



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *HAMPERS*
PADA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL
MATERI MAGNET, LISTRIK DAN TEKNOLOGI
UNTUK KEHIDUPAN KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 5 JEMBER**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh:

Mahda Maulidya
NIM. 204101040013

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



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *HAMPERS*
PADA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL
MATERI MAGNET, LISTRIK DAN TEKNOLOGI
UNTUK KEHIDUPAN KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 5 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 (PGMI)



Oleh:

Mahda Maulidya
NIM. 204101040013

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



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *HAMPERS*
PADA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL
MATERI MAGNET, LISTRIK DAN TEKNOLOGI
UNTUK KEHIDUPAN KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 5 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidika (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh :

Mahda Maulidiya
NIM: 204101040013

Disetujui Pembimbing



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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *HAMPERS*
PADA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL
MATERI MAGNET, LISTRIK DAN TEKNOLOGI
UNTUK KEHIDUPAN KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 5 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 Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Hari : Selasa

Tanggal : 24 Juni 2025

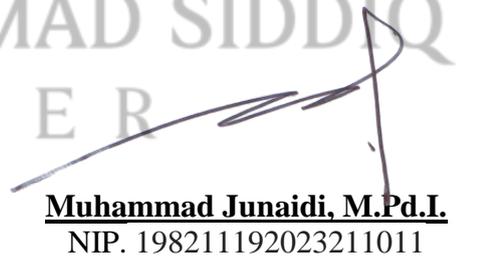
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

فَتَعَلَىٰ اللَّهُ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَىٰ إِلَيْكَ وَحْيُهُ
وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا ﴿١١٤﴾

Artinya: Maha tinggi Allah, Raja yang sebenar-benarnya. Janganlah engkau (Nabi Muhammad) tergesa-gesa (membaca) Al-Qur'an sebelum selesai pewayhuannya kepadamu, dan katakanlah "Ya Tuhanku, tambahkanlah ilmu kepadaku." (Q.S Thaha: 114)*

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

* Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta: Fokus Media, 2011).597.



PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kesempatan untuk mengerjakan skripsi ini hingga selesai. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Untuk jiwa paling tulus yang namanya selalu kusebut dalam setiap doaku, Ayahku Hariyanto Sukamdi Ripai, Terima kasih telah menjadi cahaya di setiap gelapku, Menjadi pelindung dalam gelisahku, Dan menjadi alasan terindah langkah kisahku. Keringatmu adalah tinta pertama perjuanganku, doamu adalah sayap yang membawaku sejauh ini. Skripsi ini bukan hanya hasil dari pikiranku, Tapi juga bukti kecil dari cinta besar kalian yang tak pernah lelah menumbuhkanku.
2. Pada perempuan terkuat yang pertama kali mengenalkanku pada arti cinta tanpa syarat, Mamaku Fitri Hidayati, Dalam tiap lelah dan air matamu aku menemukan alasan untuk terus bertahan. Dalam doamu yang tak terdengar, Tuhan menitipkan kekuatan ke dalam langkahku. Skripsi ini kutulis dengan tinta perjuangan yang semua berakar dari kasihmu yang tak pernah putus. Jika ada pencapaian yang ingin kubagi pada dunia. Terima kasih Mama, Untuk setiap peluk yang menenangkan dan doa yang diam-diam menyelamatkanku.
3. Untuk kalian yang tumbuh menjadi alasan senyumku di hari-hari paling berat, Dua jagoanku ananda Ghani Maulana Putra dan Farid Fasha Alfarizi, serta peri kecilku Mumtaz Medina Sandi, Terima kasih telah menjadi pelipur dalam letih, Tawa dalam sunyi, dan semangat dalam diamku. Di antara halaman-halaman skripsi ini, Terselip harapan agar kalian tumbuh lebih tinggi dari mimpiku, Melangkah lebih jauh dari jejakku, Dan terus menjadi versi terbaik dari diri kalian sendiri. Kakakmu ini mungkin tak selalu hadir disetiap waktumu, Tapi doaku senantiasa dalam langkah-langkah kalian.



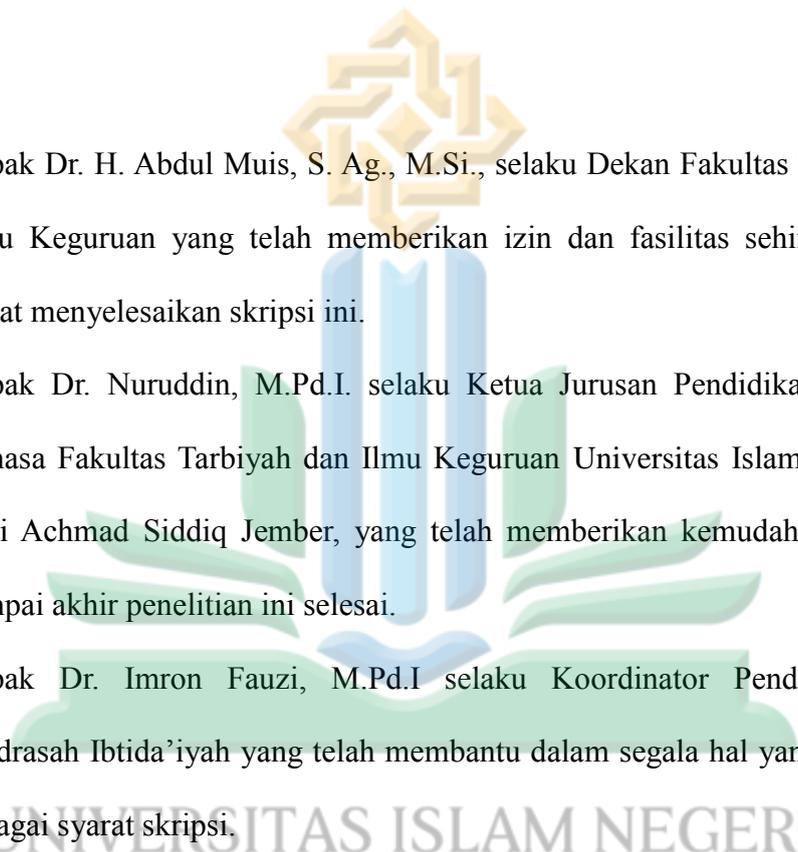
KATA PENGANTAR

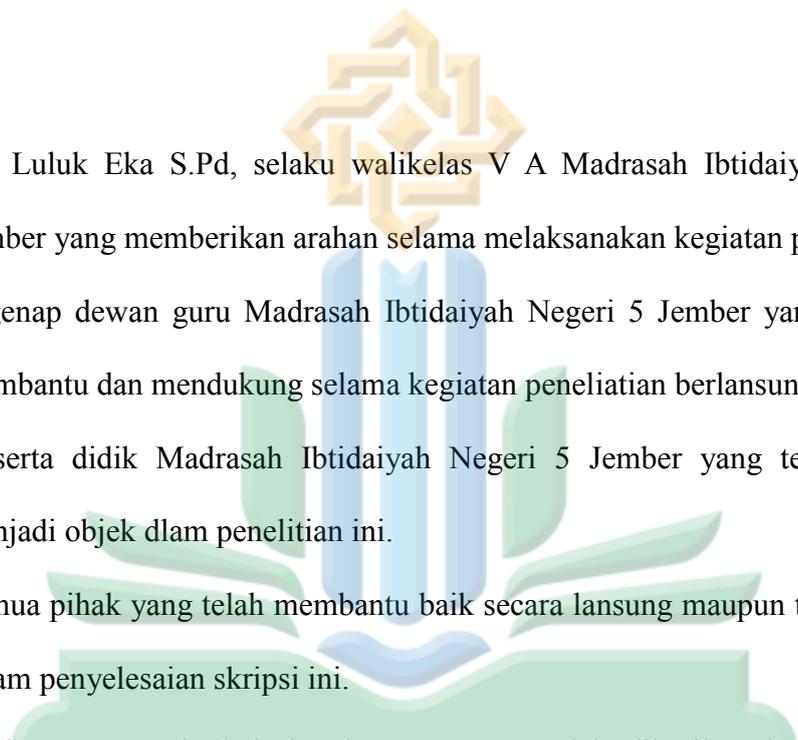
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala Rahmat, karunia, dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Hampers Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Materi Magnet, Listrik Dan Teknologi Untuk Kehidupan Kelas V A Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember*” ini dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai bagian dari pemenuhan tugas akhir dan juga sebagai Upaya untuk menyediakan sumber belajar yang bertujuan membantu peserta didik memahami konsep dasar mengenai magnet, listrik, serta pemanfaatan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Materi yang disusun dalam skripsi ini dirancang agar mudah dipahami, aplikatif, dan relevan dengan konteks kehidupan nyata, sehingga diharapkan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Setelah melalui beberapa tahapan rintangan dalam sistematika penulisan skripsi ini, tiada kata yang pantas terucap selain rasa Syukur kepada Allah SWT. Keberhasilan dan kesuksesan ini penulis dapatkan atas dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terimakasih sedalam-dalam nya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. Selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas memadai untuk menunjang proses perkuliahan selama kami menuntut ilmu dibangku perkuliahan.

- 
2. Bapak Dr. H. Abdul Muis, S. Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan izin dan fasilitas sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
 3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang telah memberikan kemudahan dari awal sampai akhir penelitian ini selesai.
 4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Koordinator Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah yang telah membantu dalam segala hal yang diperlukan sebagai syarat skripsi.
 5. Bapak Muhammad Suwigyo Prayogo, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing akademik dan dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing penulis dengan sabar dan bersedia meluangkan waktu, memberi arahan serta memberi nasihat dalam penyelesaian perkuliahan penulis.
 6. Seluruh Dosen pada Prodi PGMI UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah banyak memberikan ilmu, wawasan, dan pengalamannya kepada penulis.
 7. Bapak/Ibu Tata Usaha Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan administrasi dalam penyelesaian skripsi ini.
 8. Bapak Dr. Yunus, S.Ag., M.Pd.I, selaku kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember yang telah bersedia memberikan tempat bagi peneliti untuk melakukan penelitian.

- 
9. Ibu Luluk Eka S.Pd, selaku walikelas V A Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember yang memberikan arahan selama melaksanakan kegiatan penelitian.
 10. Segenap dewan guru Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember yang juga turut membantu dan mendukung selama kegiatan penelitian berlangsung.
 11. Peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember yang telah bersedia menjadi objek dalam penelitian ini.
 12. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga segala hal dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal shaleh bagi beliau-beliau yang telah memberikan bantuan. Penulis sangat menyadari penulisan daripada skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, baik dalam segi penyusunan maupun segi teknik penulisan dikarenakan dalam hal ini, penulis masih memiliki keterbatasan pengetahuan. Untuk hal itu, dengan penuh keikhlasan dan kerendahan hati mengharapkan kritikan beserta saran dan masukan yang dapat menyempurnakan skripsi ini. Semoga dengan adanya skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan juga pada setiap pembacanya.

Aamiin Ya Rabbal Alamin

Jember, 29 Mei 2025

Penulis

Mahda Maulidiya
NIM. 204101040013



ABSTRAK

Mahda Maulidiya, 2025: *Pengembangan Media Pembelajaran Hampers Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Materi Magnet, Listrik Dan Teknologi Untuk Kehidupan Kelas V A Di Madrasah Ibtidaiyan Negeri 5 Jember.*

Kata Kunci: Pengembangan Media, *Hampers*, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V, *ADDIE*.

Setiap satuan pendidikan memiliki tujuan untuk mencerdaskan peserta didik dan mengembangkan potensi yang dimiliki. Salah satu tantangan dalam mencapai tujuan tersebut adalah rendahnya minat belajar siswa akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan terbatasnya variasi alat bantu belajar. Berdasarkan observasi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember, ditemukan bahwa proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh buku teks tanpa dukungan media yang interaktif. Hasil evaluasi menunjukkan 80% siswa kelas V A memperoleh nilai di bawah KKM, menandakan rendahnya pemahaman terhadap materi. Media ini dirancang untuk meningkatkan minat, partisipasi, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS.

Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: (1) bagaimana pengembangan media pembelajaran *Hampers* pada mata pelajaran IPAS, (2) bagaimana kelayakan media tersebut, dan (3) bagaimana keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Hampers*, yaitu media interaktif berbentuk kotak yang berisi foto, informasi, dan fakta terkait materi IPAS. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan pendekatan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Hasil dari penelitian dan pengembangan menunjukkan 1) Proses pengembangan media dilakukan secara sistematis melalui lima tahapan dalam model *ADDIE*, dimulai dari tahap *Analysis* untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran melalui observasi di Lokasi Min 5 Jember., tahap *Design* untuk merancang isi dan layout media sesuai karakteristik peserta didik, tahap *Development* untuk membuat dan memproduksi media dengan bantuan aplikasi Canva Premium, tahap *Implementation* untuk menguji coba media secara langsung kepada siswa kelas V A MIN 5 Jember, hingga tahap *Evaluation* untuk menilai kelayakan dan keefektifan media melalui validasi ahli, sehingga menghasilkan produk media pembelajaran *hampers* yang layak, menarik, dan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Uji coba dilakukan di kelas V A MIN 5. 2) Hasil kelayakan dari media *Hampers* Pembelajaran yang di peroleh dari ahli media 95%, ahli materi 95%, wali kelas 92%, Dengan total presentase 94,43% maka sangat dikatakan layak untuk diuji coba. 3). Hasil keefektifan diperoleh dengan menggunakan analisis *N-Gain* dari nilai *Pretest & Posttest* yang menunjukkan keefektifan sebesar 85.58% yang termasuk dalam kategori efektif.



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	8
D. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan.....	8
E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan.....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	11
G. Definisi Istilah.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Penelitian Terdahulu.....	14
B. Kajian Teori.....	19

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	44
A. Metode Penelitian dan Pengembangan	44
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	47
C. Subjek, Waktu dan Lokasi Penelitian	52
D. Uji Coba Produk.....	52
E. Instrumen Pengumpulan Data	55
F. Teknik Pengumpulan Data.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	60
A. Profil Madrasah Islam Negeri 5 Jember	60
B. Penyajian Data Uji Coba.....	72
C. Analisis Data.....	87
BAB V KAJIAN DAN SARAN	89
A. Kajian Produk Media Pembelajaran.....	89
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	92
DAFTAR PUSTAKA.....	9
LAMPIRAN- LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



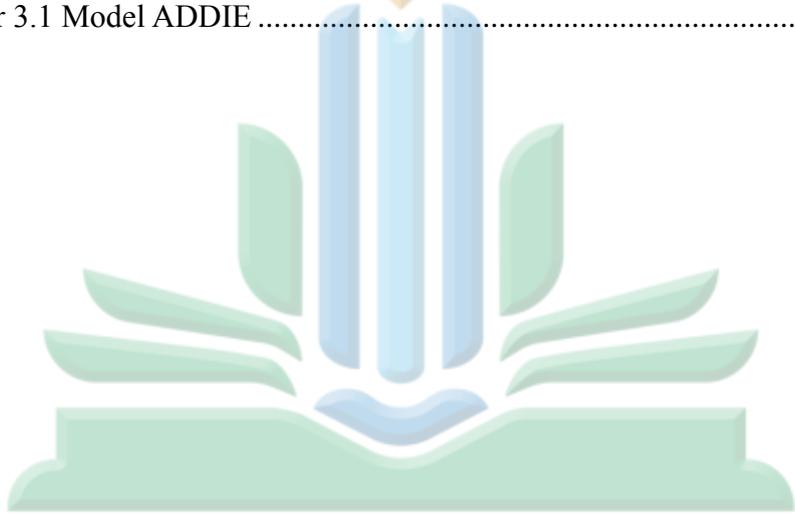
DAFTAR TABEL

2.1 Kajian Penelitian Terdahulu.....	19
3.1 Kategori Skor Validasi Ahli Media.....	61
3.2 Kriteria Penilaian.....	62
3.3 Kategori Skor Validasi Ahli Materi.....	62
3.4 Rentang Presentase.....	63
3.5 Kategori Skor Validasi Wali Kelas.....	63
3.6 Rentang Presentase.....	64
4.1 Nama dan periode tahun kepala sekolah MIN 5 Jember.....	66
4.2 Jumlah Murid Sekolah MIN 5 Jember.....	77
4.3 Media Pembelajaran.....	82
4.4 Indikator Ahli media.....	83
4.5 Indikator Ahli materi.....	84
4.6 Indikator Wali Kelas.....	85
4.7 Rata – Rata Presentase.....	86
4.8 Hasil Peserta Didik.....	87
4.9 Aspek-Aspek Validator.....	89
4.10 Hasil Presentase Validasi Ahli.....	93
4.11 Rentang Presentase.....	93



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model ADDIE 51



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



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Memajukan potensi yang dimiliki oleh peserta didik serta mencerdaskan individu untuk lebih baik lagi merupakan salah satu cita-cita setiap sekolah. Agar mencapai cita-cita tersebut maka diperlukannya tujuan yang tepat. Dalam menentukan keberhasilan peserta didik guna memperoleh pengetahuan tentang proses, arah yang seimbang dengan adanya unsur-unsur yang berbeda dalam pelatihan merupakan asas dalam tujuan pendidikan. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam cara minat belajar peserta didik tersebut, khususnya situasi belajar, sikap pelatih, keluarga, dan memperoleh pengetahuan materi media.¹ Keaktifan siswa dalam belajar sangat penting ketika belajar.

Karena dengan minat, peserta didik akan merasa senang, tertarik, dan memiliki rasa ingin tahu yang lebih besar. Selain itu, dengan adanya media belajar *hampers*, belajar menjadi lebih seru dan variative. Media pembelajaran yang nantinya digunakan harus sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan alam dan sosial. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu metode mengenal media adalah media pembelajaran *hampers*. Sebagai pendidik guru harus dapat mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik didalam kelas agar peserta didik dapat fokus belajar. Salah satu cara menggunakan media pembelajaran

¹ Lukmanul Hakim, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: CV Wacana Prima, 2009), hlm.38.

yang sesuai dengan fokus dalam pembelajaran. Media pembelajaran *hampers* dapat memfokuskan perhatian, dan meningkatkan daya kreatif peserta didik.²

Dalam hal ini untuk meyakini media pembelajaran yang digunakan dengan baik oleh peserta didik maupun pendidik dapat mempengaruhi efektivitas program belajar dengan dan mengajar dengan baik, sehingga akan lebih menarik perhatian peserta didik serta membuat peserta didik menjadi lebih aktif. Namun kenyataannya salah satu hambatan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar adalah terbatasnya media pembelajaran, yang akan berdampak pada kurangnya minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hambatan ini juga masih sering ditemui karena dalam pembelajaran masih tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami pelajaran serta menarik perhatian peserta didik. Untuk pendidik juga perlu meningkatkan penggunaan media pembelajaran yang menarik minat peserta didik seperti penggunaan media pembelajaran *hampers*.

Faktor utama mempengaruhi keberhasilan aktivitas peserta didik dalam mempelajari teknik adalah kurangnya minat, perasaan senang, partisipasi, dan keinginan/kesadaran. Dan juga dipengaruhi oleh cara penyampaian materi yang kurang menarik melalui trainer sehingga peserta didik mengalami kebosanan dan ekosistem pembelajaran di ruang sekolah tidak lagi menjadi primadona bagi peserta didik. Salah satu upaya atau cara guru terhadap materi

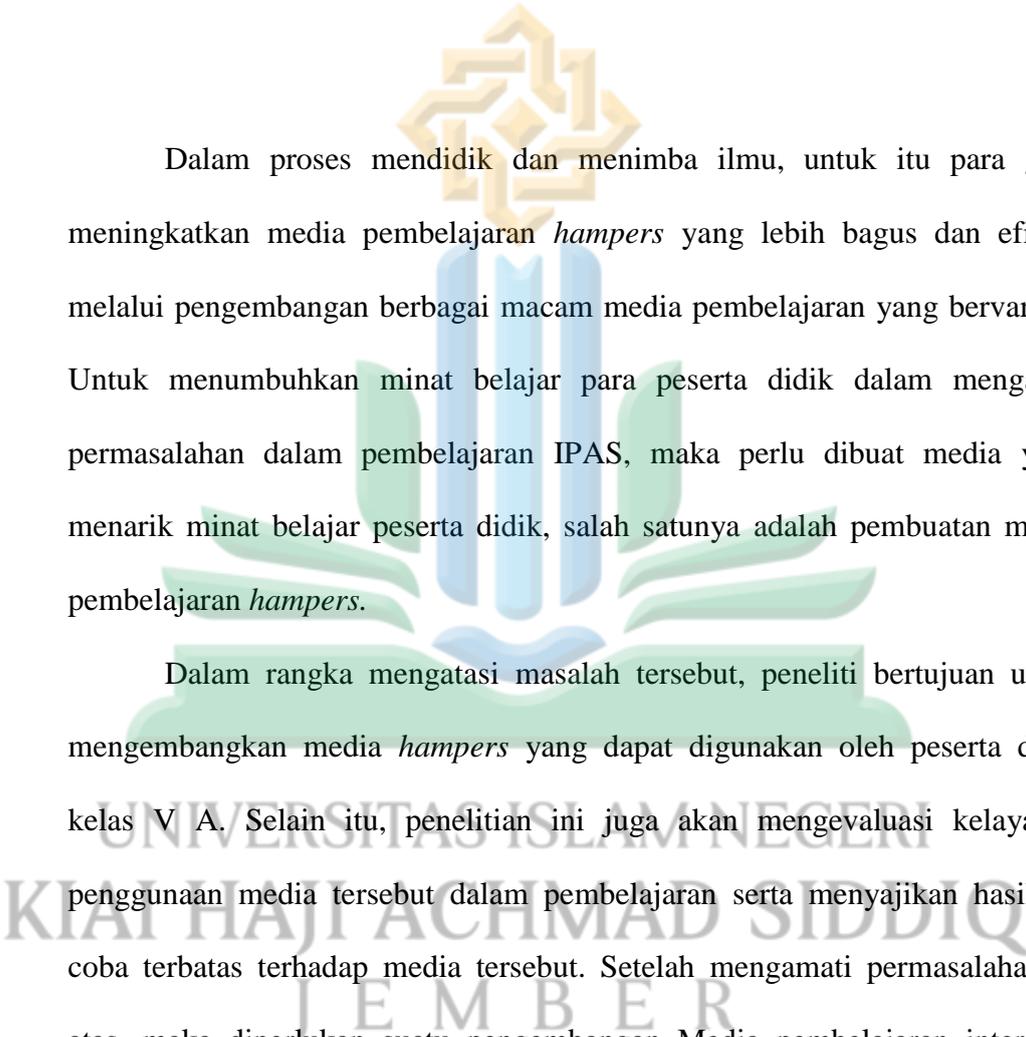
² Citra Islamy dan I Nyoman Saputra, "Pengembangan Pembelajaran Explosions Book pada Mata Pelajaran Korespondensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X OTKP di SMKN 2 Blitar," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 10, no. 2 (2023): hlm. 115.

yang ada adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *hampers*. Alat pembelajaran berbasis *hampers* dibuat semenarik mungkin dan mudah dipahami oleh peserta didik. Sehingga minat belajar peserta didik semakin meningkat.

Peserta didik harus memainkan fungsi vital dalam mewujudkan tujuan akademik dalam mengembangkan hobi peserta didik dalam belajar dengan baik melalui media pengembangan *hampers* yang dibuat menyenangkan. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan pendidik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember, peneliti mendapatkan beberapa informasi terkait kurangnya penggunaan media IPAS di sekolah dasar, instruktur hanya mendidik penggunaan buku pelatih dan buku ilmiah kecuali kreativitas yang dikembangkan.³

Namun kenyataannya, salah satu hambatan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar adalah terbatasnya media pembelajaran, yang berdampak pada kurangnya minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Data hasil evaluasi siswa kelas V A di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember menunjukkan bahwa dari 20 siswa, sebanyak 16 siswa (80%) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75. Ini menjadi indikator nyata bahwa metode dan media pembelajaran yang digunakan belum mampu mendukung pemahaman siswa terhadap materi secara optimal.

