

**PENGEMBANGAN MEDIA *BAG BOX* PADA MATA PELAJARAN  
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) DI KELAS V  
SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH 01 TANGGUL - JEMBER**

**SKRIPSI**



Oleh:

**Fitria Qoriatul Habibah**

NIM. 212101040020

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

**PENGEMBANGAN MEDIA *BAG BOX* PADA MATA PELAJARAN  
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) DI KELAS V  
SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH 01 TANGGUL - 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 Ibtidaiyah



Oleh:

**Fitria Qoriatul Habibah**

NIM : 212101040020

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

**PENGEMBANGAN MEDIA *BAG BOX* PADA MATA PELAJARAN  
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) DI KELAS V  
SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH 01 TANGGUL - JEMBER**

**SKRIPSI**

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

Oleh:

**Fitria Qoriatul Habibah**

NIM : 212101040020

Disetujui Dosen Pembimbing:

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

NIP.198610022015031004

**PENGEMBANGAN MEDIA *BAG BOX* PADA MATA PELAJARAN  
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) DI KELAS V  
SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH 01 TANGGUL - JEMBER**

**SKRIPSI**

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

Hari: Selasa  
Tanggal: 24 Juni 2025

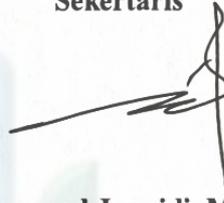
Tim Penguji

Ketua



Ahmad Winarno, M.Pd.I.  
NIP. 198607062019031004

Sekretaris



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

Anggota:

1. Dr. Gunawan, S.Pd.I., M.Pd.I.
2. Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I



Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

## MOTTO

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya: Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda semuanya, kemudian Dia Perlihatkan kepada para malaikat seraya berfirman, Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar! (Q.S. Al-Baqarah ayat 31)\*



---

\* Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Quran dan Terjemah Ediri Penyempurnaan 2019*, (Jakarta: Kementerian Agama, 2019), 6.

## PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. penulis persembahkan karya dan buah pikiran ini untuk :

1. Cinta pertama penulis yaitu Bapak Timbul Hariyono dan Ibu Siami. Terima kasih penulis ucapkan atas segala pengorbanan dan ketulusan yang diberikan. Meskipun bapak dan ibu belum sempat merasakan pendidikan dibangku perkuliahan, namun beliau senantiasa selalu memberikan yang terbaik, tak lelah untuk selalu mendo`akan, mengusahan, memberikan dukungan terbaik secara moral maupun finansial. Semoga dengan adanya skripsi ini dapat membuat bapak dan ibu lebih bangga. Besar harapan penulis semoga bapak dan ibu sehat selalu, panjang dan barokah umur dan juga bisa menyaksikan keberhasilan lainnya yang akan penulis raih dimasa yang akan datang.
2. Kepada kakak kandung dan kakak ipar penulis, Ria Wardaning Tyas Wulandari dan Ishaq Asvianto, terima kasih atas segala motivasi dan dukungan yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya hingga sarjana.
3. Kepada keponakan penulis, Azka Rafasya Ramadhani yang selalu menghibur dan selalu membuat penulis tersenyum selama proses penulisan skripsi yang cukup lelah ini.

## ABSTRAK

**Fitria Qoriatul Habibah, 2025:** “Pengembangan Media *Bag Box* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Di Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul - Jember.”

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, *Bag Box*, IPAS.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran, dan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan. Peranan media pembelajaran sangat penting dalam dunia pendidikan karena media merupakan salah satu penunjang keberhasilan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengembangkan media *bag box*. Media *bag box* ini digunakan guru untuk menjelaskan materi pada saat proses pembelajaran, dan menjadikan proses belajar mengajar lebih menyenangkan.

Dalam penelitian pengembangan ini terdapat rumusan masalah antara lain: (1) Bagaimana proses pengembangan media *bag box* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul - Jember. (2) Bagaimana kelayakan media *bag box* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul - Jember. (3) Bagaimana praktikalitas media *bag box* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul - Jember.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk menghasilkan produk media *bag box* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul - Jember. (2) untuk mengetahui kelayakan media *bag box* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul - Jember. (3) untuk mengetahui praktikalitas media *bag box* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul - Jember.

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. yang terdiri dari lima tahapan yaitu: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementasi*, dan *Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Sedangkan subjek dalam penelitian ini merupakan peserta didik kelas VF SD Muhammadiyah 01 Tanggul.

Hasil penelitian dan pengembangan media ini menunjukkan bahwa (1) proses pengembangan media *bag box* menggunakan model ADDIE. pertama *Analysis*, pada tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu analisis kebutuhan dan juga analisis materi. Ke dua *Design*, yang terdiri dari tiga tahapan yaitu menentukan materi, menyesuaikan materi dengan media dan menyusun kerangka media. Ke tiga *Development* pada tahap ini dilakukan pembuatan produk kedalam bentuk nyata, validasi produk yang dilakukan oleh 3 validator dan revisi. Ke empat *Implementation* pada tahap implementasi dilakukan dengan dua kali uji coba yaitu skala kecil dan skala besar. dan ke lima *Evaluation* evaluasi dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk. (2) Hasil kelayakan *bag box* dihasilkan dari angket yang diberikan kepada 3 validator ahli yang memperoleh presentase rata-rata 93,47% dapat dinyatakan valid dan dapat diterapkan pada proses pembelajaran. (3) berdasarkan hasil praktisitas yang didapatkan dari angket respon peserta didik maka diperoleh presentase rata-rata 94,50% dengan kategori sangat praktis.

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirohmannirohiim*, Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan penulis kesempatan dan kekuatan untuk tetap berada di titik ini, tidak lupa pula sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladan bagi kita semua, semoga kita semua mendapatkan syafa`atnya kelak di hari kiamat. Dengan mengucapkan *Alhamdulillahillobbil`alamin* penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Media *Bag Box* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Di Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 tanggul - Jember”** sebagai persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada program strata satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Khas Jember.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan, dukungannya serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ucapkan beribu terimakasih atas bantuan semua pihak, dan secara khusus penulis menyebutkan beberapa sebagai berikut:

1. Bapak Prof. Dr. Hepni, S.Ag., MM., CPEM, selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan yang memadai kepada penulis selama menuntut ilmu.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu`is, S.Ag., M.Si, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan persetujuan pada skripsi ini.

3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I selaku ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah bekerja keras melakukan pengembangan terhadap jurusan dan mewujudkan lulusan yang professional.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M. Pd.I, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mendukung dan memberikan kemudahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
5. Ibu Asmi Faiqatul Himmah, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dosen Pendamping Akademik yang tanpa letih membimbing, memberi arahan serta nasihat dan juga motivasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan terbaik serta mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini.
7. Segenap Dosen PGMI UIN Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah banyak sekali memberikan penulis pengalaman hidup serta motivasi sehingga dapat menerima banyak pelajaran berharga dan juga hal baru didalam kehidupan penulis.
8. Hj. Nur Sabaha, S.Th.I., M.Pd.I. selaku kepala sekolah SD Muhammadiyah 01 Tanggul yang telah memberikan izin serta membantu dan memfasilitasi dalam pelaksanaan penelitian.
9. Ustdh. Nafa Rezqiyah Syariefatul Jannah, S.Pd. Wali kelas VF yang telah memberikan izin kepada peneliti dalam melakukan pelaksanaan penelitian dikelas V.

10. Ustd. Ibnu Jihad Al Adzim, S.Pd selaku guru mata pelajaran IPAS kelas V SD Muhammadiyah 01 Tanggul yang telah banyak membantu penulis dalam memperoleh data dan juga memberikan informasi terkait penelitian ini.
11. Seluruh siswa kelas VF SD Muhammadiyah 01 Tanggul yang telah bersedia menjadi objek dalam penelitian ini.
12. Seluruh sanak saudara yang senantiasa memberikan do`a serta dukungan untuk penulis dalam menyelesaikan jenjang perkuliahan.
13. Kepada M. Mirza Hafif Nurfatoni yang telah berkontribusi dalam banyak hal saat penulisan skripsi ini, yang senantiasa menjadi tempat bagi penulis untuk berkeluh kesah. Terima kasih untuk waktu, tenaga, dukungan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ini.
14. Teruntuk Annisah Dwi, Nur Komaria, Ummu Azizah, Iga Fira, Ismi Azizah, Lailiyah Dwi, Iffah Fahma dan Ainun Cahya, teman terbaik penulis yang selalu memberi motivasi dan semangat yang luar biasa terima kasih telah menjadi teman terbaik yang bahkan seperti saudara.
15. Keluarga besar PGMI khususnya kelas D2 serta teman-teman, sahabat yang telah memberikan semangat, dukungan dan juga bantuan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
16. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang mana telah banyak membantu memberikan do`a, demi kelancaran dan keberhasilan penyusunan skripsi ini.

17. Terakhir kepada diri sendiri, terimakasih sudah sampai dititik ini. Terimakasih telah bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga mampu dan diberikan kesempatan untuk melanjutkan pendidikan lebih tinggi.

Penulis meyakini bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan peneliti telah berusaha semampu mungkin memberikan yang terbaik untuk terwujudnya skripsi ini, namun pada akhirnya akan tampak juga kekuarangan didalamnya sebagai keterbatasan penulis.

Demikian, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan juga kepada pembaca umumnya. Semoga Allah berkenan melimpahkan balasan yang berlipat ganda atas bantuan yang telah diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Aamiin, Aamiin Yarobbal `Alamin.

Jember, 20 Mei 2025

Penulis.

**Fitria Qoriatul Habibah**  
NIM : 212101040020



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	10
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	10
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan .....	11
E. Pentingnya penelitian dan pengembangan .....	12
F. Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan .....	14
G. Definisi Istilah atau Definisi Oprasional .....	15
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>18</b>
A. Kajian Terdahulu.....	18
B. Kajian Teori.....	36

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>53</b>
A. Model Penelitian dan pengembangan.....	53
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	55
C. Uji Coba Produk.....	61
D. Desain Uji Coba .....	62
1. Subjek Uji Coba .....	63
2. Jenis Data .....	64
3. Instrumen Pengumpulan Data .....	65
4. Teknik Analisis Data.....	70
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGA .....</b>	<b>75</b>
A. Profil Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah 01 Tanggul .....	75
B. Penyajian Data Uji Coba dan Analisis Data.....	85
C. Analisis Data .....	114
D. Revisi Produk .....	119
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN .....</b>	<b>125</b>
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi .....	125
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk .....	138
C. Kesimpulan.....	140
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>143</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>149</b>
<b>BIODATA PENULIS .....</b>	<b>185</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu .....	27
Tabel 2.2 Gambar dan kelemahan media pada penelitian terdahulu.....	32
Tabel 3.1 Instrumen kriteria penilaian ahli media.....	67
Tabel 3.2 Instrumen kriteria penilaian ahli materi .....	68
Tabel 3.3 Intrumen penilaian ahli pembelajaran .....	69
Tabel 3.4 Intrumen penilaian peserta didik .....	69
Tabel 3.5 Kategori Skor penilaian skala likert .....	71
Tabel 3.6 Krteria presentase penilaian .....	73
Tabel 3.7 Kriteria penilaian respon peserta didik.....	74
Tabel 4.1 Priodesasi kepala sekolah SD Muhammadiyah 01 Tanggul .....	80
Tabel 4.2 Nama peserta didik kelas VF .....	81
Tabel 4.3 Alat dan bahan pembuatan media <i>bag box</i> .....	94
Tabel 4.4 Hasil validasi ahli materi.....	103
Tabel 4.5 Hasil validasi ahli media .....	105
Tabel 4.6 Hasil validasi ahli pembelajaran .....	107
Tabel 4.7 Komentar dan saran .....	114
Tabel 4.8 Hasil validasi .....	116
Tabel 4.9 Data respon peserta didik.....	117

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE .....	55
Gambar 3. 2 Media pembelajaran <i>bag box</i> .....	59
Gambar 4.1 Materi seperti apakah budaya daerahku .....	88
Gambar 4.2 Referensi buku IPAS dan buku pedoman guru .....	90
Gambar 4.3 Sketasa desain media pembelajaran <i>bag box</i> .....	91
Gambar 4.4 Alat dan bahan pembuatan media <i>bag box</i> .....	94
Gambar 4.5 Pengukuran dan pemotongan infraboard.....	95
Gambar 4.6 proses perakitan media .....	96
Gambar 4.7 desain media dengan aplikasi canva.....	96
Gambar 4.8 gambar <i>popup-book</i> setelah dirakit .....	97
Gambar 4.9 desain materi pembelajaran dengan aplikasi canva.....	97
Gambar 4.10 materi warisan budaya .....	98
Gambar 4.11 desain permainan ular tangga .....	99
Gambar 4.12 permainan ular tangga .....	99
Gambar 4.13 pembuatan kotak.....	100
Gambar 4.14 papan <i>reward (reward card)</i> .....	100
Gambar 4.15 desain barcode dengan aplikasi canva.....	101
Gambar 4.16 barcode link vidio pembelajaran .....	101
Gambar 4.17 Hasil akhir produk media <i>bag box</i> .....	102
Gambar 4.18 kegiatan uji coba skala kecil.....	109
Gambar 4.19 kegiatan uji coba skala besar .....	110

Gambar 4.20 pengenalan media <i>bag box</i> .....	111
Gambar 4.21 Penggunaan <i>popup book</i> .....	111
Gambar 4.22 pemindaian barcode scanner.....	112
Gambar 4.23 bermain ular tangga pengetahuan .....	112
Gambar 4.24 Pengisian angket oleh peserta didik .....	113
Gambar 4.25 Pengisian angket oleh peserta didik .....	118
Gambar 4.26 Tampilan media <i>bag box</i> Sebelum direvisi .....	119
Gambar 4.27 Tampilan media <i>bag box</i> setelah direvisi .....	120
Gambar 4.28 Strap tali tas yang telah direvisi.....	121
Gambar 4.29 Media Sebelum Di revisi .....	121
Gambar 4.30 Media Setelah Di revisi .....	122
Gambar 4. 31 Poin Ular Tangga Sebelum Direvisi.....	122
Gambar 4.32 Poin ular tangga setelah direvisi .....	123
Gambar 4.33 Poin ( <i>Reward</i> ) Sebelum Direvisi.....	123
Gambar 4.34 Poin ( <i>Reward</i> ) setelah direvisi.....	124

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting dalam hidup seseorang, karena dengan pendidikan seseorang akan membentuk karakter kepribadiannya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan diartikan sebagai sebuah proses untuk merubah sikap dan juga perilaku seseorang ataupun kelompok dalam rangka mendewasakan seseorang. Begitu juga yang tertera dalam UU SIDIKNAS No.20 tahun 2003 menjelaskan bahwa:

“Pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan dengan sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran supaya peserta didik dapat aktif dalam mengembangkan potensi yang ada dalam diri, kepridadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan juga keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya sendiri dan masyarakat.”<sup>1</sup>

Pendidikan merupakan usaha pengembangan setiap individu mulai dari bakat minat dan juga rekayasa keadaan lingkungan pembelajaran yang terencana. Pendidikan adalah kebutuhan penting yang bersifat wajib bagi setiap individu mulai dari anak-anak sampai orang dewasa baik laki-laki maupun perempuan. Sebagaimana hadist yang diriwayatkan oleh Ibnu Majah:

---

<sup>1</sup> Siti Yumnah, Fatikh Inayatur Rohma, Rahadi, Dkk, “*Bunga Rampai Psikologi Pendidikan*” (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2022), 19.

قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ  
 طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَوَاضِعُ الْعِلْمِ عِنْدَ غَيْرِ أَهْلِهِ كَمُقَدِّدِ الْحَنَّا زَيْرِ  
 الْجَوْهَرِ وَاللُّؤْلُؤِ وَالذَّهَبِ

Artinya: “Rasulullah Shallallahu`alaihi Wasallam bersabda: Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim. Dan bagi orang yang meletakkan ilmu bukan pada ahlinya, seperti seseorang yang mengalungkan mutiara, intan dan emas ke leher babi” (HR. Ibnu Majah).

Hadist diatas dimaknai dengan setiap orang muslim ataupun muslimah harus mencari ilmu yang bermanfaat dan sebaik-baik ilmu. Apabila ilmu yang diperoleh atau didapatkan tidak ditempatkan pada tempatnya maka ilmu yang diperolehnya tidak akan membawa manfaat bagi dirinya.<sup>2</sup>

Pendidikan berfungsi sebagai modal utama dalam kehidupan untuk dapat berkembang menyesuaikan dengan keadaan lingkungannya. Sehingga setiap individu dapat berperan sebagai sumber daya manusia (SDM) yang bisa memanfaatkan, menguasai pengetahuan, dan juga teknologi. Pendidikan yang diajarkan kepada setiap individu harus diberikan sedini mungkin karena dengan pendidikan akan menjadikan setiap individu yang lebih baik dan bagitupun sebaliknya.<sup>3</sup>

Didalam Al-Qur`an juga dijelaskan bahwa pendidikan merupakan amanah yang Allah berikan kepada ummatnya untuk mengembangkan potensi yang telah dianugerahkan kepada kita berupa kehidupan. Dimana manusia yang awalnya tidak mengetahui apa-apa hingga menjadi pribadi

<sup>2</sup> Nurlia Putri Darani, “Kewajiban Menuntut Ilmu dalam Perspektif Hadist,” *Jurnal Riset Agama* 1, no.1 (2021): 138-139, <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jra/article/view/14345>

<sup>3</sup> Ivan Fajri, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 1 Trusmi Kulon” (Skripsi, UNISSULA, 2023), 1.

yang memiliki kesadaran dan kemampuan untuk berfikir. Sebagai mana yang telah dijelaskan dalam Al-Qur`an surat An Nahl ayat 78:

بِسْمِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
 اَسْمَ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئاً وَجَعَل لَّكُمْ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ  
 وَالْأَفْئِدَةَ

Artinya : “Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang. Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Allah memberimu pendengaran, pengelihatan dan hati. (Q.S. An-Nahl: 78)”<sup>4</sup>.

Dari ayat diatas dapat disimpulkan bahwa manusia yang dilahirkan kemuka bumi ini dalam keadaan tidak mengetahui apapun atau dalam keadaan kosong tanpa pengetahuan. Oleh karena itu Allah telah menganugrahkan pendengaran, pengelihatan dan juga hati untuk dapat belajar dan juga berkembang menuju kehidupan yang lebih baik, melalui pendidikan yang ada.

Sebelum perubahan kurikulum dari K13 menjadi Kurikulum merdeka mata pelajaran IPA dan IPS masih terpisah. Adanya perubahan kurikulum dimulai sejak tahun 2020, dan pada 22 juni 2022 ditetapkan keputusan menteri pendidikan kebudayaan, riset dan tekhnologi no.262/M/2022 yaitu tentang perubahan keputusan mentri no. 56/M/2022 tentang pedoman penerapan Kurikulum. Dan pada saat itulah mata pelajaran IPA dan IPS disederhanakan menjadi satu pelajaran yang disebut mapel IPAS. Didalam kurikulum SD/MI Ilmu Pengetahuan Alam dan

---

<sup>4</sup> Kementrian Agama RI, *Al-Qur`an Tajwid dan Terjemah dilengkapi Dengan Asbabun Nuzul dan Hadist Sahih*, (Bandung: Sy9ma exagrafika, 2010), 275.

Sosial (IPAS) menjadi salah satu mata pelajaran wajib yang harus diberikan kepada siswa.<sup>5</sup>

Mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) dalam kurikulum merdeka merupakan jenis pembelajaran aktif, dimana pembelajaran aktif secara langsung akan melibatkan peserta didik untuk mencari dan juga mengembangkan pengetahuannya. Tujuan pembelajaran IPAS sendiri yaitu untuk meningkatkan potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik dan juga pengembangan yang dimilikinya.<sup>6</sup>

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu yang mempelajari tentang kehidupan makhluk hidup dan juga benda mati yang ada di alam semesta beserta interaksinya, dan juga mempelajari kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Secara keseluruhan, ilmu pengetahuan dapat didefinisikan sebagai gabungan dari berbagai macam pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan mempertimbangkan sebab dan akibat.<sup>7</sup>

Kedudukan Mata pelajaran IPAS dalam dunia pendidikan sangat besar manfaatnya karena secara tidak langsung dapat mempermudah peserta didik untuk mengembangkan dan juga membekali

---

<sup>5</sup> Suhelayati, Syamsiah Z, Ima Rahmawati Dkk., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)* (Yayasan Kita Menulis, 2023), 1-2.

<sup>6</sup> Muhammad Swignyo Prayogo, Cowima Fanza M., Nadiatul, M., dkk "Penerapan Alat Peraga Pernafasan Pembelajaran IPAS Pada Siswa Kelas V SD Watuwungkuk Dringu Probolinggo," *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 2, no.2 (2024), 43. [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=vdffUkEAAAAJ&csta-rt=20&pagesize=80&citation\\_for\\_view=vdffUkEAAAAJ:HDshCWvjkBEC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=vdffUkEAAAAJ&csta-rt=20&pagesize=80&citation_for_view=vdffUkEAAAAJ:HDshCWvjkBEC)

<sup>7</sup> Aminatul Masrifah, Sai`Datum Munirah, Alvia Ratu C, Dkk, *Media Interaktif Pembelajaran IPAS* (Cahaya Ghani Recovery: Semarang, 2023), 86.

pengetahuannya. Dalam kurikulum merdeka saat ini diharapkan bagi peserta didik untuk lebih memahami karakter bukan hanya teori dan juga pengetahuan, karena pada dasarnya mata pelajaran IPAS sangatlah mudah, akan tetapi banyak dari peserta didik yang umumnya masih kesulitan dalam memahami proses pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan bimbingan dari guru agar materi yang diajarkan selama proses pembelajaran mudah untuk difahami oleh peserta didik. dalam hal ini sebagai guru harus menunjang pembelajaran agar lebih efektif dan efisien dengan membutuhkan media yang cocok salah satunya dalam mata pelajaran IPAS.<sup>8</sup>

Pada proses pembelajaran seorang guru harus menunjang pembelajaran agar lebih terarah dan lebih efisien. Mengingat seorang guru berperan penting dalam dunia pendidikan maka proses belajar mengajar harus diciptakan secara menyenangkan agar peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang diinginkan.<sup>9</sup> Untuk membuat suasana belajar yang menyenangkan guru harus melakukan upaya pembelajaran yang bervariasi salah satunya dengan menggunakan media yang kreatif dan inovatif.

Media pembelajaran adalah alat (benda) yang digunakan oleh seorang guru untuk menyalurkan materi pembelajaran kepada penerima

---

<sup>8</sup> GM. Rizka Zannah Ria, "Pengembangan Media *Culture Box* (Kotak Kebudayaan) Pada Materi Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas IV Disekolah Dasar Swasta Plusal-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023" (Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, 2023), 4.

<sup>9</sup> Rinja Efendi dan Delita Gustriani, *Manajemen Kelas Sekolah Dasar* (Pasuruan: CV Penerbit Qiara Media, 2020), 22.

(peserta didik) dalam proses pendidikan. Hamka berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu baik berupa fisik ataupun non fisik yang secara sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Tafonao, juga berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan guru untuk mentransfer pesan kepada peserta didik, sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian dan juga minat belajar siswa.<sup>10</sup> Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran, dan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti di SD Muhammadiyah 01 Tanggul bersama Ustdh. Nafa Rezqiyah Syariefatul Jannah, S.Pd. selaku guru mata pelajaran IPAS sekaligus wali kelas VF Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul mengungkapkan bahwasannya:

“biasanya pada saat pembelajaran saya hanya memanfaatkan papan tulis buku paket IPAS sama LKPD mbak. Untuk metodenya saya biasanya ceramah.”<sup>11</sup>

Sedangkan hasil wawancara kedua yang dilakukan bersama guru mapel IPAS yaitu ustd Ibnu Jihad Al Adzim, S.Pd pada tanggal 11 April 2025 yang menyatakan bahwa:

---

<sup>10</sup> Septy Nurfadhillah dan 4A PGSD Unmuh Tangerang tahun 2021 “*Media Pembelajaran*” (Jawa Barat: CV Jejak, 2021), 13.

<sup>11</sup> Nafa Rezqiyah Syariefatul Jannah, diwawancari oleh penulis, Tanggul, 5 Juli 2024.

“iya mbak, pada pelajaran IPAS terkhusus pada pengetahuan sosialnya saya tidak menggunakan media dikarenakan saya juga bingung menggunakan media apa karena isi dari mata pelajaran IPS membahas tentang sejarah yang saya sendiri hanya berpacu pada buku paket. Dan metode yang saya gunakan pada saat pembelajaran yaitu metode ceramah atau bercerita. Penggunaan media hanya saya gunakan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam seperti contoh pada materi magnet, perubahan cuaca, sifat cahaya lain sebagainya.”<sup>12</sup>

Dan untuk hasil wawancara bersama salah satu murid kelas V yang saya wawancarai yaitu anada Bilqis Izzatunnisa yang mengungkapkan bahwa:

“iya kak suka, untuk pelajaran IPAny tapi kalau pelajaran IPSnya kurang suka soalnya usthd kalau ngajar IPSnya cuma cerita sama biasanya hanya mengerjakan soal yang ada dibuku. Jadi biasanya saya dan teman-teman kadang bosan saat pembelajaran. Tapi kalok ada media kayak pelajaran IPA enak solanya kadang-kadang kita bisa monoton, bisa main terus bisa praktek juga.”<sup>13</sup>

Adapun permasalahan yang terjadi diatas, maka peneliti ingin berinovasi dalam membuat media yang dapat membantu guru dan peserta didik untuk memahami materi pelajaran dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media yang dapat diterapkan pada mapel IPAS yaitu media *bag box*.

Media pembelajaran *bag box* yang akan dikembangkan oleh peneliti berfokus pada materi “Seperti Apakah Budaya Daerahku”. Media *bag box* memiliki karakteristik yang berbeda dengan media pembelajaran pada umumnya. Media pembelajaran *bag box* ini didesain menyerupai tas dimana *bag box* memiliki tinggi 40 cm, lebar 37 cm dan lebar tas bagian

<sup>12</sup> Ibnu Jihad Al-Adzim, diwawancarai oleh Penulis, Tanggul 11 April 2025

<sup>13</sup> Bilqis Izzatunnisa, diwawancarai oleh peneliti, Tanggul 11 April 2025.

tengah 15 cm. Bahan utama yang digunakan yaitu *infraboard*, dimana *infrabord* ini memiliki sifat anti air, tahan lama dan juga kuat. Media pembelajaran *bag box* ini terdiri dari berbagai macam komponen diantaranya *pop-up book*, *barcode* video pembelajaran, permainan ular tangga pengetahuan dan poster gambar. Komponen tersebut akan memberi kesan belajar yang menyenangkan bagi peserta didik yang menjadikan peserta didik antusias dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Inda Purnama, Wahyu Kurniati Asri dan Laelah Azizah bahwasannya media pembelajaran *mystery bag* memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kosa kata pada peserta didik.<sup>14</sup> Dari penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *mystery bag* dapat dijadikan sebagai salah satu solusi dalam sebuah permasalahan didalam dunia pendidikan. Dimana media ini dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dan menjadikan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Pemilihan lembaga Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul yang terletak di Jl. Teratai no. 21 Tanggul Kulon, Kec. Tanggul, Kab. Jember. Dipilih karena beberapa pertimbangan yang berkaitan dengan permasalahan nyata yang terjadi dilapangan. Hal ini didasarkan pada hasil observasi yang ditemukan bahwasannya adanya beberapa permasalahan

---

<sup>14</sup> Inda Purnama, Wahyu Kurniati Asri, dan Laelah Azizah, "Media Pembelajaran *Bag box* Terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahaasa Jerman" *Indonesian Jurnal Of Pedagogical and Sciences* 1, no.2 (2022) <https://ojs.unm.ac.id/ijpss/article/view/37389>

yang terjadi diantaranya kurangnya minat belajar peserta didik terhadap pelajaran IPAS, kurangnya media interaktif untuk menunjang pembelajaran, dan juga terbukanya sekolah terhadap penerapan media pembelajaran baru yang kreatif dan inovatif sebagai solusi dari permasalahan yang terjadi di lembaga khususnya di kelas V SD Muhammadiyah 01 Tanggul – Jember.<sup>15</sup>

Dan pada penelitian ini, alasan peneliti memilih kelas V sebagai subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V telah memiliki tingkat kemampuan membaca, memahami dan menulis yang lebih matang dari pada kelas dibawahnya yaitu peserta didik kelas I, II, III, dan IV. Di SD Muhammadiyah 01 Tanggul terdapat 6 kelas untuk tingkatan kelas V, yang mana terdiri dari rombel kelas A, B, C, D, E, dan F. Namun peneliti lebih terfokus pada rombel kelas VF atau kelas intensif, dikarenakan menurut saran dan hasil pengamatan peneliti, kelas V F merupakan kelas dengan lingkungan belajar yang kondusif, dan memiliki kemampuan akademik yang lebih stabil sehingga memudahkan peneliti untuk menerapkan media pembelajaran dan materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan uraian dan permasalahan yang terdapat dilatar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk mengangkat judul penelitian

---

<sup>15</sup> Observasi di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul – Jember, 11 April 2025

**“Pengembangan Media *Bag Box* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Di Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 tanggul - Jember”**

**B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang permasalahan diatas, adapun rumusan masalah dari penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan media *bag box* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 tanggul - Jember” adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media *bag box* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 tanggul - Jember?
2. Bagaimana kelayakan media *bag box* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 tanggul – Jember?
3. Bagaimana praktikalitas media *bag box* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 tanggul – Jember?

**C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah sebagai :

1. Untuk mendeskripsikan dan mengetahui bagaimana proses pengembangan media *bag box* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan

Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 tanggul – Jember.

2. Untuk mengetahui kelayakan media *bag box* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 tanggul – Jember.
3. Untuk mengetahui praktikalitas media *bag box* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 tanggul – Jember.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dari pengembangan media *bag box* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul - Jember, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *bag box* merupakan media pembelajaran berbentuk tas yang bermuatan mata pelajaran IPAS kelas V.
2. Media pembelajaran *bag box* didesain berbentuk tas kotak yang terbuat dari *infraboard* yang memiliki sifat ringan, mudah dibentuk, kuat, tahan lama dan anti air.
3. Media pembelajaran *bag box* didesain dengan tinggi 40 cm, lebar 37 cm dan lebar tas bagian tengah 15 cm.
4. Media pembelajaran *bag box* berisikan *pop-up book*, permainan ular tangga, gambar poster, *reward*, dan *barcode* vidio

pembelajaran yang mencakup materi seperti apakah budaya daerahku.

5. Media pembelajaran *bag box* ini diperuntukkan bagi guru mapel IPAS sebagai alat bantu pada saat proses belajar mengajar.
6. Media pembelajaran *bag box* dapat menarik perhatian peserta didik untuk mempelajari pelajaran IPAS khususnya pada ilmu pengetahuan sosial.
7. Media pembelajaran *bag box* ini ditujukan untuk peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 01 Tanggul – Jember.

