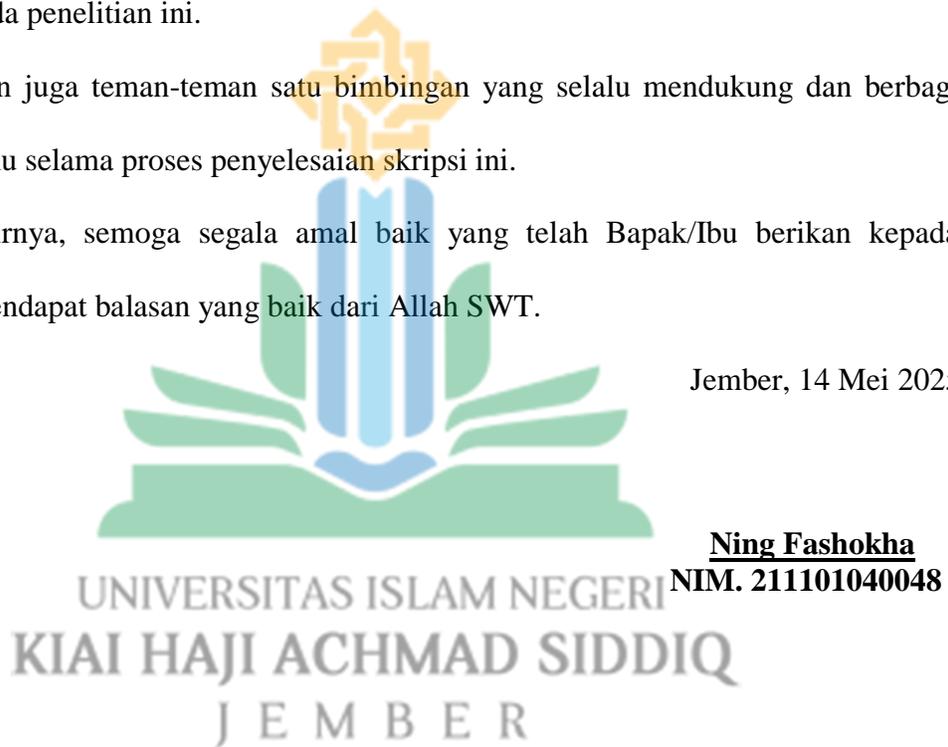
12. Bapak Bisri Mustofa S.Pd.I., selaku Wali Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember yang memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama proses penelitian.

13. Peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember yang telah memberikan bantuan serta bersedia menjadi objek pada penelitian ini.

14. Dan juga teman-teman satu bimbingan yang selalu mendukung dan berbagi ilmu selama proses penyelesaian skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah SWT.

Jember, 14 Mei 2025



DAFTAR ISI

| | Hal |
|---|------------|
| HALAMAN SAMPUL | i |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING | ii |
| PENGESAHAN TIM PENGUJI | iii |
| MOTTO | iv |
| PERSEMBAHAN | v |
| ABSTRAK | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 17 |
| C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan..... | 18 |
| D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan..... | 18 |
| E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan..... | 20 |
| F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan..... | 23 |
| G. Definisi Istilah..... | 24 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 28 |
| A. Penelitian terdahulu..... | 28 |
| B. Kajian Teori | 39 |

| | |
|---|------------|
| BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN | 73 |
| A. Metode Penelitian dan Pengembangan | 73 |
| B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan | 78 |
| C. Uji Coba Produk..... | 84 |
| D. Desain Uji Coba..... | 85 |
| 1. Subjek Uji Coba | 85 |
| 2. Jenis Data..... | 87 |
| 3. Instrumen Pengumpulan Data..... | 89 |
| 4. Teknik Analisis Data | 94 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN | 100 |
| A. Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember..... | 100 |
| B. Penyajian Data Uji Coba..... | 100 |
| C. Analisis Data | 148 |
| D. Revisi Produk..... | 151 |
| BAB V KAJIAN DAN SARAN..... | 155 |
| A. Kajian Produk yang Telah Direvisi..... | 155 |
| B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.. | 166 |
| C. Kesimpulan | 168 |
| DAFTAR PUSTAKA | 169 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | 176 |

DAFTAR TABEL

| No. | Uraian | Hal |
|------|--|-----|
| 2.1 | Perbandingan Penelitian Terdahulu dengan Yang Dilakukan Peneliti | 35 |
| 3.1 | Kategori Skala Likert | 95 |
| 3.2 | Kategori Persentase Kelayakan..... | 96 |
| 3.3 | Kriteria Hasil Respon Peserta Didik | 97 |
| 3.4 | Kriteria Kevalidan Media <i>Smart Wardrobe</i> Hasil Respon Peserta Didik... | 98 |
| 3.5 | Pembagian Skor <i>N-Gain</i> | 99 |
| 3.6 | Kategori Keefektifan..... | 99 |
| 4.1 | Data Nama-Nama Guru dan Jabatannya..... | 104 |
| 4.2 | Data Nama Peserta Didik Yang Ada Pada Kelas IV..... | 106 |
| 4.3 | Tujuan Pembelajaran..... | 113 |
| 4.4 | Komponen-Komponen Pada Media <i>Smart Wardrobe</i> | 115 |
| 4.5 | Hasil Validasi Ahli Materi | 133 |
| 4.6 | Komentar dan Saran Ahli Materi | 134 |
| 4.7 | Hasil Validasi Ahli Media..... | 134 |
| 4.8 | Komentar dan Saran Ahli Media..... | 136 |
| 4.9 | Hasil Validasi Ahli Bahasa | 136 |
| 4.10 | Komentar dan Saran Ahli Bahasa | 137 |
| 4.11 | Hasil Validasi Ahli Pembelajaran | 138 |
| 4.12 | Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Kelas IV | 145 |
| 4.13 | Hasil Respon Peserta Didik Skala Kecil | 146 |
| 4.14 | Hasil Respon Peserta Didik Skala Besar..... | 146 |

| | | |
|------|---|-----|
| 4.15 | Hasil Validasi Para Ahli..... | 148 |
| 4.16 | Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test N-Gain</i> | 150 |
| 4.17 | Hasil Pembagian <i>N-Gain Score</i> | 151 |
| 4.18 | Hasil Revisi Produk..... | 152 |



DAFTAR GAMBAR

| No. | Uraian | Hal |
|------|---|-----|
| 2.1 | Bagian Tubuh Tumbuhan..... | 67 |
| 2.2 | Akar Tunggang..... | 69 |
| 2.3 | Akar Serabut..... | 69 |
| 2.4 | Batang Berkayu | 70 |
| 2.5 | Batang Rumput..... | 70 |
| 2.6 | Batang Basah..... | 70 |
| 2.7 | Daun Menyirip | 71 |
| 2.8 | Daun Melengkung..... | 71 |
| 2.9 | Daun Menjari | 71 |
| 2.10 | Daun Sejajar | 71 |
| 2.11 | Bunga | 72 |
| 2.12 | Buah | 72 |
| 3.1 | Bagan Pengembangan Model ADDIE | 78 |
| 4.1 | Observasi di Kelas IV | 102 |
| 4.2 | Desain <i>Smart Wardrobe</i> | 114 |
| 4.3 | Triplek Yang Sudah Dipotong dan Dirangkai Menjadi Lemari..... | 121 |
| 4.4 | Lemari Yang Telah Diplitur..... | 122 |
| 4.5 | Pengecetan Dalam Lemari | 122 |
| 4.6 | Pegangan Lemari Telah Terpasang..... | 123 |
| 4.7 | Sampul Lemari Telah Terpasang | 123 |
| 4.8 | Pembuatan Replika Tumbuhan Utuh | 124 |

| | | |
|------|--|-----|
| 4.9 | Pemotongan Kartu Materi | 125 |
| 4.10 | Pemasangan Alas Rumput..... | 125 |
| 4.11 | Pemasangan Penyangga Replika Tumbuhan | 126 |
| 4.12 | Pemasangan Replika Tumbuhan | 126 |
| 4.13 | Peletakan Materi Pada Rak-Rak | 127 |
| 4.14 | Pembuatan Peletakan Kartu Gambar Tumbuhan Berisi Pertanyaan..... | 127 |
| 4.15 | Pembuatan <i>Spinner</i> | 128 |
| 4.16 | Pembuatan Kartu Kosong Untuk Jawaban..... | 128 |
| 4.17 | Penempelan <i>Sterofom</i> dan Gambar Tumbuhan..... | 129 |
| 4.18 | Penempelan Petunjuk Diatas Gambar Tumbuhan..... | 129 |
| 4.19 | Penempelan Tempat Kartu Kosong dan Paku Mading | 130 |
| 4.20 | Penempelan Game Teka Teki | 130 |
| 4.21 | Media <i>Smart Wardrobe</i> Telah Selesai | 131 |
| 4.22 | Buku Panduan | 132 |
| 4.23 | Pelaksanaan Mengerjakan Soal <i>Pre Test</i> | 140 |
| 4.24 | Uji Coba Skala Kecil..... | 141 |
| 4.25 | Pelaksanaan Validasi Pembelajaran..... | 141 |
| 4.26 | Uji Coba Skala Besar | 142 |
| 4.27 | Pemberian <i>Reward</i> | 144 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Hal |
|---|------------|
| Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan | 176 |
| Lampiran 2 Matriks Penilaian..... | 177 |
| Lampiran 3 Pedoman Wawancara | 178 |
| Lampiran 4 Hasil Wawancara Wakil Bidang Kurikulum | 180 |
| Lampiran 5 Hasil Wawancara Wali Kelas | 181 |
| Lampiran 6 Hasil Wawancara Peserta Didik Kelas | 183 |
| Lampiran 7 Surat Izin Penelitian..... | 184 |
| Lampiran 8 Modul Ajar | 185 |
| Lampiran 9 Surat Permohonan Bimbingan Skripsi | 199 |
| Lampiran 10 Surat Permohonan Menjadi Validator Materi | 201 |
| Lampiran 11 Angket Validator Materi Sebelum Revisi | 202 |
| Lampiran 12 Angket Validator Materi Sesudah Revisi | 205 |
| Lampiran 13 Surat Permohonana Menjadi Validator Media | 208 |
| Lampiran 14 Angket Validator Media | 209 |
| Lampiran 15 Surat Permohonan Menjadi Validator Bahasa | 112 |
| Lampiran 16 Angket Validator Bahasa..... | 213 |
| Lampiran 17 Angket Validator Pembelajaran..... | 216 |
| Lampiran 18 Media Pembelajaran <i>Smart Wardrobe</i> | 219 |
| Lampiran 19 Dokumentasi dengan Para Validator | 220 |
| Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian..... | 221 |
| Lampiran 21 Angket Respon Peserta Didik..... | 224 |

| | |
|--|-----|
| Lampiran 22 Kisi-kisi <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> | 230 |
| Lampiran 23 Soal <i>Pre Test</i> , <i>Post Test</i> dan Kunci Jawaban..... | 231 |
| Lampiran 24 Hasil <i>Pre Test</i> Kelas IV | 234 |
| Lampiran 25 Hasil <i>Post Test</i> Kelas IV | 240 |
| Lampiran 26 Jurnal Kegiatan Penelitian | 246 |
| Lampiran 27 Surat Selesai Penelitian | 247 |
| Lampiran 28 Biodata Penulis | 248 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media dalam sebuah proses pembelajaran sudah menjadi alat yang mempunyai peran penting. Media menjadi kebutuhan penting bagi pendidik dalam menyampaikan materi ataupun informasi dalam pembelajaran. Tanda adanya dukungan media yang memadai, penyampaian materi mampu membuat peserta didik kesulitan untuk paham dengan apa yang dijelaskan oleh guru. Seiring perkembangan teknologi yang sangat pesat, guru dituntut untuk lebih kreatif serta cakap dalam pemanfaatan berbagai jenis media pembelajaran. Disamping itu pendidik harus mampu menyesuaikan media yang cocok untuk digunakan.¹

Penggunaan media yang cocok tentunya harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan usia anak. Menurut teori Jean Piaget, kematangan anak merupakan salah satu faktor penting dalam proses belajar. Pada tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis. Mereka mampu mengikuti penalaran logis, namun terkadang masih menggunakan metode "*trial and error*" untuk memecahkan masalah. Tahap ini merupakan awal dari perkembangan berpikir rasional anak, meskipun mereka

¹ Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal Of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (Maret 2023): 2, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>

belum mampu berurusan dengan konsep abstrak. Anak telah memiliki kemampuan berpikir logis, tetapi hanya dalam konteks benda-benda konkret.²

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam jaringan (KBBI daring) media dimaknai sebagai alat atau sarana; perantara; penghubung; ataupun yang terletak di antara dua pihak.³ Media adalah alat bantu pendidik dalam menyampaikan informasi pembelajaran. Melalui media, informasi pembelajaran berupa materi yang mampu disampaikan lebih konkret dibandingkan hanya penyampaian materi dengan ceramah. Kerumitan materi yang dipaparkan oleh pendidik mampu diringkas dengan penggunaan media. Media mampu mewakili sejumlah materi yang dirasa sulit untuk dijelaskan melalui kata-kata ataupun kalimat. Keabstrakan materi mampu dikonkretkan dengan adanya media, dengan ini tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal. Media pembelajaran juga mampu pergunakan sejalan dengan metode ataupun teknik pembelajaran supaya pada proses pembelajaran itu lebih menarik serta akan menambah motivasi peserta didik.⁴

Media berasal dari bahasa latin serta merupakan jamak dari kata *medium* yang secara harfiah mempunyai makna “perantara” ataupun pengantar menurut Yusufhadi Mirso. *Association For Education and Communication Technology*

² Alfi Nur Jannah, “Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV MI Wahid Hasyim II Dau Malang”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019), 2.

³ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Daring (Dalam Jaringan). <https://kbbi.web.id/media>. Diakses pada tanggal 21 Desember 2024.

⁴ Muhammad Imam Arifin, “Pengaruh Media Photo Story Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Kelas VII di Mts Negeri 4 Batang Hari” (Skripsi, Universitas Jambi, 2023), 3-4.

(AECT) menerangkan bahwa media yang dimaksud merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan.⁵ Media menurut perspektif pendidikan yaitu memainkan peran strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebagai alat, metode, serta teknik pembelajaran, media dapat meningkatkan efektivitas komunikasi dan juga interaksi antara pendidik dan peserta didik pada proses pendidikan serta pengajaran di institusi pendidikan.⁶

Sedangkan pembelajaran adalah segala tindakan yang secara sengaja dilaksanakan oleh pendidik untuk mendorong peserta didik agar terlibat dalam kegiatan belajar. Nasution menjelaskan bahwasannya pembelajaran adalah aktivitas untuk mengatur atau mengorganisasi lingkungan secara optimal dan menghubungkannya dengan peserta didik, sehingga memfasilitasi terjadinya proses belajar.⁷ Pembelajaran adalah suatu metode, proses, atau tindakan yang bertujuan untuk membuat seseorang belajar. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan pendekatan yang sengaja diterapkan atau dirancang untuk mendorong peserta didik belajar. Menurut Sadiman, dkk pembelajaran dipahami sebagai proses belajar yang terjadi didalam peserta didik.⁸ Pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 20 pembelajaran ialah proses

⁵ Ahmad Zainuri, "Media Pembelajaran dalam Pandangan Islam," *Medina-Te* 18, no. 1 (Juni 2018): 4.

⁶ Siti Munawwara Masse, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan Pada Tema Hidup Rukun Bagi Siswa Kelas II MI Al Mujahidin Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara", (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2022), 3.

⁷ Rifqi Festiawan, *Belajar dan Pendekatan* (Universitas Jederal Soedirman, 2020), 11-12.

⁸ Cucu Sutianah, *Belajar dan Pembelajaran* (Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media), 17.

interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.⁹

Jadi kesimpulannya, media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pembelajaran dengan menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan memberikan fasilitas untuk proses belajar. Penggunaan media yang tepat dapat membangkitkan motivasi belajar, mengaktifkan respon peserta didik, dan memperkuat pemahaman materi. Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan media harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakter peserta didik. Dalam konteks ini, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat peraga, melainkan juga sebagai perantara komunikasi pembelajaran yang efektif.¹⁰

Menurut Supriyono, dalam merancang media pembelajaran yang efektif, terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan. Pertama, media harus dirancang dengan cara yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Kedua, media harus disesuaikan dengan materi pembelajaran yang sedang dibahas. Ketiga, media harus dirancang agar tidak terlalu kompleks sehingga tidak menyebabkan kebingungan pada peserta didik. Keempat, media harus dirancang menggunakan bahan-bahan yang sederhana dan mudah diperoleh. Dengan menerapkan prinsip-prinsip tersebut, pemakaian media pembelajaran mampu membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Selain

⁹ Presiden Republik Indonesia. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat (20).

¹⁰ Nurwahidah. S, "Pengembangan Media Pembelajaran Lempesia (Lemari Pencernaan Manusi) Pada Peserta Didik Kelas XI MIA SMA Negeri 2 Jenepono", (Skripsi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makasar, 2024), 4.

itu, proses pembelajaran juga menjadi lebih menarik serta peserta didik lebih termotivasi untuk menyimak proses pembelajaran.¹¹

Peraturan pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia dapat dicapai melalui perbaikan kegiatan pembelajaran. Salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.¹²

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen serta Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Dalam UU tersebut dinyatakan bahwa seorang guru harus memiliki kemampuan: (1) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang diampu; dan (2) Berkomunikasi secara efektif, empatik dan santun dengan peserta didik.¹³ Kemudian pada Permendiknas No. 16 Tahun 2007 dinyatakan bahwa guru harus memiliki

¹¹ Firdaus Ahmad, Dea Mustika, "Problematika Guru dalam Menerapkan Media pada Pembelajaran Kelas Rendah di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021), 2009. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1056>

¹² Peraturan Pemerintah Republik Indonesia. Undangundang Nomor 57 Tahun 2021.

¹³ Peraturan Pemerintah Republik Indonesia. Undangundang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.

kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh.¹⁴

Dari definisi yang telah dijelaskan, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang memungkinkan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran secara efektif, efisien, dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Umi Rosyidah, et al. mengemukakan media pembelajaran mempunyai tiga peran penting, yakni sebagai penarik perhatian, alat komunikasi, serta sarana penyimpanan informasi. Dalam konteks pembelajaran, media berfungsi sebagai wahana penyalur pesan pembelajaran yang efektif. Oleh sebab itu, media pembelajaran memainkan peran strategis pada proses belajar mengajar. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan variatif, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif. Hal ini dapat meningkatkan proses pembelajaran dan berorientasi pada prestasi belajar yang optimal.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga mempunyai dasar yang dapat diketahui dalam Al qur'an. Hal ini sejalan dengan dasar pendidikan yang ada dalam Al qur'an surah al-Alaq ayat 1-5, yakni:

¹⁴ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. Undangundang Nomor 16 Tahun 2007.

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ۱ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ۲ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ۳ الَّذِي
عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ۴ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ ۵

Artinya: “1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. 2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. 3) Bacalah, dan Tuhanmu Yang Maha mulia. 4) Yang mengajar (manusia) dengan pena. 5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.” (Q.S Al-Alaq: 1-5)¹⁵

Quraish Shihab menafsirkan ayat-ayat di atas yaitu pada ayat pertama surah al-Alaq menjelaskan bahwasannya kata *iqro'* digunakan dalam arti membaca, menelaah, menyampaikan dan sebagainya, dan karena objeknya bersifat umum, maka objek kata tersebut mencakup segala yang dapat terjangkau, baik ia merupakan bacaan suci yang bersumber dari Tuhan maupun bukan, baik ia menyangkut ayat-ayat yang tertulis maupun yang tidak tertulis. Alhasil perintah *iqro'* mencakup telaah terhadap alam raya, masyarakat dan diri sendiri, serta bacaan tertulis, baik suci maupun tidak. Adapun tafsir pada ayat kedua memperkenalkan Tuhan yang disembah oleh Nabi Muhammad SAW. dan yang diperintahkan oleh ayat yang lalu untuk membaca dengan nama-Nya serta demi untuk-Nya. Dalam tafsir ayat ketiga terdapat kata *iqro'* untuk kedua kalinya yang dimaksud agar beliau lebih banyak membaca, menelaah, memperhatikan alam raya serta membaca kitab yang tertulis dan tidak tertulis dalam rangka mempersiapkan diri terjun ke masyarakat. Perbedaan dari arti tafsir ayat pertama dengan tafsir ayat ketiga perintah membaca pada ayat pertama dan perintah

¹⁵ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemahannya*, (Bandung: Halim Qur'an, 2018), 597.

membaca pada ayat ketiga, yakni yang pertama menjelaskan syarat yang harus dipenuhi seseorang ketika membaca (dalam segala pengertian) yaitu membaca demi karena Allah, sedang perintah yang kedua menggambarkan manfaat yang diperoleh dari bacaan bahkan pengulangan bacaan tersebut. Tafsir ayat keempat menerangkan bahwa Allah yang mengajarkan manusia belajar, dengan kata *qalam*. Kata *qalam* (pena) dalam ayat ini merujuk pada media yang membantu manusia untuk belajar. Dan tafsir ayat kelima menerangkan bahwa berhubungan dengan ayat keempat yang menyatakan bahwasannya kedua ayat di atas menjelaskan dua cara yang ditempuh Allah swt. dalam mengajar manusia. Pertama melalui pena (tulisan) yang harus dibaca oleh manusia, dan yang kedua melalui pengajaran secara langsung tanpa alat. Cara yang kedua ini dikenal dengan istilah 'Ilm Ladunniy.¹⁶

Berfokus pada ayat 4 dan 5, tafsir tersebut menekankan bahwasannya pada dunia pendidikan, sebelum adanya media pembelajaran sangat bergantung pada interaksi langsung dan pemahaman pribadi. Setelah adanya media, cara ini semakin memperkaya proses belajar. Mempermudah penyebaran ilmu, serta memungkinkan lebih banyak orang belajar dengan berbagai alat bantu yang ada. Kedua cara tersebut sangatlah penting dan dalam pendidikan modern, keduanya harus bisa berjalan bersama, di mana media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu untuk memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam. Jadi dapat ditarik

¹⁶ M. Quraish Shihab, Tafsir Al-Mishbah Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an (Lentera Hati), 394-401.

kesimpulan bahwasannya dalam pembelajaran penggunaan media sangatlah penting untuk membantu proses belajar.

Menurut Devyasari Vivit Utami dalam proses belajar mengajar, seringkali ditemukan permasalahan terkait penggunaan media yang belum optimal dan merata di kelas. Banyak media, terutama media modern, tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh guru karena keterbatasan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran. Akibatnya, proses pembelajaran seringkali tidak menggunakan media yang tepat untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran.¹⁷

Sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan pihak sekolah serta guru kelas pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember yakni Bapak Bisri Mustofa bahwasannya terdapat beberapa hambatan ataupun permasalahan yang mempengaruhi saat proses pembelajaran di kelas IV, yaitu seperti peserta didik pada umumnya yang membuat gaduh pada saat jam pembelajaran berlangsung dan kurangnya media pembelajaran yang guru gunakan saat pembelajaran, membuat peserta didik ngobrol serta ramai sendiri. Dan juga pada sistem mengajarnya cenderung monoton yakni menekankan menghafal serta guru cenderung memakai metode ceramah menimbulkan terjadinya komunikasi satu arah, berpaku pada guru membuat interaksi antara

¹⁷ Nurafni Andriani et al., "Pengaruh Penggunaan Media Herbarium Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas IV," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 06, no. 1 (Agustus 2024): 153.

guru dengan peserta didik kurang berjalan lancar. Untuk itu, penting sekali guru menggunakan media pembelajaran yang mendukung supaya peserta didik mampu aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Selama ini dalam menyampaikan KBM guru kelas yakni Bapak Bisri Mustofa, S.Pd. I masih menggunakan metode konvensional tatap muka ceramah serta diskusi, dan masih tergolong monoton kurang melibatkan peserta didik. Bapak Bisri Mustofa, S.Pd. I merupakan guru kelas yang dulunya sudah menempuh S1 Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) karena dulu di sekolah Madrasah Ibtidaiyah tersebut persyaratannya hanya S1 saja untuk semua jurusan bukan harus linier. Akan tetapi beliau sudah bersertifikan guru. Dengan apa yang sudah dijelaskan diatas, bahwasanya dibutuhkan pembuatan media pembelajaran interaktif sebagai proses belajar mengajar menjadi menarik, efektif dan menyenangkan bagi peserta didik.¹⁸

Penelitian Supriyono menyatakan bahwa terdapat tiga alasan penting mengapa media perlu digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, terutama untuk peserta didik sekolah dasar. Pertama, peserta didik SD masih dalam tahap berpikir konkret, sehingga materi pelajaran abstrak perlu diwujudkan dalam bentuk visual untuk memudahkan pemahaman. Kedua, penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, mengurangi verbalisme, serta membangkitkan nalar yang sistematis dan teratur. Ketiga, pembelajaran dengan media dapat memberikan pengalaman belajar yang

¹⁸ Bisri Mustofa, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 20 November 2024.

bermakna bagi peserta didik, karena mereka dapat menyaksikan langsung fenomena yang terjadi di sekitar mereka.¹⁹

Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember adalah madrasah ibtidaiyah yang berlokasi di desa Kraton, kec. Kencong, kab. Jember. Madrasah ibtidaiyah ini merupakan madrasah yang berakreditasi B. Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember ini juga memiliki keunikan serta keunggulannya yakni keunikannya dalam pembelajaran pembiasaan membaca doa dan ayat-ayat juz amma sebelum masuk kelas, serta pembiasaan pada hari jumat peserta didik melakukan sedekah dhuha dan tahlilan untuk semua stekholder. Untuk keunggulannya itu sendiri ada peserta didiknya yang sudah mengikuti program Tahfidz.²⁰

Penyediaan buku cetak dan Lembar Kerja Siswa (LKS) atau media seadanya yang digunakan oleh guru tidak cukup untuk memastikan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan. Oleh sebab itu, harus didukung oleh media lain yang lebih menarik serta interaktif untuk meningkatkan perhatian dan minat belajar peserta didik. Adapun salah satu media yang dapat dimanfaatkan dan peneliti kembangkan yaitu media *Smart Wardrobe*.

Media *Smart Wardrobe* adalah media atau alat bantu yang bisa juga disebut dengan lemari pintar. Media *Smart Wardrobe* yakni media pembelajaran yang dirancang berbentuk lemari pintar yang di dalamnya terdiri dari beberapa

¹⁹ Supriyono, Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD," *Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (Mei 2018): 47. <https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>

²⁰Irfan Fauroni, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 20 November 2024.

rak dengan materi yang berbeda-beda. Dengan media ini, peserta didik tidak hanya dapat mengenal warna, tetapi juga dapat mengenalkan gambar-gambar yang selaras dengan materi. Selain itu, media ini juga dapat digunakan dengan cara yang fleksibel, baik melalui arahan guru maupun melalui kreativitas peserta didik itu sendiri menurut Afib Rulyansah.²¹ Keunggulan media *Smart Wardrobe* terletak pada kemampuannya menyajikan gambar-gambar konkret yang relevan dengan materi pembelajaran. Selain itu, media ini juga menawarkan kombinasi warna yang variatif, sehingga membuat proses pembelajaran lebih menarik. Kelebihan lainnya adalah media ini tahan lama dan dapat digunakan berulang kali.²² Dengan demikian, media *Smart Wardrobe* sangat membantu peserta didik kelas IV sekolah dasar dalam memahami materi pembelajaran, terutama karena mereka membutuhkan media pembelajaran yang efektif untuk memfasilitasi proses belajar.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ialah mata pelajaran baru yang berfungsi untuk membangun kemampuan dasar dalam mempelajari ilmu alam serta sosial dengan baik menurut Syafi'i. Dengan demikian, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dirancang untuk membantu peserta didik memahami lingkungan sekitar, termasuk fenomena alam dan sosial,

²¹ Afib Rulyansah, Uswatun Hasanah, Ludfi Arya Wardana, "Model Pembelajaran *Brain Based Learning* Bermuatan *Multiple Intelligences*" (Banyuwangi: LPPM Institut Agama Islam Ibrahim Genteng Banyuwangi, 2017).

²² Astri Iga Mawarni, Ika Ratih Sulistiani, Lia Nur Atiqoh Bela Dina, "Pengembangan Media *Smart Wardrobe* Berbasis Teori Brunner Pada Pembelajaran Baca Tulis Hitung (CALISTUNG) Tematik di Sekolah Dasar," *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 2 (2023): 339.

yang meliputi makhluk hidup, benda mati, dan interaksi dengan alam semesta.²³ Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), guru memerlukan media pembelajaran yang mampu mendukung kelancaran proses belajar mengajar serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Selain itu, media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru sebaiknya berusaha menciptakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan, agar suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif. Hal ini dapat tercapai melalui pemilihan media pembelajaran yang tepat, yang akan meningkatkan kualitas pembelajaran serta meringankan peserta didik pada menyerap materi yang guru berikan.²⁴

Alasan pemilihan media *Smart Wardrobe* dalam penelitian ini adalah media *Smart Wardrobe* belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember. Peneliti menggunakan media pembelajaran *Smart Wardrobe* karena media ini dapat membantu peserta didik memahami bagian-bagian tubuh tumbuhan dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Dengan *Smart Wardrobe*, peserta didik dapat melihat gambar atau contoh materi dengan jelas, sehingga mereka lebih cepat mengingat dan memahami materi. Media ini juga membuat

²³ Nur Azza Ananda, Rini Setyowati, Emi Sulistri, "Penagruh Model Pembelajaran Inquiry Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 6 Singkawang", *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 03 (September 2024): 425, <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.17412>

²⁴ Kemendikbud, *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD-SMA, Merdeka Mengajar*, 2022, <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/13.%20CP%20IPAS.pdf>

pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.

Adapun perbedaan media *Smart Wardrobe* peneliti dengan peneliti lainnya terletak pada materi pembelajaran dan juga isi dari media *Smart Wardrobe* itu sendiri. Media *Smart Wardrobe* yang peneliti kembangkan yaitu media *Smart Wardrobe* yang terbuat dari bahan triplek berbentuk lemari persegi panjang yang dilapisi oleh plitur, di dalamnya mempunyai dua bagian. Pada bagian kiri terdapat benda 3D dan QR code yang keterkaitan dengan materi memenuhi satu bagian sisi kiri dalam lemari. Pada bagian kanan terdapat dua rak yang mempunyai kegunaan yang berbeda-beda. Pada media *Smart Wardrobe* ini peserta didik tidak hanya berfokus hanya pada materi dan benda 3D saja, akan tetapi terdapat kegiatan menacapkan kartu untuk peserta didik belajar sambil melakukan/praktek secara langsung agar peserta didik paham dengan materi yang dipelajari. Pada kegiatan ini menggunakan *spinner* untuk menentukan kartu bergambar tumbuhan berisi soal yang nantinya di dapat. Pada media *Smart Wardrobe* yang peneliti kembangkan juga ada game teka teki yang ada pada bagian sisi kanan luar lemari. Untuk cara penggunaannya guru memperlihatkan dan menjelaskan materi yang ada didalamnya. Setelah guru selesai menjelaskan, guru mengajak peserta didik untuk bermain game teka teki. Game teka teki ini, guru dapat menunjuk peserta didik secara acak atau bernyanyi sebuah lagu apabila lagu yang dinyanyikan habis berhenti di salah satu peserta didik, maka peserta didik tersebut maju untuk melakukan game teka teki tersebut. Untuk

melakukan kegiatan menancapkan kartu, guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, kemudian berdiskusi lalu jawabanya ditancapkan pada bagian yang telah disiapkan.

Adapun keunikan dari penelitian ini yaitu media pembelajaran yang digunakan interaktif dan menarik. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *Smart Wardrobe* yang membuat peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Pemilihan media pembelajaran yang interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar bagi peserta didik yang mirip dengan kehadiran sehari-hari mereka, karena dapat membantu peserta didik memahami pembelajaran dengan lebih mudah.²⁵ Media ini membantu peserta didik untuk lebih aktif dalam memahami materi, seperti bagian tubuh tumbuhan. Media yang dikembangkan disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik kelas IV di madrasah ibtidaiyah ataupun sekolah dasar. Hal ini membuat materi yang tadinya terasa sulit, menjadi lebih mudah dipahami dan diterima oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam konteks materi IPAS yang berfokus pada bagian tubuh tumbuhan sering kali dianggap abstrak oleh peserta didik. Melalui pengembangan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami seperti *Smart Wardrobe*, penelitian ini memberi cara baru dalam memvisualisasikan dan menyampaikan materi tersebut sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan mengingatnya.

²⁵ Safrinus Gulo, Amin Otoni Harefa, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (Mei 2022): 292, <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>

Manfaat yang Timbul dari Penelitian: 1) Peningkatkan Pemahaman Peserta Didik terhadap Materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik, peserta didik dapat lebih mudah menangkap konsep-konsep dalam materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), terutama mengenai materi bagian tubuh tumbuhan. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih jelas dan menyenangkan. 2) Peningkatkan Aktivitas serta Motivasi Belajar peserta didik. Pemakaian media interaktif pada pembelajaran mampu mendorong peserta didik untuk lebih termotivasi dan aktif dalam proses belajar. Mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan, akan tetapi juga terlibat langsung dengan materi yang sedang dipelajari. 3) Membantu Guru dalam Proses Pengajaran. Media pembelajaran yang menarik ini mempermudah guru dalam menyampaikan materi, sehingga proses pengajaran menjadi lebih efektif dan efisien. 4) Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah. Pengembangan media pembelajaran yang sesuai dan menarik ini memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan mutu pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah, khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mempelajari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki peran penting bagi peserta didik karena membuhungkan makhluk hidup dengan benda mati yang ada di alam semesta. Selain menyesuaikan metode pembelajaran yang digunakan, penepatan media pembelajaran yang sesuai juga sangat penting untuk mendukung proses belajar.²⁶

²⁶ Chaerani Budianti, Laily Nurmalia, Siska Kusumawardani, "Peningkatan Pemahaman

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melaksanakan penelitian untuk melihat pengembangan dari media pembelajaran kontekstual media *Smart Wardrobe* terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar, yang dituangkan ke dalam judul: “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Wardrobe* Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma’arif Salafiyah Kraton Kencong Jember”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti manarik beberapa rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media *Smart Wardrobe* dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma’arif Salafiyah Kraton Kencong Jember?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan media *Smart Wardrobe* dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma’arif Salafiyah Kraton Kencong Jember?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan media *Smart Wardrobe* dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi bagian tubuh

tumbuhan kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui kelayakan media *Smart Wardrobe* dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember.
2. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media *Smart Wardrobe* dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember.
3. Untuk mengetahui keefektifan dari penggunaan media *Smart Wardrobe* dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media yang ingin dikembangkan peneliti pada penelitian ini ialah media *Smart Wardrobe* pada mata pelajaran IPAS kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember. Media tersebut dirasa mampu

menciptakan suasana belajar yang positif serta menghasilkan pencapaian belajar yang optimal.

Pengembangan produk berwujud media *Smart Wardrobe* pada pembelajaran ini yang dilaksanakan oleh peneliti mempunyai detail sebagai berikut:

1. Media berwujud kotak persegi panjang yang berbentuk lemari mempunyai tutup serta memiliki pintu kanan dan kiri berbahan triplek yang dilapisi dengan plitur dengan hiasan yang menarik didalamnya sesuai dengan materi. Apabila pintu lemari tersebut dibuka maka akan terlihat didalamnya ada dua bagian yaitu bagian kanan dan kiri. Pada bagian kanan lemari terdapat dua rak. Setiap rak mempunyai kegunaan yang berbeda-beda. Pada bagian kiri terdapat satu bagian yang didalamnya terdapat objek 3D serta QR code yang sesuai dengan materi. Memiliki ukuran dengan ketinggian 60cm dan lebar 56cm.
2. Tema yang digunakan oleh peneliti yaitu Bagian Tubuh Tumbuhan, *Smart Wardrobe* menggambarkan penampakan pohon utuh yang terdiri dari akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji yang terdapat pada sisi kiri dari lemari. Pada sisi kanan lemari terdapat dua rak yang diantaranya pada rak pertama terdapat fungsi dan bagian penyusun tubuh tumbuhan, dan pada rak kedua terdapat pedoman penskoran kegiatan menancapkan kartu sesuai dengan bagian tubuh tumbuhan. Disini peneliti juga menambahkan kegiatan menancapkan kartu agar peserta didik mempelajari materi bukan hanya

melihat dan memahaminya saja akan tetapi, juga bisa menerapkan dengan kegiatan menancapkan kartu juga. Kegiatan tersebut memiliki soal berbentuk baju tang disebut dengan baju pertanyaan yang digantung di pintu bagian kanan dalam dari lemari. Kemudian pada pintu bagian dalam kiri lemari terdapat jawaban yang sesuai dengan jawaban dari baju pertanyaan.

3. Media *Smart Wardrobe* ini menyajikan replika tumbuhan yang bersifat asli atau nyata dari sisi kiri dalam lemari ketika pintu dibuka.
4. Media *Smart Wardrobe* berisi materi pada mata pelajaran IPAS mengenai bagian tubuh tumbuhan.
5. Media pembelajaran *Smart Wardrobe* ditujukan untuk guru kelas sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dan dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.
6. Media pembelajaran *Smart Wardrobe* ditujukan kepada peserta didik khususnya kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember.
7. Desain gambar pada media *Smart Wardrobe* memakai warna-warna yang cerah serta menarik, sehingga jelas untuk dilihat. Pemilihan gambar dan juga jenis ukuran disesuaikan sehingga mampu jelas dipahami oleh peserta didik.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Smart Wardrobe* mempunyai peran penting sebagai salah satu upaya untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran bagi peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah

Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember pada mata pelajaran IPAS materi mengenai bagian tubuh tumbuhan Kelas IV. Pengembangan media *Smart Wardrobe* diharapkan bisa bermanfaat, baik secara teoritis serta praktis. Mengingat bahwa peserta didik di sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, maka diperlukan media pembelajaran yang efektif untuk memfasilitasi proses mentransfer pengetahuan. Berikut ini manfaat pentingnya pengembangan media pembelajaran *Smart Wardrobe* sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian pengembangan ini diinginkan mampu menjadi sumber referensi dalam pengembangan media lemari pintar sebagai inovasi media pembelajaran yang kreatif serta inovatif di dunia pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Diharapkan media pembelajaran *Smart Wardrobe* ini dapat membantu peserta didik dalam mengerti materi yang abstrak seperti materi bagian tubuh tumbuhan.
- 2) Dapat menarik perhatian peserta didik dengan adanya objek 3D yang ada pada media, sehingga dapat menimbulkan rasa semangat dalam belajar dan tidak merasa bosan.