³ MIN 5 Jember, "Hasil wawancara dengan guru Kelas VA," 15 Juni 2024 Pukul 09.30

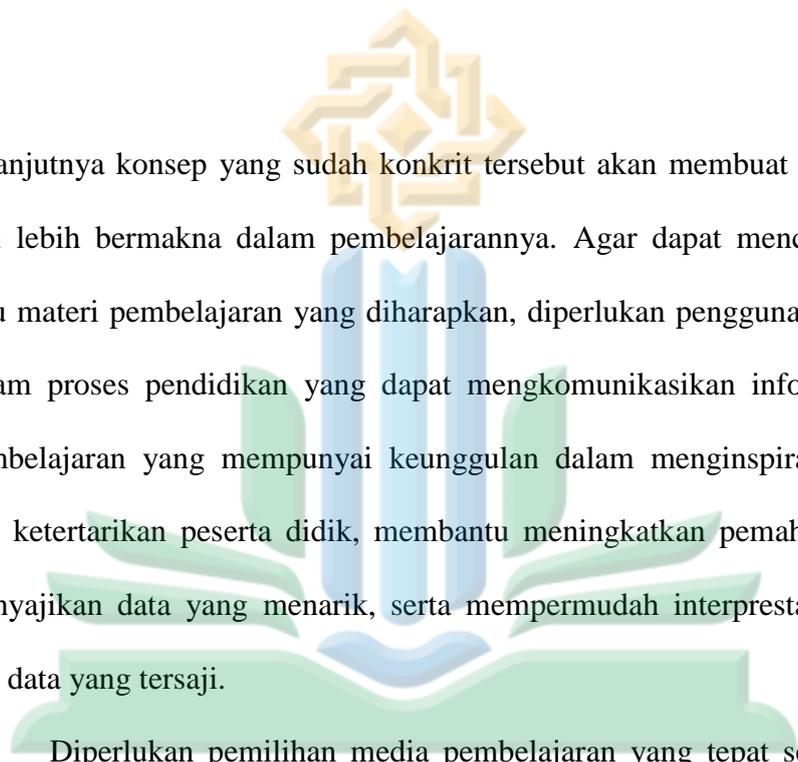


Dalam proses mendidik dan menimba ilmu, untuk itu para guru meningkatkan media pembelajaran *hampers* yang lebih bagus dan efisien melalui pengembangan berbagai macam media pembelajaran yang bervariasi. Untuk menumbuhkan minat belajar para peserta didik dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPAS, maka perlu dibuat media yang menarik minat belajar peserta didik, salah satunya adalah pembuatan media pembelajaran *hampers*.

Dalam rangka mengatasi masalah tersebut, peneliti bertujuan untuk mengembangkan media *hampers* yang dapat digunakan oleh peserta didik kelas V A. Selain itu, penelitian ini juga akan mengevaluasi kelayakan penggunaan media tersebut dalam pembelajaran serta menyajikan hasil uji coba terbatas terhadap media tersebut. Setelah mengamati permasalahan di atas, maka diperlukan suatu pengembangan Media pembelajaran interaktif yang baru dan mudah dalam pengerjaannya, juga mendapatkan hasil yang efektif dan efisien, adapun salah satu hardware yang dapat menjawab permasalahan tersebut adalah media pembelajaran *hampers*. Maka dari itu peneliti mencoba untuk menggunakan media pembelajaran *hampers* dalam kegiatan pembelajaran.

Media interaktif berupa *box* yang didalamnya menampilkan berbagai foto dan informasi.⁴ Peserta didik akan sangat tertolong dengan media pembelajaran *hampers* dalam memahami konsep yang abstrak, karena dapat membuat konsep yang bersifat abstrak tersebut menjadi lebih konkrit.

⁴ Laily Khusnul Khotimah, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hampers* (Surabaya: CV Edu Media, 2021), hlm. 45.

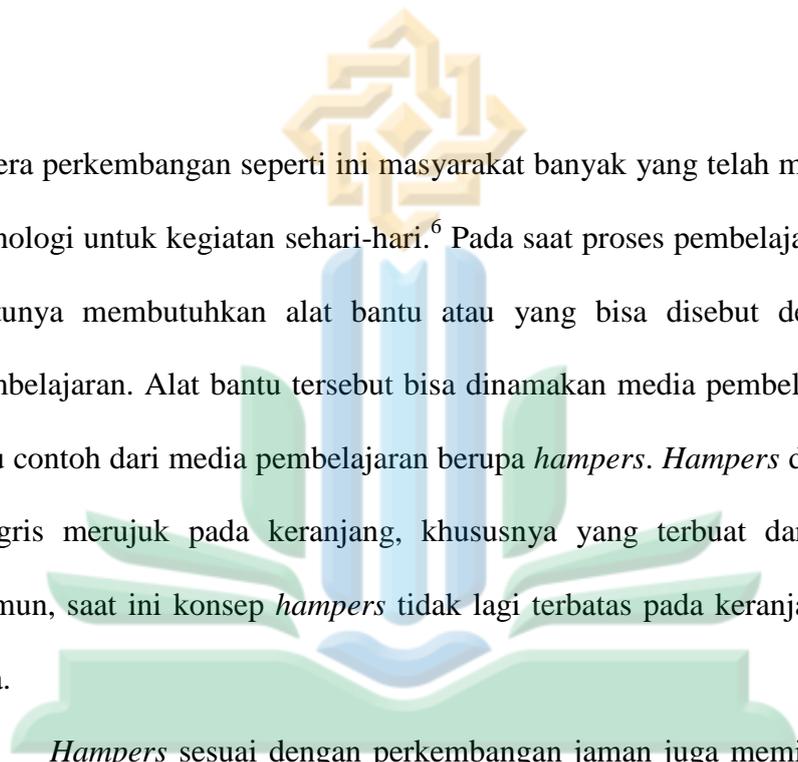


Selanjutnya konsep yang sudah konkrit tersebut akan membuat peserta didik jadi lebih bermakna dalam pembelajarannya. Agar dapat mencapai sasaran atau materi pembelajaran yang diharapkan, diperlukan penggunaan perangkat dalam proses pendidikan yang dapat mengkomunikasikan informasi media pembelajaran yang mempunyai keunggulan dalam menginspirasi semangat dan ketertarikan peserta didik, membantu meningkatkan pemahaman siswa, menyajikan data yang menarik, serta mempermudah interpretasi informasi dan data yang tersaji.

Diperlukan pemilihan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang akan disampaikan, karena motivasi dan minat siswa dalam proses pembelajaran menjadi indikator keberhasilan pada tujuan intruksional dan tersampainya informasi. Maka dari itu modal guru kepada peserta didik dirubah menjadi lebih kreatif dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran. Pembelajaran IPAS merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam dan social. IPAS diartikan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk social yang berinteraksi dengan lingkungan yang mencakup kajian tentang alam, teknologi, lingkungan geografi, Sejarah dan kebudayaan.⁵

Teknologi adalah seluruh sarana yang kemudian menyediakan barang-barang yang dibutuhkan bagi kelangsungan serta kenyamanan hidup manusia.

⁵ Robiatul Adawiyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V di Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2023/2024" (Skripsi, UIN KHAS Jember, 2024), hlm. 45.



Di era perkembangan seperti ini masyarakat banyak yang telah memanfaatkan teknologi untuk kegiatan sehari-hari.⁶ Pada saat proses pembelajaran pendidik tentunya membutuhkan alat bantu atau yang bisa disebut dengan media pembelajaran. Alat bantu tersebut bisa dinamakan media pembelajaran. Salah satu contoh dari media pembelajaran berupa *hampers*. *Hampers* dalam Bahasa Inggris merujuk pada keranjang, khususnya yang terbuat dari anyaman.⁷ Namun, saat ini konsep *hampers* tidak lagi terbatas pada keranjang anyaman saja.

Hampers sesuai dengan perkembangan jaman juga memiliki berbagai bentuk yang dapat disesuaikan dengan keinginan dan kebutuhan konsumen. Selain itu, *hampers* juga diisi dengan berbagai macam pilihan yang bervariasi dan beragam, khususnya untuk merayakan acara-acara hari besar. Peneliti disini menggunakan *Hampers* sebagai media pembelajaran yang dirancang untuk penelitian yang sesuai kebutuhan peserta didik dan pendidik. Media *hampers* ini adalah media pembelajaran dengan inovasi terbaru. Di dalam kotak *box* berisi lembaran foto, setiap lembar foto akan membahas sesuai materi dan kegunaannya dengan informasi, ciri khas maupun keunikan serta dibalik foto tersebut terdapat fakta dan informasi.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga selaras dengan firman Allah SWT dalam Al-Qur'an Surah Al-Alaq ayat 4 yang berbunyi:

⁶ Ngafifi Muhammad, "Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 18, no. 3 (2012): hlm. 289.

⁷ B. Yurivito, "Jangan Sampai Salah, Ternyata Istilah Parsel dan Hamper Berbeda," *Kompas Klasika*, 2019, diakses 3 Juli 2025, dari <https://klasika.kompas.id/baca/perbedaan-parasel-dan-hampers>.



الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ

Artinya: Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam

Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam yakni mengajarkan manusia menulis dengan pena. Allah mengawali dakwah Islam dengan seruan dan ajakan untuk membaca dan menulis, karena di dalamnya terkandung manfaat yang sangat besar. Berdasarkan ayat tersebut dijelaskan bahwa Allah SWT memerintahkan Nabi Muhammad SAW untuk mengajarkan manusia dengan menggunakan perantara qalam (pena) sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran. Ayat di atas membuktikan bahwa penggunaan media tidak hanya dilakukan pada zaman sekarang saja, melainkan sejak zaman Nabi Muhammad SAW.⁸

Berdasarkan uraian diatas, menghasilkan beberapa permasalahan yang ditemui sehingga tercipta sebuah solusi, maka peneliti berinisiatif mengangkat penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Hampers Pada Pelajaran IPAS Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember”** Diangkatnya penelitian ini juga didukung dengan beberapa hasil penelitian sebelumnya sebagai berikut: Penelitian ini ditulis oleh Muhammad Kainul Hadad, Kartinah, Agnita Siska Pramasdyahsari, dan Aini Istikomah dengan judul “Pengembangan Media Hampers Asean pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas 6 SD Supriyadi Semarang” penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media alternatif bernama “hampers ASEAN” yang dapat

⁸ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Bandung: Diponegoro, 2005), hlm. 113, QS. Al-Alaq: 4.

digunakan oleh kelas 6. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah pengembangan R&D (*Research and Development*).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *hampers* pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *hampers* pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran *hampers* pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Mendeksripsikan dan mengetahui pengembangan media pembelajaran *hampers* pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas 5 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri V Jember.
2. Mendeksripsikan dan mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran *hampers* pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas 5 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri V Jember.
3. Mendeksripsikan dan mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran *hampers* pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas 5 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri V Jember.

D. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Hasil produk yang dikembangkan oleh penelitian dan pengembangan ini yaitu berupa media pembelajaran *hampers* pada mata pelajaran IPAS untuk peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember. Maka spesifikasi yang akan dikembangkan yakni antara lain:

1. *Hampers* dikembangkan sesuai dengan materi Teknologi Untuk Kehidupan dalam mata pelajaran IPAS.
2. *Hampers* dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar.
3. *Hampers* dikembangkan dengan memanfaatkan bahan-bahan yang mudah dicari sebagai pembuatan media.
4. *Hampers* berisi materi dan gambar yang memiliki bentuk timbul dan unsur tiga dimensi.
5. *Hampers* memiliki tampilan yang menarik dengan materi yang mudah dipahami serta dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik sehingga mendorong siswa makin semangat saat belajar.
6. Bagian isi media:
 - 1) *cover box*
 - 2) Peta Konsep
 - 3) *Box 1*
 - 4) Materi 1
 - 5) *Box 2*
 - 6) Materi 2

E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Berkaitan dengan materi Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, saat ini tidak hanya pada teori terapan saja, tetapi diperlukan eksperimen atau percobaan, dan juga sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari oleh para ilmuwan, baik berupa konsep, prinsip maupun teori. Pentingnya penelitian dan pengembangan yaitu sebagai alat evaluasi yang dianggap penting karena alat evaluasi yang dikembangkan memiliki manfaat diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan nantinya dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti dan pembaca mengenai media pembelajaran *hampers*.
- b. Hasil penelitian pengembangan media *hampers* ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar atau bacaan serta referensi dalam pengembangan media pembelajaran lainnya.
- c. Sebagai landasan teori dalam menciptakan inovasi pembelajaran meningkatkan kualitas pembelajaran dan Pendidikan di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi sekolah

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini dapat menambah ketersediaan dan juga referensi media pembelajaran disekolah, sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar alternative di kelas.

- b. Manfaat bagi pendidik

Pembelajaran interaktif ini dapat dijadikan sebagai referensi atau pertimbangan pendidik dalam memilih media pembelajaran yang

akan di gunakan dalam proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) agar dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, aktif dan berkualitas.

c. Manfaat bagi peserta didik

Adanya penelitian ini dapat mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran yang bersifat abstrak, dan menciptakan interaksi siswa dalam proses pembelajaran serta dapat memvotivasi peserta didik karena memiliki menu serta fasilitas yang dapat menunjang proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

d. Manfaat bagi peneliti

Dapat memperkaya pengetahuan dan keterampilan tentang bagaimana cara mengembangkan hampers sebagai media pembelajaran yang interaktif untuk bekal mengajar nantinya.

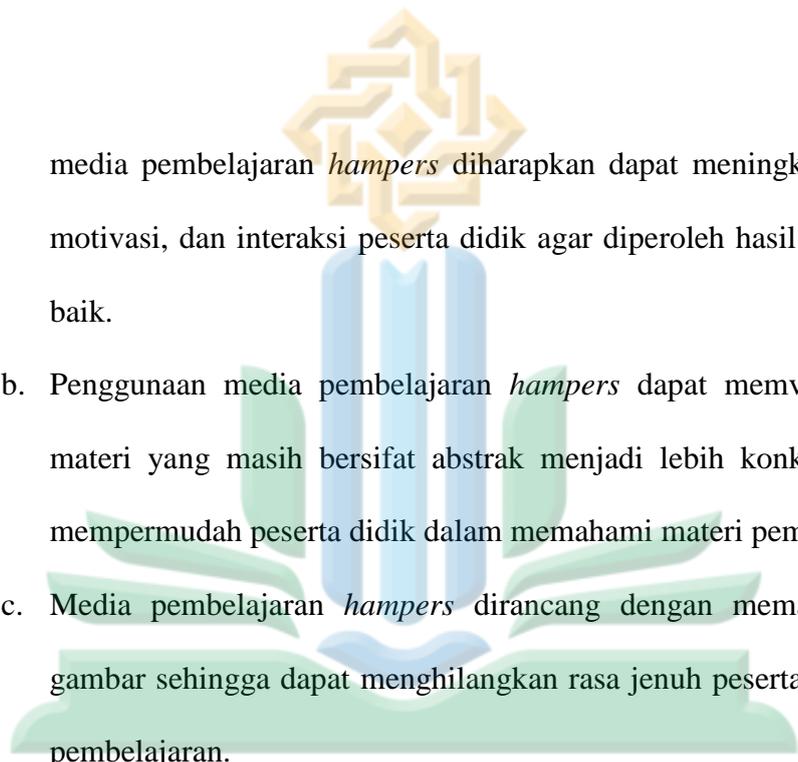
e. Manfaat bagi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dapat menjadi tambahan literatur dan referensi bagi Lembaga Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan mahasiswa yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran hampers.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Beberapa asumsi peneliti yang mendasari diperlukannya pengembangan Media pembelajaran *hampers* ini yaitu:

1. Asumsi pengembangan media pembelajaran *hampers* ini antara lain:
 - a. Media pembelajaran *hampers* ini dapat menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan



media pembelajaran *hampers* diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan interaksi peserta didik agar diperoleh hasil belajar yang baik.

- b. Penggunaan media pembelajaran *hampers* dapat memvisualisasikan materi yang masih bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.
- c. Media pembelajaran *hampers* dirancang dengan memadukan teks, gambar sehingga dapat menghilangkan rasa jenuh peserta didik dalam pembelajaran.

2. Keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran *hampers* antara lain:

- a. Pembelajaran *hampers* yang dibuat peneliti hanya terbatas pada mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi Teknologi untuk Kehidupan kelas V.
- b. Objek pembatasan penggunaan media pembelajaran *hampers* mata Pelajaran IPAS materi Teknologi untuk Kehidupan kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember.
- c. Media pembelajaran ini tidak bisa dioperasikan menggunakan laptop atau computer, chromebook, tablet dan handphone.
- d. Penilaian validitas media pembelajaran *hampers* mata pelajaran IPAS materi Teknologi untuk Kehidupan dilakukan oleh 3 validator ahli yaitu validator ahli materi, validator ahli media, dan guru kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember.

- e. Penilaian validitas media pembelajaran hampers dilakukan dengan menggunakan uji coba lapangan yaitu siswa kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember.

G. Definisi Istilah

Untuk meminimalisir kesalahan pemahaman ataupun penafsiran istilah-istilah yang ada, peneliti memberikan pengakuan serta pembahasan istilah-istilah yang nantinya berkaitan dengan judul penelitian, antara lain:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Media ini dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang dengan tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi pemahaman serta retensi konsep-konsep pembelajaran.

2. *Hampers*

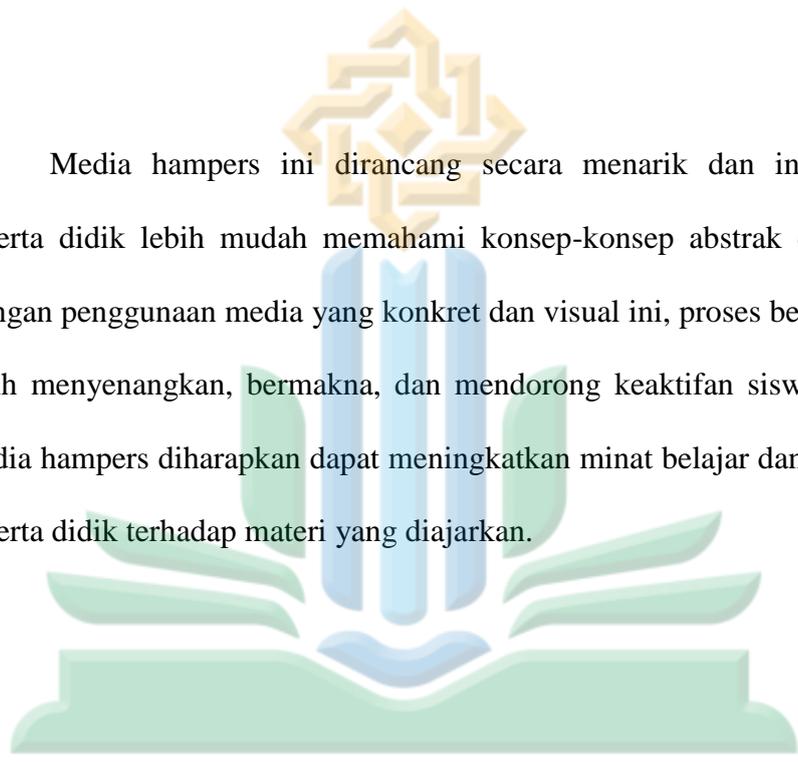
Hampers adalah media pembelajaran dengan inovasi terbaru. Di dalam kotak gift box berisi lembaran yang berupa teks dan gambar tentang materi Teknologi untuk Kehidupan, setiap lembar akan membahas tentang perkembangan teknologi dari masa kemasa sesuai dengan informasi, ciri khas maupun keunikan di dalam kegunaan teknologi, serta dibalik foto terdapat fakta dan informasi yang terdapat pada Teknologi dalam Kehidupan. *Hampers* dirancang dengan desain yang menarik dan pembahasannya dijelaskan secara detail untuk memastikan bahwa peserta

didik dapat memahami dan dapat menjawab pernyataan seputar perkembangan teknologi dengan baik.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam penelitian ini merujuk pada salah satu mata pelajaran di jenjang Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka, dengan fokus pada materi *Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan* untuk siswa kelas V. Materi ini mencakup konsep dasar mengenai gaya magnet, arus listrik, dan penerapan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, yang tidak hanya menekankan aspek sains dan pengetahuan faktual, tetapi juga mengajak peserta didik memahami keterkaitan antara fenomena alam dan kehidupan sosial. Oleh karena itu, materi ini sangat tepat disampaikan melalui media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, agar peserta didik dapat memahami konsep secara konkret sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Dengan demikian, yang dimaksud dalam judul penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *hampers* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi magnet, listrik, dan teknologi untuk kehidupan, yang dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember. Media *hampers* yang dikembangkan berupa kotak besar yang di dalamnya berisi beberapa kotak kecil, buku materi ajar, serta panduan penggunaan media untuk memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Setiap kotak kecil tersebut memuat gambar pendukung materi.



Media hampers ini dirancang secara menarik dan interaktif agar peserta didik lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak dalam IPAS. Dengan penggunaan media yang konkret dan visual ini, proses belajar menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan mendorong keaktifan siswa. Sehingga, media hampers diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

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



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Terkait dengan penelitian pengembangan ini peneliti melakukan kajian terhadap penelitian terdahulu diantaranya:

1. Penelitian ini ditulis oleh Muhammad Kainul Hadad, Kartinah, Agnita Siska Pramasdyahsari, dan Aini Istikomah dengan judul “Pengembangan Media Hampers Asean pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas 6 SD Supriyadi Semarang”⁹

penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media alternatif

bernama “hampers ASEAN” yang dapat digunakan oleh kelas 6. Jenis

penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah pengembangan R&D (*Research and Development*). Kesimpulan pada penelitian ini adalah

bahwa media pembelajaran yang dikembangkan untuk ASEAN layak digunakan dalam pembelajaran keragaman budaya dikelas 6. Pada validasi

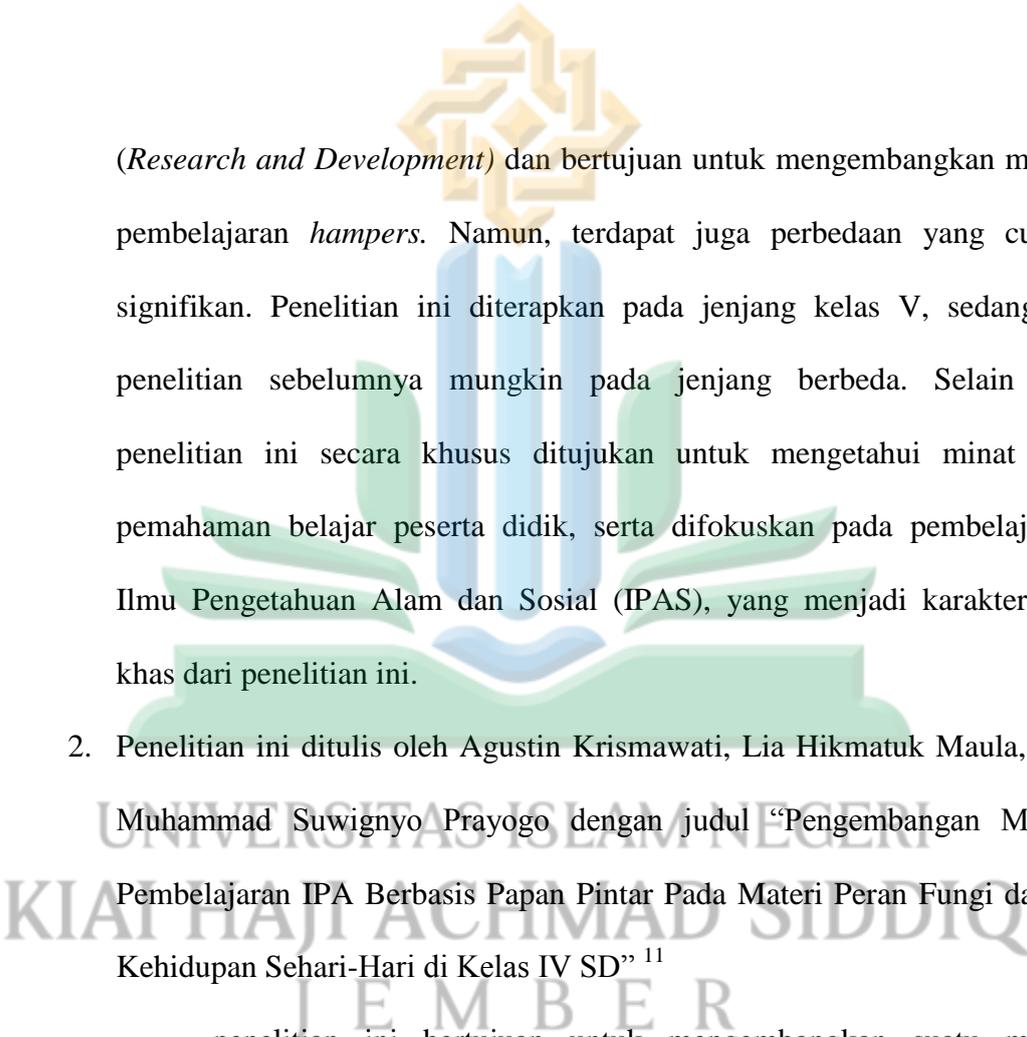
media dan praktis yang menunjukkan skor 90% dengan kategori sangat layak digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi

pembelajaran serta membantu siswa untuk menumbuhkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.¹⁰

Penelitian ini memiliki beberapa persamaan dengan penelitian sebelumnya, di antaranya menggunakan metode penelitian R&D

⁹ Muhammad Kainul Hadad, dkk., “Pengembangan Media Hampers ASEAN pada Mata Pelajaran IPS Kelas 6 SD Supriyadi Semarang,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023): hlm. 45.

¹⁰ Hadad, “., “Pengembangan Media Hampers ASEAN pada Mata Pelajaran IPS Kelas 6 SD Supriyadi Semarang,” hlm.47



(*Research and Development*) dan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *hampers*. Namun, terdapat juga perbedaan yang cukup signifikan. Penelitian ini diterapkan pada jenjang kelas V, sedangkan penelitian sebelumnya mungkin pada jenjang berbeda. Selain itu, penelitian ini secara khusus ditujukan untuk mengetahui minat dan pemahaman belajar peserta didik, serta difokuskan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang menjadi karakteristik khas dari penelitian ini.