Spesifikasi produk *Bag box* bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul - Jember

#### **E. Pentingnya penelitian dan Pengembangan**

Pada kegiatan belajar mengajar, media adalah salah satu penunjang utama keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Secara tidak langsung media membantu peserta didik agar memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Dengan begitu, pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih bervariasi, tidak membosankan dan tidak hanya berpaku kepada buku dan juga penjelasan dari guru. Dengan mengembangkan media *bag box* yang menarik, kreatif, inovatif dan juga menyenangkan, maka peserta didik akan menjadi lebih bersemangat dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media *Bag box* ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Sebagai alat untuk menunjang pembelajaran agar menjadi lebih baik lagi dan lebih efektif.
- b. Menjadi alat (media) pebelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat membantu guru dalam menjelaskan materi.
- c. Meningkatkan kualitas pembelajaran didalam kelas.

2. Bagi Peserta didik

- a. Mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.
- b. Meningkatkan semangat peserta didik dalam pembelajaran (adanya media *Bag box* menjadikan proses belajar tidak monoton).
- c. Menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

3. Bagi Peneliti

- a. Menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad siddiq Jember (UIN KHAS Jember).
- b. Menambah keterampilan dan pengalaman peneliti untuk membuat media pembelajaran yang lebih baik.
- c. Menambah pengalaman peneliti untuk bekal terjun kedalam dunia pendidikan.
- d. Melengkapi syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

#### 4. Bagi UIN Kiai Achmad Shiddiq Jember

- a. Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menambah literature mengenai pengetahuan bahan ajar berupa media pembelajaran.

### F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pada bagian ini membahas mengenai asumsi dan juga keterbatasan produk yang akan dibuat. Adapun asumsi dan keterbatasan tersebut adalah sebagai berikut:

#### 1. Asumsi Penelitian

- a. Media *bag box* diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi seperti apakah budaya daerahku mengenai warisan budaya Indonesia.
- b. Media *bag box* diharapkan dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam proses belajar khususnya pada mapel IPAS materi seperti apakah budaya daerahku.

#### 2. Keterbatasan penelitian

- a. Keterbatasan pengembangan media pembelajaran *bag box* yaitu media ini hanya digunakan untuk peserta didik kelas V sekolah dasar.
- b. Media pembelajaran *bag box* hanya dapat diterapkan pada mata pelajaran IPAS materi seperti apakah budaya daerahku.

## G. Definisi Istilah

Difinisi istilah berisikan tentang istilah kunci yang digunakan dalam penelitian. Definisi istilah diambil dari literatur yang relevan atau dapat dapat dirumuskan oleh peneliti sesuai dengan penggunaan istilah dalam konteks penelitian yang digunakan.<sup>16</sup> Pada bagian ini menyajikan tentang definisi istilah pada penelitian yang berjudul “Pengembangan media *bag box* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 tanggul - Jember” adapun definisi istilah dari judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Pengembangan

Pengembangan merupakan sebuah proses menciptakan sesuatu yang baru atau dapat juga diartikan dengan mengembangkan kembali produk yang sudah ada untuk memperbaiki kualitasnya menjadi lebih baik. Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *bag box*.

### 2. Media Pembelajaran *bag box*

Media pembelajaran *bag box* merupakan media pembelajaran berupa tas kotak di mana di dalam tas tersebut terdapat beberapa komponen seperti *pop-up book* berisikan materi pelajaran, permainan ular tangga pengetahuan, *barcode* link video pembelajaran dan juga poster yang akan menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih efektif, menyenangkan dan tidak membosankan. Komponen tersebut

---

<sup>16</sup> Asep Deni, Fatkhur Rohman A, Agus Nur Rofik dkk etodologi Penelitian Bisnis (Batam : Candikia mulia mandiri, 2024), hal,3.

disesuaikan dengan mata pelajaran IPAS materi seperti apakah budaya daerahku.

### 3. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang menggabungkan konsep dasar dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Mata pelajaran IPAS ini mendalami tentang makhluk hidup (kehidupan manusia) dan juga benda mati yang ada di muka bumi ini beserta interaksinya. Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada materi seperti apakah budaya daerahku.

### 4. Seperti Apakah Budaya Daerahku

Materi pelajaran seperti apakah budaya daerahku merupakan materi tingkat SD/MI kelas V yang terdapat pada bab 7 topik A. materi ini mencakup tentang topik yang berkaitan aspek sosial, budaya, dan kehidupan masyarakat.

Dengan demikian yang dimaksud dengan pengembangan media *bag box* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS khususnya pada materi seperti apakah budaya daerahku yang didesain dan dikembangkan menggunakan *infraboard* yang memiliki sifat tahan lama tidak mudah rapuh, anti air dan ringan karena berbahan material yang baik. Media *bag box* didesain berbentuk tas dengan tinggi 40 cm, lebar 37 cm dan lebar tas bagian tengah 15 cm, yang mana didalamnya



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, akan dijelaskan beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan tentang media pembelajaran *Bag box*. Adapun beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan judul penelitian yang akan dilakukan, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Inda Purnama, Wahyu Kurniati Asri, Laelah Azizah dalam artikelnya pada tahun (2022) dengan judul “Media Pembelajaran *Mystery Bag* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman”<sup>17</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh positif dan signifikannya penggunaan media pembelajaran *mystery bag* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman di kelas X SMA Negeri 15 Makasar. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Quasi Eksperimental Design* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Subjek pada penelitian ini terdiri dari dua kelas, kelas X MIPA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X MIPA 2 sebagai kelas kontrol.

Hasil dari penelitian ini adalah Penggunaan media pembelajaran *Mystery Bag* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas

---

<sup>17</sup> Inda Purnama., Wayu Kurniati A., Laelah Azizah “Media Pembelajaran *Mystery bag* Terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Jerman” *Indonesian Journal Of Pedagogical and Social Sciences* 1 no, 2 (2022), 266. <https://ojs.unm.ac.id/ijps/article/view/37389/17316>

X SMA Negeri 15 Makassar dinyatakan berpengaruh positif. Hal tersebut dapat dilihat dari pemerolehan data hasil uji Independent Sample *T-test* yang menunjukkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3.165 > 1.99547$  dan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) yaitu  $0.002 < 0.05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Adapun selisih rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yaitu sebesar 19.43. sedangkan pada kelas kontrol selisih rata-rata *pretest* dan *post test* yaitu sebesar 16.89 setelah diberikan perlakuan.<sup>18</sup>

Adapun persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu peneliti sama-sama menggunakan *Mystery Bag* sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk meneliti. Sedangkan perbedaan penelitian ini terletak pada metode penelitian yang digunakan, pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian R&D. Perbedaan selanjutnya ini peneliti memilih bahasa Jerman sebagai bahan penelitian sedangkan penelitian yang akan dilakukan memilih mapel IPAS. Dan pada subjek penelitian penelitian ini dilakukan dikelas X SMA Negeri Makasar sedangkan penelitian yang akan dilakukan pada kelas V SD.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Anna Kartika Wahyuningrum, dan Linda Dwiyanti dalam artikelnya pada tahun (2022) dengan judul

---

<sup>18</sup> Purnama, 266.

“Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif *Mystery Box* Untuk Perkembangan Anak Dalam Mengenal Huruf”<sup>19</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal huruf melalui penggunaan media pembelajaran yang akurat pada anak TK yang mengalami kendala saat proses belajar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Untuk pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi beserta teknik analisis data dengan triangulasi data. Subjek penelitian ini adalah empat anak usia 4 sampai 5 tahun.

Hasil dari penelitian ini bahwa dengan adanya media APE *mystery box* dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf pada usia 4-5 tahun dengan signifikan. Kegiatan yang dilakukan yaitu mengenal huruf abjad a-z dan menyusun kata.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada metode. Pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode R&D (*Research and Development*). Perbedaan yang selanjutnya yaitu pada media yang digunakan pada penelitian ini media yang digunakan berupa

---

<sup>19</sup> Anna Kartika W., Linda Dwiyantri “Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif *Mystery Box* Untuk Perkembangan Anak Dalam Mengenal Huruf” *SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* 5 (2022). 6  
<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1908>

*mystery box* sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan berupa media *bag box*. Untuk perbedaan yang terakhir yaitu terletak pada subjek penelitian, pada penelitian ini subjek yang diteliti yaitu peserta didik berusia 4-5 tahun sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah siswa kelas V.<sup>20</sup>

3. Penelitian yang dilakukan oleh Anisa Kartika Sari dalam skripsinya pada tahun (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Mata Pelajaran PKN SD Untuk Kelas IV SD Negeri 4 Kalisari”<sup>21</sup>

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik SD. Adapun variabel pada penelitian ini meliputi validasi media, validasi materi, validasi guru, respon peserta didik dan tes hasil belajar

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran visual kotak penerapan nilai-nilai pancasila berbasis permainan monopoli efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan nilai yang diperoleh 3 validator yang menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh nilai 91,66% dengan kategori sangat layak, pada uji kepraktisan dari guru dan peserta didik 92,82% dengan kategori praktis, sedangkan perbedaan nilai hasil belajar *pre-test* 59% dengan

---

<sup>20</sup> Wahyuningrum, 1.

<sup>21</sup> Anisa Kartika Sari, “Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kotak Penerapan Nilai-nilai Pancasila Dalam Mata Pelajaran PKN SD Untuk Kelas IV SD Negeri 4 Kalisari” (Skripsi, UNISSULA, 2023), V.

kategori cukup efektif dan *post-test* 84% kategori efektif dengan signifikansi 0,01.<sup>22</sup>

Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*). Sedangkan perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada media penelitian ini mengembangkan media visual kotak yang berbasis permainan monopoli sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan mengembangkan media pembelajaran berupa *bag box*, subjek pada penelitian, subjek penelitian pada penelitian ini yaitu siswa SD sedangkan subjek pada penelitian yang akan dilakukan yaitu peserta didik kelas V SD. Dan perbedaan yang terakhir terletak pada materi pelajaran pada penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Pkn materi penerapan nilai-nilai pancasila sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan berfokus pada mata pelajaran IPAS materi Seperti Apakah Budaya Daerahku.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Harirotun Nisa pada skripsinya tahun (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Box* Pada Pelajaran IPAS Kelas IV Materi Kegiatan Ekonomi Di Indonesia

---

<sup>22</sup> Anisa Kartika Sari, “Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kotak Penerapan Nilai-nilai Pancasila Dalam Mata Pelajaran PKN SD Untuk Kelas IV SD Negeri 4 Kalisari” (Skripsi, UNISSULA, 2023), V.

Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”<sup>23</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk memotivasi siswa dalam belajar, untuk memahami materi pembelajaran secara optimal, dan juga menciptakan pembelajaran agar tidak membosankan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu (*analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*). Subjek dari penelitian ini peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli Tahun Pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 20 siswa.

Hasil dari penelitian ini di sesuaikan dengan rumusan masalah sebagai berikut: 1. Menghasilkan media pembelajaran *Magic Box* Pada Pelajaran IPAS Materi Kegiatan Ekonomi Di Indonesia. Dan untuk siswa Sekolah Dasar bisa dilihat dari analisis kebutuhannya dan pengembangan produk sehingga terciptalah sebuah produk yang meningkat proses pembelajaran. Dengan begitu Peserta didik dapat berkembang secara optimal jika mendapat rangsangan baik dari orang tua ataupun pendidik. 2. Kevalidasi media pembelajaran *Magic Box* pada pelajaran IPAS materi Kegiatan Ekonomi Di Indonesia sekolah dasar sudah layak

---

<sup>23</sup> 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, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023), ix.

digunakan dan telah divalidasi oleh pakar atau ahli. Yaitu divalidasi ahli media 87%, ahli materi 90%, ahli pembelajaran 90% dengan prosentase 89%. Yang mana dalam validasi tersebut terdapat uji keefektifan suatu media *magic box*. 3) Berdasarkan hasil perhitungan data-data, menunjukkan bahwa keefektifan suatu produk media pembelajaran *Magic Box* dapat peningkatan hasil belajar siswa Sekolah Dasar Baiturrohman, dapat dilihat dari hasil peningkatan terhadap uji coba produk yang mana di peroleh hasil kegiatan *pretest* dan *post test*. Dan hasil *pretest* yaitu sebesar 56,33. Sedangkan nilai *post test* sebesar 88,66. Dengan demikian mengalami peningkatan sebesar 32,33%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Magic Box* dapat meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Baiturrohman Kecamatan Mangli Jember.<sup>24</sup>

Adapun persamaan dari penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation dan evaluation*), dan juga diterapkan pada mata pelajaran IPAS. Adapun perbedaan pada penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada media, pada penelitian ini peneliti menggunakan media *magic box* sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan media *bag box*, yang selanjutnya pada subjek yang digunakan pada penelitian ini peneliti mengambil kelas IV sebagai

---

<sup>24</sup> Nisa, ix.

subjek penelitian sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan peneliti mengambil kelas V.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Miftahul Rusdi pada skripsinya tahun (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Mystery Box* Pada Materi Paragraf Argumentasi Untuk Siswa Kelas IV Di SdN 4 Banda Aceh”<sup>25</sup>

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran *mystery box* pada materi paragraf argumentasi di kelas IV SDN 4 Banda Aceh yang layak digunakan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*, dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap penelitian yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 4 Banda Aceh. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi ahli media dan ahli materi, serta angket respon siswa.

Hasil validasi dari penelitian ini terhadap media pembelajaran *mystery box*, maka diperoleh skor 86,6% dan hasil validasi materi diperoleh skor 95,3% dengan kriteria “sangat layak”. Sedangkan data hasil respon pada siswa diperoleh skor 90,8% dengan kriteria “sangat menarik”. Dengan demikian media pembelajaran *mystery box* pada materi paragraf argumentasi sangat layak untuk digunakan di kelas IV SDN 4 Banda Aceh.

---

<sup>25</sup> Miftahul Rusdi, “ Pengembangan Media Pembelajaran *Mystery Box* Pada Materi Paragraf Argumentasi Untuk Siswa Kelas IV di SDN 4 Banda Aceh” (Skripsi, UIN Ar-Raniry, 2023), V.

Adapun persamaan dalam penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan adalah peneliti sama-sama menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*). Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini yaitu terletak pada produk yang dikembangkan, pada penelitian ini peneliti mengembangkan produk berupa *mystery box* sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan peneliti mengembangkan produk berupa *bag box*, perbedaan selanjutnya terletak pada subjek penelitian, pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IV sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan adalah siswa kelas V.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Maria Novi Trisari dan Supriyanto pada artikel yang dilakukan pada tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media Kotak Misteri Dalam Pembelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”<sup>26</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon dan kelayakan dari penggunaan produk pengembangan media kotak misteri. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*). Pengumpulan data menggunakan instrumen yang terdiri atas lembar validasi dan angket respon.

---

<sup>26</sup> Maria Novia Triasari dan Supriyanto “Pengembangan Media Kotak Miatery Dalam Pembelajaran IPAS Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 4 (2023), 890. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/53231>

Hasil dari kevalidan penelitian ini ditunjukkan dengan persentase sebesar 87,5% dan perolehan hasil kevalidan materi persentase sebesar 85% dalam penggolongan sangat valid, serta hasil dari angket respon siswa dengan persentase sebesar 97,11% dalam penggolongan sangat layak. Berdasarkan data tersebut, maka pengembangan media kotak misteri pada pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi untuk siswa kelas V sekolah dasar sangat valid dan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.<sup>27</sup>

Adapun persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada metode penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*), Subjek penelitian yaitu kelas V. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada produk, pada penelitian ini produk yang dikembangkan berupa kotak misteri sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan berupa media *bag box*.

**Tabel 2.1**

**Persamaan dan perbedaan penelitian**

No	Penulis, Tahun dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Inda Purnama, Wahyu Kurniati	1. Hasil dari penelitian ini menyatakan	1. Peneliti sama-sama menggunakan <i>Bag box</i>	1. Menggunakan metode kuantitatif sedangkan	1. Penggunaan bahan dasar pada media

<sup>27</sup> Triasari, 890.

	Asri, Laelah Azizah (2022) "Media Pembelajaran <i>Mystery bag</i> Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman"	n bahwa media <i>mystery bag</i> terbukti efektif dapat meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa jerman.	sebagai media penelitian	penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian R&D 2. Berfokus pada penguasaan bahasa Jerman	2. Metode penelitian yang digunakan 3. Mata pelajaran yang diterapkan 4. Subjek penelitian.
2.	Anna Kartika Wahyuningrum dan Linda Dwiyanti (2022) "Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif <i>Mystery Box</i> Untuk Perkembangan Anak Dalam Mengenal Huruf"	1. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa media <i>mystery box</i> yang dikembangkan dapat mengubah minat dan perkembangan peserta didik untuk menumbuhkan kemampuan dalam mengenal huruf.	1. Teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi	1. Metode yang digunakan yaitu kualitatif, dan penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE. 2. Media yang dikembangkan: <i>mystery box</i> 3. Subjek penelitian, yaitu siswa TK berusia 4-5 tahun	1. Media yang dikembangkan 2. Bahan dasar yang digunakan 3. Subjek penelitian yaitu kelas V SD
3.	Anisa Kartika Sari (2023) "Pengembangan Media Pembelajaran Visual	1. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajar	1. Sama sama menggunakan metode R&D dengan model ADDIE	1. Media yang dikembangkan berupa media pembelajaran visual kotak yang	1. Media yang dikembangkan 2. Bahan dasar yang digunakan

	Kotak Penerapan Nilai-nilai Pancasila Dalam Mata Pelajaran Pkn SD Untuk Kelas IV SD Negeri 4 Kalisari”	an visual kotak dapat menjadi alternatif media edukatif yang inofatif dan sesuai karakteristik siswa kelas 1 SD dalam pembelajaran Pkn.		berbasis permainan monopoli 2. Subjek penelitian, yaitu siswa kelas IV SD 3. Mata pelajaran yang digunakan yaitu Pkn	dalam pembuatan media 3. Subjek penelitian 4. Penelitian yang akan dilakukan berfokus pada mata pelajaran IPAS
4.	Siti Harirotun Nisa (2023) “Pengembangan Media Pembelajaran <i>Magic Box</i> Pada Pelajaran IPAS Kelas IV Materi Kegiatan Ekonomi Di Indonesia Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”	1. hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran <i>magic box</i> dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan, dan media ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa secara kognitif, afektif dan psikomotorik dalam pembelajaran IPS.	1. Menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE. 2. peneliti sama-sama berfokus pada mata pelajaran IPAS	1. Subjek penelitian, yaitu kelas IV sedangkan penelitian yang akan dilakukan kelas V. 2. Media yang digunakan pada penelitian ini media yang digunakan berupa <i>magic box</i>	1. Media yang dikembangkan 2. Bahan dasar yang digunakan 3. Subjek penelitian

5.	Miftahul Rusdi (2023) “Pengembangan Media <i>Mystery Box</i> Pada Mata Materi Paragraf Argumentasi Untuk Siswa Kelas IV di SDN Banda Aceh”	1. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran <i>mystery box</i> pada materi argumentasi sangat layak untuk digunakan dikelas IV SDN 4 Banda Aceh.	1. Menggunakan metode <i>Research and Development</i> (R&D) dengan model ADDIE.	1. Produk yang dikembangkan <i>mystery box</i> sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan berupa <i>bag box</i> .  2. Subjek penelitian siswa kelas IV dan penelitian yang akan dilakukan adalah siswa kelas V.	1. Media yang dikembangkan 2. Bahan dasar yang digunakan berupa infraboard 3. Subjek penelitian
6.	Maria Novi Trisari, Suprayitno (2023) “Pengembangan Media Kotak Misteri Dalam Pembelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”	1. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa media kotak misteri dinyatakan berhasil atau dapat membantu meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V dan menjadikan pembelajaran menyenangkan.	2. Menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE. 3. Subjek penelitian yaitu kelas V 4. Berfokus pada mapel IPS	1. Produk yang dikembangkan media kotak misteri sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengembangkan produk <i>bag box</i> .	1. Media yang dikembangkan 2. Bahan dasar yang digunakan dalam pembuatan media.

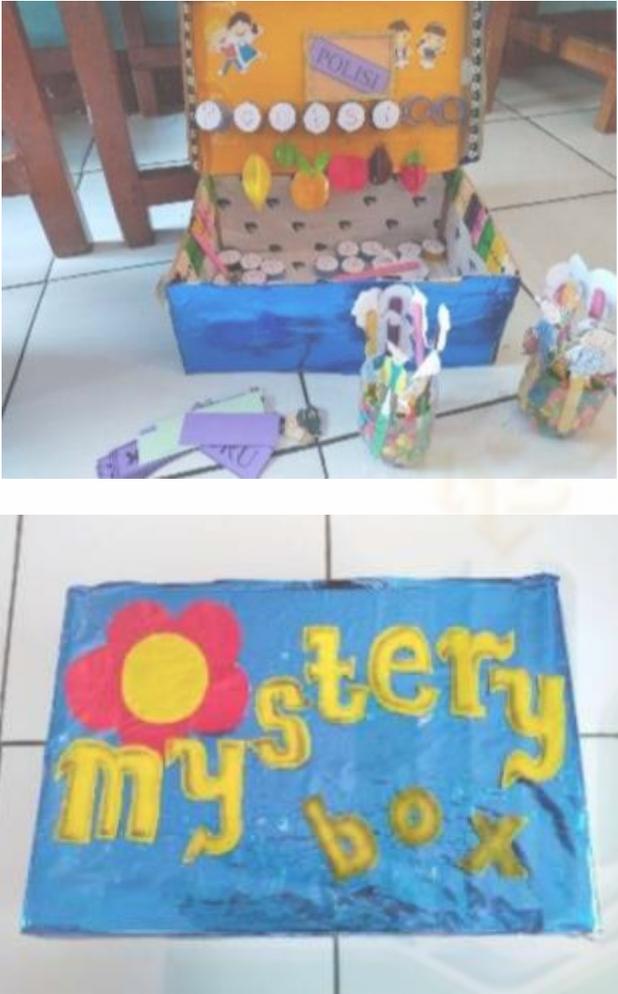
Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan dan juga persamaan yang dilakukan oleh peneliti dan peneliti terdahulu. Penelitian yang dilakukan ini sebagai penyempurna dari penelitian yang terdahulu, dan penelitian yang dilakukan bukan hasil duplikat atau plagiasi dari penelitian terdahulu. Pada penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu masih banyak yang menggunakan kardus ataupun kayu sebagai bahan utama pembuatan media sedangkan, penelitian ini menggunakan bahan dasar *infraboard* yang memiliki sifat yang ringan, anti air dan tahan lama.

Media pembelajaran *bag box* ini merupakan media yang akan diterapkan pada peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 01 Tanggul - Jember, yang berfokus pada materi seperti apakah budaya daerahku. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*, yang mana produk yang akan dikembangkan berisikan materi yang tertuang dalam komponen-komponen tertentu diantaranya terdapat dalam *barcode link* vidio pembelajaran, *pop-up book*, permainan ular tangga pengetahuan poster dan lain sebagainya, yang akan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Tabel 2.2

## Gambar dan kelemahan media pembelajaran pada penelitian terdahulu

Gambar	Kelemahan
 <p data-bbox="368 1559 890 1630">Anna Kartika Wahyuningrum dan Linda Dwiyanti (2022)</p>	<p data-bbox="979 495 1356 712">a. Bahan yang digunakan tidak bertahan lama karena menggunakan bahan dasar kardus b. Penataan isi yang kurang rapi</p>
	<p data-bbox="979 1671 1347 1809">a. Desain pemilihan warna media yang kurang mencok dan kurang bervariasi</p>



Gambar 3.3. Desain Rancangan Produk Ketika Dilipat



Gambar 3.2. Desain Rancangan Produk Ketika Dibuka

Anisa Kartika Sari (2023)



- a. Isi yang ada dalam *box* sudah cukup bagus tetapi kurang bervariasi
- b. Biaya yang dikeluarkan cukup relatif mahal karena menggunakan bahan dasar kayu.



Siti Harirotun Nisa (2023)



Miftahul Rusdi (2023)

- a. bahan yang digunakan tidak bertahan lama karena menggunakan bahan dasar dari kardus



Maria Novi Trisari, Suprayitno (2023)

- a. Pemilihan warna pada *box* kurang menarik atau kurang mencolok

Dari beberapa penelitian terdahulu adapun perbedaan atau keterbaruan pada produk yang dikembangkan yaitu media yang dikembangkan berbentuk tas yang terbuat dari bahan dasar *infraboard* yang mudah dibawa karena berbentuk tas, dan juga ringan. Selain itu, media yang dikembangkan memiliki keunikan tersendiri meskipun media yang dikembangkan bersifat konvensional tetapi media ini juga

mengaplikasikan pembelajaran *modern* yang mana terdapat *plarform* pembelajaran *online* didalamnya.

## B. Kajian Teori

### a. Pengertian Pengembangan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan merupakan sebuah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Dalam KBBI karya WJS Poerwadarminta menjelaskan juga bahwa pengembangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna (pikiran pengetahuan dan lain sebagainya).<sup>28</sup> Menurut Gagne dan Brings pengembangan adalah suatu upaya untuk menciptakan kondisi mempengaruhi satu dengan yang lain yang dilakukan secara sadar agar proses pembelajaran sesuai dengan tujuan. Sedangkan menurut Hasibuan pengembangan adalah upaya dalam mengembangkan kemampuan baik secara moral, konsep, teori ataupun teknis sesuai dengan kebutuhan.<sup>29</sup> Dari penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan juga memvalidasi sebuah produk. Pengembangan bisa berupa proses, produk dan rancangan.

Pengembangan adalah sebuah penelitian yang digunakan dalam pendidikan yang biasa disebut dengan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan adalah salah satu

<sup>28</sup> Muhlshotin *Personality Development Of Islamic Students* (CV. Azka Pustaka: Sumatra Barat, 2023), 30.

<sup>29</sup> Krido Tri Hutomo "Pengembangan Alat Bantu Latihan untuk Blok dalam Olahraga Bolavoli" (Skripsi, STKIP PGRI Pacitan, 2022), 10. [https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/1008/6/KRIDO%20TRI%20HUTOMO\\_BAB%202\\_PJKR2022.pdf](https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/1008/6/KRIDO%20TRI%20HUTOMO_BAB%202_PJKR2022.pdf)

pendekatan dalam penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk atau memperbaiki produk yang telah ada melalui proses yang sistematis dan terstruktur. Pada penelitian pengembangan produk yang dikembangkan bisa berupa perangkat lunak, sistem pembelajaran, bahan ajar, kurikulum, instrument evaluasi, dan lain sebagainya. Dalam penelitian pengembangan terdapat proses tahapan yang dirancang untuk memastikan bahwa produk akhir dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan dapat memenuhi tujuan yang diinginkan.<sup>30</sup>

Berdasarkan definisi diatas maka penulis menyimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang tidak dapat dipisahkan dari langkah-langkah yang dilakukan oleh seorang peneliti dalam merancang, membuat, atau menyempurnakan suatu produk baru atau yang sudah ada.

## **b. Media pembelajaran *bag box***

### **1) Pengertian media pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin dan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang dapat diartikan sebagai “*perantara*” yakni perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).<sup>31</sup> Menurut Asyhar media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan seseorang untuk menyampaikan sebuah pesan atau pun materi secara terencana, sehingga proses

---

<sup>30</sup> Sarrul Bariah, Vidya Setyaningrum, dkk., *Buku Ajar Konsep Dasar Penelitian*. (PT. Sonpedia Publishing Indonesia: Jambi 2024), 97.

<sup>31</sup> Resty wahyuni, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris* (UMSU Press: Medan, 2023), 3.

belajar menjadi efektif dan efisien. Menurut Sudirman media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan, sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih berkesan.<sup>32</sup> Sedangkan menurut Hamka media pembelajaran merupakan alat bantu baik berupa fisik ataupun non fisik yang secara sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Disamping itu Tafonao, juga berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan guru untuk mentransfer pesan kepada peserta didik, sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian dan juga minat belajar siswa.<sup>33</sup>

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan untuk menunjang efektivitas pembelajaran menjadi lebih baik lagi. Dengan menggunakan media pembelajaran seorang guru dituntut untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan media yang akan diterapkan pada saat proses belajar mengajar, karena dengan adanya media pembelajaran akan

---

<sup>32</sup> Jaka Wijaya Kusuma, dkk. *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), 53.

<sup>33</sup> Septy Nurfadhillah dan 4A PGSD Unmuh Tangerang tahun 2021 “*Media Pembelajaran*” (Jawa Barat: CV Jejak, 2021), 13.

menjadikan proses interaksi antara guru dan peserta didik lebih berkesan dan mengurangi rasa bosan saat mengikuti pembelajaran.<sup>34</sup>

Berdasarkan beberapa definisi mengenai media pembelajaran maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh seorang pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik agar materi yang disampaikan mudah dimengerti dan menjadikan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan dan tercapinya tujuan pembelajaran.

## 2) Tujuan media pembelajaran

Penggunaan media tidak terlepas dari tujuan pembelajaran. Adapun tujuan dari penggunaan media pembelajaran antara lain yaitu:

- 1) Meningkatkan pemahaman peserta didik.
- 2) Meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 3) Memfasilitasi pembelajaran aktif yang dapat memperkuat pemahaman peserta didik.
- 4) Menggambarkan konten atau materi dengan lebih nyata.
- 5) Memfasilitasi pembelajaran mandiri atau media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat untuk mendukung pembelajaran mandiri peserta didik.<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup> Syarifudin, Eka Dwi Utari *Media Pembelajaran (Dari masa konvensional hingga masa digital)* (Bening Media Publishing: Palembang, 2022), 9.

### 3) Fungsi media pembelajaran

Penerapan media pembelajaran sangat berpengaruh penting dalam proses pembelajaran karena dengan media pembelajaran guru dapat menyampaikan materi kepada peserta didik menjadi lebih berkesan dan lebih bermakna.

Adapun beberapa fungsi dari penerapan media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Media pembelajaran berfungsi sebagai penunjang agar menciptakan keadaan atau kondisi belajar yang diharapkan.
3. Media pembelajaran berfungsi untuk mempercepat proses belajar.
4. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran
5. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> Max Ki, "media pembelajaran" 7 September 2024. <https://umsu.ac.id/berita/media-pembelajaran-adalah/>

<sup>36</sup> Puji Rahayuningsih, Wahyu Hidayah, dkk Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Education Journal* 2, no.1 (2022), 6-7. <file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Puji+Rahayuningsih,+Wahyu+Hidayah,+Cindy+Nurhaliza+Primar,+Nurmelia.pdf>

#### 4) Jenis-jenis media pembelajaran

Media pembelajaran terbagi menjadi tiga kategori yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Adapun tiga kategori tersebut antara lain <sup>37</sup>:

##### 1. Media visual

Media visual merupakan jenis media yang dapat dilihat. Media visual ini mengandalkan indra penglihatan atau mata. Adapun macam-macam media visual:<sup>38</sup>

##### a. Gambar/foto

Gambar/foto adalah media visual yang paling umum digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar, karena media gambar adalah salah satu media yang sangat mudah untuk diterapkan.

##### b. Diagram

Diagram adalah diagram sederhana yang menggunakan garis dan simbol untuk menjelaskan struktur objek tertentu secara skematis.