3) Pengembangan media pembelajaran *Smart Wardrobe* ini dilaksanakan sebagai media belajar, mampu menambah motivasi belajar peserta didik, serta dapat mendorong peserta didik untuk lebih berinteraksi secara aktif saat pembelajaran. Karena peserta didik diharapkan bisa menjawab pertanyaan yang ada pada media tersebut yang berkaitan dengan materi melalui kegiatan menancapkan kartu.

b. Bagi Pendidik

Diharapkan media pembelajaran *Smart Wardrobe* yang dihasilkan mampu digunakan guru sebagai sarana utama ataupun pendamping pada menyampaikan materi dan meningkatkan wawasan peserta didik pada pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan media pembelajaran *Smart Wardrobe* mampu digunakan sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan mutu serta motivasi guru-guru guna meningkatkan kreatifitas serta inovasi pada pelaksanaan tugas sebagai tenaga pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran dari pendekatan kontekstual sebagai bekal dalam mendukung pembelajaran IPAS di sekolah.

e. Bagi Peneliti Lain

Penelitian pengembangan media *Smart Wardrobe* ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang baru bagi pengembang media pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam mengembangkan produk media pembelajaran yang efektif. Hal ini juga diharapkan dapat menjadi refleksi bagi peneliti lain untuk terus berinovasi serta mengembangkan media pembelajaran yang baik, sehingga peserta didik dapat belajar dengan lebih efektif dan efisien.²⁷

f. Bagi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Melalui pengembangan media *Smart Wardrobe* ini, diharapkan bisa menjadi sumber referensi ataupun literatur yang bermanfaat bagi mahasiswa yang ingin mengembangkan media pembelajaran serupa. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi kontribusi bagi lembaga Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember sebagai perguruan tinggi yang terlibat dalam pengembangan media pembelajaran inovatif.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran *Smart Wardrobe* ini ialah peserta didik mampu belajar dengan guru mata pelajaran IPAS secara

²⁷ Lailatul Istiqomah, "Pengembangan Media Pembelajaran *Exploding Box* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V di MI Al Barokah An-Nur Jember," (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023).

individu, kelompok maupun bersama-sama memakai media tersebut, media pembelajaran *Smart Wardrobe* ini sangat selaras dengan karakteristik peserta didik yang lebih tertarik dengan penggunaan gambar dan tidak monoton hanya angan-angan saja. Pembelajaran IPAS pada materi bagian tubuh tumbuhan ini peserta didik akan lebih tertarik dengan adanya materi yang didesain menarik dan juga terdapat gambar-gambar yang mendukung serta berwarna. Media *Smart Wardrobe* mampu menunjang proses pembelajaran dengan mudah bagi peserta didik pada menafsirkan materi pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran *Smart Wardrobe* ini yaitu difokuskan pada peserta didik di kelas IV mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran *Smart Wardrobe*

Smart Wardrobe atau bisa disebut dengan lemari pintar yaitu sejenis media pembelajaran yang didalamnya terdapat beberapa rak mempunyai fungsi yang berbeda-beda. *Smart Wardrobe* selain cara penggunaannya bervariasi sesuai dengan perintah pendidik atau dari kreatifitas peserta didik itu sendiri, *Smart Wardrobe* juga mempunyai gambar dan warna yang menarik.

Smart Wardrobe yang dimaksud oleh peneliti yaitu media yang berbentuk lemari sedang yang di dalamnya berisi materi yang didesain semenarik mungkin serta terdapat gambar yang mendukung sesuai dengan materi. *Smart Wardrobe* ini berwujud kotak persegi panjang yang berbentuk lemari mempunyai tutup serta memiliki pintu kanan dan kiri berbahan triplek yang dilapisi dengan plitur dengan hiasan yang menarik sesuai dengan materi. Apabila pintu lemari tersebut dibuka maka akan terlihat didalamnya terdapat dua bagian, pada bagian kiri dalam lemari terdapat satu bagian yang berisi objek 3D sesuai dengan materi yaitu replika tumbuhan utuh mulai dari akar sampai dengan buah dan disetiap bagiannya terdapat QR code materi yang dapat diakses. Pada sisi kanan lemari terdapat dua rak dan setiap raknya mempunyai kegunaan yang berbeda-beda. Pada arak pertama berisi materi bagian tubuh tumbuhan dan rakk kedua yaitu pedoman *reward*.

Adapun pada pintu dalam bagian kiri lemari terdapat *spinner* yang berfungsi untuk menentukan kartu berisi soal yang nantinya di dapat. Pada bagian kanan dalam lemari terdapat kartu berisi pertanyaan yang nantinya jawabannya ditancapkan pada bagian luar sisi lemari sebelah kiri. Dan pada media *Smart Wardrobe* ini juga terdapat game teka teki yang ada pada bagian sisi kanan luar lemari.

2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Pada penelitian ini menggunakan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), berfokus pada pelajaran IPA materi bagian tubuh

tumbuhan kelas IV. IPA disini mencakup aspek-aspek seperti mempelajari tentang struktur atau bagian-bagian dari tumbuhan serta memahami tentang fungsi dari tumbuhan. Dengan mempelajari materi ini, peserta didik dapat memahami tentang struktur atau bagian-bagian dan fungsi dari tumbuhan,. IPA juga membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan ilmiah dalam memahami materi tersebut.

3. Materi Bagian Tubuh Tumbuhan

Materi bagian tubuh tumbuhan pada penelitian ini merupakan materi yang menjelaskan bagian-bagian yang ada dalam tumbuhan beserta fungsinya yang ada pada kelas IV mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Bagian-bagian pada tumbuhan diantaranya adalah akar, batang, daun, bunga, dan juga buah.

Fungsi dari setiap bagian tumbuhan yaitu yang pertama akar berfungsi sebagai penyerap air dan nutrisi dari tanah, yang kedua batang berfungsi sebagai penopang dan pengangkut nutrisi dari akar ke daun. Yang ketiga daun berfungsi sebagai tempat fotosintesis, yaitu proses pembuatan makanan bagi tumbuhan dengan menggunakan cahaya matahari, air, dan karbon dioksida. Yang keempat bunga berfungsi sebagai alat reproduksi tumbuhan, yaitu sebagai tempat pembentukan serbuk sari dan putik yang berperan dalam proses penyerbukan. Dan yang kelima buah berfungsi sebagai tempat penyimpanan biji dan membantu dalam penyebaran biji ke tempat lain.

Dengan memahami struktur dan fungsi dari berbagai bagian tumbuhan, kita dapat lebih memahami bagaimana tumbuhan hidup dan berkembang, serta bagaimana kita dapat merawat dan memanfaatkannya dengan baik.

Demikian yang dimaksud dari judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Wardrobe* Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma’arif Salafiyah Kraton Kencong Jember” yang merujuk pada upaya merancang serta mengimplementasikan alat bantu atau yang disebut dengan media pembelajaran visual berbasis QR code yang ada pada setiap materinya. Media pembelajaran visual berbasis QR code adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang mengandalkan indera penglihatan dan media ini menyajikan informasi dalam bentuk gambar, benda 3D menyerupai aslinya dan juga terdapat QR code yang dapat diakses menampilkan video pembelajaran didalamnya. Dalam konteks ini, media pembelajaran tersebut diterapkan khusus untuk peserta didik kelas IV mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Bagian Tubuh Tumbuhan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma’arif Salafiyah Kraton Kencong Jember.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Bagian ini membuat hasil telaah pustaka yang mengaitkan acuan kooperatif berupa konsep, prinsip, atau teori yang dijadikan dasar dalam menyelesaikan permasalahan tertentu atau dalam proses pengembangan produk yang diinginkan. Kerangka acuan dibangun dari hasil kajian terhadap berbagai aspek teoritis serta empiris yang berkaitan dengan permasalahan serta upaya penyelesaiannya.

Penelitian terdahulu yang sesuai dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Syahnaz Nur Hildaningsih, skripsi (2024) dari Universitas Muhammadiyah Malang dengan “Pengembangan Media *Smart Wardrobe* Berbasis Teori Bruner Pada Pembelajaran Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar”.²⁸

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mendiskripsikan proses pengembangan media *Smart Wardrobe* berbasis teori bruner pada pembelajaran matematika kelas 1 sekolah dasar yang menarik. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE mempunyai beberapa tahapan yakni *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil dari penelitian ini memperoleh media yang dikembangkan ialah media *Smart*

²⁸ Syahnaz Nur Hildaningsih, “Pengembangan Media *Smart Wardrobe* Berbasis Teori Bruner Pada Pembelajaran Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar,” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2024), 1-58.

Wardrobe berbahan dari kayu jati yang kuat serta media ini juga dilengkapi dengan panduan pemakaian media yang dicetak dalam ukuran kertas B5. Data hasil persentase oleh validator ahli media yakni 66,7%, sedangkan dari hasil persentase validator ahli materi yakni 85,4%. Hasil belajar dengan menggunakan tes kognitif memperoleh nilai kenaikan dari hasil sebelum dan sesudah memakai media *e-smart learning*. Media juga dinilai dari hasil respon peserta didik dengan memperoleh kemenarikan media mendapatkan nilai persentase 90%. Oleh karena itu, dapat dikatakan media *Smart Wardrobe* layak serta menarik untuk digunakan dalam pembelajaran matematika kelas 1 SD.²⁹

Adapun perbedaan dari penelitian ini ialah peneliti fokus meneliti pada pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV. Sedangkan persamaannya ialah sama-sama menerapkan media pembelajaran *Smart Wardrobe*, dan juga sama-sama menerapkan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pembelajaran ADDIE.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Astri Iga Mawarni skripsi (2023) dari Universitas Islam Malang dengan “Pengembangan Media *Smart Wardrobe* Berbasis Teori Bruner Pada Pembelajaran Calistung Tematik Kelas 1 SDN Purwodadi III”.³⁰

²⁹ Hildaningsih, “Pengembangan Media,” 1-58.

³⁰ Astri Iga Mawarni, “Pengembangan Media *Smart Wardrobe* Berbasis Teori Bruner Pada Pembelajaran Calistung Tematik Kelas 1 SDN Purwodadi III”, (Skripsi, Universitas Islam Malang, 2023), 1-68.

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mendiskripsikan pengembangan media *Smart Wardrobe* berbasis teori bruner pada pembelajaran Calistung tematik kelas 1 SDN Purwodadi III serta menggambarkan keefektifan pengembangan media *Smart Wardrobe* berbasis teori bruner pada pembelajaran Calistung tematik kelas 1 SDN Purwodadi III. Penelitian ini memakai metode jenis penelitian pengembangan disebut dengan *Research and Development* (R&D) memakai model pembelajaran Borg & Gall. Hasil dari penelitian ini yakni memperlihatkan tingkat keefektifan dari media *Smart Wardrobe* yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari ahli media mendapatkan skor 93,3% kategori sangat efektif, ahli materi mendapatkan skor 97,5% kategori sangat efektif, respon peserta didik dalam skala uji coba terbatas mendapatkan presentase 90% kategori sangat efektif, pada *pre-test* memperoleh skor 78,84% dan *post-test* memperoleh skor 100%. Dari hasil presentase peningkatan kemampuan dapat diketahui bahwa terjadi suatu peningkatan sebesar 30%. Hasil dari media *Smart Wardrobe* berbasis teori bruner layak digunakan sebagai media pada proses pembelajaran karena tiap aspek penilaian yakni keefektifan mendapatkan kategori sangat valid.³¹

Adapun perbedaan dari penelitian ini ialah peneliti berfokus meneliti pada pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV, serta model pembelajaran yang peneliti gunakan yakni model pembelajaran ADDIE. Sedangkan persamaannya ialah sama-sama menerapkan media pembelajaran

³¹ Mawarni, "Pengembangan Media", 1-68.

Smart Wardrobe, dan juga sama-sama menerapkan metode penelitian *Research and Development* (R&D).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Nur Hafifah skripsi (2023) dari Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Visual *Basic Application* (VBA) Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Sekolah Muhammadiyah 1 Jember”.³²

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis VBA dalam pembelajaran IPAS kelas IV pokok bahasan “Tumbuhan, sumber kehidupan di Bumi” di SD Muhammadiyah 1 Jember; menguji kelayakan serta menguji efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis VBA dalam pembelajaran IPAS kelas IV pokok bahasan “Tumbuhan, sumber kehidupan di Bumi” di SD Muhammadiyah 1 Jember. Adapun penelitian ini menggunakan metode jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (RnD), dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*). Hasil penelitian ini menunjukkan proses pengembangan produk media pembelajaran interaktif berbasis VBA telah melalui lima tahapan dari model ADDIE, kevalidan media pembelajaran

³² Indah Nur Hafifah, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Visual Basic For Application* (VBA) Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Jember”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023), 1-109.

dilihat dari validator ahli media sebesar 89% dengan kategori “sangat valid” serta validator ahli materi sebesar 91% dengan kategori “sangat valid”, dan keefektifan media pembelajaran dilihat dari respon peserta didik baik itu kelompok kecil maupun sebesar 94% dengan kategori “sangat efektif” kelompok besar sebesar 84% dengan kategori “sangat efektif”, serta respon guru sebesar 91% dengan kategori “sangat efektif”.³³

Adapun perbedaan dari penelitian ini yaitu media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu *Smart Wardrobe* dan lokasi yang peneliti teliti yaitu di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma’arif Salafiyah Kraton Kencong Jember. Sedangkan persamaannya yaitu sama-sama menerapkan metode penelitian *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan ADDIE, sama-sama menerapkan pembelajaran IPAS materi tumbuhan, dan sama-sama menggunakan subjek penelitian di kelas IV.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Harirotun Nisa skripsi (2023) dari Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan “Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Box* Pada Pelajaran IPAS Kelas IV materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”.³⁴

³³ Hafifah, “Pengembangan Media”, 1-109.

³⁴ Siti Harirotun Nisa, “Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Box* Pada Pelajaran IPAS Kelas IV Materi Kegiatan Ekonomi Di Indonesia Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achman Siddiq Jember, 2023), 1-96.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Magic Box* pada mata pelajaran IPAS kelas IV materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia di SD Baiturrohman Mangli Jember tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini juga bertujuan untuk menguji kelayakan dan efektivitas media tersebut. Metode yang dipakai yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya media *Magic Box* dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik serta dapat meningkatkan proses pembelajaran. Tingkat kelayakan media *Magic Box* oleh para ahli yakni ahli media 87%, ahli materi 90% dan juga ahli pembelajaran 90% dengan rata-rata kelayakan sebesar 89%. Validasi ini juga mencakup uji efektivitas media tersebut dalam pembelajaran. Mengkaji efektivitas media *Magic Box* berdasarkan hasil uji coba produk melalui perbandingan nilai *pre-test* serta *post-test* peserta didik. Rata-rata *pre-test* ialah 56,33% serta rata-rata *post-test* 88,66% dinyatakan meningkat sebesar 32,22%. Dengan demikian, *Magic Box* terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Baiturrohman.³⁵

Adapun perbedaan dari penelitian ini yaitu media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti yaitu *Smart Wardrobe*, materi yang digunakan oleh peneliti yaitu bagian tubuh tumbuhan dan lokasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton

³⁵ Nisa, "Pengembangan Media", 1-96.

Kencong Jember. Sedangkan persamaan dari penelitian ini yakni sama-sama menerapkan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, dan juga sama-sama menggunakan pembelajaran IPAS.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Siska Aprilliani yang dipublikasikan dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Lemari Pintar Berbasis Literasi Dalam Kemampuan Membaca Peserta Didik Di Kelas III Sekolah Dasar”.³⁶

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk merancang serta mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa lemari pintar dalam rangka meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas III sekolah dasar, serta menilai kelayakan sebagai media pembelajaran. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Hasil validasi dari para ahli menunjukkan rata-rata skor sebesar 94%, yang tergolong dalam kategori “sangat layak”. Semetara itu, tanggapan peserta didik melalui angket memperoleh rata-rata skor sebesar 93,6%, yang termasuk kategori “sangat baik”. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media lemari pintar layak untuk diterapkan daam proses pembelajaran.³⁷

³⁶ Siska Apriliani, “Pengembangan Media Pembelajaran Lemari Pintar Berbasis Literasi Dalam Kemampuan Membaca Peserta Didik di Kelas III Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08, no. 01 (Juni 2023), 5645-5647.

³⁷ Apriliani, “Pengembangan Media,” 5645-5647.

Adapun perbedaan dari penelitian ini yaitu peneliti meneliti materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV. Sedangkan persamaannya yaitu sama-sama menerapkan media pembelajaran *Smart Wardrobe*, dan sama-sama menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D).

Tabel 2.1
Perbandingan Penelitian Terdahulu dengan Yang Dilakukan Peneliti

| No | Nama | Judul | Persamaan | Perbedaan |
|----|---------------------------------|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Syahnaz Nur Hildaningsih, 2024. | Pengembangan Media <i>Smart Wardrobe</i> Berbasis Teori Bruner Pada Pembelajaran Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar. | <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media pembelajaran <i>Smart Wardrobe</i>. • Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D). • Menggunakan model pembelajaran ADDIE | <ul style="list-style-type: none"> • Pada subjek penelitian di kelas I sedangkan peneliti subjek penelitian di kelas IV. • Pada Penelitian terdahulu berfokus pada Pembelajaran Matematika sedangkan peneliti berfokus pada pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan. |
| 2. | Astri Iga Mawarni, 2023. | Pengembangan Media <i>Smart Wardrobe</i> Berbasis Teori Bruner Pada Pembelajaran Calistung Tematik Kelas 1 SDN Purwodadi III. | <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media pembelajaran <i>Smart Wardrobe</i>. • Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D). | <ul style="list-style-type: none"> • Pada subjek penelitian di kelas I sedangkan peneliti subjek penelitian di kelas IV. • Pada Penelitian terdahulu berfokus pada pembelajaran Calistung Tematik |

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|----|----------------------------|---|--|---|
| | | | | sedangkan peneliti berfokus pada pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan. |
| 3. | Indah Nur Hafifah, 2023. | Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Visual <i>Basic Application</i> (VBA) Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Sekolah Muhammadiyah 1 Jember. | <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D), model pengembangan ADDIE. • Menggunakan pembelajaran IPAS materi tumbuhan. • Subjek penelitian di kelas IV. | <ul style="list-style-type: none"> • Pada Penelitian terdahulu media pembelajaran yang digunakan <i>Visual Basic Application</i> (VBA) sedangkan peneliti menggunakan media pembelajaran <i>Smart Wardrobe</i>. • Pada penelitian terdahulu lokasi penelitian dilakukan di sekolah dasar Muhammadiyah 1 Jember sedangkan peneliti melakukan penelitian dilokasi Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember. |
| 4. | Siti Harirotun Nisa, 2023. | Pengembangan Media Pembelajaran <i>Magic Box</i> Pada | <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode penelitian <i>Research and</i> | Pada Penelitian terdahulu media pembelajaran yang digunakan |

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|----|-------------------------|---|--|--|
| | | <p>Pelajaran IPAS Kelas IV materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.</p> | <p><i>Development</i> (R&D), model pengembangan ADDIE.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan pembelajaran IPAS • Subjek penelitian di kelas IV. | <p><i>Magic Box</i> sedangkan peneliti menggunakan media pembelajaran <i>Smart Wardrobe</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pada penelitian terdahulu lokasi penelitian dilakukan di sekolah dasar Baiturrohman Jember sedangkan peneliti melakukan penelitian dilokasi Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember. • Pada penelitian menggunakan materi kegiatan ekonomi di indonesia sedangkan yang digunakan oleh peneliti yaitu bagian tubuh tumbuhan. |
| 5. | Siska Aprilliani, 2023. | Pengembangan Media Pembelajaran Lemari Pintar Berbasis Literasi Dalam Kemampuan | <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media pembelajaran <i>Smart Wardrobe</i> atau lemari pintar. • Menggunakan | <ul style="list-style-type: none"> • Pada subjek penelitian di kelas III sedangkan peneliti subjek penelitian di kelas IV. |

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|--|--|
| | | Membaca Peserta Didik Di Kelas III Sekolah Dasar. | metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D). | <ul style="list-style-type: none"> • Pada Penelitian terdahulu berfokus pada kemampuan membaca peserta didik sedangkan peneliti berfokus pada pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan. |

Sebagaimana dari tabel di atas, penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti ini mempunyai beberapa persamaan serta perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Adapun beberapa perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Syahnaz Nur Hildaningsih, Astri Iga Mawarni, Indah Nur Hafifah, Siti Harirotun Nisa, dan Siska Aprilliani terletak pada subjek penelitian terdahulu yang meneliti pada kelas I dan III, sedangkan subjek yang digunakan oleh peneliti yaitu kelas IV. Selain itu pada media yang digunakan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Indah Nur Hafifah menggunakan media pembelajaran *Visual Basic Application* (VBA) dan Siti Harirotun Nisa menggunakan media pembelajaran *Magic Box*, sedangkan yang media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu *Smart Wardrobe*. Dan perbedaan selanjutnya pada lokasi penelitian, pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Astri Iga Mawarni di SDN Purwodadi III, Indah Nur Hafifah di Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Jember,

Siti Harirotun Nisa di Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli Jember, sedangkan peneliti melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember.

Adapun persamaan dari penelitian terdahulu yakni menerapkan metode penelitian *Research and Development* (RnD), terdapat penelitian terdahulu yang sama-sama menggunakan media yang sama seperti yang dibuat oleh peneliti yaitu *Smart Wardrobe* atau lemari pintar. Dan juga ada persamaan lainnya pada materi yang digunakan yakni tumbuhan.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologis, kata "media" berasal dari bahasa Latin, yaitu "medium", memiliki arti "antara" atau "perantara". Pada konteks komunikasi, media merujuk pada segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara atau saluran untuk menyampaikan informasi dari sumber ke penerima. Menurut Susanto, media mencakup berbagai bentuk, seperti film, televisi, radio, alat visual, barang cetakan, dan lain-lain, yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau gagasan.³⁸ Jadi, media dapat diartikan sebagai alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan atau informasi dalam pengajaran.

³⁸ Cindya Nur, "Pengaruh Penggunaan Media Herbarium Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Konsep Bagian-Bagian Tumbuhan Siswa Kelas IV SD Inpres Bontonompo Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa", (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2020), 3.

Sedangkan pembelajaran ialah suatu upaya sistematis yang dilaksanakan oleh guru atau pengajar untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar selaras dengan kebutuhan serta minat mereka. Dalam konteks ini, pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu proses yang terencana dan terstruktur untuk mengoptimalkan sumber-sumber belajar, sehingga proses belajar dapat berlangsung efektif dalam diri peserta didik menurut Sadiman.³⁹ Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru atau pengajar untuk membantu peserta didik mencapai tujuan dalam belajar.

Menurut Latuheru, media pembelajaran didefinisikan sebagai segala alat ataupun benda yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan informasi pembelajaran dari sumber, seperti guru atau sumber lain, kepada peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran berperan sebagai perantara dalam proses komunikasi pembelajaran.⁴⁰ Menurut Heinich, dkk, media pembelajaran didefinisikan sebagai sarana yang membawa pesan-pesan atau informasi yang dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran, dengan maksud meningkatkan pemahaman dan pengetahuan peserta didik.⁴¹

³⁹ Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Jurnal Of Student Research (JSR)* 1, no. 1 (Januari 2023): 284, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>

⁴⁰ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran* (Tahta Media Group, 2021), 86.

⁴¹ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), 2.

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana pendidikan yang digunakan untuk menyampaikan informasi, konsep, atau pengetahuan kepada peserta didik dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan efektif, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.⁴²

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk mendukung proses belajar-mengajar, dengan tujuan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara efektif. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan peserta didik dapat memahami dan menginternalisasi pengetahuan yang disampaikan. Media pembelajaran juga merupakan komponen penting dalam proses instruksional, yang terdiri dari tiga elemen utama, yaitu pesan, pelaksana (orang), dan peralatan atau benda.⁴³

Pada dasarnya, media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran. Oleh karena itu, media harus menjadi bagian integral yang selaras dengan proses pembelajaran secara keseluruhan. Tujuan akhir dari pemilihan media ialah agar media tersebut dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan media yang dipilih.⁴⁴

⁴² Larasati Nur Indah Prawesti et al., *Media Pembelajaran* (Lakeisha, 2019), 1.

⁴³ Hasan et al., *Media Pembelajaran*, 85.

⁴⁴ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat* 03, no. 01 (Juni 2018): 173.

Media memiliki peran yang lebih dari sekadar menyampaikan hubungan antara pendidik dan peserta didik, karena keduanya saling berinteraksi. Media pembelajaran memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik pun dapat memahaminya dengan lebih mudah. Penggunaan media ajar yang inovatif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, yang pada akhirnya membuat proses pembelajaran lebih efektif dan mencapai tujuan yang diinginkan.⁴⁵

Berdasarkan beberapa penjelasan yang telah dipaparkan diatas bahwasannya media pembelajaran memainkan peran penting dalam kegiatan belajar-mengajar, karena dapat memfasilitasi proses penyampaian informasi dan pesan pengajaran oleh pendidik kepada peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman materi yang disampaikan dan meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menyajikan kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif dan tidak membosankan.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis diantaranya sebagai berikut:

⁴⁵ Septy NurFadhillah et al., "Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III," *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (Agustus 2021).

1) Media visual merupakan alat pembelajaran yang menyampaikan pesan atau informasi, terutama materi pelajaran, dengan cara yang kreatif dan juga menarik, yang diterapkan melalui indera penglihatan. Beberapa jenis media visual antara lain:⁴⁶

a) Gambar atau foto

Fungsi dari media gambar atau foto ialah untuk memudahkan guru serta peserta didik dalam proses pembelajaran, sekaligus membantu pencapaian tujuan belajar.

b) Peta konsep

Peran media visual seperti peta konsep ialah untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi serta merangsang minat mereka untuk berpikir kritis serta aktif.

c) Diagram

Diagram adalah media visual yang digunakan untuk menjelaskan atau menggambarkan data dalam bentuk gambar. Penyajian materi dengan diagram mempermudah pemahaman karena diagram menyederhanakan permasalahan yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami, sehingga pesan atau materi pelajaran dapat jelas disampaikan.

⁴⁶ Susanti, Affrida Zulfiana, “*Jenis-Jenis Dalam Pembelajaran,*” (Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2017): 4.

d) Grafik

Grafik ialah media visual yang menyajikan data statistik menggunakan titik-titik ataupun garis-garis untuk menunjukkan hubungan anatar berbagai informan yang saling terikat.

e) Poster

Poster merupakan media visual yang berbentuk gambar dengan tambahan tulisan menekankan satu atau dua ide utama. Poster dirancang agar pembaca dapat memahami pesan hanya dengan melihat sekilas.⁴⁷

Berikut ini merupakan kelebihan serta kekurangan yang dimiliki oleh media visual:

- a) Media visual mempermudah analisis materi, membantu peserta didik memahami pelajaran, serta mendorong mereka untuk berpikir lebih kritis. Materi yang disajikan melalui media visual juga lebih mudah diingat oleh peserta didik.
- b) Media visual mampu mengatasi kekurangan wawasan yang dimiliki peserta didik.
- c) Media visual mampu membangkitkan minat serta keinginan baru peserta didik untuk belajar.
- d) Media visual menambah daya tarik peserta didik terhadap materi yang dipaparkan.

⁴⁷ Susanti, Zulfiana, "Jenis-Jenis Dalam Pembelajaran," 7.

- e) Media visual mempermudah untuk penerapan dalam pembelajaran.
- f) Media visual tahan lama, sehingga peserta didik dapat melihat atau membacanya berulang kali.

Kekurangan dari media visual sebagai berikut:

- a) Penggunaan media visual kurang praktis.
- b) Media visual hanya berisi gambar dan tulisan, sehingga tidak cocok digunakan untuk peserta didik dengan kebutuhan khusus, seperti tunanetra. Selain itu, media ini kurang menarik karena tidak dilengkapi dengan elemen suara.
- c) Biaya produksi media visual cukup mahal karena memerlukan proses pencetakan, pembuatan, dan distribusi sebelum dapat digunakan oleh masyarakat.⁴⁸

2) Media audio

Media audio ialah media yang menyampaikan pesan dalam bentuk suara (seperti pita suara atau piringan hitam) yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta memotivasi peserta didik, dengan demikian mendukung proses belajar-mengajar. Media ini hanya mengandalkan indera pendengaran dalam proses pembelajaran. Dalam pembahasan tentang media audio, khususnya

⁴⁸ Susanti, Zulfiana, "Jenis-Jenis Dalam Pembelajaran," 8-9.

radio, akan dibedakan antara media audio tradisional serta media audio digital.

a) Media audio tradisional

1) Audio kaset

Media audio tradisional ialah media yang bersifat auditif dan umumnya digunakan dalam pembelajaran, berbentuk kaset audio yang diputar menggunakan alat pemutar pita kaset.

2) Audio/radio siaran

Selain media audio tradisional seperti kaset, siaran audio yang diterima melalui radio memiliki nilai guna membantu meningkatkan pemahaman materi.⁴⁹

b) Media audio digital

1) Media optic

Berbeda dengan media audio tradisional yang menggunakan pita kaset sebagai media penyimpanan, media audio digital menggunakan media penyimpanan seperti compact disk (CD), digital video disk (DVD), flashdisk, memory card, dan lainnya.

⁴⁹ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Bintang Sutabaya, 2016), 58.

2) Audio/radio internet/streaming

Radio internet atau streaming ialah siaran radio yang menggunakan format audio digital, yang dipadukan dengan berteknologi jaringan internet untuk penyiaran secara streaming.⁵⁰

Berikut ini merupakan kelebihan serta kekurangan yang dimiliki oleh media audio:

- a) Mampu merangsang imajinasi dan memberikan kesan dramatis.
- b) Dapat menarik perhatian pendengar.
- c) Biaya penggunaannya relatif lebih murah.
- d) Mudah dibawa dan digunakan di berbagai tempat.
- e) Sangat efektif untuk materi yang berhubungan dengan musik dan bahasa.
- f) Dapat mengatasi keterbatasan ruang serta waktu.
- g) Untuk anak kecil ataupun mereka yang belum bisa membaca, media audio mampu membantu dalam pembelajaran bahasa dasar.
- h) Radio bersifat aktual, mampu menjangkau audiens yang luas, dan menawarkan siaran langsung.

⁵⁰ Kristanto, *Media Pembelajaran*, 59.

- i) Kaset/CD memungkinkan untuk diputar ulang dan digunakan untuk merekam ulang.
- j) Pembelajar dengan gangguan penglihatan atau kesulitan membaca dapat memperoleh manfaat dari media audio.
- k) Radio lebih bersifat interaktif.

Kekurangan dari media audio sebagai berikut:

- a) Komunikasi bersifat satu arah, kecuali pada radio yang memungkinkan interaksi.
- b) Media audio cenderung abstrak, terutama dalam menyampaikan informasi terkait angka, ukuran, penghitungan, dan sebagainya.
- c) Karena tidak ada interaksi langsung antara penyaji dan peserta didik, beberapa peserta didik mungkin kurang fokus atau memperhatikan materi yang disampaikan.⁵¹

3) Media audio visual

Media audio visual merupakan jenis media pembelajaran ataupun sumber belajar yang menyampaikan pesan atau materi pelajaran dengan cara menarik serta kreatif, memakai kedua indera pendengaran dan juga penglihatan. Media ini menggabungkan suara serta gambar.

⁵¹ Kristanto, *Media Pembelajaran*, 62.

Berikut ini macam-macam media audio visual yang dikemukakan oleh Djamarah dibagi menjadi dua kategori:

- a) Audio-visual murni, ialah media di mana unsur suara dan gambar berasal dari satu sumber yang sama, contohnya televisi, video kaset, dan film bersuara.
- b) Audio-visual tidak murni, ialah media di mana unsur suara serta gambar berasal dari sumber yang terpisah, contohnya film bingkai suara.⁵²

Adapun kelebihan serta kekurangan yang dimiliki oleh media audio visual. Berikut ini merupakan kelebihan dari media audio visual:

- a) Penggunaan media ini tidak terbatas oleh waktu.
- b) Media ini sangat praktis dan menarik bagi peserta didik.
- c) Biaya relatif terjangkau, karena media ini dapat digunakan berulang kali.
- d) Menghemat waktu, video ataupun film mampu diputar kembali jika diperlukan.⁵³

Berikut ini merupakan kekurangan dari media audio visual:

- a) Jika film diputar terlalu cepat, peserta didik mungkin kesulitan untuk mengikuti materi yang disampaikan.

⁵² Susanti, Zulfiana, "Jenis-Jenis Dalam Pembelajaran," 10-11

⁵³ Susanti, Zulfiana, "Jenis-Jenis Dalam Pembelajaran," 11-12

- b) Untuk penggunaan film bingkai suara, ruang yang gelap diperlukan agar gambar dan suara terlihat jelas.
- c) Televisi tidak bisa dibawa ke mana-mana, karena umumnya hanya bisa digunakan di tempat tertentu.
- d) Dibutuhkan keahlian serta keterampilan khusus dalam pembuatan dan penyajian media pembelajaran audio-visual, karena media ini melibatkan suara dan juga gambar (baik yang bergerak ataupun diam). Proses pembuatan media ini relative lebih kompleks dibandingkan dengan hanya menggunakan media visual serta audio saja.⁵⁴

Azhar mengklasifikasikan media pembelajaran secara sederhana ke dalam beberapa kategori, yaitu:

- 1) Media visual, ialah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Contohnya termasuk media cetak seperti buku, jurnal, peta, gambar, serta media cetak lainnya.
- 2) Media audio, ialah media yang hanya mengandalkan indera pendengaran. Contohnya seperti radio serta tape recorder.
- 3) Media audio-visual, ialah media yang menggabungkan elemen suara serta gambar, misalnya film, video, program televisi, serta media audio-visual lainnya.

⁵⁴ Susanti, Zulfiana, "Jenis-Jenis Dalam Pembelajaran," 12-14.

4) Multimedia, ialah media yang mengintegrasikan berbagai bentuk media serta perangkat dalam suatu kegiatan atau aktivitas pembelajaran.⁵⁵

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran memiliki berbagai jenis dan masing-masing memiliki kelebihan serta kekurangan tersendiri. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan serta kondisi peserta didik serta lembaga sekolah. Dalam memilih media pembelajaran, seorang pendidik harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sehingga dapat memilih media yang paling tepat dan efektif.

Dari penjelasan jenis-jenis media pembelajaran diatas, media pembelajaran *Smart Wardrobe* yang dikembangkan oleh peneliti termasuk kedalam kategori media visual. Dimana media pembelajaran *Smart Wardrobe* media berupa lemari yang didalamnya mempunyai dua bagian sisi kanan dan kiri yang mempunyai fungsi masing-masing. Serta disajikan dengan menarik dan kreatif, yang diterapkan melalui indera pengelihatan.

c. Fungsi dan manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, media dapat dipahami sebagai saluran atau perantara yang memungkinkan informasi disampaikan dari sumber ke penerima.

⁵⁵ Hamzah Pagarra et al, *Media Pembelajaran* (Badan Penerbit UNM, 2022): 25-26.

Informasi tersebut dapat berupa berbagai bentuk, seperti pendidikan, politik, teknologi, atau berita. Media yang digunakanpun juga sangat beragam, disesuaikan dengan jenis informasi yang hendak disampaikan, baik dalam bentuk fisik maupun digital.⁵⁶

Menurut Sanaky, media memiliki beberapa fungsi penting dalam proses pembelajaran, antara lain:

- 1) Menghadirkan objek dan langkah-langkah nyata yang dapat membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih baik.
- 2) Membuat replika objek nyata yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran.
- 3) Mengubah konsep abstrak menjadi konsep konkret yang lebih mudah dipahami.
- 4) Membantu menciptakan kesamaan persepsi di antara peserta didik.
- 5) Mengatasi keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran.
- 6) Menyajikan informasi secara konsisten dan terstruktur.
- 7) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, santai, serta menarik, sehingga dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.⁵⁷

⁵⁶ Ilmuwan Mustaqim, "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 13, no. 2 (Juli 2016): 178, <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>

⁵⁷ Mustaqim, "Pemanfaatan Augmented," 178, <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>

Selain memiliki fungsi, media pembelajaran juga memiliki beberapa manfaat yang signifikan dalam proses belajar peserta didik. Menurut Sudjana & Rivai, beberapa manfaat media pembelajaran adalah:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar, karena media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif.
- 2) Meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran, karena media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami dan menguasai materi ajar dengan lebih baik.
- 3) Meningkatkan kebaragaman teknik mengajar, sehingga proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru dan membuat peserta didik tidak merasa bosan.
- 4) Meningkatkan kesempatan peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar yang lebih beragam, seperti mengamati, melaksanakan, mendemonstrasikan, dan memerankan.⁵⁸

Adapun secara umum, media memiliki peran penting dalam memfasilitasi interaksi antara pendidik dan pelajar dengan demikian, penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran menjadikannya lebih efektif serta efisien. Kemp dan Dayton mengemukakan sejumlah manfaat penggunaan media dalam proses belajar, antara lain sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan konsistensi dalam penyampaian materi ajar.

⁵⁸ Lingga Nur Haliyza. M, "Pengembangan Media Pembelajaran Parantar (PapanPutaran Pintar) Dengan *Surprise Box* Berbasis Android Pada Pelajaran IPA," (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022): 16-17.

- 2) Membantu proses pembelajaran lebih mudah dipahami serta menarik bagi peserta didik.
- 3) Mendorong terjadinya interaksi yang lebih aktif selama pembelajaran.
- 4) Meningkatkan kualitas hasil belajar.
- 5) Memungkinkan proses pembelajaran dilaksanakan di mana saja dan kapan saja.
- 6) Menumbuhkan sikap positif pelajar terhadap materi serta proses pembelajaran itu sendiri.
- 7) Mengubah peran pembelajar menjadi lebih positif serta produktif.
- 8) Membantu mewujudkan konsep yang abstrak menjadi lebih nyata serta mudah untuk dipahami.
- 9) Mengatasi hambatan yang berkaitan dengan keterbatasan waktu serta ruang.
- 10) Mendukung mengurangi keterbatasan yang dimiliki oleh indera manusia.⁵⁹

d. Kelayakan Media Pembelajaran

Dalam proses pengembangan media pembelajaran, penting untuk memperhatikan kriteria kelayakan media. Menurut Mais, terdapat tiga aspek utama yang menentukan kelayakan sebuah media pembelajaran,

⁵⁹ Iwan Falahudin, "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran," *Jurnal Lingkar Widyaiswara* 1, no. 4 (Oktober-November 2014): 114-116.

yaitu: (1) Aspek praktis, yaitu kemudahan dalam menyampaikan materi menggunakan media tersebut. Ini mencakup seberapa mudah media digunakan oleh pengguna, seberapa mudah diakses atau dijangkau, serta kepraktisan dalam membawa dan mengelola media tersebut. (2) Aspek teknis, yang berkaitan dengan kualitas dari media itu sendiri. Efektivitas media bisa dilihat dari sejauh mana media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, memberikan informasi yang jelas, serta memiliki susunan yang sistematis. Media dianggap layak jika mampu memberikan informasi yang cukup dan relevan bagi pengguna. (3) Aspek biaya, yaitu efisiensi penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dikatakan layak dari segi biaya apabila dapat mendukung pembelajaran secara efektif tanpa memerlukan biaya yang besar, sehingga bisa menghemat pengeluaran.⁶⁰

2. Media pembelajaran *Smart Wardrobe*

a. Pengertian *Smart Wardrobe*

Menurut Astri Iga Mawarni, et al., media *Smart Wardrobe* merupakan media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk lemari pintar terdapat beberapa rak yang masing-masing berisi materi yang berbeda. Media ini tidak hanya membantu anak mengenai warna, tetapi

⁶⁰ Asrorul Mais, *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan khusus*, (Jember: Pustaka Abadi, 2026), 24-25.

juga mengenal gambar.⁶¹ Media *Smart Wardrobe* ialah media pembelajaran yang menyajikan materi pembelajaran yang akan dipelajari, lengkap dengan penjelasan, gambar yang mendukung, serta variasi bentuk dan warna. Media ini berbentuk seperti lemari yang terbuat dari triplek, dengan dua sisi. Di sisi kiri terdapat replika tumbuhan lengkap yang berukuran besar dan mengisi hampir seluruh sisi tersebut. Di sisi kanan, terdapat dua rak dengan fungsi yang berbeda-beda untuk setiap raknya.