2. Penelitian ini ditulis oleh Agustin Krismawati, Lia Hikmatuk Maula, dan Muhammad Suwignyo Prayogo dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Papan Pintar Pada Materi Peran Fungsi dalam Kehidupan Sehari-Hari di Kelas IV SD”¹¹

penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran IPA yang bernama Papan Pintar pada materi peran fungsi dalam kehidupan sehari-hari di kelas IV. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah pengembangan atau *Reserch and Development* (R&D). Kesimpulan pada penelitian ini adalah berdasarkan hasil uji coba dan analisis penilaian dari ketiga ahli, kevalidan media pembelajaran papan pintar yang di kembangkan mendapatkan hasil uji kelayakan media papan pintar. Validasi media memperoleh skor 37 dengan rata-rata 4, 63, validasi bahasa memperoleh skor 28 dengan rata-rata 4, 13 dan validasi

¹¹ Agustin Krismawati, Lia Hikmatul Maula, dan Muhammad Suwignyo Prayogo, “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Papan Pintar pada Materi Peran dan Fungsi dalam Kehidupan Sehari-hari di Kelas IV SD,” *Jurnal Tadris IPA Indonesia* 3, no. 2 (2023): hlm. 58.

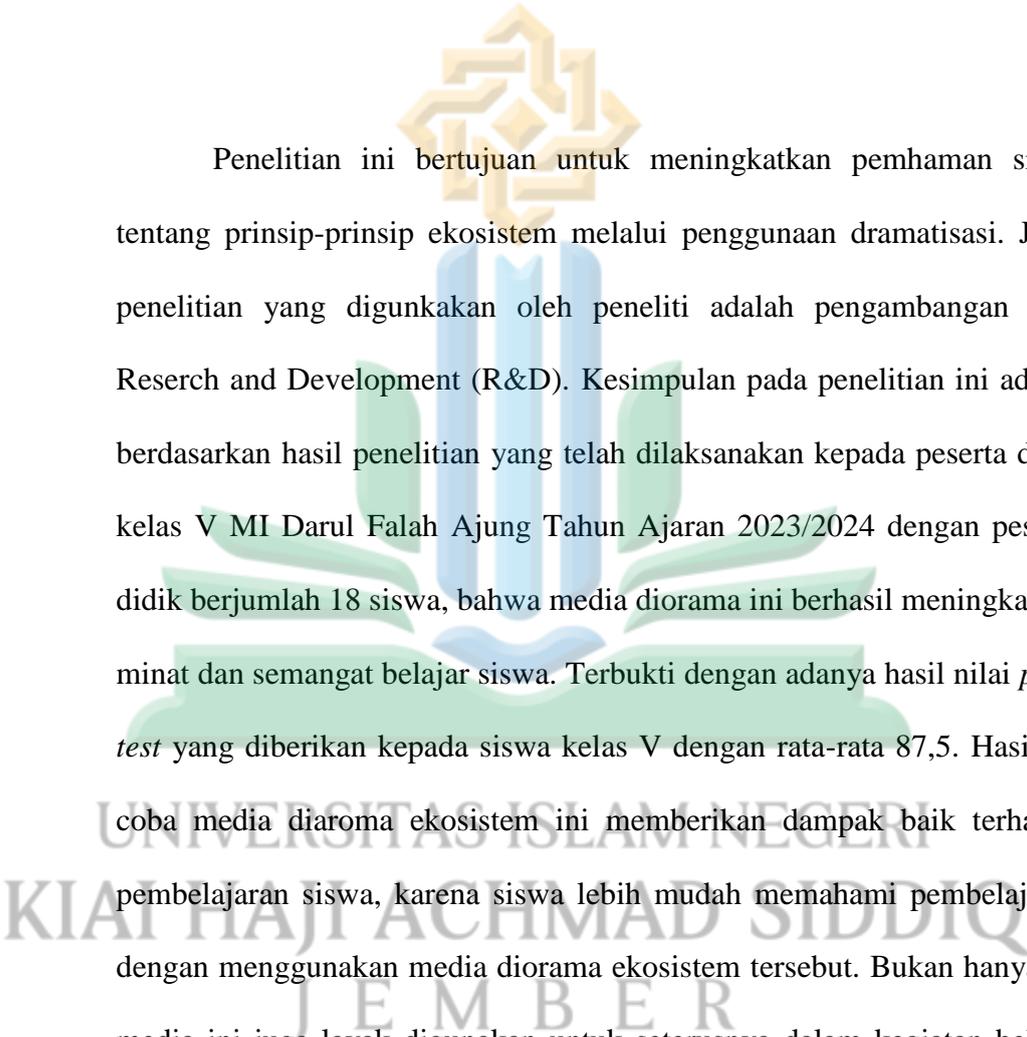
materi memperoleh skor 45 dengan rata-rata 4, 5. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran papan pintar memenuhi kriteria valid. Nilai yang membuktikan kepraktisan media pembelajaran papan pintar pada materi peran fungsi dalam kehidupan sehari-hari memenuhi ketentuan praktis dengan rata-rata 89,87% sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan pintar memenuhi kriteria valid dan praktis.¹²

Penelitian ini memiliki beberapa kesamaan dengan penelitian sebelumnya, yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) serta bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA. Meskipun demikian, terdapat sejumlah perbedaan yang menjadi ciri khas dari penelitian ini. Perbedaan tersebut terletak pada waktu pelaksanaan penelitian, subjek penelitian, serta materi yang digunakan, yaitu pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan fokus pada subtema Teknologi untuk Kehidupan.

3. Penelitian ini ditulis oleh Emilia Maulidatul Hasanah, Nauva Awiddatul Kholidah, dan Muhammad Suwignyo Prayogo yang berjudul “Pengembangan Media Diorama Ekosistem Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V MI Darul Falah Ajung Jember”¹³

¹² Agustin Krismawati, Lia Hikmatul Maula, dan Muhammad Suwignyo Prayogo, “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Papan Pintar pada Materi Peran dan Fungsi dalam Kehidupan Sehari-hari di Kelas IV SD,” *Jurnal Tadris IPA Indonesia* 3, no. 2 (2023): hlm. 58.

¹³ Emilia Maulidatul Hasanah, Nauva Awiddatul Kholidah, dan Muhammad Suwignyo Prayogo, “Pengembangan Media Diorama Ekosistem pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V MI Darul Falah Ajung Jember,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 9, no. 1 (2024): hlm. 22.



Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang prinsip-prinsip ekosistem melalui penggunaan dramatisasi. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah pengembangan atau Reserch and Development (R&D). Kesimpulan pada penelitian ini adalah berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan kepada peserta didik kelas V MI Darul Falah Ajung Tahun Ajaran 2023/2024 dengan peserta didik berjumlah 18 siswa, bahwa media diorama ini berhasil meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Terbukti dengan adanya hasil nilai *post-test* yang diberikan kepada siswa kelas V dengan rata-rata 87,5. Hasil uji coba media diorama ekosistem ini memberikan dampak baik terhadap pembelajaran siswa, karena siswa lebih mudah memahami pembelajaran dengan menggunakan media diorama ekosistem tersebut. Bukan hanya itu media ini juga layak digunakan untuk seterusnya dalam kegiatan belajar agar membantu peserta didik dan pendidik dalam pembelajaran.¹⁴

Penelitian ini memiliki beberapa kesamaan dengan penelitian sebelumnya, yaitu menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) serta diterapkan pada jenjang kelas V Sekolah Dasar. Namun, terdapat pula sejumlah perbedaan yang menjadi ciri khas dari penelitian ini. Perbedaan tersebut terletak pada waktu pelaksanaan penelitian, subjek yang dilibatkan, serta materi yang digunakan, yaitu pada

¹⁴ Emilia Maulidatul Hasanah, Nauva Awiddatul Kholidah, dan Muhammad Suwignyo Prayogo, "Pengembangan Media Diorama Ekosistem pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V MI Darul Falah Ajung Jember," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 9, no. 1 (2024): hlm. 22.

mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan fokus pada submateri Teknologi untuk Kehidupan.

4. Penelitian ini ditulis oleh Prisa Nor Afida dengan judul “Identifikasi Pemahaman Konseptual Dalam Kegiatan *Joyfull learning* Pada Mata pelajaran IPAS Tahun Ajaran 2023/2024 Di Kelas 5 SDN 1 Kalisat Bungkal”¹⁵

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman menafsirkan, memberi contoh, menarik inferensi, dan membandingkan dalam kegiatan *Joyfull Learning* pada pelajaran IPAS tahun ajaran 2023/2024 di kelas 5 SDN 1 Kalisat Bungkal. Jenis penelitian yang digunakan oleh penelliti ialah pendekatan kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti di SD 1 Kalisat mengenai pemahaman konseptual dalam kegiatan *Joyfull Learning* pada masa pelajaran IPAS tahun 2023/2024 di kelas 5 adalah kemampuan pemahaman konseptual dalam kegiatan *Joyfull Learning* mampu menumbuhkan pemahaman menafsirkan, memberi contoh, menarik inferensi, dan memenuhi indicator perbandingan kedalam suatu peristiwa atau kondisi tertentu dengan sesuai karakteristik masinh-masing.¹⁶

Penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dan diterapkan pada jenjang kelas V sekolah dasar. Penelitian dilakukan pada waktu yang telah direncanakan sesuai

¹⁵ Prisa Nor Afida, *Identifikasi Pemahaman Konseptual dalam Kegiatan Joyfull Learning pada Mata Pelajaran IPAS Tahun Ajaran 2023/2024 di Kelas 5 SDN 1 Kalisat Bungkal* (Laporan Penelitian, MR Perpustakaan IAIN Ponorogo, 2024), hlm. 17.

¹⁶ Afida, *Identifikasi Pemahaman Konseptual...*, hlm. 19.

jadwal kegiatan pembelajaran di sekolah. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V yang menjadi fokus dalam penerapan media dan pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan tujuan untuk memahami secara mendalam proses pembelajaran serta respons peserta didik terhadap materi yang disampaikan melalui media yang digunakan.

5. Penelitian ini ditulis oleh Siti Halifah Magorani, Anthonius Palimbong, dan Bonifasius Saneba dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Gambar Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN Tou Kabupaten Banggai”¹⁷

Penelitian ini bertujuan untuk membangkitkan hasil belajar siswa, membantu keefektifan proses pembelajaran, serta dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi pelajaran, sehingga memudahkan siswa untuk mengingat informasi yang diberikan dengan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan peneliti adalah penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN Tou. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan perolehan hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan secara bertahap setiap siklus.¹⁸

¹⁷ Siti Halifah Magorani, Anthonius Palimbong, dan Bonifasius Saneba, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Gambar pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN Tou Kabupaten Banggai,” *Jurnal Kreatif Tadulako* 4, no. 11 (2020): hlm. 23.

¹⁸ Magorani, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa...,” hlm. 23.

Perbedaan dan persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Hampers Pada Pelajaran IPAS Kelas V Madrasah Ibtadiyah Negeri 5 Jember” akan dipaparkan dalam bentuk table dibawah ini:

Tabel 2.1
Kajian Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1.	Muhammad Kainul Hadad, Kartinah, Agnita Siska Pramasdyah sari, dan Aini Istikomah	Pengembangan Media Hampers Asean pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas 6 SD Supriyadi Semarang	1. Media layak digunakan, dengan validasi 90% dan sangat membantu siswa memahami materi IPS secara menarik.	2. Menggunakan metode penelitian R&D (Research & Development). 3. Mengembangkan pembelajaran hampers	1. Digunakan pada jenjang kelas 5 2. Untuk mengetahui minat dan faham belajar peserta didik. 3. Pembelajaran IPAS.	Media layak digunakan, dengan validasi 90% dan sangat membantu siswa memahami materi IPS secara menarik.
2.	Agustin Krismawati, Lia Hikmatuk Maula, dan Muhammad Suwignyo Prayogo	Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Papan Pintar Pada Materi Peran Fungi dalam	1. Media sangat valid dan praktis; kevalidan rata-rata 4,63, kepraktisan 89,87%. Meningkatkan	2. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (Research & Development). 3. Mengembangkan pembelajaran IPA.	1. Waktu penelitian. 2. Subjek penelitian 3. Materi yang digunakan pada mata pelajaran	Media sangat valid dan praktis; kevalidan rata-rata 4,63, kepraktisan 89,87%. Meningkatkan pemahaman siswa.

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
		Kehidupan Sehari-Hari di Kelas IV SD	pemahaman siswa.		IPAS Sub Teknologi untuk Kehidupan	
3.	Emilia Maulidatul Hasanah, Nauva Awiddatul Kholidah, dan Muhammad Suwignyo Prayogo	Pengembangan Media Diorama Ekosistem Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V MI Darul Falah Ajung Jember	1. Media berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, rata-rata post-test mencapai 87,5.	2. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (Research & Development). 3. Digunakan pada jenjang kelas 5 Sekolah Dasar	1. Waktu penelitian. 2. Subjek penelitian 3. Materi yang digunakan pada mata pelajaran IPAS Sub Teknologi untuk Kehidupan	Media berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, rata-rata post-test mencapai 87,5.
4.	Prisa Nor Afida	Identifikasi Pemahaman Konseptual Dalam Kegiatan <i>Joyfull learning</i> Pada Mata pelajaran IPAS Tahun Ajaran 2023/2024 Di	1. Joyfull Learning meningkatkan pemahaman konsep seperti menafsirkan dan membandingkan materi.	2. Pada mata pelajaran IPAS 3. Digunakan pada jenjang kelas 5	1. Waktu penelitian 2. Subjek Penelitian 3. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif	Joyfull Learning meningkatkan pemahaman konsep seperti menafsirkan dan membandingkan materi.

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
		Kelas 5 SDN 1 Kalisat Bungkal				
5.	Siti Halifah Magorani, Anthonius Palimbong, dan Bonifasius Saneba	Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Gambar Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN Tou Kabupaten Banggai	1. Penggunaan media gambar meningkatkan perhatian dan hasil belajar siswa secara bertahap.	2. Pada mata pelajaran IPS	1. Waktu penelitian 2. Subjek Penelitian 3. Penelitian ini menggunakan PTK.	Penggunaan media gambar meningkatkan perhatian dan hasil belajar siswa secara bertahap.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian dilakukan oleh para peneliti diatas, peneliti berminat dan tertarik untuk mengembangkan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Hampers Pada Pelajaran IPAS Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember”. Penelitian ini mempunyai kesamaan yakni menggunakan pelajaran IPAS dan menggunakan penelitian Research & Development (R&D), namun yang membedakan dengan media sebelumnya yaitu terdapat fitur media Hampers yang menarik yang dapat memberikan pembelajaran yang interaktif bagi peserta didik.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium ini dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim (*Source*) menuju penerima (*Receiver*). Pembelajaran berasal dari kata belajar mendapat awalan “pem” dan akhiran “an” menunjukkan bahwa ada unsur dari luar (eksternal) yang bersifat “intervensi” agar terjadi proses belajar. Pembelajaran mengandung makna setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu individu mempelajari kecakapan tertentu.¹

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.² Media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam pembelajaran karena berkaitan erat dengan pengalaman belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Perkembangan teknologi yang pesat dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan materi pembelajaran. Salah satunya adalah pemanfaatan chromebook untuk mengembangkan media yang kemudian dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Media Pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan

¹ Nurul Hidayah dan Rifky Khumairo Ulva, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negrikaton Pesawaran,” *Jurnal Terampil* 4, no. 1 (Juni 2017): hlm. 36.

² Hujair A.H. Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba, 2013), hlm. 3.

proses belajar mengajar. Media Pembelajaran yaitu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.³

Konsep media pembelajaran harus mengandung dua unsur yakni software dan hardware. Software dalam media pembelajaran adalah informasi atau pesan yang terkandung dalam media pembelajaran itu sendiri, sedangkan hardware adalah perangkat keras atau peralatan yang digunakan sebagai sarana menyampaikan informasi atau pesan. Sebagai contoh adalah sebuah model tubuh manusia, ia dikategorikan sebagai media pembelajaran jika model tersebut mengandung informasi atau pesan yang dapat dipelajari oleh orang yang belajar. Jika model tersebut tidak mengandung informasi maka ia hanya sebatas sebagai alat peraga. Untuk itu perlu di bedakan antara media pembelajaran, alat peraga dan alat bantu pembelajaran.⁴

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam perkembangan psikologis anak-anak sekolah dasar dalam proses belajar. Secara psikologis, media pembelajaran memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak, karena media dapat menghadirkan hal-hal tersebut dalam bentuk yang lebih konkrit dan nyata. Dengan demikian, media

³ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 8.

⁴ Hamzah Pagarra, Bay dkk., *Media Pembelajaran* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), hlm. 6.

pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran di sekolah dasar sesuai dengan fase perkembangan anak usia sekolah dasar yang cenderung berfokus pada hal-hal yang bersifat konkrit. Melalui penggunaan media pembelajaran, materi yang bersifat abstrak dapat disampaikan dengan cara yang lebih konkrit kepada peserta didik.

Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menyajikan informasi dan materi pembelajaran menggunakan berbagai bentuk seperti gambar, video, film, animasi, dan lain sebagainya. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi, tetapi juga dapat menjadi sumber belajar yang bermanfaat bagi peserta didik. Dalam pengembangannya, media pembelajaran tidak selalu memerlukan pengalaman langsung, tetapi dapat menggantikannya dengan menggunakan berbagai media visual dan audio.

b. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Tujuan penggunaan media pembelajaran ini sangat baik untuk keperluan belajar individu maupun kelompok, berikut tujuannya⁵:

1) Penyampaian Informasi (*to inform*)

Media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam proses komunikasi kepada peserta didik, yaitu dengan menghubungkan transfer pesan dari pengirim pesan kepada penerima. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan media

⁵ Isran Rasyid Karo-Karo dan Rohani Rohani, "Manfaat Media dalam Pembelajaran," *Axiom: Jurnal Pendidikan dan Matematika* 7, no. 1 (2018): hlm. 12.

pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk materi pembelajaran.

Dalam perkembangan teknologi informasi, penyampaian informasi melalui media semakin maju. Tidak hanya melalui media cetak, tetapi juga melalui media visual dan Media. Dengan variasi penggunaan media, kelemahan dalam menerima dan memproses informasi dari setiap peserta didik dapat dikurangi, serta memberikan rangsangan kepada berbagai indera peserta didik.

2) Memotivasi (*to motivate*)

Dalam kegiatan belajar, motivasi peserta didik adalah salah satu tolak ukur menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat membantu dan memotivasi peserta didik dalam memaknai pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Beragamnya kejenuhan proses pembelajaran, mempermudah penyerapan informasi sehingga siswa akan termotivasi mengikuti proses pembelajaran dan pada akhirnya diharapkan mampu meningkatkan hasil belajarnya.⁶

3) Menciptakan aktivitas belajar (*to learn*)

Dalam istilah kependidikan dikenal dengan “*meaningful learning experience*”, yaitu pengalaman belajar yang bermakna

⁶ Hujair A.H. Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba, 2013), hlm. 3.

sebagai hasil dari suatu kegiatan pembelajaran hendaknya diarahkan untuk menciptakan berbagai aktivitas belajar yang mampu memberikan pengalaman belajar “ *learning experience*” pada siswa. Jika media pembelajaran dirancang interaktif maka siswa tidak hanya memanfaatkan media tersebut sebagai sumber informasi dalam belajar, namun siswa mampu melakukan berbagai aktivitas ketika menggunakan media pembelajaran tersebut.

Media memiliki kemampuan dalam mengkomunikasikan pengalaman belajar yang bersifat konkret. Media audio visual seperti film, video dan program Media mampu memberi kemungkinan bagi siswa untuk dapat menggabungkan pengalaman baru dengan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya.⁷

c. Fungsi Media Pembelajaran

Kedudukan media pembelajaran sebagai perantara proses komunikasi pembelajaran antara guru dengan siswa memiliki berbagai fungsi antara lain⁸:

1) Pemusat Fokus Perhatian Peserta Didik

Media pembelajaran yang dirancang dan direncanakan dengan baik dapat berfungsi pemusat perhatian peserta didik, terutama bagi peserta didik sekolah dasar. Apalagi jika media pembelajaran itu bersifat menarik, interaktif dan menghadirkan hal baru.

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm. 15.

⁸ Hamzah Pagarra, Bay dkk., *Media Pembelajaran* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), hlm. 17–18.

2) Penggugah Emosi Dan Motivasi Siswa

Guru yang menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas juga dapat membuat suasana kelas lebih hidup. Salah satu penyebabnya adalah karena media pembelajaran mempunyai fungsi penting yaitu sebagai pembangkit motivasi belajar. Siswa akan termotivasi untuk belajar bila guru mengajar di kelas mereka dengan menggunakan beragam media pembelajaran yang sesuai.⁹

3) Pengorganisasian Materi Pembelajaran

Media pembelajaran visual yang dirancang dengan baik dan mampu menyajikan tabel, grafik, bagan-bagan dan diagram, dapat membantu siswa mengorganisasi materi pembelajaran dengan lebih mudah. Dengan pengorganisasi materi yang disajikan dalam bentuk yang menarik maka siswa akan lebih mudah memahami materi dan meningkatkan daya ingat siswa.¹⁰

4) Penyama Persepsi

Banyak konsep-konsep abstrak yang harus dipelajari oleh siswa ketika di kelas, apalagi bagi siswa sekolah dasar yang banyak mempelajari hal baru. Cara termudah untuk menyajikan sesuatu yang abstrak adalah dengan membantu mereka mengkonkretkannya melalui media pembelajaran. Dengan hal yang konkret maka persepsi siswa menjadi sama, lain halnya bila

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm. 20.

¹⁰ Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 36.

disampaikan secara abstrak dengan lisan, siswa akan memiliki persepsi yang berbeda-beda.¹¹

5) Pengaktif respon siswa

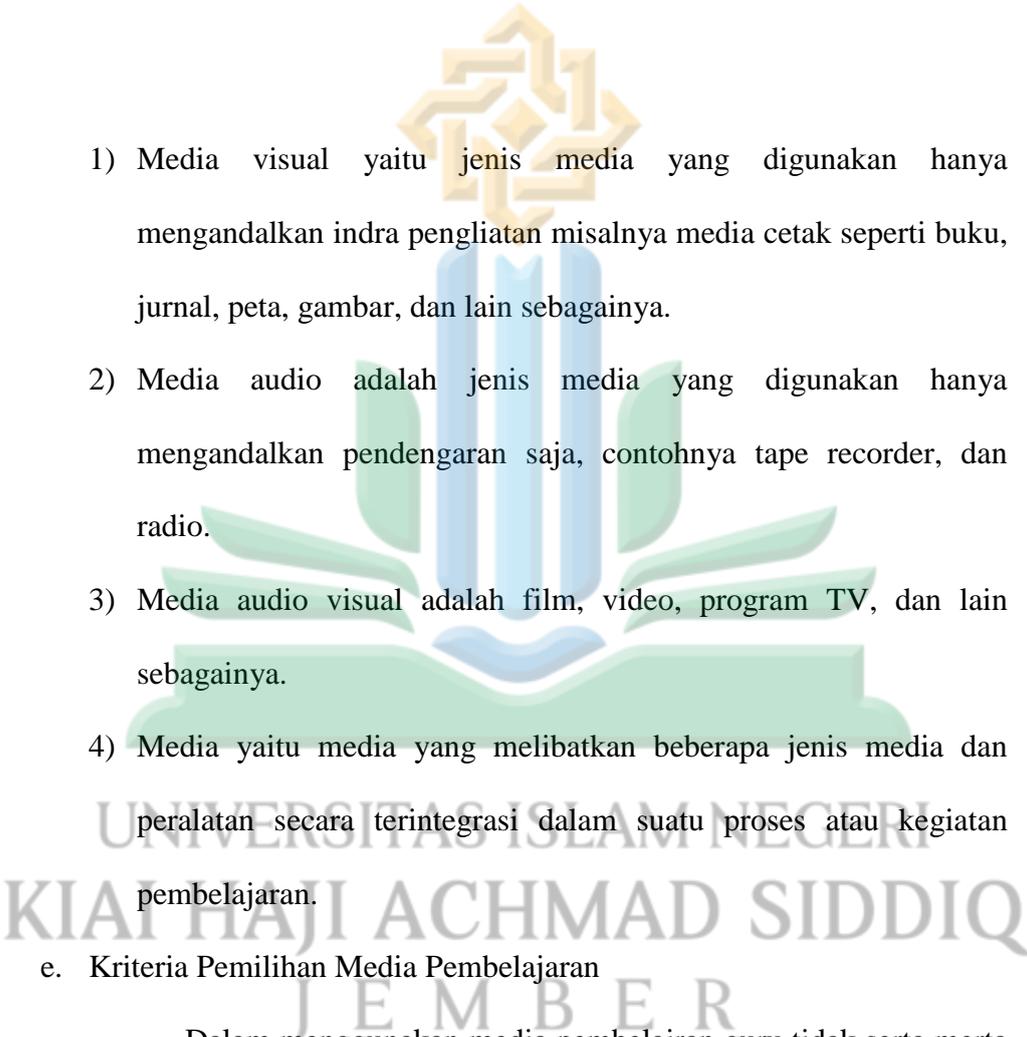
Pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai tujuan pembelajaran dapat mengatasi hal ini. Siswa akan memberikan respon positif selama proses belajar mengajar berlangsung. Berbagai aktivitas yang dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam memahami makna pembelajaran. Bahkan dengan perencanaan dan penerapan yang baik, media pembelajaran mampu mendorong siswa untuk mencari tahu sendiri materi pembelajaran sebelum kemudian dikonfirmasi atau diberi tahu oleh guru.