##### c. Poster

Poster adalah salah satu media visual yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena poster dapat memberikan

<sup>37</sup> Neli Rahmania, Anna Maria O, dkk., *Berpikir Kritis Dan Kreatif: Teori Dan Implementasi Praktis Dalam Pembelajaran* (Jakarta selatan: Publica Indonesia Utama, 2022).

<sup>38</sup> Satrinawati, *Media dan Sumber Belajar* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), 10.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Media\\_dan\\_sumber\\_belajar/fDhmEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=media+dan+sumber+pembelajaran+satrianawati&pg=PR1&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Media_dan_sumber_belajar/fDhmEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=media+dan+sumber+pembelajaran+satrianawati&pg=PR1&printsec=frontcover)

pesan atau informasi tertentu dan juga dapat mempengaruhi tingkah laku seseorang.

d. Bagan/chart

Bagan merupakan salah satu jenis media visual yang menyajikan ide pokok atau berupa konsep yang sulit sehingga lebih mudah difahami oleh peserta didik. dalam bagan termuat bentuk grafis seperti: gambar, kartun, diagram dan lain-lain.<sup>39</sup>

2. Media audio

Media audio adalah media yang dapat menjekaskan pesan melalui indra pendengaran peserta didik. Pesan yang disampaikan melalui suara atau bunyi yang dikemas dalam bentuk beragam seperti sebuah lagu, narasi, dialog atau lain sebagainya. Adapun macam-macam media audio antara lain:

a. Radio

Radio merupakan salah satu media visual yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran dan media radio ini diterapkan dengan menggunakan pendengaran. Media radio berfungsi untuk meberikan berbagai macam informasi yang termuat didalamnya. Radio sering kali digunakan sebagai media pembelajaran khususnya untuk yang menempuh pembelajaran jarak jauh.

---

<sup>39</sup> Junaidi, *Media Visual Sukses Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar* (CV. Adanu Abimata, Jawa Barat, 2020).

## b. CD

CD adalah sebuah piringan yang digunakan untuk menyimpan data, informasi secara digital yang dapat digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan pesan. dan masih banyak macam-macam media audio lainnya.<sup>40</sup>

## 3. Media audio visual

Media audio visual diartikan dengan alat untuk menunjang pembelajaran yang mengandung unsur gambar yang dapat dilihat menggunakan panca indra (mata) dan juga suara yang dapat didengar dengan indra penderan (telinga) dimana penggunaan media audio visual dapat membangun kondisi yang akan membuat peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap yang akan membuat untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>41</sup>

Media audio visual adalah gabungan antara media audio dengan media visual, dimana media audio visual ini merupakan media yang dapat menampilkan gambar dan memberikan suara. Media ini akan banyak memberikan stimulus kepada peserta didik. Adapun macam-macam media audio visual antara lain:

<sup>40</sup> Farid Ahmadi dan Hamidullah Ibda *Media Literasi Sekolah Teori dan Praktik* (CV. Pilar Nusantara: 2018), 224.

<sup>41</sup> Muhammad Suwignyo P., Magfirotul Firmaning L. "Evektivitas Penggunaan Media Audio Visual di SDN Wonosari 01 Kabupaten Bondowoso," *Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD* 7 no.2 (2022). 159.  
[https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=vdFUKAAAAJ&citation\\_for\\_view=vdFUKAAAAJ:Y0pCki6q\\_DkC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=vdFUKAAAAJ&citation_for_view=vdFUKAAAAJ:Y0pCki6q_DkC)

a. Televisi

Televisi termasuk dalam kategori media audio visual karena televisi adalah salah satu alat elektronik yang dapat menayangkan gambar serta suara yang dapat didengar. Televisi sangat berperan penting bagi seorang guru, karena seorang guru akan terbantu untuk menyampaikan hal-hal yang tidak bisa disampaikan didalam kelas. Oleh karena itu peserta didik dapat menggunakan media televisi sebagai penunjang pembelajaran ketika berada dirumah.

b. Vidio kaset

Vidio kaset adalah alat yang dapat menampilkan gambar dan juga suara. Vidio kaset juga sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran karena bersifat imfomatif.

c. Film bersuara

Film bersuara disebut juga dengan media audio visual karena film juga menampilkan gambar dan suara yang dapat didengar, dengan menggunakan film bersuara peserta didik dapat termotivasi untuk lebih giat belajar. Dan masih banyak macam-macam media audio visual yang lain.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> Asrul Huda, Nelda Azhar, Almasri, dkk., *Media Animasi Digital Berbasis Hots* (UNP Press: padang 2020),11.

### 5) Manfaat media pembelajaran

Adapun manfaat dari penggunaan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar berlangsung antara lain yaitu:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan dan juga informasi yang dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
3. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesan belajar bagi siswa.<sup>43</sup>

Dapat disimpulkan bahwa media mempunyai beragam manfaat pada saat proses belajar mengajar yang berlangsung antara guru dan peserta didik dalam mentranser atau menyalurkan ilmu demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.<sup>44</sup>

### 6) Media pembelajaran *bag box*

Menurut Anita pada jurnal yang berjudul “pengaruh media *mystery bag* terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa mandarain siswa kelas XI SMAN 1 Cerme Grest

---

<sup>43</sup> Amelia Putri Wulandari, Annisa Anastasia Salsabila, dkk Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar *Journal on Education* 05, no. 02 (2023), 3932-3933. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/1074/856>

<sup>44</sup> Aisyah Fadilah, Kiki Rizki N, Nasywa Atha K, dkk “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran,” *Jurnal Of Student Research (JSR)* 1, no.2 (2023), <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938>

TP 2017/2018” yang menyatakan bahwa media *mystery bag* merupakan media yang diperuntukkan untuk sekolah tingkat dasar. Media ini berbentuk tas yang berisi gambar atau permainan yang dimasukkan kedalam tas tersebut.<sup>45</sup>

Media pembelajaran *mystery bag* merupakan media pembelajaran yang selain menggunakan benda, juga melibatkan unsur mental dan fisik peserta didik, sehingga menjadikan pembelajaran aktif dan menyenangkan.<sup>46</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *bag box* adalah media pembelajaran yang mengandung unsur belajar dan bermain yang menjadikan proses belajar lebih menyenangkan. Media pembelajaran *bag box* yang dikembangkan ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

## 7) Gaya Belajar

Gaya belajar merupakan ekspresi seorang peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran, atau dapat juga dikatakan cara peserta didik pada saat mengelola informasi yang diterima melalui bantuan alat indra dan yang akan diproses melalui otaknya.

---

<sup>45</sup> Anita Setia Nurani “Pengaruh Media Bag box terhadap Penguasaan Kosakata Dan Penyusunan Kalimat Bahasa Mandarin Siswa Kelas Xi Sman 1 Cerme Gresik Tp 2017/2018” *E-Jurnal Bahasa dan Sastra Mandarin* 2 no.1 (2017): 2  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/22835>

<sup>46</sup> Inda Purnama, Wahyu Kurniati A., Laelah Azizah “Media Pembelajaran *Bag box* Terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Jerman,” *Indonesian Journal Of Pedagogical And Social Sciences* 1, no.2 (2022).

Menurut Deprter dan Hernacki, gaya belajar adalah kombinasi atau cara peserta didik dalam menyerap, mengatur dan juga memproses informasi yang diterima.<sup>47</sup> Sedangkan pendapat dari Joko menyatakan bahwa gaya belajar adalah kecenderungan seseorang dalam mempelajari sesuatu dengan caranya sendiri dan juga mengolah informasi yang didapatkan dengan cara tersendiri.<sup>48</sup>

Porter dan Hernaki menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat tiga macam gaya belajar peserta didik diantaranya visual, audotori dan kinestetik atau yang biasa dikenal dengan gaya belajar VAK. Teori VAK menyatakan bahwa setiap peserta didik memiliki kecenderungan kepada salah satu jenis gaya belajar yang lebih unggul pada salah satu area baik visual, audiotori ataupun kinestetik. Peserta didik yang tidak mempunyai salah satu kecenderungan pada jenis gaya pembelajaran maka akan mengalami kesulitan pada saat memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu guru harus benar-benar memahami karakteristik gaya belajar setiap peserta didik.<sup>49</sup>

---

<sup>47</sup> Yuyun Suprpto, Ade Irfansyak, dkk, *Gaya Belajar Membangun Pendekatan Yang Tepat Untuk Sukses Belajar*. (Smart Global: 2024), 15.

<sup>48</sup> Lina Rahmaati dan Septi Gumiandari "Identifikasi Gaya Belajar (Visual, Auditorial dan Kinestetik) Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Kelas 3F IAIN Syekh Nurjati Cirebon", *Pedagogik Jurnal Pendidikan* 16, no. 1 (2021) : 55

<sup>49</sup> Regina Bilqis Wardani, dkk, *Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Materi Energi Terbarukan Berdasarkan Gaya Belajar VAK (Visual, Audiotori & Kinnestetik)* (Riau: Dotplus Publisher, 2024), 5.

## 1. Gaya belajar visual.

Gaya belajar visual merupakan model belajar yang memanfaatkan indra pengelihatan atau mata untuk menangkap atau memperoleh informasi sebelum akhirnya memahami informasi tersebut. Peserta didik yang memiliki gaya belajar visual akan lebih tertarik dengan proses pembelajaran yang menyajikan foto, gambar, diagram, grafis tabel yang memiliki tataletak yang teratur serta warna yang cerah yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Peserta didik yang memiliki gaya belajar visual memiliki kemampuan berfikir kritis yang baik apabila dibandingkan dengan gaya belajar yang lainnya.<sup>50</sup>

## 2. Gaya belajar audiotori

Gaya belajar audiotori merupakan gaya belajar dengan memanfaatkan indra pendengaran. Peserta didik dengan gaya belajar audiotori perlu mendengar terlebih dahulu untuk memahami, mengingat dan juga memproses informasi yang didapatkan selama kegiatan belajar mengajar. Peserta didik audiotori merasa lebih mudah memahami informasi atau materi melalui kegiatan mendengar.<sup>51</sup>

---

<sup>50</sup> Muhammad Minan, dkk. *Strategi Belajar Inofatif* (Grup Penerbitan CV Pradina Pustaka Grup: 2021). 32

<sup>51</sup> Ignatia Esti Sumarah., et all *Pembelajaran Berbasis Proyek Berdasarkan Gaya Belajar VARK Untuk Peserta Didik Kleas IV SD* (Yogyakarta : Sanata Dharma University Press, 2023), 12.

### 3. Gaya belajar kinestetik

Gaya belajar kinestetik merupakan gaya belajar yang memanfaatkan indra peraba. Menurut Widharyanto gaya belajar kinestetik merupakan gaya belajar yang melibatkan aktivitas fisik dan juga praktik secara langsung baik didalam kelas maupun diluar kelas pada saat pemerolehan informasi terkait materi pembelajaran yang diajarkan. Peserta didik dengan gaya belajar seperti ini akan merasa lebih mudah untuk memahami materi dengan mempraktikkannya secara langsung.<sup>52</sup>

#### c. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

##### 1) Pengertian pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang didalamnya mempelajari tentang alam sekitar, interaksi manusia dengan manusia, budaya dan juga perekonomian sekitar. Dengan artian IPAS merupakan mata pelajaran yang mempelajari semua benda yang ada dialam, gejala juga peristiwa yang terjadi di alam, serta gejala sosial yang ada di sekitar masyarakat.<sup>53</sup>

Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) juga dapat diartikan sebagai ilmu yang berfokus terhadap pemahaman

<sup>52</sup> Ignatia Esti Sumarah., et all *Pembelajaran Berbasis Proyek Berdasarkan Gaya Belajar VARK Untuk Peserta Didik Kleas IV SD* (Yogyakarta : Sanata Dharma University Press, 2023), 12.

<sup>53</sup> Rezha Tezzar Maun, Peggy Veronica Togas, Stralen Pratasi. “Aplikasi Multimedia Pembelajaran Proyek Ipas Di Smk Kristen 3 Tomohon,” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 2, no. 3 (2022) <https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/edutik/article/view/5347>

tentang makhluk hidup dan juga benda mati yang ada di alam semesta, juga interaksi diantara mereka. IPAS berkaitan erat dengan studi kehidupan manusia sebagai makhluk yang saling membutuhkan, juga menggabungkan berbagai macam pengetahuan lain yang disusun secara logis dan terstruktur.<sup>54</sup>

## 2) Karakteristik pembelajaran IPAS

Adapun karakteristik pembelajaran IPAS antara lain:

1. Peserta didik akan belajar mengenai konsep alam dan sosial yang ada dilingkungan sekitar.
2. IPAS lebih menekankan dalam bentuk kehidupan masyarakat tentang fenomena alam dan fenomena sosial
3. IPAS mengajarkan tentang menjadi warga negara yang baik dan tidak merusak alam disekitar mereka.<sup>55</sup>

## 3) Tujuan Pembelajaran IPAS

Adapun tujuan dari mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah peserta didik mengembangkan dirinya hingga sesuai dengan profil pelajar pancasila sebagai berikut:

1. Mengembangkan rasa ketertarikan dan rasa ingin tahu peserta didik sehingga peserta didik tertarik untuk mengkaji kejadian yang ada disekitar manusia, memahami alam

---

<sup>54</sup> Indah Nur azizah A, Yonada Visossa K, Aisyah Septarina dkk “Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV.” *Jurnal Basicedu* 7, no. 6 (2023) <https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/6372>

<sup>55</sup> Arga Aji Pamungkas, Fida Chasanatun, Apri Kartikasari “Efektivitas Penggunaan Media Chromebook dalam Pembelajaran IPAS Siswa Sekolah Dasar Se-Kecamatan Padas” *konferensi ilmiah dasar* 5 (2024). <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/5485>

semesta yang ada disekitar dan juga segala sesuatu yang berkaitan dengan kehidupan manusia.

2. Berperan aktif dalam menjaga, melestarikan dan mengelola sumber daya alam dengan baik dan bijak.
3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengetahui, merumuskan dan menyelesaikan permasalahan.
4. Mengetahui dirinya sendiri, memahami bagaimana lingkungan sosial dirinya berada, memaknai bagaimana kehidupan manusia dan juga masyarakat yang berubah dari waktu ke waktu
5. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa dan juga memahami makna menjadi anggota masyarakat bangsa dunia, sehingga dapat berkontribusi dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan dirinya dan juga lingkungan sekitar.
6. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep didalam IPAS serta menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>56</sup>

Dengan demikian pembelajaran IPAS bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami segala peristiwa yang terjadi di kehidupan nyata dan peserta didik

---

<sup>56</sup> Aminatul Masrifah, Sai`Datum Munirah, Alvia Ratu C, Dkk, *Media Interaktif Pembelajaran IPAS* (Cahya Ghani Recovery: Semarang, 2023), 89.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Model Penelitian Dan Pengembangan

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research And Development*) atau yang sering dikenal dengan R&D. Penelitian pengembangan menurut Gay, Airasian, & Mills adalah suatu usaha yang dilakukan untuk mengembangkan produk yang efektif untuk diterapkan disekolah.<sup>57</sup> Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah *bag box* pada mata pelajaran IPAS.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *Research And Development* (R&D) merupakan metode yang bertujuan untuk mengembangkan atau menghasilkan produk yang akan divalidasi untuk menghasilkan produk yang efektif agar dapat diterapkan disekolah. Adapun macam-macam model dalam penelitian pengembangan adalah sebagai berikut: *pertama*, Model Pengembangan Brog dan Gall berisikan panduan sistematis untuk mengembangkan produk. Model pengembangan Brog dan Gall. meliputi 10 tahapan pelaksanaan: (1) *research and information colleting* (pengumpulan informasi), (2) *planning* (perencanaan), (3) *development of preliminary from of product*, (pengembangan bentuk permulaan dari produk, (4) *preliminary field testing* (uji coba lapangan), ( 5) *main product revision* (revisi produk), (6)

---

<sup>57</sup> Setya Yuwana Sudikan, Titik Indarti dan Faizin, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) dalam Pendidikan dan Pembelajaran* (Malang, Universitas Muhammadiyah Malang, 2023) hal,1.

*main field testing* (uji coba lapangan) (7) *operational product revision* (menyempurnaan produk hasil uji coba), (8) *operational field tesing* (uji lapangan oprasional), (9) *final product revision* (penyempurnaan produk akhir), (10) *dissemination and implementation* (desiminasi dan implementasi). *Kedua*, model 4D. model 4D dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Model 4D terdiri darai 4 tahapan diantaranya: *Define* (pendefinisian) tahap ini disebut juga dengan tahap analisis kebutuhan, *Design* (perancangan) yaitu menyiapkan konsep dan perangkat pembelajaran, *Development* (pengembangan) tahap ini merupakan tahap menghasilkan produk, *Desseminate* (penyebaran) penyebar luasan produk pada subjek penelitian. *Ketiga*. Model ADDIE. Model ini terdiri dari 5 tahap pengembangan diantaranya: *analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*. *Keempat*, model Richey dan Klein. Pada model pengembananan ini terbagi menjadi dua model yaitu: *product* dan *tool research* dan model *research*.<sup>58</sup>

Penelitian ini menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan produk media *bag box* yang akan dirancang secara bertahap dengan langkah-langkah yang sesuai dengan model ADDIE. Materi yang diambil untuk mengembangkan produk media ini adalah Seperti Apakah Budaya Daerahku. Adapun alasan peneliti menggunakan model ADDIE sebagai acuan untuk mengembngakan produk dikarenakan model ADDIE

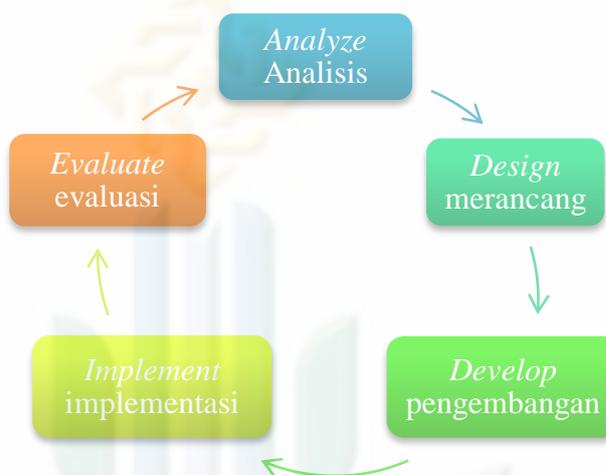
---

<sup>58</sup> Marinu Warawu, dkk. Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D); Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah dan Profesi Pendidikan*, 09 no.2 (2024) hal.1224-1226. <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/download/3057/1692/16727>

memiliki langkah-langkah yang jelas, sederhana dan juga sistematis. Model ADDIE memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengevaluasi dan merevisi setiap tahapan yang dilalui sehingga menghasilkan produk yang valid

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran *bag box* menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan penelitian yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementasi, Evaluation*.<sup>59</sup>



**Gambar 3.1**

### Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE

#### 1. *Analyze* (Analisis)

Tahap awal yang dilakukan peneliti yaitu tahap analisis. Analisis yang dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang terjadi dilapangan. Permasalahan terjadi dikarenakan tidak relevannya produk dengan

<sup>59</sup> Warawu, 1227.

kebutuhan peserta didik, lingkungan belajar yang tidak memadai dan lain sebagainya. Pada tahap analisis ini peneliti melakukan dua tahap analisis yaitu analisis kebutuhan dan analisis materi.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan bertujuan untuk mengetahui apa saja kendala atau masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran sehingga peneliti dapat memecahkan permasalahan tersebut dan dapat menentukan solusi terhadap permasalahan yang terjadi. Tahap ini dilakukan melalui observasi ke sekolah SD Muhammadiyah 01 Tanggul tepatnya di kelas VF dan juga wawancara dengan guru mapel IPAS.

b. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi terkait materi yang akan diajarkan dan dikembangkan ke dalam produk media pembelajaran. Materi tersebut kemudian disusun secara sistematis untuk ditampilkan pada media pembelajaran *bag box*. Adapun materi yang akan diangkat dalam penelitian ini yaitu pada topik A seperti apakah budaya daerahku. Alasan peneliti mengambil materi ini yaitu kurangnya pemahaman generasi muda saat ini terhadap budaya lokal. Sehingga penting untuk mengenalkan kembali nilai-nilai budaya daerah dengan pendekatan yang menarik dan relevan.

## 2. *Design* (Merancang)

Tahap kedua yaitu merancang produk. Pada tahap ini peneliti merancang desain produk media *bag box* yang akan dikembangkan. Adapun langkah-langkah atau tahapan yang dilakukan peneliti untuk merancang pembuatan media pembelajaran *bag box* adalah sebagai berikut:

### a. Menentukan materi

Pada tahap ini peneliti menentukan materi yang akan dimuat ke dalam media *bag box*. Materi yang akan dibahas yaitu tentang seperti apakah budaya daerahku yang terdiri dari beberapa pokok pembahasan diantaranya:

1. Pengertian tentang warisan budaya
2. Macam-macam jenis warisan budaya
3. Warisan budaya daerah Jember
4. Cara untuk melestarikan warisan budaya

### b. Menyesuaikan materi dengan Media

Setelah materi ditetapkan selanjutnya disesuaikan dengan media yang akan dikembangkan yaitu *bag box*.

### c. Menyusun kerangka atau bentuk media

Adapun tahapan-tahapan dalam membuat media adalah sebagai berikut:

1. Siapkan alat dan bahan yang dibutuhkan, seperti *cutter*, gunting, penggaris, pena, engsel, mur, *infraboard*, lem

tembak, solatip, kertas metalik, kertas sukun, pita satin dan juga kardus.

2. Tentukan ukuran *infraboard* yang akan dipotong untuk dijadikan kerangka membentuk tas yaitu dengan tinggi 40 cm, lebar 37 cm dan lebar tas bagian tengah 15 cm.
3. Kemudian rakit setiap *infraboard* sisinya membentuk tas menggunakan engsel dan mur.
4. Kemudian membuat *pop-up book* sebagai komponen dalam media *myster bag*. *Pop-up book* didesain menggunakan aplikasi canva yang berisikan materi pembelajaran.
5. Setelah desain *pop-up book* dibuat, selanjutnya dicetak menggunakan kertas khusus berukuran A4 (21X30 cm) dan dirakit membentuk *pop-up book* (buku 3 dimensi).
6. Kemudian membuat desain materi tentang warisan budaya yang ada di daerah jember menggunakan aplikasi canva..
7. Tahap berikutnya mencetak poster dengan tinggi 34 cm, dan lebar 30 cm, lalu ditempal pada salah satu sisi media *bag box*
8. Dilanjutkan dengan membuat permainan ular tangga pengetahuan. Permainan ular tangga pengetahuan didesain menggunakan aplikasi canva. Desain ular tangga dibuat dengan menggunakan warna yang cerah untuk menarik

perhatian dan juga meningkatkan minat belajar peserta didik.

9. Kemudian dicetak menggunakan kertas *artpaper* 260 dan ditempel kedalam *bag box* menggunakan *doubletipe*.
10. Membuat kotak untuk menyimpan peralatan ular tangga, *point reward* dan tantangan. Kotak dibuat menggunakan kardus yang kemudian dilapisi menggunakan kertas metalik agar terlihat lebih menarik..
11. Membuat papan *reward* menggunakan aplikasi canva, lalu dicetak dengan ukuran 30x42 cm.
12. Membuat *barcode* link vidio pembelajaran tentang rumah adat, pakaian adat dan maknan khas daerah . pembuatan *barcode* menggunakan aplikasi canva.
13. Kemudian dicetak dengan ukuran 8x8 cm, lalu diberi bingkai agar terlihat lebih menarik.
14. Media pembelajaran *bag box* siap untuk digunakan.



**Gambar 3.2**  
**Media pembelajaran *bag box***

### 3. *Development* (Pengembangan)

Dalam penelitian pengembangan tahap *development* berisi tentang kegiatan realisasi rancangan produk yang telah dibuat. Konsep media pembelajaran yang sudah disusun pada tahap sebelumnya yang kemudian dikembangkan agar menjadi produk yang siap diterapkan. Adapun kegiatan ini meliputi beberapa tahapan:

- a. Melakukan pembuatan produk media pembelajaran *bag box* dengan memperlihatkan segi desain dan materi
- b. Validasi Ahli

Validasi (kelayakan) produk media pembelajaran media *bag box* dilakukan oleh validator dengan mengisi angket yang diberikan oleh peneliti. skor nilai yang diperoleh dijadikan sebagai acuan kelayakan produk media *bag box*. Revisi atau perbaikan dilakukan apabila produk yang dikembangkan belum memenuhi kriteria kevalidan. Validasi produk media *mytery bag* ini dilakukan oleh 3 validator ahli diantaranya yaitu validator ahli materi, validator ahli media dan validator ahli pembelajaran.

- c. Revisi

Revisi atau perbaikan dilakukan sesuai saran dan komentar yang diberikan oleh validator ahli materi, validator ahli media dan validator ahli pembelajaran. Revisi dilakukan

hingga produk yang dihasilkan dapat dianggap layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik.

#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap keempat yaitu implementasi, pada tahap ini media yang sudah melewati proses perbaikan dan dinyatakan layak untuk digunakan kemudian diujikan. Pada tahap ini peneliti memperoleh data melalui uji coba kepada guru dan peserta didik kelas VF SD Muhammadiyah 01 Tanggul - Jember.

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

Evaluasi adalah tahap akhir dalam penelitian pengembangan model ADDIE. Evaluasi dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat menyesuaikan dengan hasil evaluasi yang belum terpenuhi oleh produk. Tujuan akhir dari evaluasi adalah untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

### **C. Uji Coba Produk**

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh data yang akurat dan juga untuk mengetahui kelayakan sebuah produk yang akan digunakan. Selain itu, uji coba produk dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pembuatan produk telah memenuhi sasaran dan tujuan pembelajaran. Peneliti akan melakukan uji coba produk setelah melewati tahap penilaian oleh validator ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, dan peserta didik sebagai sebagai subjek uji coba utama.

Pada penelitian ini produk media pembelajaran *bag box* akan diuji kevalidan untuk mengetahui sejauh mana validitasnya. Pada proses ini dilakukan oleh 3 validator diantaranya:

- a. Validator ahli materi IPAS oleh dosen Tadris IPS oleh Ibu Anindiya Fajarini, S.Pd, M.Pd.
- b. Validator ahli media oleh bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd.
- c. Validator ahli pembelajaran oleh Ustd. Ibnu Jihad Al Adzim, S.Pd sebagai guru mapel IPAS kelas VF SD Muhammadiyah 01 Tanggul – Jember.

Setelah produk dinyatakan valid oleh ke-3 validator kemudian media diuji cobakan kepada 6 peserta didik untuk mengidentifikasi kekuarangan dan juga melakukan perbaikan (revisi) dalam uji coba skla kecil. Setelah uji coba skla kecil dilakukan maka kemudian dilanjutkan uji coba skala besar kepada seluruh peserta didik kelas VF SD Muhammadiyah 01 Tanggul- Jember yang berjumlah 13 peserta didik.

#### **D. Desain Uji Coba**

Desain uji coba produk melibatkan evaluasi produk oleh validator ahli materi, validator ahli media, validator ahli pembelajaran, dan guru mapel IPAS kelas V SD Muhammadiyah 01 Tanggul. Tujuan adanya uji coba produk ini adalah untuk menilai dan juga untuk menyempurnakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti.

## 1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini meliputi dua validator, yang merupakan dosen satu guru mapel serta peserta didik kelas VF SD Muhammadiyah 01 Tanggul – Jember tahun ajaran 2024/2025.

### a. Ahli Materi

Ahli materi merupakan orang yang ahli dalam bidang materi. Ahli materi yang dipilih merupakan dosen yang memiliki keahlian dibidang sejarah yaitu Ibu Anindiya Fajarini, S.Pd, M.Pd. dan merupakan salah satu dosen Tadris IPS dari Universitas Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember yang mengasai materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terutama materi Seperti Apakah Budaya Daerahku.

### b. Ahli Media

Ahli media adalah orang yang ahli dalam mendesain media pembelajaran. Ahli media yang dipilih yaitu bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd yang didasarkan pada kompetensi dan keahlian yang dimiliki yaitu kerajinan tangan, kesenian dan budaya. Keahlian tersebut sangat relevan dengan media yang dikembangkan.

### c. Guru

Guru sebagai ahli pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS. Merupakan guru mata pelajaran IPAS yang memiliki pengalaman mengajar mata pelajaran IPAS sehingga memahami kurikulum

yang diterapkan dalam mata pelajaran IPAS di tingkat SD/MI terutama kelas V.

d. Peserta didik

Peserta didik merupakan subjek uji coba yang merupakan sasaran utama dalam pengembangan media pembelajaran *bag box* pada materi seperti apakah budaya daerahku kelas V. peserta didik yang dimaksud adalah peserta didik kelas VF SD Muhammadiyah 01 Tanggul – Jember yang berjumlah 13 peserta didik.

## 2. Jenis Data

Pada penelitian ini, jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dan kuantitatif digunakan sebagai acuan untuk mengukur kevalidan dari media pembelajaran *bag box*.

1) Data kualitatif

Data kualitatif berupa informasi yang diperoleh dari observasi dan wawancara dengan guru mapel IPAS kelas V, dokumentasi tentang proses selama pembuatan media berlangsung, dan tanggapan dari validator tentang pengembangan media *bag box*. Data ini diuraikan dalam bentuk deskriptif.

2) Data kuantitatif

Data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pengisian angket oleh validator ahli media,

validator ahli materi dan juga respon guru & siswa terhadap penggunaan media *bag box*.

### 3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu yang digunakan dalam sebuah penelitian untuk mengumpulkan berbagai macam informasi yang diolah secara kuantitatif dan disusun secara sistematis terstruktur.<sup>60</sup> Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan menggunakan empat cara yaitu:

#### a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui pengamatan, dan catatan terhadap keadaan atau objek sasaran yang dilakukan secara langsung dilapangan. Menurut Arikuno observasi adalah mengumpulkan data atau keterangan yang harus dilakukan dengan melakukan usaha pengamatan secara langsung dilapangan.<sup>61</sup> Observasi yang dilakukan langsung di SD Muhammadiyah 01 Tanggul - Jember yang beralamat di Jl. Teratai no. 21 Tanggul Kulon, Kec. Tanggul, Kab. Jember. Peneliti melakukan observasi tidak bersifat sistematis, karena observasi dilakukan dengan memperlihatkan lingkungan belajar peserta didik hingga perangkat pembelajaran yang digunakan.

---

<sup>60</sup> Elfrianto dan Gusman Lesmana, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Medan: UMSU, 2022), 87.

<sup>61</sup> Putri Adinda P, Fahima Mashalani, Mulida Hadizah dkk, Mengungkap Metode Observasi Yang Epektif Menurut Pra Pengajar EFL. *Jurnal Penelitian Karya Ilmiah* 2 no.1 (2024) hal. 133-149. <https://journal.staiypiqbaubau.ac.id/index.php/Mutiara/article/view/877>

b. Wawancara

Wawancara ialah usaha yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan informasi mengenai suatu hal yang diperlukan dengan tujuan tertentu. Wawancara dapat juga diartikan sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian melalui proses tanya jawab antara pihak yang diwawancarai dan yang mewawancarai untuk meminta keterangan terhadap suatu hal<sup>62</sup>.