Pengertian diatas sejalan dengan pengertian yang disampaikan oleh Rofikha Nuriyanti dan Linda Kurnia Supraptiningsih yakni pembuat dari Media *Smart Wardrobe* yang tertuang di dalam jurnalnya yang berjudul “Validasi Media Pembelajaran Lemari Pintar di RA Al kholafiyah Probolinggo”, yang menjelaskan bahwa media *Smart Wardrobe* adalah media yang disebut dengan lemari pintar yang menawarkan dua manfaat sekaligus, yakni membantu anak dalam mengenal warna serta juga mengenali gambar. Dari segi desain, media ini berwujud lemari yang memiliki beberapa rak dengan tema yang berbeda-beda.⁶²

Kaitannya antara media *Smart Wardrobe* dengan teori perkembangan kognitif Bruner terletak pada tahap representasi belajar yang dikemukakannya yakni enaktif, ikonik, simbolik. Media ini telah

⁶¹ Mawarni, Sulistiani, Dina, “Pengembangan Media *Smart Wardrobe*,” 339.

⁶² Rofikha Nuriyanti, Linda Kurnia Supraptiningsih, “Validasi Media Pembelajaran Lemari Pintar di RA Al Kholafiyah Probolinggo,” *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 2 (2019), 53.

dirancang dengan memperhatikan ketiga tahap tersebut, yakni:

1) Enaktif

Peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media melalui aktivitas fisik seperti mengambil materi dari dalam rak sehingga mendorong keterlibatan motorik anak.

2) Ikonik

Diwujudkan dengan penyajian gambar atau benda asli sesuai dengan materi yang membantu peserta didik memahami konsep melalui representasi visual.

3) Simbolik

Tercermin dari penyampaian materi melalui simbol-simbol ataupun teks tertentu yang mengarahkan peserta didik untuk berpikir.⁶³

Adapun penggunaan dalam media *Smart Wardrobe* yang peneliti kembangkan yaitu guru memperlihatkan media *Smart Wardrobe* kepada peserta didik kemudian guru menjelaskan materi yang ada di dalamnya menggunakan bagian materi yang ada di setiap raknya. Setelah itu guru mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan penancapkan kartu agar peserta didik itu tidak hanya melihat, dan juga mendengarkan, serta peserta didik juga ikut terlibat langsung dengan kegiatan menancapkan

⁶³ Syahnaz Nur Hildaningsih, "Pengembangan Media *Smart Wardrobe* Berbasis Teori Bruner Pada Pembelajaran Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar," (Skripsi, 2024): 15-16.

kartu ini.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media *Wardrobe Smart*

Berikut ini merupakan kelebihan dari media *Smart Wardrobe*:

- 1) Media memiliki daya tahan tinggi karena terbuat dari bahan triplek yang kuat serta tahan lama.
- 2) Media ini dirancang untuk penggunaan jangka panjang.
- 3) Didesain media disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan dari peserta didik.
- 4) Media didesain dengan semenarik mungkin.
- 5) Meskipun ukuran cukup besar media tersebut tidak telalu berat.

Adapun berikut ini kekurangan dari media *Smart Wardrobe*:

- 1) Media ini mempunyai dimensi yang cukup besar.
- 2) Media *Smart Wardrobe* dirasa cukup berat untuk peserta didik tingkat pendidikan dasar.⁶⁴
- 3) Memerlukan waktu yang cukup lama untuk membuatnya.
- 4) Memerlukan biaya yang tidak sedikit.
- 5) Dan membutuhkan ketelatenan dalam membuat.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan pengembangan kurikulum yang menggabungkan materi Ilmu

⁶⁴ Hildaningsih, "Pengembangan Media," 17.

Pengetahuan Alam (IPA) serta Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam satu tema pembelajaran. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang mempelajari mengenai alam tentunya sangat berkaitan dengan kondisi masyarakat ataupun lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara terpadu. Zimmerman menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada dasarnya adalah ilmu yang mempunyai ciri khas tertentu, ialah mempelajari fenomena alam yang bersifat faktual, baik melalui kejadian yang diamati secara langsung maupun percobaan (induksi), serta dikembangkan berdasarkan teori (deduksi). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mencakup proses serta hasil dari kegiatan ilmiah, yang terdiri dari berbagai jenis pengetahuan seperti faktual, konseptual, prosedural, serta metakognitif. Selain itu, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mempelajari berbagai gejala alam yang meliputi fakta, konsep, dan juga hukum yang sudah teruji kebenarannya melalui penelitian ilmiah. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami beragam fenomena yang terjadi di alam sekitar.⁶⁵

Sementara itu, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mempelajari rangkaian peristiwa, fakta, konsep, serta generalisasi yang berhubungan dengan permasalahan sosial. Melalui pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), peserta didik diinginkan mampu menjadikan warga negara

⁶⁵ Suhelayanti et al, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)* (Yayasan Kita Menulis, 2023), 30.

Indonesia demokratis, bertanggung jawab, dan warga dunia yang mencintai kedamaian menurut Fitria et al. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang membahas kehidupan sosial dengan mengacu pada bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tata negara, serta sejarah menurut Brophy & Alleman. Sementara itu, Aslam et al. menyatakan bahwasannya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang studi yang mempelajari, menganalisis, serta menelaah gejala serta masalah sosial di masyarakat dengan melihatnya dari berbagai aspek kehidupan atau sebagai suatu perpaduan.⁶⁶

Oleh karena itu, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam struktur kurikulum merdeka. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mengintegrasikan kajian ilmu mengenai makhluk hidup, benda mati, serta interaksinya di alam semesta, dengan kajian mengenai kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan disiplin ilmu yang membahas tentang makhluk hidup, benda mati di alam semesta, dan juga hubungan timbal balik yang terjadi di antara keduanya. Selain itu, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) juga mengkaji kehidupan manusia dari dua aspek, yaitu sebagai individu maupun makhluk sosial,

⁶⁶ Suhelayanti et al, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan*, 31-33.

manusia selalu terlibat dalam interaksi dengan lingkungan di sekitarnya. Secara garis besar, ilmu pengetahuan mampu diartikan sebagai himbauan pengetahuan yang disusun secara sistematis dan logis, dengan memperhatikan hubungan sebab akibat. Pengetahuan ini terbagi ke dalam dua aspek utama, yaitu pengetahuan alam dan juga pengetahuan sosial, yang saling terkait dan berhubungan erat. Oleh karena itu, kedua pengetahuan ini diajarkan secara terpadu agar peserta didik dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.⁶⁷

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar (SD) merupakan komponen penting dalam kurikulum pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran serta pemahaman peserta didik tentang lingkungan alam, sosial, dan juga budaya di sekitar mereka. IPAS mencakup dua disiplin ilmu utama, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep-konsep dasar dan menerapkannya dalam konteks kehidupan nyata.⁶⁸

⁶⁷ Amilatul Masrifah et al., *Media Interaktif Pembelajaran IPAS* (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023), 86-87.

⁶⁸ Dinis Puspita Dewi, *(Pemain Bit IPAS) Pengembangan Media Interaktif Berbasis IT IPAS* (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023), 62.

b. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Tujuan dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dalam konteks perkembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Sains (IPTEKS) yang pesat dan perubahan masyarakat yang dinamis, sangat penting untuk mempersiapkan warga negara Indonesia yang memiliki literasi sains yang baik. Hal ini bertujuan agar mereka dapat bersaing secara global, mempunyai kemampuan berpikir, bersikap, serta bertindak secara tangguh berdasarkan pemahaman terhadap konsep-konsep sains serta penerapannya melalui proses pembelajaran sains.⁶⁹

Menurut standar Badan Nasional Standar Pendidikan (BNSP) yang dijelaskan oleh Kumala, tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Sekolah Dasar (SD) adalah:

- 1) Menumbuhkan keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa melalui pengamatan terhadap keindahan serta keteraturan yang ada di alam semesta.
- 2) Memperluas pengetahuan serta pemahaman tentang konsep-konsep IPA yang mampu dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Menumbuhkan rasa ingin tahu, sikap positif, serta kesadaran akan keterkaitan antara IPA, lingkungan, teknologi, dan juga masyarakat.

⁶⁹ Suhelayanti et al, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan*, 20.

- 4) Mengembangkan keterampilan dalam melakukan proses ilmiah untuk mengeksplorasi lingkungan, menyelesaikan permasalahan serta mengambil keputusan yang tepat.
- 5) Meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga, melindungi, serta melestarikan lingkungan alam.
- 6) Menanamkan kesadaran mengenai pentingnya menghargai alam beserta keteraturannya sebagai bagian dari ciptaan Tuhan.
- 7) Mempersiapkan peserta didik dengan pengetahuan, konsep, dan keterampilan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang kuat sebagai fondasi untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau Madrasah Tsanawiyah (MTS).⁷⁰

Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar bertujuan dalam rangka mengembangkan wawasan, nilai-nilai, sikap, serta keterampilan sosial yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga mereka dapat memahami perkembangan masyarakat Indonesia dari masa lampau hingga kini dan merasakan kebanggaan sebagai bangsa Indonesia menurut E. Mulyasa. Tujuan khusus pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah:

- 1) Memperkenalkan berbagai konsep yang berkaitan dengan kehidupan social serta lingkungan sekitar.

⁷⁰ Suhelayanti et al, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan*, 21.

- 2) Mendorong kemampuan berpikir secara logis, kritis, dan analitis, serta menumbuhkan rasa ingin tahu dan juga keterampilan dalam menyelesaikan masalah.
- 3) Meningkatkan kesadaran serta komitmen terhadap nilai-nilai kemanusiaan serta sosial.
- 4) Mengembangkan kemampuan dalam berkomunikasi, bekerja sama, serta berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat yang beragam, baik di tingkat lokal, nasional, maupun global.⁷¹

Berikut merupakan tujuan dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk mendukung pengembangan diri peserta didik agar selaras dengan Profil Pelajar Pancasila, meliputi:

- 1) Menumbuhkan rasa ingin tahu serta minat terhadap berbagai fenomena alam dan juga dinamika kehidupan manusia.
- 2) Mendorong partisipasi aktif dalam pelestarian lingkungan serta penggunaan sumber daya alam secara bijaksana.
- 3) Mengasah keterampilan inkuiri untuk mengamati, merumuskan, serta menyelesaikan permasalahan melalui tindak nyata.
- 4) Meningkatkan pemahaman terhadap diri sendiri, lingkungan sosial, serta perkembangan kehidupan masyarakat dari masa ke masa.

⁷¹ Fifi Nofiaturrahmah, "Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk MI Yang Menyenangkan," *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal* 3, no. 2 (2015): 220.

- 5) Menyadari syarat-syarat menjadi anggota masyarakat serta warga negara, dan juga berperan dalam menyelesaikan berbagai persoalan di sekitar.
- 6) Memperluas wawasan dan juga pemahaman terhadap konsep-konsep IPAS serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.⁷²

Dengan demikian, tujuan pemberian mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD dan MI adalah untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, serta keterampilan berpikir kreatif kritis peserta didik. Hal ini bertujuan untuk membentuk nilai-nilai positif seperti keimanan, kejujuran, toleransi, disiplin, kerja keras, demokrasi, nasionalisme, dan komunikasi efektif dalam kehidupan bermasyarakat. Pada akhirnya, diharapkan peserta didik dapat menjadi warga negara yang baik, bertanggung jawab, dan memiliki kontribusi positif bagi masyarakat.

Sedangkan manfaat dari Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Agar dapat lebih memahami manfaat dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), perlu terlebih dahulu memahami manfaat yang terkandung dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

⁷² Masrifah et al., *Media Interaktif*, 88-89.

memiliki manfaat yang signifikan, yaitu memungkinkan kita memahami lingkungan hidup dan fenomena alam yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Di sisi lain, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berperan dalam mengembangkan pengetahuan, nilai-nilai, sikap, serta keterampilan sosial yang bermanfaat untuk memperdalam pemahaman terhadap dinamika perkembangan masyarakat Indonesia, baik masa lampau maupun masa kini, sehingga kita dapat merasakan kebanggaan sebagai bangsa Indonesia menurut Mulyasa.⁷³

Berdasarkan penjelasan diatas bisa ditarik kesimpulan bahwa manfaat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yaitu dapat membantu kita memahami lingkungan hidup serta fenomena alam yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, serta keterampilan sosial yang meningkatkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia, baik masa lalu maupun masa kini, serta menumbuhkan rasa kebanggaan sebagai bangsa Indonesia.

c. Materi Bagian Tubuh Tumbuhan

Materi Bagian Tubuh Tumbuhan berada pada Bab 1 mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Bab 1 Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di dalamnya terdiri dari tiga topik diantaranya: A. Bagian

⁷³ Suhelayanti et al, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan*, 33-34.

Tubuh Tumbuhan, B. Fotosintesis, C. Perkembangan Tumbuhan. Pada penelitian ini fokus membahas topik A. Bagian Tubuh Tumbuhan. Bagian tubuh tumbuhan merupakan bagian-bagian penyusun tumbuhan yang mempunyai tugas atau fungsi tertentu untuk membantu tumbuhan hidup. Bagian tubuh tumbuhan yang dimaksud disini adalah layaknya manusia yang memiliki tangan serta kaki, tumbuhan juga mempunyai bagian-bagian tubuh yang masing-masing memiliki fungsi tertentu untuk mendukung kebutuhan tumbuhan bertahan hidup. Contohnya akar mempunyai peran menyerap air yang terdapat di dalam tanah. Lalu, apa saja bagian dari tubuh tumbuhan dan apa saja fungsi dari setiap bagiannya?⁷⁴ Berikut adalah bagian-bagian dari tubuh tumbuhan:



Gambar 2.1 Bagian Tubuh Tumbuhan

⁷⁴ Amalia Fitri, et al., *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI kelas VI* (Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021), 1-2.

Fungsi bagian-bagian tumbuhan

Tidak jauh berbeda dengan anggota tubuh kita, bagian tubuh tumbuhan juga mempunyai fungsi dan perannya masing-masing.

1) Akar

Akar adalah bagian terpenting dari tumbuhan. Akar berfungsi untuk menyerap air dan nutrisi dari dalam tanah serta menahan tumbuhan tertanam kuat di tanah.

Terdapat dua jenis akar yakni akar serabut dan akar tunggang.

a) Akar Tunggang

Akar ini memiliki akar utama mulai pangkal batang. Pada akar utamanya tumbuh akar cabang yang berukuran lebih kecil. Dan akar ini dimiliki oleh tumbuhan yang keping dua, seperti akar pohon mangga, akar pohon kopi, dan akar pohon cabai.⁷⁵

b) Akar Serabut

Akar ini dari pangkal batang, terbagi menjadi akar-akar bercabang yang ukurannya lebih kecil, serta mempunyai wujud seperti serabut biasanya dimiliki oleh tumbuhan berkeping satu. Contoh dari akar serabut yaitu akar pohon padi, akar pohon kelapa dan akar pohon jagung. Berikut adalah contoh dari akar tunggang dan akar serabut:

⁷⁵ Amalia Fitri, et al., *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI kelas VI*, 5.



Gambar 2.2 Akar Tunggang



Gambar 2.3 Akar Serabut

2) Batang

Batang berperan dalam mendistribusikan air serta zat makan ke seluruh bagian tumbuhan. Selain itu, batang juga berfungsi menopang tubuh tumbuhan agar mampu berdiri tegak.

Terdapat tiga jenis batang pada tumbuhan diantaranya :

- a) Batang berkayu (*lignosus*), yakni batang yang tersusun dari jaringan kayu, seperti batang pohon mangga.
- b) Batang rumput (*calmus*), yakni batang yang mempunyai ruas-ruas serta bagian dalamnya berongga, seperti batang tumbuhan padi.
- c) Batang basah (*herbaceous*), yaitu batang yang bersifat lunak serta mengandung banyak air, seperti batang bayam.⁷⁶ Berikut adalah contoh dari batang berkayu, batang rumput, dan batang basah:

⁷⁶ Vivi Maslakhatul Riski, *New Edition Big Book IPA SD/MI Kelas 4, 5, & 6* (Jakarta Selatan: Bmedia Imprint Kawan Pustaka, 2017), 13.



Gambar 2.4 Batang Berkayu



Gambar 2.5 Batang Rumput



Gambar 2.6 Batang Basah

3) Daun

Daun mempunyai fungsi sebagai tempat tumbuhan membuat makanan yang bisa disebut dengan fotosintesis. Makanan tersebut dibutuhkan tumbuhan agar dapat tumbuh.⁷⁷

Berdasarkan bentuk tulang daunnya, daun dibedakan menjadi empat jenis yaitu:

a) Daun menyirip, bentuknya menyerupai susunan sirip ikan.

Contohnya daun mangga, daun rambutan, dan daun jambu.

⁷⁷ Amalia Fitri, et al., *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI kelas VI*, 4.

- b) Daun melengkung, bentuknya menyerupai garis-garis melengkung, ujung dari tulang daun melengkung terlihat menyatu. Contohnya daun sirih, daun waru, dan daun eceng gondok.
- c) Daun menjari, wujudnya menyerupai jari-jari tangan. Contohnya daun singkong, daun pepaya, serta daun kapas.
- d) Daun sejajar, wujudnya menyerupai garis-garis sejajar, seperti daun padi, daun jagung, serta daun bambu.⁷⁸ Berikut adalah contoh dari daun menyirip, daun melengkung, daun menjari, dan daun sejajar:



Gambar 2.7 Daun Menyirip



Gambar 2.8 Daun Melengkung



Gambar 2.9 Daun Menjari

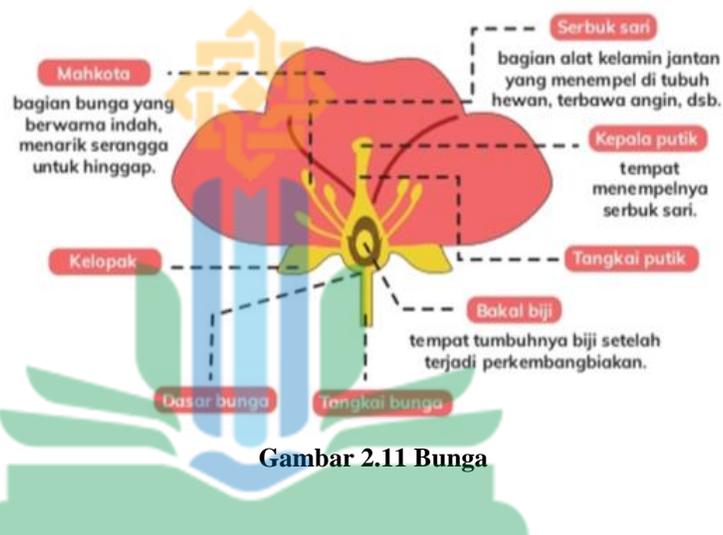


Gambar 2.10 Daun Sejajar

⁷⁸ Vivi Maslakhatul Riski, *New Edition Big Book IPA SD/MI Kelas 4, 5, & 6*, 14.

4) Bunga

Bunga pada tumbuhan mempunyai fungsi sebagai alat perkembangbiakan yakni benang sari dan putik. Bunga yang sudah berkembangbiak akan menjadi biji.⁷⁹ Berikut adalah contoh dari bunga:



Gambar 2.11 Bunga

5) Buah

Buah berfungsi sebagai penyimpanan cadangan makanan. Buah juga berfungsi membungkus atau melindungi biji.⁸⁰ Berikut adalah contoh buah yang memiliki biji:



Gambar 2.12 Buah

⁷⁹ Amalia Fitri, et al., *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI kelas VI*, 4.

⁸⁰ Amalia Fitri, et al., *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI kelas VI*, 8.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian adalah suatu pendekatan sistematis dan ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan data yang akurat dan valid. Tujuan utama metode penelitian adalah untuk mengembangkan, menguji, dan memvalidasi pengetahuan baru, sehingga dapat digunakan untuk memahami, menganalisis, dan memecahkan masalah yang kompleks. Dengan demikian, metode penelitian memainkan peran penting dalam pengembangan pengetahuan dan pemecahan masalah yang efektif.⁸¹

Penelitian dan pengembangan adalah proses sistematis yang bertujuan untuk menciptakan inovasi dan solusi baru, baik dalam bentuk produk maupun jasa yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi di lapangan. Fungsi penelitian dan pengembangan adalah untuk menghasilkan, memvalidasi, dan mengembangkan produk atau jasa yang inovatif. Menciptakan produk baru artinya menghasilkan sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya. Memvalidasi produk artinya juga menguji efektivitas dan validitas dari produk yang sudah ada. Sementara itu, mengembangkan produk artinya memperbaiki atau memodifikasi

⁸¹ Feny Rita Fiantika, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), 1.

produk yang sudah ada untuk membuatnya lebih efisien, efektif, dan relevan dengan perkembangan zaman.⁸²

1. Model Borg & Gall, terdapat 10 tahap dalam model pengembangan tersebut diantaranya yakni *research and information collection* (penelitian dan pengumpulan informasi), *planning* (perencanaan), *developing preliminary form of product* (pengembangan produk awal), *preliminary field testing* (uji coba lapangan awal), *revising main product* (revisi produk utama), *main field testing* (uji coba lapangan utama), *revising operational product* (revisi produk operasional), *operational field testing* (uji coba lapangan operasional), *revising final Product* (revisi produk akhir), dan *Disseminating and Implementing* (penyebaran dan implementasi).
2. Model ADDIE, terdapat lima tahapan dalam model pengembangan tersebut diantaranya yakni *analyze* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (Pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).
3. Model 4D, terdapat empat tahap dalam model pengembangan tersebut diantaranya yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).
4. Model Kemp, terdapat sembilan tahapan dalam model pengembangan tersebut diantaranya yaitu *instructional problems* (masalah pembelajaran), *learner characteristics* (karakteristik pembelajar), *task analysis* (analisis

⁸² Nur Fadilla, "Pengembangan Media Pembelajaran ZATASE (*Zathura Berbasis Assemblr Edu*) Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember," (Skripsi Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024), 63-64.

tugas), *instructional objectives* (tujuan pembelajaran), *content sequencing* (urutan isi), *instructional strategies* (strategi pembelajaran), *designing the message* (merancang pesan), *instructional delivery* (penyampaian pembelajaran), *evaluation instruments* (instrument evaluasi).

5. Model Dick and Carrey, terdapat 10 langkah-langkah dalam model pengembangan tersebut diantaranya yaitu mengidentifikasi tujuan pembelajaran, melakukan analisis pembelajaran, menganalisis karakteristik peserta didik, merumuskan tujuan pembelajaran, mengembangkan instrument penelitian, mengembangkan strategi pembelajaran, penggunaan materi ajar, rancangan evaluasi formatif, revisi pada bahan ajar, dan rancangan evaluasi sumatif.⁸³
6. Model Assure, terdapat enam tahap pada model pengembangan tersebut diantaranya yaitu *analyze learners* (menganalisis peserta didik), *state objectives* (merumuskan tujuan pembelajaran), *select methods, media, and materials* (memilih metode, media dan bahan ajar), *utilize media and materials* (memanfaatkan media dan bahan ajar), *require learner participation* (melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran), dan *evaluate and revise* (mengevaluasi serta merevisi).
7. Model Plomp dari Universitas Twente, belanda. Model pengembangan tersebut terdapat lima fase diantaranya yaitu investigasi masalah,

⁸³ Romi Mesra et al., *Research & Devepment dalam Pendidikan*, (Sumatera Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023), 22-85.

perencanaan, konstruksi atau realisasi, evaluasi, revisi dan juga implementasi.

8. Model Hannafin & Peck, terdapat tiga fase yang tersusun di dalamnya yaitu menganalisa kebutuhan, pendesainan, dan implementasi atau pengembangan.
9. Model Gagne and Bringsgs, terdapat tahapan pada model tersebut di mulai dengan analisa secara menyeluruh setelah itu menentukan tujuan secara umum serta khusus. Kemudian, pemenuhan kebutuhan yakni memberikan solusi lain dengan identifikasi, perancangan komponen dari sistem, analisis sumber serta memilih materi yang relevan, penyusunan tahapan penelitian, uji coba, revisi, evaluasi, pelaksanaan operasional sistem yang telah dikembangkan.⁸⁴

Model penelitian dan pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini ialah model penelitian pengembangan menurut teori ADDIE (*analyse, design, development, implementation, evaluation*). Model penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Robert Marible Branch.⁸⁵ Model penelitian ADDIE mempunyai tahapan didalamnya, diantaranya yaitu analisis (*analyse*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).⁸⁶

⁸⁴ Mesra et al., *Research & Devepment*, 86-87.

⁸⁵ Lailatul Istiqomah, "Pengembangan Media Pembelajaran *Exploding Box* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V di MI Al Barokah An-Nur Jember," (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023), 32.

⁸⁶ Fitria Hifayat, Muhamad Nizar, "Model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (Desember 2021).

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai kerangka acuan. Model ini dipilih karena mempunyai tahapan yang lengkap, sistematis, serta terstruktur. Selain itu, model ADDIE juga menyertakan tahapan evaluasi yang memungkinkan peneliti untuk menilai dan memperbaiki hasil pengembangan pada tahap sebelumnya. Dengan demikian, model ADDIE sangat sesuai dengan kebutuhan penelitian ini dan dapat membantu mencapai tujuan pengembangan yang diinginkan.

Model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) merupakan suatu kerangka desain sistem pembelajaran yang sederhana serta mudah untuk dipelajari. Model ini menawarkan pendekatan sistematis dan terstruktur dalam mengembangkan sistem pembelajaran, dengan menekankan analisis komponen-komponen yang saling berinteraksi dan berkoordinasi dalam setiap tahapan yang ada.⁸⁷

Berikut adalah bagan dari model pengembangan ADDIE:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

⁸⁷ Yudi Hari Rayanto, Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 33.



Gambar 3.1 Bagan Pengembangan Model ADDIE

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Model penelitian dan pengembangan pada penelitian ini yaitu model ADDIE. Berikut ini merupakan langkah-langkah dari pengembangan dengan model pengembangan ADDIE:

1. *Analyze* (Analisis)

Pada tahapan analisis ini melakukan tiga tahapan pada konteks penelitian ini yakni analisis permasalahan, analisis kinerja, dan analisis kebutuhan. Pada tahapan analisis permasalahan yang ada di lokasi penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember, dari hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas IV yakni bapak Bisri Musthofa, S.Pd.I., dimana pada saat proses

pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV yang berfokus pada materi bagian tubuh tumbuhan masih ada beberapa peserta didik yang membuat gaduh saat jam pelajaran dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran membuat materi yang diajarkan bersifat abstrak bagi peserta didik.

Pada tahapan analisis kinerja, dari hasil wawancara dengan wali kelas IV yang mengatakan bahwa salah satu kendala yang dialami oleh pendidik yaitu penggunaan media yang belum optimal dan kurang pada saat pembelajaran, oleh karena itu peserta didik merasa kesulitan dalam mencerna materi yang disampaikan oleh pendidik. Meskipun pendidik sudah menggunakan media yang disediakan oleh sekolah berupa tv layar lebar yang dapat menampilkan berupa gambar, video, dan materi yang diinginkan, pada kenyataan media tersebut masih belum cukup untuk peserta didik karena peserta didik juga kurang terlibat langsung dengan media tersebut.

Selanjutnya pada tahapan analisis kebutuhan yakni menganalisis media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dari hasil wawancara bahwasannya peserta didik membutuhkan media yang dapat dilihat dan dapat disentuh secara langsung serta penggunaannya yang sederhana. Peserta didik juga memerlukan media yang sifatnya nyata dan tidak monoton, artinya peserta didik bisa secara langsung terlibat dalam proses

pembelajaran, agar peserta didik lebih paham dengan materi yang diajarkan karena melibatkan mereka secara langsung.⁸⁸

Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran *Smart Wardrobe* merupakan media yang sesuai untuk mengatasi kendala dan permasalahan yang ada pada materi Bagian Tubuh Tumbuhan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang di hadapi oleh pendidik dan peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember.

2. *Design* (Desain)

Pada tahapan desain ini, perencanaan pengembangan produk dilakukan berdasarkan hasil analisis yang telah diperoleh sebelumnya.⁸⁹ Tahap ini bertujuan untuk merancang dan mempersiapkan konsep produk yang akan dikembangkan. Adapun tahapan ini meliputi:

- a. Merumuskan tujuan pembelajaran yakni tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Adapun tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada ialah peserta didik mengidentifikasi bagian-bagian tubuh dari tumbuhan serta peserta didik memahami fungsi dari masing-masing bagian tubuh tumbuhan.

⁸⁸ Bisri Mustofa, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 03 Februari 2025

⁸⁹ Alvina Fadia Rachma, Tuti Iriani, Santoso Sri Handoyo, "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement," *Jurnal Pendidikan West Science* 01, no. 08 (Agustus 2023): 508.

b. Mempertimbangkan serta memilih metode pembelajaran yang sesuai untuk penerapan media pembelajaran *Smart Wardrobe*. Metode yang dipilih dalam hal ini ialah metode *Numbered Heads Together* yang dirasa sesuai dengan peserta didik dimana saat pembelajaran peserta didik ikut terlibat. Kegiatan yang ada dalam metode tersebut yaitu sebagai berikut:

- 1) Persiapan guru yakni menyiapkan materi atau soal yang hendak didiskusikan.
- 2) Pembentukan kelompok yakni peserta didik dibagi ke dalam kelompok dan memberikan nomor disetiap kelompoknya.
- 3) Pemberian pertanyaan yakni guru memberikan pertanyaan atau tugas yang harus diselesaikan bersama kelompoknya.
- 4) Diskusi kelompok yakni peserta didik berdiskusi bersama kelompoknya untuk mencari jawaban.
- 5) Pemanggilan nomor. Setelah selesai berdiskusi, guru memanggil nomor secara acak kemudian nomor kelompok yang dipanggil maju kedepan untuk menjawab pertanyaan yang telah didapat didepan kelas.
- 6) Guru memberi penjelasan atau penguatan. Guru menanggapi jawaban dari kelompok yang maju, memberi penjelasan tambahan atau membenarkan jika ada yang kurang tepat.
- 7) Penilaian dan refleksi.

c. Perencanaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi bagian tubuh tumbuhan dengan mengacu pada sumber materi ajar yang ada serta melakukan penyusunan rancangan media pembelajaran *Smart Wardrobe* yang komprehensif, dengan mempertimbangkan spesifikasi produk dan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Rancangan ini akan menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Adapun perencanaan dalam pengembangan media *Smart Wardrobe* terdapat dua bagian yang ada pada bagian kiri dalam lemari terdapat objek 3D dan dibagian lain terdapat dua rak yang setiap raknya memiliki fungsi yang berbeda-beda. Peneliti juga menambahkan rancangan berupa kegiatan menancapkan kartu yang ada pada bagian sisi kiri luar samping lemari. Kegiatan menancapkan tersebut menggunakan kartu bergambar tumbuhan yang isinya pertanyaan pada bagian dalam pintu kanan lemari. Cara mendapatkan kartu tersebut dengan *spinner* yang ada pada bagian dalam pintu kiri lemari. Dan juga terdapat game teka teki yang ada pada bagian sisi kanan samping luar lemari.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahapan ini proses nyata dalam merealisasikan rancangan konseptual media pembelajaran yang telah dirancang. Pada tahapan ini, media pembelajaran direalisasikan melalui proses perakitan dan pembuatan. Untuk memastikan kualitas media, diperlukan instrument yang

sebelumnya dibuat dan divalidasi oleh para ahli. Para ahli disini meliputi beberapa aspek yakni validasi media, validasi materi, validasi bahasa, dan validasi pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memperoleh masukan dan saran dari tim validator ahli, sehingga peneliti dapat melakukan perbaikan pada media sebelum diimplementasikan.⁹⁰

Adapun pengembangan yang ada pada media pembelajaran *Smart Wardrobe* ini yakni pada bahan yang digunakan dalam pembuatan media ini, peneliti menggunakan bahan triplek. Selanjutnya isi dalam materi yang memiliki dua bagian yaitu bagian kiri terdapat benda 3D yang keterkaitan dengan materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV yang memenuhi satu bagian kiri dalam lemari dan juga terdapat barcode materi disetiap bagiannya. Pada bagian kanan terdapat dua rak yang mempunyai kegunaan yang berbeda-beda. Rak pertama berisi fungsi bagian tubuh tumbuhan dan contoh asli dari setiap bagian dari tumbuhan, pada rak kedua berisi pedoman *reward*.

Tidak hanya itu pengembangan lain yang ada pada media ini yaitu terdapat kegiatan menacapkan kartu yang ada di bagian sisi kiri luar lemari yang bersifat kelompok. Pada kegiatan ini menggunakan spin yang ada pada bagian kiri dalam pintu lemari yang digunakan untuk menentukan kartu

⁹⁰ Nur Fadilla, "Pengembangan Media Pembelajaran ZATASE (*Zathura Berbasis Assemblr Edu*) Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember," (Skripsi Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024), 71.

berisi soal yang nantinya di dapatkan. Dan yang terakhir ada game teka teki yang berada pada bagian sisi kanan luar lemari.

4. *Implementation* (Penerapan)

Pada tahapan ini, setelah media yang sudah dibidang valid selanjutnya dilakukan implementasikan dalam pembelajaran. Pada uji coba media *Smart Wardrobe* ini dilakukan dengan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Pada uji skala kecil kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember dengan jumlah sebanyak enam peserta didik. Kemudian pada uji coba skala besar sebanyak 18 peserta didik. Dari penilaian implementasi tersebut peneliti membuat angket uji coba untuk peserta didik agar dapat melihat apakah media *Smart Wardrobe* efektif serta layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahapan ini adalah tahapan dimana untuk merefleksikan ataupun mengevaluasi dari rangkaian tahapan yang sudah dilaksanakan dari proses analisis sampai dengan pengimplementasian. Tahapan ini juga meliputi proses menulis apa saja kelebihan dan kekurangan dari media *Smart Wardrobe* yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

C. Uji Coba Produk

Pada tahapan ini, produk diuji cobakan dalam situasi nyata yang mana, produk tersebut akan digunakan. Sebagai tujuan dari uji coba ini yakni untuk mengevaluasi kinerja produk dalam lingkungan yang sebenarnya dan

mengidentifikasi adanya masalah atau perbaikan yang diperlukan sebelum produk tersebut dipakai secara lebih luas.⁹¹ Uji coba produk ini berfungsi untuk menilai sejauh mana efektif produk ini dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dan juga untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Smart Wardrobe*.

D. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang dilaksanakan oleh peneliti berfungsi untuk menilai kelayakan serta keefektifan produk atau media, di mana pada tahapan ini melibatkan validasi dari validator yang telah berkompeten pada bidang pengembangan media. Uji kelayakan dilaksanakan dengan memberikan media yang telah selesai dibuat, setelah itu oleh validator di nilai layak tidaknya media yang sudah dikembangkan. Setelah media selesai tervalidasi, maka dilakukan pengujian pada peserta didik untuk mengetahui keefektifan serta respon dari media *Smart Wardrobe*.

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan ini menyertakan sejumlah ahli, yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli pembelajaran.

⁹¹ Agus Rustamana et al., "Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam pendidikan," *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra* 2, NO. 3 (Juni 27, 2024): 60-69, <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>.

a. Ahli Media

Ahli media yang dimaksud oleh peneliti yaitu dosen yang memiliki keahlian dan pengalaman dalam media pembelajaran, serta dosen yang pernah mengajar pada mata kuliah media pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti menjadikan ibu Ira Nurmawati, M.Pd. sebagai validator media pembelajaran, beliau merupakan salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di Program Studi Tadris Biologi yang merupakan dosen ahli media, beliau juga merupakan dosen dengan keahlian dan pemahaman mendalam tentang pengembangan media pembelajaran di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

b. Ahli Materi

Ahli materi yang dimaksud oleh peneliti adalah dosen yang memiliki kompetensi dan keahlian dalam materi tersebut, untuk melakukan evakuasi dan pengujian materi yang ada pada media yang sedang dikembangkan. Pada penelitian ini menggunakan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV materi bagian tubuh tumbuhan, yang menjadikan bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I. sebagai validator materi, beliau merupakan salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di Ilmu Keguruan yang dibidang keahliannya dalam IPA.

c. Ahli Bahasa

Pada penelitian ini peneliti menjadikan bapak Dr. Hartono, M.Pd. sebagai validator ahli bahasa yang merupakan salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di Ilmu Keguruan yang keahliannya di bidang Bahasa, serta dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

d. Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran merupakan guru kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember, yakni bapak Bisri Mustofa, S.Pd.I. dimana beliau adalah guru kelas di kelas IV yang telah menguasai kelas yang akan peneliti teliti.

e. Peserta didik

Subjek utama pada penelitian ini yakni peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember yang berjumlah 25 peserta didik.

2. Jenia Data

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan jenis data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merujuk pada data yang diperoleh melalui kategori atau kode, dimana berupa kata-kata atau dapat berupaka data yang bukan dalam bentuk angka.⁹² Sedangkan

⁹² I Made Laut Mertha Jaya, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata* (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2020), 7.

data kuantitatif yakni data yang diperoleh dari alat ukur atau pengukuran bisa berupa jumlah, berat dan lain sebagainya yang berbentuk angka.⁹³

Berikut penjelasannya:

a. Data Kualitatif (Deskriptif)

Data kualitatif (deskriptif) diperoleh dari hasil kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli yakni ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta ahli pembelajaran dalam penelitian. Sedangkan uji lapangan, data kualitatif didapat dari observasi dan juga wawancara dengan guru kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember. Hasil data kualitatif ini bisa dipakai sebagai acuan dalam memperbaiki atau merevisi media pembelajaran *Smart Wardrobe* supaya dapat dikatakan layak untuk digunakan. Selain itu juga, data ini didukung dari perolehan hasil analisis bacaan artikel, jurnal, buku, skripsi, wawancara, dan juga observasi.

b. Data kuantitatif (Numerik)

Data kuantitatif (numerik) didapat dari skor yang diperoleh dari para validator berupa validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli pembelajaran dan juga angket respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *Smart Wardrobe* yang menjadi media dalam

⁹³ Bambang Sudaryana and R. Ricky Agusiady, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Deepublish, 2022), 5.

pembelajaran. Data yang didapat dari hasil *pre-test* dan *post-test* lalu diuji efektivitasnya terhadap media dengan bantuan IBM SPSS 26.

3. Intrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah atau tahapan terpenting dalam penelitian untuk mendapatkan informasi yang diperlukan. Pemilihan teknik pengumpulan data yang tepat serta penggunaan instrumen penelitian yang valid sangatlah penting untuk menghasilkan data yang akurat.⁹⁴ Instrumen data yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian dan pengemabngan ini yaitu terdiri dari observasi, wawancara, angket (kuesioner), tes, dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap perilaku, kegiatan, ataupun fenomena yang sedang diteliti, dengan tujuan mendapatkan data yang akurat serta mendalam mengenai konteks dari partisipasi yang terlibat.⁹⁵

Observasi yang dilakukan oleh peneliti disini yaitu di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember.

Observasi di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah ini dilakukan untuk memahami dan mengamati proses belajar mengajar

⁹⁴ Ardiansyah, Risnita, M. Syahran Jailani, "Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif," *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (Juli 2023), 2, <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.