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Pengelompokan atau klasifikasi media pembelajaran banyak disampaikan oleh para ahli media pembelajaran. Adapula yang mengistilahkan klasifikasi ini dengan taksonomi media pembelajaran. Taksonomi tersebut ada yang mengelompokkan secara umum dan sederhana, adapula yang mengelompokkan secara spesifik dan kompleks. Pengelompokan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu¹²:

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm. 28.

¹² Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2011), hlm. 44–45.

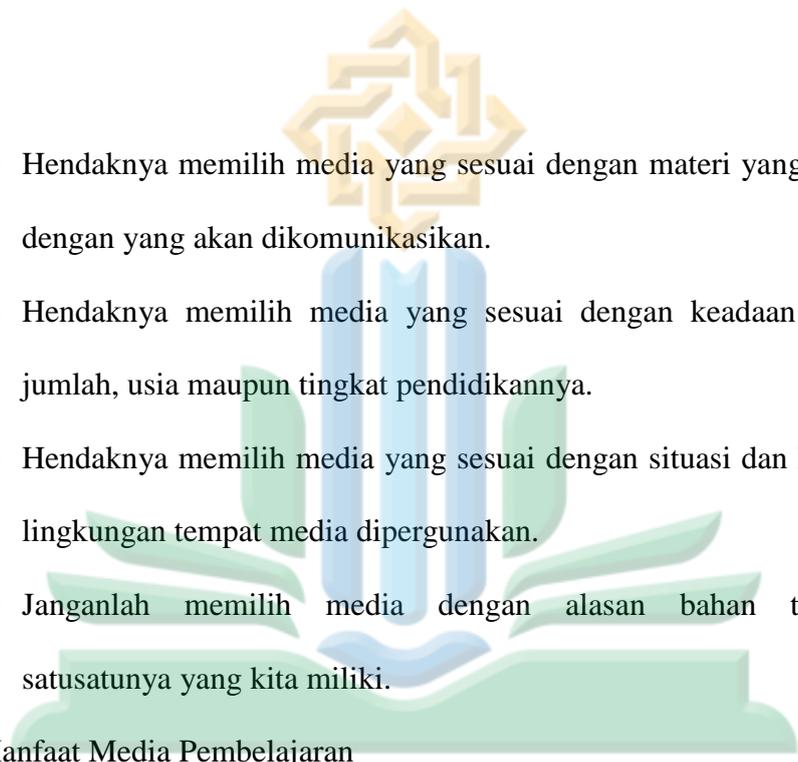
- 
- 1) Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan misalnya media cetak seperti buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.
 - 2) Media audio adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja, contohnya tape recorder, dan radio.
 - 3) Media audio visual adalah film, video, program TV, dan lain sebagainya.
 - 4) Media yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam menggunakan media pembelajaran guru tidak serta merta menggunakannya. Ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan ketika akan menggunakan media pembelajaran. Secara ringkas cara memilih media pembelajaran. Dapat dilihat dari kriteria pemilihan berikut yakni¹³

- 1) Hendaknya mengetahui karakteristik setiap media.
- 2) Hendaknya memilih media yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Hendaknya memilih media yang sesuai dengan metode yang kita pergunakan.

¹³ Soeparno, *Media Pengajaran Bahasa* (Yogyakarta: PT Intan Pariwara, 1987), hlm. 10.

- 
- 4) Hendaknya memilih media yang sesuai dengan materi yang sesuai dengan yang akan dikomunikasikan.
 - 5) Hendaknya memilih media yang sesuai dengan keadaan siswa, jumlah, usia maupun tingkat pendidikannya.
 - 6) Hendaknya memilih media yang sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan tempat media dipergunakan.
 - 7) Janganlah memilih media dengan alasan bahan tersebut satu-satunya yang kita miliki.

f. Manfaat Media Pembelajaran

Berikut manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu¹⁴:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Tujuan, Fungsi & Manfaat Media Pembelajaran
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

¹⁴ Sudjana dan Rivai, *Media Pendidikan* (Jakarta: Balai Pustaka, 2022), hlm. 2.

4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, dll.

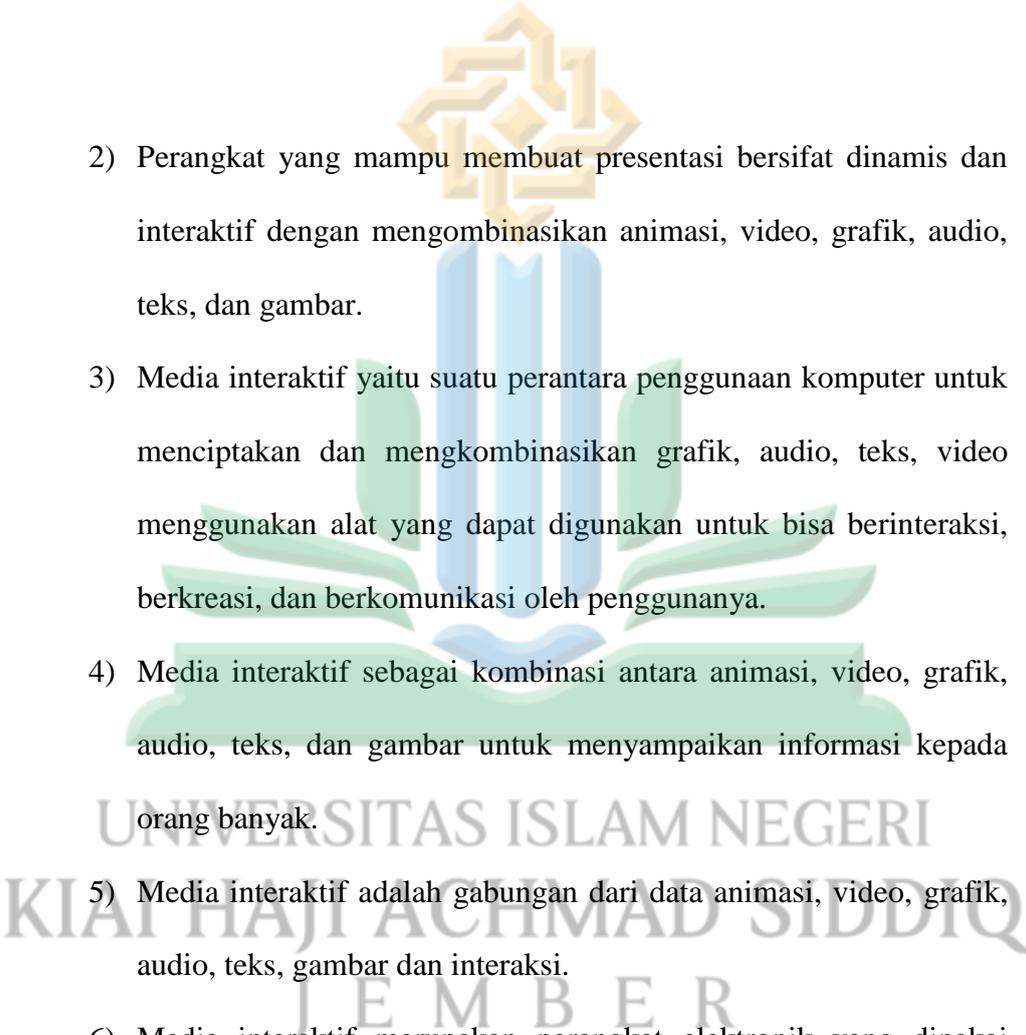
g. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah media yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan media tersebut dengan mempraktikkan keterampilan yang dimiliki dan menerima feedback terhadap materi yang disajikan. Media pembelajaran interaktif adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengarkan. Salah satu bentuk interaksi peserta didik dengan menggunakan media komputer, Smartphone maupun chromebook. Media pembelajaran interaktif ini tergolong dari Media pembelajaran yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh Media interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain lain.¹⁵

Ada beberapa definisi terkait media pembelajaran interaktif menurut ahli diantaranya:

- 1) Gabungan minimal dua media input atau output, misalnya animasi, video, grafik, audio, teks, dan gambar.

¹⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2013), hlm. 69.

- 
- 2) Perangkat yang mampu membuat presentasi bersifat dinamis dan interaktif dengan mengombinasikan animasi, video, grafik, audio, teks, dan gambar.
 - 3) Media interaktif yaitu suatu perantara penggunaan komputer untuk menciptakan dan mengombinasikan grafik, audio, teks, video menggunakan alat yang dapat digunakan untuk bisa berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi oleh penggunanya.
 - 4) Media interaktif sebagai kombinasi antara animasi, video, grafik, audio, teks, dan gambar untuk menyampaikan informasi kepada orang banyak.
 - 5) Media interaktif adalah gabungan dari data animasi, video, grafik, audio, teks, gambar dan interaksi.
 - 6) Media interaktif merupakan perangkat elektronik yang dipakai menyimpan dan menampilkan file Media.

Dari berbagai definisi diatas bisa diambil kesimpulan media interaktif adalah gabungan dari macam-macam media yang berupa animasi, video, grafik, audio, teks, gambar dan interaksi, dan lain-lain.¹⁶ Pengertian media interaktif atau yang sering disebut dengan Media pembelajaran interaktif (MPI) merupakan sebuah program pembelajaran yang memuat gabungan animasi, video, grafik, audio, teks, gambar, simulasi secara terpadu dan berkesinambungan melalui dukungan dari perangkat komputer atau sejenisnya yang digunakan

¹⁶ Erwin Widiasworo, *Guru Ideal di Era Digital* (Depok: PT Huta Parhapuran, 2019), hlm. 147–148.

mencapai tujuan pembelajaran, User bisa secara aktif berinteraksi dengan program. Tiga hal utama pada Media Pembelajaran Interaktif yaitu Media, pembelajaran, dan interaktif. Ketiga hal utama ini harus ada. Namun, media tidak harus memuat semua komponen animasi, video, grafik, audio, teks, gambar Media untuk bisa disebut sebagai MPI.¹⁷

Pembelajaran melalui media merujuk pada metode pembelajaran yang menggabungkan berbagai jenis media seperti teks, gambar, film, dan lain sebagainya, yang bekerja secara sinergis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.¹⁸

Teori media pembelajaran interaktif menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dirancang untuk tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga untuk mendorong interaksi dan partisipasi dari pengguna.¹⁹ Berikut adalah beberapa poin penting terkait teori media pembelajaran interaktif:

1) Interaktivitas

Media pembelajaran interaktif memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan konten pembelajaran. Interaksi ini dapat

¹⁷ Herman Dwi Surjono, *Media Pembelajaran: Interaktif, Inspiratif dan Inovatif* (Yogyakarta: UNY Press, 2013), hlm. 42.

¹⁸ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 172.

¹⁹ A. Rusman, C. Sa'dijah, dan D. Sari, "Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi," *Jurnal Penelitian PGSD* 7, no. 1 (2019): 1–12, diakses dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian/pgsd/article/download/59788/46291/133055>, hlm.4.

berupa menjawab pertanyaan, melakukan simulasi, atau berpartisipasi dalam diskusi. Hal ini meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik.

2) Umpan Balik

Salah satu keunggulan media interaktif adalah kemampuannya untuk memberikan umpan balik secara langsung kepada peserta didik.²⁰ Umpan balik ini membantu peserta didik memahami kesalahan mereka dan memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi.

3) Kustomisasi Pembelajaran

Media interaktif memungkinkan peserta didik untuk memilih jalur pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan relevan.

4) Penggunaan Teknologi

Media pembelajaran interaktif sering kali memanfaatkan teknologi modern seperti komputer, smartphone, dan tablet. Penggunaan teknologi ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi dunia digital.

²⁰ Richard E. Mayer, *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (Cambridge: Cambridge University Press, 2020), diakses dari <https://journal.aripi.or.id/index.php/Sadewa/article/download/1565/1966/7944>.

5) Kombinasi Berbagai Media

Media pembelajaran interaktif menggabungkan berbagai jenis media, seperti teks, gambar, video, dan audio, untuk menyampaikan informasi.²¹ Kombinasi ini membantu menjangkau berbagai gaya belajar peserta didik.

6) Pembelajaran Berbasis Masalah

Media interaktif sering kali digunakan dalam konteks pembelajaran berbasis masalah, di mana peserta didik dihadapkan pada situasi nyata dan diminta untuk mencari solusi. Ini mendorong pemikiran kritis dan keterampilan pemecahan masalah.

7) Kolaborasi

Media pembelajaran interaktif juga dapat mendukung kolaborasi antar peserta didik. Melalui platform interaktif, peserta didik dapat bekerja sama dalam proyek, berbagi ide, dan belajar dari satu sama lain.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan efektif. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan mempersiapkan peserta didik untuk tantangan di masa depan.

²¹ A. Sutrisno, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Discovery Learning," *Jurnal Cendekia* 5, no. 2 (2021): 123–130, diakses dari <https://www.jcup.org/index.php/cendekia/article/download/1561/712/>.

h. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif²² :

- 1) Lebih komunikatif karena informasi menggunakan gambar dan animasi sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik dibandingkan informasi yang dibuat dengan cara lain. Dalam hal ini, komunikatif yang dimaksud adalah apabila penyajian informasi berupa gambar atau animasi.
- 2) Mudah dilakukan perubahan, informasi bisa diubah, ditambahkan, dikembangkan, atau digunakan sesuai kebutuhan.
- 3) Pada media interaktif, pengguna memiliki kemampuan untuk memilih materi yang diminati, melewati bagian-bagian tertentu, atau mengulangi materi yang telah ditampilkan sebelumnya dengan menggunakan tombol navigasi.²³ Fitur ini tidak dapat ditemukan pada informasi yang disajikan melalui media cetak atau cara lainnya.
- 4) Dengan adanya alat dan bahasa pemrograman yang memungkinkan pembuatan aplikasi yang kreatif, informasi dapat disampaikan dengan lebih komunikatif, estetis, dan efisien sesuai dengan kebutuhan. Namun, hal ini hanya berlaku pada permainan pembelajaran yang didasarkan pada konsep.

²² Munir, *Media: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 46.

²³ Indah Nur Hafifah, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif* (Skripsi, UIN KHAS Jember, 2021), hlm. 35, diakses dari https://digilib.uinkhas.ac.id/26376/1/Indah%20Nur%20Hafifah_T20194062.pdf.

i. Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif

Kekurangan dari penggunaan media pembelajaran interaktif adalah biaya yang relatif mahal pada tahap pertama pembuatan media pembelajaran, minimnya kemampuan guru dalam penggunaan media, kurangnya perhatian dari pemerintah, dan fasilitas pembuatan media yang belum memadai²⁴

- 1) Biaya yang relatif mahal pada tahap awal pembelajaran menggunakan media interaktif.
- 2) Perlunya peningkatan kemampuan sumber daya manusia dalam penggunaan media interaktif agar dalam proses penyampaian semakin mudah.
- 3) Perhatian pemerintah dalam pembelajaran menggunakan media interaktif masih terbilang kurang.
- 4) Belum memadainya fasilitas untuk pembelajaran menggunakan media interaktif pada daerah tertentu.

2. Hampers

Hampers dalam Bahasa Inggris merujuk pada keranjang, khususnya yang terbuat dari anyaman.²⁵ Namun, saat ini konsep hampers tidak lagi terbatas pada keranjang anyaman saja. Hampers sesuai dengan perkembangan jaman juga memiliki berbagai bentuk yang dapat disesuaikan dengan keinginan peserta didik dan pendidik (konsumen).

²⁴ M. S. L. Nugraha, et al., "Pengembangan Media Peredaran Darah Manusia Pembelajaran Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat pada Siswa Kelas V SD," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2* (November 2020): 33–44, hlm.35.

²⁵ B. Yurivito, "Jangan Sampai Salah, Ternyata Istilah Parsel dan Hamper Berbeda," *Kompas Klasika*, 2019, diakses dari <https://klasika.kompas.id/baca/perbedaan-parcel-dan-hamper/>.

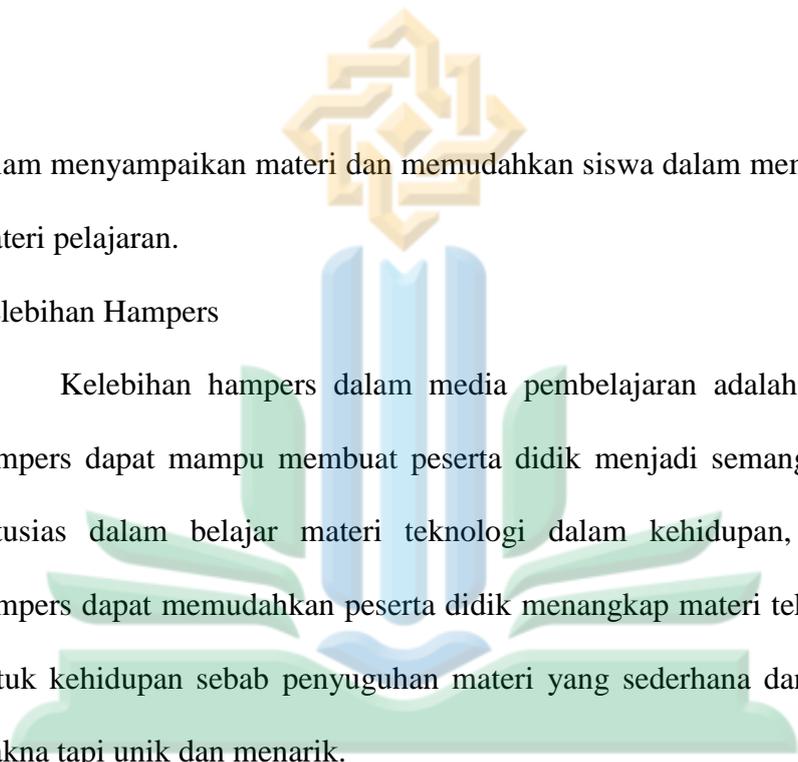
Selain itu, hampers juga diisi dengan berbagai macam pilihan yang bervariasi dan beragam, khususnya untuk merayakan acara-acara hari besar. Media *hampers* ini adalah media pembelajaran dengan inovasi terbaru. Di dalam kotak gift box berisi lembaran foto, setiap lembar foto akan membahas sesuai materi dan kegunaannya dengan informasi, ciri khas maupun keunikan serta dibalik foto tersebut terdapat fakta dan informasi.

Media pembelajaran *hampers* dirancang dengan desain yang menarik dan pembahasannya dijelaskan secara detail untuk memastikan bahwa peserta didik dapat memahami dan dapat menjawab pertanyaan seputar materi tersebut dengan baik. Sumber referensi yang digunakan dalam media pengembangan *hampers* meliputi buku guru, buku siswa, internet, dan rencana pelajaran kelas yang nantinya dapat dijadikan acuan dalam pembuatan materi media *hampers* tersebut dengan Bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Dengan adanya media pembelajaran *hampers* ini agar memberikan variasi dan inovasi baru dalam media pembelajaran sehingga peserta didik tidak cenderung mudah bosan. Media pembelajaran ini dibuat sebagai alat bantu saat proses pembelajaran berlangsung bagi pendidik dan peserta didik di sekolah.²⁶

a. Fungsi hampers

Fungsi hampers dalam media pembelajaran adalah memfasilitasi proses belajar mengajar dengan memberikan kemudahan pada pendidik

²⁶ Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 77.



dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

b. Kelebihan Hampers

Kelebihan hampers dalam media pembelajaran adalah media hampers dapat mampu membuat peserta didik menjadi semangat dan antusias dalam belajar materi teknologi dalam kehidupan, media hampers dapat memudahkan peserta didik menangkap materi teknologi untuk kehidupan sebab penyuguhan materi yang sederhana dan padat makna tapi unik dan menarik.

c. Kekurangan Hampers

Kekurangan hampers dalam media pembelajaran adalah pada proses pembuatan media pembelajaran hampers membutuhkan waktu yang cukup lama, dan rumit karena perlu adanya pemikiran, perhitungan, pematangan konsep, dan kreativitas tinggi dalam memvisualisasikan desain yang telah dibuat sehingga dapat ditarik, dilipat, dibuka, dan ditutup. Pembuatan yang rumit mengakibatkan kesulitan apabila harus memproduksi lebih banyak. Bahan yang terbuat dari kertas membuat media mudah rusak sehingga pengguna dihimbau untuk hati hati.²⁷

²⁷ Citra Islamy, "Pengembangan Media Pembelajaran Explosions Box pada Mata Pelajaran Korespondensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X OTKP di SMKN 2 Blitar," *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran* 10 (2021): hlm.47.

3. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat.²⁸ Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.

IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif. Mengemukakan IPA pada hakikatnya merupakan ilmu yang memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual baik kenyataan/kejadian berdasarkan percobaan (induksi), dan dikembangkan berdasarkan teori (deduksi). IPA sebagai proses kerja ilmiah dan produk ilmiah mengandung pengetahuan yang berupa

²⁸ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, ed. ke-5 (Jakarta: Badan Bahasa, Kemendikbud, 2016), hlm. 123.

pengetahuan faktual, konseptual, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan metakognitif.²⁹

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari tentang gejala alam berupa fakta, konsep dan hukum yang telah teruji kebenarannya melalui suatu rangkaian penelitian. Pembelajaran IPA diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memahami fenomena-fenomena alam. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. IPA berhubungan dengan alam, tersusun secara teratur dan terdiri dari observasi dan eksperimen.³⁰

Dengan demikian, ilmu pengetahuan alam (natural science) merupakan mata pelajaran yang di dalamnya terdapat pembelajaran mengenai alam, benda-benda, gejala alam dan juga makhluk hidup. Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dari mulai SD, SMP, SMA/SMK. IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir, dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap.³¹

²⁹ C. Zimmerman, "The Development of Scientific Thinking Skills in Elementary and Middle School," *Developmental Review* 27, no. 2 (2007): 172–223, hlm.180.

³⁰ Usman Samatowa, *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2016), hlm. 74.

³¹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam KTSP* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 136.

Dengan demikian disimpulkan bahwa pembelajaran ilmu pengetahuan alam merupakan konsep pembelajaran sains dengan kondisi lebih alami dan kondisi dunia nyata peserta didik serta mendorong peserta didik membuat hubungan antar cabang ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik dengan kehidupan sehari-hari.

Sementara itu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMA/MA. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan gagasan umum yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.³²

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ini merupakan salah satu ilmu yang mempelajari tentang himpunan kehidupan manusia di dalam bermasyarakat. Terdapat 3 (tiga) pandangan atau anggapan mengenai makna pendidikan IPS yakni³³:

³² Fitria, et al., "Meta-Analisis Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar," *Jurnal Simki Economic* 4, no. 2 (2021): 192–199.

³³ J. P. Shaver, *Handbook of Research on Social Studies Teaching and Learning* (New York: Macmillan, 2001), hlm. 30.