Data yang diperoleh dari hasil wawancara dideskripsikan secara sistematis guna untuk menjawab permasalahan penelitian dan keberhasilan produk yang akan dikembangkan. Adapun data yang diperoleh oleh peneliti adalah sebagai berikut:

a) Hj. Nur Sabaha, S.Th.I., M.Pd.I. (Kepala Sekolah)

Kepala sekolah dipilih untuk menjadi narasumber dikarenakan kepala sekolah mengetahui segala informasi terkait sistem pembelajaran, informasi terkait kegiatan guru, profil sekolah serta sejarah berdirinya sekolah SD Muhammadiyah 01 Tanggul – Jember.

b) Ustd. Ibnu Jihad Al Adzim, S.Pd (Guru Mata Pelajaran IPAS)

Guru mapel IPAS dipilih sebagai narasumber kedua dikarenakan guru mapel yang mengetahui kondisi peserta didik pada saat proses belajar mata pelajaran IPAS. Informasi yang didapatkan oleh peneliti melalui kegiatan wawancara yaitu

---

<sup>62</sup> Atep Adya Barata Dasar-dasar Pelayanan Prima. (Jakarta: PT Elex Media Komputinda 2003) 117.

berkaitan dengan kendala yang terjadi saat proses pembelajaran IPAS, kondisi belajar peserta didik dan lain sebagainya.

c. Angket atau lembar kuisioner

Angket atau kuisioner adalah instrumen penelitian yang berisi tentang serangkaian pertanyaan maupun pernyataan yang harus dijawab oleh responden sesuai dengan pendapatnya.<sup>63</sup>

Lembar angket pada penelitian dapat diberikan kepada validator untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media *bag box*, serta diberikan kepada guru dan juga peserta didik untuk mengetahui respon setelah diterapkannya media pembelajaran *bag box*. Adapun lembar angket yang diberikan kepada validator ahli dan peserta didik adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Instrumen Kriteria Penilaian Ahli Media**

No	Kriteria Penilaian	Indikator
1.	Desain	Tampilan media pembelajaran <i>bag box</i> menarik
		Bentuk & fitur-fitur yang digunakan dalam media <i>bag box</i> menarik & menyenangkan
		pemilihan & penggunaan warna sesuai dengan dunia pesera didik
		Kesesuaian gambar pada media pembelajaran <i>bag box</i> dengan materi
2.	Kepraktisan	Media pembelajaran <i>bag box</i> mudah untuk dibawa
		Media pembelajaran <i>bag box</i>

<sup>63</sup> Ika Ernawari & Dessy Setiawaty, efektifitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik psikodrama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kela VIID SMP Negeri Yogyakarta tahun ajaran 2017/20018 jurnal bimbingan konseling 5 no.2, 2001

		mudah untuk digunakan
		Ukuran media pembelajaran yang sesuai apabila digunakan didalam kelas
		Media pembelajaran <i>bag box</i> dapat digunakan secara berulang-ulang
3.	Isi	Penjelasan media yang cukup mudah dipahami oleh peserta didik
		Kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik
		Kesesuaian contoh gambar dengan materi
		Kesesuaian materi dengan latihan soal yang disajikan

**Tabel 3.2**  
**Instrumen Kriteria Penilaian Ahli Materi**

No	Kriteria Penilaian	Indikator
1.	Kelayakan isi	Kesesuaian dengan modul
		Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran & Tujuan Pembelajaran
		Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator yang akan dicapai peserta didik
2.	Kesesuaian Materi	Kesesuai materi atau soal yang disajikan sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik
		Materi yang disajikan sesuai dengan kaidah bahasa yang baik
		Materi atau soal yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik
3.	Ketentuan materi	Kejelasan materi atau soal yang disajikan pada media <i>bag box</i>
		Materi atau soal yang disajikan dapat menarik perhatian peserta didik

**Tabel 3.3**  
**Instrumen Lembar penggunaan Media Oleh Ahli Pembelajaran**

No	Indikator
1.	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)
2.	Materi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP)
3.	Kesesuaian media <i>bag box</i> dengan tujuan pembelajaran
4.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator yang akan dicapai peserta didik
5.	Kemudahan menggunakan media <i>bag box</i>
6.	Media <i>bag box</i> dapat menarik perhatian peserta didik
7.	Media <i>bag box</i> menjadikan suasana belajar yang menyenangkan
8.	Media <i>bag box</i> dapat digunakan oleh guru dan peserta didik
9.	Media <i>bag box</i> meningkatkan minat belajar peserta didik
10.	Media <i>bag box</i> dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tentang warisan budaya

**Tabel 3.4**  
**Instrumen Penggunaan Media Oleh Peserta Didik**

No	Indikator
1.	Media pembelajaran <i>bag box</i> dapat membantu peserta didik memahami materi
2.	Media pembelajaran <i>bag box</i> dapat meningkatkan semangat peserta didik
3.	Media pembelajaran <i>bag box</i> mudah untuk digunakan
4.	Media pembelajaran <i>bag box</i> menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan
5.	Penggunaan media pembelajaran <i>bag box</i> membuat peserta didik tertarik untuk belajar
6.	Penggunaan media pembelajaran <i>bag box</i> tidak membuat proses pembelajaran membosankan
7.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>bag box</i> mudah untuk dimengerti

Skala perhitungan yang digunakan untuk memvalidasi pengembangan media *bag box* yaitu skala likert. Skala likert berfungsi untuk melakukan pengukuran secara keseluruhan baik itu sikap, persepsi, ataupun pendapat seseorang atau sekelompok

orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek yang telah dikembangkan.

Skala likert pada penilaian ini berisikan beberapa pertanyaan yang kemudian diikuti dengan tingkatan jawaban sebagai berikut: “Tidak Setuju (TS), Kurang setuju (KS), Setuju (S), Sangat setuju (SS). Pada jawaban diberi skor tingkatan nilai dari yang terendah sampai tertinggi (1-4). Dimana skor terendah diperoleh saat memperoleh jawaban (TS=1), (KS=2), (S=3) dan terakhir (SS=4). Dan lembar evaluasi diberikan kepada tenaga ahli atau validator dalam penelitian pengembangan ini.<sup>64</sup>

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu data pendukung yang digunakan sebagai bukti untuk memperkuat data observasi. Bentuk dokumen yang dikumpulkan bisa berupa foto, dokumen kegiatan belajar peserta didik, nilai peserta didik dari pengerjaan lembar kerja yang diberikan serta lampiran kuisioner yang diisi oleh peserta didik sebagai hasil praktek penggunaan media pembelajaran *bag box* di SD Muhammadiyah 01 Tanggul – Jember.

#### 4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini berupa analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. sehingga untuk

---

<sup>64</sup> Yunia Solehatullah, “Pengembangan Media Papan Kreatif Huruf Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif Condoro Jember”, (Skripsi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024),

menganalisis data uji coba penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

#### 1. Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan pengembangan media *bag box* sehingga mencapai tasil terbaik. Analisis data kualitatif diperoleh dari hasil pengumpulan data dengan cara observasi yang dilakukan di kelas V SD Muhammadiyah 01 Tanggul - Jember, wawancara yang dilakukan bersama guru dan umpan balik yang berupa masukan, saran, komentar dari para subjek uji coba penelitian.<sup>65</sup>

#### 2. Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif diperoleh melalui angket yang diberikan kepada validator dan angket respon dari peserta didik guna menguji kelayakan pengembangan media pembelajaran *bag box*. Dalam hal ini peneliti menggunakan angket dengan untuk menguji kevalidan dengan kriteria nilai sebagai berikut:

**Tabel 3.5**  
**Kategori Skor Penilaian Skala Likert**

No	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat Setuju
2.	3	Setuju
3.	2	Kurang Setuju
4.	1	Tidak Setuju

<sup>65</sup> Maulida Putri Zakia “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Situs Web Canva Pada Pembelajaran Ilmu Penegtahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Nurur Rahmantamanan Bondowoso” Skripsi UIN Kiai HajiAchmad Siddiq Jember 2024. hal 67.

Penggunaan skala likert dipilih karena skala likert dapat digunakan untuk mengukur sikap, fenomena, ataupun persepsi individu dan populasi tentang suatu fenomena kejadian. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung perolehan nilai angket adalah sebagai berikut:

a. Analisis Validasi

Angket yang telah diisi oleh validator ahli materi, validator ahli media dan validator ahli pembelajaran kemudian dihitung menggunakan rumus presentase untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan.

Berikut ini merupakan rumus untuk menganalisis kelayakan media pembelajaran *bag box*:

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

Keterangan:

V = Nilai

$\sum x$  = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Setelah hasil angket yang dihitung telah diketahui nilai persentasenya kemudian disesuaikan dengan kriteria validasi. Adapun kualifikasi kriteria penilaian hasil validasi yang ditetapkan dalam Arikunto pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3.6**  
**Kriteria Presentase Penilaian**

<b>Presentase</b>	<b>Tingkat Kevalidan</b>	<b>Keterangan</b>
<76-100	Valid	Tidak perlu revisi
<50-75	Cukup valid	Revisi sebagian
<26-50	Kurang valid	Revisi sebagian
<26	Tidak valid	Revisi total

b. Analisis praktikalitas media

Analisis prktikalitas media didapat dari angket yang disebarluaskan ke peserta didik. hal ini bertujuan untuk mengukur seberapa praktis dan seberapa menarik media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun rumus yang digunakan peneliti untuk menghitung respon peserta didik adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

V = Nilai

$\Sigma x$  = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Berikut ini merupakan pedoman penilaian respon peserta

didik :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**Tabel 3.7**  
**Kriteria Praktikalitas Media**

<b>Presentase</b>	<b>Kriteria Interpretasi</b>
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup praktis
21%-40%	Tidak praktis
0%-20%	Sangat tidak praktis

(Diadopsi dari Akbar, 2013)<sup>66</sup>



<sup>66</sup> Ardy Irwan dan M. Arif Rahman H. "Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs" *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 01(2012), 94.  
<https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/jurnalphythagoras/article/view/2934>

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Profil Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah 01 Tanggul

Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul - Jember yang dikenal dengan SD MUHITA merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar yang terletak di Jl. Teratai No. 21, Tanggul-Kulon, Kecamatan Tanggul, Kabupaten Jember. SD Muhammadiyah 01 Tanggul menyimpan sejarah panjang, yang mana telah berdiri sejak tahun 1989 dan terus berupaya meningkatkan kualitasnya.<sup>67</sup>

Dalam rangka meningkatkan kualitasnya SD Muhammadiyah 01 Tanggul menjadi sekolah swasta yang selalu berinovasi, selain itu SD Muhammadiyah 01 Tanggul telah mendapat gelar akreditasi “A” dari badan Akreditasi Nasional. Ditengah kecepatan teknologi dan perkembangan generasi milenial SD Muhammadiyah 01 Tanggul terus berjuang dan berupa untuk mencetak generasi penerus bangsa yang beriman, bertaqwa, berkarakter, dan berprestasi.<sup>68</sup>

SD Muhammadiyah 01 Tanggul memiliki visi yaitu “Mencetak generasi yang unggul dalam agama dan tanggul dalam intelektual”. Adapun indikator visi dari SD Muhammadiyah 01 Tanggul adalah sebagai berikut:

1. Unggul dan tangguh dalam agama
2. Unggul dan tangguh dalam akhlak mulia

---

<sup>67</sup> MUHITA TV, “Pofil SD Muhita Jember Excellent School” November 25, 2021, vidio, 0:42, <https://youtu.be/XRdydXGq01w?si=DWTpUTIfLkYnDs8C>

<sup>68</sup> Nur Sabaha, diwawancara oleh Penulis, Tanggul, 25 April 2025

3. Unggul dan tangguh dalam kedisiplinan,
4. Unggul dan tangguh dalam ilmu pengetahuan serta teknologi
5. Unggul dan tangguh dalam pencapaian nilai ujian sekolah.

Selain visi diatas SD Muhammadiyah 01 Tanggul memiliki misi.

Adapun misi SD Muhammadiyah 01 Tanggul diantaranya

1. Menanamkan dan meningkatkan kepribadian islam pada seluruh warga sekolah.
2. Menanamkan rasa ikhlas serta tanggung jawab pada seluruh warga sekolah.
3. Memupuk kedisipinan, semangat berlatih, demokrasi, kerjasama serta etos kerja yang tinggi.
4. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan yang aktif kreatif, efektif, menyenangkan sehingga siswa berkembang secara optimal.
5. Mewujudkan lulusan yang beriman dan taqwa, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.
6. Menumbuhkan budaya literasi sejak dini.
7. Memberikan pelayanan yang optimal kepada semua lapisan msyarakat.<sup>69</sup>

### **1. Sejarah Singkat Berdirinya SD Muhammadiyah**

SD Muhammadiyah 01 Tanggul memiliki sejarah panjang dalam perjalanannya sebagai lembaga pendidikan Islam. Pendirian sekolah ini dimulai pada tahun 1989 ketika SD Muhammadiyah

---

<sup>69</sup> Nur Sabaha diwawancara penulis, Tanggul 25 April 2025

memperoleh dukungan finansial dari pemerintah serta partisipasi aktif masyarakat Muhammadiyah. Dukungan tersebut dimanfaatkan untuk membangun gedung sekolah yang berlokasi di Jalan Teratai, yang penyelesaiannya rampung pada tahun 1990. Memasuki tahun ajaran 1994-1995, kepemimpinan sekolah berada di bawah H. Ali Maksum. Pada masa ini dilakukan pembangunan kembali sarana prasarana sekolah, yang selesai pada tahun 1995. Namun, kondisi sekolah saat itu mengalami penurunan yang signifikan, ditandai dengan jumlah siswa dari kelas 1 hingga kelas 6 yang hanya tersisa sebanyak 13 orang. Situasi ini berlangsung hingga tahun 1998 dan menjadi perhatian serius pihak sekolah dan pengurus cabang Muhammadiyah.

Menanggapi kondisi tersebut, pada tahun 1998, melalui rapat pimpinan cabang, memutuskan untuk menutup SD Muhammadiyah. Akan tetapi, dalam rapat tersebut, salah satu peserta, yang bernama Bapak H. M. Romli, menyatakan keberatannya terhadap keputusan tersebut. Pandangan beliau memicu diskusi yang intens dan kebimbangan di antara peserta rapat. Akhirnya disepakati bahwa operasional SD Muhammadiyah dihentikan, namun pada saat yang sama didirikan kembali sekolah dengan nama “SD Muhammadiyah Plus”.

SD Muhammadiyah Plus didirikan dengan dukungan penuh dari Bapak H. M. Romli yang bersedia menanggung seluruh biaya operasional sekolah hingga sekolah dapat berdiri secara mandiri.

Upaya ini menandai babak baru dalam pengelolaan dan pengembangan lembaga pendidikan ini.

Pada tahun yang sama, SD Muhammadiyah Plus kembali membuka kegiatan belajar mengajar dengan jumlah siswa baru sebanyak 27 orang, sebagian besar berasal dari keluarga dengan latar belakang ekonomi menengah ke bawah. Untuk sementara waktu, posisi kepala sekolah dijabat oleh Bapak Saktiono. Selanjutnya pada tahun 1999, kepemimpinan sekolah dilanjutkan oleh Bapak K.H. Akhsan, S.Pd hingga tahun 2002.

Pada tahun 2002, posisi kepala sekolah diserahkan kepada Ibu Djamharo, S.H Pada awal masa kepemimpinannya, jumlah siswa baru yang diterima kurang dari 10 orang. Guna mengatasi hal ini, para guru secara aktif melakukan pendekatan kepada masyarakat untuk mencari siswa, hingga akhirnya jumlah murid mencapai 18 orang. Dari pengalaman ini, seluruh tenaga pendidik dan pengelola sekolah memahami pentingnya kerja keras dan dedikasi untuk membangun lembaga pendidikan Islam yang memiliki reputasi baik. Salah satu langkah strategi yang dilakukan adalah dengan memperbaiki sistem manajemen dan memperkenalkan berbagai program unggulan kepada masyarakat.

Pada tahun 2004, SD Muhammadiyah meuluskan angkatan pertamanya sebanyak 18 siswa. Ibu Djamharo menjabat sebagai kepala sekolah selama dua periode, yakni dari tahun 2002 hingga 2010.

Kepemimpinan berikutnya dipegang oleh Bapak Muh. Burhanudin Harahap, S.P., S.Pd., M.Pd, yang menjabat dari tahun 2010 hingga 2014. Pada tahun 2011, SD Muhammadiyah meraih predikat Akreditasi A. Berkat kerja keras dari seluruh komponen sekolah dalam hal promosi dan pengenalan kepada masyarakat, jumlah siswa baru terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Hal ini membuktikan bahwa kepercayaan masyarakat terhadap lembaga ini semakin tinggi, hingga akhirnya sekolah dikenal luas dengan nama SD Muhammadiyah 1 Tanggul (MUHITA). Menjelang akhir masa jabatannya di tahun 2014, Bapak Muh. Burhanudin Harahap, S.P., S.Pd., M.Pd. kembali dipercaya untuk memimpin sekolah untuk periode selanjutnya yaitu dari tahun 2014-2023 guna melanjutkan program-program yang telah dirintis sebelumnya.

Tepat pada tahun 2023 masa jabat Bapak Muh. Burhanuddin Harap, S.P., S.Pd., M.Pd. telah berakhir. Kepemimpinan ini kemudian dialihkan kepada Hj. Nur Sabaha, S.Th.I., M.Pd.I. untuk melanjutkan program-program yang telah ada. Hj. Nur Sabaha, S.Th.I., M.Pd.I akan menjabat sebagai kepala sekolah dari tahun 2023-2027.<sup>70</sup>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

---

<sup>70</sup> *Sumber Data:* Dokumentasi Buku Induk (Profil) SD Muhammadiyah 01 Tanggul Tahun Ajaran 2023

**Tabel 4.1**  
**Priodesasi Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 01 Tanggul<sup>71</sup>**

No	Tahun Angkatan	Nama Kepala Sekolah
1.	1994-1995	H. Ali Maksum
2.	1999	Bpak. Saktiono
3.	1999-2002	KH. Akhsan, S.Pd
4.	2002-2010	Ibu Djamharoh, S.H
5.	2010-2023	H. Muh. Burhanudin Harahap, S.P., S.Pd., M.Pd.
6.	2023-2027	Hj. Nur Sabaha, S.Th.I., M.Pd.I

## 2. Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Berdasarkan dengan visi dan misinya, SD Muhammadiyah 01 Tanggul mempunyai tenaga pendidik yang berintegritas tinggi dalam membina peserta didiknya demi terciptanya siswa-siswi yang berkualitas. Adapun jumlah tenaga keseluruhan di SD Muhammadiyah 01 Tanggul adalah 68 orang, yang terdiri dari 33 guru kelas, 6 guru PAI (Pendidikan Agama Islam), 2 guru PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan), 2 guru TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), 15 guru BTA (Baca Tulis Al-Qur'an) dan 10 orang tenaga kependidikan.<sup>72</sup>

Penelitian ini dilakukan dengan didampingi langsung oleh ustz Ibnu Jihad Al Adzim, S. Pd. selaku guru IPAS kelas VF yang selalu memberikan arahan setiap tahapan kegiatan mulai dari perencanaan hingga pengumpulan data.

<sup>71</sup> Nur Sabaha, diwawancara penulis, Tanggul 25 April 2025

<sup>72</sup> Nur Sabaha, diwawancara penulis, Tanggul 25 April 2025

### 3. Data Peserta Didik

Pada tahun ajaran 2024/2025 jumlah keseluruhan peserta didik SD Muhammadiyah 01 Tanggul yaitu 702 peserta didik, yang terdiri dari 353 laki-laki dan 349 perempuan<sup>73</sup>. Akan tetapi peneliti berfokus pada kelas VF untuk di jadikan subjek penelitian, adapun nama-namanya sebagai berikut:

**Tabel 4.2**  
**Nama Peserta Didik Kelas VF**

NO	NAMA	L/P
1.	Ajeng Elysia Azzahra	P
2.	Annisa Ayu Putri Maharani	P
3.	Askana Fitiya Harsono	P
4.	Bulqis Izzatunnisa	P
5.	Bilqis Ramadhani Saputro	P
6.	Bintang Shaniara Indria Putri	P
7.	Hanindy Avrillnici Zahwa	P
8.	Maritza Mahdiyyah Putri Andriyanto	P
9.	Mikhayla Qurrota`ayun	P
10.	Naharu Tajalla Zulkarnain	P
11.	Revina Putri Purwanto	P
12.	Sheza Anindya Ammara	P
13.	Zakia Meisya Malca Aditya	P

Data diatas adalah data peserta didik kelas VF dengan jumlah total keseluruhan 13 peserta didik perempuan<sup>74</sup>. Jumlah peserta didik kelas VF yang keseluruhan 13 ini disesuaikan dengan konsep kelas khusus yang memiliki kelebihan dari pada kelas regular. Dari segi fasilitas kelas VF dengan penunjang kelas ber AC, memiliki dua pendamping pembelajaran yaitu wali kelas dan guru tahfidz, target hafal qur`an

<sup>73</sup> Nur Sabaha, diwawancara penulis, Tanggul 25 April 2025

<sup>74</sup> Nafa Rezqiyah Syariefatul Jannah, diwawancara oleh penulis, Tanggul, 25 April 2025.

lebih tinggi dan intens, dan dengan biaya pendidikan relatif lebih tinggi dari pada kelas regular berkisar 650.000 per bulan. Dan jumlah peserta didik yang terbatas bertujuan untuk mendukung efektifitas proses pembelajaran yang lebih terarah dan lebih terfokus.<sup>75</sup>

Sedangkan untuk kelas V yang ada di SD Muhammadiyah sendiri terbagi menjadi 6 robel diantaranya VA, VB, VC, VD, VE, dan terakhir VF, akan tetapi yang menjadi subjek utama dalam penelitian ini yaitu kelas VF.

#### **4. Data Sarana dan Prasarana**

Sarana dan prasarana merupakan komponen penting dalam menunjang kegiatan belajar mengajar untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Pengembangan sarana dan prasarana di SD Muhammadiyah 01 Tanggul terus dilakukan secara bertahap untuk menciptakan pembelajaran yang layak dan nyaman. Adapun sarana dan prasarana tersebut diantaranya adalah 3 unit proyektor/LCD, 1 unit smart TV, 15 unit TV, 31 ruang kelas, 3 ruang multifungsi (AULA), 1 ruang lab komputer dengan 30 set komputer, 1 ruang studio musik dengan peralatan yang lengkap, 1 ruang perpustakaan dengan lebih dari 500 judul buku, 1 ruang kepala sekolah (KS), 1 ruang tata usaha (TU), 1 ruang unit kesehatan siswa (UKS), 1 ruang konseling, 3 kantin, 3 musholla, 20 kamar mandi siswa, 6 kamar mandi guru, 2

---

<sup>75</sup> Nur Sabaha, diwawancara penulis, Tanggul 25 April 2025

gudang, lapangan olahraga, taman yang asri dan sehat serta 3 halaman parkir.<sup>76</sup>

Sedangkan diruang kelas VF sendiri terdapat 2 AC, 1 unit TV, 1 lemari loker, 1 lemari penyimpanan, kursi dan meja, papan tulis, poster-poster gambar untuk menunjang pembelajaran, stuktur organisasi kelas, jadwal piket dan map penyimpanan data atau nilai peserta didik.

## 5. Program Sekolah

SD Muhammadiyah 01 Tanggul memiliki komitmen yang tinggi dalam menciptakan generasi yang unggul baik secara akademik maupun spiritual. Untuk mewujudkan semua itu, sekolah mengembangkan berbagai program unggulan yang secara khusus difokuskan pada penguatan pembelajaran Al-Qur`an dan bahasa, terutama Bahasa Arab dan Bahasa Inggris.

Adapun program-program unggulan SD Muhammadiyah 01 Tanggul adalah sebagai berikut:

### 1. Program Tahfidz Al-Qur`an

Target dari program ini adalah siswa mampu menghafal sebanyak 5 hingga 10 juz Al-Qur`an saat lulus dari kelas 6.

### 2. Malam Bina dan Taqwa (MABIT)

MABIT adalah program pembinaan karakter yang dilakukan dengan kegiatan bermalam di sekolah yang dilakukan pada hari

---

<sup>76</sup> Ana Supiani, diwawancara oleh penulis, Tanggul, 25 April 2025.

sabtu. Dengan program ini peserta didik mendapatkan materi tambahan tentang keagamaan, latihan beribadah serta kegiatan bersama yang membentuk kedisiplinan serta akhlak yang mulia.

### 3. English Camp

Program ini dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa Inggris melalui metode pembelajaran aktif dan menyenangkan.

### 4. Stundet Exchange Bertaraf Nasional ataupun Internasional

Program pertukaran pelajar ke sekolah-sekolah bertaraf nasional maupun internasional.

### 5. Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Assessment Cambridge

Dalam menunjang kualitas pembelajaran Bahasa Inggris, SD Muhammadiyah 01 Tanggul menggunakan acuan dari sistem penilaian Cambridge.

### 6. Program Tahsin Al-Qur'an

Tahsin merupakan program pembelajaran membaca Al-Qur'an yang difokuskan pada perbaikan makhraj, tajwid, dan kefasihan.

Program ini disusun secara berjenjang:

- a. Kelas 3: Tuntas pembelajaran metode Wafa jilid 1–5
- b. Kelas 4: Fokus pada tajwid dan gharib
- c. Kelas 5 dan 6: Pembelajaran langsung menggunakan mushaf Al-Qur'an sebagai materi utama<sup>77</sup>.

---

<sup>77</sup> Nur Sabaha, diwawancara oleh penulis, 25 April 2025.

## B. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *bag box* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi seperti apakah budaya daerahku yang dikembangkan di SD Muhammadiyah 01 Tanggul – Jember dengan subjek penelitian kelas VF yang berjumlah 13 peserta didik yang keseluruhan adalah perempuan. Dalam mengembangkan media pembelajaran *bag box*, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE, dimana model ini terdiri dari lima tahapan antara lain: analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

### 1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap awal yang harus dilakukan dalam penelitian pengembangan pada model ADDIE yaitu analisis. Pada tahap analisis ini, peneliti mengumpulkan data yang diperlukan terkait penelitian melalui observasi kesekolah SD Muhammadiyah 01 Tanggul-Jember untuk mengetahui informasi yang dibutuhkan. Dalam hal ini peneliti melakukan 2 langkah tahap analisis, yaitu analisis kebutuhan dan analisis materi.

#### a. Analisis Kebutuhan

Langkah awal yang dilakukan peneliti yaitu menganalisis kebutuhan yang bertujuan untuk mengetahui apa saja kendala atau masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran sehingga peneliti

dapat memecahkan permasalahan tersebut dan dapat menentukan solusi terhadap permasalahan yang terjadi.

Berdasarkan observasi dan wawancara kedua kepada guru mapel IPAS kelas V SD Muhammadiyah 01 Tanggul-Jember beliau mengungkapkan bahwa pada mapel IPAS terkhusus tentang Ilmu Pengetahuan Sosial guru tidak menggunakan media untuk menunjang pembelajaran, media yang digunakan hanya saat materi tentang ilmu pengetahuan alam seperti menggunakan media siklus perubahan cuaca, magnet dan sebagainya.

Hal ini mengacu pada hasil wawancara yang telah dilaksanakan pada tanggal 11 April 2025, dengan Ustd Ibnu Jihad Al Adzim, S.Pd. selaku guru mapel IPAS kelas VF yang mengungkapkan bahwa:

“iya mbak, pada pelajaran IPAS terkhusus pada pengetahuan sosialnya saya tidak menggunakan media dikarenakan saya juga bingung menggunakan media apa karena isi dari mata pelajaran IPS membahas tentang sejarah yang saya sendiri hanya berpacu pada buku paket. Dan metode yang saya gunakan pada saat pembelajaran yaitu metode ceramah atau bercerita. Penggunaan media hanya saya gunakan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam seperti contoh pada materi magnet, perubahan cuaca, sifat cahaya lain sebagainya.”<sup>78</sup>

Pada tahap analisis kebutuhan peneliti mendapati permasalahan yang terjadi yaitu keterbatasan penggunaan media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang berlangsung, yaitu hanya berpacu pada penjelasan guru, buku dan lembar kerja

---

<sup>78</sup> Ibnu Jihad Al Adzim, diwawancari oleh penulis, Tanggul, 11 April 2025.

peserta didik. Dan dalam hal ini guru memerlukan media untuk menunjang pembelajaran yang dapat menjadikan proses belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

b. Analisi materi

Pada tahap analisis materi peneliti mengumpulkan informasi terkait materi yang akan diajarkan dan dikembangkan ke dalam produk media pembelajaran. Adapun materi yang akan diangkat dalam penelitian ini yaitu pada topik A seperti apakah budaya daerahku. Alasan peneliti mengambil materi ini yaitu kurangnya pemahaman generasi muda saat ini terhadap budaya lokal. Sehingga penting untuk mengenalkan kembali nilai-nilai budaya daerah dengan pendekatan yang menarik dan relevan.

Dengan demikian berdasarkan kedua hasil analisis diatas, dapat diketahui bahwa diperlukannya media pembelajaran untuk menunjang keberhasilan peserta didik dalam memahami mata pelajaran yang diajarkan. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan produk media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang ada di kelas V SD Muhammadiyah 01 Tanggul - Jember. Dimana peneliti berharap dengan adanya media pembelajaran dapat membantu permasalahan yang terjadi dikelas VF sehingga peserta didik dapat bersemangat dan dapat memahami materi yang disampaikan secara maksimal.

## 2. Tahap *Design* (merancang)

Tahap yang dilakukan setelah analisis yaitu desain atau merancang. Tahap ini dilakukan bertujuan untuk menetapkan tujuan pembelajaran serta merancang produk pengembangan media *bag box*. Adapun langkah-langkah atau tahapan yang dilakukan peneliti untuk merancang pembuatan media pembelajaran *bag box* adalah sebagai berikut:

### a. Menentukan materi

Sebelum membuat media *bag box* hal yang dilakukan pertama yaitu menentukan materi terlebih dahulu tentang apa yang akan diajarkan saat terjun kelapangan. Adapun materi yang dipilih peneliti yaitu mata pelajaran IPAS Bab 7 Daerah Kebanggaanku topik A Seperti Apakah Budaya Daerahku.