⁹⁵ Ardiansyah, Risnita, Jailani, "Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen," 4.

yang sedang berlangsung. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui kondisi peserta didik serta sarana prasarana yang tersedia. Dalam hal ini, peneliti bertindak sebagai pengamat independen, tidak terlibat langsung, dan hanya mengamati interaksi anatar peserta didik dengan pendidik selama pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, terutama dalam hal pemilihan media pembelajaran yang tepat.

b. Wawancara

Wawancara adalah proses pengumpulan informasi yang dilakukan melalui percakapan antar pewawancara dan yang diwawancarai.⁹⁶ Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menggali informasi mendalam terkait hal-hal spesifik yang membutuhkan jawaban dari responden. Hal-hal spesifik yang dimaksud meliputi penggunaan media pembelajaran oleh guru dan peserta didik selama pembelajaran, khususnya di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember, serta kegiatan dan kondisi pembelajaran yang ada.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis wawancara semi terstruktur, yang berarti pertanyaan-pertanyaan disusun terlebih dahulu

⁹⁶ Alvin Rivaldi, Fahrul Ulum Feriawan, Mutaqqin Nur, "Metode Pengumpulan Data Melalui Wawancara," (2023): 4.

namun dapat disesuaikan dengan arah pembicaraan, sehingga bersifat fleksibel. Adapun wawancara ini dilakukan oleh peneliti di antaranya sebagai berikut:

- 1) Bapak Irfan Fauroni selaku wakil bidang kurikulum di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember.
- 2) Bapak Bisri Musthofa selaku wali kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember.
- 3) Riekza Afkar Maulana dan Rizqi Maulana selaku peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember.

c. Angket (Kuisisioner)

Angket adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan yang relevan dengan masalah penelitian. Menurut sugiyono, angket adalah instrument pengumpulan data yang berupa lembar kertas yang berisi kumpulan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh partisipan.⁹⁷

Angket untuk validasi diberikan kepada para ahli, yaitu ahli media Ibu Ira Nurmawati, M.Pd., ahli materi Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I., ahli bahasa Bapak Dr. Hartono, M.Pd., dan ahli pembelajaran Bapak Bisri Mustofa, S.Pd.I. yang diberikan sebelum

⁹⁷ Erika Damayanti, "Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar," *Social, Humanities, and Education Studies (SHES): Conference Series* 4, no. 6 (September 2021), 1389, <https://doi.org/10.20961/shes.v4i6.70571>.

melakukan uji coba media dan materi yang ada di dalamnya dan juga sebagai bahan evaluasi pembedahan dari para validator ahli sebelum diuji cobakan, serta untuk mengukur kelayakan dari media *Smart Wardrobe*. Selain itu, angket respon juga diberikan kepada peserta didik dengan menggunakan skala Likert, yang terdiri dari lima alternatif jawaban dengan rentang skor 1 sampai 5, yang diberikan sesudah uji coba media pembelajaran sebagai bahan evaluasi dari peserta didik setelah menggunakan media *Smart Wardrobe* saat pembelajaran, serta untuk mengukur tanggapan dari peserta didik setelah menggunakan media *Smart Wardrobe*.

d. Tes

Penelitian ini memanfaatkan tes untuk mengukur kemampuan peserta didik setelah memakai produk yang dikembangkan. Tujuan dari tes ini yakni untuk memperoleh data kuantitatif yang akurat, yang kemudian akan dianalisis guna mengevaluasi dan menilai keefektifan dari produk.⁹⁸ Tes yang digunakan atau yang dipakai yaitu terdiri dari *pre-test* serta *post-test* yang berfungsi untuk mengukur perubahan tingkat pengetahuan peserta didik sebelum dan setelah pembelajaran mengenai materi yang diuji coba tidak menggunakan media serta

⁹⁸ Nino Indrianto, "Rancangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Dengan Pendekatan Interdisipliner di Perguruan Tinggi," (Disertasi, Universitas Negeri (UIN) Sunan Ampel Surabaya, 2019), 99.

menggunakan media. Soal yang digunakan dalam tes ini berjumlah 10 soal pilihan ganda.

e. Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses pengamatan langsung untuk mengumpulkan data yang relevan dengan topik yang sedang diteliti. Menurut Sugiyono, dokumentasi berfungsi sebagai pelengkap dalam penggunaan metode observasi serta wawancara pada penelitian kualitatif.⁹⁹ Langkah ini dilakukan untuk mendukung saat penelitian berlangsung. Adapun dokumentasi pada saat penelitian ini mencakup diantaranya sebagai berikut:

- 1) Foto-foto saat kegiatan yang menggambarkan kegiatan penelitian diantaranya:
 - a) Foto saat wawancara dengan wakil bidang kurikulum Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember yaitu Bapak Irfan Fauroni.
 - b) Foto saat wawancara dengan wali kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember yaitu Bapak Bisri Musthofa.
 - c) Foto saat wawancara dengan peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember yaitu Riekza Afkar Maulana dan Rizqi Maulana.

⁹⁹ Damayanti, "Penggunaan Media Big Book," 1389.

- d) Foto kegiatan pembelajaran di kelas IV.
 - e) Foto saat peserta didik mengerjakan *pre-test* dan *post test*.
 - f) Foto saat peserta didik mengerjakan angket respons peserta didik.
 - g) Foto dengan para validator ahli yaitu validator media, validator materi, validator Bahasa, dan validator pembelajaran.
- 2) File yang diperlukan untuk bukti pendukung dan data yang diperlukan dalam skripsi diantaranya:
- a) Data profil sekolah.
 - b) Modul ajar kelas IV.
 - c) Nama-nama peserta didik kelas IV.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan media *Smart Wardrobe* yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan analisis data kualitatif serta analisis data kuantitatif. Data kualitatif digunakan untuk mengetahui informasi data yang diperoleh dari hasil obsevasi, wawancara, dan selanjutnya diproses melalui perekaman, pencatatan, serta pengetikan¹⁰⁰ yang akan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Sedangkan Data kuantitatif ini menggunakan hasil dari angket validator para ahli dan respon peserta

¹⁰⁰ Siti Fadjarajani et al., *Metodologi penelitian Pendekatan Multidisipliner* (Gorontalo: Ideas Publishing, Februari 2020): 203.

didik untuk menguji kelayakan pengembangan media *Smart Wardrobe* yang akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Teknik analisis deskriptif kualitatif pendekatan dalam pengolahan data dengan menyusun informasi secara terstruktur dalam bentuk kata-kata, kalimat, ataupun kategori yang berkaitan dengan objek penelitian sehingga akhirnya dapat diperoleh kesimpulan umum. Sementara itu, teknik analisis deskriptif kuantitatif cara pengolahan data yang dilaksanakan dengan menyusun data secara sistematis dalam bentuk angka atau presentase, yang berkaitan dengan objek yang diteliti, untuk menghasilkan kesimpulan umum.¹⁰¹

1) Analisis Kelayakan

Analisis data dalam penelitian ini diperoleh dari angket yang diberikan kepada para ahli, yakni ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Data tersebut kemudian diolah menggunakan skala Likert. Berikut ini merupakan tabel kategori dari skala Likert:

Tabel 3.1
Kategori Skala Likert

| No. | Keterangan | Skor |
|-----|--------------------|------|
| 1. | Sangat Layak | 5 |
| 2. | Layak | 4 |
| 3. | Cukup | 3 |
| 4. | Tidak Layak | 2 |
| 5. | Sangat Tidak Layak | 1 |

¹⁰¹ I Made Rai Aditya Wiranata, I Wayan Sujana, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Pemecahan Masalah Kontekstual Materi Masalah Sosial Kelas IV SD," *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2021): 32, <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31926>.

Berdasarkan tabel kategori skala Likert tersebut, untuk menghitung persentase rata-rata hasil angket validasi dari para ahli dapat digunakan rumus sebagai berikut:¹⁰²

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

Keterangan:

V_{ah} = Validitas Ahli

T_{se} = Total Skor Empirik

T_{sh} = Total Skor Maksimal

Setelah perhitungan persentase untuk tiap aspek, tahap berikutnya adalah pengambilan keputusan terkait kualitas kelayakan media *Smart Wardrobe*. Keputusan ini diambil berdasarkan kategori persentase kelayakan yang ditentukan sebagai berikut:¹⁰³

Tabel 3.2
Kategori Persentase Kelayakan

| No. | Kategori | Persentase |
|-----|--------------------|------------|
| 1. | Sangat Layak | 81%-100% |
| 2. | Layak | 61%-80% |
| 3. | Cukup | 41%-60% |
| 4. | Tidak Layak | 21%-40% |
| 5. | Sangat Tidak Layak | ≤50% |

Kategori-kategori ini digunakan untuk menilai sejauh mana media *Smart Wardrobe* memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan hasil validasi dari para ahli.

¹⁰² Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: KBM Indonesia, 2021), 43-45.

¹⁰³ Fadilla, "Pengembangan Media Pembelajaran ZATASE," 79.

2) Analisis Angket Respon Peserta didik

Angket respon peserta didik terdiri atas sejumlah pertanyaan yang disusun oleh peneliti, kemudian diisi oleh peserta didik dengan memberi tanda centang pada pilihan jawaban yang tersedia. Berikut ini merupakan tabel kriteria dari hasil respon peserta didik:

Tabel 3.3
Kriteria Hasil Respon Peserta Didik

| No. | Keterangan | Skor |
|-----|--------------------|------|
| 1. | Sangat Layak | 5 |
| 2. | Layak | 4 |
| 3. | Cukup | 3 |
| 4. | Tidak Layak | 2 |
| 5. | Sangat Tidak Layak | 1 |

Untuk menentukan hasil angket respon peserta didik skor menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum X$ = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$ = Jumlah skor ideal dalam satu item

Berdasarkan hasil perhitungan dari rumusan diatas, dapat ditentukan kevalidan media pembelajaran *Smart Wardrobe*. Kriteria validasi yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.4
Kriteria Kevalidan Media *Smart Wardrobe* Hasil Respon
Peserta Didik

| No. | Tingkat Kevalidan | Persentase |
|-----|--------------------|------------|
| 1. | Sangat Layak | 81%-100% |
| 2. | Layak | 61%-80% |
| 3. | Cukup | 41%-60% |
| 4. | Tidak Layak | 21%-40% |
| 5. | Sangat Tidak Layak | ≤50% |

Selain kriteria validasi dari para ahli, tabel tiga memperlihatkan kriteria kevalidan dari hasil respon peserta didik dari praktisi lapangan kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember.

3) Analisis Kefektifan

Analisis ini bertujuan untuk mengukur seberapa efektif media pembelajaran *Smart Wardrobe* yang dikembangkan oleh peneliti, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:¹⁰⁴

$$N\text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan:

Skor ideal yaitu nilai maksimal (tertinggi) yang diperoleh.

Berikut ini merupakan pembagian dari skor *N-Gain*:

¹⁰⁴ Mia Pramudianti et al., "Keefektifan Implementasi Pembelajaran Berdiferensi pada Muatan Pelajaran PPKn Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 7, no. 2 (2023): 1305-1312, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4978>.

Tabel 3.5
Pembagian Skor *N-Gain*

| Nilai <i>N-Gain</i> | Kategori |
|----------------------------|-----------------|
| $g > 0,7$ | Tinggi |
| $0,3 \leq g \leq 0,7$ | Sedang |
| $G < 0,3$ | Rendah |

Hasil perhitungan memakai rumus tersebut kemudian diinterpretasikan berdasarkan tabel kategori keefektifan media pembelajaran sebagai berikut:¹⁰⁵



Tabel 3.6
Tabel Kategori Keefektifan

| Presentase | Interpretasi |
|-------------------|---------------------|
| <40 | Tidak Efektif |
| 40-55 | Kurang Efektif |
| 56-75 | Cukup Efektif |
| >76 | Efektif |

Tabel ini dipakai untuk menilai sejauh mana media memenuhi kriteria keefektifan yang diharapkan dalam konteks pembelajaran.

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

¹⁰⁵ Zenudin Muhammad, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Materi Perpindahan Kalor di Sekitar Kita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Inpres Merombok Manggarai Barat,” (Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020), 48.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember

1. Profil Sekolah

Madrasah ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember adalah institusi pendidikan dasar swasta yang bercorak keagamaan dan berada di bawah naungan organisasi Nadlatul Ulama'. Madrasah ini memiliki keyakinan bahwa terciptanya lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan kondusif yang merupakan faktor penting dalam menunjang perkembangan pengetahuan, keterampilan, serta sikap positif peserta didik terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, lingkungan madrasah dirancang secara optimal agar dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar sekaligus wadah interaksi sosial yang mendukung pencapaian tujuan pendidikan.¹⁰⁶

Adapun visi, misi, dan tujuan yang ada pada Madrasah ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember ini yaitu sebagai berikut:

a) Visi

Terwujudnya Pendidikan yang berkualitas berwawasan Ahlussunnah wal Jamaah yang berprestasi dan berakhlakul karimah.

¹⁰⁶ Profil Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah (Kraton, Jember), 2025.

b) Misi

- 1) Menerapkan sistem pembelajaran yang kreatif, inovatif, menyenangkan, berkarakter islami ala Ahlussunnah wal Jamaah.
- 2) Melaksanakan amaliyah Ahlussunnah wal Jama'ah seperti pembacaan, sholat berjamaah, wiridan setelah sholat, dll.
- 3) Melaksanakan kegiatan pembiasaan mengaji, membaca istighotsah, membaca Asmaul Husna, dan membaca doa di awal kegiatan pembelajaran.
- 4) Menanamkan kecintaan pada al-Qur'an dan mampu menghafal surah-surah pendek (juz amma).
- 5) Menanamkan jiwa sosial dengan gerakan SAKUKU SHODAQOHKU tiap hari Jum'at.
- 6) Melaksanakan pembacaan tahlil bersama setiap hari Jum'at pagi.
- 7) Mampu dan berani menunjukkan potensi dirinya di depan umum.
- 8) Membiasakan diri berbuat sopan dalam bersikap, santun dalam berucap dan rapi dalam berpakaian sebagai cerminan ahlakul karimah.
- 9) Berprestasi dalam bidang akademik maupun non akademik.¹⁰⁷

c) Tujuan

- 1) Membentuk generasi yang beriman, bertaqwa yang berwawasan Ahlussunnah wal Jamaah.

¹⁰⁷ Visi, Misi Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah (Kraton, Jember), 2025.

- 2) Meningkatkan kualitas ubudiyah peserta didik, dan tenaga kependidikan melalui pembiasaan sholat berjamaah, hafalan juz Amma, dan amaliyah Ahlussunnah wal Jamaah.
- 3) Pencapaian susana lingkungan madrasah yang cinta budaya, bersih, sehat dan indah.
- 4) Membentuk generasi yang peka terhadap kondisi lingkungan sosial masyarakat sekitar.
- 5) Meningkatkan prosentase kelulusan.
- 6) Meningkatkan prestasi dalam bidang sains, olah raga dan seni.
- 7) Mengembangkan kemampuan peserta didik sesuai bakat dan minatnya.¹⁰⁸

2. Identitas Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember

Adapun nama lengkap dari sekolah yaitu MIS Ma'arif Salafiyah, alamat Jl. Kepanjen No. 10 Kedunglangkap RT. 01 RW.11, Desa Kraton, Kecamatan Kencong, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur, Kode Pos 68167, No. Telepon 085336964266, status sekolah swasta, NSM (111235090150), NPSN 60715601, berakreditasi B, tahun didirikan 1962, status tanah milik sendiri, luas tanah 2470 m², nama kepala sekolah Nur Hasyim, S.Pd.I.¹⁰⁹

¹⁰⁸ Tujuan Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah (Kraton, Jember), 2025.

¹⁰⁹ Identitas Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah (Kraton, Jember), 2025.

3. Sarana dan prasarana

Ketersediaan sarana dan prasarana merupakan salah satu unsur penting yang harus dipenuhi untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Di Madrasah ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember ini sarana pembelajaran yang disediakan tergolong cukup memadai, namun masih terdapat kekurangan. Salah satunya adalah belum tersedianya LCD dan layar proyektor sebagai media pembelajaran yang terpasang di setiap kelasnya. Saat ini, madrasah ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember ini hanya mempunyai satu perangkat proyektor berupa TV layar lebar yang disediakan untuk digunakan.

Prasarana yang terdapat di Madrasah ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember yaitu kantor guru, ruang guru, serta ruang tata usaha. Kemudian terdapat ruang kelas yang berjumlah sembilan kelas, perputakaan, masjid, lapangan, kamar mandi guru dan kamar mandi peserta didik, tempat parkir untuk peserta didik dan guru.¹¹⁰

Adapun fasilitas yang ada pada kelas IV yang terletak disebelah kantor, yang dilengkapi dengan satu papan tulis, satu lemari, dua kipas angin, satu meja guru, dan 25 meja kursi untuk peserta didik.

4. Data tenaga pendidik

Madrasah ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember mempunyai tenaga pendidik yang memiliki berbagai latar belakang

¹¹⁰ Sarana dan prasarana Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah (Kraton, Jember), 2025.

seperti budaya, sosial dan pendidikannya. Kegiatan pembelajaran yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember dilaksanakan pada pagi hari jam 07.00 hingga jam 12.30 WIB yang berlangsung selama enam hari mulai dari hari Senin sampai dengan hari Sabtu. Adapun jumlah tenaga pendidik yang ada di madrasah tersebut berjumlah 14 guru terdiri dari satu kepala sekolah, sembilan guru kelas, dan empat guru mapel. 12 diantaranya yakni guru tetap dan dua lainnya yaitu guru PNS Kemenag.¹¹¹ Berikut tabel 4.1 yang menunjukkan data nama-nama guru dan jabatannya di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember:

Tabel 4.1
Data Nama-Nama Guru dan Jabatannya

| No. | Nama | Tempat, Tanggal Lahir | Jabatan | Pendidikan Terakhir | TMT |
|-----|-------------------------|-----------------------|-----------------|---------------------|------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 | Nur Hasyim, S.Pd.I | Jember, 14-06-1968 | Kepala Madrasah | S1 | 15-07-1991 |
| 2 | Choirur Rozi, S.Pd.I | Jember, 17-07-1971 | Guru Mapel | S1 | 01-09-1996 |
| 3 | Bisri Musthofa, S.Pd.I. | Jember, 18-06-1976 | Guru Kelas | S1 | 01-02-1999 |
| 4 | Imam Muslim | Jember, 22-10-1973 | Guru Mapel | SMA | 18-07-1994 |
| 5 | Umi Sholihati | Jember, 12-04-1971 | Guru Kelas | S1 | 02-08-1997 |

¹¹¹ Data Tenaga Pendidik Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah (Kraton, Jember), 2025.

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|----|--------------------------|----------------------|------------|----|------------|
| 6 | Nurma Na'im, S.Pd.I | Jember, 20-04-1988 | Guru Kelas | S2 | 28-07-2007 |
| 7 | Farhan Jamhuri, S.Pd. I. | Jember, 26-06-1974 | Guru Kelas | S1 | 19-09-2000 |
| 8 | Anik Riwayati, S.Pd.I | Jember, 25-10-1983 | Guru Mapel | S1 | 16-07-2001 |
| 9 | Erlik Dwi Kurnia, S.Pd.I | Jember, 25-10-1983 | Guru Kelas | S1 | 01-09-2004 |
| 10 | Irfan Fauroni, S.Pd.I. | Jember, 03-05-1982 | Guru Kelas | S2 | 17-07-2006 |
| 11 | Indasah, S.Psi. | Jember, 29-12-1978 | Guru Kelas | S1 | 17-07-2006 |
| 12 | Zidni Rohmah, A.Ma. | Jember, 16-11-1987 | Guru Kelas | D2 | 14-07-2008 |
| 13 | Ahmad Hafid | Jember, 10-03-1976 | Guru Mapel | S1 | 16-07-2013 |
| 14 | Siti Sri Rochani | Jember, 21 Juni 1992 | Guru Kelas | S1 | 19-07-2018 |

5. Data peserta didik

Madrasah ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember pada tahun ajaran 2024/2025 mempunyai 202 peserta didik, yang terdiri dari sembilan kelas diantaranya pada kelas I terdiri dari 22 peserta didik, kelas II terdiri dari 46 peserta didik, kelas III terdiri dari 23 peserta didik, kelas IV terdiri dari 51 peserta didik, kelas V terdiri dari 36 peserta didik, dan kelas VI terdiri dari 24 peserta didik.

Jumlah peserta didik yang ada pada kelas IV yang menjadi subjek pada penelitian ini terdiri dari 25 peserta didik, diantaranya 17 laki-laki dan

delapan perempuan.¹¹² Berikut tabel 4.2 yang menunjukkan data nama peserta didik yang ada pada kelas IV:

Tabel 4.2

Data Nama Peserta Didik Yang Ada Pada Kelas IV

| No. | Nama Peserta Didik | P/L |
|------------------|---------------------------------|-----------|
| 1. | Abdur Rohman | L |
| 2. | Adinka Nafisaha Kurniawan | L |
| 3. | Afiatul Khoiriyah | P |
| 4. | Ahmad Fadhil Hanafi Setiawan | L |
| 5. | Ahmad Hayyin Annur | L |
| 6. | Ammar Mustofa | L |
| 7. | Dzakira Aftani Sukoco | P |
| 8. | Erlyta Arshifa Prasetyo | P |
| 9. | Halimullah | L |
| 10. | Ilmada Rahmat Satriantoro | L |
| 11. | Jammaz Yazid | L |
| 12. | Luluk Nayla Hubbina | P |
| 13. | M. Rizqi Maulana | L |
| 14. | M. Tegar Fajrin Assidiq | L |
| 15. | Muhammad Ali Imron Rosyadi | L |
| 16. | Muhammad Ibnu Adam Alfarisi | L |
| 17. | Muhammad Ilham | L |
| 18. | Muhammad Radiwan Vicnoe | L |
| 19. | Najwa Risqi Ramadhani | P |
| 20. | Ranyta Putri Juwita Sari | P |
| 21. | Reynand Achazia Athfal | L |
| 22. | Riekza Afkar Maulana | L |
| 23. | Seftyana Zahrotul Fajriyah | P |
| 24. | Siti Meyda Fikriana | P |
| 25. | Zainur Rozikin | L |
| Laki-Laki | | 17 |
| Perempuan | | 8 |
| Jumlah | | 25 |

¹¹² Data Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah (Kraton, Jember), 2025.

B. Penyajian Data Uji Coba

Pada penelitian ini menerapkan metode penelitian pengembangan yang sering disebut dengan *Research and Development* (R&D), metode ini memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah produk.¹¹³ Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa *Smart Wardrobe* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). *Smart Wardrobe* ini dirancang sebagai sumber belajar untuk materi bagian tubuh tumbuhan bagi peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember, adapun langkah-langkah dari penelitian jenis ADDIE mempunyai lima tahapan yakni sebagai berikut:

1. Hasil Analisis (*Analyze*)

Pada tahapan analisis dimulai dengan observasi dan wawancara di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkait kondisi sekolah. Pada tahapan analisis ini mencakup hal-hal diantaranya yaitu analisis permasalahan, analisis kinerja, dan analisis kebutuhan.

a. Analisis permasalahan

Analisis permasalahan dilaksanakan dengan melakukan observasi di dalam kelas saat pembelajaran dan juga wawancara dengan wali kelas. Hasil dari observasi menunjukkan bahwa di dalam kegiatan

¹¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 297.

pembelajaran peneliti melihat adanya peserta didik kurang semangat serta kurang memperhatikan pada saat guru menerangkan pelajaran. Karena pada saat proses pembelajaran berlangsung guru hanya menerapkan metode konvensional dan juga tanya jawab dengan peserta didik. Penggunaan sarana dan prasarana yang ada di sekolah pun tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Dan juga seringkali kurangnya perhatian peserta didik saat materi mulai sulit atau terlalu banyak. Selain itu, dalam proses pembelajaran juga harus menjaga perhatian dari peserta didik agar tetap fokus dan aktif selama pembelajaran. Biasanya ketidakfokusan itu disebabkan berbagai macam hal, salah satunya karena sering bermain hp yang menyebabkan peserta didik kurang fokus.¹¹⁴

Berdasarkan hasil analisis permasalahan yang telah dipaparkan di atas bahwa terdapat beberapa masalah yang ada di kelas IV yaitu: 1) peserta didik kurang fokus dalam pembelajaran, 2) kurangnya media pembelajaran yang digunakan, 3) peserta didik yang sulit dalam memahami materi yang diajarkan.

b. Analisis Kinerja

Analisis kinerja merupakan proses untuk mengevaluasi metode, media, serta strategi yang digunakan oleh pendidik selama kegiatan pembelajaran. Dari hasil wawancara dengan wali kelas IV yakni Bapak

¹¹⁴ Observasi di MIS MIMA Salafiyah Kraton Kencong Jember, 03 Februari 2025.

Bisri Mustofa, S.Pd.I., bahwasannya guru hanya menerapkan metode konvensional yakni ceramah dan tanya jawaban dengan peserta didik pada saat proses pembelajaran. Untuk media pembelajaran yang digunakan yaitu biasanya menggunakan proyektor berupa TV besar yang terhubung dengan internet. Penggunaan media tersebut cukup membantu, akan tetapi masih kurang sepenuhnya peserta didik itu menggunakan media tersebut hanya peserta didik itu-itu saja yang menggunakan jadi media tersebut kurang digunakan oleh peserta didik dengan menyeluruh.¹¹⁵

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya terdapat keterbatasan penggunaan media dalam proses pembelajaran, sehingga hal tersebut tentunya mempengaruhi kinerja serta kegiatan dalam pembelajaran di dalam kelas.

c. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah proses mengumpulkan informasi untuk memahami apa yang diperlukan peserta didik supaya pada proses pembelajaran mampu berlangsung dengan efektif. Proses ini melibatkan identifikasi kesulitan yang dihadapi peserta didik, sarana yang digunakan, serta metode pengajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pada tahapan ini dilakukan dengan observasi langsung di dalam kelas saat proses pembelajaran dan juga melakukan

¹¹⁵ Bisri Musthofa, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 03 Februari 2025.

wawancara dengan wali kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV, yang dilaksanakan pada hari senin 03 Februari 2025 bahwasannya pendidik masih belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal karena keterbatasan sumber daya yang ada membuat pendidik kesulitan dalam menciptakan media yang efektif. Dalam hal ini, akibat yang didapat mereka lebih sering bergantung pada buku serta penjelasan materi yang ada di papan tulis. Kurangnya inovasi dari pendidik dalam proses pembelajaran membuat peserta didik kurang tertarik serta kurang fokus dengan apa yang dijelaskan oleh guru. Penggunaan media yang terbatas serta masih kurang melibatkan semua peserta didik mengakibatkan peserta didik merasa bosan, mengantuk, mengobrol sendiri, kurang kondusif serta cenderung pasif atau monoton. Dampaknya, peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan, sehingga materi yang diberikan tidak sepenuhnya bisa dipahami oleh peserta didik.¹¹⁶

Setelah melakukan wawancara dengan wali kelas IV, peneliti juga mewawancarai peserta didik mengenai pembelajaran yang berfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi bagian tubuh tumbuhan. Mereka menjawab bahwa mereka ada yang suka dan ada yang menjawab kurang suka dengan mata pelajaran serta

¹¹⁶ Bisri Musthofa, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 03 Februari 2025.

materi tersebut, dikarenakan materinya yang cenderung membuat bingung juga penjelasannya yang banyaknya dan terkadang penjelasannya mirip-mirip. Serta, mereka menjelaskan bahwa guru hanya menjelaskan materinya saja dan terkadang membuat mereka kurang fokus.¹¹⁷

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti menemukan beberapa hal dalam menganalisis kebutuhan, bahwasannya penggunaan media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya maksimal. Kurangnya variasi media pembelajaran yang guru gunakan, kurang kreatifnya guru dalam mengembangkan media dalam menyampaikan materi. Hal ini dapat berdampak peserta didik menjadi kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran, bahkan mereka dapat kehilangan motivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.

Dari hasil wawancara dan juga observasi mengenai analisis kebutuhan, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, yakni media yang efisien, mudah digunakan, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Peneliti kemudian mengembangkan media pembelajaran *Smart Wardrobe*, yang diharapkan dapat menjadi alat bantu yang efektif untuk membantu peserta didik memahami pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi bagian tubuh

¹¹⁷ Riekza, Rizqi, diwawancarai oleh penulis, Jember, 03 Februari 2025.

tumbuhan. Sehingga dapat memenuhi kebutuhan bagi peserta didik maupun pendidik. Berikut ini adalah hasil dokumentasi dari observasi di kelas IV dan juga wawancara dengan wali kelas IV:



Gambar 4.1
Observasi di Kelas IV

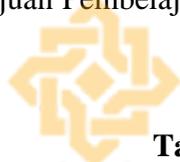
2. Hasil Desain (*Design*)

Setelah menganalisis pengembangan produk, peneliti kemudian menyusun desain media pembelajaran *Smart Wardrobe* berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Peneliti merancang pembuatan media pembelajaran *Smart Wardrobe* dengan mengacu pada temuan dari analisis tersebut. Pada tahapan ini juga ditetapkan Tujuan Pembelajaran (TP) yang ingin dicapai, dipilih metode pembelajaran yang sesuai dengan penggunaan media, dan media pembelajaran *Smart Wardrobe* dirancang dalam bentuk

Prototype atau konseptual. Berikut ini merupakan langkah-langkah yang dilakukan dalam tahapan ini:

a. Menentukan Tujuan Pembelajaran

Pada tahapan ini menyelaraskan Tujuan Pembelajaran pada Fase B di kelas IV yang hendak dicapai dengan media pembelajaran yang akan dirancang. Tujuan Pembelajaran yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:



Tabel 4.3
Tujuan Pembelajaran

| Tujuan Pembelajaran |
|--|
| 1. Peserta didik mengidentifikasi bagian-bagian tubuh tumbuhan. |
| 2. Peserta didik memahami fungsi dari masing-masing bagian tubuh tumbuhan. |

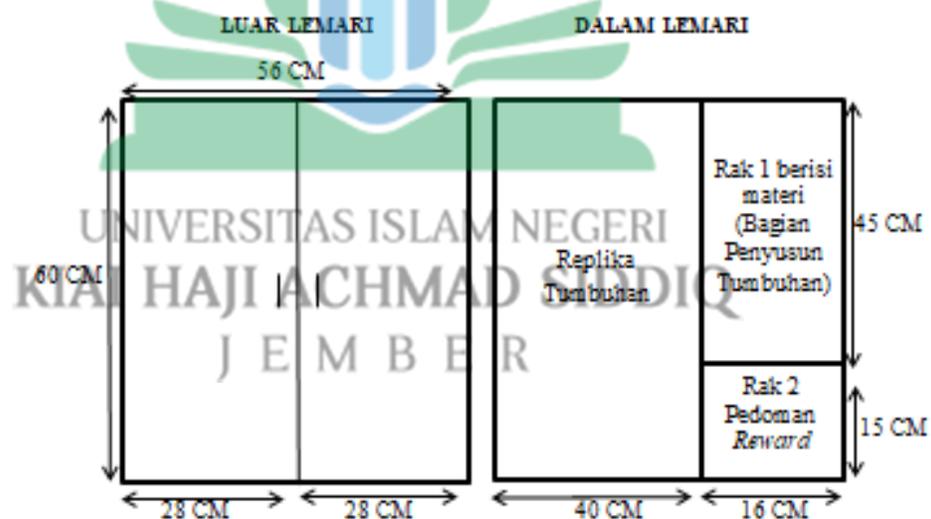
b. Pemilihan Metode Pembelajaran

Pada media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti di dalamnya terdapat kegiatan yang bersifat kelompok, oleh karena itu diperlukan metode pembelajaran yang penerapannya sesuai dengan jalannya media pembelajaran tersebut. Peneliti memilih metode pembelajaran *Numbered Heads Together* yang dirasa sesuai dengan jalannya media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Metode pembelajaran *Numbered Heads Together* mempunyai beberapa sintak diantaranya, yakni (1) penomoran (*Numbering*), (2) memberikan

pertanyaan (*Questoining*), (3) berfikir bersama (*Heads Together*), (4) pemberian jawaban (*Answering*).

c. Merancang Media dengan Menyesuaikan dengan Materi

Tahapan ini adalah tahapan dimana peneliti merancang media selaras dengan materi pembelajaran. Materi yang ada di dalam media pembelajaran *Smart Wardrobe* diantaranya materi yang ada pada Bab 1 Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi Topik A Bagian Tubuh Tumbuhan pada Kurikulum Merdeka yang mana isinya materi mengenai bagian-bagian dari tubuh tumbuhan dan fungsinya. Berikut desain dari kerangka media *Smart Wardrobe* yakni:

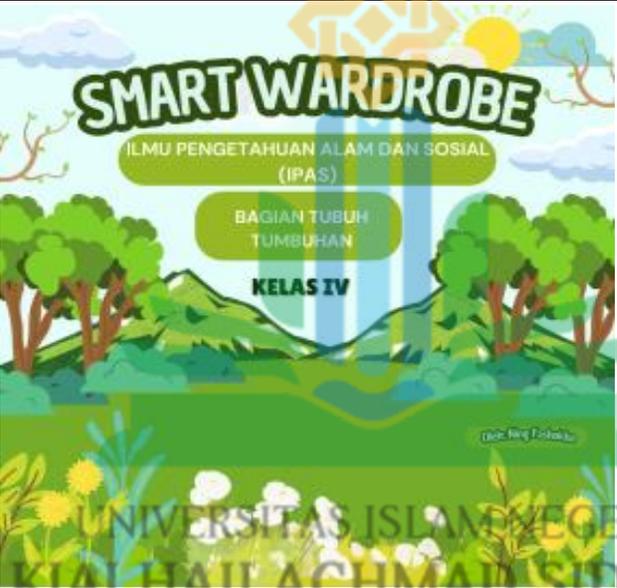
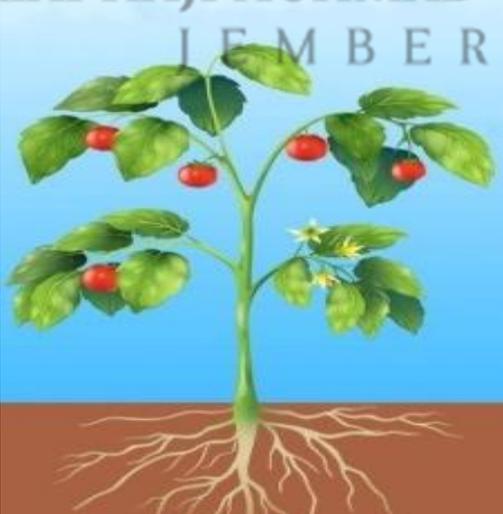


Gambar 4.2
Desain *Smart Wardrobe*

Setelah selesai mendesain kerangka dari lemari pada media pembelajaran *Smart Wardrobe*. Untuk tahapan selanjutnya adalah mendesain komponen-komponen yang ada pada media *Smart Wardrobe*

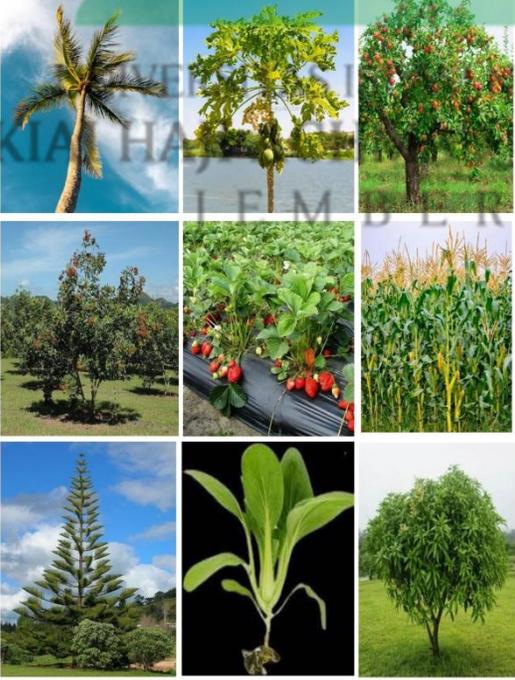
dengan menggunakan Canva, Microsoft Word serta mencari gambar pendukung melalui Google dan juga menggunakan replika bagian tubuh tumbuhan asli yang dikeringkan. Berikut ini adalah tabel dari komponen-komponen pada media pembelajaran *Smart Wardrobe*:

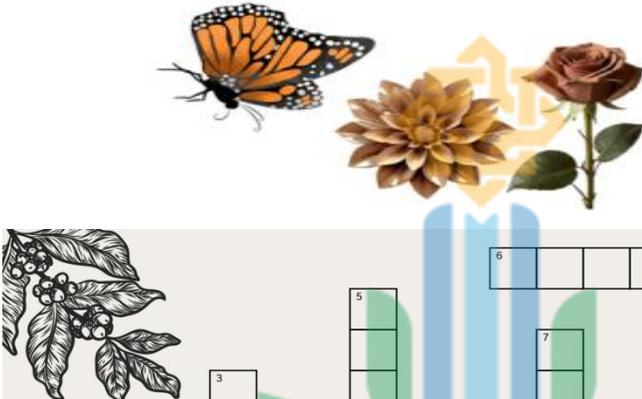
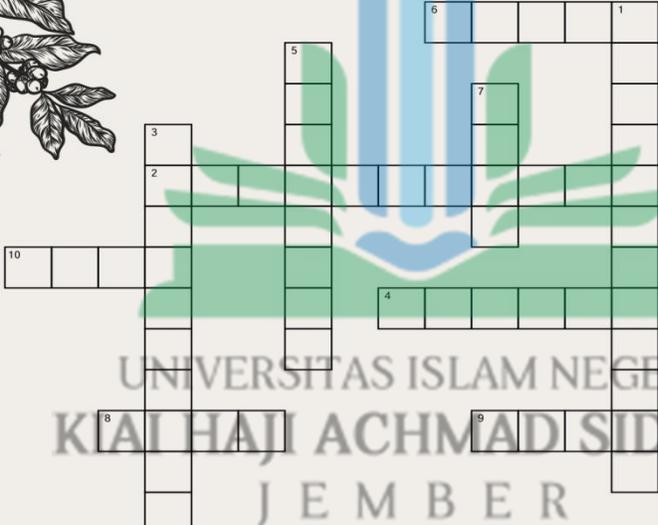
Tabel 4.4
Komponen-komponen pada Media *Smart Wardrobe*

| Gambar | Keterangan |
|---|---|
| <p style="text-align: center;">1</p>  | <p style="text-align: center;">2</p> <p>Desain sampul pada media <i>Smart Wardrobe</i> mempunyai ukuran 60cm x 56cm.</p> |
|  | <p>Desain kegiatan menancapkan kartu yang ada disamping bagian kiri luar lemari.</p> |

| 1 | 2 |
|---|--|
| <p>BAJU</p> <p>Catatan</p> <p>PERTANYAAN</p> <p>BAJU JAWABAN</p> <p>T A N C</p> <p>A P K A</p> <p>N D I S</p> <p>I N I</p>  | |
|  | <p>Penyusun tubuh tumbuhan asli mulai dari akar, batang, daun, bunga dan buah.</p> |

| 1 | 2 |
|--|--|
| <p style="text-align: center;">BAGIAN-BAGIAN PENYUSUN TUMBUHAN</p> <p style="text-align: center;">RAK 1 FUNGSI DAN BAGIAN-BAGIAN PENYUSUN TUMBUHAN</p> <p style="text-align: center;">RAK 2 PEDOMAN REWARD DARI MENANCAPKAN KARTU</p> | <p>Desain label dalam media <i>Smart Wardrobe</i>.</p> |
| <p style="text-align: center;">DAUN</p> <p>Daun berfungsi sebagai tempat tumbuhan membuat makanan. Makanan ini dibutuhkan agar tumbuhan bisa tumbuh.</p> <p style="text-align: center;">BUNGA</p> <p>Bunga berfungsi sebagai tempat perkembangbiakan tumbuhan. Bunga yang sudah berkembangbiak akan menjadi biji. Biji inilah yang nanti bisa ditanam kembali.</p> <p style="text-align: center;">BUAH</p> <p>Buah berfungsi sebagai tempat menyimpan cadangan makanan dan melindungi biji di dalamnya.</p> <p style="text-align: center;">BATANG</p> <p>Batang berfungsi untuk menghantarkan air, nutrisi, dan makanan ke seluruh bagian tumbuhan.</p> <p style="text-align: center;">AKAR</p> <p>Akar berfungsi untuk menyerap air dan nutrisi dari dalam tanah. Juga untuk menopang tumbuhan.</p> <p style="text-align: right;">Activate W</p> | <p>Desain kartu materi pada rak.</p> |

| 1 | 2 |
|--|--|
| <p>Daun singkong, daun pepaya, dan daun kapas.</p> | <p>Desain kartu soal yang ada dibagian kanan dalam pintu lemari.</p> |
| <p>Padi, kelapa, dan pepaya.</p> | |
| <p>Batang mempunyai fungsi untuk menyalurkan air serta makanan ke seluruh bagian tubuh tumbuhan.</p> | |
| <p>Akar berfungsi untuk menyerap air dan nutrisi dari dalam tanah serta menahan tumbuhan tertanam kuat di tanah.</p> | |
| <p>Daun sirih, daun waru, dan daun eceng gondok.</p> | |
|  | |

| 1 | 2 |
|---|--|
| <p style="text-align: center;">TEKA TEKI BAGIAN TUMBUHAN AYO TEBAK SIAPA AKU 🤔</p>   <p style="text-align: center;">UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAL HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p> <p>PERTANYAAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aku akar utama bukan akar serabut. Aku tumbuh lurus ke dalam agar tumbuhan tidak roboh. Biasanya aku ada di pohon besar dan kuat. Siapakah aku? 2. Aku banyak, halus, dan kecil-kecil. Aku tumbuh menyebar dekat permukaan tanah. Aku menyerap air dengan cepat dan lincah. Biasanya aku tumbuh pada tumbuhan rumput dan padi. Siapakah aku? 3. Aku bagian buah yang sering dimakan. Aku bukan biji tapi aku melindunginya. Siapakah aku? 4. Aku menopang tumbuhan dan menyalurkan air dari akar ke daun. Aku juga tempat tumbuhnya daun, bunga, dan buah. Siapakah aku? 5. Warnaku hijau tempatku di daun. Aku menangkap cahaya saat mentari datang. Tanpa aku, makanan tak akan jadi. Siapakah aku ini? 6. Aku muncul sebelum buah, warnaku cerah dan menarik serangga untuk membantu penyerbukan. Siapakah aku? 7. Aku ada di bawah tanah menyerap air dan zat hara dari tanah. Aku juga menambatkan tumbuhan agar tidak roboh. Siapakah aku? 8. Aku muncul setelah bunga. Di dalamku ada biji yang bisa tumbuh jadi tumbuhan baru. Siapakah aku? 9. Aku berwarna hijau dan lebar. Di dalamku terjadi proses fotosintesis, dan aku juga tempat penguapan air. Siapakah aku? 10. Aku bentuknya kecil. Jika ditanam, aku bisa tumbuh jadi tumbuhan baru dan aku hasil dari penyerbukan. Siapakah aku?  | <p>Desain game teka teki pada bagian samping kanan lemari.</p> |

3. Hasil Pengembangan (*Development*)

Setelah selesai melakukan tahapan untuk merancang konseptual mengenai produk, selanjutnya adalah tahapan untuk merealisasikan serta mengembangkan produk dari media pembelajaran. Berikut ini adalah tahapan dari pengembangan media pembelajaran diantaranya:

a. Bentuk produk

Media pembelajaran *Smart Wardrobe* yaitu media pembelajaran yang berbentuk seperti lemari. Pengembangan dari media pembelajaran ini divalidasi pada tahun 2019. Bentuk dari media pembelajaran *Smart Wardrobe* itu sendiri berbentuk persegi panjang menyerupai bentuk lemari pada umumnya, dimana di dalam media pembelajaran *Smart Wardrobe* ini mempunyai dua sisi. Pada sisi kiri terdapat satu bagian yang isinya replika dari materi dan pada sisi kanan terdapat dua bagian rak yang mana setiap raknya mempunyai fungsinya masing-masing.

b. Pembuatan media pembelajaran *Smart Wardrobe*

Adapun langkah-langkah, alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media *Smart Wardrobe* yakni sebagai berikut:

1) Tahapan pembuatan lemari

- a) Menyiapkan bahan-bahan dan juga alat diantaranya: (1) triplek, (2) pegangan lemari, (3) plitur, (4) cat, (5) paku, (6) palu, (7) meteran, (8) gergaji, (9) penggaris, dan (10) pensil.