- 1) Beranggapan bahwa pelajaran ilmu-ilmu sosial yang dilaksanakan dalam proses belajar mengajar seperti geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi harus diajarkan menurut struktur dan metode berpikir ilmiah sosial. Anggapan atau pandangan ini merupakan penggabungan beberapa disiplin ilmu sosial dengan nilai-nilai warganegara hanya akan membingungkan karena nilai-nilai warga negara yang baik itu merupakan hasil sampingan dan akan muncul dengan sendirinya dari pengalaman belajar ilmu sosial
- 2) Beranggapan bahwa pelajaran ilmu-ilmu sosial di sekolah tidak harus mirip dengan pengorganisasian disiplin ilmu di Perguruan Tinggi. Bukan pemahaman konsep dan metode berpikir ilmuwan sosial yang penting. Oleh karena itu, kelompok ini menekankan bahwa pelajaran ilmu sosial di sekolah hendaknya terintegrasi dan berisikan materi berupa hasil seleksi dari berbagai disiplin ilmu dan dari masyarakat untuk disajikan di kelas dan beranggapan bahwa ilmu-ilmu di sekolah merupakan penyederhanaan dari disiplin ilmu-ilmu sosial untuk tujuan Pendidikan.³⁴

Berdasar perspektif tentang pengertian IPS di atas, dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan kajian ilmuilmu sosial secara terpadu yang disederhanakan untuk pembelajaran di sekolah dan mempunyai tujuan agar peserta didik dapat nilai-nilai yang baik sebagai warga negara yang bermasyarakat

³⁴ J. P. Shaver, *Handbook of Research on Social Studies Teaching and Learning* (New York: Macmillan, 2001), hlm. 30.

sehingga mereka dapat menjadi warga negara yang baik berdasarkan pengalaman masa lalu yang dapat dimasa kini, dan antisipasi untuk masa yang akan datang karena aktivitas manusia dapat dilihat dari dimensi waktu yang meliputi masa lalu, sekarang dan masa depan.³⁵

Dengan demikian IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

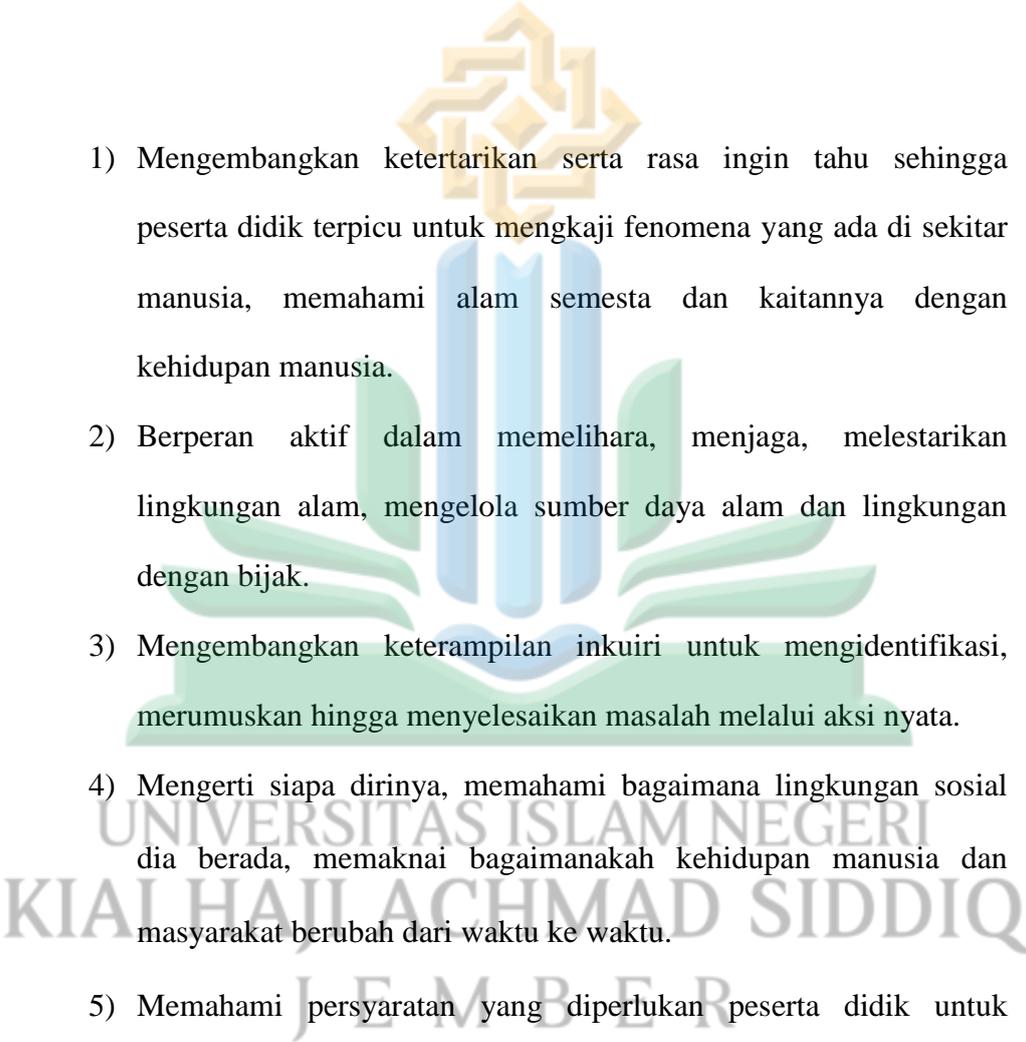
b. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS adalah pembelajaran terpadu antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Untuk lebih memahami manfaat dalam mempelajari pembelajaran IPAS maka kita perlu memahami manfaat dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

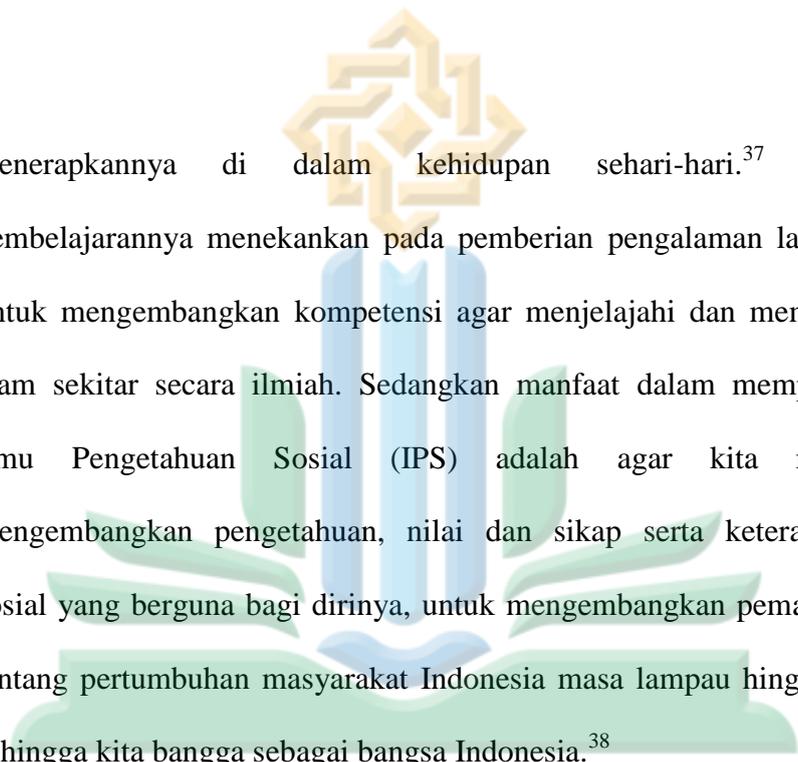
Manfaat dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah agar kita bisa mengetahui segala hal mengenai lingkungan hidup yang berhubungan dengan alam. Selain itu, ada beberapa manfaat lagi dari mempelajari ilmu ini, berikut manfaat lainnya dalam mempelajari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).³⁶

³⁵ Sapriya, *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 17.

³⁶ Uhelayanti, et al., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)* (Yogyakarta: Yayasan Kita Menulis, 2023), hlm. 34.

- 
- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
 - 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
 - 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
 - 4) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
 - 5) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya; dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hal tersebut manfaat dalam pembelajaran IPA sebagai wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam



menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.³⁷ Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Sedangkan manfaat dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah agar kita mampu mengembangkan pengetahuan, nilai dan sikap serta keterampilan sosial yang berguna bagi dirinya, untuk mengembangkan pemahaman tentang pertumbuhan masyarakat Indonesia masa lampau hingga kini sehingga kita bangga sebagai bangsa Indonesia.³⁸

Berdasarkan pemaparan diatas, maka IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif. Pembelajaran IPAS tentunya akan bermanfaat dalam upaya pemerintah dalam meningkatkan literasi dan numerasi peserta didik di Indonesia.

c. Karakteristik Mata Pelajaran IPAS

IPAS adalah salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam struktur kurikulum merdeka. Ini adalah mata pelajaran baru yang menggabungkan IPA dan IPS dan hanya diajarkan di sekolah dasar. Gabungan IPA dan IPS di SD dilakukan karena tantangan yang

³⁷ Usman Samatowa, *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2016), hlm. 12.

³⁸ E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), hlm. 195.



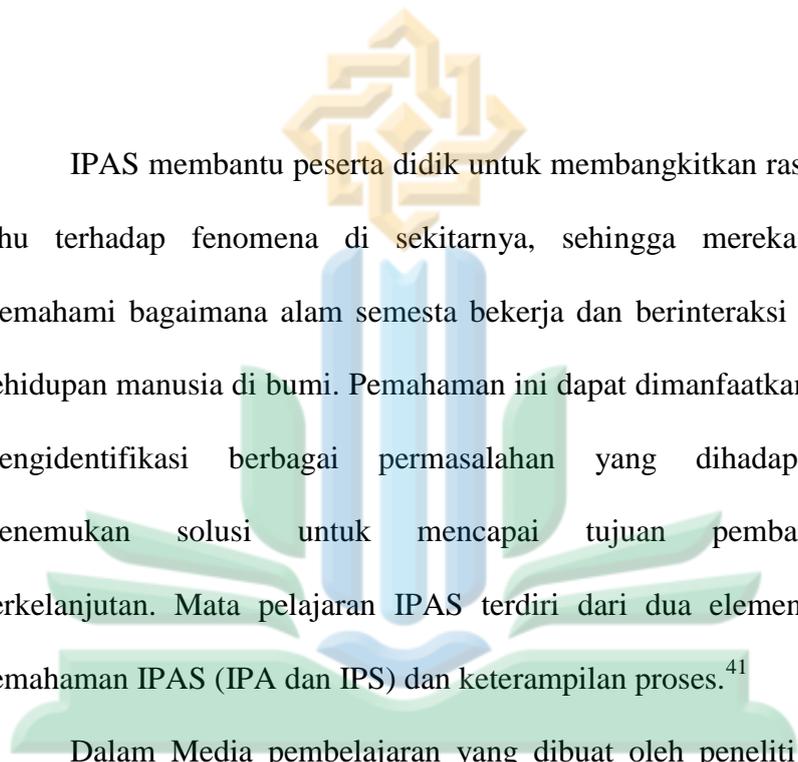
dihadapi manusia semakin meningkat dari waktu ke waktu. Masalah yang dihadapi saat ini berbeda dengan masalah yang dihadapi satu dekade atau bahkan satu abad yang lalu. Ilmu pengetahuan dan teknologi terus dikembangkan untuk mengatasi setiap tantangan yang dihadapi. Oleh karena itu, pola pendidikan IPAS perlu disesuaikan agar generasi muda dapat menjawab dan menyelesaikan tantangan yang dihadapi di masa depan.³⁹

IPAS adalah bidang ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, termasuk kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, IPAS diartikan sebagai kombinasi berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan sistematis dengan mempertimbangkan sebab dan akibat. Pengetahuan ini mencakup ilmu pengetahuan alam dan sosial.

IPAS merupakan mata pelajaran baru yang terdapat dalam kurikulum merdeka dan merupakan gabungan antara IPA dan IPS, hanya tersedia di sekolah dasar. Pembelajaran IPAS harus mempertimbangkan konteks yang relevan dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar. Pendidikan IPAS memiliki peran penting dalam membentuk profil pelajar Pancasila yang ideal di Indonesia.⁴⁰

³⁹ Suhelayanti, et al., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)* (Yogyakarta: Yayasan Kita Menulis, 2023), hlm. 122.

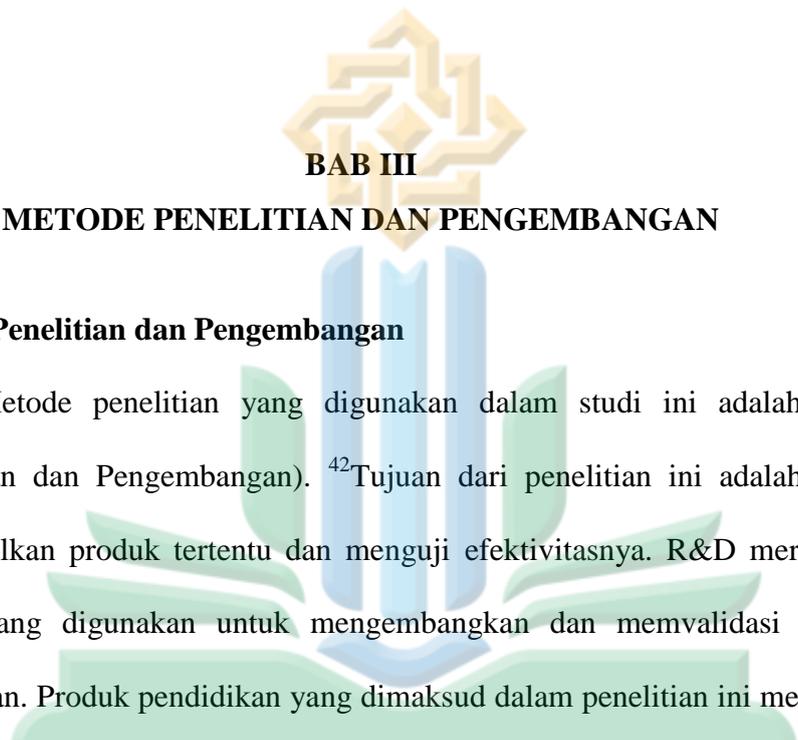
⁴⁰ Tatang Sunendar, "Merancang Pembelajaran IPAS di SD," (Yayasan BPI Bandung), blog *Berita Disdik*, 19 Agustus 2023, pukul 23.37 WIB, diakses dari <http://beritadisdik.com/news/kaji/merancang-pembelajaran-ipasdi-sd>.



IPAS membantu peserta didik untuk membangkitkan rasa ingin tahu terhadap fenomena di sekitarnya, sehingga mereka dapat memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Mata pelajaran IPAS terdiri dari dua elemen, yaitu pemahaman IPAS (IPA dan IPS) dan keterampilan proses.⁴¹

Dalam Media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti terkait dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ini mengkaji tentang materi teknologi untuk kehidupan sehari-hari. Teknologi adalah berbagai sarana untuk menyediakan kebutuhan dan mempermudah kehidupan manusia. Teknologi berkembang di berbagai bidang, mulai rumah tangga, produksi, transportasi, hingga komunikasi. Ada banyak teknologi di sekitar kita, seperti ponsel pintar, mesin cuci, pesawat, internet, hingga traktor. Melalui teknologi, kita bisa melakukan banyak hal dengan mudah. Artinya, teknologi memberi banyak manfaat. Tanpa adanya kemajuan teknologi, pasti kehidupan manusia tidak bisa maju dan berkembang seperti sekarang.

⁴¹ Suhelayanti, et al., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)* (Yogyakarta: Yayasan Kita Menulis, 2023), hlm. 122.



BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah R&D (Penelitian dan Pengembangan).⁴² Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitasnya. R&D merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Produk pendidikan yang dimaksud dalam penelitian ini mencakup empat konsep utama. Pertama, produk tersebut tidak hanya mencakup perangkat keras seperti modul, buku teks, video, dan perangkat pembelajaran lainnya, tetapi juga perangkat lunak seperti kurikulum, evaluasi, model pembelajaran, prosedur pembelajaran, dan sebagainya. Kedua, produk tersebut dapat berupa produk baru atau modifikasi dari produk yang sudah ada. Ketiga, produk yang dikembangkan harus benar-benar bermanfaat bagi dunia pendidikan. Keempat, produk tersebut harus dapat dipertanggungjawabkan baik dari segi praktis maupun keilmuan.⁴³

R&D merupakan suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan. Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk

⁴² Adolph, "Kegiatan Belajar 4: Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD," dalam *Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2021), hlm. 45.

⁴³ Zainal Arifin, *Model Penelitian dan Pengembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 127.

menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁴⁴ Penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat di pertanggung jawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran dikelas atau dilaboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (software), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran dikelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain.⁴⁵

Menurut definisi yang telah disebutkan sebelumnya, penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk khusus dan memperbaiki produk yang sesuai dengan standar dan kriteria yang telah ditetapkan, dengan melalui serangkaian tahap pengembangan dan validasi atau pengujian. Metode penelitian pengembangan melibatkan model penelitian dan pengembangan, prosedur pengembangan, serta uji coba produk. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D). Adapun model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif, yaitu model ADDIE.

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 305.

⁴⁵ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 45.

Satu model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik yaitu model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.⁴⁶ Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran.

Model pengembangan ADDIE merupakan desain intruksional yang berfokus pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan berkelanjutan, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem pengetahuan dan pembelajaran. Model pengembangan ini memiliki lima langkah yaitu: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*evaluate*), langkah ini dilakukan secara *procedural*.⁴⁷

ADDIE adalah konsep pengembangan produk. Konsep ADDIE diterapkan untuk membangun pembelajaran berbasis kinerja. Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa

⁴⁶ Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), hlm. 128–132.

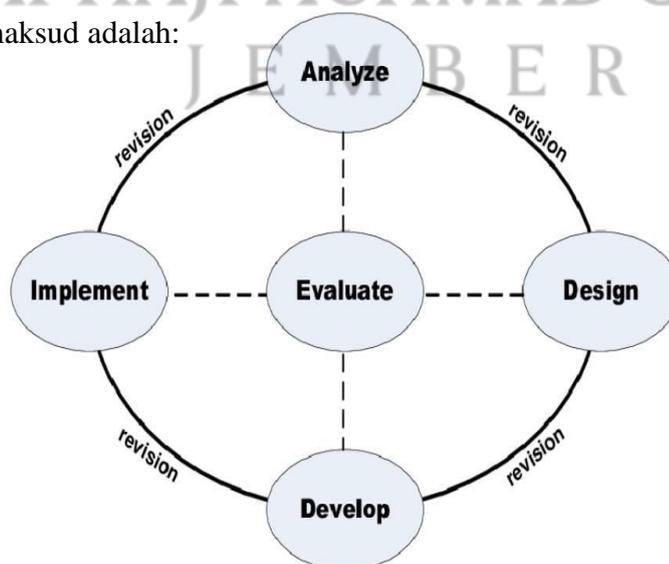
⁴⁷ Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar, “Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (Desember 2021): diakses 3 Juli 2025, <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai/article/download/11042/pdf>.

pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya.

Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena kelebihan yang dimilikinya dalam hal deskriptif dan perspektif.⁴⁸ Selain manfaat yang dimiliki oleh model pengembangan ADDIE yang telah disebutkan sebelumnya, penulis memilih untuk menggunakan model penelitian pengembangan ini karena kesederhanaan yang dimiliki oleh model pengembangan ADDIE. Menurut penulis, model ini sesuai dan mudah untuk diimplementasikan.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan ADDIE, penelitian pengembangan Media pembelajaran hampers ini akan melalui beberapa tahapan. Tahapan yang dimaksud adalah:



Gambar 3.1 Penjabaran ADDIE
*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*⁴⁹

⁴⁸ Muhamad Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (Desember 2021): hlm. [isi jika ada], diakses 3 Juli 2025, <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai/article/download/11042/pdf>.

⁴⁹ Muhamad Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan*

1. Analisis

Analisis merupakan sebuah proses mengidentifikasi masalah dan menyelesaikan analisis tugas. Salah satu bagian dari tahap analisis ini adalah menganalisis pentingnya pengembangan media yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Analisis peserta didik dapat terjadi ketika peserta didik menggunakan media pembelajaran *hampers* ketika pembelajaran berlangsung. Penelitian ini membutuhkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan narasumber. Dalam hal ini narasumber yang dimaksud adalah guru dan siswa di kelas V, Yang dalam hal ini wawancara membahas tentang pelaksanaan dalam pembelajaran yang meliputi penyampaian materi, metode, dan media pembelajaran yang dipakai dan kendala dalam proses pembelajaran berlangsung⁵⁰. Terdapat tiga tahap dalam fase analisis:

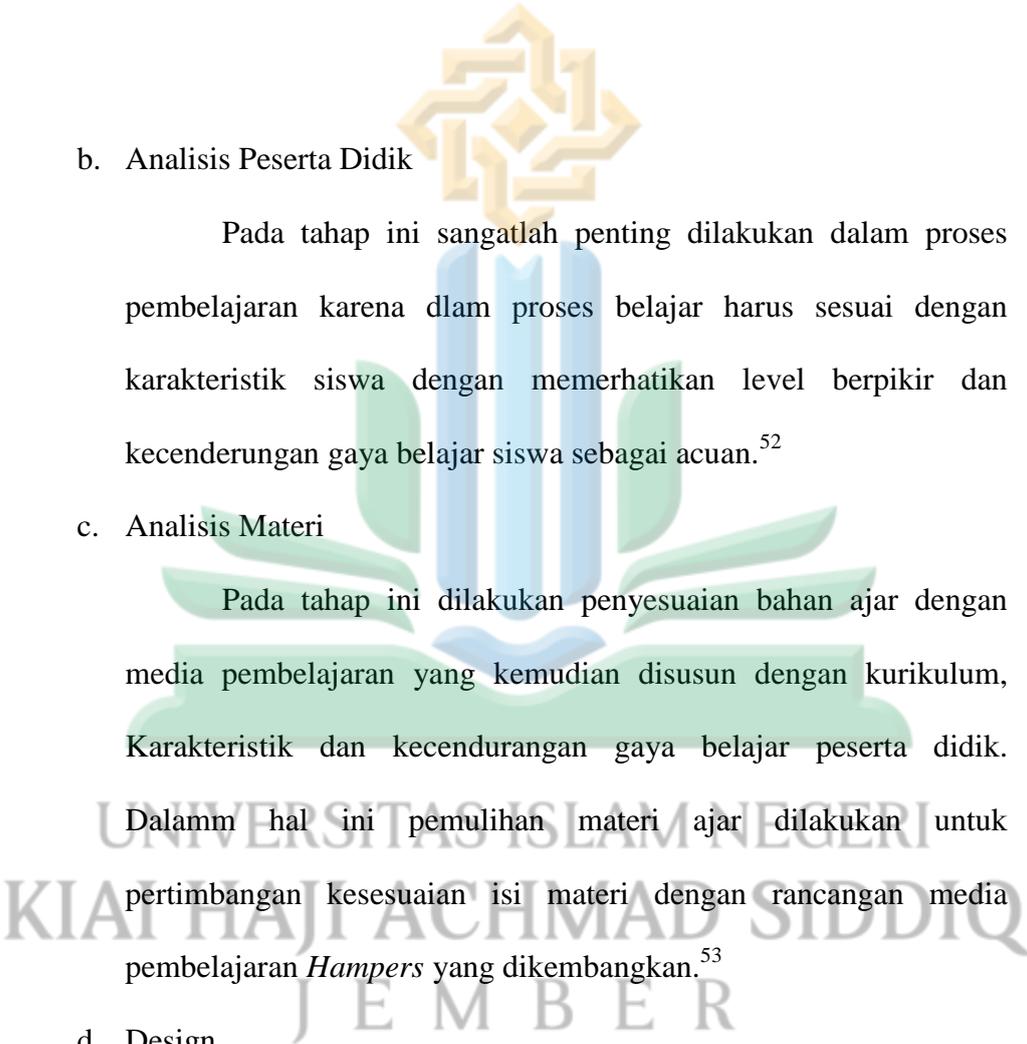
a. Analisis Kebutuhan

Pengembangan bahan ajar dilakukan dengan cara observasi secara langsung proses pembelajaran yang dilakukan agar mengetahui kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Langkah ini diperlukan peneliti untuk menentukan kemampuan atau kompetensi apa yang perlu dipelajari oleh peserta didik sesuai dengan kurikulum yang digunakan.⁵¹

Agama Islam 1, no. 1 (Desember 2021): hlm. [isi halaman jika ada], diakses 3 Juli 2025, <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai/article/download/11042/pdf>.

⁵⁰ Guru dan siswa kelas V MIN 5 Jember, wawancara oleh peneliti, 15 Juni 2024, pukul 09.30 WIB.

⁵¹ Observasi langsung oleh peneliti terhadap proses pembelajaran di kelas V MIN 5 Jember, 15 Juni 2024.



b. Analisis Peserta Didik

Pada tahap ini sangatlah penting dilakukan dalam proses pembelajaran karena dalam proses belajar harus sesuai dengan karakteristik siswa dengan memerhatikan level berpikir dan kecenderungan gaya belajar siswa sebagai acuan.⁵²

c. Analisis Materi

Pada tahap ini dilakukan penyesuaian bahan ajar dengan media pembelajaran yang kemudian disusun dengan kurikulum, Karakteristik dan kecenderungan gaya belajar peserta didik.