**Gambar 4.1**  
Materi seperti apakah budaya daerahku

Gambar diatas merupakan materi yang akan dijadikan acuan dalam penelitian ini untuk dikembangkan dalam media *bag box*. Adapun pokok materi yang terdapat pada topik A seperti apakah budaya daerahku adalah sebagai berikut:

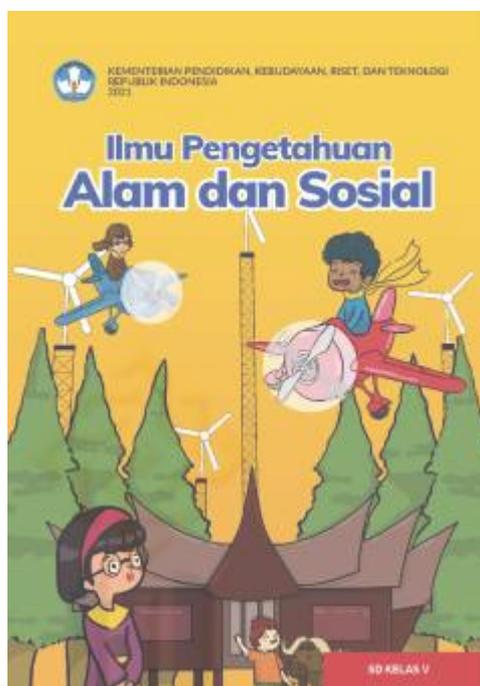
- a. Pengertian tentang warisan budaya
- b. Macam-macam jenis warisan budaya
- c. Warisan budaya daerah Jember
- d. Cara untuk melestarikan warisan budaya

Adapun Alasan peneliti memilih materi ini karena, peneliti melihat bahwa pemahaman generasi muda saat ini terhadap budaya lokal mulai berkurang. Sehingga penting untuk mengenalkan kembali nilai-nilai budaya daerah dengan pendekatan yang menarik dan relevan.

- b. Menyesuaikan materi dengan media

Berdasarkan analisis materi dan juga kebutuhan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat diperlukan saat pembelajaran. Adapun media yang akan dikembangkan sesuai dengan materi dan kebutuhan adalah dengan mengembangkan media *Media bag box*. *Media bag box* merupakan salah satu media yang mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan keterlibatan peserta didik secara aktif. Dengan memadukan elemen dan budaya lokal dalam bentuk gambar dan permainan, peserta didik juga diajak untuk mengeksplorasi, menganalisis dan menyimpulkan

informasi budaya secara menyenangkan namun tetap edukatif. Materi yang dipakai berdasarkan referensi dari buku panduan guru dan siswa.

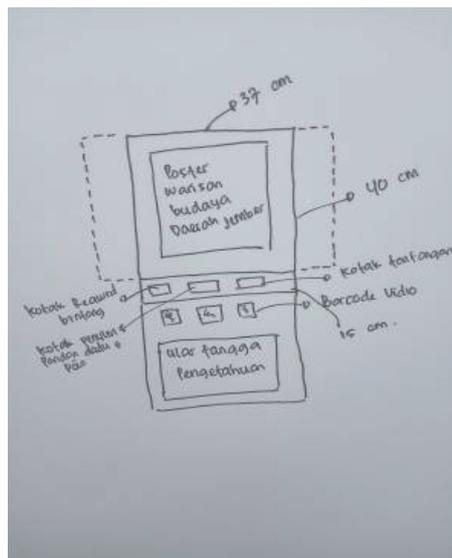


**Gambar 4.2**  
**Referensi Buku IPAS Kelas V**

Gambar diatas merupakan buku yang digunakan peneliti sebagai acuan dalam pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V dari Kemendikbud.

c. Menyusun kerangka (*design*) media *bag box*

Media pembelajaran *bag box* merupakan media pembelajaran visual yang dikolaborasikan dengan pembelajaran audio visual. Bahan dasar untuk membuat media *bag box* yaitu *infraboard* yang memiliki ketebalan 3mm.



**Gambar 4.3**  
**Desain Media Pembelajaran *Bag Box***

Pada gambar diatas diketahui bahwa rancangan desain awal media dan bentuk media pembelajaran *bag box* digambar diatas kertas, yang kemudian menyiapkan alat dan bahan untuk merealisasikan media pembelajaran *bag box*.

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan media *bag box* adalah sebagai berikut:

1. Siapkan alat dan bahan yang dibutuhkan, seperti *cutter*, gunting, penggaris, pena, engsel, mur, *infraboard*, lem tembak, solatip, kertas metalik, kertas sukun, pita satin dan juga kardus.
2. Tentukan ukuran *infraboard* yang akan dipotong untuk dijadikan kerangka membentuk tas yaitu dengan tinggi 40 cm, lebar 37 cm dan lebar tas bagian tengah 15 cm.

3. Setelah *infraboard* terpotong menjadi 6 bagian kemudian rakit setiap sisinya membentuk tas menggunakan engsel dan mur agar kuat.
4. Kemudian rakit setiap *infraboard* sisinya membentuk tas menggunakan engsel dan mur.
5. Kemudian membuat *pop-up book* sebagai komponen dalam media *bag box*. *pop-up book* didesain menggunakan aplikasi canva yang berisikan materi pembelajaran.
6. Setelah desain *pop-up book* dibuat, selanjutnya dicetak menggunakan kertas khusus berukuran A4 (21x30 cm) dan dirakit membentuk *pop-up book* (buku 3 dimensi).
7. Kemudian membuat desain materi tentang warisan budaya yang ada di daerah jember menggunakan aplikasi canva.
8. Tahap berikutnya yaitu mencetak poster dengan tinggi 34 cm, dan lebar 30 cm, lalu ditempal pada salah satu sisi media *bag box*.
9. Dilanjutkan dengan membuat permainan ular tangga pengetahuan. Permainan ular tangga pengetahuan didesain menggunakan aplikasi canva. Desain ular tangga dibuat dengan menggunakan warna yang cerah untuk menarik perhatian dan juga meningkatkan minat belajar peserta didik.
10. Kemudian dicetak menggunakan kertas *artpaper* 260 dan ditempel kedalam *bag box* menggunakan *doubletipe*.

11. Membuat kotak untuk menyimpan peralatan ular tangga, *point reward* dan tantangan. Kotak dibuat menggunakan kardus yang kemudian dilapisi menggunakan kertas metalik agar terlihat lebih menarik.
12. Membuat papan *reward* menggunakan aplikasi canva, lalu dicetak dengan ukuran 30x42 cm.
13. Membuat *barcode* link vidio pembelajaran tentang rumah adat, pakaian adat dan maknan khas daerah . pembuatan *barcode* menggunakan aplikasi canva.
14. Kemudian dicetak dengan ukuran 8x8 cm, lalu diberi bingkai agar terlihat lebih menarik.
15. Media pembelajaran *bag box* siap untuk digunakan.

### **3. Pengembangan (Development)**

Pada tahap *development* atau pengembangan, media yang telah dirancang akan direalisasikan. Setelah itu, peneliti melakukan uji validasi kepada validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran melalui angket penilaian yang diberikan oleh peneliti yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *bag box*. Sehingga produk yang dihasilkan dinyatakan layak untuk diterapkan kepada peserta didik.

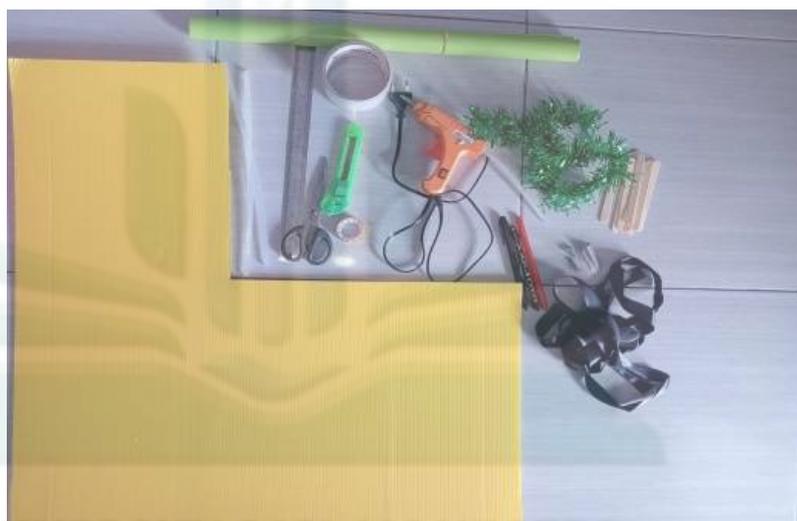
Adapun tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan produk media *bag box* adalah sebagai berikut:

### a. Pembuatan Produk

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan realisasi terhadap desain yang telah dibuat kedalam bentuk yang nyata. Adapun alat dan bahan yang harus disiapkan dalam merealisasikan media *bag box* adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.3**  
Alat dan bahan pembuatan *bag box*

Alat	Bahan
<i>Cutter</i>	<i>Infraboard</i>
Gunting	Lem tembak
Penggaris	<i>Doubletip/solatip</i>
Polpen	Kertas metalik & kertas sukun
Engsel	Pita satin
Mur	Kardus



**Gambar 4.4**  
Alat dan Bahan Pembuatan Media *Bag box*

Setelah bahan dan peralatan yang dibutuhkan terkumpul dengan lengkap, maka langkah selanjutnya yaitu tahap pembuatan

produk media *bag box*. Adapun langkah-langkah dalam pembuatan produk media *bag box* adalah sebagai berikut:

- 1) Tentukan ukuran *infraboard* yang akan dipotong untuk dijadikan kerangka membentuk tas yaitu dengan tinggi 40 cm, lebar 37 cm dan lebar tas bagian tengah 15 cm.



**Gambar 4.5**  
**Pengukuran dan Pemotongan *Infraboard***

- 2) Setelah *infraboard* terpotong menjadi 6 bagian kemudian rakit setiap sisinya membentuk tas menggunakan engsel dan mur agar kuat. Selanjutnya lapis menggunakan kertas sukun agar engsel tidak terlihat dan kerangka media terlihat lebih menarik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



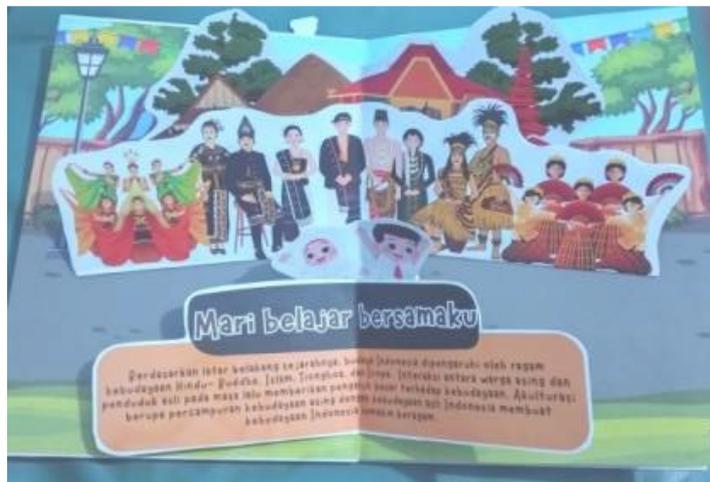
**Gambar 4.6**  
Proses perakitan media *bag box*

- 3) Kemudian membuat *pop-up book* sebagai komponen dalam media *myster bag*. *pop-up book* didesain menggunakan aplikasi canva yang berisikan materi pembelajaran.



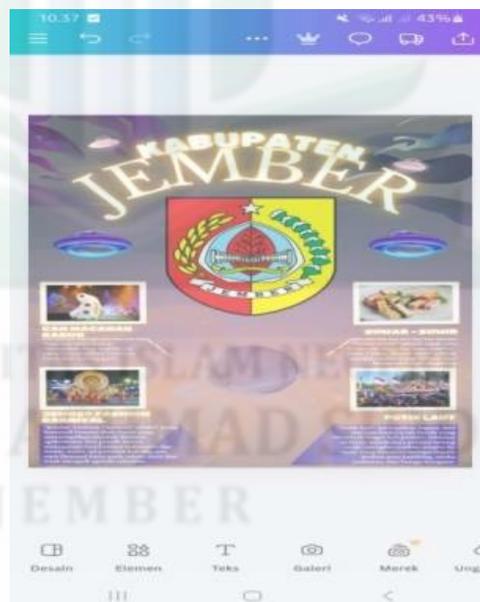
**Gambar 4.7**  
Desain Materi Pembelajaran dengan Aplikasi Canva

- 4) Setelah desain *pop-up book* dibuat, selanjutnya dicetak menggunakan kertas khusus berukuran A4 (21X30 cm) dan dirakit membentuk *pop-up book* (buku 3 dimensi).



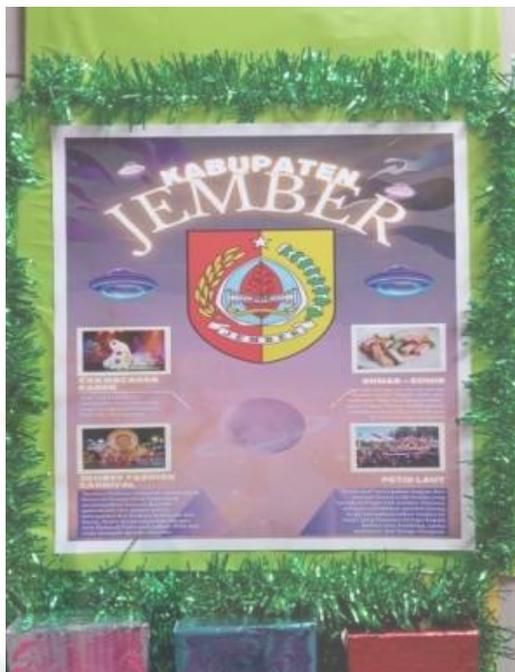
**Gambar 4.8**  
Gambar *pop-up book* Setelah Dirakit

- 5) Kemudian membuat desain materi tentang warisan budaya yang ada di daerah Jember menggunakan aplikasi canva.



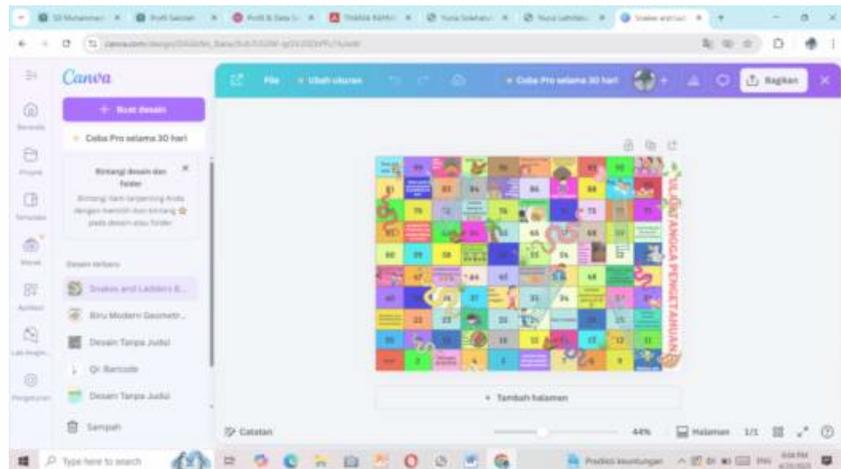
**Gambar 4.9**  
Desain Materi Pembelajaran dengan Aplikasi Canva

- 6) Tahap berikutnya yaitu mencetak poster dengan tinggi 34 cm, dan lebar 30 cm, lalu ditempal pada salah satu sisi media *bag box*.



**Gambar 4.10**  
**Materi Warisan Budaya Jember**

- 7) Dilanjutkan dengan membuat permainan ular tangga pengetahuan. Permainan ular tangga pengetahuan didesain menggunakan aplikasi canva. Desain ular tangga dibuat dengan menggunakan warna yang cerah untuk menarik perhatian dan juga meningkatkan minat belajar peserta didik.



**Gambar 4.11**  
**Desain permainan ular tangga pengetahuan**

- 8) Kemudian dicetak menggunakan kertas *artpaper* 260 dan ditempel kedalam *bag box* menggunakan *doubletipe*



**Gambar 4.12**  
**Permainan Ular Tangga Pengetahuan**

- 9) Membuat kotak untuk menyimpan peralatan ular tangga, *point reward* dan tantangan. Kotak dibuat menggunakan kerdus yang kemudian dilapisi menggunakan kertas metalik agar terlihat lebih menarik.



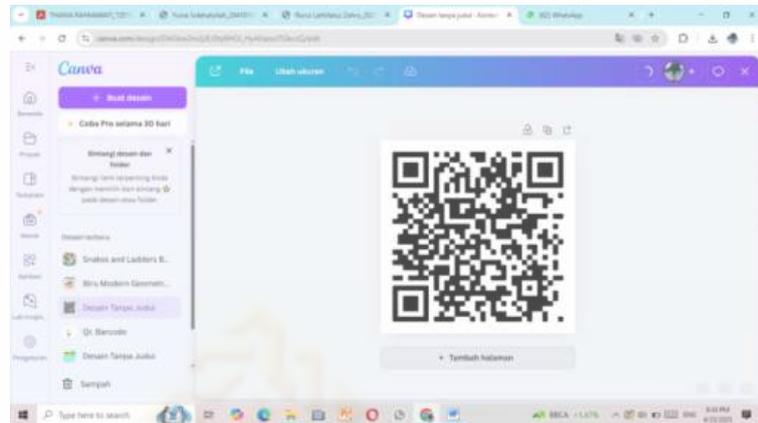
**Gambar 4.13**  
**Pembuatan kotak penyimpanan peralatan ular tangga,**  
***point reward* dan tantangan**

10) Membuat papan *reward* menggunakan aplikasi canva, lalu dicetak dengan ukuran 30x42 cm.

Nama	Poin 1	poin 2	poin 3	poin 4
Ajeng				
Annisa				
Askana				
Bilqis I				
Bilqis R				
Bintang				
Harin				
Maritza				
Mikhyla				
Naharu				
Revina				
Shena				
Zakia				

**Gambar 4.14**  
**Papan *Reward* (*Reward Crad*)**

- 11) Membuat *barcode* link vidio pembelajaran tentang rumah adat, pakaian adat dan maknan khas daerah . pembuatan *barcode* menggunakan aplikasi canva.



**Gambar 4.15**  
**Desain *Barcode* Vidio dengan Aplikasi Canva**

- 12) Kemudian dicetak dengan ukuran 8x8 cm, lalu diberi bingkai agar terlihat lebih menarik.



**Gambar 4.16**  
***Barcode* Link Vidio Pembelajaran**

13) Setelah melalui beberapa proses tahapan pembuatan media *bag box*, dan berikut ini merupakan hasil akhir dari rancangan media pembelajaran *bag box*.



**Gambar 4.17**  
Hasil Akhir Produk *Bag box*

#### **b. Validasi**

Media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh validator ahli dengan tujuan untuk mendapatkan kritik dan juga saran agar mengetahui tingkat kelayakan media sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Tahap validasi produk dilakukan oleh 3 validator diantaranya adalah sebagai berikut: ahli materi, ahli media dan validator ahli pembelajaran. Dibawah ini merupakan hasil validasi dari berbagai aspek.

## 1) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd., merupakan salah satu dosen Tadris IPS dari Universitas Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang memiliki keahlian dalam materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Penilaian produk ini dilakukan berdasarkan angket yang telah diberikan peneliti yang kemudian diisi oleh validator ahli materi dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media yang akan dikembangkan.

Berikut ini hasil rincian penilaian dari ahli materi:

**Tabel 4.4**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Jawaban			
			1	2	3	4
1.	Kelayakan Isi	Kesesuaian dengan modul			✓	
		Kesesuaian dengan capaian pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)				✓
		Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator yang akan dicapai peserta didik				✓
2.	Kesesuaian materi	Kesesuai materi atau soal yang disajikan sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik			✓	
		Materi yang disajikan sesuai dengan kaidah bahasa yang baik				✓
		Materi atau soal yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik				✓
3.	Ketentuan materi	Kejelasan materi atau soal yang disajikan pada media <i>bag box</i>				✓
		Materi atau soal yang disajikan dapat menarik perhatian peserta didik				✓
<b>Total perolehan nilai</b>			<b>30</b>			
<b>Jumlah nilai keseluruhan</b>			<b>32</b>			

<b>Rata-rata</b>	<b>93,75%</b>
<b>Kategori</b>	<b>Valid</b>

$$\text{Rumus : } V = \frac{\sum x}{N} \times 100\% =$$

$$V = \frac{30}{32} \times 100\% = 93,75\%$$

Dari tabel diatas dapat diketahui hasil validasi dari validator ahli materi memperoleh skor 30 dengan presentase rata-rata 93,75% dari total keseluruhan yaitu sebesar 32. Skor perolehan yang didapat dari validator ahli materi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid (sangat layak) untuk diterapkan dengan beberapa catatan saran dari ahli materi yaitu:

- a. untuk mencantumkan materi tentang budaya dan warisan budaya didaerah peserta didik.<sup>79</sup>

Dan setelah dilakukan revisi catatan maka diperoleh saran bahwa materi yang dikembangkan layak untuk diterapkan.

## 2) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh bapak. M. Sholahuddin Amrullah, M. Pd., yang merupakan dosen program studi PGMI Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember M.Pd. yang merupakan dosen dengan keahlian yang dimiliki yaitu kerajinan tangan, kesenian dan budaya. Dan keahlian tersebut sangat relevan dengan media yang dikembangkan.

<sup>79</sup> Hasil validasi dari ahli materi: Anindya Fajarini, Jember 14 April 2025.

. Penilaian produk ini dilakukan berdasarkan angket yang telah diberikan peneliti yang kemudian diisi oleh validator ahli media. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan atau *bag box*. Berikut ini rincian dari hasil penilaian dari ahli media.

**Tabel 4.5**  
**Hasil Validasi Ahli Media**

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Jawaban			
			1	2	3	4
1.	Desain	Tampilan media pembelajaran <i>bag box</i> menarik			✓	
		Bentuk dan komponen yang digunakan dalam media <i>bag box</i> menarik dan menyenangkan				✓
		Pemilihan & penggunaan warna sesuai dengan dunia peserta didik				✓
		Kesesuaian gambar pada media pembelajaran <i>bag box</i> dengan materi				✓
2.	Kepraktisan	Media pembelajaran <i>bag box</i> mudah untuk dibawa				✓
		Media pembelajaran <i>bag box</i> untuk digunakan			✓	
		Ukuran media pembelajaran yang sesuai apabila digunakan didalam kelas			✓	
		Media pembelajaran <i>bag box</i> dapat digunakan secara berulang-ulang				✓
3.	Isi	Penjelasan media yang cukup mudah dipahami oleh peserta didik				✓
		Kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh			✓	

		peserta didik dan tidak mengandung makna yang ganda.				
		Kesesuaian contoh gambar dengan materi				✓
		Kesesuaian materi dengan latihan soal yang disajikan				✓
<b>Total perolehan nilai</b>			<b>44</b>			
<b>Jumlah nilai keseluruhan</b>			<b>48</b>			
<b>Rata-rata</b>			<b>91,67%</b>			
<b>Kategori</b>			<b>Valid</b>			

$$\text{Rumus: } V = \frac{\sum x}{N} \times 100\% =$$

$$V = \frac{44}{48} \times 100\% = 91,66\%$$

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui hasil validasi dari validator ahli media memperoleh skor nilai 44 dengan presentase rata-rata 91,66% dari total keseluruhan yaitu sebesar 48. Skor perolehan yang didapat dari validator ahli media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid (sangat layak) untuk diterapkan dengan beberapa catatan saran yaitu:

- a. Tampilan media *bag box* direvisi agar terlihat lebih menarik.
- b. Strap tali diganti yang lebih kuat.
- c. Untuk menambah budaya daerah yang ada dijember.
- d. Point nilai bintang dicetak lebih besar

e. Poin orang ular tangga diganti yang lebih bagus.<sup>80</sup>

Dan setelah dilakukan revisi berdasarkan catatan maka diperoleh saran bahwa media yang dikembangkan layak untuk diterapkan.

### 3) Validasi Ahli Pembelajaran:

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh Ustd. Ibu Jihad Al Adzim selaku guru IPAS kelas VF. penilaian produk ini dilakukan berdasarkan angket yang telah diberikan peneliti yang kemudian diisi oleh validator ahli pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media yang akan dikembangkan. Berikut ini hasil rincian penilaian dari ahli pembelajaran.

**Tabel 4.6**  
**Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

No	Aspek yang dinilai	Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)				✓
2.	Materi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP)				✓
3.	Kesesuaian media <i>bag box</i> dengan tujuan pembelajaran				✓
4.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator yang akan dicapai peserta didik				✓
5.	Kemudahan menggunakan media <i>bag box</i>				✓
6.	Media <i>bag box</i> dapat menarik perhatian peserta didik				✓
7.	Media <i>bag box</i> menjadikan suasana belajar yang menyenangkan			✓	
8.	Media <i>bag box</i> dapat digunakan oleh				✓

<sup>80</sup> Hasil validasi dari ahli media: M. Sholahuddin Amrulloh, Jember 14 April 2025.

	guru dan peserta didik				
9.	Media <i>bag box</i> meningkatkan minat belajar peserta didik				✓
10.	Media <i>bag box</i> dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tentang warisan budaya			✓	
<b>Jumlah perolehan nilai</b>		<b>38</b>			
<b>Jumlah nilai keseluruhan</b>		<b>40</b>			
<b>Rata-rata</b>		<b>95%</b>			
<b>Kategori</b>		<b>Valid</b>			

$$\text{Rumus : } V = \frac{\sum x}{N} \times 100\% =$$

$$V = \frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$$

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui hasil validasi dari validator ahli pembelajaran memperoleh skor 38 dengan presentase rata-rata 95% dari total keseluruhan yaitu sebesar 40. Skor perolehan yang didapat dari validator ahli pembelajaran menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid (sangat layak) untuk diterapkan dengan beberapa catatan saran dari ahli pembelajaran sebagai berikut:

- a. untuk materi yang ada didalam *bag box* lebih kompleks agar anak-anak lebih dalam memahami materi terkait.<sup>81</sup>

Dan setelah dilakukan revisi catatan maka diperoleh saran bahwa materi dan juga media yang dikembangkan layak untuk diterapkan kepada peserta didik kelas VF SD Muhammadiyah 01 Tanggul-Jember.

<sup>81</sup> Hasil Validator dari Ahli Pembelajaran: Ibnu Jihad Al Adzim, Tanggul 22 April 2025

#### 4. Tahap *Implementasi*

Tahap yang dilakukan selanjutnya adalah implementasi atau tahap penerapan media pembelajaran *bag box*. Produk media *bag box* yang telah dinyatakan valid oleh 3 validator diantaranya: validator ahli materi, validator ahli media dan validator ahli pembelajaran maka dapat diterapkan pada proses pembelajaran. Implementasi produk media dilakukan dengan tatap muka dengan dua kali uji coba dengan perbandingan skala yaitu, uji skala kecil dan uji skala besar.

Uji coba skala kecil dilaksanakan pada tanggal 07 Mei 2025 dengan diikuti oleh 6 peserta didik yang dipilih secara acak . sedangkan untuk pelaksanaan uji skala besar dilaksanakan pada tanggal 08 Mei 2025 yang diikuti oleh semua peserta didik kelas VF dengan proses pembelajaran secara langsung dengan satu kali pertemuan.



**Gambar 4.18**  
**Kegiatan Uji Coba Skala Kecil**

Setelah uji coba skala kecil dilakukan dengan diikuti 6 peserta didik, maka selanjutnya dilakukan uji coba skala besar yang diikuti oleh seluruh peserta didik kelas VF yang berjumlah 13 peserta didik.

Adapun tahap awal yang dilakukan peneliti pada saat uji skala besar yaitu menyampaikan materi dan tujuan yang akan dicapai pada saat proses pembelajaran.



**Gambar 4.19**  
**Kegiatan Uji Coba Skala Besar**

Kegiatan selanjutnya adalah pendalaman materi, dimana peneliti menjelaskan materi seperti apakah budaya daerahku tentang warisan budaya. Kemudian peneliti mengenalkan media pembelajaran *bag box* kepada peserta didik yang akan digunakan selama proses pembelajaran IPAS.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



**Gambar 4.20**  
**Pengenalan Media Pembelajaran *Bag box***

Kegiatan selanjutnya adalah penggunaan media pembelajaran berupa *pop-up book* oleh peserta didik. Peneliti memberikan media langsung kepada peserta didik untuk digunakan dalam pembelajaran.



**Gambar 4.21**  
**Penggunaan *pop-up book* Dalam Media *Bag box***

Selanjutnya peserta didik dapat menonton video pembelajaran tentang warisan budaya daerah melalui *barcode* yang terdapat pada media *bag box*.



**Gambar 4.22**  
**Pemindaian Melalui *Barcode Scanner***

Kegiatan selanjutnya peserta didik dapat bermain ular tangga pengetahuan secara bergantian. Ular tangga pengetahuan merupakan salah satu komponen dalam media *bag box* yang akan membuat proses belajar lebih asik dan menyenangkan.



**Gambar 4.23**  
**Peserta Didik Bermain Ular Tangga Pengetahuan**

setelah penerapan media telah dilakukan maka kegiatan selanjutnya yaitu pengisian angket oleh peserta didik untuk mengetahui praktikalitas terhadap media *bag box* yang telah diuji cobakan di kelas VF SD Muhammadiyah 01 Tanggul



**Gambar 4.24**  
**Pengisian Angket Oleh Peserta Didik**

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

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan kepada peserta didik kelas VF SD Muhammadiyah 01 Tanggul-Jember diperoleh data respon dari pendidik dan juga peserta didik. respon dari pendidik dan peserta didik menunjukkan respon positif terhadap penggunaan media *bag box* yang dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan saran dan masukan yang diterima, terdapat beberapa saran yang dijadikan acuan untuk perbaikan di masa yang akan datang. Masukan-masukan ini menjadi bahan penting untuk perbaikan sekaligus penyempurnaan produk yang tengah dikembangkan. Masukan ini sangat bermanfaat

dalam upaya mengoptimalkan media pembelajaran agar tidak hanya relevan, tetapi juga memberikan manfaat yang lebih luas bagi berbagai pihak. Dibawah ini merupakan masukan saran dan komentar yang diperoleh dari validator antara lain:

**Tabel 4.7**  
**Komentar dan Saran**

No.	Validator	Komentar dan Saran
1.	Ahli Materi	1. Untuk mencantumkan materi tentang budaya dan warisan budaya didaerah peserta didik.
2.	Ahli Media	1. Tampilan media <i>bag box</i> direvisi agar terlihat lebih menarik. 2. Strap tali diganti yang lebih kuat. 3. Untuk menambah budaya daerah yang ada dijember. 4. <i>Point reward</i> nilai bintang dicetak lebih besar 5. Poin orang ular tangga diganti yang lebih bagus
3.	Ahli Pembelajaran	1. Materi yang ada di <i>bag box</i> dibuat lebih kompleks agar anak-anak lebih dalam dan lebih mudah untuk memahami materi yang dipelajari.