- b) Potong triplek berukuran 60 cm x 56 cm, kemudian bagi menjadi dua bagian untuk dijadikan pintu dari lemari.
 - c) Potong triplek berukuran 60 cm x 56 cm untuk dibagian belakang lemari.
 - d) Potong triplek berukuran 30 cm x 56 cm untuk bagian atas dan alas dari lemari.
 - e) Potong triplek berukuran 4 cm x 30 cm untuk bagian mahkota lemari samping kanan dan kiri.
 - f) Potong triplek berukuran 3 cm x 56 cm untuk bagian mahkota depan lemari.
 - g) Potong triplek berukuran 4 cm x 56 cm untuk kaki depan dari lemari.
 - h) Potong triplek berukuran 4 cm x 33 cm untuk bagian kaki kiri dan kanan pada lemari.
 - i) Paku semua potongan-potongan triplek hingga menjadi lemari.
- Berikut ini adalah proses merakit triplek menjadi lemari:



Gambar 4.3
Triplek yang Sudah Dipotong dan Dirangkai Menjadi Lemari

- j) Setelah selesai membuat lemari, langkah selanjutnya yaitu memplitur semua bagian dari lemari. Berikut ini adalah melapisi lemari dengan plitur:



Gambar 4.4
Lemari yang Telah Diplitur

- k) Kemudian cat bagian dalam lemari, lalu buat seperti awan-awan seperti gambar berikut ini:



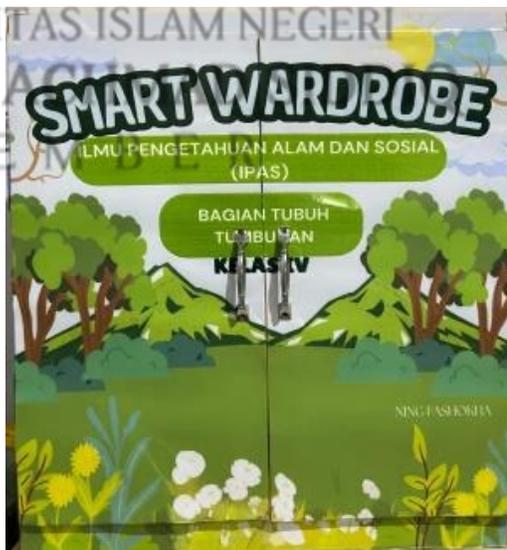
Gambar 4.5
Pengecatan Dalam Lemari

- l) Beri pegangan pada pintu kanan dan kiri dari lemari seperti gambar berikut ini:



Gambar 4.6
Pegangan Lemari Telah Terpasang

- m) Siapkan sampul untuk lemari kemudian tempel. Berikut ini adalah hasil dari pemasangan sampul pada lemari:



Gambar 4.7
Sampul Lemari Telah Terpasang

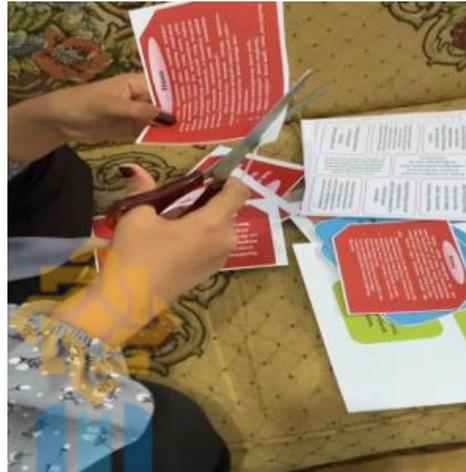
2) Tahapan membuat isi dalam lemari

- a) menyiapkan alat dan bahan diantaranya: (1) akar asli tumbuhan, (2) batang asli tumbuhan, (3) batok kelapa, (4) benang wol, (5) bunga tiruan, (6) buah tiruan, (7) lem bakar, (8) lem fox, (9) korek, (10) kawat, (11) art paper (materi bagian tubuhan tumbuhan dan gambar tumbuhan utuh) dan art paper polos, (12) kertas HVS berwarna, (13) Tali serut, (14) alas rumput, (15) sterofom, (16) tulisan petunjuk dan gambar pendukung, (17) doble tip, (18) gelas kertas, (19) kardus, (20) paku madding.
- b) Siapkan akar, batang, benang wol, batok kelapa, bunga tiruan, buah tiruan, lem bakar, lem fox, dan korek untuk membuat replika tumbuhan utuh. Berikut ini adalah proses pembuatan replika tumbuhan:



Gambar 4.8
Pembuatan Replika Tumbuhan Utuh

- c) Potong-potong art paper yang berisi materi seperti gambar berikut ini:



Gambar 4.9
Pemotongan Kartu Materi

- d) Berikan alas berupa kain nuansa rumput dibagian bawah dalam pada lemari sebagai berikut:



Gambar 4.10
Pemasangan Alas Rumput

- e) Berikan penyangga di bagian dalam lemari untuk replika tumbuhan utuh, supaya bisa berdiri seperti gambar berikut ini:



Gambar 4.11
Pemasangan Penyangga Replika Tumbuhan

- f) Pasang replika tumbuhan dengan benang serut serta tempelkan keterangan dari bagian-bagian tumbuhan dan QR code berisi video pembelajaran di setiap bagiannya seperti berikut:



Gambar 4.12
Pemasangan Replika Tumbuhan

g) Letakkan materi pada tiap-tiap rak sebagai berikut:



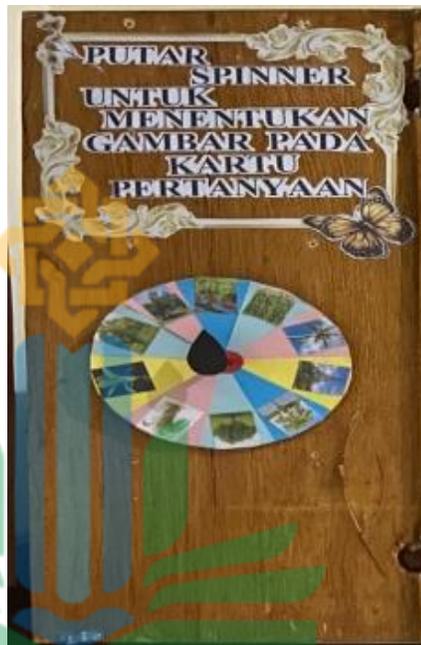
Gambar 4.13
Peletakan Materi Pada Rak-Rak

h) Siapkan kertas art paper putih untuk membuat tempat peletakan kartu pertanyaan dan siapkan kartu gambar tumbuhan yang berisi pertanyaan seperti gambar berikut:



Gambar 4.14
Pembuatan Tempat Peletakan Kartu Pertanyaan dan Peletakan Kartu Gambar Tumbuhan Berisi Pertanyaan

- i) Siapkan kardus untuk membuat *spinner* yang diletakkan pada pintu dalam kiri lemari dan tempel tulisan petunjuk serta gambar pendukung sebagai berikut ini:



Gambar 4.15
Pembuatan Spinner

- j) Siapkan kertas HVS berwarna untuk membuat kartu kosong untuk jawaban seperti gambar berikut ini:



Gambar 4.16
Pembuatan Kartu Kosong Untuk Jawaban

- k) Tempelkan sterofom dilanjut dengan art paper gambar tumbuhan utuh pada sisi kiri luar lemari sebagai berikut:



Gambar 4.17
Penempelan Sterofom dan gambar tumbuhan

- l) Tempel tulisan petunjuk dan gambar pendukung sebagai berikut:



Gambar 4.18
Penempelan Petunjuk Diatas Gambar Tumbuhan

- m) Tempelkan dua tempat untuk menyimpan kartu kosong dan paku madding dibawah gambar tumbuhan sebagai berikut:



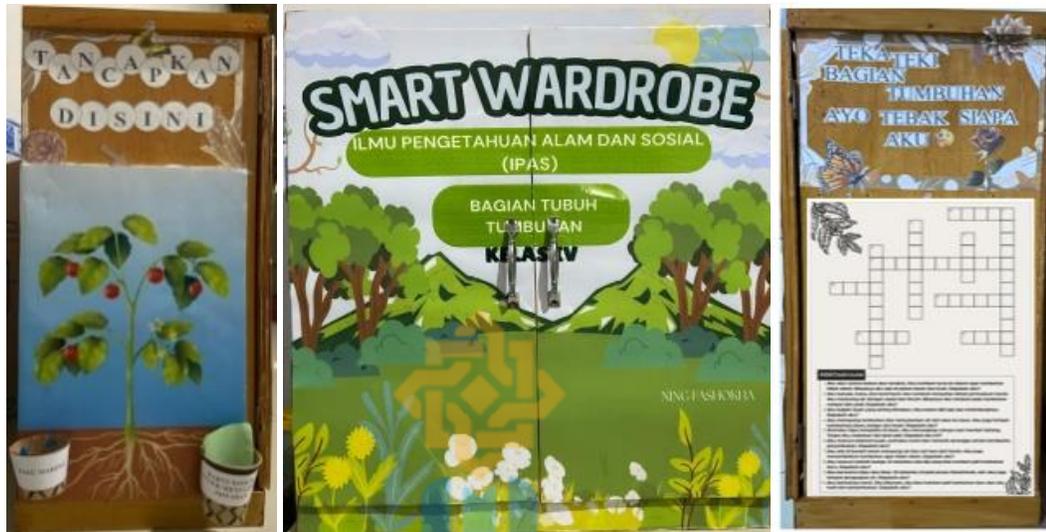
Gambar 4.19
Penempelan Tempat Kartu Kosong dan Paku Mading

- n) Tempelkan stiker berisi game teka teki pada bagian luar kanan lemari serta tempel tulisan petunjuk dan gambar pendukung sebagai berikut:



Gambar 4.20
Penempelan Gmae Teka Teki

o) Media pembelajaran *Smart Wardrobe* selesai dibuat.



Gambar 4.21
Media *Smart Wardrobe* Telah Selesai

c. Pembuatan buku panduan media pembelajaran

Pembuatan buku panduan dengan ukuran A5 berisikan petunjuk dari penggunaan media pembelajaran *Smart Wardrobe* termasuk cara

penggunaannya beserta kunci jawaban dari kegiatan menancapkan kartu yang ada di dalam media pembelajaran *Smart Wardrobe*. Berikut ini adalah gambar dari buku panduan yang telah dicetak berukuran A5:



Gambar 4.22
Buku Panduan

d. Validasi Kelayakan Produk

Produk media yang sudah selesai dikembangkan merupakan produk awal yang kemudian akan diuji validitasnya untuk mengetahui sejauh mana kelayakan produk tersebut. Proses validasi media pembelajaran *Smart Wardrobe* dilakukan oleh lima ahli, diantaranya ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran.

1) Validasi Materi

Pada validasi materi ini divalidasi oleh dosen validator ahli materi yakni Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I. pada

tanggal 05 dan 12 Februari 2025, berikut ini merupakan hasil dari validasi ahli materi:

Tabel 4.5
Hasil Validasi Ahli Materi

| No. | Butir Penilaian | Skor | |
|---------------------------|---|-----------------------|-----------------------|
| | | <i>T_{se}</i> | <i>T_{sh}</i> |
| Aspek Standar Isi | | | |
| 1. | Kejelasan kompetensi dasar yang diterapkan dalam media pembelajaran. | 4 | 5 |
| 2. | Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar yang diterapkan | 4 | 5 |
| 3. | Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran | 4 | 5 |
| 4. | Relevansi media pembelajaran dengan materi | 4 | 5 |
| 5. | Kebenaran isi materi | 5 | 5 |
| 6. | Keruntunan penyampaian isi materi | 4 | 5 |
| 7. | Kejelasan penyampaian materi | 5 | 5 |
| 8. | Cakupan materi yang disajikan | 4 | 5 |
| 9. | Penyajian tabel atau gambar yang mendukung isi materi | 5 | 5 |
| 10. | Penyajian materi yang menarik | 4 | 5 |
| Aspek Pembelajaran | | | |
| 11. | Media pembelajaran dapat menarik minat peserta didik untuk belajar | 5 | 5 |
| 12. | Media pembelajaran dapat membuat peserta didik dalam pembelajaran materi | 5 | 5 |
| 13. | Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan belajar mandiri bagi peserta didik | 4 | 5 |
| 14. | Media pembelajaran dapat menambah pengetahuan peserta didik | 5 | 5 |
| 15. | Penyajian materi sesuai dengan kebenaran konsep | 4 | 5 |
| Jumlah | | 67 | 75 |

$$V_{ah} = \frac{67}{75} \times 100\%$$

$$= 89,33\%$$

Dari hasil validasi oleh ahli materi, diperoleh nilai 67 dari 75 dengan rata-rata presentase 89,33% sehingga dapat dikatakan media *Smart Wardrobe* sangat layak. Hasil penilaian berupa data kualitatif dari ahli media, yang mencakup komentar serta saran, terdapat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6
Komentar dan Saran Ahli Materi

| No. | Validator | Komentar dan Saran |
|-----|-------------|---|
| 1. | Ahli Materi | <ol style="list-style-type: none"> 1. Silahkan dilengkapi dengan video dan QR barcode video tentang tumbuhan asli misal tentang bagian-bagian. Batas atau video animasi dan beberapa gambar-gambar lainnya yang mendukung. 2. Gunakan font yang jelas seperti arial atau comicson. 3. Silahkan siapkan buku materi yang jelas dan detail isinya. |

Keterangan: Seperti yang tercantum dalam lampiran 9.

2) Validasi Media

Pada validasi media ini divalidasi oleh dosen validator ahli media yakni Ibu Ira Numawati, M.Pd. pada hari kamis tanggal 13 Februari 2025, berikut ini merupakan hasil dari validasi ahli media:

Tabel 4.7
Hasil Validasi Ahli Media

| No. | Kriteria | Skor | |
|-----------------------|--------------------------|----------|----------|
| | | T_{se} | T_{sh} |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| Aspek Tampilan | | | |
| 1. | Kemenarikan desain media | 5 | 5 |

| 1 | 2 | 3 | 4 |
|------------------------|--|-----------|-----------|
| 2. | Ketepatan penggunaan tema dalam desain | 5 | 5 |
| 3. | Kerapian teks, gambar, dan konten yang disajikan | 4 | 5 |
| 4. | Keseimbangan pemilihan background dalam media | 5 | 5 |
| 5. | Keseimbangan warna yang sesuai pada teks, gambar, dan background | 5 | 5 |
| 6. | Kesesuaian ukuran pada teks dan gambar dalam media | 4 | 5 |
| Aspek Penyajian | | | |
| 7. | Kemudahan dalam menggunakan media | 4 | 5 |
| 8. | Kelancaran media ketika digunakan | 4 | 5 |
| 9. | Ketepatan gambar dengan isi materi | 4 | 5 |
| 10. | Kombinasi teks dan gambar yang sesuai | 4 | 5 |
| 11. | Keterbacaan teks | 5 | 5 |
| 12. | Kejelasan teks berdasarkan jenis, ukuran, dan warna | 5 | 5 |
| Jumlah | | 54 | 60 |

$$V_{ah} = \frac{54}{60} \times 100\%$$

$$= 90\%$$

Dari hasil validasi oleh ahli media, diperoleh nilai 54 dari 60 dengan rata-rata presentase 90% sehingga dapat dikatakan media *Smart Wardrobe* sangat layak. Hasil penilaian berupa data kualitatif dari ahli media, yang mencakup komentar serta saran, terdapat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.8
Komentar dan Saran Ahli Media

| No. | Validator | Komentar dan Saran |
|-----|------------|---|
| 1. | Ahli Media | 1. Buku panduan perlu direvisi. 2. Meskipun bagian-bagian dalamnya sudah disediakan rak yang lengkap sesuai klasifikasinya, masih perlu diberi label pengkalsifikasiannya. |

Keterangan: Seperti yang tercantum dalam lampiran 12.

3) Validasi Bahasa

Dalam validasi Bahasa, yang bertindak sebagai validator adalah dosen ahli Bahasa Bapak Dr. Hartono, M.Pd. pada hari kamis tanggal 17 Februari 2025, berikut ini merupakan hasil dari validasi ahli Bahasa:

Tabel 4.9
Hasil Validasi Ahli Bahasa

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | |
|-----|---|----------|----------|
| | | T_{se} | T_{sh} |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Menggunakan kaidah Bahasa yang baik dan benar | 4 | 5 |
| 2. | Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok Bahasa | 5 | 5 |
| 3. | Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh peserta didik | 5 | 5 |
| 4. | Bahasa yang digunakan sudah komunikatif | 4 | 5 |
| 5. | Ketepatan pemilihan Bahasa dalam menguraikan materi | 4 | 5 |
| 6. | Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan | 5 | 5 |
| 7. | Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran | 4 | 5 |
| 8. | Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda | 5 | 5 |
| 9. | Ketepatan ejaan | 4 | 5 |

| 1 | 2 | 3 | 4 |
|---------------|-------------------------------|----|----|
| 10. | Bahasa yang digunakan efektif | 4 | 5 |
| Jumlah | | 44 | 50 |

$$V_{ah} = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$= 88\%$$

Berdasarkan hasil dari validasi ahli Bahasa diperoleh nilai 44 dari 50 dengan rata-rata presentase 88% sehingga dapat dikatakan media *Smart Wardrobe* sangat layak. Hasil penilaian berupa data kualitatif dari ahli bahasa, yang mencakup komentar serta saran, terdapat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.10
Komentar dan Saran Ahli Bahasa

| No. | Validator | Komentar dan Saran |
|-----|-------------|--------------------|
| 1. | Ahli Bahasa | 1. Lanjutkan. |

Keterangan: Seperti yang tercantum dalam lampiran 14.

4) Validasi Pembelajaran

Pada validasi pembelajaran ini divalidasi oleh wali kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember yakni Bapak Bisri Musthofa, S.Pd.I., pada hari kamis tanggal 19 Februari 2025, berikut ini merupakan hasil dari validasi ahli pembelajaran:

Tabel 4.11
Hasil Validasi Pembelajaran

| No | Aspek yang dinilai | Skor | |
|---------------|--|-----------------------|-----------------------|
| | | <i>T_{se}</i> | <i>T_{sh}</i> |
| 1. | Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran | 5 | 5 |
| 2. | Materi yang disampaikan secara lengkap dan jelas | 5 | 5 |
| 3. | Materi yang disampaikan mudah dipahami | 4 | 5 |
| 4. | Materi dalam media <i>Smart Wardrobe</i> sesuai dengan buku yang dimiliki peserta didik dan guru | 5 | 5 |
| 5. | Media <i>Smart Wardrobe</i> cocok digunakan dalam mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV | 5 | 5 |
| 6. | Media <i>Smart Wardrobe</i> dapat membantu guru dalam menyampaikan materi bagian tubuh tumbuhan kepada peserta didik | 5 | 5 |
| 7. | Media <i>Smart Wardrobe</i> dapat membangun pemahaman peserta didik | 5 | 5 |
| 8. | Media <i>Smart Wardrobe</i> dapat digunakan secara efektif dan efisien | 5 | 5 |
| 9. | Pembelajaran <i>Smart Wardrobe</i> dapat dioperasikan dengan mudah | 5 | 5 |
| 10. | Pembelajaran <i>Smart Wardrobe</i> bersifat komunikatif | 5 | 5 |
| 11. | Tampilan <i>Smart Wardrobe</i> didesain secara menarik | 5 | 5 |
| 12. | Ketepatan pemilihan warna, jenis huruf dan <i>background</i> | 5 | 5 |
| 13. | Ketepatan pemilihan gambar pada media <i>Smart Wardrobe</i> | 5 | 5 |
| 14. | Pemilihan bahan pada media <i>Smart Wardrobe</i> cocok | 5 | 5 |
| 15. | Media <i>Smart Wardrobe</i> mempunyai daya tahan lama | 5 | 5 |
| Jumlah | | 74 | 75 |

Keterangan: Seperti yang tercantum dalam lampiran 15.

$$V_{ah} = \frac{74}{75} \times 100\%$$

$$= 98,67\%$$

Berdasarkan hasil dari validasi ahli pembelajaran diperoleh nilai 74 dari 75 dengan rata-rata presentase 98,67% sehingga dapat dikatakan media *Smart Wardrobe* sangat layak.

4. Hasil Implementasi (*Implementation*)

Tahapan selanjutnya yakni tahapan implementasi. Tahapan ini dilaksanakan bertujuan untuk melakukan uji coba guna mengetahui keefektifan dari media pembelajaran *Smart Wardrobe* yang telah dikembangkan oleh peneliti pada kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember. Pada pelaksanaan penggunaan media pembelajaran *Smart Wardrobe* ini diujicobakan sebanyak dua kali uji coba yakni uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Dalam pelaksanaan atau implementasi ini juga terdapat instrument angket respon peserta didik. Tujuan dari instrument ini adalah untuk mengetahui daya tarik media pembelajaran yang digunakan, serta untuk mendapatkan komentar dan saran dari peserta didik mengenai pengalaman mereka dalam penggunaan media pembelajaran tersebut. Adapun proses dari tahapannya dilaksanakan dengan tiga kali pertemuan.

Pertemuan pertama pelaksanaan pemberian soal *pre-test* kepada peserta didik pada tanggal 19 Februari 2025. Pelaksanaan pemberian soal *pre-test* tersebut diikuti oleh 24 peserta didik kelas IV, jumlah keseluruhan peserta didik kelas IV yaitu 25 peserta didik saat itu satu peserta didik tidak masuk dikarenakan sakit. Kegiatan pemberian soal *pr-test* ini dirancang

untuk menilai sejauh mana media pembelajaran *Smart Wardrobe* dapat mendukung peserta didik dalam memahami materi sebelum pembelajaran dimulai. Hasil dari *pre-test* ini akan digunakan untuk mengevaluasi media dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Dan juga melakukan validasi pembelajaran kepada wali kelas IV dengan membawa media pembelajaran *Smart Wardrobe*. Berikut dokumentasi kegiatan mengerjakan soal *pre-test* pada peserta didik kelas IV.



Gambar 4.23
Pelaksanaan Mengerjakan Soal *Pre test*

Pertemuan kedua yakni pelaksanaan uji coba skala kecil diikuti oleh enam peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 20 Februari 2025, kegiatan uji coba skala ini dilakukan sebelum diuji cobakan ke uji skala besar. Berikut dokumentasi kegiatan uji coba skala kecil.



Gambar 4.24
Uji Coba Skala Kecil



Gambar 4.25
Pelaksanaan Validasi Ahli Pembelajaran

Pertemuan ketiga yakni pelaksanaan uji coba skala besar diikuti oleh 18 peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 26 Februari 2025. Berikut ini dokumentasi kegiatan uji coba skala besar.



Gambar 4.26
Uji Coba Skala Besar

Gambar pada uji coba skala kecil serta skala besar ini menggambarkan kegiatan yang dilaksanakan oleh para peserta didik selama uji coba produk, yang mana peserta didik memakai media *Smart Wardrobe* dalam pembelajarannya. Kegiatan ini, peserta didik berpartisipasi secara langsung pada proses pembelajaran dengan memanfaatkan media yang telah dikembangkan. Uji coba ini memiliki tujuan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran *Smart Wardrobe* efektif serta diterima oleh peserta didik dalam membantu mereka memahami materi yang diajarkan. Kegiatan ini menunjukkan interaksi antara peserta didik dengan media pembelajaran yang diujikan, yang memungkinkan evaluasi lebih lanjut mengenai kualitas dan efektivitas media tersebut dalam mendukung proses pembelajaran.

Pengimplementasian media pembelajaran *Smart Wardrobe* ini baik dilakukan di skala kecil maupun di skala besar, yang mana pada pada

kegiatan tersebut mempunyai lima tahap. Pada uji coba skala kecil hanya diikuti oleh enam peserta didik dalam pembagian kelompok dibagi menjadi dua kelompok, pada masing-masing kelompok terdapat tiga peserta didik. Sedangkan pada uji coba skala besar yang diikuti oleh seluruh peserta didik kelas IV dibagi menjadi kelompok, setiap kelompok terdapat empat sampai lima peserta didik.

Kegiatan pembelajaran, pada tahap pertama penyajian materi mengenai bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya. Tahap kedua, pembagian kelompok serta penomoran pada setiap kelompoknya. Tahap ketiga, perwakilan dari masing-masing kelompok maju kedepan untuk mengambil pertanyaan dan kartu kosong. Tahap keempat, diskusi yang mana untuk menentukan jawaban pada soal yang sudah didapat. Tahap kelima, penempatan hasil diskusi dari setiap kelompok ditempat yang telah disediakan, serta pengecekan hasil diskusi dari jawaban mereka benar atau salah. Yang mana hasil jawaban yang benar akan mendapatkan bintang. Dan tahap keenam, pemberian *reward* yang sesuai dengan jumlah bintang yang diperoleh. Berikut adalah dokumentasi pemberian *reward* pada setiap kelompok sesuai dengan jumlah bintang yang diperoleh.



Gambar 4.27
Pemberian *Reward*

Setelah melakukan pengimplementasian pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar, kegiatan selanjutnya yaitu pengisian *post-test* yang mana bertujuan untuk mengetahui perbedaan pemahaman dari peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran *Smart Wardrobe* dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Smart Wardrobe*. Setelah itu, dilakukan pengisian respon peserta didik yang bertujuan untuk menilai daya tarik atau kemenarikan pada media pembelajaran *Smart Wardrobe*.

Dari hasil implementasian, diperoleh data mengenai efektivitas media pembelajaran *Smart Wardrobe* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang mana didapat melalui *pre-test* dan *post-test*. Pengujian produk pengembangan

dilakukan dengan menerapkan uji normalitas pada desain *One Group Pretest-Posttest N-Gain Score*. Data hasil *pre-test* serta *post-test* masing-masing peserta didik dipaparkan dalam bentuk tabel 4.20 sebagai berikut:

Tabel 4.12
Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas IV

| No. | Nama Peserta Didik | <i>Pre Test</i> | <i>Post Test</i> |
|-----|------------------------------|-----------------|------------------|
| 1. | Abdur Rohman | 50 | 100 |
| 2. | Adinka Nafisaha Kurniawan | 80 | 90 |
| 3. | Afiatul Khoiriyah | 30 | 90 |
| 4. | Ahmad Fadhil Hanafi Setiawan | 30 | 90 |
| 5. | Ahmad Hayyin Annur | 60 | 100 |
| 6. | Ammar Mustofa | 80 | 100 |
| 7. | Dzakira Aftani Sukoco | 60 | 100 |
| 8. | Erlyta Arshifa Prasetyo | - | - |
| 9. | Halimullah | 20 | 100 |
| 10. | Ilmada Rahmat Satriantoro | 40 | 100 |
| 11. | Jammaz Yazid | 60 | 100 |
| 12. | Luluk Nayla Hubbina | 20 | 100 |
| 13. | M. Rizqi Maulana | 40 | 100 |
| 14. | M. Tegar Fajrin Assidiq | 20 | 100 |
| 15. | Muhammad Ali Imron Rosyadi | 40 | 100 |
| 16. | Muhammad Ibnu Adam Alfarisi | 30 | 100 |
| 17. | Muhammad Ilham | 10 | 100 |
| 18. | Muhammad Radiwan Vicnoe | 40 | 100 |
| 19. | Najwa Risqi Ramadhani | 60 | 100 |
| 20. | Ranyta Putri Juwita Sari | 40 | 100 |
| 21. | Reynand Achazia Athfal | 60 | 100 |
| 22. | Riekza Afkar Maulana | 40 | 100 |
| 23. | Seftyana Zahrotul Fajriyah | 40 | 100 |
| 24. | Siti Meyda Fikriana | 60 | 100 |
| 25. | Zainur Rozikin | 70 | 100 |

Adapun tabel 4.21 yang memperlihatkan hasil dari respon peserta didik dalam uji coba skala kecil sebagai berikut:

Tabel 4.13
Hasil Respon Peserta Didik Skala Kecil

| No. | Nama Peserta Didik | Jumlah Nilai | Nilai Maksimal | Presentase | Kriteria |
|------------------|-----------------------------|--------------|----------------|--------------------|-------------|
| 1. | Adinka Nafisaha Kurniawan | 46 | 50 | 92% | Sangat Baik |
| 2. | Halimullah | 50 | 50 | 100% | Sangat Baik |
| 3. | Ilmada Rahmat Satriantoro | 50 | 50 | 100% | Sangat Baik |
| 4. | Muhammad Ibnu Adam Alfarisi | 49 | 50 | 98% | Sangat Baik |
| 5. | Reynand Achazia Athfal | 48 | 50 | 96% | Sangat Baik |
| 6. | Riekza Afkar Maulana | 50 | 50 | 100% | Sangat Baik |
| Jumlah | | 293 | 300 | 97,66% | |
| Rata-Rata | | 48,83 | 50 | Sangat Baik | |

Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil dari uji skala kecil dengan rata-rata presentase 97,66% dalam kategori sangat layak, dengan demikian dapat dilanjutkan dalam uji coba skala besar.

Adapun tabel 4.22 yang memperlihatkan hasil dari respon peserta didik dalam uji coba skala besar sebagai berikut:

Tabel 4.14
Hasil Respon Peserta Didik Skala Besar

| No. | Nama Peserta Didik | Jumlah Nilai | Nilai Maksimal | Presentase | Kriteria |
|----------|------------------------------|--------------|----------------|------------|-------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1. | Abdur Rohman | 49 | 50 | 98% | Sangat Baik |
| 2. | | 46 | 50 | 92% | Sangat Baik |
| 3. | Ahmad Fadhil Hanafi Setiawan | 46 | 50 | 92% | Sangat Baik |
| 4. | Ahmad Hayyin Annur | 47 | 50 | 94% | Sangat Baik |
| 5. | Ammar Mustofa | 48 | 50 | 96% | Sangat Baik |
| 6. | Dzakira Aftani Sukoco | 46 | 50 | 92% | Sangat Baik |
| 7. | Erlyta Arshifa Prasetyo | - | - | - | - |

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|------------------|----------------------------|--------------|------------|--------------------|-------------|
| 8. | Jammaz Yazid | 46 | 50 | 92% | Sangat Baik |
| 9. | Luluk Nayla Hubbina | 43 | 50 | 86% | Sangat Baik |
| 10. | M. Rizqi Maulana | 48 | 50 | 96% | Sangat Baik |
| 11. | M. Tegar Fajrin Assidiq | 46 | 50 | 92% | Sangat Baik |
| 12. | Muhammad Ali Imron Rosyadi | 46 | 50 | 92% | Sangat Baik |
| 13. | Muhammad Ilham | 49 | 50 | 98% | Sangat Baik |
| 14. | Muhammad Radiwan Vicnoe | 47 | 50 | 94% | Sangat Baik |
| 15. | Najwa Risqi Ramadhani | 48 | 50 | 96% | Sangat Baik |
| 16. | Ranyta Putri Juwita Sari | 46 | 50 | 92% | Sangat Baik |
| 17. | Seftyana Zahrotul Fajriyah | 47 | 50 | 94% | Sangat Baik |
| 18. | Siti Meyda Fikriana | 46 | 50 | 92% | Sangat Baik |
| 19. | Zainur Rozikin | 40 | 50 | 80% | Sangat Baik |
| Jumlah | | 834 | 900 | 92,66% | |
| Rata-rata | | 46,33 | 50 | Sangat Baik | |

Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil dari uji skala besar dengan rata-rata presentase 92,66% dalam kategori sangat layak.

5. Hasil Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah tahapan akhir pada proses penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE. Tujuan dari tahapan ini yaitu untuk menilai keberhasilan atau sejauh mana kelayakan serta keefektifan dari penelitian pengembangan yang sudah dilaksanakan. Berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan, pengembangan media pembelajaran *Smart Wardrobe* yang berfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang berfokus pada materi bagian tubuh tumbuhan, melalui

pre-test dan *post-test* menunjukkan bahwa media ini terbukti efektif dan layak digunakan oleh peserta didik.

c) Analisis Data

1. Analisis kelayakan

Tujuan penelitian pengembangan yang dilaksanakan oleh peneliti adalah bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran *Smart Wardrobe* materi bagian tubuh tumbuhan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hasil analisis kelayakan pada produk ini didapatkan berdasarkan penilaian dari empat validator ahli, yakni ahli media yakni Ibu Ira Nurmawati S.Pd., M.Pd., ahli materi yakni Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I., ahli bahasa yakni Bapak Dr. Hartono, M.P.d., dan ahli pembelajaran yakni Bapak Bisri Musthofa, S.Pd.I. Berikut dapat dilihat pada tabel 4.23 hasil dari keempat validator ahli:

Tabel 4.15
Hasil validasi para ahli

| No. | Validator | Presentase | Kategori |
|-----------------------------|-------------------|--------------|---------------------|
| 1. | Ahli Media | 90% | Sangat Layak |
| 2. | Ahli Materi | 89,33% | Sangat Layak |
| 3. | Ahli Bahasa | 88% | Sangat Layak |
| 4. | Ahli Pembelajaran | 98,67% | Sangat Layak |
| Rata-rata Presentase | | 91,5% | Sangat Layak |

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwasannya hasil validasi dari keempat validator menunjukkan bahwa media pembelajaran *Smart Wardrobe* ini memperoleh presentase dengan nilai rata-rata sebesar 91,5%. Hasil ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran *Smart*

Wardrobe sudah memenuhi kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran, setelah melalui berbagai revisi yang sesuai dengan komentar serta saran dari para ahli.

2. Analisis Respon Peserta Didik

Analisis respon peserta didik dilaksanakan setelah proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *Smart Wardrobe*. Respon peserta didik ini diberikan kepada peserta didik berupa angket setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan. Hal ini memungkinkan peserta didik memberikan umpan balik terkait efektivitas media pembelajaran *Smart Wardrobe* dalam mendukung proses pembelajaran. Pada respon peserta didik di sini dilaksanakan sebanyak dua kali yakni pada uji coba skala kecil serta uji coba skala besar. pada uji coba skala kecil respon dari peserta didik yang diikuti oleh enam peserta didik, memperoleh hasil angket presentase dengan rata-rata 97,66% dengan kategori sangat layak dengan hasil inilah media pembelajaran *Smart Wardrobe* dapat diterapkan dalam pembelajaran skala besar. Pada uji coba skala besar respon dari peserta didik yang diikuti oleh 18 peserta didik kelas IV memperoleh presentase dengan rata-rata 92,66% dengan kategori sangat layak.

3. Analisis keefektifan

Keefektifan dari media pembelajaran *Smart Wardrobe* untuk materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

(IPAS) dapat diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Perolehan nilai *pre-test* didapat sebelum menerapkan media pembelajaran *Smart Wardrobe*. Sedangkan perolehan nilai *post-test* didapat sesudah menerapkan media pembelajaran *Smart Wardrobe*. Untuk mengukur seberapa efektifnya media pembelajaran *Smart Wardrobe* ini, peneliti menggunakan uji Normalitas Gain atau bisa disebut *N-Gain Score*, karena penelitian ini menerapkan model *one group pre-test post-test*.