Dalam hal ini pemulihan materi ajar dilakukan untuk pertimbangan kesesuaian isi materi dengan rancangan media pembelajaran *Hampers* yang dikembangkan.⁵³

d. Design

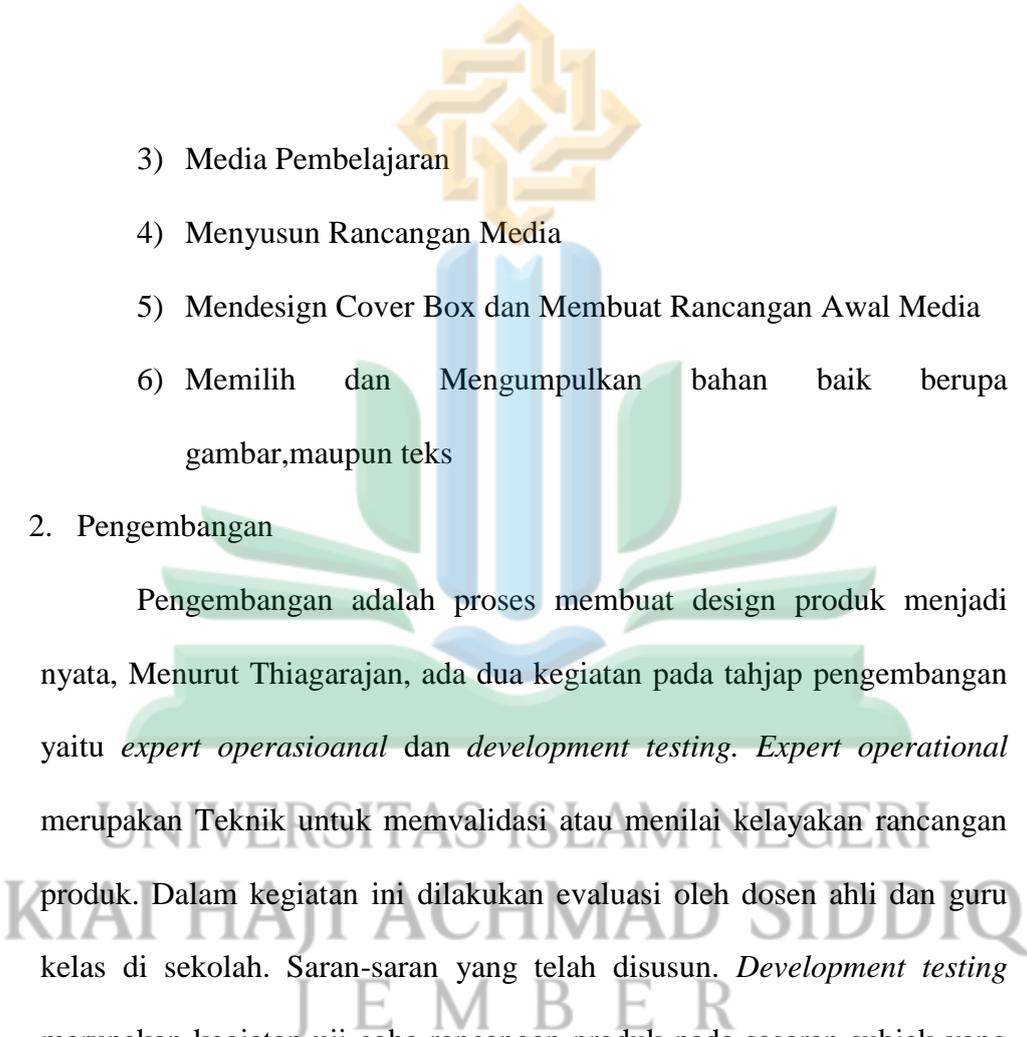
Setelah tahap analisis selesai, tahap selanjutnya yaitu tahap design. Berdasarkan masalah yang terjadi dilapangan, Pada tahapan ini peneliti mulai menentukan Solusi yang tepat yang berupa produk yang dituangkan dalam perencanaan. Terdapat enam tahapan dalam proses design bahan ajar ini⁵⁴, diantaranya adalah:

- 1) Merumuskan Tujuan Pembelajaran
- 2) Menentukan Design Strategi Pembelajaran

⁵² Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 85.

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 250.

⁵⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 120-121.

- 
- 3) Media Pembelajaran
 - 4) Menyusun Rancangan Media
 - 5) Mendesign Cover Box dan Membuat Rancangan Awal Media
 - 6) Memilih dan Mengumpulkan bahan baik berupa gambar, maupun teks

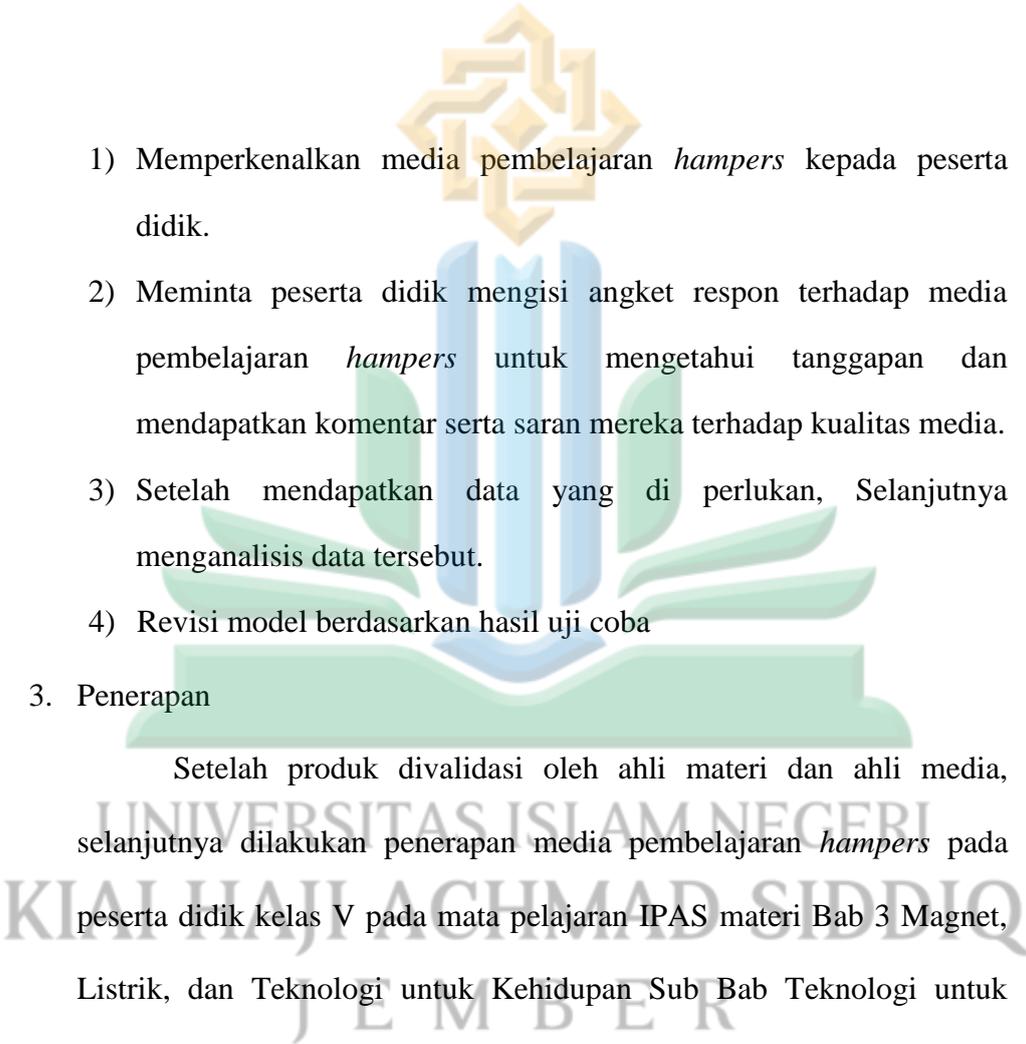
2. Pengembangan

Pengembangan adalah proses membuat design produk menjadi nyata, Menurut Thiagarajan, ada dua kegiatan pada tahap pengembangan yaitu *expert operasioanal* dan *development testing*. *Expert operational* merupakan Teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh dosen ahli dan guru kelas di sekolah. Saran-saran yang telah disusun. *Development testing* merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya yaitu peserta didik. Hasil uji coba digunakan memperbaiki produk. Setelah diperbaiki kemudian diujikan kembali kepada responden.⁵⁵

Dalam konteks pengembangan model pembelajaran, kegiatan pengembangan (*development*) dilakukan dengan Langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Validasi model oleh validator (dosen dan guru kelas)
- b. Revisi model berdasarkan masukan dari para validator saat validasi.
- c. Uji coba terbatas dalam pembelajaran di kelas:

⁵⁵ Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I., *Development and Dissemination of Instructional Materials* (Minneapolis: Leadership Training Institute/Special Education, 1974), hlm. 12-15.

- 
- 1) Memperkenalkan media pembelajaran *hampers* kepada peserta didik.
 - 2) Meminta peserta didik mengisi angket respon terhadap media pembelajaran *hampers* untuk mengetahui tanggapan dan mendapatkan komentar serta saran mereka terhadap kualitas media.
 - 3) Setelah mendapatkan data yang di perlukan, Selanjutnya menganalisis data tersebut.
 - 4) Revisi model berdasarkan hasil uji coba

3. Penerapan

Setelah produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya dilakukan penerapan media pembelajaran *hampers* pada peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPAS materi Bab 3 Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan Sub Bab Teknologi untuk Kehidupan. Untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang baik maka perlu diadakan uji coba terhadap produk tersebut. Uji coba media pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui setiap detail kekurangan dan kelemahan produk yang dibuat.⁵⁶

4. Evaluasi

Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan media pembelajaran.⁵⁷

Evaluasi adalah tahap menilai kualitas produk dan proses pembelajaran.

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 258.

⁵⁷ Nabilatul Kamaliyah, "Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III A," Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Negeri, 2023.

Evaluasi formatif dilakukan untuk mengetahui kualitas produk pengembangan pembelajaran. Hasil evaluasi formatif digunakan sebagai umpan balik untuk melakukan perbaikan. Evaluasi formatif dalam penelitian ini adalah validasi ahli materi dan ahli media. Evaluasi sumatif dimaksudkan untuk menentukan tingkatan penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan.

Pada tahap ini dilakukan analisis kelayakan produk media pembelajaran *Hampers* ditinjau dari kesesuaian komponen dasar, kualitas isi materi berdasarkan respon peserta didik terhadap media pembelajaran tersebut untuk penyempurnaan produk yang dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk produk yang dikembangkan dapat digunakan lebih luas lagi.

C. Subjek, Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V (lima) Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini akan dilakukan selama beberapa hari, mulai dari persiapan penelitian hingga selesai. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada pembelajaran IPAS bab 3 Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan Sub Bab Teknologi untuk Kehidupan.

3. Lokasi Penelitian

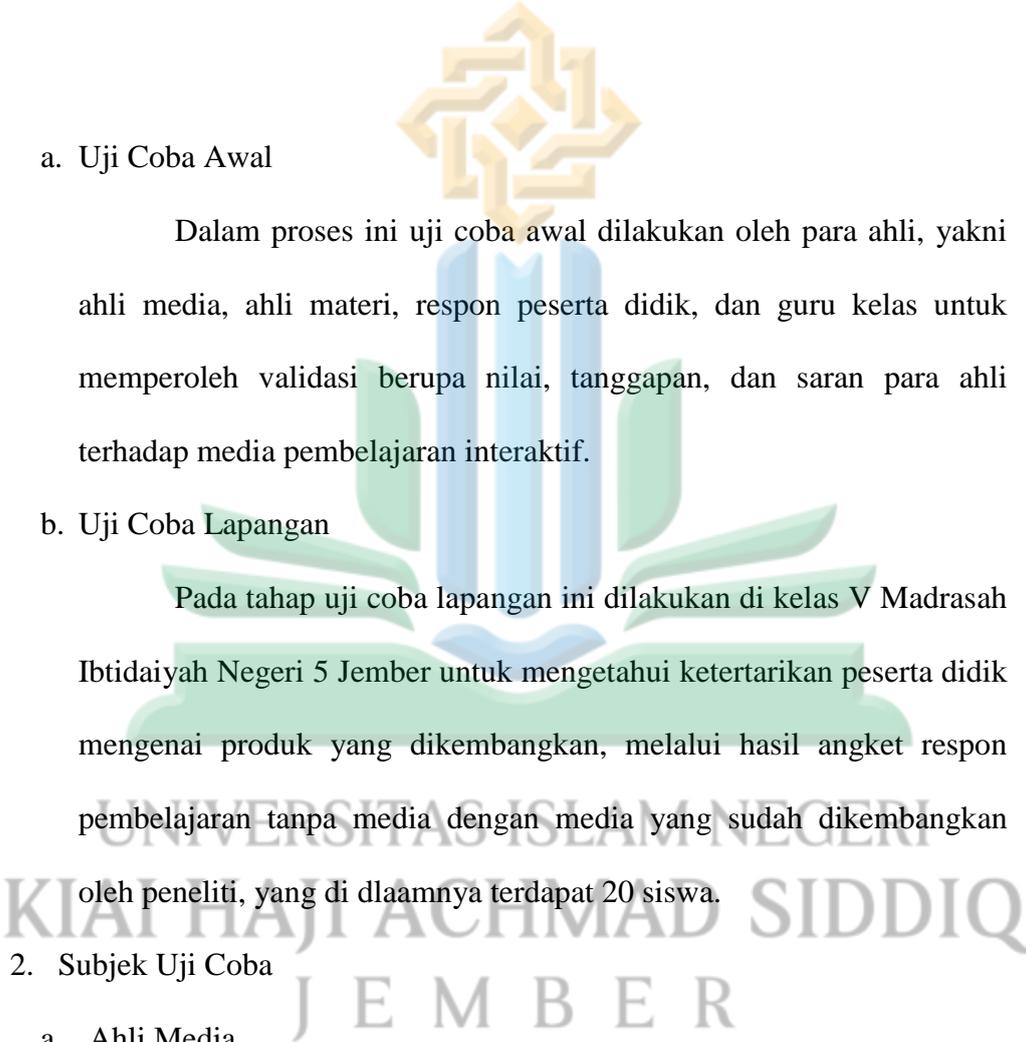
Lokasi uji Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *hampers* dilaksanakan di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember Silo Jember. Alasan peneliti memilih Lokasi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember adalah karena media pembelajaran untuk mata pelajaran IPAS disana belum efektif sebagai bahan ajar atau media pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil nilai peserta didiknya.

D. Uji Coba Produk

Desain uji coba yang dilakukan ini bertujuan untuk memperoleh data yang bisa digunakan sebagai acuan untuk mendapatkan Tingkat kepraktisan juga kevalidan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Uji coba produk yang dilakukan agar mendapatkan saran maupun kritikan dari validator media dan validator materi. Peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember dalam penelitian ini sebagai pengguna produk yang dikembangkan. Sehingga akan diketahui Tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan. Selanjutnya hal ini dapat digunakan sebagai acuan dalam melakukan revisi produk

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang digunakan ini untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan yaitu berapa media pembelajaran interaktif. Hasil dari uji coba produk pengembangan akan diketahui terkait kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Hampers* sebagai media belajar peserta didik. Uji Coba produk meliputi:



a. Uji Coba Awal

Dalam proses ini uji coba awal dilakukan oleh para ahli, yakni ahli media, ahli materi, respon peserta didik, dan guru kelas untuk memperoleh validasi berupa nilai, tanggapan, dan saran para ahli terhadap media pembelajaran interaktif.

b. Uji Coba Lapangan

Pada tahap uji coba lapangan ini dilakukan di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember untuk mengetahui ketertarikan peserta didik mengenai produk yang dikembangkan, melalui hasil angket respon pembelajaran tanpa media dengan media yang sudah dikembangkan oleh peneliti, yang di dalamnya terdapat 20 siswa.

2. Subjek Uji Coba

a. Ahli Media

Pada tahap ini ahli media mengoreksi media yang digunakan dari segi desain pada media pembelajaran *Hampers*. Dilakukan oleh dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang sudah berpengalaman mendesain media. Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *Hampers*. Setelah melakukan revisi produk peneliti melakukan validasi kembali untuk mendapatkan penilaian pada kategori layak atau sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Ahli Materi

Pada tahap ini dilakukan dengan pengoreksian untuk memperoleh data berupa kelayakan produk yang ditinjau dari aspek isi materi dengan standart kompetensi, aspek penyajian dan penyajian isi produk. Validasi ahli materi yang dipilih oleh peneliti dalam penelitian ini yakni dosen dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang sudah berpengalaman, menguasai materi.

c. Guru Kelas

Guru kelas ini dipilih oleh peneliti sebab yang lebih faham dan peka akan kemampuan dan perkembangan peserta didik sebagai objek penelitian

d. Hasil belajar

Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan *Pretest* dan *Posttest*. *Pretest* dalam ini adalah soal pilihan ganda sejumlah 10 soal. *Posttest* dengan jumlah soal 20, 10 pilihan ganda dan 10 soal esai. Pengujian produk pengembangan menggunakan uji normalitas desain One Group Pretest-Posttest N-gain Score.⁵⁸

Rumus N-Gain Score

$$\text{N-Gain Score} = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Skor maksimal-pretest}}$$

Rumus N-Gain Presentase

$$\text{N-gain presentase} = \text{N-Gain score} \times 100\%$$

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 310.

Rata-Rata N-Gain Score

$$\frac{\sum(\text{N-gain score masing-masing siswa})}{\text{Jumlah siswa}}$$

Rata-Rata N-Gain Presentase

$$\frac{\sum(\text{N-gain presentase masing-masing siswa})}{\text{Jumlah siswa}}$$

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi dan angket respon peserta didik.

1. Lembar Validasi untuk Ahli Media

Lembar validasi untuk ahli materi berupa tanggapan/penelitian ahli materi terhadap materi yang terdapat di dalam media pembelajaran *hampers*.

2. Lembar Validasi untuk Ahli Materi

Lembar validasi untuk ahli materi berupa tanggapan/penilaian ahli materi terhadap materi yang terdapat di dalam media pembelajaran *hampers*.

3. Angket Respon Peserta Didik

Angket merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain dengan maksud agar orang yang dberi tersebut bersedia memberikan respons sesuai dengan permintaan pengguna.⁵⁹ Orang yang

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 184.

diharapkan memberikan respons ini disebut responden. Angket berfungsi untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh penggunaan media pembelajaran *hampers* pada materi teknologi untuk kehidupan ini diserap oleh peserta didik sebagai umpan balik setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Penyebaran angket dilakukan pada akhir pertemuan dan selanjutnya data yang telah diperoleh dianalisis.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Validasi

Validasi atau Tingkat ketepatan adalah Tingkat kemampuan instrument penelitian untuk mengungkapkan data sesuai dengan masalah yang hendak diungkapkan, kegiatan ini dilakukan dengan memberikan media *hampers* yang ingin divalidasi dan lembar validasi kepada validator. Saran dan masukan yang diperoleh dari validator tersebut digunakan sebagai landasan untuk penyempurnaan atau revisi produk.

2. Angket Respon Peserta Didik

Angket diberikan langsung kepada peserta didik setelah dilakukannya uji coba media pembelajaran *hampers*. Skala yang mengukur sikap ini dalam penelitian ini yaitu skala *likert*.

3. Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh, selanjutnya proses menganalisis data tersebut. Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil validasi dari dosen ahli dan guru kelas, serta respon peserta didik terhadap media pembelajaran *hampers*.

- a. Validasi tim ahli media digunakan untuk mengetahui pendapat validator terhadap *design* media pembelajaran *hampers*. Pengisian jawaban lembar validasi berdasarkan ketentuan skala sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kategori Skor Validasi Ahli Media

Skor	Kategori
4	Sangat Layak digunakan tanpa revisi
3	Layak digunakan dengan revisi kecil
2	Layak digunakan dengan revisi besar
1	Tidak Layak digunakan

Rumus yang digunakan dalam perhitungan ini adalah rumus persentase yaitu sebagai berikut :

$$V = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Angka persentase (persentase kevalidan)

F = Frekuensi yang sedang dicapai persentasenya/skor jawaban kevalidan

N = *Number of case* (jumlah frekuensi/jumlah total skor ideal)

Sebelum menghitung hasil persentase kevalidan media *hampers* tersebut, terlebih dahulu menghitung skor ideal dengan rumus:

$$\text{Skor ideal} = \text{banyak uraian butir} \times \text{banyak skala likert}$$

Selanjutnya hasil yang diperoleh disesuaikan dengan table kriteria,

Kesimpulan berdasarkan table kriteria.

Tabel 3.2 Rentang Presentase

Rentang Presentase (%)	Kriteria Kualitatif
86-100	Sangat Layak
71-85	Layak
Rentang Presentase (%)	Kriteria Kualitatif
41 – 55	Kurang Layak
< 41	Tidak Layak

- b. Validasi tim ahli materi digunakan untuk mengetahui pendapat validator terhadap *design* media pembelajaran *hampers*. Pengisian jawaban lembar validasi berdasarkan ketentuan skala sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kategori Skor Validasi Ahli Materi

Skor	Kategori
4	Sangat Layak digunakan tanpa revisi
3	Layak digunakan dengan revisi kecil
2	Layak digunakan dengan revisi besar
1	Tidak Layak digunakan

Rumus yang digunakan dalam perhitungan ini adalah rumus persentase yaitu sebagai berikut

$$V = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Angka persentase (persentase kevalidan)

F = Frekuensi yang sedang dicapai persentasenya/skor jawaban kevalidan

N = *Number of case* (jumlah frekuensi/jumlah total skor ideal)

Sebelum menghitung hasil persentase kevalidan media *hampers* tersebut, terlebih dahulu menghitung skor ideal dengan rumus:

$$\text{Skor ideal} = \text{banyak uraian butir} \times \text{banyak skala likert}$$

Selanjutnya hasil yang diperoleh disesuaikan dengan table kriteria,

Kesimpulan berdasarkan table kriteria.

Tabel 3.4 Rentang Persentase

Rentang Persentase (%)	Kriteria Kualitatif
86-100	Sangat Layak
71-85	Layak
Rentang Persentase (%)	Kriteria Kualitatif
41 – 55	Kurang Layak
< 41	Tidak Layak

Validasi wali kelas digunakan untuk mengetahui pendapat validator terhadap *design* media pembelajaran *hampers*. Pengisian jawaban lembar validasi berdasarkan ketentuan skala sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kategori Skor Validasi Ahli

Skor	Kategori
4	Sangat Layak digunakan tanpa revisi
3	Layak digunakan dengan revisi kecil
2	Layak digunakan dengan revisi besar
1	Tidak Layak digunakan

Rumus yang digunakan dalam perhitungan ini adalah rumus persentase yaitu sebagai berikut :

$$V = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Angka persentase (persentase kevalidan)

F = Frekuensi yang sedang dicapai persentasenya/skor jawaban kevalidan

N = *Number of case* (jumlah frekuensi/jumlah total skor ideal)

Sebelum menghitung hasil persentase kevalidan media *hampers* tersebut, terlebih dahulu menghitung skor ideal dengan rumus:

$$\text{Rumus: } v = \frac{x}{y}$$

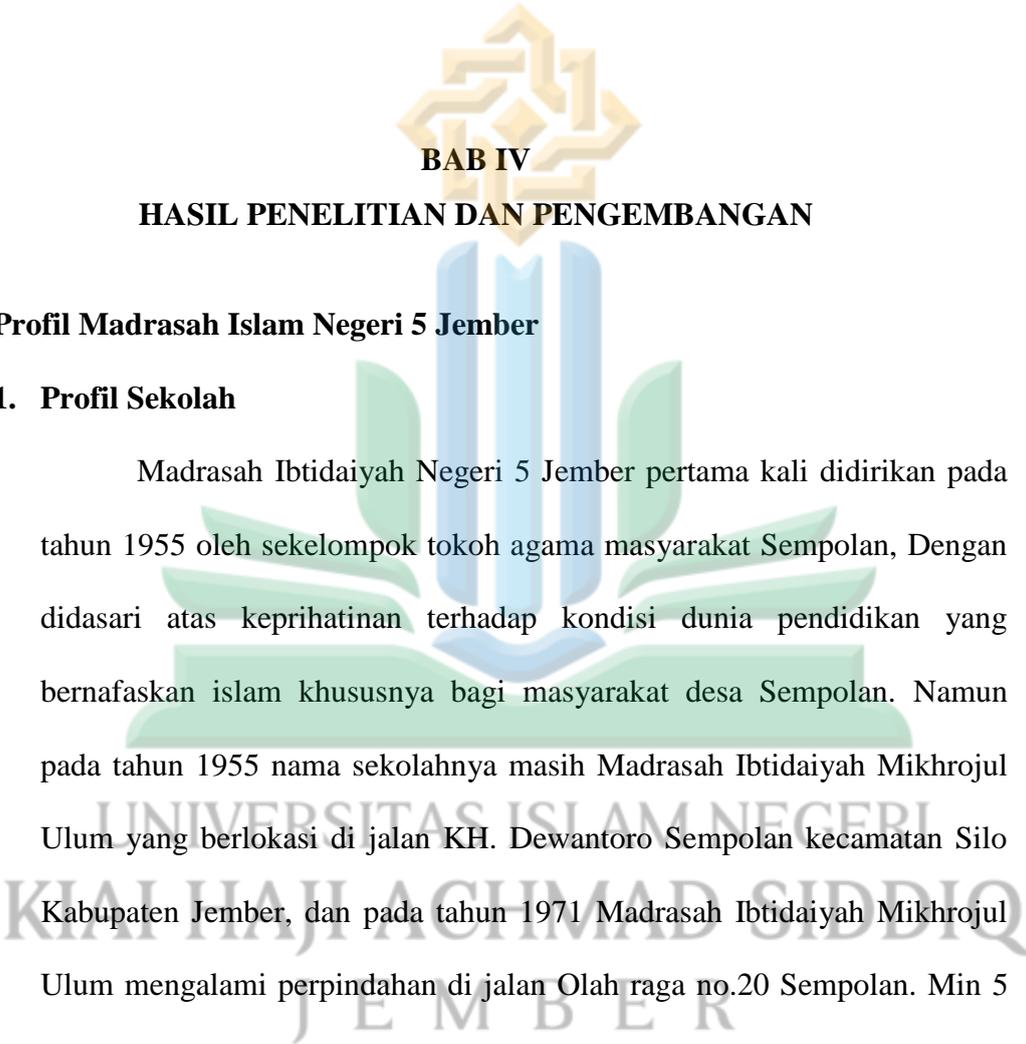
x= total nilai angket skor semua validator

y= jumlah validator

Selanjutnya hasil yang diperoleh disesuaikan dengan table kriteria, Kesimpulan berdasarkan table kriteria.