### C. Analisis Data

#### 1. Analisis Desain Pengembangan Media *bag Box*

Analisis desain pengembangan berisi data berupa tahapan atau langkah yang dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran *bag box*. Adapun proses pembuatan media *bag box* antara lain yaitu: 1) Siapkan alat dan bahan yang dibutuhkan, seperti *cutter*, gunting, penggaris, pena, engsel, mur, *infraboard*, lem tembak, solatip, kertas metalik, kertas sukun, pita satin dan juga kardus. 2) Tentukan ukuran *infraboard* yang akan dipotong untuk dijadikan kerangka membentuk tas yaitu dengan tinggi 40 cm, lebar 37 cm dan lebar tas bagian tengah

15 cm. 3) Setelah *infraboard* terpotong menjadi 6 bagian kemudian rakit setiap sisinya membentuk tas menggunakan engsel dan mur agar kuat. 4) Kemudian rakit setiap *infraboard* sisinya membentuk tas menggunakan engsel dan mur. 5) Kemudian membuat *pop-up book* sebagai komponen dalam media *bag box*. *Pop-up book* didesain menggunakan aplikasi canva yang berisikan materi pembelajaran. 6) Setelah desain *pop-up book* dibuat, selanjutnya dicetak menggunakan kertas khusus berukuran A4 (21x30 cm) dan dirakit membentuk *pop-up book* (buku 3 dimensi). 7) Kemudian membuat desain materi tentang warisan budaya yang ada di daerah Jember menggunakan aplikasi canva. 8). Tahap berikutnya yaitu mencetak poster dengan tinggi 34 cm, dan lebar 30 cm, lalu ditempel pada salah satu sisi media *bag box*. 9) Dilanjutkan dengan membuat permainan ular tangga pengetahuan. Permainan ular tangga pengetahuan didesain menggunakan aplikasi canva. Desain ular tangga dibuat dengan menggunakan warna yang cerah untuk menarik perhatian dan juga meningkatkan minat belajar peserta didik. 10) Kemudian dicetak menggunakan kertas *artpaper* 260 dan ditempel ke dalam *bag box* menggunakan *doubletipe*. 11) Membuat kotak untuk menyimpan peralatan ular tangga, *point reward* dan tantangan. Kotak dibuat menggunakan kardus yang dilapisi menggunakan kertas metalik agar terlihat lebih menarik. 12) Membuat papan *reward* menggunakan aplikasi canva, lalu dicetak dengan ukuran 30x42 cm.

13) Membuat *barcode link* video pembelajaran tentang rumah adat, pakaian adat dan makna khas daerah . pembuatan *barcode* menggunakan aplikasi canva. 14) Kemudian dicetak dengan ukuran 8x8 cm, lalu diberi bingkai agar terlihat lebih menarik. 15) Media pembelajaran *bag box* siap untuk digunakan.

## 2. Analisis Kelayakan Media Bag Box

Analisis kelayakan merupakan hasil kevalidan yang diperoleh dari data hasil validasi para ahli. Adapun beberapa ahli yang terlibat dalam analisis ini meliputi ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Ibu Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd., adalah sebagai ahli materi yang merupakan dosen dari program studi tadaris IPS di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember. Bapak M. Sholahuddin Amrullah, M. Pd. adalah sebagai ahli media yang merupakan dosen PGMI di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember. Dan yang terakhir Ustd. Ibnu Jihad Al Adzim, S.Pd. selaku ahli pembelajaran yang merupakan guru mapel IPAS kelas V di SD Muhammadiyah 01 Tanggul-Jember.

Adapun hasil yang diperoleh dari 3 validator ahli disajikan dalam tabel dibawah ini:

**Tabel 4.8**  
**Hasil Validasi**

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Validator ahli materi	93,75%	Sangat layak
2.	Validator ahli media	91,67	Sangat layak
3.	Validator ahli pembelajaran	95%	Sangat layak
Nilai rata-rata presentase		<b>93,47%</b>	<b>Valid (sangat layak)</b>

Berdasarkan hasil data analisis dari ke 3 validator memperoleh presentase sebesar 93,47%. Hasil yang diperoleh dapat dinyatakan bahwa media *bag box* ini termasuk dalam kategori valid (sangat layak). Dari tabel perolehan nilai presentase diatas dapat dinyatakan bahwa media *bag box* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran dengan beberapa pebaikan atau revisi dari masing-masing validator.

### 3. Analisis Pratikalitas Media *Bag Box*

Analisis kepraktisan media *bag box* diukur menggunakan angket yang dibagikan oleh peneliti kepada peserta didik setelah penerapan media *bag box*. Adapun hasil angket perolehan respon peserta didik adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.9**  
**Data Hasil Respon Peserta Didik**

No	Nama	Nilai yang diperoleh	Nilai maksimum	Jumlah skor
1.	Ajeng Elysia Azzahra	28	28	100%
2.	Annisa Ayu Putri Maharani	25	28	89,28%
3.	Askana Fitiya Harsono	28	28	100%
4.	Bilqis Izzatunnisa	26	28	92,85%
5.	Bilqis Ramadhani Saputro	24	28	85,71%
6.	Bintang Shaniara Indria Putri	28	28	100%
7.	Hanindy Avrillnici Zahwa	25	28	89,28%
8.	Maritza Mahdiyyah Putri A.	24	28	85,71%
9.	Mikhayla Qurrota`ayun	28	28	100%
10.	Naharu Tajalla Zulkarnain	25	28	89,28%
11.	Revina Putri Purwanto	27	28	94,42%
12.	Sheza Anindya Ammara	28	28	100%
13.	Zakia Meisya Malca Aditya	28	28	100%
	<b>Jumlah</b>	<b>344</b>	<b>364</b>	<b>94,50%</b>

$$\text{Rumus : } V = \frac{\sum x}{N} \times 100\% =$$

$$V = \frac{344}{364} \times 100\% = 94,50\%$$

**Keterangan :**

V = Nilai

$\sum x$  = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Berdasarkan perolehan angket yang telah diberikan dan diisi secara langsung oleh 13 peserta didik kelas VF, dengan 7 indikator yang tersedia, diketahui jumlah total skor jawaban yang diperoleh peserta didik adalah sebesar 344 dari skor keseluruhan 364, dengan hasil presentase rata-rata 94,50%. Dari perolehan hasil presentase tersebut apabila dikonversikan kedalam kriteria interpretasi maka diperoleh kategori sangat praktis dengan ketentuan presentase 81%-100%.



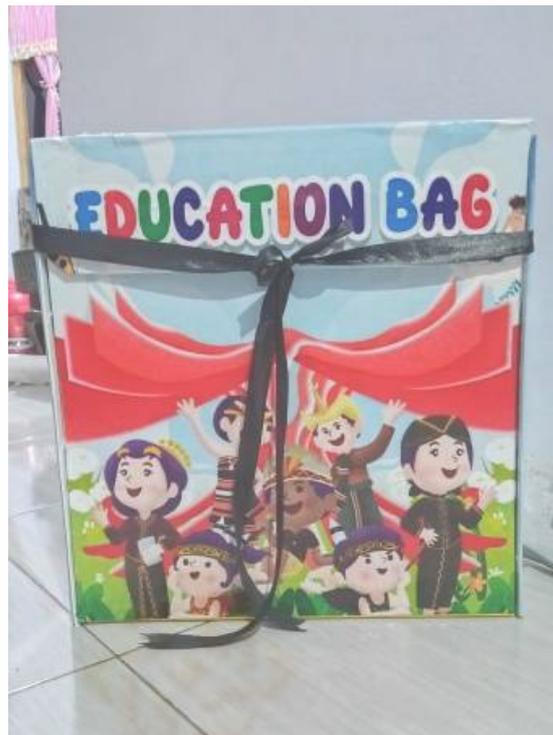
**Gambar 4.25**  
**Pengisian Angket Oleh Peserta Didik**

#### D. Revisi Produk

Revisi merupakan perbaikan yang dilakukan setelah produk yang dikembangkan telah tervalidasi oleh validator. Revisi dilakukan sesuai arahan atau masukan yang diberikan oleh masing-masing validator ahli yang mana perbaikan ini mencakup beberapa aspek, baik dari segi tampilan (*design*), tata letak, materi maupun bahasa, sehingga produk yang dikembangkan layak untuk diterapkan kepada peserta didik. beberapa perubahan pada media pembelajaran *bag box* dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



**Gambar 4.26**  
**Tampilan media *bag box* Sebelum direvisi**



**Gambar 4.27**  
**Tampilan media *bag box* setelah direvisi**

pada gambar 4.26 dan 4.27 diatas merupakan media sebelum direvisi dan media yang telah direvisi, pada bagian ini tampilan awal tas tampak kurang menarik dan terlihat polos yang hanya menggunakan kertas sukun. Setelah direvisi diganti dengan stiker yang sebelumnya telah didesain dengan semenarik mungkin.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



**Gambar 4.28**  
**Strap tali tas yang telah direvisi**

Gambar diatas merupakan media yang telah direvisi, yang mana sebelum direvisi strap tas menggunakan pita satin. Sedangkan yang telah direvisi menggunakan strap tali ransel tas.



**Gambar 4.29**  
**Media Sebelum Di revisi**



**Gambar 4.30**  
**Media Setelah Di revisi**

Pada gambar 4.29 dan gambar 4.30 merupakan media sebelum direvisi. Sedangkan yang telah direvisi terdapat tambahan beberapa macam warisan budaya daerah Jember pada sisi kanan dan kiri tas.



**Gambar 4. 31**  
**Poin Ular Tangga Sebelum Direvisi**



**Gambar 4.32**  
**Poin ular tangga setelah direvisi**

Pada gambar 4.31 dan gambar 4.32 merupakan poin ular tangga yang belum direvisi hanya menggunakan poin polos. Sedangkan poin yang telah direvisi menggunakan poin dengan gambar orang memakai pakaian adat.



**Gambar 4.33**  
**Poin (Reward) Sebelum Direvisi**



**Gambar 4.34**  
**Poin (Reward) setelah direvisi**

Pada gambar 4.33 dan gambar 4.34 merupakan *reward* sebelum direvisi berukuran kecil. Sedangkan *reward* yang telah direvisi berukuran lebih besar dengan berbagai macam kata.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

##### 1. Proses Pengembangan Media *Bag Box* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Di Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul - Jember.

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran *bag box*. Media pembelajaran *bag box* merupakan media visual yang berisikan berbagai macam komponen meliputi *pop-up book*, *barcode* link vidio pembelajaran, permainan dan juga poster atau gambar sehingga menjadikan pembelajaran inofatif dan bervariasi. Adanya media pembelajaran *bag box* diharapkan agar peserta didik dapat lebih mudah untuk memahami materi pelajaran dan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran *bag box* menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Developmen* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ini telah sesuai dengan teori yang peneliti gunakan yaitu menurut Gay, Airasian, & Mils yang menyatakan bahwa penelitan pengembangan adalah suatu usaha yang

dilakukan untuk mengembangkan produk yang efektif untuk diterapkan disekolah.<sup>82</sup>

Adapun langkah atau tahapan dalam mengembangkan media *bag box* ini meliputi:

#### 1. Tahap Analisis

##### a. Analisis Kebutuhan

Mengacu pada hasil wawancara yang dilakukan bersama Ustd. Ibnu Jihad Al Azim, S.Pd. yang dilakukan pada tanggal 11 April 2025 menyatakan bahwa pada saat proses kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPAS khususnya pada IPS guru tidak menggunakan media dan hanya berpacu pada buku paket, dikarenakan pada mata pelajaran IPS membahas tentang sejarah, dan terkadang peserta didik merasa jenuh dan bosan.

Berdasarkan hasil wawancara dan analisis yang dilakukan oleh peneliti bahwasanya peserta didik memerlukan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan menjadikan proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Oleh karena itu peneliti memilih media pembelajaran *bag box* untuk mengatasi permasalahan tersebut.

##### b. Analisis Materi

Pada tahap analisis materi peneliti mengumpulkan informasi terkait materi yang akan dikembangkan dalam

---

<sup>82</sup> Sudikan, 1.

media *bag box*. Adapun materi yang akan diangkat dalam penelitian ini yaitu pada topik A Seperti Apakah Budaya Daerahku. Alasan peneliti mengambil materi ini yaitu kurangnya pemahaman generasi muda saat ini terhadap budaya lokal. Sehingga penting untuk mengenalkan kembali nilai-nilai budaya daerah dengan pendekatan yang menarik dan relevan.

## 2. Tahap *Design* (perencanaan)

### a. Menentukan materi

Sebelum menetapkan media yang akan dikembangkan, penulis terlebih dahulu menetapkan materi yang akan diterapkan kepada peserta didik. dan peneliti memilih materi seperti apakah budaya daerahku.

### b. Menyesuaikan materi dengan media

Selanjutnya adalah menyelaraskan antara materi dengan media yang akan dikembangkan. Adapun media yang akan dikembangkan menyesuaikan materi dan kebutuhan yaitu media *bag box*. dan materi yang dipakai berdasarkan referensi buku pegangan guru dan siswa yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V dari Kemendikbud.

### c. Menyusun kerangka (desain) media *bag box*

Media yang dikembangkan peneliti adalah media *bag box* pada materi seperti apakah budaya daerahku. Pada tahap ini peneliti menentukan desain atau membuat sketsa media yang

akan dikembangkan. Media *mstery bag* yang dikembangkan berbahan dasar infraboard dengan ketebalan 3 mm.

### 3. Tahap *Development* (Pengembangan)

#### a. Pembuatan produk

Pada tahap ini peneliti melakukan proses pembuatan atau merealisasikan media. Adapun proses pembuatan media mencakup: 1). Menyiapkan peralatan yang dibutuhkan untuk membuat media seperti: *cutter*, gunting, penggaris, pena, engsel, mur, *infraboard*, lem tembak, solatip, kertas metalik, kertas sukun, pita satin dan juga kardus. 2) menentukan ukuran *infraboard* yang akan dipotong untuk dijadikan kerangka membentuk tas yaitu dengan tinggi 40 cm, lebar 37 cm dan lebar tas bagian tengah 15 cm. 3) Setelah *infraboard* terpotong menjadi 6 bagian kemudian rakit setiap sisinya membentuk tas menggunakan engsel dan mur agar kuat. 4) Kemudian rakit setiap *infraboard* sisinya membentuk tas menggunakan engsel dan mur. 5) Kemudian membuat *pop-up book* sebagai komponen dalam media *bag box*. *Pop-up book* didesain menggunakan aplikasi *canva* yang berisikan materi pembelajaran. 6) Setelah desain *pop-up book* dibuat, selanjutnya dicetak menggunakan kertas khusus berukuran A4 (21X30 cm) dan dirakit membentuk *pop-up book* (buku 3 dimensi). 7) Kemudian membuat desain materi tentang warisan

budaya yang ada di daerah Jember menggunakan aplikasi canva. 8) Tahap berikutnya yaitu mencetak poster dengan tinggi 34 cm, dan lebar 30 cm, lalu ditempel pada salah satu sisi media *bag box*. 9) Dilanjutkan dengan membuat permainan ular tangga pengetahuan. Permainan ular tangga pengetahuan didesain menggunakan aplikasi canva. Desain ular tangga dibuat dengan menggunakan warna yang cerah untuk menarik perhatian dan juga meningkatkan minat belajar peserta didik. 10) Kemudian dicetak menggunakan kertas *artpaper* 260 dan ditempel ke dalam *bag box* menggunakan *doubletipe*. 11) Membuat kotak untuk menyimpan peralatan ular tangga, *point reward* dan tantangan. Kotak dibuat menggunakan kardus yang kemudian dilapisi menggunakan kertas metalik agar terlihat lebih menarik. 12) Membuat papan *reward* menggunakan aplikasi canva, lalu dicetak dengan ukuran 30x42 cm. 13) Membuat *barcode* link video pembelajaran tentang rumah adat, pakaian adat dan makanan khas daerah. Pembuatan *barcode* menggunakan aplikasi canva. 14) Kemudian dicetak dengan ukuran 8x8 cm, lalu diberi bingkai agar terlihat lebih menarik. 15) Media pembelajaran *bag box* siap untuk digunakan.

#### b. Validasi Produk

Pada fase ini dilakukan validasi atau penilaian terhadap media yang dikembangkan. Validasi ini dilakukan oleh 3

validator ahli, diantaranya validator ahli materi, validator ahli media dan validator ahli pembelajaran. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kelayakan media *bag box* yang dikembangkan. Setelah dilakukan validasi media akan mendapat saran atau komentar untuk dijadikan acuan perbaikan.

Adapun hasil validasi dari ahli materi memperoleh presentase nilai 93,75%, dari ahli media memperoleh presentase nilai 91,67% dan validasi dari ahli pembelajaran mendapat presentase nilai 95%.

#### 4. Tapap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi adalah tahap dimana produk dilakukan uji coba kepada peserta didik setelah produk mendapat penilaian dari tim validator. Implementasi media pembelajaran *bag box* dilakukan di SD Muhammadiyah 01 Tanggul – Jember dengan melibatkan peserta didik kelas VF.

Pada tahap implementasi ini dilakukan dengan dua kali uji coba yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil dilaksanakan pada tanggal 07 Mei 2025 yang diikuti oleh 6 peserta didik. Sedangkan uji coba skala besar dilakukan pada tanggal 08 Mei 2025 yang diikuti oleh seluruh peserta didik kelas VF, dengan melaksanakan tatap muka dengan satu kali pertemuan.

## 5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap akhir dalam penelitian model ADDIE adalah evaluasi. Pada tahap ini produk media *mystery bag* di beri masukan dan saran dari tim validator yaitu ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Adapun masukan atau saran dari validator ahli materi adalah untuk mencantumkan materi tentang budaya dan warisan budaya di daerah peserta didik.

Validator ahli media memberi saran agar (1) Tampilan media *bag box* direvisi agar terlihat lebih menarik. (2) Strap tali tas diganti yang lebih kuat. (3) Untuk menambah budaya daerah yang ada di jember. (4) *Point reward* nilai bintang dicetak lebih besar. (5) Poin orang ular tangga diganti yang lebih bagus.

Sedangkan validator ahli pembelajaran memberi masukan agar Materi yang ada di *bag box* dibuat lebih kompleks agar anak-anak lebih dalam dan lebih mudah untuk memahami materi yang dipelajari.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dari media *bag box* yang dikaitkan dengan penelitian terdahulu diantaranya sebagai berikut:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Inda Purnama, Wahyu Kurniati Asri, Laelah Azizah dalam artikelnya pada tahun (2022) dengan judul “Media Pembelajaran *bag box* Terhadap

Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman”.<sup>83</sup> penelitian yang digunakan yaitu Quasi Eksperimental Design dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Adapun perbandingan antara media pembelajaran penelitian terdahulu dengan media pembelajaran peneliti yaitu terdapat pada bahan yang dikembangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Inda Purnama dkk, menggunakan kotak yang mudah rusak apabila terkena air dan tidak bertahan lama, dan isi dalam media *bag box* hanya berisi replika cuplikan dari kosa kata. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan bahan dasar infrabond yang memiliki sifat anti air, ringan dan mudah dibentuk. Kemudian juga terdapat komponen seperti *popup-book*, ular tangga pengetahuan, barcode link video dan juga poster yang menjadikan peserta didik bersemangat dalam proses pembelajaran.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Anna Kartika Wahyuningrum, dan Linda Dwiyanti dalam artikelnya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif *Mystery Box* Untuk Perkembangan Anak Dalam Mengenal Huruf.”

<sup>84</sup>Penelitian ini mengadaptasi model penelitian kualitatif. Adapun perbedaan antara media pembelajaran penelitian terdahulu dengan media pembelajaran peneliti yaitu terdapat

---

<sup>83</sup> Purnama, 266.

<sup>84</sup> Wahyuningrum, 6.

pada media yang dikembangkan. Media yang dikembangkan yaitu *mystery box* yang berbahan dasar kardus yang mudah sobek apabila terkena air sehingga media ini tidak dapat bertahan lama. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti mengembangkan media *bag box* yang dapat dijadikan seperti ransel. Dan bahan dasar yang digunakan yaitu *infraboard* yang memiliki sifat anti air.

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Anisa Kartika Sari (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kotak Penerapan Nilai-nilai Pancasila Dalam Mata Pelajaran Pkn SD Untuk Kelas IV SD Negeri 4 Kalisari.”<sup>85</sup> Penelitian ini mengadaptasi model penelitian R&D. adapun perbandingan antara media pembelajaran peneliti terdahulu dengan media pembelajaran peneliti yaitu media yang dikembangkan. Dimana penelitian terdahulu mengembangkan media visual kotak. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti mengembangkan media *bag box* yang terbuat dari bahan dasar *infraboard*.
- d. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Harirotun Nisa (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Pada Pelajaran IPAS Kelas IV Materi Kegiatan Ekonomi Di Indonesia Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli Jember Tahun

---

<sup>85</sup> Sari, V.

Pelajaran 2022/2023.”<sup>86</sup> Penelitian ini mengadaptasi model penelitian R&D dengan model ADDIE. Adapun perbandingan antara media penelitian terdahulu dengan media pembelajaran peneliti terdapat media yang dikembangkan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Siti Harirotun mengembangkan media pembelajaran magic box yang terbuat dari bahan kayu yang relatif mahal dan cukup berat. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti yaitu peneliti mengembangkan media *bag box* yang berbahan dasar infrabord yang memiliki sifat ringan dan mudah dibawa kemana-mana.

- e. Penelitian yang dilakukan oleh Miftahul Rusdi (2023) dengan judul “Pengembangan Media Mistery Box Pada Mata Materi Paragraf Argumentasi Untuk Siswa Kelas IV di SDN Banda Aceh.” Penelitian ini mengadaptasi model penelitian R&D dengan model ADDIE. Adapun perbandingan antara media pembelajaran penelitian terdahulu dengan media pembelajaran yang dikembangkan adalah peneliti terdahulu mengembangkan media *mistery box* yang berbahan kardus yang mudah rusak apabila terkena air dan tidak bertahan lama. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti, peneliti mengembangkan media *bag box* yang berbahan dasar infraboard yang memiliki sifat tahan air, ringan dan mudah dibawa.

---

<sup>86</sup> Nisa, ix.

Melalui tahapan-tahapan yang telah dilakukan berdasarkan analisis perbandingan dan juga persamaan anatara penelian ini dengan beberapa penelitian terdahulu, maka dapat disimpulkan bahwa media *bag bog* merupakan media yang dapat digunakan oleh guru dan juga peserta didik untuk menunjang proses pembelajaran dikarenakan media ini memiliki banyak komponen yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik, penggunaannya juga sangat mudah dengan harapan pesera didik bisa belajar dengan penuh semangat dan lebih mudah untuk memahami materi

Hal ini dikuatkan dalam jurnal penelitian yang dilakukan oleh Supriyono bahwa salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar peserta didik yaitu dengan cara penggunaan media pembelajaran yang menarik terhadap materi yang akan disampaikan.<sup>87</sup> Dan dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk media pembelajaran *bag box* dilakukan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) topik A seperti apakah budaya daerahku pada peserta didik kelas VF SD Muhammadiyah 01 Tanggul.

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan. 5 tahapan tersebut meliputi *analysis* (analisis), *desaign* (desain), (*development*)

---

<sup>87</sup> Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD" *Jurnal Pendidikan Dasar II*, no, 1 (2028): 43.

<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262/3180>

Pengembangan, *implementation* (implementasi) dan terakhir *evaluation* (evaluasi)<sup>88</sup>

2. **Kelayakan media *bag box* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul – Jember.**

Media pembelajaran merupakan salah satu penunjang keberhasilan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media yang dikembangkan harus melalui tahap penilaian untuk mengetahui bahwa media yang dikembangkan layak atau tidak untuk diuji cobakan. Hasil penilaian kelayakan diperoleh dari angket yang diberikan oleh peneliti kepada validator ahli, adapun validator ahli dalam penelitian ini meliputi ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran yang kemudian mendapatkan masukan dari para validator yang digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan agar layak untuk diterapkan pada saat dilakukan uji coba.

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan pada media *bag box*serta materi yang telah dilampirkan dalam media. hasil dari validasi ahli materi 30 dari total keseluruhan 32 dan memperoleh presentase 93,75 dengan kategori sangat layak.

Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran sebelum diuji cobakan kepada peserta didik. hasil

---

<sup>88</sup> Warawu, 1227

dari validasi ahli media memperoleh skor 44 dari total keseluruhan 48 dan memperoleh presentase 91,66% dengan kategori sangat layak

Validasi ahli pembelajaran dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran serta materi yang telah dijelaskan sebelum diuji cobakan kepada peserta didik. Hasil validasi dari ahli pembelajaran memperoleh skor 38 dari total keseluruhan 40 dengan memperoleh presentase 95% dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil perolehan nilai dari ke-3 validator diperoleh nilai rata-rata presentase sebesar 93,47%. Hasil validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran *bag box* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat layak untuk diimplementasikan. Oleh karena itu, media pembelajaran *bag box* dapat digunakan pada proses belajar mengajar.

### **3. Praktikalitas Media *Bag Box* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Di Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul - Jember**

Dalam penelitian pengembangan ini untuk memperoleh respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *bag box* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi seperti apakah budaya daerahku akan diukur melalui angket skla likert.

Media *bag box* ini dikaitkan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Inda Purnama, Wahyu Kurniati Asri dan Laelah Azizah (2022) bahwasannya media *bag box* mendapatkan respon positif. Hal

ini dapat dilihat data hasil uji Independent Sample T-test yang menunjukkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3.165 > 1.99547$  dan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) yaitu  $0.002 < 0.05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Adapun selisih rata-rata pretest dan posttest kelas eksperimen yaitu sebesar 19.43. sedangkan pada kelas kontrol selisih rata-rata *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 16.89 setelah diberikan perlakuan. Dan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *bag box* mendapat respon positif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.<sup>89</sup>

Adapun perolehan respon peserta didik terhadap media pembelajaran *bag box* diukur dengan menggunakan skala likert. Dan diketahui jumlah total skor respon yang diperoleh peserta didik adalah sebesar 344 dari skor keseluruhan 364, dengan hasil presentase rata-rata 94,50%. berdasarkan hasil praktisitas yang didapatkan dari angket respon peserta didik maka diperoleh presentase rata-rata 94,50% dengan kategori sangat praktis

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

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

Adapun saran pemanfaatan dari produk pengembangan media *bag box* adalah sebagai berikut:

- a. Guru diharapkan agar media pembelajaran *bag box* dijadikan sebagai salah satu alat untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

---

<sup>89</sup> Purnama, 266.

- b. Peserta didik diharapkan untuk lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan media *bag box* sebaik mungkin.
- c. Peserta didik diharapkan agar lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

## 2. Diseminasi Produk

Produk media pembelajaran *bag box* pada mata pelajaran IPAS topik A seperti apakah budaya daerahku diharapkan agar dapat disebarluaskan pada semua jenjang kelas di lembaga yang bersangkutan. Media pembelajaran *bag box* juga diharapkan agar tersebarluaskan ke lembaga lain baik SD maupun MI, akan tetapi terlebih dahulu untuk memperhatikan kebutuhan dan juga karakteristik peserta didik agar pemanfaatan media yang dikembangkan dapat bermanfaat dan berguna dengan sebaik mungkin.

Adapun untuk lebih detail mengenai media pembelajaran *bag box* dapat dilihat dari link dibawah ini:

1. Youtube :

<https://youtu.be/-GZTpm6Chac?si=DVxvJ5Z7Pn22Ma4L>

2. Instgram :

<https://www.instagram.com/reel/DKtNIWVxcS4qJNfDuOHYdR6QOwUEq4Jnr24d2E0/?igsh=MWtwaXFnMWRvaWhmag==>

3. Tiktok :

<https://vt.tiktok.com/ZSk59Y8T6/>

4. FB :

<https://www.facebook.com/share/v/1HjP9AZmL9/>

### 3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut.

- a. Media pembelajaran *bag box* yang dikembangkan oleh peneliti pada mata pelajaran IPAS topik A seperti apakah budaya daerahku kelas V di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul telah memenuhi kriteria, sehingga disarankan agar dapat diterapkan pada semua mata pelajaran.
- b. Penelitian ini hanya dilakukan pada peserta didik kelas VF SD Muhammadiyah 01 Tanggul, dan lebih baik lagi apabila dikembangkan di kelas lain ataupun di lembaga sekolah lainnya.
- c. Bagi guru yang ingin mengembangkan media *bag box* lebih lanjut, disarankan agar mendesain media dengan lebih menarik dan lebih kreatif lagi.

### C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan pada media pembelajaran *Bag box* pada Mata Pelajaran IPAS topik A Seperti Apakah Budaya Daerahku Pada Peserta Didik Kelas V SD Muhammadiyah 01 Tanggul diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan produk media pembelajaran *bag box* dilakukan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) topik A seperti apakah budaya daerahku pada peserta didik kelas VF SD Muhammadiyah 01 Tanggul. Pengembangan media

pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan. 5 tahapan tersebut meliputi pertama *Analysis*, pada tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu analisis kebutuhan dan juga analisis materi. Ke dua *Design*, yang terdiri dari tiga tahapan yaitu menentukan materi, menyesuaikan materi dengan media dan menyusun kerangka media. Ke tiga *Development* pada tahap ini dilakukan pembuatan produk kedalam bentuk nyata, validasi produk yang dilakukan oleh 3 validator dan revisi. Ke empat *Implementation* pada tahap implementasi dilakukan dengan dua kali uji coba yaitu skala kecil dan skala besar. dan ke lima *Evaluation* evaluasi dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk.

2. Hasil kelayakan dari media pembelajaran *bag box* pada topik seperti apakah budaya daerahku pada peserta didik kelas VF SD Muhammadiyah 01 Tanggul diperoleh dari hasil angket yang divalidasi oleh 3 validator. Validator pada penelitian ini terdiri dari validator ahli materi, validator ahli media dan validator ahli pembelajaran. Adapun hasil dari validator ahli materi mendapatkan presentase sebesar 93,75%, untuk hasil dari validator ahli media mendapatkan presentase sebesar 91,67%, dan terakhir hasil dari validator ahli pembelajaran mendapatkan presentase sebesar 95%. Berdasarkan hasil perolehan nilai dari ke-3 validator diperoleh nilai

rata-rata presentase sebesar 93,47%. dapat dinyatakan valid dan dapat diterapkan pada proses pembelajaran..