Dibawah ini adalah data yang menyajikan hasil dari *pre-test* dan *post-test* yang memakai pengukuran *N-gain Score*, berikut hasil penyajiannya:

Tabel 4.16
Hasil Pre-Test dan Post Test N-Gain

| No. | Nama Peserta Didik | Pre Test | Post Test | N-Gain |
|-----|------------------------------|----------|-----------|--------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Abdur Rohman | 50 | 100 | 1.00 |
| 2. | Adinka Nafisaha Kurniawan | 80 | 90 | .50 |
| 3. | Afiatul Khoiriyah | 30 | 90 | .86 |
| 4. | Ahmad Fadhil Hanafi Setiawan | 30 | 90 | .86 |
| 5. | Ahmad Hayyin Annur | 60 | 100 | 1.00 |
| 6. | Ammar Mustofa | 80 | 100 | 1.00 |
| 7. | Dzakira Aftani Sukoco | 60 | 100 | 1.00 |
| 8. | Erlyta Arshifa Prasetyo | - | - | - |
| 9. | Halimullah | 20 | 100 | 1.00 |
| 10. | Ilmada Rahmat Satriantoro | 40 | 100 | 1.00 |
| 11. | Jammaz Yazid | 60 | 100 | 1.00 |
| 12. | Luluk Nayla Hubbina | 20 | 100 | 1.00 |
| 13. | M. Rizqi Maulana | 40 | 100 | 1.00 |
| 14. | M. Tegar Fajrin Assidiq | 20 | 100 | 1.00 |
| 15. | Muhammad Ali Imron Rosyadi | 40 | 100 | 1.00 |
| 16. | Muhammad Ibnu Adam Alfarisi | 30 | 100 | 1.00 |
| 17. | Muhammad Ilham | 10 | 100 | 1.00 |

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----|----------------------------|----|-----|------|
| 18. | Muhammad Radiwan Vicnoe | 40 | 100 | 1.00 |
| 19. | Najwa Risqi Ramadhani | 60 | 100 | 1.00 |
| 20. | Ranyta Putri Juwita Sari | 40 | 100 | 1.00 |
| 21. | Reynand Achazia Athfal | 60 | 100 | 1.00 |
| 22. | Riekza Afkar Maulana | 40 | 100 | 1.00 |
| 23. | Seftyana Zahrotul Fajriyah | 40 | 100 | 1.00 |
| 24. | Siti Meyda Fikriana | 60 | 100 | 1.00 |
| 25. | Zainur Rozikin | 70 | 100 | 1.00 |

Adapun berikut ini tabel 4.45 yang merupakan hasil dari perhitungan menggunakan *N-Gain*:

Tabel 4.17
Hasil Pembagian *N-Gain* Score

| Descriptive Statistics | | | | | |
|------------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
| NGain | 24 | .50 | 1.00 | .9673 | .10736 |
| Valid N (listwise) | 24 | | | | |

Dari hasil tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil nilai *pre-test* dan *post-test* yang menggunakan analisis *N-Gain* memperoleh nilai rata-rata sebesar 0.9673 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, nilai presentase rata-rata sebesar 96,73% termasuk ke dalam kategori efektif. Dapat diartikan dengan adanya peningkatan sebesar kurang lebih 96% setelah menggunakan media pembelajaran *Smart Wardrobe*, dikatakan mampu meningkatkan keefektifan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi Bagian Tubuh Tumbuhan.

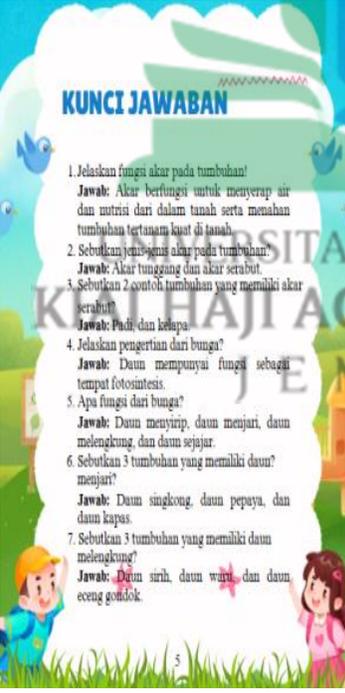
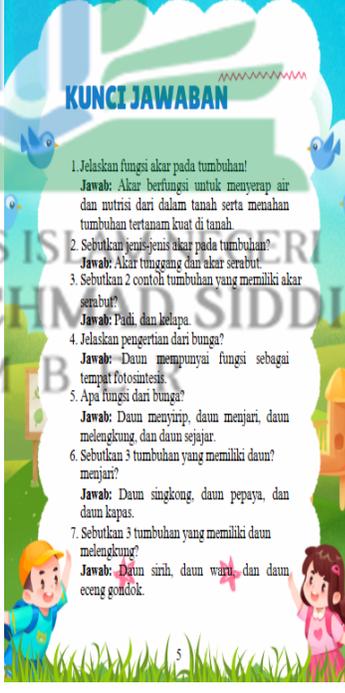
d) Revisi Produk

Revisi produk di sini dilaksanakan dengan tujuan mengoreksi serta memperbaiki desain media atau produk yang sudah dikembangkan berdasarkan

komentar serta saran yang diberikan oleh para ahli yakni ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan juga ahli pembelajaran. Hasil revisi media atau produk yang menunjukkan perubahan sebelum hingga sesudah direvisi oleh para ahli, dapat dilihat pada tabel 4.24 berikut ini:

Tabel 4.18
Hasil Revisi Produk

| No. | Sebelum Revisi | Sesudah Revisi | Poin Revisi |
|-------------------|---|--|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| Ahli Media | | | |
| 1. |  |  | Rak pertama ditiadakan langsung rak kedua sebagai rak pertama, ditambah bagian dari penyusun tubuh tumbuhan asli. Rak ketiga diganti sebagai rak kedua isinya diganti pedoman <i>reward</i> |
| 2. |  |  | Meskipun bagian-bagian dalamnya sudah disediakan rak yang lengkap sesuai klasifikasinya, masih perlu diberi label pengklasifikasiannya. |

| 1 | 2 | 3 | 4 |
|----|--|--|---|
| 3. |  |  | <p>Perlu dibedakan tempat kartu kosongnya dan paku madingnya.</p> |
| 4. |  <p>KUNCI JAWABAN</p> <ol style="list-style-type: none"> Jelaskan fungsi akar pada tumbuhan! Jawab: Akar berfungsi untuk menyerap air dan nutrisi dari dalam tanah serta menahan tumbuhan tertanam kuat di tanah. Sebutkan jenis-jenis akar pada tumbuhan! Jawab: Akar tunggang dan akar serabut. Sebutkan 2 contoh tumbuhan yang memiliki akar serabut! Jawab: Padi dan kelapa. Jelaskan pengertian dari bunga? Jawab: Daun mempunyai fungsi sebagai tempat fotosintesis. Apa fungsi dari bunga? Jawab: Daun menyirip, daun menjari, daun melengkung, dan daun sejajar. Sebutkan 3 tumbuhan yang memiliki daun menjari? Jawab: Daun singkong, daun pepaya, dan daun kapas. Sebutkan 3 tumbuhan yang memiliki daun melengkung? Jawab: Daun sirih, daun wangi, dan daun eceng gondok. |  <p>KUNCI JAWABAN</p> <ol style="list-style-type: none"> Jelaskan fungsi akar pada tumbuhan! Jawab: Akar berfungsi untuk menyerap air dan nutrisi dari dalam tanah serta menahan tumbuhan tertanam kuat di tanah. Sebutkan jenis-jenis akar pada tumbuhan! Jawab: Akar tunggang dan akar serabut. Sebutkan 2 contoh tumbuhan yang memiliki akar serabut? Jawab: Padi, dan kelapa. Jelaskan pengertian dari bunga? Jawab: Daun mempunyai fungsi sebagai tempat fotosintesis. Apa fungsi dari bunga? Jawab: Daun menyirip, daun menjari, daun melengkung, dan daun sejajar. Sebutkan 3 tumbuhan yang memiliki daun menjari? Jawab: Daun singkong, daun pepaya, dan daun kapas. Sebutkan 3 tumbuhan yang memiliki daun melengkung? Jawab: Daun sirih, daun wangi, dan daun eceng gondok. | <p>Buku panduannya masih perlu direvisi, terutama penggunaan kata dalam kalimatnya.</p> |

| 1 | 2 | 3 | 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|---|---|----------|-----------------|----------|----------------------|----------------|---|-------|---------------------------------------|-------|-----------------------------|--------------|---------|---------------|-----------------------|--------------------------------|--|---|--|-------------------------------|--|--|--|--|--|
| Ahli Materi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5. |  |  | Silahkan dilengkapi dengan video dan QR code video tentang tumbuhan asli missal tentang bagian-bagian batang/video animasi dan beberapa gambar-gambar lainnya yang mendukung. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6. | <p style="text-align: center;">MODUL AJAR IPAS MIS MIMA SALAFIYAH KELAS IV</p> <table border="1" data-bbox="444 1121 753 1680"> <tr> <td colspan="2">A. IDENTITAS MODUL</td> </tr> <tr> <td>Penyusun</td> <td>: Ning Fashokha</td> </tr> <tr> <td>Instansi</td> <td>: MIS MIMA Salafiyah</td> </tr> <tr> <td>Mata Pelajaran</td> <td>: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)</td> </tr> <tr> <td>Bab 1</td> <td>: Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi.</td> </tr> <tr> <td>Topik</td> <td>: A. Bagian Tubuh Tumbuhan.</td> </tr> <tr> <td>Fase / Kelas</td> <td>: B, 4.</td> </tr> <tr> <td>Alokasi Waktu</td> <td>: 2JP (1 x 35 menit).</td> </tr> <tr> <td colspan="2">B. CAPAIAN PEMBELAJARAN</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Pada Fase 5 peserta didik mengidentifikasi ketertarikan antara pengetahuan-pengalaman yang baru saja dipelajari serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari ditunjukkan dengan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya peserta didik menggunakan ide menalar, melakukan investigasi, penyelidikan, perobahan, mengomunikasikan, menyimpulkan, merefleksikan, mengaplikasikan dan melakukan tindak lanjut dari proses inkuiri yang sudah dilakukannya.</td> </tr> <tr> <td colspan="2">C. TUJUAN PEMBELAJARAN</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <ul style="list-style-type: none"> Tujuan Pembelajaran Bab 1 : Mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan dan mendeskripsikan fungsinya. Tujuan Pembelajaran : 1. Peserta didik mengidentifikasi bagian-bagian tubuh dari tumbuhan. 2. Peserta didik memahami fungsi dari masing-masing bagian tubuh tumbuhan. </td> </tr> </table> | A. IDENTITAS MODUL | | Penyusun | : Ning Fashokha | Instansi | : MIS MIMA Salafiyah | Mata Pelajaran | : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) | Bab 1 | : Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi. | Topik | : A. Bagian Tubuh Tumbuhan. | Fase / Kelas | : B, 4. | Alokasi Waktu | : 2JP (1 x 35 menit). | B. CAPAIAN PEMBELAJARAN | | Pada Fase 5 peserta didik mengidentifikasi ketertarikan antara pengetahuan-pengalaman yang baru saja dipelajari serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari ditunjukkan dengan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya peserta didik menggunakan ide menalar, melakukan investigasi, penyelidikan, perobahan, mengomunikasikan, menyimpulkan, merefleksikan, mengaplikasikan dan melakukan tindak lanjut dari proses inkuiri yang sudah dilakukannya. | | C. TUJUAN PEMBELAJARAN | | <ul style="list-style-type: none"> Tujuan Pembelajaran Bab 1 : Mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan dan mendeskripsikan fungsinya. Tujuan Pembelajaran : 1. Peserta didik mengidentifikasi bagian-bagian tubuh dari tumbuhan. 2. Peserta didik memahami fungsi dari masing-masing bagian tubuh tumbuhan. | |  | Silahkan siapkan buku materi yang jelas dan detain isinya. |
| A. IDENTITAS MODUL | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Penyusun | : Ning Fashokha | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Instansi | : MIS MIMA Salafiyah | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Mata Pelajaran | : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Bab 1 | : Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Topik | : A. Bagian Tubuh Tumbuhan. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Fase / Kelas | : B, 4. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Alokasi Waktu | : 2JP (1 x 35 menit). | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| B. CAPAIAN PEMBELAJARAN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Pada Fase 5 peserta didik mengidentifikasi ketertarikan antara pengetahuan-pengalaman yang baru saja dipelajari serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari ditunjukkan dengan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya peserta didik menggunakan ide menalar, melakukan investigasi, penyelidikan, perobahan, mengomunikasikan, menyimpulkan, merefleksikan, mengaplikasikan dan melakukan tindak lanjut dari proses inkuiri yang sudah dilakukannya. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| C. TUJUAN PEMBELAJARAN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Tujuan Pembelajaran Bab 1 : Mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan dan mendeskripsikan fungsinya. Tujuan Pembelajaran : 1. Peserta didik mengidentifikasi bagian-bagian tubuh dari tumbuhan. 2. Peserta didik memahami fungsi dari masing-masing bagian tubuh tumbuhan. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

Pada bab ini menyajikan hasil dari penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *Smart Wardrobe* untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember. Pengembangan ini telah disesuaikan dengan tujuan penelitian yang sudah ditetapkan sebelumnya.

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Kelayakan Media Pembelajaran *Smart Wardrobe*

Dalam proses pengembangan, penelitian ini menggunakan tahapan model ADDIE. Media pembelajaran ini juga terlebih dahulu diberikan ke para ahli untuk memperoleh validasi dari para ahli, yang mana bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan sebelum diimplementasikan di dalam kelas. Dalam validasi media pembelajaran *Smart Wardrobe* ini terdapat empat validasi yakni validasi media, validasi materi, validasi Bahasa, dan validasi pembelajaran.

Dalam proses pengembangan media pembelajaran, penting untuk memperhatikan kriteria kelayakan media. Menurut Mais, terdapat tiga aspek utama yang menentukan kelayakan sebuah media pembelajaran, yaitu: (1) Aspek praktis, yaitu kemudahan dalam menyampaikan materi menggunakan media tersebut. Ini mencakup seberapa mudah media digunakan oleh pengguna, seberapa mudah diakses atau dijangkau, serta kepraktisan dalam

membawa dan mengelola media tersebut. (2) Aspek teknis, yang berkaitan dengan kualitas dari media itu sendiri. Efektivitas media bisa dilihat dari sejauh mana media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, memberikan informasi yang jelas, serta memiliki susunan yang sistematis. Media dianggap layak jika mampu memberikan informasi yang cukup dan relevan bagi pengguna. (3) Aspek biaya, yaitu efisiensi penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dikatakan layak dari segi biaya apabila dapat mendukung pembelajaran secara efektif tanpa memerlukan biaya yang besar, sehingga bisa menghemat pengeluaran.¹¹⁸

Sejumlah penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian ini antara lain: pertama, penelitian yang dilakukan oleh Syahnaz Nur Hildaningsih, skripsi (2024) dari Universitas Muhammadiyah Malang dengan “Pengembangan Media *Smart Wardrobe* Berbasis Teori Bruner Pada Pembelajaran Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar”. Pada penelitian ini Data hasil persentase oleh validator ahli media yakni 66,7%, sedangkan dari hasil persentase validator ahli materi yakni 85,4%.¹¹⁹ Kedua, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Astri Iga Mawarni skripsi (2023) dari Universitas Islam Malang dengan “Pengembangan Media *Smart Wardrobe* Berbasis Teori Bruner Pada Pembelajaran Calistung Tematik Kelas 1 SDN Purwodadi III”.

¹¹⁸ Asrorul Mais, *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan khusus*, 24-25.

¹¹⁹ Syahnaz Nur Hildaningsih, “Pengembangan Media *Smart Wardrobe* Berbasis Teori Bruner Pada Pembelajaran Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar,” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2024).

Hasil penelitian dari penelitian ini yakni memperlihatkan tingkat kelayakan dari media *Smart Wardrobe* yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari ahli media mendapatkan skor 93,3% kategori sangat efektif, ahli materi mendapatkan skor 97,5% kategori sangat efektif.¹²⁰

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Indah Nur Hafifah skripsi (2023) dari Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Visual *Basic Application* (VBA) Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Sekolah Muhammadiyah 1 Jember”. Kevalidan media pembelajaran dilihat dari validator ahli media sebesar 89% dengan kategori “sangat valid” serta validator ahli materi sebesar 91% dengan kategori “sangat valid”, serta respon guru sebesar 91% dengan kategori “sangat efektif”.¹²¹ Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Siti Harirotun Nisa skripsi (2023) dari Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan “Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Box* Pada Pelajaran IPAS Kelas IV materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”. Kelayakan media *Magic Box* melalui validasi oleh para ahli yakni ahli

¹²⁰ Astri Iga Mawarni, “Pengembangan Media *Smart Wardrobe* Berbasis Teori Bruner Pada Pembelajaran Calistung Tematik Kelas 1 SDN Purwodadi III”, 1-68.

¹²¹ Indah Nur Hafifah, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Visual Basic For Application* (VBA) Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Jember”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023).

media 87%, ahli materi 90% dan juga ahli pembelajaran 90% dengan rata-rata kelayakan sebesar 89%.¹²²

Kelima, Siska Aprilliani yang dipublikasikan dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Lemari Pintar Berbasis Literasi Dalam Kemampuan Membaca Peserta Didik Di Kelas III Sekolah Dasar”. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan rata-rata skor sebesar 94%, yang tergolong dalam kategori “sangat layak”.¹²³

Sedangkan pada penelitian ini validasi media memperoleh nilai 54 dari 50 dengan rata-rata presentase 90%. Dengan melihat rata-rata presentase tersebut dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran dikategorikan sangat layak. Adapun revisi media pembelajaran *Smart Wardrobe* dari ahli media yakni meskipun bagian-bagian dalamnya sudah disediakan rak yang lengkap sesuai klasifikasinya, masih perlu diberik label pengklasifikasiannya.

Validasi materi memperoleh nilai 67 dari 75 dengan rata-rata presentase 89,33%. Dengan melihat rata-rata presentase tersebut dapat disimpulkan bahwasannya materi yang ada pada media pembelajaran dikategorikan sangat layak. Adapun revisi materi yang ada pada media dari

¹²² Siti Harirotun Nisa, “Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Box* Pada Pelajaran IPAS Kelas IV Materi Kegiatan Ekonomi Di Indonesia Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achman Siddiq Jember, 2023).

¹²³ Siska Apriliani, “Pengembangan Media Pembelajaran Lemari Pintar Berbasis Literasi Dalam Kemampuan Membaca Peserta Didik di Kelas III Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08, no. 01 (Juni 2023).

ahli materi yakni melengkapi materi tersebut dengan video dan QR barcode video tentang tumbuhan asli missal tentang bagian-bagian batang atau video animasi dan beberapa gambar-gambar lainnya yang mendukung. Dan menyiapkan buku materi yang jelas dan detain isinya.

Validasi Bahasa memperoleh nilai 44 dari 50 dengan rata-rata presentase 88%. Dengan melihat rata-rata presentase tersebut dapat disimpulkan bahwasannya Bahasa yang digunakan sudah dikategorikan sangat layak. Dan pada validasi Bahasa ini tidak ada revisi melainkan lanjutkan.

Validasi pembelajaran memperoleh nilai 74 dari 75 dengan rata-rata presentase 98,67%. Dengan melihat rata-rata presentase tersebut dapat disimpulkan bahwasannya dikategorikan sangat layak.

Berdasarkan hasil dari keempat validator dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Smart Wardrobe* mempunyai tingkat kelayakan yang diperoleh dari ahli media yaitu 90%, ahli materi yaitu 89,33%, ahli Bahasa yaitu 88% dan ahli pembelajaran yaitu 98,67% yang dikategorikan sangat layak apabila digunakan untuk media pembelajaran.

2. Respon Peserta Didik dari Media Pembelajaran *Smart Wardrobe* yang Dikembangkan

Respon peserta didik diperoleh dari tahapan setelah menguji kelayakan media pembelajaran yaitu pengimplementasian media pembelajaran *Smart Wardrobe* yang sudah dinyatakan layak. Pengimplementasian media

pembelajaran tersebut diuji cobakan sebanyak dua kali yakni uji skala kecil dan uji skala besar.

Berkaitan dengan respon peserta didik setelah media pembelajaran ini digunakan, terlihat bahwa peserta didik menjadi lebih semangat dan tertarik dalam mengikuti pelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Gunawan dan Asnil yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu meningkatkan perhatian peserta didik, memotivasi mereka untuk belajar, membuat suasana belajar jadi lebih menarik dan menyenangkan, serta memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan minat mereka.¹²⁴

Sejumlah penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian ini antara lain: pertama, penelitian yang dilakukan oleh Syahnaz Nur Hildaningsih, skripsi (2024) dari Universitas Muhammadiyah Malang dengan “Pengembangan Media *Smart Wardrobe* Berbasis Teori Bruner Pada Pembelajaran Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar”. Pada penelitian ini Data Media juga dinilai dari hasil respon peserta didik dengan memperoleh kemenarikan media mendapatkan nilai persentase 90%.¹²⁵ Kedua, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Astri Iga Mawarni skripsi (2023) dari Universitas Islam Malang dengan “Pengembangan Media *Smart Wardrobe*

¹²⁴ Gunawan n Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*, 37.

¹²⁵ Syahnaz Nur Hildaningsih, “Pengembangan Media *Smart Wardrobe* Berbasis Teori Bruner Pada Pembelajaran Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar,” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2024).

Berbasis Teori Bruner Pada Pembelajaran Calistung Tematik Kelas 1 SDN Purwodadi III”. Hasil penelitian dari penelitian ini yakni memperlihatkan tingkat respon peserta didik dalam skala uji coba terbatas mendapatkan presentase 90% kategori sangat efektif.¹²⁶

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Indah Nur Hafifah skripsi (2023) dari Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Visual *Basic Application* (VBA) Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Sekolah Muhammadiyah 1 Jember. Hasil respon peserta didik baik itu kelompok kecil maupun sebesar 94% dengan kategori “sangat efektif” kelompok besar sebesar 84% dengan kategori “sangat efektif”.¹²⁷ Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Siti Harirotun Nisa skripsi (2023) dari Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan “Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Box* Pada Pelajaran IPAS Kelas IV materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”. Rata-rata *pre-test* ialah 56,33% serta rata-rata *post-test* 88,66% dinyatakan meningkat sebesar 32,22%.

¹²⁶ Astri Iga Mawarni, “Pengembangan Media *Smart Wardrobe* Berbasis Teori Bruner Pada Pembelajaran Calistung Tematik Kelas 1 SDN Purwodadi III”, 1-68.

¹²⁷ Indah Nur Hafifah, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Visual Basic For Application* (VBA) Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Jember”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023).

Dengan demikian, *Magic Box* terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Baiturrohman.¹²⁸

Kelima, Siska Aprilliani yang dipublikasikan dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Lemari Pintar Berbasis Literasi Dalam Kemampuan Membaca Peserta Didik Di Kelas III Sekolah Dasar”. Hasil tanggapan peserta didik melalui angket memperoleh rata-rata skor sebesar 93,6%, yang termasuk kategori “sangat baik”.¹²⁹

Sedangkan pada penelitian ini, pelaksanaan uji skala kecil dilakukan oleh enam peserta didik, sedangkan pada uji skala besar dilakukan oleh 18 peserta didik. Sebelum peserta didik diberikan angket respon peserta didik, mereka terlebih dahulu melakukan penerapan media pembelajaran yang dilaksanakan pada uji skala kecil maupun uji skala besar. Kemudian respon peserta didik diberikan supaya mengetahui sejauh mana peserta didik merasa media tersebut efektif, menarik serta mudah dipahami. Hasil dari respon peserta didik pada skala kecil memperoleh presentase sejumlah 97,66% dan pada skala besar memperoleh presentase sejumlah 92,66% yang dapat diartikan media pembelajaran *Smart Wardrobe* sangat baik.

¹²⁸ Siti Harirotun Nisa, “Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Box* Pada Pelajaran IPAS Kelas IV Materi Kegiatan Ekonomi Di Indonesia Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achman Siddiq Jember, 2023).

¹²⁹ Siska Apriliani, “Pengembangan Media Pembelajaran Lemari Pintar Berbasis Literasi Dalam Kemampuan Membaca Peserta Didik di Kelas III Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08, no. 01 (Juni 2023).

Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran *Smart Wardrobe* yang telah dikembangkan dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran di kelas.

3. Keefektifan Media Pembelajaran *Smart Wardrobe*

Keefektifan pengembangan media pembelajaran *Smart Wardrobe* ini didapat dari hasil nilai *pre-test* dan juga *post-test* dari peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember. Menurut Mailaturrobiatis hasil nilai *pre-test* atau nilai awal yang dilakukan sebelum menggunakan media pembelajaran dan nilai *post-test* atau nilai akhir dilakukan setelah menggunakan media pembelajaran.¹³⁰

Sejumlah penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian ini antara lain: pertama, penelitian yang dilakukan oleh Syahnaz Nur Hildaningsih, skripsi (2024) dari Universitas Muhammadiyah Malang dengan “Pengembangan Media *Smart Wardrobe* Berbasis Teori Bruner Pada Pembelajaran Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar”. Pada penelitian ini Data Media juga dinilai dari hasil respon peserta didik dengan memperoleh kemenarikan media mendapatkan nilai persentase 90%.¹³¹ Kedua, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Astri Iga Mawarni skripsi (2023) dari Universitas Islam Malang dengan “Pengembangan Media *Smart Wardrobe*

¹³⁰ Mailaturrobiatis Sa'diyah, Laily Rosdiana, Aris Rudi Purnomo, “Kefektifan Permainan Tic Tac Toc Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik,” 107.

¹³¹ Syahnaz Nur Hildaningsih, “Pengembangan Media *Smart Wardrobe* Berbasis Teori Bruner Pada Pembelajaran Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar,” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2024).

Berbasis Teori Bruner Pada Pembelajaran Calistung Tematik Kelas 1 SDN Purwodadi III”. Hasil dari penelitian ini pada *pre-test* memperoleh skor 78,84 serta *post-test* memperoleh skor 100. Dari hasil presentase peningkatan kemampuan dapat diketahui bahwa terjadi suatu peningkatan sebesar 30%.¹³²

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Indah Nur Hafifah skripsi (2023) dari Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Visual *Basic Application* (VBA) Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Sekolah Muhammadiyah 1 Jember. Hasil respon peserta didik baik itu kelompok kecil maupun sebesar 94% dengan kategori “sangat efektif” kelompok besar sebesar 84% dengan kategori “sangat efektif”.¹³³ Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Siti Harirotun Nisa skripsi (2023) dari Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan “Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Box* Pada Pelajaran IPAS Kelas IV materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”. Rata-rata *pre-test* ialah 56,33% serta rata-rata *post-test* 88,66% dinyatakan meningkat sebesar 32,22%.

¹³² Astri Iga Mawarni, “Pengembangan Media *Smart Wardrobe* Berbasis Teori Bruner Pada Pembelajaran Calistung Tematik Kelas 1 SDN Purwodadi III”, 1-68.

¹³³ Indah Nur Hafifah, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Visual Basic For Application* (VBA) Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Jember”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023).

Dengan demikian, *Magic Box* terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Baiturrohman.¹³⁴

Kelima, Siska Aprilliani yang dipublikasikan dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Lemari Pintar Berbasis Literasi Dalam Kemampuan Membaca Peserta Didik Di Kelas III Sekolah Dasar”. Hasil tanggapan peserta didik melalui angket memperoleh rata-rata skor sebesar 93,6%, yang termasuk kategori “sangat baik”.¹³⁵

Berdasarkan dari hasil analisis data, menunjukkan tingkat keefektifan sebesar 96,73% masuk dalam kategori efektif. Dengan ini dapat diartikan media pembelajaran *Smart Wardrobe* berhasil meningkatkan keefektifan pembelajaran hingga sekitar 96%. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran *Smart Wardrobe* merupakan media pembelajaran yang menarik serta mampu meningkatkan pemahaman dari peserta didik.

¹³⁴ Siti Harirotun Nisa, “Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Box* Pada Pelajaran IPAS Kelas IV Materi Kegiatan Ekonomi Di Indonesia Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achman Siddiq Jember, 2023).

¹³⁵ Siska Apriliani, “Pengembangan Media Pembelajaran Lemari Pintar Berbasis Literasi Dalam Kemampuan Membaca Peserta Didik di Kelas III Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08, no. 01 (Juni 2023).

B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih

Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

- a. Pendidik dapat mengaplikasikan media pembelajaran *Smart Wardrobe* sebagai sarana pada proses pembelajaran, dengan tetap mendampingi peserta didik di dalam kelas untuk memastikan pembelajaran berjalan dengan tertib serta kondusif.
- b. Peserta didik dapat lebih aktif serta menjaga ketertiban selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

2. Desinimasi Produk

Media pembelajaran *Smart Wardrobe* ini dirancang untuk digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV materi bagian tubuh tumbuhan. Media pembelajaran ini dapat diterapkan di berbagai jenjang sekolah dasar ataupun madrasah ibtidaiyah dengan menyesuaikan karakteristik pada peserta didik, materi yang diajarkan, serta kebutuhan pembelajara dari tiap lembaga. Selain itu, media ini juga dapat menjadi alternatif bagi sekolah yang memiliki keterbatasan dalam media pembelajaran. Adapun langkah-langkah penggunaan produk, dan juga akses dari produk sebagai berikut:

a. Langkah-langkah pengembangan

Berikut adalah link langkah-langkah pengembangan dari produk media pembelajaran *Smart Wardrobe*:

<https://youtube.com/shorts/7FUQU8oh0OE?si=Na0j3-8BiWPZN-Cm>

b. Langkah-langkah penggunaan produk

Berikut adalah link langkah-langkah penggunaan produk media pembelajaran *Smart Wardrobe*:

<https://youtu.be/XGfsFj4dGeQ?si=MxXYZikg00ifBRsQ>

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Produk media pembelajaran *Smart Wardrobe* dikembangkan bertujuan untuk mendukung pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan fokus materi bagian tubuh tumbuhan. Media pembelajaran ini memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut pada mata pelajaran atau materi lainnya.
- b. Penelitian yang hanya dilaksanakan di kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember dapat diperluas ke kelas ataupun kesekolah-sekolah lainnya.
- c. Bagi pihak-pihak yang tertarik mengembangkan produk ini, disarankan untuk lebih disederhanakan dan spesifik agar tepat dan efisien.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengemabngan media pembelajaran *Smart Wardrobe* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV materi bagian tubuh tumbuhan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil kelayakan dari media pembelajaran *Smart Wardrobe* yang dipeoleh dari keempat validator para ahli yakni validasi ahli media diperoleh 90%, ahli materi diperoleh 89,33%, ahli bahasa diperoleh 88%, dan ahli pembelajaran 98,67%. Yang masuk dalam kategori sangat laying digunakan untuk media pembelajara.
2. Hasil respon peserta didik perolehan hasil dari respon peserta didik pada skala kecil memperoleh presentase sejumlah 97,66% dan pada skala besar memperoleh presentase sejumlah 92,66% yang dapat diartikan media pembelajaran *Smart Wardrobe* sangat layak.
3. Hasil keefektifan diperoleh dari hasil nilai *pre-test* atau nilai awal yang dilakukan sebelum menggunakan media pembelajaran dan nilai *post-test* atau nilai akhir dilakukan setelah menggunakan media pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan tingkat keefektivan sebesar 96,73% masuk dalam kategori efektif. Dengan ini, dapat diartikan media pembelajaran *Smart Wardrobe* berhasil meningkatkan keefektivan pembelajaran hingga 96%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Firdaus, Dea Mustika. “Problematika Guru dalam Menerapkan Media pada Pembelajaran Kelas Rendah di Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021), 2008-2014. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1056>
- Ananda, Nur Azza. Rini Setyowati, Emi Sulistri, “ Penagruh Model Pembelajaran Inquiry Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 6 Singkawang”, *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 03 (September 2024): 424-437. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.17412>
- Andriani, Nurafni, M. Rusdi, Suhardiman, Fajri Basam. “Pengaruh Penggunaan Media Herbarium Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas IV,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 06, no. 1 (Agustus 2024): 152-162.
- Apriliani, Siska. “Pengembangan Media Pembelajaran Lemari Pintar Berbasis Literasi Dalam Kemampuan Membaca Peserta Didik di Kelas III Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08, no. 01 (Juni 2023).
- Ardiansyah, Risnita, M. Syahrani Jailani. “Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif,” *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (Juli 2023), 1-9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Arifin, Muhammad Imam. “Pengaruh Media Photo Story Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Kelas VII di Mts Negeri 4 Batang Hari”. Skripsi, Universitas Jambi, 2023.
- Budianti, Chaerani, Laily Nurmalia, Siska Kusumawardani, “Peningkatan Pemahaman Konsep IPA melalui Media Visual dalam Mata Pelajaran IPAS di MIS Al-Hidayah”, *FIP UMJ* (2024): 229-238. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/index>
- Damayanti, Erika. “Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar,” *Social, Humanities, and Education Studies (SHES): Conference Series* 4, no. 6 (September 2021), 1386-1392. <https://doi.org/10.20961/shes.v4i6.70571>.
- Dewi, Dinis Puspita. *Pemain Bit IPAS) Pengembangan Media Interaktif Berbasis IT IPAS*. Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023.

- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakayah, Naywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal Of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (Maret 2023): 01-17, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.
- Fadilla, Nur. "Pengembangan Media Pembelajaran ZATASE (*Zathura Berbasis Assemblr Edu*) Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember". Skripsi Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024.
- Fadjarajani, Siti, Ely Satiyasih Rosali, Siti Patimah, Fahrina Yustiasari Liriwati, Nasrullah, Ana Sriekaningsih, Achmad Daengs, Robetmi Jumpakita Pinem, Hegar Harini, Acai Sudirman, Ramlan, Falimu, Safriadi, Netty Nurdiyani, Trisusanti Lamangida, Marisi Butarbutar, Ni Made Nopita Wati, Abdul Rahmat, Yudin Citriadin, Ika Widiastuti, Efendi, Mulyawan Safwandy Nugraha. *Metodologi penelitian Pendekatan Multidisipliner* Gorontalo: Ideas Publishing, Februari 2020.
- Falahudin, Iwan. "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran," *Jurnal Lingkar Widyaiswara* 1, no. 4 (Oktober-November 2014): 104-117.
- Festiawan, Rifqi. *Belajar dan Pendekatan*. Universitas Jederal Soedirman, 2020.
- Fiantika, Feny Rita. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Fitri, Amalia, Anggayudha A. Rasa, Aldilla Kusumawardhani, Kinkin K. Nursya'bani, Kristianti Fatimah, Nur Ilmi Setianingsih. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI kelas VI*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.
- Gulo, Safrinus, Amin Otoni Harefa, "Pengemabngan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (Mei 2022): 291-299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Hafifah, Indah Nur. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Visual Basic For Application* (VBA) Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Jember". Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023.

- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana, I Made Indra P. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group, 2021.
- Hifayat, Fitria, Muhamad Nizar. “Model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (Desember 2021).
- Hildaningsih, Syahnaz Nur. “Pengembangan Media *Smart Wardrobe* Berbasis Teori Bruner Pada Pembelajaran Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar”. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2024.
- Indrianto, Nino. “Rancangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Dengan Pendekatan Interdisipliner di Perguruan Tinggi”. Disertasi, Universitas Negeri (UIN) Sunan Ampel Surabaya, 2019.
- Istiqomah, Lailatul. “Pengembangan Media Pembelajaran *Exploding Box* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V di MI Al Barokah An-Nur Jember”. Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023.
- Jannah, Alfi Nur. “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV MI Wahid Hasyim II Dau Malang”. Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019.
- Jaya, I Made Laut Mertha. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2020.
- Jannah, Rodhatul. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press, 2009.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Daring (Dalam Jaringan). <https://kbbi.web.id/media>. Diakses pada tanggal 21 Desember 2024.
- Kemendikbud, *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD-SMA, Merdeka Mengajar*, 2022. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/13.%20CP%20IPAS.pdf>
- Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemahannya*, (Bandung: Halim Qur'an, 2018), 597.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya, 2016.

- M, Lingga Nur Haliyza. “Pengembangan Media Pembelajaran Parantar (PapanPutaran Pintar) Dengan *Surprise Box* Berbasis Android Pada Pelajaran IPA”. Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022.
- Masrifah, Amilatul, Sa’idatum Munirah, Alivia Ratu Cahyani, Dini Hikmatul Fauziyah. *Media Interaktif Pembelajaran IPAS*. Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023.
- Masse, Siti Munawwara “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan Pada Tema Hidup Rukun Bagi Siswa Kelas II MI Al Mujahidin Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara”. Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2022.
- Mawarni, Astri Iga, Ika Ratih Sulistiani, Lia Nur Atiqoh Bela Dina, “Pengembangan Media Smart Wardrobe Berbasis Teori Brunner Pada Pembelajaran Baca Tulis Hitung (CALISTUNG) Tematik di Sekolah Dasar,” *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 2 (2023): 337-348.
- Mawarni, Astri Iga. “Pengembangan Media *Smart Wardrobe* Berbasis Teori Bruner Pada Pembelajaran Calistung Tematik Kelas 1 SDN Purwodadi III”. Skripsi, Universitas Islam Malang, 2023.
- Mesra, Romi, Veronike E. T Salem, Maria Goretti Meity Polii, Yoseph Daniel Ari Santie, Ni Made Rai Wisudariani, Sarwandi, Ratih Permana Sari, RiskaYulianti, Adrianus Nasar, Yasinta Yenita D, Ni Putu Linda Santiari. *Research & Devepment dalam Pendidikan Sumatera Utara*: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023.
- Muhammad, Zenudin. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Materi Perpindahan Kalor di Sekitar Kita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Inpres Merombok Manggarai Barat”. Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020.
- Mustaqim, Ilmuwan. “Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran,” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 13, no. 2 (Juli 2016): 174-183, <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>.
- Nisa, Siti Harirotun. “Pengembangan Media Pebelajaran *Magic Box* Pada Pelajaran IPAS Kelas IV Materi Kegiatan Ekonomi Di In donesia Sekolah Dasar

- Baiturrohman Mangli Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”. Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achman Siddiq Jember, 2023.
- Nofiaturrahmah, Fifi. “Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk MI Yang Menyenangkan,” *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal* 3, no. 2 (2015): 218-235.
- Nur, Cindya. “Pengaruh Penggunaan Media Herbarium Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Konsep Bagian-Bagian Tumbuhan Siswa Kelas IV SD Inpres Bontonompo Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa”. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2020.
- NurFadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, Umi Nur Sifa. “Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III,” *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (Agustus 2021) 243-255.
- Nuriyanti, Rofikha, Linda Kurnia Supraptiningsih, “Validasi Media Pembelajaran Lemari Pintar di RA Al Kholafiyah Probolinggo,” *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 2 (2019), 52-58.
- Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Misykat* 03, no. 01 (Juni 2018): 171-187.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, 2022.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. Undangundang Nomor 16 Tahun 2007.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia. Undangundang Nomor 57 Tahun 2021.
- Pramudianti, Mia, Choirul Huda, Widya Kusumaningsih, Christin Eni Wati. “Keefektifan Implementasi Pembelajaran Berdiferensi pada Muatan Pelajaran PPKn Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 7, no. 2 (2023): 1305-1312. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4978>.
- Prawesti, Larasati Nur Indah, Adi Nugroho Susanto Putro, Mulyani Pratiwi, Erna Wardani, Siti Misaroh Ibrahim, Kiki Frinando Saragih, Ija Srirahmawati, Mohammad Ali Mahmudi, Novelina Andriani Zega, Fatmawati. *Media Pembelajaran*. Lakeisha, 2019.