Tabel 3.6 Rentang Persentase

Rentang Persentase (%)	Kriteria Kualitatif
86-100	Sangat Layak
71-85	Layak
Rentang Persentase (%)	Kriteria Kualitatif
41 – 55	Kurang Layak
< 41	Tidak Layak



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Madrasah Islam Negeri 5 Jember

1. Profil Sekolah

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember pertama kali didirikan pada tahun 1955 oleh sekelompok tokoh agama masyarakat Sempolan, Dengan didasari atas keprihatinan terhadap kondisi dunia pendidikan yang bernafaskan islam khususnya bagi masyarakat desa Sempolan. Namun pada tahun 1955 nama sekolahnya masih Madrasah Ibtidaiyah Mikhrojul Ulum yang berlokasi di jalan KH. Dewantoro Sempolan kecamatan Silo Kabupaten Jember, dan pada tahun 1971 Madrasah Ibtidaiyah Mikhrojul Ulum mengalami perpindahan di jalan Olah raga no.20 Sempolan. Min 5 Jember sendiri mempunyai sejarah perihal nama sekolah, yakni di tahun 1997 Madrasah Ibtidaiyah Mikhrojul Ulum sempat berganti nama menjadi MIN Sempolan Filial, lalu di tahun 1998 berubah menjadi MIN Sempolan dan kemudian baru di tahun 2017 resmi menjadi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember.⁶⁰

Letak geografis MIN 5 Jember ini berada di Jalan Olah raga No. 20 Desa Sempolan Kecamatan Silo Kabupaten Jember dan berhadapan dengan lapangan Desa Sempolan. Adapun lokasi MIN 5 Jember terletak pada geografis yang sangat cocok untuk proses belajar mengajar yang terletak di tengah pemukiman penduduk. MI ini dibangun dengan

⁶⁰ MIN 5 Jember, *Website Resmi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember*, diakses 3 Juli 2025, <https://min05jember.sch.id/>.

pertimbangan tata letak bangunan yang memberikan kenyamanan untuk belajar. Hal ini dapat di lihat dari tata letak ruang belajar yang agak jauh dari jalan raya sehingga kebisingan dari kendaraan bermotor dan kendaraan umum yang melintasi jalan raya dapat diminimalisir dan siswa tetap belajar dengan nyaman. Adapun batas – batas dari lokasi MIN 5 Jember adalah sebelah utara berbatasan dengan lapangan desa Sempolan, sebelah barat berbatasan dengan RA Perwanida 04 sebelah selatan berbatasan dengan sawah, sebelah timur berbatasan dengan rumah penduduk.⁶¹

Adapun Riwayat kepala Madrasah nya:

Tabel 4.1 Nama dan Periode Tahun Kepala Sekolah MIN 5 Jember

Nama	Periode Tahun
H. Sholikan	1979 – 1984
H. Mashuri	1985 – 1992
Hj. Supatmi, A.Ma	1992 – 2005
Asjhuri, A.Ma	2006 – 2009
Akhmad Mustain Billah, S.Ag,.M.Pd.I	2009 – 2014
Abdul Kohar, S.Ag,.M.Pd.I	2014 – 2020
Didik Mardianto, S.Pd. M.Pd	2022 – 2022
Nasirudin. F, S.Pd.I, M.Pd.I	2022 – 2025

Kegiatan belajar mengajar di MIN 5 Jember di selenggarakan pada waktu pagi hari, di mulai pada pukul 07.00 – 13.00 WIB, menyadari sangat pentingnya tenaga kependidikan dan keberhasilan proses belajar mengajar, lembaga pendidikan ini benar – benar memperhatikan mutu guru. Hal ini dibuktikan dengan tenaga pengajar yang mengajar di lembaga ini yaitu hampir semua guru berlatar belakang pendidikan.

⁶¹ MIN 5 Jember, *Website Resmi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember*, diakses 3 Juli 2025, <https://min05jember.sch.id/>.

Jumlah tenaga seluruhnya ada 1 orang Kepala Madrasah, 20 orang Guru, 4 orang Tenaga Kependidikan dan 1 Penjaga Madrasah.⁶²

Program Prioritas/ Unggulan MIN 5 Jember:

a. Peningkatan Mutu dan Daya Saing Pendidikan Islam

MIN 5 Jember berupaya meningkatkan kualitas pendidikan Islam sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan (SNP). Kanwil Kementerian Agama Provinsi Madura Timur melalui Bidang Pendma terus mencari inovasi untuk mempercepat peningkatan mutu dan daya saing madrasah. Berdasarkan Keputusan Kanwil

Jatim No. 1328 Tahun 2019, madrasah melaksanakan program

Gerakan Ayo Membangun Madrasah (GERAMM), yang terdiri dari:

- Gerakan Literasi Madrasah (GELEM)
- Gerakan Madrasah Sehat (GEMES)
- Gerakan Furudlul Ainiyah (GEFA)
- Gerakan Madrasah Inovasi (GEMI)

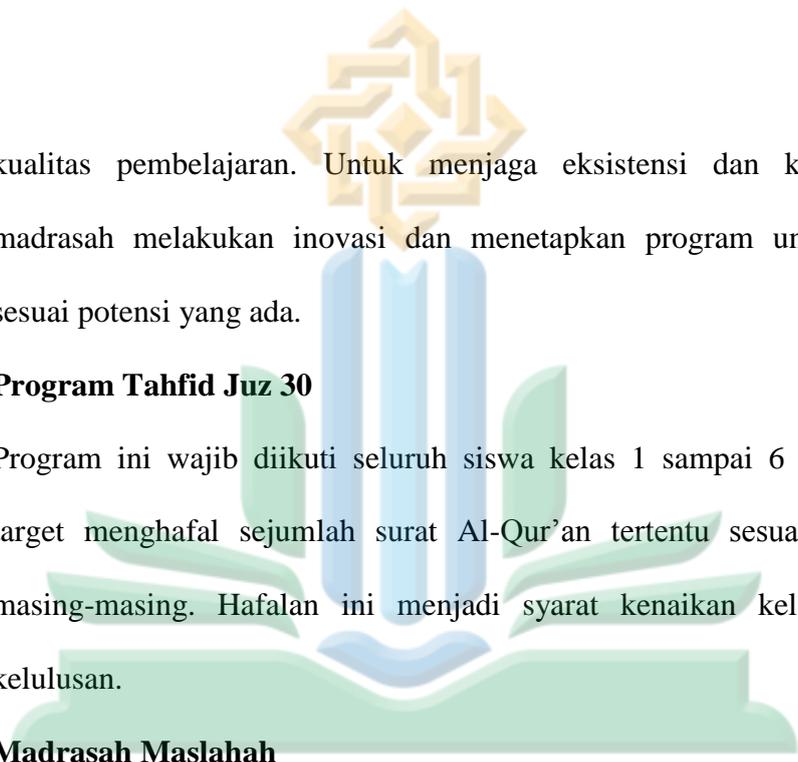
c. Program GERAMM

Program ini dijalankan dengan berbagai jenis dan strategi di MIN 5 Jember.

d. Program Prioritas MIN 5 Jember

Sebagai lembaga pendidikan formal berciri khas agama Islam, madrasah berfokus pada penguatan komitmen keagamaan dan

⁶² MIN 5 Jember, *Website Resmi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember*, diakses 3 Juli 2025, <https://min05jember.sch.id/>.



kualitas pembelajaran. Untuk menjaga eksistensi dan kualitas, madrasah melakukan inovasi dan menetapkan program unggulan sesuai potensi yang ada.

e. Program Tahfid Juz 30

Program ini wajib diikuti seluruh siswa kelas 1 sampai 6 dengan target menghafal sejumlah surat Al-Qur'an tertentu sesuai kelas masing-masing. Hafalan ini menjadi syarat kenaikan kelas dan kelulusan.

f. Madrasah Maslahah

Madrasah Maslahah adalah madrasah yang memberikan manfaat dan kebaikan bagi seluruh warga dan masyarakat. Tujuannya menanamkan karakter Islami, mempersiapkan siswa untuk berperan di masyarakat, serta menumbuhkan empati dan kesantunan.

Kegiatan Madrasah Maslahah meliputi:

- Membaca Barzanji (kelas 3-6)
- Tahlil dan Yasin (kelas 4-6)
- Tajhizul Mayyit (perawatan jenazah, kelas 4-6)
- Santunan anak yatim dan dhu'afa (kelas 1-6)
- Kreasi batik celup Sibori (kelas 4-6)
- Bakti sosial masyarakat (kelas 1-6)

g. Madrasah Digital

Madrasah yang menggunakan aplikasi digital dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran, termasuk pelajaran TIK dan media

pembelajaran berbasis TIK.

Kegiatan meliputi:

- Desain foto dasar dengan Photoshop
- Pembuatan video pembelajaran

Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 5 Jember terletak di Jalan Olahraga No. 20, Sempolan, Kecamatan Silo, Kabupaten Jember, Provinsi Madura Timur, dengan kode pos 68184 dan nomor telepon 0331-7541853. MIN 5 Jember merupakan lembaga milik negara berstatus madrasah negeri. Lembaga ini memiliki nomor SK Kelembagaan B/Kw.13.4/MI/4214/2007, dengan NSM 111135090004 dan NPSN 607157708. Madrasah ini didirikan pada tahun 1955 dan dinyatakan sebagai madrasah negeri sejak tahun 1997. Tanah yang ditempati berstatus milik negara dengan luas 4.035 m². Kepala madrasah saat ini adalah Nasirudin. F, S.Pd., M.Pd.I dengan SK pengangkatan nomor 174/Kw.13.1.3/Kp.07.6/02/2022 dan telah menjabat selama 12 tahun. MIN 5 Jember memiliki status akreditasi A berdasarkan SK akreditasi nomor 133/BAN-S/M.35/SK/X/2018.

1. Visi

“Terwujudnya Generasi Berkarakter Agamis, Santun, Berprestasi, Dan Berwawasan Global “

2. Misi

Dalam rangka mewujudkan Visi Madrasah yang telah dicanangkan, maka misi MIN 5 Jember sebagai berikut:

1. Mengoptimalkan kegiatan ajaran agama islam
2. Membiasakan, senyum salam, sapa, sabar, santun
3. Mengoptimalkan pembelajaran, ekstra kurikuler, dan pengembangan diri
4. Meningkatkan kompetensi dengan layanan digital
5. Mengikuti perkembangan zaman dengan iman dan taqwa dan terbuka terhadap teknologi informasi

3. Tujuan

MIN 5 Jember Kabupaten Jember mempunyai tugas melaksanakan tugas pokok dan fungsi Kementerian Agama di wilayah Kabupaten Jember di bidang pendidikan berdasarkan kebijakan Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Madura Timur dan peraturan perundang-undangan. Dalam melaksanakan tugas, MIN 5 Jember menyelenggarakan fungsi: Pelaksanaan urusan pemerintahan di bidang pendidikan;

- a. Pembinaan dan koordinasi pelaksanaan tugas serta pelayanan administrasi madrasah;
- b. Pelaksanaan penelitian dan pengembangan terapan serta pendidikan dan pelatihan tertentu dalam rangka mendukung kebijakan di bidang pendidikan;

- c. Pelaksanaan pengawasan fungsional.
- d. Pelaksanaan laporan pertanggungjawaban anggaran

4. Sarana Dan Prasarana

Ketersediaan sarana dan prasarana merupakan salah satu komponen penting yang harus terpenuhi dalam menunjang pencapaian tujuan pendidikan. Sarana pembelajaran yang terdapat MIN 5 Jember cukup memadai. Di antaranya, Madrasah menyediakan LCD dan layar proyektor sebagai media pembelajaran yang dipasang di beberapa kelas. Di perpustakaan tersedia al-Qur'an, dan guru PAI untuk peserta didik. Berikut ini adalah prasarana yang terdapat di MIN 5 Jember bisa dilihat pada table berikut:

5. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Kegiatan belajar mengajar di MIN 5 Jember di selenggarakan pada waktu pagi hari, di mulai pada pukul 07.00 – 13.00 WIB, menyadari sangat pentingnya tenaga kependidikan dan keberhasilan proses belajar mengajar, lembaga pendidikan ini benar – benar memperhatikan mutu guru. Hal ini dibuktikan dengan tenaga pengajar yang mengajar di lembaga ini yaitu hampir semua guru berlatar belakang pendidikan. Jumlah tenaga seluruhnya ada 1 orang Kepala Madrasah, 20 orang Guru, 3 orang Tenaga Kependidikan dan 1 Penjaga Madrasah. Adapun Daftar Nama Guru dan Tenaga Kependidikan di MIN 5 Jember tahun 2023/2024.

6. Peserta didik

Di MIN 5 Jember pada tahun pelajaran 2023/2024, jumlah siswa secara keseluruhan adalah 421 siswa, yang terdiri dari 212 laki-laki dan 209 perempuan.

Tabel 4.5 Peserta didik kela V A Sekolah MIN 5 Jember

No.	Nama	Jenis Kelamin
1.	Abdillah Hamdan Syarif	L
2.	Ahmad Thuba Husnu Maab	L
3.	Afthon Ilman Hakim	L
4.	Alifio Ismanul Hakim	L
5.	Arsakha Virendra Shafwan	P
6.	Afra Nayla Arkana	P
7.	Afnun Sabrinatul Anwar	P
8.	Arsyila Fariza Farzana Wibowo	P
9.	Aulia Earlita Choirofi	P
10.	Baharudin Yusuf Habibi	L
11.	Edi Prasetyo	L
12.	Kanza Askadina Angelita	L
13.	Nabilah Alesa Nur Effendy	P
14.	Najla Tsaniya Azzahra	P
15.	Najwa Alisha Marwah Hanifah	P
16.	Muhammad Rafa Azka Putra	L
17.	Muhammad Raka Zhio Pratama	L
18.	Nafisa Khairunnisa Hidayatullah	P
19.	Muhammad Zamzami Haritsul Islam	L
20.	Uwaiz Richiansah Putra	L ⁶³

B. Penyajian Data Uji Coba

Dalam penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) model pengembangan ADDIE dirasa sesuai oleh peneliti dalam pengembangan media pembelajaran sebagai landasan dan pedoman dalam pengalaman media oleh peneliti. Penggunaan model ADDIE untuk

⁶³ Daftar nama peserta didik kelas V MIN 5 Jember Tahun Ajaran 2024/2025, dokumen internal Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember.

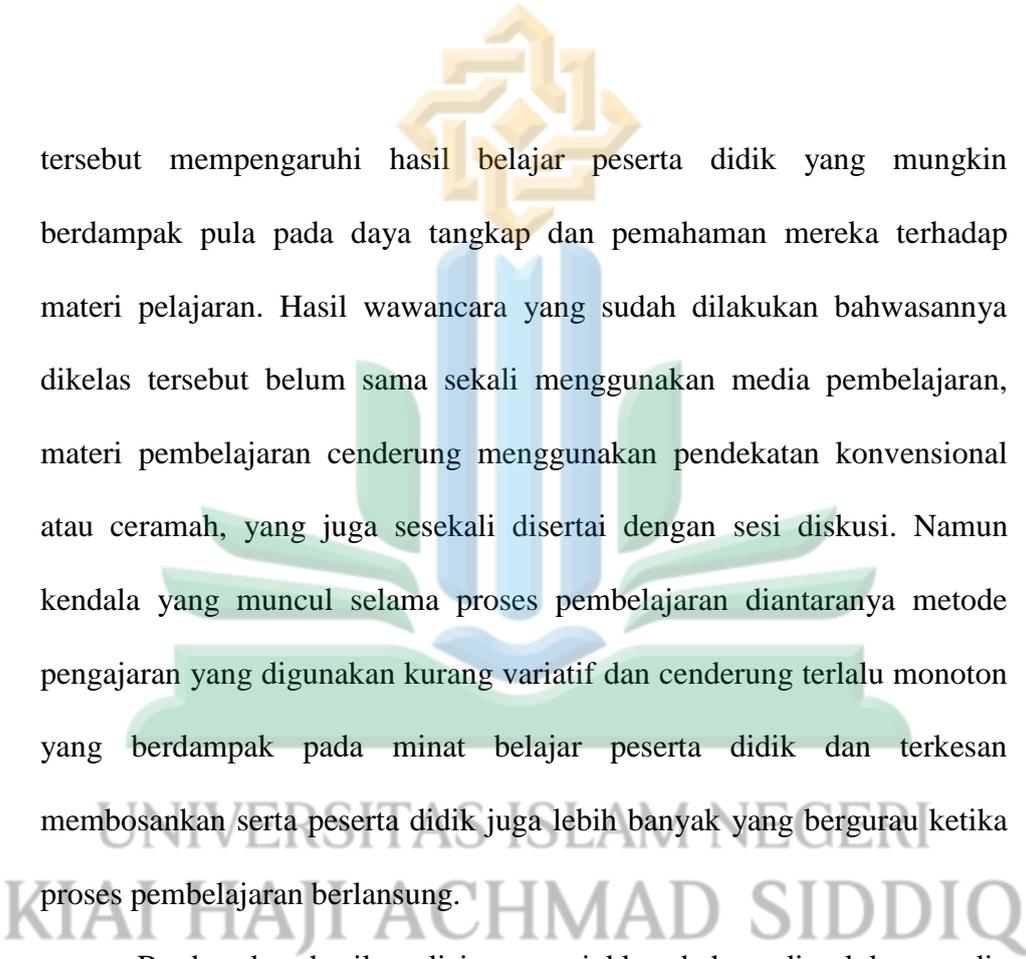
mendapatkan hasil produk yang baik didapatkan melalui kolaborasi antara peneliti dengan para ahli media yang kemudian menghasilkan suatu produk pengembangan.

Media pembelajaran *hampers* ini dikembangkan untuk mempermudah pendidik dalam menyajikan materi yang diajarkan sehingga hasil belajar peserta didik juga meningkat. Pada tahap penyajian data uji coba ini dilakukan dua kali yakni uji coba awal yang dilakukan oleh para ahli, yakni ahli media dan ahli materi. Selanjutnya yakni uji coba lapangan yang dilakukan di kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember pada materi teknologi untuk kehidupan. Uji coba dilakukan dalam penelitian ini yakni *Research and Development* dengan model penelitian *ADDIE* yang memiliki lima tahapan diantaranya: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementasion* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

1. *Analysis* (Analisis)

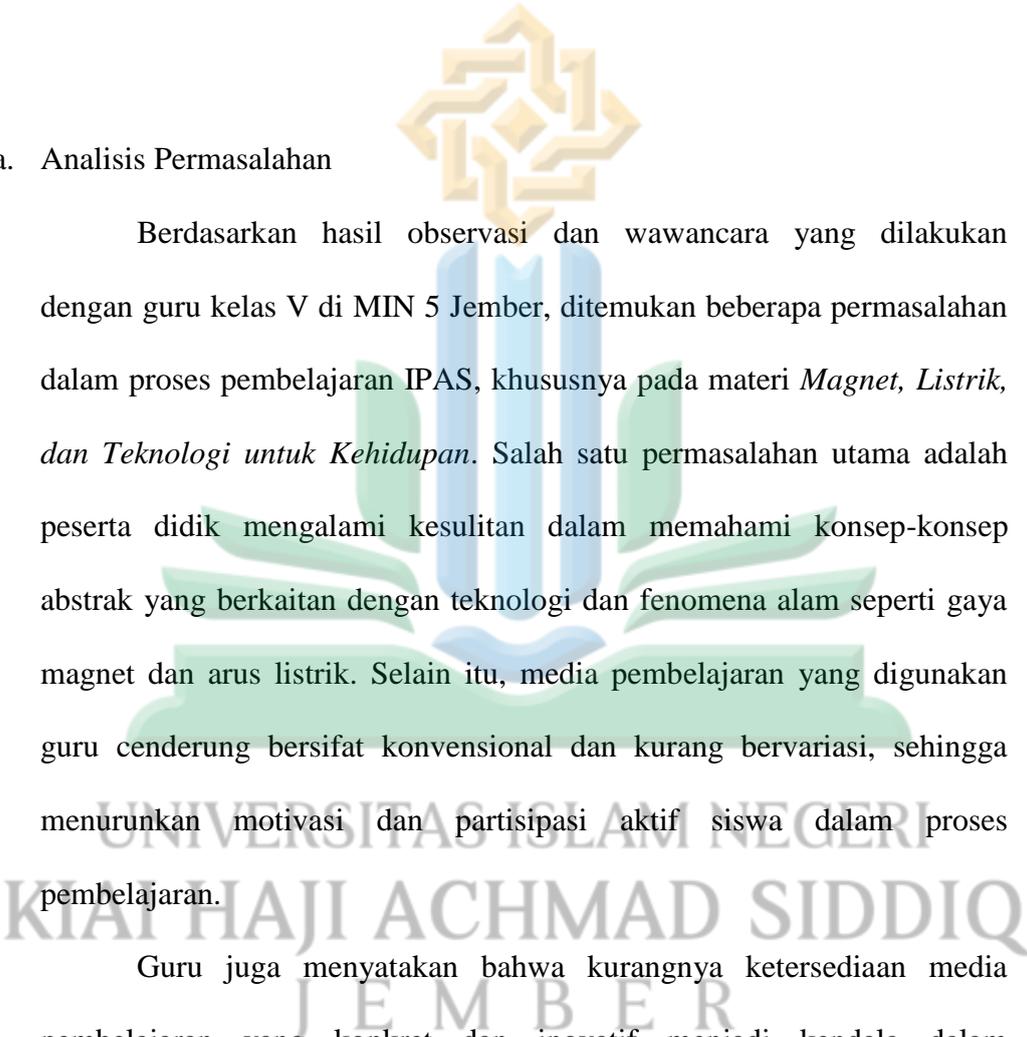
Analisis merupakan tahap awal dalam penelitian dan pengembangan *ADDIE* karena pada tahap analisis yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan peserta didik pada saat pembelajaran IPAS. Tahap analisis merupakan tahapan pertama kali, dalam hal ini peneliti melakukan studi baik secara literatur maupun teori terkait dengan pengembangan media pembelajaran. Tujuan dari analisis kebutuhan peserta didik supaya peserta didik dan pendidik mengerti saat proses pembelajaran.

Kondisi peserta didik dalam mengikuti pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar memiliki kondisi yang bervariasi. Kondisi



tersebut mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang mungkin berdampak pula pada daya tangkap dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Hasil wawancara yang sudah dilakukan bahwasannya dikelas tersebut belum sama sekali menggunakan media pembelajaran, materi pembelajaran cenderung menggunakan pendekatan konvensional atau ceramah, yang juga sesekali disertai dengan sesi diskusi. Namun kendala yang muncul selama proses pembelajaran diantaranya metode pengajaran yang digunakan kurang variatif dan cenderung terlalu monoton yang berdampak pada minat belajar peserta didik dan terkesan membosankan serta peserta didik juga lebih banyak yang bergurau ketika proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Untuk mengatasi masalah diatas, Peneliti mengembangkan dan merancang produk media *Hampers* pembelajaran pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial karena dirasa cocok untuk diterapkan dan dikembangkan dalam meningkatkan nilai dari daya guna media dan daya tarik peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini memilih materi Magnet, listrik dan Teknologi untuk Kehidupan sebagai materi dalam mengembangkan media pembelajaran *Hampers* pembelajaran pada pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember.