3. Hasil praktikalitas diukur dengan menggunakan angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran *bag box*. perolehan angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran *bag box* diukur dengan menggunakan skala likert. Dan diketahui jumlah total skor respon yang diperoleh peserta didik adalah sebesar 344 dari skor keseluruhan 364, dengan hasil presentase rata-rata 94,50%. berdasarkan hasil praktisitas yang didapatkan dari angket respon peserta didik maka diperoleh presentase rata-rata 94,50% dengan kategori sangat praktis.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Farid, dan Hamidullah Ibd. *Media Literasi Sekolah Teori Dan Praktik*. CV. Pilar Nusantara: 2018.
- A, Indah, Azizah, nur., Yonada Visossa Kisda, Aisyah Septarina, Anzela Ravika, Ines Tasya Jadidah, “Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV” *Jurnal Basicedu* 7, no. 6 2023. <https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/6372>
- Barata, Adya, Atep. *Dasar-dasar Pelayanan Prima*. Jakarta: PT Elex Media Komputinda 2003.
- Bariah, Sarrul., Vidya Setyaningrum, Yayu Nidaul Fithriyyah, Erina Windiany, Farid Haluti, Sru Yani Kusumastuti, Alvira Pranata, Bayu Fitra Prisuna, Saktisyahputra, Agus Budianto dan Rudy Dwi Laksono. *Buku Ajar Konsep Dasar Penelitian*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia: Jambi 2024.
- Budiarti Desi Ika, dkk *Bergerak dan Berbagi (Kumpulan Karya Finalis INOBEL 2019)*. Jawa Barat, CV Jejak 2020. Hal 42-43 [https://www.google.co.id/books/edition/Bergerak\\_dan\\_berbagi\\_kumpulan\\_karya\\_fina/aav\\_DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Presentase+Tingkat+Kevalidan+Keterangan+%CB%8276-100+Valid+Tidak+perlu+revisi+%CB%8250-75+Cukup+valid+Revisi+sebagian+%CB%8226-50+Kurang+valid+Revisi+sebagian+%CB%8226+Tidak+valid+Revisi+total&pg=PA43&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Bergerak_dan_berbagi_kumpulan_karya_fina/aav_DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Presentase+Tingkat+Kevalidan+Keterangan+%CB%8276-100+Valid+Tidak+perlu+revisi+%CB%8250-75+Cukup+valid+Revisi+sebagian+%CB%8226-50+Kurang+valid+Revisi+sebagian+%CB%8226+Tidak+valid+Revisi+total&pg=PA43&printsec=frontcover)
- Darani, Nurlia, Putri. “Kewajiban Menuntut Ilmu dalam Perspektif Hadist” *Jurnal Riset Agama* 1, no.1 2021. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jra/article/view/14345>
- Deni, Asep, Fatkhur Rohman A, Agus Nur Rofik, M. Anwar, Asri Ady Bakri, Wayan Suryathi, Ramli, Herie Saksono, Heri Faisal H. & M. Isa Anshori. *Metodologi Penelitian Bisnis*. Batam : Candikia mulia mandiri, 2024.
- Efendi, Rinja dan Delita Gustriani *Manajemen Kelas Sekolah Dasar*. Pasuruan: CV Penerbit Qiara Media, 2020. [https://www.google.co.id/books/edition/Manajemen\\_Kelas\\_Di\\_Sekolah\\_Dasar/L\\_J2EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Pada+proses+pembelajaran+seorang+guru+harus+menunjang+pembelajaran+agar+lebih+terarah+dan+lebih+efisien&pg=PA22&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Manajemen_Kelas_Di_Sekolah_Dasar/L_J2EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Pada+proses+pembelajaran+seorang+guru+harus+menunjang+pembelajaran+agar+lebih+terarah+dan+lebih+efisien&pg=PA22&printsec=frontcover)
- Ernawari, Ika & Dessy Setiawaty, “Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Psikodrama Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Kelas VIID SMP Negeri Yogyakarta tahun ajaran 2017/20018” *Jurnal Bimbingan Konseling* 5, no.2 2001.

Elfrianto dan Gusman Lesmana. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Medan, Umsu: 2022.

Fadilah, Aisyah., Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, Usep Setiawan. “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media.” *Pembelajaan Jurnal Of Student Research (JSR)* 1 no.2 2023. <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938>

Fajri, Ivan. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 1 Trusmi Kulon.” Skripsi, UNISSULA, 2023.

Huda, Asrul., Nelda Azhar, Almasri, dkk. *Media Animasi Digital Berbasis Hots*. UNP Press: Padang 2020.

Ibnu Jihad Al Adzim, diwawancari oleh penulis, Tanggul, 11 April 2025.

Junaidi. *Media Visual Sukses Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. CV. Adanu Abimata, Jawa Barat, 2020.

Kapuas, Putra. “Mahfudzot Kelas 2 KMI Gontor Beserta arti dan penjelasannya” Desember 02 17. <https://www.putrakapuas.com/2017/12/mahfudzot-kelas-2-kmi-gontor-bag1.html?m=1>

Kementrian Agama RI, *Al-Qur`an Tajwid dan Terjemah dilengkapi Dengan Asbabun Nuzul dan Hadist Sahih*. Bandung: Sy9ma exagrafika, 2010.

Kusuma, Jaka Wijaya, dkk. *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 202.

Muhlshotin. *Personality Development Of Islamic Students*. CV. Azka Pustaka: Sumatra Barat, 2023.

Max, Ki. “media pembelajaran.” 7 September 2024. <https://umsu.ac.id/berita/media-pembelajaran-adalah/>

Masrifah, Aminatul., Sai`datum Munirah, Alvia Ratu Cahyani, Dini Hikmatul Fauziyah. *Media Interaktif Pembelajaran IPAS*. Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023.

Maun, Rezha, Tezzar., Peggy Veronica Togas, Stralen Pratasi. “Aplikasi Multimedia Pembelajaran Proyek IPAS di SMK Kristen 3 tomohon”

*jurnal pendidikan teknologi informasi dan komunikasi* 2, no.3 2022.  
<https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/edutik/article/view/5347>

Minan, Muhammad., dkk. *Strategi Belajar Inofatif*. Grup Penerbitan CV Pradina Pustaka Grup: 2021.

Nafa Rezqiyah Syarifatul Jannah, diwawancari oleh penulis, Tanggul, 5 Juli 2024.

Nisa, Siti, Harirotun. “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, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023.

Noor, Fatirul Achmad & Djoko Adi Waluyo “Metode penelitian pengembangan bidang pembelajaran (Edisi khusus Mahasiswa Pendidikan dan pendidik)”. Tangerang selatan: Pascal Book, 2021.

Nurani Anita Setia “Pengaruh Media Bag box terhadap Penguasaan Kosakata Dan Penyusunan Kalimat Bahasa Mandarin Siswa Kelas Xi Sman 1 Cerme Gresik TP 2017/2018 *E-Jurnal Bahasa dan Sastra Mandarin* 2 no.1 2017  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/22835>

Nurfadhillah, Septy., 4A PGSD Unmuh Tangerang tahun 2021 “*Media Pembelajaran*”. Jawa Barat: CV Jejak, 2021.

Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” *MISYKAT* 03, no. 01 2018.  
[https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=pengembangan+media+pembelajaran+untuk+meningkatkan&btnG=#d=gs\\_qabs&t=1735626246463&u=%23p%3DLodVfbjmhUsJ](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pengembangan+media+pembelajaran+untuk+meningkatkan&btnG=#d=gs_qabs&t=1735626246463&u=%23p%3DLodVfbjmhUsJ)

Nur Sabaha, diwawancara oleh Penulis, Tanggul, 25 April 2025.

Pamungkas, Arga, Aji., Fida Chasanatun, Apri Kartikasari. “Efektivitas Penggunaan Media Chromebook Dalam Pembelajaran IPAS Siswa Sekolah Dasar Se-Kecamatan Padas” *Konferensi Ilmiah Dasar* 5, 2024.  
<https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/5485>

Prayogo, Muhammad, Swignyo., Cowima, Fanza, Maulidia., Nadiatul, Musharrofah., Badriatul Fadilla. Penerapan Alat Peraga Pernafasan Pembelajaran IPAS Pada Siswa Kelas V SD Watuwungkuk Dringu Probolinggo *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 2, no.2 2024.  
[https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=vdfFUKEAAAAJ&cstart=20&pagesize=80&citation\\_for\\_view=vdfFUKAAAAJ:HDshCWvjkBEC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=vdfFUKEAAAAJ&cstart=20&pagesize=80&citation_for_view=vdfFUKAAAAJ:HDshCWvjkBEC)

- Prayogo, Muhammad, Suwignyo., Magfirotul, Firmaning, Lestari. Eektivitas Penggunaan Media Audio Visual di SDN Wonosari 01 Kabupaten Bondowoso *Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD* 7 no.2 2022. [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=vdfFUkEAAAIAJ&citation\\_for\\_view=vdfFUkEAAAIAJ:Y0pCki6q\\_DkC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=vdfFUkEAAAIAJ&citation_for_view=vdfFUkEAAAIAJ:Y0pCki6q_DkC)
- Purnama, Inda., Wayu, Kurniati A., Laelah Azizah. “Media Pembelajaran Bag box Terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Jerman” *Indonesian Journal Of Pedagogical and Social Sciences* 1 no, 2 2022. <https://ojs.unm.ac.id/ijpss/article/view/37389/17316>
- Rahmaniah, Neli., Anna Maria Oktavian, Fatkhul Arifin, Fitriyani, Gilang Maulana Jamaludin, Hana Triana, Jayadi, Marni Sarepinah, Misyanto, Perawati Bte Abustang, Alberth Supriyanto Manurung, Nafia Wafiqni, Waluto, Sastra Wijaya, Widiawati dan Yuyun Elizabeth Patras. *Berpikir Kritis Dan Kreatif: Teori Dan Implementasi Praktis Dalam Pembelajaran*. Publica Indonesia Utama: Jakarta selatan, 2022.
- Rahmaati, Lina dan Septi Gumiandari. “Identifikasi Gaya Belajar (Visual, Auditorial dan Kinestetik) Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Kelas 3F IAIN Syekh Nurjati Cirebon”, *Pedagogik Jurnal Pendidikan* 16, no. 1 (2021) : 55.
- Rifda, Arfada Rifda, Muina, Siti. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Pada Materi Sumber Energi Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.” Skripsi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024.
- Ria, GM, Zannah, Rizka. “Pengembangan Media *Culture Box* (Kotak Kebudayaan) Pada Materi Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas IV Disekolah Dasar Swasta Plusal-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.” Skripsi UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, 2023.
- Rusdi, Miftahul. “Pengembangan Media Pembelajaran Mistery Box Pada Materi Paragraf Argumentasi Untuk Siswa Kelas IV di SDN 4 Banda Aceh” Skripsi, UIN Ar-Raniry, 2023.
- Saputro, Budiyono. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Reseach & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017.
- Sari, Anisa, Kartika. “Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kotak Penerapan Nilai-nilai Pancasila Dalam Mata Pelajaran PKN SD Untuk Kelas IV SD Negeri 4 Kalisari.” Skripsi, UNISSULA, 2023.
- Siregar, Torang. *Penelitian dan Pengembangan (reseach and development)* Jawa Barat: Goresan Pena, 2023.

- Solehatullah, Yunia. “Pengembangan Media Papan Kreatif Huruf Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif Condro Jember.” Skripsi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024.
- Suhelayati., Z, Syamsiah., Rahmawati, Ima., Dkk. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Simarah, Ignatia, Esti., et all *Pembelajaran Berbasis Proyek Berdasarkan Gaya Belajar VARK Untuk Peserta Didik Kelas IV SD*. Yogyakarta : Sanata Dharma University Press, 2023.
- Sumber Data: Dokumentasi Buku Induk (Profil) SD Muhammadiyah 01 Tanggul Tahun Ajaran 2023*
- Suprpto, Yuyun., Ade Irfansyak, dkk. *Gaya Belajar Membangun Pendekatan Yang Tepat Untuk Sukses Belajar*. Smart Global: 2024.
- Supriono, “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD” *Jurnal Pendidikan Dasar* II, no, 1 2028: 43. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262/3180>
- Syarifudin., Eka Dwi Utari. *Media Pembelajaran (Dari masa konvensional hingga masa digital)*. Bening Media Publishing: Palembang, 2022.
- Triasari, Maria, Novia., dan Supriyanto “Pengembangan Media Kotak Miateri Dalam Pembelajaran IPAS Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 4 2023. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/53231>
- TV, MUHITA. “Pofil SD Muhita Jember Excellent School” November 25, 2021, vidio, 0:42, <https://youtu.be/XRdydXGq01w?si=DWTpUTIfLkYnDs8C>
- Wahyuni, Resty. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris*. Umsu Press: Medan, 2023.
- Wahyuningrum, Anna, Kartika., Linda Dwiyanti “Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif Mystery Box Untuk Perkembangan Anak Dalam Mengenal Huruf” *SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* 5 (2022). <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1908>
- Warawu, Marinu. “Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no.2 2024. <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/2141>
- Warawu, Marinu. “Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D); Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan” *Jurnal Ilmiah dan Profesi Pendidikan*, 09 no.2 (2024)



## MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Rumusan Masalah	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media <i>Bag box</i> Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) di Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul - Jember.	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pengembangan media pembelajaran <i>bag box</i></li> <li>Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Materi tentang Seperti Apakah Budaya Daerahku</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bagaimana proses pengembangan media <i>bag box</i> pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul - Jember?</li> <li>Bagaimana kelayakan media <i>bag box</i> pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul - Jember?</li> <li>Bagaimana praktikalitas media <i>bag box</i> pada Mata Pelajaran Ilmu</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Media pembelajar an</li> <li>Materi Seperti Apakah Budaya Daerahku</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Responden peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 01 Tanggul</li> <li>Informan: <ol style="list-style-type: none"> <li>Kepala Sekolah</li> <li>Guru Mapel</li> </ol> </li> <li>Dokumentasi</li> <li>Buku pustaka, bahan rujukan dan artikel jurnal</li> <li>Validator: <ol style="list-style-type: none"> <li>Ahli materi</li> <li>Ahli media</li> <li>Ahli pembelajaran</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li><i>Research and Development</i> (R&amp;D)</li> <li>Model Penelitian dan Pengembangan: ADDIE (<i>analys, Design, Development, Implementation dan Evaluation</i>)</li> <li>Teknik pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> <li>Observasi</li> <li>Wawancara</li> <li>Angket</li> <li>dokumentasi</li> </ol> </li> </ol>

		Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul – Jember?			
--	--	---	--	--	--



**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fitria Qoriatul Habibah  
NIM : 212101040020  
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 plagiat karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali secara tertulis di kutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur plagiat dan terdapat klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai perundang-undangan yang berlaku.

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

Jember, 2 Juni 2025  
Yang menyatakan



10000  
METERAI  
TEMPEL  
GAPG 1ALX01385-0256

**Fitria Qoriatul Habibah**  
NIM. 212101040020

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## PEDOMAN WAWANCARA

<b>Nur Sabaha, S. Th. I., M. Pd. I (Kepala Sekolah)</b>		
No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Jika boleh saya tau, priode ke berapakah ustadh menjadi kepala sekolah SD Muhammadiyah 01 Tanggul?	saya menjadi kepala sekolah periode ke 6
2.	Apakah visi dan misi dari sekolah SD Muhammadiyah 01 Tanggul?	<p>untuk visinya sendiri yaitu “Mencetak generasi yang unggul dalam agama dan tanggul dalam intelektual” kalau misinya</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menanamkan dan meningkatkan kepribadian islam pada seluruh warga sekolah.</li> <li>2. Menanamkan rasa ikhlas serta tanggung jawab pada seluruh warga sekolah.</li> <li>3. Memupuk kedisipinan, semangat berlatih, demokrasi, kerjasama serta etos kerja yang tinggi.</li> <li>4. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan yang aktif kreatif, efektif, menyenangkan sehingga siswa berkembang secara optimal.</li> <li>5. Mewujudkan lulusan yang beriman dan taqwa, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.</li> <li>6. Menumbuhkan budaya literasi sejak dini.</li> <li>7. Memberikan pelayanan yang optimal kepada semua lapisan msyarakat.</li> </ol>
3.	Berapakah jumlah keseluruhan tenaga kerja yang ada di SD Muhammadiyah 01 Tanggul?	Untuk jumlah tenaga kerja yang ada di SD Muhammadiyah ini kurang lebih ada 68 orang.
<b>Ibnu Jihad Al Adzim, S. Pd (Guru Mapel IPAS Kelas VF)</b>		
No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apakah yang diterapkan dikelas VF ini ustd? Kurikulum merdeka atau K-13?	Dikelas V sudah menerapkan kurikulum merdeka.

2.	Untuk kelas VF sendiri, jika boleh tau berapa jumlah keseluruhannya ustd?	untuk kelas VF sendiri ada 13 peserta didik dan keseluruhan perempuan.
3.	metode dan media apa yang ustad terapkan pada saat proses belajar mengajar mata pelajaran IPAS?	Untuk metodenya saya menggunakan metode ceramah (bercerita) sedangkan media yang saya gunakan itu hanya pada materi IPAnyanya saja kayak perubahan cuaca, sifat magnet dan masih banyak lagi yang lain. Tapi untuk IPSnya saya hanya tidak menggunakan media saya hanya perpacu pada buku sih, karena IPS itu kebanyakan mempelajari tentang sejarah.
4.	Apakah ada kendala ustd saat mata pelajaran IPAS berlangsung terutama pada materi budaya daerah	Untuk kendala itu dalam proses pembelajaran itu pasti ada dek, salah satunya itu, biasanya peserta didik kurang fokus kalau saya menerangkan, terkadang juga ada yang main sendiri.
5.	Bagaimana pendapat ustd terkait media yang akan saya kembangkan?	Sepertinya menarik dan menurut saya itu cukup kreatif dan inovatif karena sampean dapat mengaplikasikan berbagai macam media kedalam satu produk media <i>bag box</i> .
<b>Peserta Didik</b>		
No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu suka pelajaran IPAS?	iya kak suka, tapi untuk pelajaran IPAnyanya soalnya kalok belajar tentang IPSnya ustd hanya cerita dan juga biasanya hanya mengerjakan soal yang ada dibuku. Jadi biasanya saya dan teman-teman kadang bosan saat pembelajaran. Tapi kalok ada media kayak pelajaran IPA enak solanya kadang-kadang kita bisa monton, bisa main trus bisa praktek juga
2.	Bagaimana menurut kamu setelah belajar menggunakan media <i>bag box</i> ?	Asik banget kak, jadi kita bisa nonton bisa main juga. Terus nggak bikin bosan pas pelajaran

# MODUL AJAR

ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL

Disusun Oleh :

**FITRIA QORIATUL HABIBAH**



Untuk Kelas V / fase C

## MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

### BAHASA INDONESIA KELAS V

INFORMASI UMUM	
<b>A. IDENTITAS MODUL</b>	
Penyusun	: Fitria Qoriatul Habibah
Instansi	: SD Muhammadiyah 01 Tanggul
Tahun Penyusunan	: 2024/2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
Fase / Kelas	: C / V
Jumlah peserta didik	: 13 Siswi
Bab	: 7 (Daerahku Kebanggaanku)
Topik	: A (Seperti Apakah Budaya Daerahku)
Alokasi Waktu	: 2x JP (2x35 menit)
<b>B. KOMPETENSI AWAL</b>	
❖ Mengenal keberagaman budaya dan mengetahui sejarahnya yang kemudian dikaitka dengan kehidupan sehari-hari.	
<b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>	
1. Beriman bertaqwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa 2. Berakhlak Mulia 3. Mandiri 4. Bernalar kritis 5. Berkebhinekaan global	
<b>D. SARANA DAN PRASARANA</b>	
Sarana & Prasarana	Laptop Proyektor dan LCD atau TV Speaker Jaringan internet Media “ <i>Bag box</i> ” Handphone
Alat & Bahan	Bahan Ajar Alat tulis dan LKPD
Sumber Belajar	Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Fase C untuk SD/MI
<b>E. TARGET PESERTA DIDIK</b>	
❖ Peserta didik reguler/tipikal umum: tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna memahami dengan cepat, mampu mencapai ketreampilan berfikir tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin	
<b>F. MODEL PEMBELAJARAN</b>	
❖ Tatap muka	
<b>G. METODE PEMBELAJARAN</b>	
1. Tanya Jawab	

2. Diskusi/Kelompok
3. Penugasan
4. Permainan

## H. MEDIA

1. *Bag box*

## KOMPETENSI INTI

### A. CAPAIAN PEMBELAJARAN FASE C

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

#### Fase C Berdasarkan Elemen

Pemanahaman IPAS (Sains dan Sosial)

Peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/bagan/alat/media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernafasan, pencernaan, peredaran darah) yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar.

Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan pemahamannya terhadap konsep gelombang (bunyi dan cahaya) peserta didik mendemonstrasikan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mendeskripsikan adanya ancaman krisis energi yang dapat terjadi serta mengusulkan upaya-upaya individu maupun kolektif yang dapat dilakukan untuk menghemat penggunaan energi dan serta penemuan sumber energy alternatif yang dapat digunakan menggunakan sumber daya yang ada di sekitarnya.

Peserta didik mendemonstrasikan bagaimana sistem tata surya bekerja dan kaitannya dengan gerak rotasi dan revolusibumi. Peserta didik merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam

	<p>maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi.</p> <p>Di akhir fase ini peserta didik menggunakan peta konvensional/digital untuk mengenal letak dan kondisi geografis negara Indonesia. Peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan. Peserta didik menceritakan perjuangan bangsa Indonesia dalam melawan imperialisme, merefleksikan perjuangan para pahlawan dalam upaya merebut dan mempertahankan kemerdekaan serta meneladani perjuangan pahlawan dalam tindakan nyata sehari-hari.</p> <p>Di akhir fase ini, peserta didik mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar. Dengan penuh kesadaran, peserta didik melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlandaskan wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal tersebut.</p>
Keterampilan Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati pada akhir fase C, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan panca indra, mencatat hasil pengamatannya, serta mencari persamaan dan perbedaannya</li> <li>2. Mempertanyakan dan memprediksi dengan panduan, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan lebih lanjut untuk memperjelas hasil pengamatan dan membuat prediksi tentang penyelidikan ilmiah</li> <li>3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan secara mandiri, peserta didik merencanakan dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan.</li> </ol>

	<p>Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Memproses, menganalisis data dan informasi, peserta didik menyajikan data dalam bentuk tabel atau grafik serta menjelaskan hasil pengamatan dan pola atau hubungan pada data secara digital atau non digital. Membandingkan data dengan prediksi dan menggunakannya sebagai bukti dalam menyusun penjelasan ilmiah.</li> <li>5. Mengevaluasi dan refleksi, mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. merefleksikan proses investigasi, termasuk merefleksikan validitas suatu teks.</li> <li>6. Mengkomunikasikan hasil, peserta didik mengkomunikasikan hasil penyelidikan secara utuh yang ditanjung dengan argumen, bahasa, serta konveksi sains yang umum sesuai format yang ditentukan.</li> </ol>
<p><b>B. TUJUAN PEMBELAJARAN (TP)</b></p>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui media <i>Bag box</i>, peserta didik dapat mengetahui pengertian dari warisan budaya.</li> <li>2. Melalui media <i>Bag box</i>, peserta didik dapat mengidentifikasi macam-macam warisan budaya</li> <li>3. Setelah berdiskusi dan memperoleh pengetahuan dari guru peserta didik dapat mengidentifikasi warisan budaya yang ada didaerahnya.</li> <li>4. Melalui media <i>bag box</i> peserta didik dapat mengetahui bagai mana cara menjaga/melestarikan warisan budaya.</li> </ol>	
<p><b>C. INDIKATOR PENCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN</b></p>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dari warisan budaya.</li> <li>2. Peserta didik dapat mengetahui macam-macam warisan budaya.</li> <li>3. Peserta didik dapat memeahmi warisan budaya yang ada di daerahnya.</li> <li>4. Peserta didik dapat mengetahui bagaimana cara menjaga/melestariakan warisan budaya</li> </ol>	
<p><b>D. MATERI POKOK PEMBELAJARAN</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Pengertian warisan budata, jeniswarisan budaya dan cara menjaga warisan budaya yang ada di Indonesia baik berupa tarian, makanan, upacara adat, bangunan, alat musik, alat produksi dan lain sebagainya.</li> </ul>	

E. PEMAHAMAN BERMAKNA	
<p>❖ Sejak awal peradaban, manusia berpindah tempat dari satu tempat ke tempat yang lain untuk kemudian menetap di suatu tempat. Untuk memenuhi kebutuhannya, manusia menciptakan alat dan juga kebiasaan yang dikenal dengan hasil budaya. Alat yang diciptakan dan juga kebiasaan yang dilakukan kemudian diwariskan kepada keturunannya dengan tujuan agar keturunannya bisa menggunakan untuk memenuhi kebutuhan.</p>	
F. PERTANYAAN PEMANTIK	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis warisan budaya apa saja yang ada didaerah kalian?</li> <li>2. Apa saja tradisi atau upaca adat yang masih dilestarikan didaerah kalian?</li> <li>3. Sebutkan makanan atau minuman khas daerah kalian!</li> </ol>	
G. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
<p><b>Kegiatan Awal/Pendahuluan</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik dan guru saling memberi dan menjawab salam serta menanyakan kabar masing-masing.</li> <li>b. Peserta didik dichek kehadirannya.</li> <li>c. Peserta didik diminta untuk melakukan ice breaking.</li> <li>d. Peserta didik diberi pertanyaan pemantik: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Jenis warisan budaya apa saja yang ada didaerah kalian?</i></li> <li>• <i>Apa saja tradisi atau upaca adat yang masih dilestarikan didaerah kalian?</i></li> <li>• <i>Sebutkan makanan atau minuman khas daerah kalian!</i></li> </ul> </li> <li>e. Peserta didik merespon pertanyaan guru seputar warisan budaya.</li> <li>f. Peserta didik menyimak informasi tentang tujuan pembelajaran.</li> </ol>
<p><b>Kegiatan inti</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>g. Peserta didik melakukan kegiatan literasi dengan membaca materi BAB 7 “Daerah Kebanggaanku” Topik A “Seperti Apakah Budaya Daerahku?”.</li> <li>h. Peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan informasi dari apa yang telah mereka baca.</li> <li>i. Peserta didik dikenalkan dengan media pembelajaran berupa <i>bag box</i> saat pembelajaran berlangsung dimana didalam <i>bag box</i> terdapat fitur fitur tertentu.</li> <li>j. Peserta didik diminta untuk menebak apa yang ada didalam <i>bag box</i> tersebut.</li> <li>k. Peserta didik memperhatikan guru saat membuka media <i>bag box</i> dan menunjukkan fitur-fitur yang terdapat didalamnya. (popup book, barcode vidio pembelajaran dan juga permainan ular tangga).</li> <li>l. Peserta didik menggunakan <i>pop-up book</i> dan fitur-fitur lain yang terdapat didalam <i>bag box</i> untuk menjelaskan konsep IPAS yang berkaitan dengan topik pembelajaran.</li> <li>m. Peserta didik dapat elihat vidio pembelajaran dari barcode yang telah disediakan.  <a href="https://youtube.com/watch?v=DpmO5Dw8Q_k&amp;feature=share">https://youtube.com/watch?v=DpmO5Dw8Q_k&amp;feature=share</a>  <u>d</u> (tentang pakaian adat)</li> </ol>

	<p><a href="https://youtu.be/D7N4pMJSerE?si=LfiJ7GziCTVprppM">https://youtu.be/D7N4pMJSerE?si=LfiJ7GziCTVprppM</a> (tentang kuliner dari 34 provinsi)</p> <p><a href="https://youtube.com/watch?v=UXapQr8X2UE&amp;feature=shared">https://youtube.com/watch?v=UXapQr8X2UE&amp;feature=shared</a> (rumah adat Indonesia)</p> <p>n. Peserta didik kemudian diminta untuk mencatat poin-poin penting tentang apa yang telah dijelaskan oleh guru.</p> <p>o. Peserta didik diberikan LKPD yang harus dikerjakan oleh peserta didik.</p> <p>p. Peserta didik mengerjakan LKPD dan guru berkeliling untuk memastikan pekerjaan peserta didik</p> <p>q. Peserta didik yang sudah selesai dalam mengerjakan LKPD maka peserta didik dapat menyerahkan tugasnya kepada guru.</p> <p>r. Peserta didik dapat memainkan permainan ular tangga, dimana setiap kotak permainan berisi tantangan dan juga reward dimana tantangan tersebut berisi pertanyaan yang harus dijawab dan reward berisikan poin.</p> <p>s. Peserta didik diberikan apresiasi oleh guru terkait pembelajaran hari ini</p>
<b>Kegiatan Akhir</b>	<p>t. peserta didik dan guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah berlangsung.</p> <p>u. Peserta didik diberikan oleh guru untuk tetap semangat belajar.</p> <p>v. Peserta didik dan guru melakukan do`a bersama untuk mengakhiri pelajaran.</p> <p>w. Peserta didik dan guru saling memberi salam.</p>

## H. REFLEKSI

✚ Refleksi untuk peserta didik

No	Pertanyaan	Keterangan	
		iya	Tidak
1.	Apakah pembelajaran hari ini menyenangkan?		
2.	Apakah dalam pembelajaran hari ini ada yang belum dipahami?		
3.	Adakah permasalahan yang terjadi selama kamu berdiskusi?		
4.	Jika ada, bagaimana caramu mengatasi hal tersebut & bagaimana peran kamu pada saat itu?		

✚ Refleksi Guru

No	Pertanyaan	Keterangan
1.	Apakah pembelajaran hari ini sudah berjalan dengan baik?	
2.	Bagaimana peran saya saat ada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran?	
3.	Pada langkah keberapa peserta didik belajar dengan banyak?	
4.	Kapan saya merasa kreatif ketika proses pembelajaran berlangsung?	
5.	Apa yang ingin saya perbaiki untuk pembelajaran yang lebih baik lagi kedepannya?	

**I. ASSESMENT/PENILAIAN**

Aspek Penilaian	Bentuk	Instrumen
Sikap	Observasi	Lembar observasi
Pengetahuan	Tes tulis	Soal pilihan ganda
Keterampilan	Observasi	Lembar observasi

**J. PENGAYAAN DAN REMEDIAL**

✚ Pengayaan

1. Pengayaan di berikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang telah tuntas mencapai capaian pembelajaran/CP.

✚ Remedial

1. Remedial dapat diberikan kepada siswa yang capaian pembelajarannya/CP belum tuntas.
2. Guru memberi semangat kepada siswa yang belum tuntas.
3. Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dengan melakukan bimbingan perorangan, atau belajar kelompok.

**K. GLOSARIUM**

**Warisan** : harta atau kekeayaan yang ditinggalkan seseorang setelah kematian  
**Budaya** : cara hidup yang dimiliki oleh sekelompok orang kemudian diwariskan kepada generasi selanjutnya  
**Tradisi** : kebiasaan atau adat yang dilakukan secara turun temurun dalam masyarakat.  
**Keanekaragaman Budaya** : banyaknya perbedaan budaya yang dimiliki oleh masyarakat di suatu Negara, seperti Indonesia  
**Kesenian** : hasil ekspirasi, kreatifitas manusia dalam bentuk seni seperti tari & musik  
**Nilai budaya** : ajaran atau norma yang dianggap penting dalam suatu kebudayaan  
**Akulturas** : Percampuran dua kebudayaan atau lebih yang saling bertemu dan saling mempengaruhi

**L. LAMPIRAN**

1. Assesmen (penilaian)
2. LKPD

## M. DAFTAR PUSTAKA

Amalia Fitri Ghaniem, Anggayudha A. Rasa, dkk *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V* (Jakarta Selatan: Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 21)

Mengetahui

Jember, 29 April 2025

Guru Mapel IPAS Kelas V

Peneliti

**Ibnu Jihan Al Adzim, S.Pd**  
NBM.141466

**Fitria Qoriatul Habibah**  
NIM. 212101040020

Mengetahui,

Kepala Sekolah

**Hj. Nur Sabaha, S.Th.I., M.Pd.I.**  
NBM.963558

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## LAMPIRAN

### Assesmen Sikap

Rubik pedoman penilaian sikap

No	Dimensi Profil Pelajar Pancasila	Indikator
1.	Beriman bertaqwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dapat menjalankan perintah sholat lima waktu.</li></ul>
2.	Berakhlak mulia	<ul style="list-style-type: none"><li>• Membiasakan diri untuk berdo`a sebelum memulai pelajaran</li><li>• Hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.</li></ul>
3.	Mandiri	<ul style="list-style-type: none"><li>• Memiliki kepercayaan terhadap diri sendiri dan melaksanakan tugas baik individu maupun kelompok</li><li>• Bertanggung jawab terhadap tugasnya baik individu ataupun kelompok.</li></ul>
4.	Bernalar kritis	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dapat menyampaikan pendapatnya dalam forum diskusi dan juga tanya jawab dengan bahasa sendiri.</li><li>• Dapat menampilkan diri didepan kelas melalui kegiatan presentasi</li></ul>
5.	Berkebinekaan Global	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mampu mengetahui bagaimana cara menjaga warisan budaya yang ada di daerah sekitarnya</li><li>• Dapat menumbuhkan rasa menghormati terhadap keanekaragaman budaya</li></ul>

- Lembar penilaian siswa (observasi)

Penilaian ini dilakukan berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut instrument penilaiannya

No	Nama	Aspek Perilaku Yang Dinilai					Skor maksimal	Skor Sikap	Kode Nilai
		BkYME	BM	M	BK	BG			
1.	Ajeng Elysia Azzahra								
2.	Annisa Ayu Putri Maharani								
3.	Askana Fitiya Harsono								
4.	Bilqis Izzatunnisa								
5.	Bilqis Ramadhani Saputro								
6.	Bintang Shaniara Indria Putri								
7.	Hanindy Avrillnici Zahwa								
8.	Maritza Mahdiyyah Putri Andriyanto								
9.	Mikhayla Qurrota`ayun								
10.	Naharu Tajalla Zulkarnain								
11.	Revina Putri Purwanto								
12.	Sheza Anindya Ammara								
13.	Zakia Meisya Malca Aditya								

**Skor Maksimal** = Jumlah sikap x 5 =

**Skor Sikap** = Jumlah skor maksimal : 5 =

Keterangan:

Catatan:

**BkYME:** Beriman kepada Tuhan yang Maha Esa

1. Setiap kriteria dapat dinilai mulai dari poin 100-10

**BM:** Berakhlak Mulia

**M:** Mandiri

**BK:** Bernalar Kritis

**BG:** Berkebinekaan Global

2. Skor maksimal=jumlah sikap yang dikalikan dengan jumlah kriteria (100 x 5= 500)

3. Skor sikap=jumlah skor maksimal dibagi jumlah sikap yang dinilai (500:5=100)

4. Kode nilai :

100 – 75 = Sangat Baik (SB)

75 – 50 = Baik (B)

50 – 25 = Cukup (C)

25 – 0 = Kurang (K)

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Lembar Kerja Peserta Didik

Nama :

Kelas :

---

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberi tanda silang (x) !