- Presiden Republik Indonesia. Undangundang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.
- Presiden Republik Indonesia. Undangundang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Quraish, M Shihab, Tafsir Al-Mishbah Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an (Lentera Hati), 394-401.
- Rachma, Alvina Fadia. Tuti Iriani, Santoso Sri Handoyo. "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement," *Jurnal Pendidikan West Science* 01, no. 08 (Agustus 2023): 506-516.
- Rayanto, Yudi Hari, Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Riski, Vivi Maslakhatul. *New Edition Big Book IPA SD/MI Kelas 4, 5, & 6*. Jakarta Selatan: Bmedia Imprint Kawan Pustaka, 2017.
- Rivaldi, Alvin, Fahrul Ulum Feriawan, Mutaqqin Nur. "Metode Pengumpulan Data Melalui Wawancara," (2023).
- Rulyansah, Afib, Uswatun Hasanah, Ludfi Arya Wardana, "Model Pembelajaran *Brain Based Learning* Bermuatan *Multiple Intelligences*" (Banyuwangi: LPPM Institut Agama Islam Ibrahim Genteng Banyuwangi, 2017).
- Rustamana, Agus, Khansa Hasna Sahl, Delia Ardianti, Ahmad Hisyam Syauqi Solihin. "Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam pendidikan," *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Satra* 2, NO. 3 (Juni 27, 2024): 60-69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>.
- S, Nurwahidah. "Pengembangan Media Pembelajaran Lempesia (Lemari Pencernaan Manusi) Pada Peserta Didik Kelas XI MIA SMA Negeri 2 Jenepono". Skripsi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makasar, 2024.
- Sa'diyah, Mailaturobiatis, Laily Rosdiana, Aris Rudi Purnomo, "Kefektifan Permainan Tic Tac Toc Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik," *PENSA: E-Jurnal Pendidikan Sains* 8,no 2 (Juli 2020): 104-109.

- Sahir, Syafrida Hafni. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: KBM Indonesia, 2021.
- Sudaryana, Bambang, and R. Ricky Agusiady. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish, 2022.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Suhelayanti, Syamsiah Z, Ima Rahmawati Year Rezeki Patricia Tantu, Wiwin Rewini Kunusa, Nita Suleman Hadi Nasbey, Julhim S. Tangio, Dewi Anzelina. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD," *Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (Mei 2018): 43-48. <https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>
- Susanti, Affrida Zulfiana. *Jenis-Jenis Dalam Pembejaran*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2017.
- Sutianah, Cucu. *Belajar dan Pembelajaran*. Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media.
- Wiranata, I Made Rai Aditya, I Wayan Sujana, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Pemecahan Masalah Kontekstual Materi Masalah Sosial Kelas IV SD," *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2021): 30-38. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31926>.
- Zainuri, Ahmad. "Media Pembelajaran dalam Pandangan Islam," *Medina-Te* 18, no 1 (Juni 2018): 1-17.

Lampiran 1: Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ning Fashokha
 NIM : 211101040048
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq 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 dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Jember 14 Mei 2025

Saya yang menyatakan,



Ning Fashokha

NIM. 211101040048

Lampiran 2: Matriks Penilaian

| Judul | Variabel | Sub Variabel | Indikator | Sumber Data | Metode Penelitian | Rumusan Masalah |
|--|--|--|---|---|---|--|
| Pengembangan Media Pembelajaran <i>Smart Wardrobe</i> Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember | 1. Media Pembelajaran <i>Smart Wardrobe</i> 2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) | 1. Media Pembelajaran <i>Smart Wardrobe</i> 2. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) 3. Tumbuhan | 1. Pengertian media pembelajaran 2. Pengertian <i>Smart Wardrobe</i> 3. Kekurangan dan Kelebihan <i>Smart Wardrobe</i> 1. Pengertian 2. Tujuan dan Manfaat 1. Bagian Tubuh Tumbuhan 2. Fungsi Bagian Tumbuhan | 1. Observasi 2. Wawancara a. Guru Kelas IV b. Peserta didik 3. Angket a. Hasil angket dari beberapa ahli b. Hasil angket dari respon peserta didik 4. Dokumentasi 5. Tes a. <i>Pre-Test</i> b. <i>Post-Test</i> | 1. Metode penelitian <i>Research and Development</i> (RnD) 2. Model penelitian dan pengembangan: ADDIE 3. Lokasi Penelitian: Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember. 4. Tahap Penelitian: a. Analisis b. Desain c. Pengembangan d. Implementasi e. Evaluasi 5. Analisis Data: a. Kelayakan b. Respon Peserta didik c. Keefektivan | 1. Bagaimana kelayakan media <i>Smart Wardrobe</i> mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember? 2. Bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan media <i>Smart Wardrobe</i> mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember? 3. Bagaimana keefektivan penggunaan media <i>Smart Wardrobe</i> mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember? |

Lampiran 3: Pedoman Wawancara

1. Wawancara Wakil Bidang Kurikulum

- a. Kurikulum apa yang diterapkan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember?
- b. Berapa jumlah kelas di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember?
- c. Apa saja prestasi yang telah diraih oleh Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember?

2. Wawancara Wali Kelas IV

- a. Apa saja materi yang diajarkan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV?
- b. Kendala apa yang pendidik rasakan saat proses pembelajaran?
- c. Bagaimana proses pembelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah?
- d. Apakah saat pembelajaran IPAS kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember sudah menggunakan media pembelajaran?
- e. Fasilitas atau media apa saja yang disediakan dan digunakan oleh pendidik saat proses pembelajaran IPAS?
- f. Apakah ada kesulitan pendidik dalam pembuatan media pembelajaran?
- g. Adakah menurut pendidik materi yang dirasa sulit bagi peserta didik yang ada dalam mata pelajaran IPAS yang memerlukan pendalaman melalui visualisasi menyerupai aslinya atau nyata?

- h. Bagaimana pendapat pendidik jika peneliti melakukan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran *smart wardrobe* pada materi tumbuhan?

3. Wawancara Peserta Didik Kelas IV

- a. Apakah kalian menyukai pembelajaran IPAS?
- b. Bagaimana tanggapan kalian terhadap materi bagian tubuh tumbuhan?
- c. Apa kesulitan yang kalian dapat pada materi bagian tubuh tumbuhan?
- d. Apakah kalian suka belajar menggunakan media pembelajaran yang menarik?
- e. Bagaimana tanggapan kalian jika belajar menggunakan media?

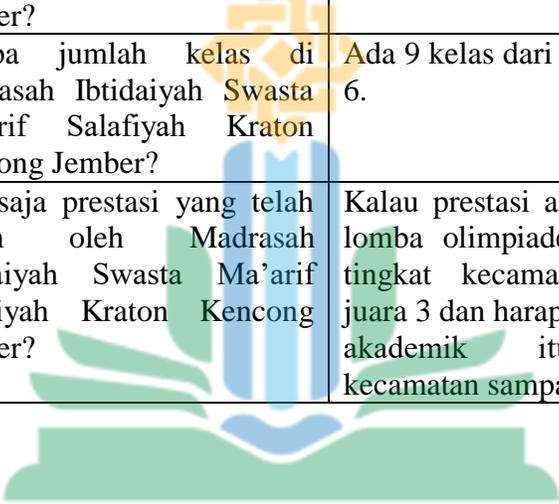


Lampiran 4 : Hasil Wawancara Wakil Bidang Kurikulum

Nama : Irfan Fauroni, M.Pd.

Jabatan : Wakil Bidang Kurikulum

| No. | Pertanyaan | Jawaban |
|-----|--|---|
| 1. | Kurikulum apa yang diterapkan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember? | Kurikulum Merdeka, kemaren awalnya bertahab sekarang sudah seluruh kelas mulai kelas 1 sampai kelas 6. |
| 2. | Berapa jumlah kelas di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember? | Ada 9 kelas dari kelas 1 sampai kelas 6. |
| 3. | Apa saja prestasi yang telah diraih oleh Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember? | Kalau prestasi akademik sering ikut lomba olimpiade hanya saja cuma tingkat kecamatan, tingkat lintas juara 3 dan harapan. Kalau untuk non akademik itu qori'mewakili kecamatan sampai ke Jawa Timur. |



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

Lampiran 5 : Hasil Wawancara Wali Kelas IV

Nama : Bisri Musthofa, S.Pd.I

Jabatan :Wali kelas IV

| No. | Pertanyaan | Jawaban |
|-----|--|---|
| 1 | 2 | 3 |
| 1. | Apa saja materi yang diajarkan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV? | Materi sumber daya alam, tumbuhan, terus rumah adat. |
| 2. | Kendala apa yang dirasakan saat proses pembelajaran? | Biasanya anak-anak kurang fokus, tidak fokusnya itu karena macam-macam salah satunya karena faktor mungkin kalau dirumah sering main hp jadi fokusnya menyebar kemana-mana jadi perlu memfokuskan anak-anak. |
| 3. | Bagaimana proses pembelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah? | Biasanya dengan cara konvensional, menggunakan metode wawancara, diskusi. |
| 4. | Apakah saat pembelajaran IPAS kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember sudah menggunakan media pembelajaran? | Sudah. |
| 5. | Fasilitas atau media apa saja yang disediakan dan digunakan oleh pendidik saat proses pembelajaran IPAS? | Medianya televisi digital besar anak-anak lebih suka biasanya, kalau ada pr saya persilahkan <i>searching</i> untuk memperdalam wawasan mereka, internet, buku panduan. Kalau kelengkapan dari guru pribadi menggunakan labtop. |
| 6. | Apakah ada kesulitan pedidik dalam pembuatan media pembelajaran? | Sekarang kan eranya lebih berkembang jadi kesulitannya di sarana dan prasarananya, nah sarana dan prasarananya itu berhubungan nanti dengan anggaran. Tapi kalau yang bisa dikondisikan ya buat-buat kliping. |

| 1 | 2 | 3 |
|----|--|--|
| 7. | Adakah menurut pendidik materi yang dirasa sulit bagi peserta didik yang ada dalam mata pelajaran IPAS yang memerlukan pendalaman melalui visualisasi menyerupai aslinya atau nyata? | Ada biasanya yang berhubungan dengan tumbuhan itu dan bisa juga adat istiadat. Nah itu kan biasanya anak-anak cuman deskripsi saja jadinya tidak tahu. |
| 8. | Bagaimana pendapat pendidik jika peneliti melakukan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran <i>smart wardrobe</i> pada materi tumbuhan? | Oh oke-oke bagus. |



Lampiran 6: Hasil Wawancara Peserta Didik Kelas IV

| No. | Pertanyaan | Jawaban |
|-----|---|--|
| 1. | Apakah kalian menyukai pembelajaran IPAS? | PD1: Suka. PD2: Tidak terlalu. |
| 2. | Bagaimana tanggapan kalian terhadap materi bagian tubuh tumbuhan? | PD1: Kurang paham. PD2: Sulit dipahami apalagi fungsi setiap bagian-bagiannya kadang terbolak-balik. |
| 3. | Apa kesulitan yang kalian dapat pada materi bagian tubuh tumbuhan? | PD1: Sebenarnya yang bikin bingung itu kayak bagian-bagian tumbuhan yang banyak banget, terus kadang nama-namanya mirip-mirip. PD2: kadang suka bingung sama fungsinya masing-masing bagiannya tumbuhan, soalnya banyak mirip-mirip juga. |
| 4. | Apakah kalian suka belajar menggunakan media pembelajaran yang menarik? | PD1: Suka sekali PD2: Suka sekali |
| 5. | Bagaimana tanggapan kalian jika belajar menggunakan media? | PD1: Kedengarannya seru dan lebih mudah saja kalo belajarnya pakai media PD2: Sepertinya menarik karena tidak mendengarkan penjelasan dari guru saja |

Keterangan:

PD1: Riekza Afkar Maulana.

PD2: Rizqi Maulana.

Lampiran 7: Surat Izin 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](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-9846/In.20/3.a/PP.009/01/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MIS MIMA SALAFIYAH

Jl Kepanjen No. 10 Dusun Kedunglangkap RT. 01 RW. 11 Desa Kraton Kec. Kencong Kab. Je

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

NIM : 211101040048

Nama : NING FASHOKHA

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Wardrobe dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV di MIS MIMA Salafiyah Kraton Kencong Jember." selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Nur Hasyim, S.Pd.I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 28 Januari 2025

at Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 8: Modul Ajar

MODUL AJAR
IPAS MIS MIMA SALAFIYAH KELAS IV

| | |
|--|--|
| A. IDENTITAS MODUL | |
| Penyusun | : Ning Fashokha |
| Instansi | : Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah |
| Mata Pelajaran | : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) |
| Bab 1 | : Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi. |
| Topik | : A. Bagian Tubuh Tumbuhan. |
| Fase / Kelas | : B / 4. |
| Alokasi Waktu | : 2JP (1 x 35 menit). |
| B. CAPAIAN PEMBELAJARAN | |
| <p>Pada Fase B peserta didik mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan-pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari ditunjukkan dengan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya peserta didik mengusulkan ide/ menalar, melakukan investigasi/ penyelidikan/ percobaan, mengomunikasikan, menyimpulkan, merefleksikan, mengaplikasikan dan melakukan tindak lanjut dari proses inkuiri yang sudah dilakukannya.</p> | |
| C. TUJUAN PEMBELAJARAN | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Tujuan Pembelajaran Bab 1 : Mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan dan mendeskripsikan fungsinya. • Tujuan Pembelajaran : <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengidentifikasi bagian-bagian tubuh dari tumbuhan. 2. Peserta didiik memahami fungsi dari masing-masing bagian tubuh tumbuhan. | |

| | |
|--|---|
| D. TARGET PESERTA DIDIK | |
| Peserta didik reguler (bukan berkebutuhan khusus) | |
| E. JUMLAH PESERTA DIDIK | |
| 25 peserta didik. | |
| F. MODEL PEMBELAJARAN | |
| ✚ Tatap muka. | |
| G. MODEL ASESMEN/PENILAIAN PENCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN | |
| Asesmen/penilaian individu. Asesmen/penilaian kelompok. | |
| H. DESKRIPSI UMUM KEGIATAN PEMBELAJARAN | |
| Pengaturan peserta didik : <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan berkelompok • Kegiatan individu | Metode : <i>Numbered Heads Together.</i> |
| I. SARANA DAN PRASARANA | |
| ✚ Buku guru. ✚ Alat tulis. | |
| J. MEDIA PEMBELAJARAN | |
| ✚ <i>Smart Wardrobe.</i> | |
| K. KEGIATAN PEMBELAJARAN | |
| ❖ Kegiatan Pendahuluan (10 menit) <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menjawab salam dari guru untuk membuka kegiatan pembelajaran pada hari ini. (Religius) 2. Peserta didik yang bertugas memimpin doa diminta oleh guru untuk memimpin doa. (Religius) 3. Peserta didik dan guru bersama-sama mengecek kehadiran sebelum memulai kegiatan pembelajaran. 4. Peserta didik diberikan informasi oleh guru mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan hari ini. (Communication) | |

5. Peserta didik diberikan informasi oleh guru mengenai tujuan pembelajaran hari ini.

❖ **Kegiatan Inti (50 menit)**

1. Peserta didik ditampilkan media pembelajaran *Smart Wardrobe* oleh guru.
2. Peserta didik diberikan penjelasan mengenai media *Smart Wardrobe*.
(Mengolah informasi, Critical thinking, C6)
3. Peserta didik diberikan penjelasan dari guru mengenai materi bagian tubuh tumbuhan dengan menggunakan media *Smart Wardrobe*.
(Mengolah informasi, Critical thinking, C6)
4. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru. **(Mengolah informasi)**
5. Peserta didik diberikan kesempatan oleh guru untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami. **(Bertanya)**
6. Pertanyaan-pertanyaan dari peserta didik dijawab oleh guru.
(Communication)
7. Peserta didik ditunjuk secara acak menjawab pertanyaan dari guru mengenai materi yang telah disampaikan menggunakan media *Smart Wardrobe*. **(Critical thinking)**
8. Peserta didik dibentuk beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4/5 peserta didik.
9. Setiap kelompok memiliki nomor yang sudah ditentukan oleh guru.
10. Salah satu perwakilan dari semua kelompok maju kedepan untuk memilih soal dan kartu kosong yang sudah disediakan. **(Communication)**
11. Setiap kelompok mendiskusikan jawaban dari soal yang telah diperoleh.
12. Setelah semua kelompok sudah menjawab soal yang mereka dapat, guru menunjuk salah satu kelompok untuk maju kedepan membacakan jawabannya kemudian menancapkan jawaban mereka pada bagian yang sesuai dengan gambar bagian tubuh tumbuhan yang sudah disediakan.

(Critical thinking)

13. Kelompok pertama yang sudah maju berhak menunjuk kelompok lain dengan menyebut nomor kelompok mereka untuk gilirannya maju kedepan. Seperti itu sampai semua kelompok mendapatkan gilirannya.
14. Setelah semua kelompok maju ke depan, peserta didik dan guru membahas bersama-sama jawaban dari semua kelompok dengan melihat jawaban yang sudah disediakan untuk mengkonfirmasi jawaban yang benar dan yang salah.
15. Kelompok yang menjawab dengan benar akan mendapatkan *reward*.
16. Selanjutnya peserta didik diberikan LKPD untuk menguji pemahaman mereka. **(Mengolah informasi, Critical thinking, C6)**
17. Peserta didik yang sudah selesai mengumpulkan tugasnya ke depan.

❖ Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Peserta didik dan guru bersama-sama menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran hari ini. **(Mengolah informasi, Critical thinking, C6)**
2. Peserta didik diberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. **(Critical thinking)**
3. Peserta didik bersama guru menutup kegiatan pembelajaran dengan do'a selesai belajar. **(Religius)**
4. Peserta didik menjawab salam penutup dan mengakhiri pembelajaran. **(Religius)**

L. PENILAIAN PENCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

- ✚ Penilaian pengetahuan dalam bentuk tes tertulis (soal terlampir)
- ✚ Penilaian keterampilan berupa memahami dari materi (terlampir)

M. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU**TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK**

| NO. | PERTANYAAN | YA | TIDAK |
|-----|---|----|-------|
| 1. | Saya dapat mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan | | |

| | | | |
|----|--|--|--|
| 2. | Saya ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran memahami fungsi dari masing-masing bagian tubuh tumbuhan | | |
| 3. | Saya semangat mengikuti pembelajaran dari guru | | |
| 4. | Saya memahami materi bagian tubuh tumbuhan yang diajarkan oleh guru | | |
| 5. | Saya merasa kesulitan pada saat mengikuti pembelajaran dari guru | | |

TABEL REFLEKSI UNTUK GURU

| NO. | PERTANYAAN | YA | TIDAK |
|-----|--|----|-------|
| 1. | Apakah 100% peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? | | |
| 2. | Peserta didik terlihat terlibat aktif dalam pembelajaran | | |
| 3. | Peserta didik terlihat bersemangat dalam pembelajaran | | |
| 4. | Peserta didik terlihat kesulitan saat pembelajaran | | |

Mengetahui,
Guru IPAS Kelas IV

Jember, 19 Februari 2025

Peneliti

Bisri Musthofa, S.Pd.I

Ning Fashokha



Mengetahui,
Kepala Sekolah

Nur Hasyim, S.Pd.I

LAMPIRAN

BAHAN AJAR

A. Bagian Tubuh Tumbuhan

Layaknya manusia yang memiliki tangan dan kaki, tumbuhan juga memiliki bagian-bagian tubuh yang masing-masing memiliki fungsi tertentu untuk mendukung kebutuhan tumbuhan bertahan hidup. Contohnya seperti akar yang berfungsi untuk menyerap air dari tanah. lalu, apa saja bagian tubuh tumbuhan dan apa saja fungsi dari setiap bagiannya?. Berikut adalah bagian-bagian dari tubuh tumbuhan:



Gambar 1 Bagian Tumbuhan

B. Fungsi bagian-bagian tumbuhan

Tidak jauh berbeda dengan anggota tubuh kita, bagian tubuh tumbuhan juga mempunyai fungsi dan perannya masing-masing.

1. Akar

Akar adalah bagian terpenting dari tumbuhan. Akar berfungsi untuk menyerap air dan nutrisi dari dalam tanah serta menahan tumbuhan tertanam kuat di tanah.

Terdapat dua jenis akar yakni akar serabut dan akar tunggang.

a. Akar Tunggang

Akar ini mempunyai akar utama dari pangkal batang. Pada akar utamanya tumbuh akar cabang yang berukuran lebih kecil. Dan akar ini dimiliki oleh tumbuhan yang keping dua, contohnya yaitu akar pohon

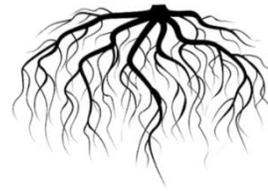
mangga, akar pohon kopi, dan akar pohon cabai.

b. Akar Serabut

Akar ini dari pangkal batang, terbagi menjadi akar-akar bercabang yang ukurannya lebih kecil, dan mempunyai bentuk seperti serabut biasanya dimiliki oleh tumbuhan berkeping satu. Contoh dari akar serabut yaitu akar pohon padi, akar pohon kelapa dan akar pohon jagung. Berikut adalah contoh dari akar tunggang dan akar serabut:



Gambar 2 Akar Tunggang



Gambar 3 Akar Serabut

2. Batang

Batang mempunyai fungsi untuk menyalurkan air serta makanan ke seluruh bagian tubuh tumbuhan. Dan batang juga dapat membuat tumbuhan berdiri dengan kokoh.

Terdapat tiga jenis batang diantaranya :

- a. Batang berkayu (*lignosus*) adalah batang tumbuhan yang terdiri dari kayu, contohnya batang pohon mangga.
- b. Batang rumput (*calmus*) adalah batang tumbuhan yang beruas-ruas dan berongga, contohnya batang tumbuhan padi.
- c. Batang basah (*herbaceous*) adalah batang tumbuhan yang lunak dan berair, contohnya batang bayam. Berikut adalah contoh dari batang berkayu, batang rumput, dan batang basah:



Gambar 4 Batang
Berkayu



Gambar 5 Batang
Rumput



Gambar 6 Batang
Basah

3. Daun

Daun mempunyai fungsi sebagai tempat tumbuhan membuat makanan yang bisa disebut dengan fotosintesis. Makanan tersebut dibutuhkan tumbuhan agar dapat tumbuh.

Berdasarkan bentuk tulang daunnya, daun dibedakan menjadi empat jenis yaitu:

- e) Daun menyirip, bentuknya menyerupai susunan sirip ikan. Contohnya daun mangga, daun rambutan, dan daun jambu.
- f) Daun melengkung, bentuknya menyerupai garis-garis melengkung, ujung dari tulang daun melengkung terlihat menyatu. Contohnya daun sirih, daun waru, dan daun eceng gondok.
- g) Daun menjari, bentuknya menyerupai jari-jari tangan. Contohnya daun singkong, daun pepaya, serta daun kapas.
- h) Daun sejajar, bentuknya menyerupai garis-garis sejajar, contoh daun padi dan daun jagung, dan daun bambu. Berikut adalah contoh dari daun menyirip, daun melengkung, daun menjari, dan sejajar:



Gambar 7 Daun Menyirip



Gambar 8 Daun Melengkung



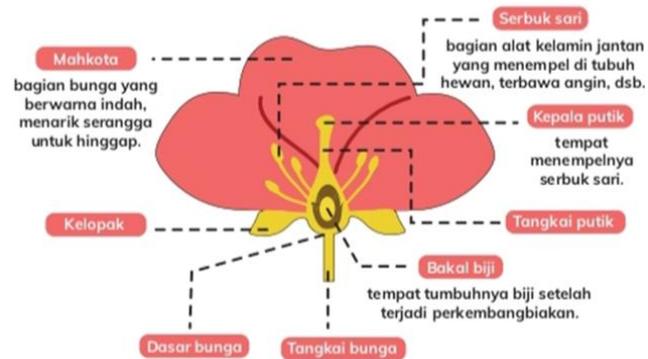
Gambar 9 Daun Menjari



Gambar 10 Daun Sejajar

4. Bunga

Bunga pada tumbuhan mempunyai fungsi sebagai alat perkembangbiakan. Pada bunga terdapat benang sari serta putik yang berfungsi sebagai alat perkembangbiakan tumbuhan. Bunga yang sudah berkembangbiak akan menjadi buji. Berikut adalah contoh dari bunga:



Gambar 11 Bunga

5. Buah

Buah berfungsi sebagai penyimpanan cadangan makanan. Buah juga berfungsi membungkus atau melindungi biji. Berikut adalah contoh buah yang memiliki biji:



Gambar 12 Buah

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

MEDIA PEMBELAJARAN



INSTRUMEN PENILAIAN

1. Penilaian Kompetensi Sikap

Pedoman Pengamatan Sikap

Kelas :

Hari, Tanggal :

Materi Pembelajaran :

| No | Nama Peserta Didik | Aspek Penilaian | | | |
|----|--------------------|-----------------|-------------|----------------|----------|
| | | Kerjasama | Komunikatif | Tanggung Jawab | Disiplin |
| 1. | | | | | |

| | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|
| 2. | | | | | |
| 3. | | | | | |
| 4. | | | | | |
| 5. | | | | | |

Berilah angka pada kolom yang tersedia sesuai dengan kriteria berikut.

4 = Sangat baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{20} \times 100$$

2. Penilaian Kompetensi Keterampilan

Pedoman Penilaian Kompetensi Keterampilan

| No. | Nama Peserta Didik | Aspek Penilaian | | | Jumlah Nilai |
|-----|--------------------|-----------------|---|---|--------------|
| | | 1 | 2 | 3 | |
| 1. | | | | | |
| 2. | | | | | |
| 3. | | | | | |
| 4. | | | | | |

Aspek dan Rubrik Penilaian

| No. | Aspek Penilaian | Nilai | Perolehan Nilai |
|-----|---|-------|-----------------|
| 1. | Keaktifan dalam bertanya | | |
| | a. Sangat aktif dalam bertanya | 30 | |
| | b. Cukup aktif dalam bertanya | 20 | |
| | c. Kurang aktif dalam bertanya | 10 | |
| 2. | Keaktifan dalam berdiskusi | | |
| | a. Sangat aktif dalam diskusi | 30 | |
| | b. Cukup aktif dalam diskusi | 20 | |
| | c. Kurang aktif dalam diskusi | 10 | |
| 3. | Kejelasan dalam menyampaikan informasi | | |
| | a. Sangat jelas dalam menyampaikan informasi | 40 | |
| | b. Cukup jelas dalam menyampaikan informasi | 30 | |

| | | |
|--|----|--|
| c. Kurang jelas dalam menyampaikan informasi | 20 | |
| d. Tidak bisa menyampaikan informasi | 10 | |

Perhitungan Perolehan Nilai :

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

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

| Interval Nilai | Predikat | Kategori |
|----------------|----------|-----------------|
| 90-100 | A | Sangat Baik |
| 80-89 | B | Baik |
| 70-79 | C | Cukup |
| < 70 | D | Perlu Bimbingan |

3. Penilaian Kompetensi Pengetahuan

Penilaian berdasarkan tugas LKPD.

Skala Penilaian:

| Interval Nilai | Predikat | Kategori |
|----------------|----------|-----------------|
| 90-100 | A | Sangat Baik |
| 80-89 | B | Baik |
| 70-79 | C | Cukup |
| < 70 | D | Perlu Bimbingan |

DAFTAR PUSTAKA

- Fitri, Amalia, et al. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI kelas VI*. Jakarta: Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021, 1-8.
- Riski, Maslakhatul Vivi. *New Edition Big Book IPA SD/MI Kelas 4, 5, & 6*. Jakarta: Bmedia, 2017, 14.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)**

Nama :

Kelas :

Tanggal :

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan benar!

1. Sebutkan apa saja bagian dari tubuh tumbuhan?

Jawab:

2. Jelaskan fungsi dari bunga pada tumbuhan!

Jawab:

3. Bagian tubuh tumbuhan mana yang berfungsi untuk menyerap air dan nutrisi dari dalam tanah serta menahan tumbuhan tertanam kuat di tanah?

Jawab:

4. Sebutkan jenis-jenis akar pada tumbuhan?

Jawab:

5. Sebutkan 3 tumbuhan yang memiliki akar tunggang?

Jawab:

6. Jelaskan fungsi dari buah pada tumbuhan!

Jawab:

7. Bagian tubuh tumbuhan mana yang berfungsi untuk menyalurkan air serta makanan ke seluruh bagian tubuh tumbuhan?

Jawab:

8. Jelaskan fungsi dari daun pada tumbuhan!

Jawab:

9. Sebutkan jenis-jenis daun berdasarkan bentuk tulang daunnya?

Jawab:

10. Apa yang dimaksud dengan fotosintesis?

Jawab:

Kunci Jawaban Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

1. Sebutkan apa saja bagian dari tubuh tumbuhan?

Jawab: Akar, batang, daun, bunga, dan buah.

2. Jelaskan fungsi dari bunga pada tumbuhan!

Jawab: Bunga berfungsi sebagai tempat perkembangbiakan tumbuhan.

3. Bagian tubuh tumbuhan mana yang berfungsi untuk menyerap air dan nutrisi dari dalam tanah serta menahan tumbuhan tertanam kuat di tanah?

Jawab: Akar.

4. Sebutkan jenis-jenis akar pada tumbuhan?

Jawab: Akar tunggang dan akar serabut.

5. Sebutkan 3 tumbuhan yang memiliki akar tunggang?

Jawab: Mangga, pepaya, dan cabai.

6. Jelaskan fungsi dari buah pada tumbuhan!

Jawab: Buah berfungsi sebagai penyimpanan cadangan makanan dan melindungi biji.

7. Bagian tubuh tumbuhan mana yang berfungsi untuk menyalurkan air serta makanan ke seluruh bagian tubuh tumbuhan?

Jawab: Batang.

8. Jelaskan fungsi dari daun pada tumbuhan!

Jawab: Daun berfungsi sebagai tempat fotosintesis.

9. Sebutkan jenis-jenis daun berdasarkan bentuk tulang daunnya?

Jawab: Daun menyirip, daun melengkung, daun menjari, dan daun sejajar.

10. Apa yang dimaksud dengan fotosintesis?

Jawab: Fotosintesis adalah proses pembuatan makanan pada tumbuhan dengan bantuan cahaya matahari, air, dan karbon dioksida.

Lampiran 9: Surat Permohonan Bimbingan Skripsi



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

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

Nomor : B-5757/In.20/3.a/PP.009/07/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Bimbingan Skripsi**

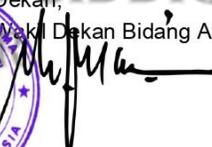
Yth. Erfan Efendi, S.Pd.I.,M.Pd.I.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Erfan Efendi, S.Pd.I.,M.Pd.I. berkenan membimbing mahasiswa atas nama :

NIM : 211101040048
 Nama : NING FASHOKHA
 Semester : TUJUH
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Smart Wardrobe Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV di MIS MIMA Salafiyah Kraton Kencong Jember.

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 17 Juli 2024
 an, Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

 KHOTIBUL UMAM





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

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

SURAT TUGAS

Nomor : B-5757/In.20/3.a/PP.009/07/2024

- Menimbang : a. bahwa dalam rangka menghasilkan skripsi yang bermutu bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Agama Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, perlu kepastian pembimbing;
- b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana pada huruf a, maka perlu disusun Surat Tugas bagi Pembimbing Skripsi.
- Dasar : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor 03/In.20/3.a/PP.009/2023 Tentang Penunjukan Pembimbing Skripsi, Tim Penguji Sidang Skripsi, dan Koordinator Ujian Sidang Skripsi

MEMBERI TUGAS

- Kepada : Erfan Efendi, S.Pd.I.,M.Pd.I.
- Untuk : Membimbing Skripsi Mahasiswa :
- a. NIM : 211101040048
- b. Nama : NING FASHOKHA
- c. Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
- d. Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Smart Wardrobe Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV di MIS MIMA Salafiyah Kraton Kencong Jember.
- Tugas Berlaku : Sejak tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 17 Juli 2025 dan jika tidak selesai dalam waktu yang ditetapkan, diharapkan melaporkan perkembangan proses bimbingan kepada Wakil Dekan Bidang Akademik.

Jember, 17 Juli 2024



Wakil Dekan,
Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

Lampiran 10: Surat Permohonan Menjadi Validator Materi



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

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

Nomor : B-2765/In.20/3.a/PP.009/02/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Muhammad Suwignyo Prayogo, M. Pd. I.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

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

NIM : 211101040048
 Nama : NING FASHOKHA
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Smart Wardrobe Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV di MIS MIMA Salafiyah Kraton Kencong Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Jember, 5 Februari 2025

an, Dekan,

wakil Dekan Bidang Akademik,



MHOTIBUL UMAM

Lampiran 11: Angket Validator Materi Sebelum Revisi

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Wardrobe* Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV di MIS MIMA Salafiyah Kraton Kencong Jember.

Materi Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Peneliti : Ning Fashokha

Ahli Meteri : Muhammad Suwignyo Prayogo, M. Pd.I

Petunjuk pengisian angket :

1. Lembar validasi ditunjukkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu selaku ahli materi tentang Media Pembelajaran *Smart Wardrobe* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV di MIS MIMA Salafiyah Kraton Kencong Jember.
2. Dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap materi yang telah dibuat.
3. Dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pilihan Bapak/Ibu.
4. Untuk penilaian pada kolom, skala penilaian yang disediakan adalah sebagai berikut:

Skor 5: Sangat Setuju

Skor 4: Setuju

Skor 3: Sedang

Skor 2: Tidak Setuju

Skor 1: Sangat Tidak Setuju

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

A. Angket validasi ahli materi

Berilah tanda *checklist* (✓) pada setiap nomor butir angket dibawah ini.

| No. | Butir Penilaian | Skor Penilaian | | | | |
|---------------------------|---|----------------|----------|----------|----------|----------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Aspek Standar Isi | | | | | | |
| 1. | Kejelasan kompetensi dasar yang diterapkan dalam media pembelajaran | | | | ✓ | |
| 2. | Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar yang diterapkan | | | | ✓ | |
| 3. | Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran | | | | ✓ | |
| 4. | Relevansi media pembelajaran dengan materi | | | | ✓ | |
| 5. | Kebenaran isi materi | | | | ✓ | |
| 6. | Keruntunan penyampaian isi materi | | | | ✓ | |
| 7. | Kejelasan penyampaian materi | | | | ✓ | |
| 8. | Cakupan materi yang disajikan | | | | ✓ | |
| 9. | Penyajian tabel atau gambar yang mendukung isi materi | | | | ✓ | |
| 10. | Penyajian materi yang menarik | | | | ✓ | |
| Aspek Pembelajaran | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 11. | Media pembelajaran dapat menarik minat peserta didik untuk belajar | | | | ✓ | |
| 12. | Media pembelajaran dapat membuat peserta didik dalam pembelajaran materi | | | | ✓ | |
| 13. | Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan belajar mandiri bagi peserta didik | | | | ✓ | |
| 14. | Media pembelajaran dapat menambah pengetahuan peserta didik | | | | ✓ | |

| | | | | | | |
|-----|---|--|--|--|---|--|
| 15. | Penyajian materi sesuai dengan kebenaran konsep | | | | ✓ | |
|-----|---|--|--|--|---|--|

B. Komentar dan saran perbaikan

- Silahkan dilengkapi dengan Video dan QR Barcode video tentang tumbuhan Asci misal fonty Bagian 3 Batang / Video Animasi dan beberapa gambar 2 lainnya yang mendukung.
- Gunakan font yang jelas seperti Arial / Comic Sans
- Silahkan Siapkan buku Materi yang jelas & detail lainnya.

C. Kesimpulan

Media pembelajaran *Smart Wardrobe* ini dinyatakan*:

1. Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
- ② Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak diuji cobakan di lapangan.

*: Lingkari salah satu

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER, 5 Februari 2025
JEMBER Validator Ahli Materi



M. Swargnyo Prayogo

Lampiran 12: Angket Validator Materi Sesudah Revisi

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Wardrobe* Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV di MIS MIMA Salafiyah Kraton Kencong Jember.

Materi Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Peneliti : Ning Fashokha

Ahli Meteri : Muhammad Suwignyo Prayogo, M. Pd.I

Petunjuk pengisian angket :

1. Lembar validasi ditunjukkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu selaku ahli materi tentang Media Pembelajaran *Smart Wardrobe* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV di MIS MIMA Salafiyah Kraton Kencong Jember.
2. Dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap materi yang telah dibuat.
3. Dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pilihan Bapak/Ibu.
4. Untuk penilaian pada kolom, skala penilaian yang disediakan adalah sebagai berikut:

Skor 5: Sangat Setuju

Skor 4: Setuju

Skor 3: Sedang

Skor 2: Tidak Setuju

Skor 1: Sangat Tidak Setuju

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

A. Angket validasi ahli materi

Berilah tanda *checklist* (✓) pada setiap nomor butir angket dibawah ini.

| No. | Butir Penilaian | Skor Penilaian | | | | |
|---------------------------|---|----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Aspek Standar Isi | | | | | | |
| 1. | Kejelasan kompetensi dasar yang diterapkan dalam media pembelajaran | | | | ✓ | |
| 2. | Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar yang diterapkan | | | | ✓ | |
| 3. | Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran | | | | ✓ | |
| 4. | Relevansi media pembelajaran dengan materi | | | | ✓ | |
| 5. | Kebenaran isi materi | | | | | ✓ |
| 6. | Keruntunan penyampaian isi materi | | | | ✓ | |
| 7. | Kejelasan penyampaian materi | | | | | ✓ |
| 8. | Cakupan materi yang disajikan | | | | ✓ | |
| 9. | Penyajian tabel atau gambar yang mendukung isi materi | | | | | ✓ |
| 10. | Penyajian materi yang menarik | | | | ✓ | |
| Aspek Pembelajaran | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 11. | Media pembelajaran dapat menarik minat peserta didik untuk belajar | | | | | ✓ |
| 12. | Media pembelajaran dapat membuat peserta didik dalam pembelajaran materi | | | | | ✓ |
| 13. | Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan belajar mandiri bagi peserta didik | | | | ✓ | |
| 14. | Media pembelajaran dapat menambah pengetahuan peserta didik | | | | | ✓ |

| | | | | | | | |
|-----|---|--|--|--|--|---|--|
| 15. | Penyajian materi sesuai dengan kebenaran konsep | | | | | ✓ | |
|-----|---|--|--|--|--|---|--|

B. Komentar dan saran perbaikan

Secara Keseluruhan Isi Materi dan Buku Panduan

Sudah direvisi dan diperbaiki sesuai arahan.

Selanjutnya bisa dilanjut dan dipakai untuk diuji

coba di sekolah.

C. Kesimpulan

Media pembelajaran *Smart Wardrobe* ini dinyatakan*:

1. Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak diuji cobakan di lapangan.

*: Lingkari salah satu

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, ~~10~~ 12 Februari 2025

Validator Ahli Materi



M. Swignyo Prayogo

Lampiran 13: Surat Permohonana Menjadi Validator Media



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

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

Nomor : B-2765/In.20/3.a/PP.009/02/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Ira Nurmawati, M. Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

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

NIM : 211101040048
 Nama : NING FASHOKHA
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Smart Wardrobe Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV di MIS MIMA Salafiyah Kraton Kencong Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 13 Februari 2025
 Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 14: Angket Validator Media

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Wardrobe* Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV di MIS MIMA Salafiyah Kraton Kencong Jember.