1.



Upacara adat ngaben dilakukan di daerah?.... (C1 –

Mengingat)

- a. Aceh
- b. Bali
- c. Sulawesi
- d. Papua



2. JFC merupakan kepanjangan dari?.... ( C1 – Mengingat)

- a. Java Fun Competition
- b. Jember Food Carnaval
- c. Jember Fashion Carnaval
- d. Jember Folklore Community

3. Tujuan utama upaca adalah untuk?.... (C2 – Memahami)

- a. Menarik wisatawan
- b. Menghormati leluhur dan tradisi

- c. Menambah penghasilan
- d. Membuat hiburan semata
4. Mengapa setiap daerah memiliki budaya daerah yang berbeda-beda?... (C2 – Memahami)
  - a. Karena setiap daerah memiliki pemerintahannya sendiri
  - b. Karena faktor geografis, sejarah dan kepercayaan yang berbeda
  - c. Karena semua daerah ingin berbeda satu sama lain
  - d. Karena aturan dari pemerintah
5. Jika kamu mengikuti lomba tari daerah disekolah, hal apa yang perlu kamu lakukan?... (C3 – modifikasi)
  - a. Memilih lagu yang sedang tren
  - b. Membuat gerakan sendiri
  - c. Menirukan tarian daerah sesuai aslinya
  - d. Membuat tarian yang lebih cepat agar menarik
6. Ketika berkunjung ke daerah lain, sikap kita terhadap budaya setempat yang benar adalah?... (C3 – modifikasi)
  - a. Mengkritik budaya mereka
  - b. Mengabaikan perbedaan budaya
  - c. Menghormati budaya mereka
  - d. Menyebarkan budaya sendiri saja
7. Apa dampak negative jika generasi muda tidak mengenal budaya daerahnya?... (C4 – Menganalisis)
  - a. Budaya daerah lain menjadi lebih terkenal
  - b. Budaya daerah dapat punah
  - c. Budaya daerah menjadi lebih berkembang

- d. Tidak ada dampaknya sama sekali
8. Berikut ini yang menunjukkan bentuk pelestarian budaya daerah adalah ?.... ( C4 - Menganalisis)
- a. Membiarkan budaya asing masuk tanpa seleksi
  - b. Mengadakan festival budaya setiap tahun
  - c. Mengganti semua budaya lama dengan budaya yang baru
  - d. Mengabaikan budaya tradisional
9. Seorang siswa menilai bahwa belajar budaya daerah itu membosankan. Pendapat yang lebih tepat adalah?.... ( C5 – Mengevaluasi)
- a. Budaya daerah tidak penting untuk dipelajari
  - b. Belajar budaya daerah memperkaya pengetahuan dan identitas kita
  - c. Budaya daerah hanya penting untuk orang tua
  - d. Belajar budaya daerah tidak ada gunanya.
10. Menurut pendapatmu, cara terbaik memperkenalkan budaya daerah kepada dunia adalah?.... (C5 – Mengevaluasi)
- a. Menyimpan budaya sebagai rahasia
  - b. Membatasi pertunjukan budaya di daerah saja
  - c. Mempromosikan budaya melalui festival dan media sosial
  - d. Melarang budaya daerah dipertontonkan ke luar negeri

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat dan benar!

1. Sebutkan 3 contoh warisan budaya daerah di Indonesia yang kamu ketahui!
2. Mengapa warisan budaya perlu dilestarikan?
3. jika sekolah mengadakan lomba berpakaian adat, maka adat mana yang kamu pilih?  
Jelaskan alasanmu!
4. Apa perbedaan dari pakaian adat papua dan Madura?

5. Menurutmu, apa cara terbaik untuk memperkenalkan budaya daerah kepada anak-anak muda saat ini?

Kunci Jawaban dan Skor penilaian

No	Kunci jawaban	Tingkat kognitif	Skore/Nilai
1.	(b) Bali	( C1 - Mengingat )	5
2.	(c) Jember Fashion Carnaval	( C1 - Mengingat )	5
3.	(b) menghormati leluhur dan tradisi	( C2 - Memahami )	5
4.	(b) karena faktor geografis, sejarah dan kepercayaan yang berbeda	( C2 - Memahami )	5
5.	(c) menirukan tarian daerah sesuai aslinya	( C3 – Modifikasi)	5
6.	(c) menghormati budaya mereka	( C3 - Modifikasi )	5
7.	(b) Budaya daerah dapat punah	( C4 - Menganalisis )	5
8.	(b) mengadakan festival budaya setiap tahun	( C4 - Menganalisis )	5
9.	(b) belajar budaya daerah memperkaya pengetahuan dan identitas kita	( C5 - Mengevaluasi )	5
10	(c) mempromosikan budaya melalui festival dan media sosial	( C5 - Mengevaluasi )	5
Total Skore pilihan ganda			50

No	Jawaban	Tingkat kognitif	Nilai
1.	Warisan budaya benda adalah warisan yang dapat dilihat dan diraba. Sedangkan warisan budaya tak benda merupakan warisan yang tidak dapat diraba namun dapat dilihat	(C1 – Mengingat)	10
2.	Borobudur, tari saman, petik laut, ngaben, batik dan lain-lain	(C2 – Memahami)	10
3.	Jember, tape	(C3 – Modifikasi)	10
4.	opsional	( C4 – Menganalisis)	10
5.	Agar tetap terjaga/idak punah Menghormati leluhur Meningkatkan kesadaran budaya dll.	(C5 – Mengevaluasi)	10
Total skor		50	

Nilai = jumlah skor pilihan ganda + jumlah skor esai =

 Assesment keterampilan

No	Aspek	Penilaian	Nilai
1	Pemahaman Tentang Warisan Budaya	Menyampaikan dengan jelas dan benar tentang warisan budaya	4
		Menyampaikan dengan benar tentang warisan budaya	3
		Menyampaikan warisan budaya dengan kurang tepat dan benar	2
		tidak dapat menyampaikan warisan budaya dengan benar	1
2.	Penggunaan bahasa	Bahasa yang digunakan sangat mudah difahami	4
		Bahasa yang digunakan cukup mudah difahami	3
		Bahasa yang digunakan agak sulit difahami	2
		Bahasa yang digunakan sangat sulit difahami	1
3	Penguasaan Materi	Menunjukkan penguasaan materi yang baik terhadap materi yang disampaikan tanpa membaca catatan atau mengulang	4
		Menunjukkan penguasaan materi yang cukup baik terhadap materi yang disampaikan	3
		kurang dalam menunjukkan penguasaan materi (dengan membaca buku)	2
		Belum bisa menguasai materi	1
4	Kreatif	Kreatif dalam menyampaikan materi (menggunakan gambar atau memperagakan)	4
		Cukup kreatif dalam menyampaikan materi	3
		Belum cukup kreatif dalam menyampaikan materi	2
		Tidak kreatif dalam menyampaikan materi	1

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

<b>Interval Nilai</b>	<b>Predikat</b>	<b>Keterangan</b>
93 – 100	A	Sangat Baik
84 – 92	B	Baik
75 – 83	C	Cukup
≤ 75	D	Kurang



No	Nama peserta didik	Aspek penilaian																nilai
		Pemahaman tentang warisan budaya				Penggunaan bahasa				Penguasaan materi				Kreatif				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.	Ajeng Elysia A.																	
2.	Annisa Ayu Putri M.																	
3.	Askana Fitiya H.																	
4.	Bilqis Izzatunnisa																	
5.	Bilqis Ramadhani S.																	
6.	Bintang Shaniara I.																	
7.	Hanindya Avrillinci																	
8.	Maritza Mahdiyyah																	
9.	Mikhayla Qurrota A																	
10.	Naharu Tajalla Z.																	
11.	Revina Putri P.																	
12.	Shena Anindya A.																	
13.	Zakia Miesya M.																	



## BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

### A. Pengertian Warisan Budaya

Adalah segala bentuk kekayaan budaya yang ditinggalkan oleh leluhur yang diwariskan dari generasi ke generasi, yang memiliki nilai sejarah, estetika, ilmu pengetahuan, atau sosial bagi suatu kelompok masyarakat atau bangsa.

### B. Jenis Warisan Budaya

Indonesia memiliki berbagai keragaman warisan budaya. Ada dua jenis warisan budaya, yaitu warisan budaya benda dan warisan budaya tak benda.

Warisan budaya benda adalah warisan budaya yang bisa kita lihat dan raba. Contohnya bangunan, pakaian, makanan, senjata tradisional, alat musik, dan alat-alat produksi.



Warisan budaya tak benda adalah warisan budaya yang tidak bisa kita raba, namun bisa kita lihat disekitar kita. Contohnya music, tarian, kebiasaan, keterampilan, bahasa dan juga adat istiadat.



#### a. Warisan Budaya Daerah Jember

Warisan budaya daerah Jember, merupakan warisan yang terletak didaerah Jember Provinsi Jawa Timur. Dimana warisan ini mencakup berbagai aspek budaya lokal, baik yang bersifat benda (berwujud) maupun tak benda (tak berwujud). Berikut adalah beberapa contoh warisan budaya dari Jember:

##### 1. Festival Jember Fashion Carnaval (JFC)

JFC adalah warisan budaya kontemporer yang sangat terkenal. JFC menampilkan parade busana kreatif dengan tema budaya lokal dan internasional, melibatkan ribuan peserta dan menarik wisatawan dari berbagai negara. Meskipun modern, JFC sering mengangkat elemen budaya Nusantara.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



## 2. Petik Laut (Tradisi Larung Sesaji di Pantai Puger)

Tradisi ini adalah bentuk kearifan lokal masyarakat pesisir Jember untuk menunjukkan rasa syukur dan memohon keselamatan kepada Tuhan Yang Maha Esa, melalui ritual melarung sesaji ke laut.



## 3. Kesenian Can-Macanan Kaduk

Can-macanan adalah bentuk kesenian tradisional yang mirip barongsai, tetapi berakar dari budaya lokal. Pertunjukannya menampilkan atraksi barong berwujud harimau dengan musik pengiring khas.



#### 4. Suwar-suwir

Suwar-suwir adalah makanan khas dari Jember, Jawa Timur, yang termasuk dalam kategori warisan kuliner tradisional. Makanan ini terbuat dari tape, berbentuk potongan kecil persegi panjang dan memiliki tekstur mirip dodol, namun lebih padat dan tidak terlalu lengket.



### C. Cara Melestarikan Warisan Budaya

Warisan budaya tentu akan rusak, bahkan hilang jika kita tidak menjaganya dengan baik. Ada banyak cara yang bisa dilakukan untuk menjaga warisan budaya tersebut agar kelak masih bisa dinikmati oleh anak cucu kita. Adapun cara untuk melestarikan warisan budaya diantaranya sebagai berikut:



Lembar Kerja Peserta Didik

Nama : Moritza Mahdiyyah ~~Putri~~ andrianto  
Kelas : 5-ibnu Kholdun

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

1.



Upacara adat ngaben dilakukan di daerah?....

- a. Aceh
- b. Bali
- c. Sulawesi
- d. Papua



2. JFC merupakan kepanjangan dari?....

- a. Java Fun Competition
- b. Jember Food Carnival
- c. Jember Fashion Carnival
- d. Jember Folklore Community

3. Tujuan utama upacara adalah untuk?....

- a. Menarik wisatawan
- b. Menghormati leluhur dan tradisi
- c. Menambah penghasilan
- d. Membuat hiburan semata

4. Mengapa setiap daerah memiliki budaya daerah yang berbeda-beda?....

- a. Karena setiap daerah memiliki pemerintahannya sendiri
- b. Karena faktor geografis, sejarah dan kepercayaan yang berbeda
- c. Karena semua daerah ingin berbeda satu sama lain
- d. Karena aturan dari pemerintah

5. Jika kamu mengikuti lomba tari daerah disekolah, hal apa yang perlu kamu lakukan?...

- a. Memilih lagu yang sedang tren
- b. Membuat gerakan sendiri
- c. Menirukan tarian daerah sesuai aslinya
- d. Membuat tarian yang lebih cepat agar menarik

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

6. Ketika berkunjung ke daerah lain, sikap kita terhadap budaya setempat yang benar adalah?....
  - a. Mengkritik budaya mereka
  - b. Mengabaikan perbedaan budaya
  - c. Menghormati budaya mereka
  - d. Menyebarakan budaya sendiri saja
7. Apa dampak negative jika generasi muda tidak mengenal budaya daerahnya?....
  - a. Budaya daerah lain menjadi lebih terkenal
  - b. Budaya daerah dapat punah
  - c. Budaya daerah menjadi lebih berkembang
  - d. Tidak ada dampaknya sama sekali
8. Berikut ini yang menunjukkan bentuk pelestarian budaya daerah adalah?....
  - a. Membiarkan budaya asing masuk tanpa seleksi
  - b. Mengadakan festival budaya setiap tahun
  - c. Mengganti semua budaya lama dengan budaya yang baru
  - d. Mengabaikan budaya tradisional
9. Seorang siswa menilai bahwa belajar budaya daerah itu membosankan. Pendapat yang lebih tepat adalah?....
  - a. Budaya daerah tidak penting untuk dipelajari
  - b. Belajar budaya daerah memperkaya pengetahuan dan identitas kita
  - c. Budaya daerah hanya penting untuk orang tua
  - d. Belajar budaya daerah tidak ada gunanya.
10. Menurut pendapatmu, cara terbaik memperkenalkan budaya daerah kepada dunia adalah?....
  - a. Menyimpan budaya sebagai rahasia
  - b. Membatasi pertunjukan budaya di daerah saja
  - c. Mempromosikan budaya melalui festival dan media sosial
  - d. Melarang budaya daerah dipertontonkan ke luar negeri

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat dan benar!

1. Apa perbedaan antara warisan budaya benda dan tak benda?
2. Sebutkan 3 contoh warisan budaya daerah di Indonesia yang kamu ketahui
3. Suwar-suwir merupakan makanan khas daerah?..... yang terbuat dari? <sup>Jember</sup> tape
4. Jika sekolah mengadakan lomba berpakaian adat, maka adat mana yang kamu pilih? Jelaskan alasanmu!
5. Mengapa kita harus menjaga dan melestarikan budaya bangsa?

Jawaban

1. A: ~~benda~~ warisan benda: warisan yang dapat dilihat dan dapat diraba  
B: warisan tak benda: warisan yang dapat dilihat dan tidak dapat diraba
2. lagu, baju adat dan senjata
3. Jember, tape
4. Jawa, karena kita harus melestarikannya
5. karena nanti akan diambil negara lain  
Contoh: Batik diclaim Malaysia



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

Nomor : B-3401/In.20/3.a/PP.009/04/2025

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Yth. ANINDYA FAJARINI, S.Pd., M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN 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 ANINDYA FAJARINI, S.Pd., M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama :

NIM	: 212101040020
Nama	: FITRIA QORIATUL HABIBAH
Semester	: Semester Delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: PENGEMBANGAN MEDIA MYSTERY BAG PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) TOPIK A SEPERTI APAKAH BUDAYA DAERAH KU PADA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH 01 TANGGUL.

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.



Jember, 11 April 2025

Wakil Dekan Bidang Akademik,

**KHOTIBUL UMAM**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## VALIDASI AHLI MATERI

Nama : Fitria Qoriatul Habibah

NIM : 212101040020

Prodi : PGMI

Judul : Pengembangan Media *Mystery Bag* Pada Mata Pelajaran IPAS Topik A Seperti Apakah Budaya Daerahku Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul.

### Lembar Validasi Instrumen Pada Aspek Isi (Ahli Materi)

**Tujuan** : Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh data yang lengkap dan juga memperoleh data yang lebih valid.

**Petunjuk** :

- berikan tanda checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda
- Apabila terdapat revisi (perbaikan), mohon untuk menuliskan pada lembar saran
- Terdapat skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut:  
1 = Tidak setuju  
2 = Kurang setuju  
3 = Setuju  
4 = Sangat setuju

### Instrumen Angket Penilaian :

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Jawaban			
			1	2	3	4
1.	Kelayakan Isi	Kesesuaian dengan modul			✓	
		Kesesuaian dengan capaian pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)				✓
		Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator yang akan dicapai peserta didik				✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

2.	Kesesuaian Materi	Kesesuai materi atau soal yang disajikan sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik			✓	
		Materi yang disajikan sesuai dengan kaidah bahasa yang baik				✓
		Materi atau soal yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik				✓
3.	Ketentuan materi	Kejelasan materi atau soal yang disajikan pada media <i>mystery bag</i>				✓
		Materi atau soal yang disajikan dapat menarik perhatian peserta didik				✓

**Kolom kritik & saran validator**

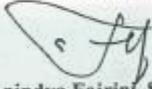
Cantumkan materi tentang budaya dan warisan budaya di daerah peserta didik.

**Kesimpulan :**

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

Jember, 14 April 2025

Validasi Ahli Materi

  
Anindya Fajrin, S.Pd., M.Pd.  
 NIP. 199003012019032007

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER



### LEMBAR ANGGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Nama : Fitria Qoriatul Habibah

NIM : 212101040020

Prodi : PGMI

Judul : Pengembangan Media *Mystery Bag* Pada Mata Pelajaran IPAS Topik A Seperti  
Apakah Budaya Daerahku Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar  
Muhammadiyah 01 Tanggul

Lembar Validasi Instrumen Pada Aspek Media (Ahli Media)

Tujuan : Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh data yang lengkap dan juga  
memperoleh data yang lebih valid.

Petunjuk :

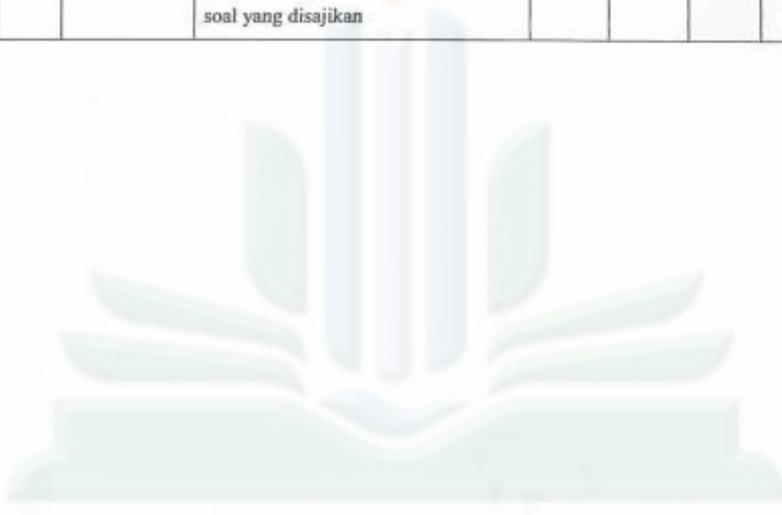
- berikan tanda checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda
- Apabila terdapat revisi (perbaikan), mohon untuk menuliskan pada lembar saran
- Terdapat skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut:  
1 = Tidak setuju  
2 = Kurang setuju  
3 = Setuju  
4 = Sangat setuju

#### Instrumen Angket Penilaian :

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Jawaban			
			1	2	3	4
1.	Desain	Tampilan media pembelajaran <i>mystery bag</i> menarik			✓	
		Bentuk & komponen yang digunakan dalam media <i>mystery bag</i> menarik & menyenangkan.				✓
		Pemilihan & penggunaan warna sesuai dengan dunia peserta didik				✓
		Kesesuaian gambar pada media pembelajaran <i>mystery bag</i> dengan materi				✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

2.	Kepratisan	Media pembelajaran <i>mystery bag</i> mudah untuk dibawa.				✓
		Media pembelajaran <i>mystery bag</i> mudah untuk digunakan.			✓	
		Ukuran media pembelajaran yang sesuai apabila digunakan didalam kelas			✓	
		Media pembelajaran <i>mystery bag</i> dapat digunakan secara berulang-ulang				✓
3.	Isi	Penjelasan media yang cukup mudah dipahami oleh peserta didik				✓
		Kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik tidak mengandung makna ganda.			✓	
		Kesesuaian contoh gambar dengan materi				✓
		Kesesuaian materi dengan latihan soal yang disajikan				✓


  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER

**Kolom kritik & saran validator**

- Tolong tampilan bag direvisi agar terlihat lebih menarik
- Tolong tali bag diganti yg lebih kuat.
- Tolong Badaya jember ditambah
- Bag ditanyai apa kabar.
- Diton olar bagga ganti yg lebih bagus.

**Kesimpulan :**

Media pembelajaran *mystery bag* ini dinyatakan:

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

Jember, 17 April 2025

Validator Ahli Media



Sholahudin Amrulloh, M.Pd  
NIP. 199210132019031006

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## LEMBAR ANKET VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

### IDENTITAS

Nama Komponen : Media Pembelajaran *Mystery Bag*  
Sasaran : Ustad. Ibnu Jihad Al Adzim, S.Pd  
Peneliti : Fitria Qoriatul Habibah  
Judul Penelitian : Pengembangan Media *Mystery Bag* Pada Mata Pelajaran IPAS Topik A  
Seperti Apakah Budaya Daerahku Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah  
Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul

### Petunjuk Penilaian :

1. Mohon kesediaan Ustd memberikan penilaian terhadap media pembelaran *mystery bag* dengan beberapa aspek yang diberikan.
2. Mohon memberikan tanda checklist (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan
3. Mohon kepada ustd memberikan kritik/saran.

### Keterangan Skala Penilaian:

- 1) 1 = Tidak setuju
- 2) 2 = Kurang setuju
- 3) 3 = Setuju
- 4) 4 = Sangat setuju

### Instrumen Angket Penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)				✓
2.	Materi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP)				✓
3.	Kesesuaian media <i>mystery bag</i> dengan tujuan pembelajaran				✓
4.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator yang akan dicapai peserta didik				✓

5.	Kemudahan menggunakan media <i>mystery bag</i>				✓
6.	Media <i>mystery bag</i> dapat menarik perhatian peserta didik				✓
7.	Media <i>mystery bag</i> menjadikan suasana belajar yang menyenangkan			✓	
8.	Media <i>mystery bag</i> dapat digunakan oleh guru dan peserta didik				✓
9.	Media <i>mystery bag</i> meningkatkan minat belajar peserta didik				✓
10.	Media <i>mystery bag</i> dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tentang warisan budaya			✓	

**Kolom kritik & saran validator**

Materi yang ada di dalam *mystery bag* lebih komplek agar anak-anak lebih memahami

Jember, 22 April 2025

Validasi Ahli Materi

  
**Ibnu Jihad Al Adzim, S.Pd**  
 NBM : 1414666

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER

## LEMBAR ANKET PESERTA DIDIK

### IDENTITAS

Nama : Bilqis Isrotunnisa

Kelas : VF

### Petunjuk Pengisian Angket:

1. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda
2. Terdapat skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut:
  - a. 1 = Tidak Setuju
  - b. 2 = Kurang Setuju
  - c. 3 = Setuju
  - d. 4 = Sangat Setuju

### Penilaian Media Pembelajaran oleh Peserta Didik

No	Indikator	Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Media pembelajaran <i>mystery bag</i> dapat membantu peserta didik memahami materi			✓	
2.	Media pembelajaran <i>mystery bag</i> dapat meningkatkan semangat peserta didik				✓
3.	Media pembelajaran <i>mystery bag</i> mudah untuk digunakan			✓	
4.	Media pembelajaran <i>mystery bag</i> menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan				✓
5.	Penggunaan media pembelajaran <i>mystery bag</i> membuat peserta didik tertarik untuk belajar				✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

6.	Penggunaan media pembelajaran <i>mystery bag</i> tidak membuat proses pembelajaran membosankan				✓
7.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>mystery bag</i> mudah untuk dimengerti				✓

Jember, 08 Mei 2024  
Peserta Didik Kelas VF




UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

### LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

#### IDENTITAS

Nama : *Ang Elysa Azrahya*

Kelas : VF

#### Petunjuk Pengisian Angket:

- Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda
- Terdapat skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut:
  - 1 = Tidak Setuju
  - 2 = Kurang Setuju
  - 3 = Setuju
  - 4 = Sangat Setuju

#### Penilaian Media Pembelajaran oleh Peserta Didik

No	Indikator	Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Media pembelajaran <i>mystery bag</i> dapat membantu peserta didik memahami materi				✓
2.	Media pembelajaran <i>mystery bag</i> dapat meningkatkan semangat peserta didik				✓
3.	Media pembelajaran <i>mystery bag</i> mudah untuk digunakan				✓
4.	Media pembelajaran <i>mystery bag</i> menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan				✓
5.	Penggunaan media pembelajaran <i>mystery bag</i> membuat peserta didik tertarik untuk belajar				✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

6.	Penggunaan media pembelajaran <i>mystery bag</i> tidak membuat proses pembelajaran membosankan				✓
7.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>mystery bag</i> mudah untuk dimengerti				✓

Jember, 08 Mei 2024  
Peserta Didik Kelas VF



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER





MAJELIS PENDIDIKAN DASAR MENENGAH  
DAN PENDIDIKAN NONFORMAL  
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH TANGGUL  
**SD MUHAMMADIYAH 01 TANGGUL (TERAKREDITASI-A)**  
NSS: 104052420834 NPSN : 20525021  
E-Mail sd.muhammadiyah21@gmail.com Website : http://sdmuhammadiyah01tanggul.sch.id

KAMPUS I: Jl. Teratai No. 21 KAMPUS II: Jl. Kemuning No. 8 KAMPUS III: Jl. Teratai No. 3 Tanggul-Jember Kode Pos 68133

### SURAT KETERANGAN

No. 400.3.5/36/35.09.310.28.20525021/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

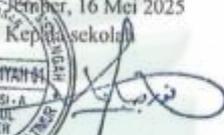
Nama : NUR SABAHA, S.Th.I., M.Pd.I.  
NBM : 963.558  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Instansi : SD Muhammadiyah 01 Tanggul  
Alamat : Jl. Teratai No. 21 Tanggul Jember

Menerangkan bahwa :

Nama : FITRIA QORIATUL HABIBAH  
NIM : 212101040020  
Semester : 8 (Delapan)  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Perguruan tinggi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian di SD Muhammadiyah 01 Tanggul dengan judul " Pengembangan Media *Mystery Bag* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Materi Seperti Apakah Budaya Daerahku Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul"

Demikian surat keterangan ini dibuat, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tanggul, 16 Mei 2025  
Kepala Sekolah  
  
Sabaha, S.Th.I., M.Pd.I.  
NBM. 963.558

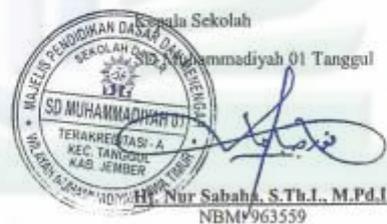
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN**  
**SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH 01 TANGGUL**

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf
1.	5 Juli 2024	Observasi awal dan meminta izin kepada (Ustdh. Nafa Reziyah Syariefatul Jannah, S.Pd) selaku wali kelas VF untuk mengadakan penelitian	
2.	11 April 2025	Melakukan observasi kedua kegiatan belajar mengajar di kelas VF SD Muhammadiyah 01 Tanggul Ustd. Ibnu Jihad Al Adzim, S.Pd.	
3.	11 April 2025	Wawancara dengan Ustd. Ustd. Ibnu Jihad Al Adzim, S.Pd.	
4.	21 April 2025	Menyerahkan surat izin penelitian kepada kepala sekolah Hj. Nur Sabaha, S.Th.I., M.Pd.I.	
5.	22 April 2025	Validasi media pembelajaran <i>mystery bag</i> Ustd Ibnu Jihad Al Adzim, S.Pd	
6.	7 mei 2025	Implementasi atau penerapan media pembelajaran <i>mystery bag</i> di kelas VF SD Muhammadiyah 01 Tanggul	
7.	8 Mei 2025	Pengisian angket oleh peserta didik kelas VF SD Muhammadiyah 01 Tanggul	
8.	16 Mei 2025	Menerima surat pernyataan selesai penelitian di SD Muhammadiyah 01 Tanggul.	

Jember, 17 Mei 2025

Kepala Sekolah  
Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul



Hj. Nur Sabaha, S.Th.I., M.Pd.I.  
NBM963559

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN







## BIODATA PENLIS



Nama : Fitria Qoriatul Habibah

Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 25 Maret 2001

Fakultas/ Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)/ PGMI

NIM : 212101040020

Alamat : Dsn. Krajan I, RT.005/RW.001, Patemon,  
Kec. Tanggul, Kab. Jember, Jawa Timur.

Agama : Islam

Jenis Kelamin : Perempuan

No. Telepon : 082139938925

Alamat Email : [fitriaqoriatulhabibah25@gmail.com](mailto:fitriaqoriatulhabibah25@gmail.com)

Riwayat Pendidikan : TK Aisyiah Bustanul Athfal (Tahun 2006-2008)  
SD Muhammadiyah 01 Tanggul (Tahun 2008-2014)  
MMAI Baitul Arqom (Tahun 2014-2017)  
MMAI Baitul Arqom (Tahun 2017-2020)  
UIN KHAS Jember (Tahun 2021-2025)