Produk Media : *Smart Wardrobe*

Peneliti : Ning Fashokha

Ahli Media : Ira Nurmawati, M. Pd

Petunjuk pengisian angket :

1. Lembar validasi ditunjukkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu selaku ahli media tentang *Smart Wardrobe* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV di MIS MIMA Salafiyah Kraton Kencong Jember.
2. Dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat.
3. Dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pilihan Bapak/Ibu.
4. Untuk penilaian pada kolom, skala penilaian yang disediakan adalah sebagai berikut:
 - Skor 5: Sangat Setuju
 - Skor 4: Setuju
 - Skor 3: Sedang
 - Skor 2: Tidak Setuju
 - Skor 1: Sangat Tidak Setuju

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

A. Angket validasi ahli media

Berilah tanda *check list* (✓) pada setiap nomor butir angket dibawah ini.

| No. | Kriteria | Skor Penilaian | | | | |
|------------------------|--|----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Aspek Tampilan | | | | | | |
| 1. | Kemenarikan desain media | | | | | ✓ |
| 2. | Ketepatan penggunaan tema dalam desain | | | | | ✓ |
| 3. | Kerapian teks, gambar, dan konten yang disajikan | | | | ✓ | |
| 4. | Kesesuain pemilihan background dalam media | | | | | ✓ |
| 5. | Keseimbangan warna yang sesuai pada teks, gambar, dan background | | | | | ✓ |
| 6. | Kesesuaian ukuran pada teks dan gambar dalam media | | | | ✓ | |
| Aspek Penyajian | | | | | | |
| 7. | Kemudahan dalam menggunakan media | | | | ✓ | |
| 8. | Kelancaran media ketika digunakan | | | | ✓ | |
| 9. | Ketepatan gambar dengan isi materi | | | | ✓ | |
| 10. | Kombinasi teks dan gambar yang sesuai | | | | ✓ | |
| 11. | Keterbacaan teks | | | | | ✓ |
| 12. | Kejelasan teks berdasarkan jenis, ukuran, dan warna | | | | | ✓ |

B. Komentar dan saran perbaikan

- Buku Panduannya masih perlu direvisi, terutama penggunaan kata dalam kalimatnya.
- Meskipun bagian-bagian dalamnya sudah disediakan rak yang lengkap sesuai klasifikasinya, masih perlu diberi label pengklasifikasiannya.

C. Kesimpulan

Media pembelajaran *Smart Wardrobe* ini dinyatakan*:

1. Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
- ②. Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak diuji cobakan di lapangan.

*: Lingkari salah satu



Jember, 13 Februari 2025

Validator Ahli Media

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ira Hurmawati', is placed over the printed name.

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

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

Lampiran 15: Surat Permohonan Menjadi Validator Bahasa



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

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

Nomor : B-2765/In.20/3.a/PP.009/02/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Hartono, M. Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

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

NIM : 211101040048
 Nama : NING FASHOKHA
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Smart Wardrobe Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV di MIS MIMA Salafiyah Kraton Kencong Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 17 Februari 2025
 Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 16: Angket Validator Bahasa

ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Wardrobe* Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV di MIS MIMA Salafiyah Kraton Kencong Jember.

Peneliti : Ning Fashokha

Ahli Bahasa : Dr. Hartono, M.Pd.

Petunjuk Penelitian :

1. Mohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Smart Wardrobe* dengan beberapa aspek yang diberikan.
2. Mohon untuk memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaiannya yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah angka 1, 2, 3, 4, dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon Bapak/Ibu memberikan saran.
4. Untuk penilaian pada kolom, skala penilaian yang disediakan adalah sebagai berikut:
 Skor 5: Sangat Setuju
 Skor 4: Setuju
 Skor 3: Sedang
 Skor 2: Tidak Setuju
 Skor 1: Sangat Tidak Setuju

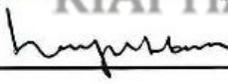
Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang sudah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Angket validasi ahli bahasa

Berilah tanda *checklist* (✓) pada setiap nomor butir angket dibawah ini.

| No. | Aspek yang Dinilai | Skor Penilaian | | | | |
|-----|--|----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar. | | | | ✓ | |
| 2. | Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasa. | | | | | ✓ |
| 3. | Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh peserta didik. | | | | | ✓ |
| 4. | Bahasa yang digunakan sudah komunikatif. | | | | ✓ | |
| 5. | Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi. | | | | ✓ | |
| 6. | Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan. | | | | | ✓ |
| 7. | Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran. | | | | ✓ | |
| 8. | Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda. | | | | | ✓ |
| 9. | Ketepatan ejaan. | | | | ✓ | |
| 10. | Bahasa yang digunakan efektif. | | | | ✓ | |

B. Komentar dan saran perbaikan



C. Kesimpulan

Media pembelajaran *Smart Wardrobe* ini dinyatakan*:

1. Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak diuji cobakan di lapangan.

*: Lingkari salah satu



Jember, 17-2-2025

Validator Ahli Bahasa,


Dr. Hartono, M. Pd
NIP.

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

Lampiran 17: Angket Validator Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Wardrobe* Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV di MIS MIMA Salafiyah Kraton Kencong Jember.

Materi Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Peneliti : Ning Fashokha

Ahli Pembelajaran : BISI MUSTHOFA

Jabatan : GURU KELAS 4

Instansi : MIS MIMA SALAFIYAH

Petunjuk Penilaian :

1. Mohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Smart Wardrobe* dengan beberapa aspek yang diberikan.
2. Mohon untuk memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaiannya yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah angka 1, 2, 3, 4, dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon Bapak/Ibu memberikan saran.
4. Untuk penilaian pada kolom, skala penilaian yang disediakan adalah sebagai berikut:
 - Skor 5: Sangat Setuju
 - Skor 4: Setuju
 - Skor 3: Sedang
 - Skor 2: Tidak Setuju
 - Skor 1: Sangat Tidak Setuju

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

A. Angket validasi ahli pembelajaran

Berilah tanda *checklist* (✓) pada setiap nomor butir angket dibawah ini.

| No. | Aspek yang Dinilai | Skor Penilaian | | | | |
|-----|---|----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Materi yang disampai sesuai dengan tujuan pembelajaran. | | | | | ✓ |
| 2. | Materi yang disampai secara lengkap dan jelas. | | | | | ✓ |
| 3. | Materi yang disampai mudah dipahami. | | | | ✓ | |
| 4. | Materi dalam media <i>Smart Wardrobe</i> sesuai dengan buku yang dimiliki peserta didik dan guru. | | | | | ✓ |
| 5. | Media <i>Smart Wardrobe</i> cocok digunakan dalam mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV. | | | | | ✓ |
| 6. | Media <i>Smart Wardrobe</i> dapat membantu guru dalam menyampaikan materi bagian tubuh tumbuhan kepada peserta didik. | | | | | ✓ |
| 7. | Media <i>Smart Wardrobe</i> dapat membangun pemahaman peserta didik. | | | | | ✓ |
| 8. | Media <i>Smart Wardrobe</i> dapat digunakan secara efektif dan efisien. | | | | | ✓ |
| 9. | Pembelajaran <i>Smart Wardrobe</i> dapat dioperasikan dengan mudah. | | | | | ✓ |
| 10. | Pembelajaran <i>Smart Wardrobe</i> bersifat komunikatif. | | | | | ✓ |
| 11. | Tampilan <i>Smart Wardrobe</i> didesain secara menarik. | | | | | ✓ |
| 12. | Ketepatan pemilihan warna, jenis huruf dan <i>background</i> . | | | | | ✓ |
| 13. | Ketepatan pemilihan gambar pada media <i>Smart Wardrobe</i> . | | | | | ✓ |
| 14. | Pemilihan bahan pada media <i>Smart Wardrobe</i> | | | | | ✓ |

| | | | | | | | | | |
|-----|--|--|--|--|--|--|--|--|---|
| | cocok. | | | | | | | | ✓ |
| 15. | Media <i>Smart Wardrobe</i> mempunyai daya tahan lama. | | | | | | | | ✓ |

B. Komentar dan saran perbaikan

Secara keseluruhan Media sudah bagus dan Delivery/penyampaian materi jelas dan menarik

Saran pemilihan diks dalam pembelajaran lebih sederhana dan spesifik agar tepat dan efisien

C. Kesimpulan

Media pembelajaran *Smart Wardrobe* ini dinyatakan*:

1. Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak diuji cobakan di lapangan.

*: Lingkari salah satu

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 19 peb 2025

Validator Ahli Pembelajaran

—  —

BUSTA MUSTHOFA

Lampiran 18: Media Pembelajaran *Smart Wardrobe*



Lampiran 19: Dokumentasi dengan Para Validator



Validasi dengan Ahli Media



Validasi dengan Ahli Materi



Validasi dengan Ahli Bahasa

Lampiran 20: Dokumentasi Penelitian



Menyerahkan Surat Izin Penelitian Kepada Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember



Wawancara dengan Waka Kurikulum



Wawancara dengan Wali Kelas IV



Observasi Kegiatan Pembelajaran Kelas IV



Wawancara dengan Peserta Didik Kelas IV



Uji Skala Kecil



Validasi dengan Ahli Pembelajaran



Uji Skala Besar



Pengambilan Surat Selesai Penelitian

Lampiran 21: Angket Respon Peserta Didik

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama Peserta Didik : *Rehanad achazia*
 No. Absen : *21*
 Kelas : *4*

A. Petunjuk Pengisian

1. Tuliskan data diri anda pada tempat yang sudah disediakan!
2. Bacalah terlebih dahulu angket penelitian ini dengan teliti!
3. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian yang diangkap sesuai dengan memilihan anda.
4. Untuk penilaian pada kolom, skala penilaian yang disediakan adalah sebagai berikut:
 Skor 5: Sangat Setuju
 Skor 4: Setuju
 Skor 3: Sedang
 Skor 2: Tidak Setuju
 Skor 1: Sangat Tidak Setuju
5. Apabila sudah selesai mengerjakan angket ini, mohon segera dikumpulkan!
6. Terimakasih sudah mengisi angket ini dan partisipasi anda dalam penelitian ini.

B. Instrumen Angket Penelitian

| No. | Indikator | Skor Penilaian | | | | |
|-----|--|----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Saya senang belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan menggunakan media <i>Smart Wardrobe</i> . | | | | | ✓ |
| 2. | Media <i>Smart Wardrobe</i> dapat membantu saya dalam memahami materi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). | | | | | ✓ |
| 3. | Dengan media <i>Smart Wardrobe</i> belajar Ilmu | | | | ✓ | |

| | | | | | | |
|-----|---|--|--|--|---|---|
| | Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi lebih menyenangkan. | | | | | |
| 4. | Saya merasa tertarik sekaligus semangat dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan menggunakan media <i>Smart Wardrobe</i> . | | | | | ✓ |
| 5. | Menurut saya media <i>Smart Wardrobe</i> sangat menarik. | | | | | ✓ |
| 6. | Media <i>Smart Wardrobe</i> dapat menambah minat dalam belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). | | | | | ✓ |
| 7. | Objek 3D yang ada di dalam media pembelajaran <i>Smart Wardrobe</i> jelas dan menampilkan seperti wujud asli. | | | | | ✓ |
| 8. | Bahasa yang digunakan sederhana sehingga memudahkan saya dalam memahaminya. | | | | | ✓ |
| 9. | Saya merasa media <i>Smart Wardrobe</i> mudah untuk digunakan. | | | | | ✓ |
| 10. | Saya tidak merasa kesulitan ketika belajar menggunakan media <i>Smart Wardrobe</i> . | | | | ✓ | |

C. Komentar Peserta Didik

Sangat menyenangkan. (S) *****

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama Peserta Didik : m, Ibnu Adam Al Farisi
 No. Absen : 16
 Kelas : Kebasempet

A. Petunjuk Pengisian

1. Tuliskan data diri anda pada tempat yang sudah disediakan!
2. Bacalah terlebih dahulu angket penelitian ini dengan teliti!
3. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian yang diangkap sesuai dengan memilihan anda.
4. Untuk penilaian pada kolom, skala penilaian yang disediakan adalah sebagai berikut:
 Skor 5: Sangat Setuju
 Skor 4: Setuju
 Skor 3: Sedang
 Skor 2: Tidak Setuju
 Skor 1: Sangat Tidak Setuju
5. Apabila sudah selesai mengerjakan angket ini, mohon segera dikumpulkan!
6. Terimakasih sudah mengisi angket ini dan partisipasi anda dalam penelitian ini.

B. Instrumen Angket Penelitian

| No. | Indikator | Skor Penilaian | | | | |
|-----|--|----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Saya senang belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan menggunakan media <i>Smart Wardrobe</i> . | | | | | ✓ |
| 2. | Media <i>Smart Wardrobe</i> dapat membantu saya dalam memahami materi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). | | | | | ✓ |
| 3. | Dengan media <i>Smart Wardrobe</i> belajar Ilmu | | | | | ✓ |

| | | | | | | |
|-----|---|--|--|--|--|---|
| | Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi lebih menyenangkan. | | | | | ✓ |
| 4. | Saya merasa tertarik sekaligus semangat dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan menggunakan media <i>Smart Wardrobe</i> . | | | | | ✓ |
| 5. | Menurut saya media <i>Smart Wardrobe</i> sangat menarik. | | | | | ✓ |
| 6. | Media <i>Smart Wardrobe</i> dapat menambah minat dalam belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). | | | | | ✓ |
| 7. | Objek 3D yang ada di dalam media pembelajaran <i>Smart Wardrobe</i> jelas dan menampilkan seperti wujud asli. | | | | | ✓ |
| 8. | Bahasa yang digunakan sederhana sehingga memudahkan saya dalam memahaminya. | | | | | ✓ |
| 9. | Saya merasa media <i>Smart Wardrobe</i> mudah untuk digunakan. | | | | | ✓ |
| 10. | Saya tidak merasa kesulitan ketika belajar menggunakan media <i>Smart Wardrobe</i> . | | | | | ✓ |

C. Komentar Peserta Didik

Sangat senang dengan media *Smart Wardrobe*

LEMBAR ANKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama Peserta Didik : *ilmada rahmat satriantoro*
 No. Absen : *10*
 Kelas : *4*

A. Petunjuk Pengisian

1. Tuliskan data diri anda pada tempat yang sudah disediakan!
2. Bacalah terlebih dahulu angket penelitian ini dengan teliti!
3. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan pemilihan anda.
4. Untuk penilaian pada kolom, skala penilaian yang disediakan adalah sebagai berikut:
 Skor 5: Sangat Setuju
 Skor 4: Setuju
 Skor 3: Sedang
 Skor 2: Tidak Setuju
 Skor 1: Sangat Tidak Setuju
5. Apabila sudah selesai mengerjakan angket ini, mohon segera dikumpulkan!
6. Terimakasih sudah mengisi angket ini dan partisipasi anda dalam penelitian ini.

B. Instrumen Angket Penelitian

| No. | Indikator | Skor Penilaian | | | | |
|-----|--|----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Saya senang belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan menggunakan media <i>Smart Wardrobe</i> . | | | | | ✓ |
| 2. | Media <i>Smart Wardrobe</i> dapat membantu saya dalam memahami materi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). | | | | | ✓ |
| 3. | Dengan media <i>Smart Wardrobe</i> belajar Ilmu | | | | | ✓ |

| | | | | | | | |
|-----|---|--|--|--|--|--|---|
| | Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi lebih menyenangkan. | | | | | | ✓ |
| 4. | Saya merasa tertarik sekaligus semangat dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan menggunakan media <i>Smart Wardrobe</i> . | | | | | | ✓ |
| 5. | Menurut saya media <i>Smart Wardrobe</i> sangat menarik. | | | | | | ✓ |
| 6. | Media <i>Smart Wardrobe</i> dapat menambah minat dalam belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). | | | | | | ✓ |
| 7. | Objek 3D yang ada di dalam media pembelajaran <i>Smart Wardrobe</i> jelas dan menampilkan seperti wujud asli. | | | | | | ✓ |
| 8. | Bahasa yang digunakan sederhana sehingga memudahkan saya dalam memahaminya. | | | | | | ✓ |
| 9. | Saya merasa media <i>Smart Wardrobe</i> mudah untuk digunakan. | | | | | | ✓ |
| 10. | Saya tidak merasa kesulitan ketika belajar menggunakan media <i>Smart Wardrobe</i> . | | | | | | ✓ |

C. Komentar Peserta Didik

mudah sekali dipahami

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 22: Kisi-kisi *Pre Test* dan *Post Test*

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
 Kelas / Fase : IV / B
 Materi : Bagian tubuh tumbuhan

| Tujuan Pembelajaran | Indikator Soal | Level Kognitif | Nomor Soal |
|---|--|-----------------------|-------------------|
| Peserta didik mengidentifikasi bagian-bagian tubuh dari tumbuhan. | Peserta didik dapat mengetahui apa saja bagian dari tubuh tumbuhan | C1 | 1 |
| Peserta didik memahami fungsi dari masing-masing bagian tubuh tumbuhan. | Peserta didik dapat menjelaskan fungsi dari akar pada tumbuhan | C2 | 2 |
| | Peserta didik dapat menjelaskan fungsi dari batang pada tumbuhan | C2 | 3 |
| | Peserta didik dapat menjelaskan fungsi dari daun pada tumbuhan | C2 | 4 |
| | Peserta didik dapat menjelaskan fungsi dari bunga pada tumbuhan | C2 | 5 |
| | Peserta didik dapat menjelaskan fungsi dari buah pada tumbuhan | C2 | 6 |
| | Peserta didik dapat menyebutkan jenis-jenis akar pada tumbuhan | C1 | 7 |
| | Peserta didik dapat menyebutkan jenis-jenis daun berdasarkan bentuk tulang daunnya | C1 | 8 |
| | Peserta didik dapat menganalisis kandungan yang ada di daun | C4 | 9 |
| | Peserta didik dapat menganalisis komponen yang ada pada akar tunggang | C4 | 10 |

Lampiran 23: Soal *Pre Test*, *Post Test* dan Kunci Jawaban

Nama :

Kelas :

Mata Pelajaran :

A. Silahkan beritanda silang (x) pada jawaban yang tepat!

1. Berikut ini yang termasuk bagian dari tumbuhan adalah...
 - a. Akar, batang, dan bunga
 - b. Akar, batang, buah, dan daun
 - c. Batang, daun, bunga, dan buah
 - d. Akar, batang, daun, bunga, dan buah
2. Akar pada tumbuhan berfungsi untuk...
 - a. Menghasilkan biji
 - b. Menyerap air dan nutrisi dari dalam tanah
 - c. Menghasilkan bunga
 - d. Menyimpan cadangan makanan
3. Berikut ini fungsi dari batang pada tumbuhan adalah...
 - a. Menyerap air dan mineral
 - b. Menyediakan makanan untuk tumbuhan
 - c. Menyalurkan air dan makanan ke seluruh bagian tumbuhan
 - d. Melindungi tumbuhan dari serangga
4. Daun pada tumbuhan berfungsi untuk...
 - a. Menyerap air dan mineral
 - b. Tempat terjadinya fotosintesis
 - c. Menghasilkan biji
 - d. Menyimpan cadangan makanan
5. Bagian tumbuhan yang digunakan untuk berkembangbiak dan menghasilkan biji adalah...
 - a. Akar

- b. Daun
 - c. Bunga
 - d. Buah
6. Berikut ini fungsi dari buah pada tumbuhan adalah...
- a. Menyerap air dari tanah
 - b. Melindungi tumbuhan dari hama
 - c. Menyimpan cadangan makanan
 - d. Menghasilkan oksigen
7. Berikut ini yang termasuk jenis-jenis akar pada tumbuhan adalah...
- a. Akar serabut dan akar tunjang
 - b. Akar serabut dan akar merambat
 - c. Akar tunggang dan akar tunjang
 - d. Akar serabut dan akar tunggang
8. Apa saja jenis-jenis dari daun berdasarkan bentuk daunnya...
- a. Daun menjari, daun menyirip, daun melengkung, dan daun sejajar
 - b. Daun menjari, dan daun melengkung
 - c. Daun sejajar, daun menyirip, dan daun menjari
 - d. Daun melengkung, dan daun menyirip
9. Daun berwarna hijau karena mengandung...
- a. Karbohidrat
 - b. Klorofil
 - c. Air
 - d. Mineral
10. Tumbuhan dengan akar tunggang biasanya memiliki...
- a. Banyak akar yang kecil
 - b. Satu akar utama yang besar
 - c. Akar yang berkembang di permukaan tanah
 - d. Akar yang menyerap air dari udara

KUNCI JAWABAN

1. d. Akar, batang, daun, bunga, dan buah
2. b. Menyerap air dan nutrisi dari dalam tanah
3. c. Menyalurkan air dan makanan ke seluruh bagian tumbuhan
4. b. Tempat terjadinya fotosintesis
5. c. Bunga
6. c. Menyimpanan cadangan makanan
7. d. Akar serabut dan akar tunggang
8. a. Daun menjari, daun menyirip, daun melengkung, dan daun sejajar
9. b. Klorofil
10. b. Satu akar utama yang besar



Lampiran 24: Hasil *Pre Test* Kelas IV

SOAL PRE TEST

Nama : *ILMada rahmat satriantoro*
 Kelas : *4A*
 Mata Pelajaran : *IPAS*

40

A. Silahkan beritanda silang (x) pada jawaban yang tepat!

1. Berikut ini yang termasuk bagian dari tumbuhan adalah...
 - a. Akar, batang, dan bunga
 - b. Akar, batang, buah, dan daun
 - c. Batang, daun, bunga, dan buah
 - d. Akar, batang, daun, bunga, dan buah
2. Akar pada tumbuhan berfungsi untuk...
 - a. Menghasilkan biji
 - b. Menyerap air dan nutrisi dari dalam tanah
 - c. Menghasilkan bunga
 - d. Menyimpan cadangan makanan
3. Berikut ini fungsi dari batang pada tumbuhan adalah...
 - a. Menyerap air dan mineral
 - b. Menyediakan makanan untuk tumbuhan
 - c. Menyalurkan air dan makanan ke seluruh bagian tumbuhan
 - d. Melindungi tumbuhan dari serangga
4. Daun pada tumbuhan berfungsi untuk...
 - a. Menyerap air dan mineral
 - b. Tempat terjadinya fotosintesis
 - c. Menghasilkan biji
 - d. Menyimpan cadangan makanan
5. Bagian tumbuhan yang digunakan untuk berkembangbiak dan menghasilkan biji adalah...
 - a. Akar
 - b. Daun

B = A
S = 6

- c. Bunga
d. Buah
6. Berikut ini fungsi dari buah pada tumbuhan adalah...
- a. Menyerap air dari tanah
 - b. Melindungi tumbuhan dari hama
 - c. Menyimpan cadangan makanan
 - d. Menghasilkan oksigen
7. Berikut ini yang termasuk jenis-jenis akar pada tumbuhan adalah...
- a. Akar serabut dan akar tunjang
 - b. Akar serabut dan akar merambat
 - c. Akar tunggang dan akar tunjang
 - d. Akar serabut dan akar tunggang
8. Apa saja jenis-jenis dari daun berdasarkan bentuk daunnya...
- a. Daun menjari, daun menyirip, daun melengkung, dan daun sejajar
 - b. Daun menjari, dan daun melengkung
 - c. Daun sejajar, daun menyirip, dan daun menjari
 - d. Daun melengkung, dan daun menyirip
9. Daun berwarna hijau karena mengandung...
- a. Karbohidrat
 - b. Klorofil
 - c. Air
 - d. Mineral
10. Tumbuhan dengan akar tunggang biasanya memiliki...
- a. Banyak akar yang kecil
 - b. Satu akar utama yang besar
 - c. Akar yang berkembang di permukaan tanah
 - d. Akar yang menyerap air dari udara

SOAL PRE TEST

Nama : Aii imroh Resadi
 Kelas : 4
 Mata Pelajaran : IPAS

40

A. Silahkan beritanda silang (x) pada jawaban yang tepat!

1. Berikut ini yang termasuk bagian dari tumbuhan adalah...
 - a. Akar, batang, dan bunga
 - b. Akar, batang, buah, dan daun
 - c. Batang, daun, bunga, dan buah
 - d. Akar, batang, daun, bunga, dan buah
2. Akar pada tumbuhan berfungsi untuk...
 - a. Menghasilkan biji
 - b. Menyerap air dan nutrisi dari dalam tanah
 - c. Menghasilkan bunga
 - d. Menyimpan cadangan makanan
3. Berikut ini fungsi dari batang pada tumbuhan adalah...
 - a. Menyerap air dan mineral
 - b. Menyediakan makanan untuk tumbuhan
 - c. Menyalurkan air dan makanan ke seluruh bagian tumbuhan
 - d. Melindungi tumbuhan dari serangga
4. Daun pada tumbuhan berfungsi untuk...
 - a. Menyerap air dan mineral
 - b. Tempat terjadinya fotosintesis
 - c. Menghasilkan biji
 - d. Menyimpan cadangan makanan
5. Bagian tumbuhan yang digunakan untuk berkembangbiak dan menghasilkan biji adalah...
 - a. Akar
 - b. Daun

B = 4
 C = 6

- Bunga
 - d. Buah
6. Berikut ini fungsi dari buah pada tumbuhan adalah...
- a. Menyerap air dari tanah
 - b. Melindungi tumbuhan dari hama
 - c. Menyimpan cadangan makanan
 - d. Menghasilkan oksigen
7. Berikut ini yang termasuk jenis-jenis akar pada tumbuhan adalah...
- a. Akar serabut dan akar tunjang
 - b. Akar serabut dan akar merambat
 - c. Akar tunggang dan akar tunjang
 - d. Akar serabut dan akar tunggang
8. Apa saja jenis-jenis dari daun berdasarkan bentuk daunnya...
- a. Daun menjari, daun menyirip, daun melengkung, dan daun sejajar
 - b. Daun menjari, dan daun melengkung
 - c. Daun sejajar, daun menyirip, dan daun menjari
 - d. Daun melengkung, dan daun menyirip
9. Daun berwarna hijau karena mengandung...
- a. Karbohidrat
 - b. Klorofil
 - c. Air
 - d. Mineral
10. Tumbuhan dengan akar tunggang biasanya memiliki...
- a. Banyak akar yang kecil
 - b. Satu akar utama yang besar
 - c. Akar yang berkembang di permukaan tanah
 - d. Akar yang menyerap air dari udara

SOAL PRE TEST

50

Nama : Abdur Rohman
 Kelas : 1
 Mata Pelajaran : IKAS

A. Silahkan beritanda silang (x) pada jawaban yang tepat!

1. Berikut ini yang termasuk bagian dari tumbuhan adalah...

- a. Akar, batang, dan bunga
- b. Akar, batang, buah, dan daun
- ~~c.~~ Batang, daun, bunga, dan buah
- d. Akar, batang, daun, bunga, dan buah

B = 5
S = 5

2. Akar pada tumbuhan berfungsi untuk...

- a. Menghasilkan biji
- b. Menyerap air dan nutrisi dari dalam tanah
- c. Menghasilkan bunga
- ~~d.~~ Menyimpan cadangan makanan

3. Berikut ini fungsi dari batang pada tumbuhan adalah...

- a. Menyerap air dan mineral
- b. Menyediakan makanan untuk tumbuhan
- ~~c.~~ Menyalurkan air dan makanan ke seluruh bagian tumbuhan
- d. Melindungi tumbuhan dari serangga

4. Daun pada tumbuhan berfungsi untuk...

- ~~a.~~ Menyerap air dan mineral
- b. Tempat terjadinya fotosintesis
- c. Menghasilkan biji
- d. Menyimpan cadangan makanan

5. Bagian tumbuhan yang digunakan untuk berkembangbiak dan menghasilkan biji adalah...

- a. Akar
- b. Daun

- Bunga
d. Buah
6. Berikut ini fungsi dari buah pada tumbuhan adalah...
- a. Menyerap air dari tanah
 - b. Melindungi tumbuhan dari hama
 - Menyimpan cadangan makanan
 - d. Menghasilkan oksigen
7. Berikut ini yang termasuk jenis-jenis akar pada tumbuhan adalah...
- a. Akar serabut dan akar tunjang
 - b. Akar serabut dan akar merambat
 - c. Akar tunggang dan akar tunjang
 - Akar serabut dan akar tunggang
8. Apa saja jenis-jenis dari daun berdasarkan bentuk daunnya...
- Daun menjari, daun menyirip, daun melengkung, dan daun sejajar
 - b. Daun menjari, dan daun melengkung
 - c. Daun sejajar, daun menyirip, dan daun menjari
 - d. Daun melengkung, dan daun menyirip
9. Daun berwarna hijau karena mengandung...
- a. Karbohidrat
 - Klorofil
 - c. Air
 - d. Mineral
10. Tumbuhan dengan akar tunggang biasanya memiliki...
- a. Banyak akar yang kecil
 - Satu akar utama yang besar
 - Akar yang berkembang di permukaan tanah
 - d. Akar yang menyerap air dari udara

Lampiran 25: Hasil *Post Test* Kelas IV

SOAL POST TEST

100

Nama : *Wanda Rahmat Setiawati*
 Kelas : *4*
 Mata Pelajaran :

A. Silahkan beritanda silang (x) pada jawaban yang tepat!

1. Berikut ini yang termasuk bagian dari tumbuhan adalah...
- Akar, batang, dan bunga
 - Akar, batang, buah, dan daun
 - Batang, daun, bunga, dan buah
 - Akar, batang, daun, bunga, dan buah
2. Akar pada tumbuhan berfungsi untuk...
- Menghasilkan biji
 - Menyerap air dan nutrisi dari dalam tanah
 - Menghasilkan bunga
 - Menyimpan cadangan makanan
3. Berikut ini fungsi dari batang pada tumbuhan adalah...
- Menyerap air dan mineral
 - Menyediakan makanan untuk tumbuhan
 - Menyalurkan air dan makanan ke seluruh bagian tumbuhan
 - Melindungi tumbuhan dari serangga
4. Daun pada tumbuhan berfungsi untuk...
- Menyerap air dan mineral
 - Tempat terjadinya fotosintesis
 - Menghasilkan biji
 - Menyimpan cadangan makanan
5. Bagian tumbuhan yang digunakan untuk berkembangbiak dan menghasilkan biji adalah...
- Akar
 - Daun

B = 10
 S = 0

- c. Bunga
d. Buah
6. Berikut ini fungsi dari buah pada tumbuhan adalah...
- Menyerap air dari tanah
 - Melindungi tumbuhan dari hama
 - Menyimpan cadangan makanan
 - Menghasilkan oksigen
7. Berikut ini yang termasuk jenis-jenis akar pada tumbuhan adalah...
- Akar serabut dan akar tunjang
 - Akar serabut dan akar merambat
 - Akar tunggang dan akar tunjang
 - Akar serabut dan akar tunggang
8. Apa saja jenis-jenis dari daun berdasarkan bentuk daunnya...
- Daun menjari, daun menyirip, daun melengkung, dan daun sejajar
 - Daun menjari, dan daun melengkung
 - Daun sejajar, daun menyirip, dan daun menjari
 - Daun melengkung, dan daun menyirip
9. Daun berwarna hijau karena mengandung...
- Karbohidrat
 - Klorofil
 - Air
 - Mineral
10. Tumbuhan dengan akar tunggang biasanya memiliki...
- Banyak akar yang kecil
 - Satu akar utama yang besar
 - Akar yang berkembang di permukaan tanah
 - Akar yang menyerap air dari udara

SOAL POST TEST

100

Nama : Ali Amroh Postori
 Kelas : 4
 Mata Pelajaran : IPA

A. Silahkan beritanda silang (x) pada jawaban yang tepat!

B = 10

S = 0

1. Berikut ini yang termasuk bagian dari tumbuhan adalah...
 - a. Akar, batang, dan bunga
 - b. Akar, batang, buah, dan daun
 - c. Batang, daun, bunga, dan buah
 - d. Akar, batang, daun, bunga, dan buah
2. Akar pada tumbuhan berfungsi untuk...
 - a. Menghasilkan biji
 - b. Menyerap air dan nutrisi dari dalam tanah
 - c. Menghasilkan bunga
 - d. Menyimpan cadangan makanan
3. Berikut ini fungsi dari batang pada tumbuhan adalah...
 - a. Menyerap air dan mineral
 - b. Menyediakan makanan untuk tumbuhan
 - c. Menyalurkan air dan makanan ke seluruh bagian tumbuhan
 - d. Melindungi tumbuhan dari serangga
4. Daun pada tumbuhan berfungsi untuk...
 - a. Menyerap air dan mineral
 - b. Tempat terjadinya fotosintesis
 - c. Menghasilkan biji
 - d. Menyimpan cadangan makanan
5. Bagian tumbuhan yang digunakan untuk berkembangbiak dan menghasilkan biji adalah...
 - a. Akar
 - b. Daun

- Bunga
d. Buah
6. Berikut ini fungsi dari buah pada tumbuhan adalah...
- a. Menyerap air dari tanah
 - b. Melindungi tumbuhan dari hama
 - Menyimpan cadangan makanan
 - d. Menghasilkan oksigen
7. Berikut ini yang termasuk jenis-jenis akar pada tumbuhan adalah...
- a. Akar serabut dan akar tunjang
 - b. Akar serabut dan akar merambat
 - c. Akar tunggang dan akar tunjang
 - Akar serabut dan akar tunggang
8. Apa saja jenis-jenis dari daun berdasarkan bentuk daunnya...
- a. Daun menjari, daun menyirip, daun melengkung, dan daun sejajar
 - b. Daun menjari, dan daun melengkung
 - c. Daun sejajar, daun menyirip, dan daun menjari
 - d. Daun melengkung, dan daun menyirip
9. Daun berwarna hijau karena mengandung...
- a. Karbohidrat
 - b. Klorofil
 - c. Air
 - d. Mineral
10. Tumbuhan dengan akar tunggang biasanya memiliki...
- a. Banyak akar yang kecil
 - b. Satu akar utama yang besar
 - c. Akar yang berkembang di permukaan tanah
 - d. Akar yang menyerap air dari udara

SOAL POST TEST

Nama : *Abdul Rahman*
 Kelas : *4*
 Mata Pelajaran : *IPAS*

100

$B = 10$
 $C = 0$

A. Silahkan beritanda silang (x) pada jawaban yang tepat!

1. Berikut ini yang termasuk bagian dari tumbuhan adalah...
 - a. Akar, batang, dan bunga
 - b. Akar, batang, buah, dan daun
 - c. Batang, daun, bunga, dan buah
 - d. Akar, batang, daun, bunga, dan buah
2. Akar pada tumbuhan berfungsi untuk...
 - a. Menghasilkan biji
 - b. Menyerap air dan nutrisi dari dalam tanah
 - c. Menghasilkan bunga
 - d. Menyimpan cadangan makanan
3. Berikut ini fungsi dari batang pada tumbuhan adalah...
 - a. Menyerap air dan mineral
 - b. Menyediakan makanan untuk tumbuhan
 - c. Menyalurkan air dan makanan ke seluruh bagian tumbuhan
 - d. Melindungi tumbuhan dari serangga
4. Daun pada tumbuhan berfungsi untuk...
 - a. Menyerap air dan mineral
 - b. Tempat terjadinya fotosintesis
 - c. Menghasilkan biji
 - d. Menyimpan cadangan makanan
5. Bagian tumbuhan yang digunakan untuk berkembangbiak dan menghasilkan biji adalah...
 - a. Akar
 - b. Daun

- Bunga
d. Buah
6. Berikut ini fungsi dari buah pada tumbuhan adalah...
- Menyerap air dari tanah
 - Melindungi tumbuhan dari hama
 - Menyimpan cadangan makanan
 - Menghasilkan oksigen
7. Berikut ini yang termasuk jenis-jenis akar pada tumbuhan adalah...
- Akar serabut dan akar tunjang
 - Akar serabut dan akar merambat
 - Akar tunggang dan akar tunjang
 - Akar serabut dan akar tunggang
8. Apa saja jenis-jenis dari daun berdasarkan bentuk daunnya...
- Daun menjari, daun menyirip, daun melengkung, dan daun sejajar
 - Daun menjari, dan daun melengkung
 - Daun sejajar, daun menyirip, dan daun menjari
 - Daun melengkung, dan daun menyirip
9. Daun berwarna hijau karena mengandung...
- Karbohidrat
 - Klorofil
 - Air
 - Mineral
10. Tumbuhan dengan akar tunggang biasanya memiliki...
- Banyak akar yang kecil
 - Satu akar utama yang besar
 - Akar yang berkembang di permukaan tanah
 - Akar yang menyerap air dari udara

Lampiran 26: Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI MIS MIMA SALAFIYAH KRATON KENCONG JEMBER

| NO. | Hari/TANGGAL | KEGIATAN | TANDA TANGAN |
|-----|------------------|---|---|
| 1. | 27 Januari 2025 | Permohonan izin melakukan observasi |  |
| 2. | 28 Januari 2025 | Menyerahkan surat izin penelitian |  |
| 3. | 03 Februari 2025 | Wawancara dengan waka kurikulum MIS MIMA Salafiyah |  |
| 4. | 03 Februari 2025 | Observasi dan wawancara dengan wali kelas IV MIS MIMA Salafiyah |  |
| 5. | 03 Februari 2025 | Wawancara dengan peserta didik kelas IV MIS MIMA Salafiyah |  |
| 6. | 19 Februari 2025 | Validasi media pembelajaran <i>smart wardrobe</i> oleh wali kelas IV |  |
| 7. | 19 Februari 2025 | Pembagian <i>pretas</i> pada peserta didik kelas IV |  |
| 8. | 20 Februari 2025 | Penerapan media pembelajaran <i>smart wardrobe</i> di kelas IV dalam skala kecil dan <i>post test</i> |  |
| 9. | 26 Februari 2025 | Penerapan media pembelajaran <i>smart wardrobe</i> di kelas IV dalam skala besar, <i>post test</i> dan angket peserta didik |  |
| 10. | 10 Maret 2025 | Permohonan surat selesai penelitian |  |

Jember, 10 Maret 2025

Kepala Sekolah MIS MIMA
Salafiyah



Nur Hasyim, S.Pd.I

Lampiran 27: Surat Selesai Penelitian



**LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU CABANG KENCONG
MIS MIMA SALAFIYAH**

Jalan Keparjen No. 10 Dusun Kedunglangkap RT. 01 RW. 11 Kraton Kencong Jember 68167
Telepon 085336964266
Email : mimasalafiyah@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : B-13/Mis.13.32150/03/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nur Hasyim, S.Pd.I
NIP : 19680614 200501 1 002
Jabatan : Kepala Madrasah
Alamat : Dusun Kedung Langkap RT 04 RW 11 – Kraton – Kencong

Menerangkan dengan sebenarnya:

Nama : Ning Fashokha
NIM : 211101040048
Lembaga asal : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember
Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Waktu penelitian : 28 Januari – 26 Februari 2025

Bahwa yang bersangkutan telah selesai melaksanakan penelitian di MIS MIMA Salafiyah sehubungan dengan penyusunan skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Smart Wardrobe dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV di MIS MIMA Salafiyah Kraton Kencong Jember”

Demikian surat keterangan ini dibuat, dan di berikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sepenuhnya.

Jember, 10 Maret 2025
Kepala Madrasah
Nur Hasyim, S.Pd.I
NIP. 19680614 200501 1 002

Lampiran 28: Biodata Penulis

BIODATA PENULIS**Identitas Penulis**

Nama : Ning Fashokha
 NIM : 211101040048
 Tempat/Tgl Lahir : Jember, 22 September 2002
 Alamat : Dusun Panggul Mlati RT. 003 RW. 007, Desa Kepanjen, Kec. Gumukmas, Kab. Jember
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 E-mail : ningfashoka@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. TK Dewi Masyitoh Kedunglangkap : 2007-2009
2. MIMA Salafiyah Kraton Kencong : 2009-2015
3. MTS Ma'arif Nu Kencong : 2015-2018
4. MA Ma'arif Nu Kencong : 2018-2021
5. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember : 2021-2025