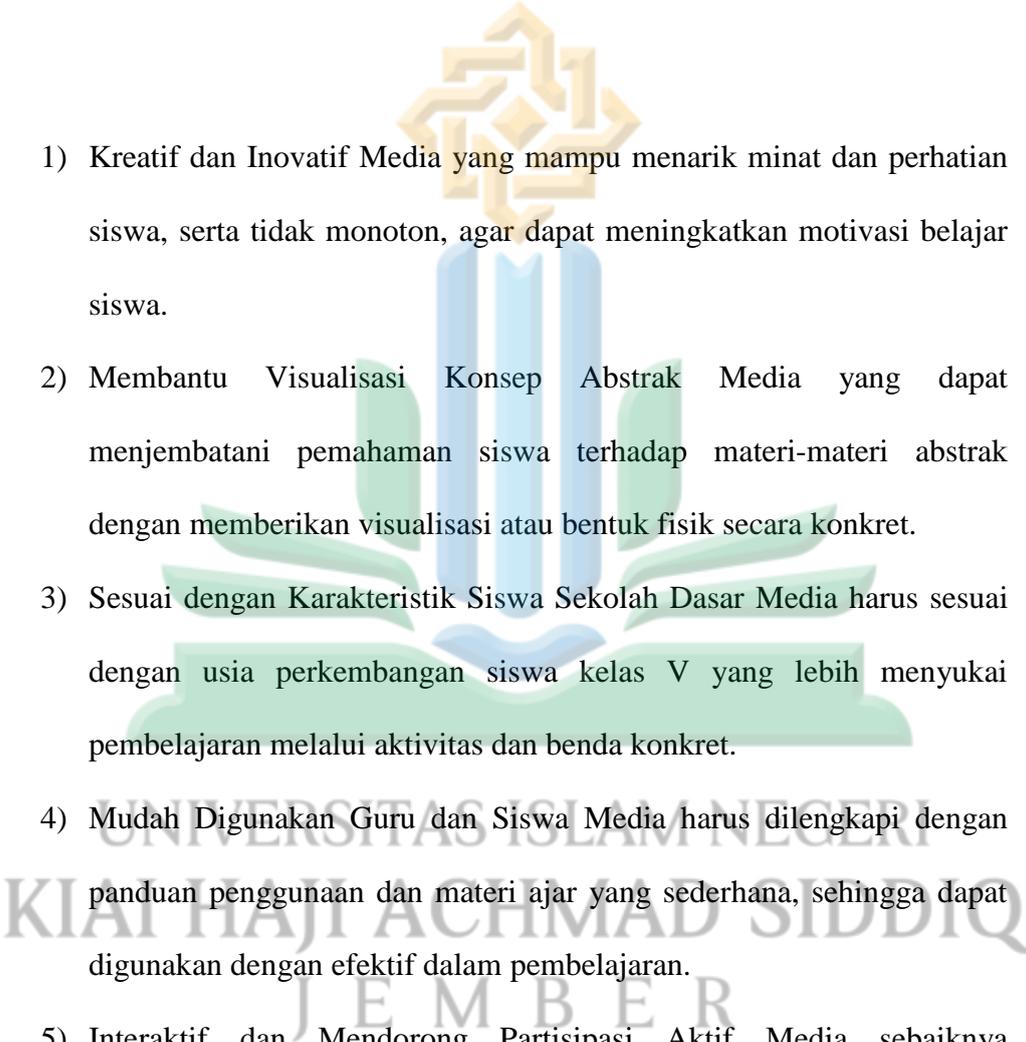
a. Analisis Permasalahan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V di MIN 5 Jember, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS, khususnya pada materi *Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan*. Salah satu permasalahan utama adalah peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak yang berkaitan dengan teknologi dan fenomena alam seperti gaya magnet dan arus listrik. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru cenderung bersifat konvensional dan kurang bervariasi, sehingga menurunkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Guru juga menyatakan bahwa kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang konkret dan inovatif menjadi kendala dalam menjelaskan materi yang bersifat kompleks. Hal ini mengakibatkan peserta didik menjadi cepat bosan, tidak fokus, serta sulit menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga dapat menyederhanakan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

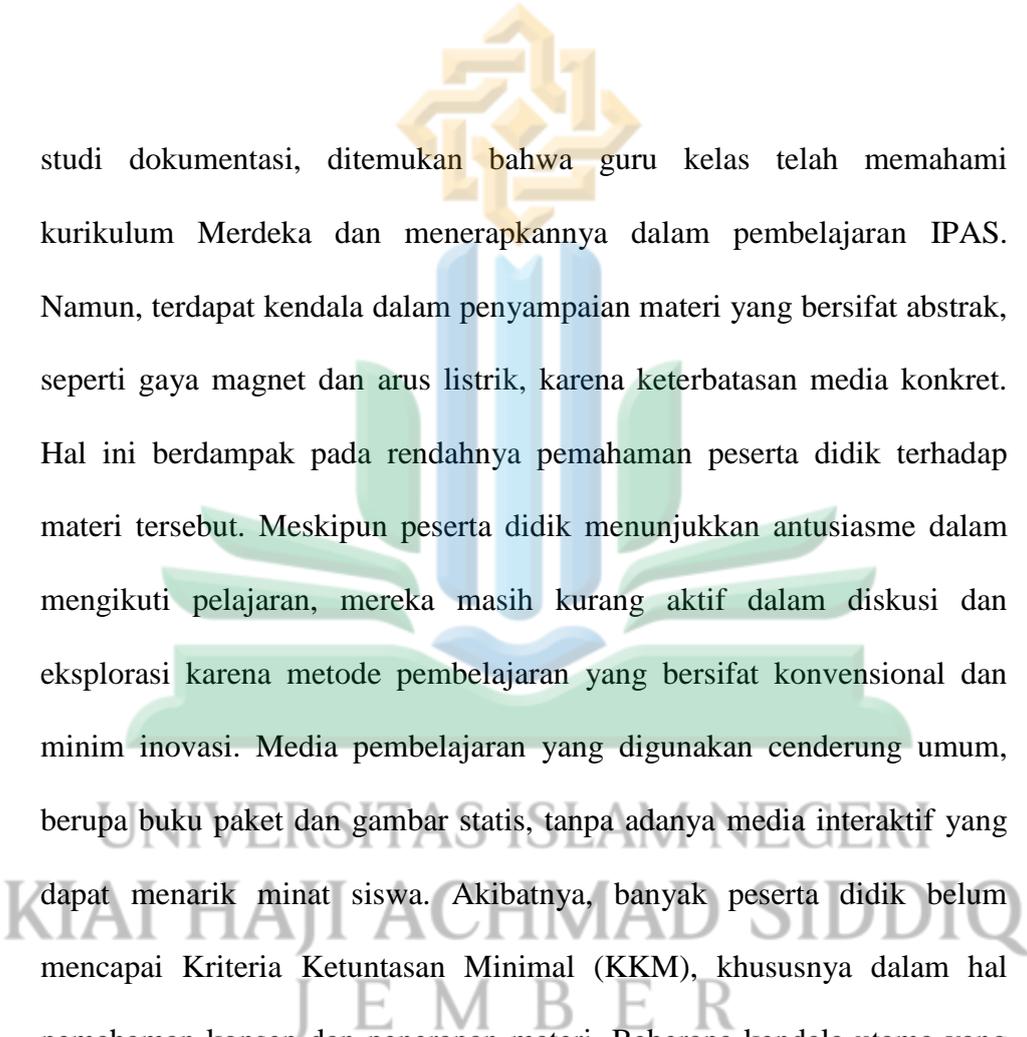
b. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, maka dibutuhkan media pembelajaran yang:

- 
- 1) Kreatif dan Inovatif Media yang mampu menarik minat dan perhatian siswa, serta tidak monoton, agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - 2) Membantu Visualisasi Konsep Abstrak Media yang dapat menjembatani pemahaman siswa terhadap materi-materi abstrak dengan memberikan visualisasi atau bentuk fisik secara konkret.
 - 3) Sesuai dengan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Media harus sesuai dengan usia perkembangan siswa kelas V yang lebih menyukai pembelajaran melalui aktivitas dan benda konkret.
 - 4) Mudah Digunakan Guru dan Siswa Media harus dilengkapi dengan panduan penggunaan dan materi ajar yang sederhana, sehingga dapat digunakan dengan efektif dalam pembelajaran.
 - 5) Interaktif dan Mendorong Partisipasi Aktif Media sebaiknya memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung, baik melalui eksplorasi isi media maupun diskusi kelompok.
 - 6) Terintegrasi dengan Kurikulum dan Tujuan Pembelajaran IPAS Materi dalam media harus relevan dengan capaian pembelajaran IPAS, khususnya pada Bab Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan.

c. Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di MIN 5 Jember, khususnya pada materi *Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan*. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan



studi dokumentasi, ditemukan bahwa guru kelas telah memahami kurikulum Merdeka dan menerapkannya dalam pembelajaran IPAS. Namun, terdapat kendala dalam penyampaian materi yang bersifat abstrak, seperti gaya magnet dan arus listrik, karena keterbatasan media konkret. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut. Meskipun peserta didik menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pelajaran, mereka masih kurang aktif dalam diskusi dan eksplorasi karena metode pembelajaran yang bersifat konvensional dan minim inovasi. Media pembelajaran yang digunakan cenderung umum, berupa buku paket dan gambar statis, tanpa adanya media interaktif yang dapat menarik minat siswa. Akibatnya, banyak peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), khususnya dalam hal pemahaman konsep dan penerapan materi. Beberapa kendala utama yang dihadapi guru adalah keterbatasan alat peraga, waktu yang kurang memadai untuk mengembangkan media, serta akses yang terbatas terhadap teknologi pendukung. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran IPAS secara optimal.

d. *Design* (desain)

Desain merupakan tahap kedua dalam penelitian dan pengembangan model *ADDIE* setelah analisis. Dalam tahap desain yang dilakukan adalah merancang beberapa desain dari media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan pada materi magnet, listrik, dan

teknologi pada kehidupan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial. Dalam tahap ini juga menjawab rumusan masalah yang pertama, yaitu bagaimana desain produk media. Beberapa rancangan dari desain tahap kedua dari model *ADDIE* diantaranya:

a. Perancangan desain Produk

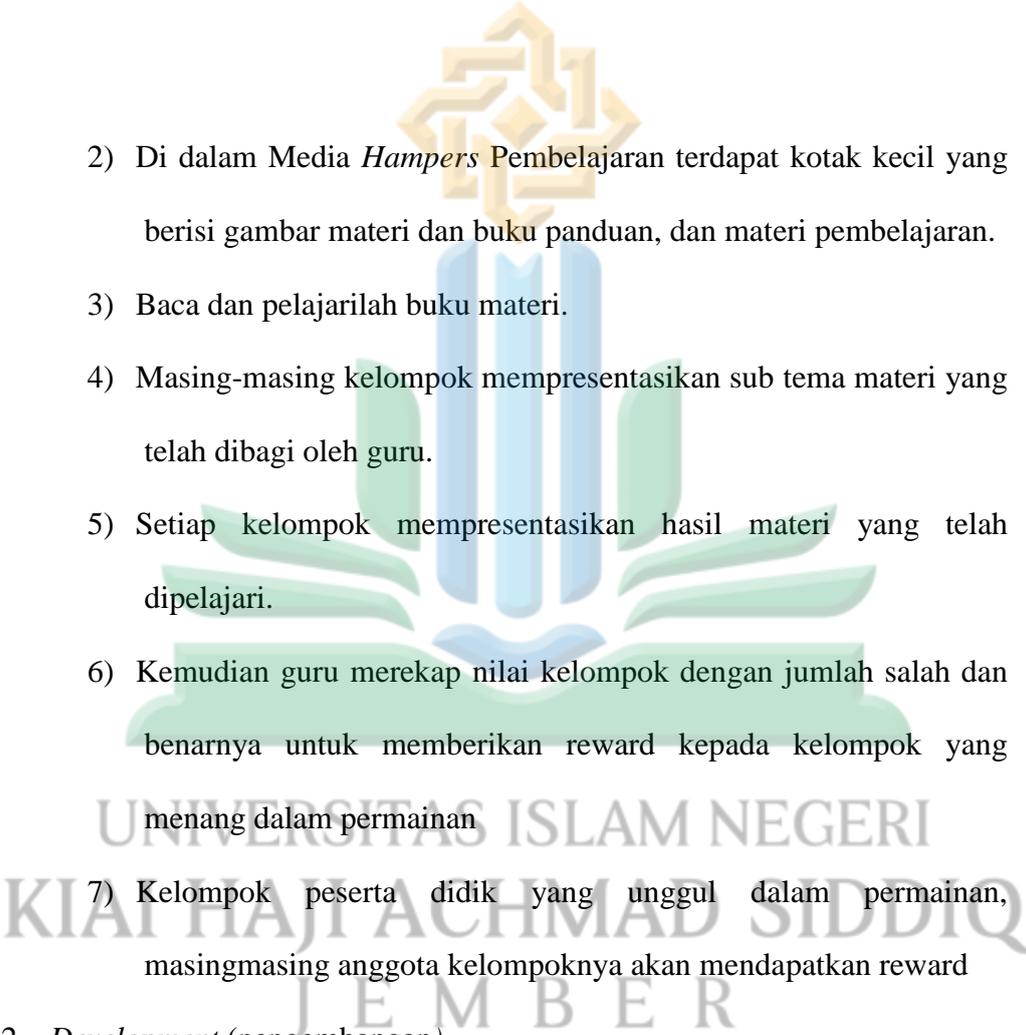
Dalam membuat desain dari media pembelajaran *Hampers* pembelajaran juga terdapat tahapan-tahapan yang dilakukan diantaranya:

- 1) Merancang model dan menyusun urutan media.
- 2) Mengumpulkan data yang dibutuhkan (standar kompetensi, pendahuluan, tombol, materi, dan informasi).
- 3) Mencari gambar dan *icon* yang sesuai untuk *background* dan isi media pembelajaran.
- 4) Membuat *background* kotak *hampers* pembelajaran, buku panduan dan materi menggunakan aplikasi *canva*.
- 5) Mencetak media pembelajaran *hampers* pembelajaran

b. Tata cara penggunaan media pembelajaran *Hampers* pembelajaran

Untuk menjalankan Media *Hampers* Pembelajaran "*Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan*", diperlukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Bukalah Media *Hampers* Pembelajaran yang telah dibagikan kepada masing masing kelompok.

- 
- 2) Di dalam Media *Hampers* Pembelajaran terdapat kotak kecil yang berisi gambar materi dan buku panduan, dan materi pembelajaran.
 - 3) Baca dan pelajarilah buku materi.
 - 4) Masing-masing kelompok mempresentasikan sub tema materi yang telah dibagi oleh guru.
 - 5) Setiap kelompok mempresentasikan hasil materi yang telah dipelajari.
 - 6) Kemudian guru merekap nilai kelompok dengan jumlah salah dan benarnya untuk memberikan reward kepada kelompok yang menang dalam permainan
 - 7) Kelompok peserta didik yang unggul dalam permainan, masing-masing anggota kelompoknya akan mendapatkan reward

2. *Development* (pengembangan)

Pengembangan merupakan tahap ketiga dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE, yang dilakukan setelah tahap desain. Pada tahap ini, dilakukan pengembangan media pembelajaran *Hampers* pembelajaran yang dapat digunakan oleh berbagai pihak, termasuk peserta didik. Berikut adalah rincian hasil dari pengembangan yang telah dilakukan:

a. Bentuk Produk

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan yang memungkinkan untuk peserta didik mengaplikasikan media pembelajaran yang di targetkan peneliti. Proses pembuatan media ini

relative mudah dipelajari, sehingga dapat diaplikasikan dan dimanfaatkan oleh siapa saja yang membutuhkan. Media ini bersifat tidak terbatas waktu, selama aplikasi tetap tersedia (tidak rusak), media ini dapat dilakukan berulang kali. Media ini juga tidak hanya digunakan sekali pakai, melainkan dapat digunakan juga pada tahun ajaran berikutnya.

Tabel 4.6 Media Pembelajaran

No.	Bagian	Keterangan
1)		<p><i>Hampers</i> Pembelajaran berupa kotak berukuran (27x17 cm) dengan <i>disegn</i> yang dibuat semenarik mungkin mengikuti tema yang diambil.</p>
2)		<p>3 kotak kecil memiliki peran penting dalam <i>Hampers</i> Pembelajaran.</p>
3)		<p>Buku panduan dan buku materi ajar yang mempermanis media dan juga mempunyai peran yang tidak kalah penting dengan kotak kecil, karena di dalamnya terdapat panduan cara pemakaian media <i>Hampers</i> pembelajaran dan juga materi yang dikemas dengan semenarik mungkin serta ringkasan materi.</p>
4)		<p>Potongan gambar yang berperan untuk pelengkap media pembelajaran, bertujuan untuk memberikan emahaman melalui visual.</p>



b. Penyusunan Media Pembelajaran

Penyusunan media pembelajaran disesuaikan dengan materi ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk peserta didik kelas V, materi Mahnet, Listrik dan Teknologi untuk kehidupan. Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan menjadi media *hampers* pembelajaran yang sesuai dengan rancangan peneliti, media tersebut kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan validator ahli, yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Tujuan dari konsultasi ini adalah untuk mendapatkan penilaian dan masukan mengenai kelayakan media tersebut untuk digunakan.

1) Validasi Ahli Media

Dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Berikut ini rincian hasil penilaian ahli media:

Tabel 4.7 Indikator Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Rekayasa Media	Keefektifan dalam penggunaan					√
		Mudah digunakan				√	
		Kemenarikan media					√
		Kesesuaian pemilihan warna pada media <i>hampers</i>					√
		Media <i>hampers</i> awet dan tidak mudah rusak					√

2.	Komunikasi Visual	Bahasa mudah dipahami					√
		Kreatif dan inovatif				√	
		Pemilihan jenis huruf					√
		Kesesuaian gambar yang mendukung materi					√

Rumus: $v = \frac{x}{y} \times 100\%$

x= Jumlah skor yang diperoleh, total nilai semua butir dalam angket

$$(5+5+4+5+5+5+4+5+5=43)$$

y= skor maksimal (9x5=45)

$$v = \frac{43}{45} \times 100\%$$

$$= 95 \%$$

Nilai validasi = 95, 56% kategori: sangat valid

1) Validasi Ahli Materi

Tabel 4.8 Indikator Ahli Materi

	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan indikator yang akan dicapai					V
		Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran					V
		Kejelasan materi					V
		Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik sekolah dasar					V
		Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku					V
		Kesesuaian bahasa yang digunakan				V	
		Kejelasan tujuan pembelajaran Kemenarikan materi untuk menumbuhkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran				V	V

		Kemudahan peserta didik dalam memahami materi					V
		Kesesuaian materi dengan media yang digunakan					V
2.	Rekayasa media	Kemudahan dalam pengelolaan				V	
		Kemudahan dalam penggunaan					V

$$\text{Rumus: } v = \frac{x}{y} \times 100\%$$

x= Jumlah skor yang diperoleh, total nilai semua butir dalam angket

$$(5+5+5+5+5+4+5+4+5+5+4+5=57)$$

$$y= \text{skor maksimal } (12 \times 5 = 60)$$

$$v = \frac{57}{60} \times 100\%$$

$$= 95\%$$

Nilai validasi = 95% kategori: sangat valid

3) Validasi walikelas

Tabel 4.9 Indikator Wali Kelas

	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan indicator yang akan dicapai					V
		Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran					V
		Kejelasan materi					V
		Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik sekolah dasar					V
		Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku					V
		Kesesuaian bahasa yang digunakan				V	
		Kejelasan tujuan pembelajaran Kemenarikan materi untuk menumbuhkan keaktifan					V

		peserta didik dalam pembelajaran					
		Kemudahan peserta didik dalam memahami materi					V
		Kesesuaian materi dengan media yang digunakan					V
2.	Rekayasa media	Kemudahan pengelolaan dalam			V		
		Kemudahan penggunaan dalam				V	

Rumus: $v = \frac{x}{y} \times 100\%$

x= Jumlah skor yang diperoleh, total nilai semua butir dalam

angket (5+5+5+5+5+4+5+5+5+3+4=51)

y= skor maksimal (11x5=55)

$$v = \frac{57}{60} \times 100\%$$

$$= 92\%$$

Nilai validasi = 95% kategori: sangat valid

5) Hasil rata-rata validasi

Tabel 4.10 Rata-Rata Presentase

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Validator Media	95,56%	Sangat layak
2	Validator Materi	95%	Sangat layak
3	Validator Walikelas	92,73%	Sangat layak
Nilai rata-rata presentase:		94,43%	Sangat Layak

Rumus: $v = \frac{x}{y}$

x= total nilai angket skor semua validator

$$(95,56\% + 95\% + 92,73\% = 283,29\%)$$

$y =$ jumlah validator (3)

$$v = \frac{283,29\%}{3} = 94,43\%$$

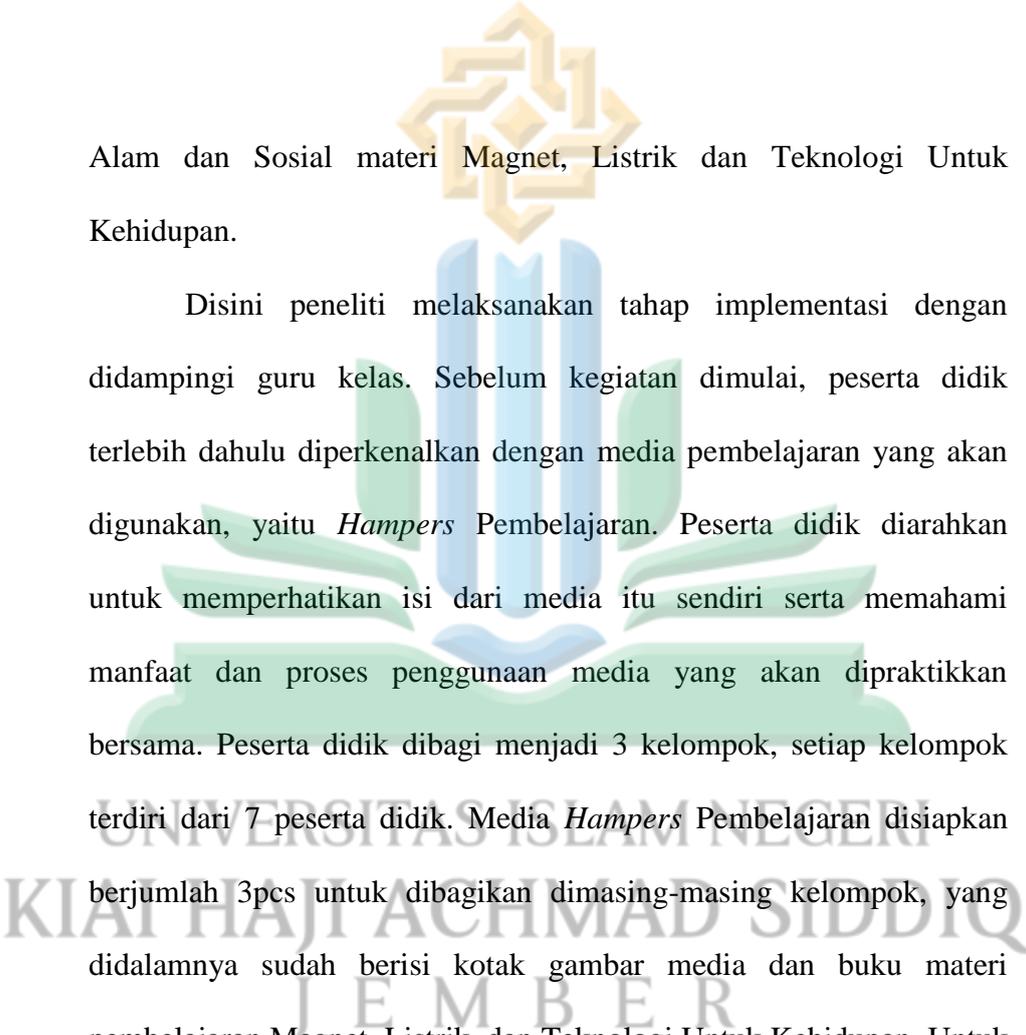
Berdasarkan analisis data diatas, ada tiga validator dengan perolehan nilai hasil angket dari seluruh validator yang berjumlah 94.43%. Maka dianggap sangat layak

6) Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar dalam pengembangan media pembelajaran *Hampers* berupa hasil test uraian yang diberikan kepada peserta didik guna mengetahui keefektifan media dalam pembelajaran IPAS materi Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan. *Pretest dan Posttest* adalah tes yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini. *Pretest* ini terdiri dari 10 soal yang masing-masing soal dengan *score* nilai 10/soal. *Posttest* terdiri dari 20 soal, 10 soal pilihan ganda dengan *score* 2/soal dan 10 soal *esai* dengan *score* 8/soal.

7) *Implementasion* (implementasi)

Implementasi adalah tahap keempat dalam penelitian dan pengembangan model *ADDIE*. Tahap implementasi berfokus pada pelaksanaan uji coba produk media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah produk dinyatakan layak dari validator langsung diimplementasikan pada peserta didik. Pelaksanaan implementasi peneliti ini dilakukan pada peserta didik kelas V A Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan



Alam dan Sosial materi Magnet, Listrik dan Teknologi Untuk Kehidupan.

Disini peneliti melaksanakan tahap implementasi dengan didampingi guru kelas. Sebelum kegiatan dimulai, peserta didik terlebih dahulu diperkenalkan dengan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu *Hampers* Pembelajaran. Peserta didik diarahkan untuk memperhatikan isi dari media itu sendiri serta memahami manfaat dan proses penggunaan media yang akan dipraktikkan bersama. Peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 7 peserta didik. Media *Hampers* Pembelajaran disiapkan berjumlah 3pcs untuk dibagikan dimasing-masing kelompok, yang didalamnya sudah berisi kotak gambar media dan buku materi pembelajaran Magnet, Listrik, dan Teknologi Untuk Kehidupan. Untuk menjalankan Media *Hampers* Pembelajaran “*Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan*”, diperlukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Bukalah Media *Hampers* Pembelajaran yang telah dibagikan kepada masing-masing kelompok.
2. Di dalam Media *Hampers* Pembelajaran terdapat kotak kecil yang berisi gambar materi dan buku panduan, dan materi pembelajaran.
3. Baca dan pelajarilah buku materi.
4. Masing-masing kelompok mempresentasikan sub tema materi yang telah dibagi oleh guru.

5. Setiap kelompok mempresentasikan hasil materi yang telah dipelajari.

Setelah peserta didik selesai menggunakan Media *Hampers* Pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi Magnet, Listrik dan Teknologi Untuk Kehidupan, Peserta didik dihimbau untuk maju kedepan memaparkan hasil dari pemahaman materi, setelah pemaparan dan pembahasan mengenai materi selesai peserta didik dihimbau mengerjakan soal yang ada di dalam buku materi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik setelah menggunakan Media *Hampers* Pembelajaran.

Selama proses pembelajaran tersebut peserta didik belajar dengan baik, fokus, dan antusias. Hal ini terlihat dari keterlibatan mereka yang tinggi selama sesi pembelajaran, di mana mereka aktif mendengarkan penjelasan materi, berpartisipasi dalam aktivitas seperti menyimak bersama, serta antusias dalam mengikuti tahapan yang ada pada media yang disajikan. Fokus dan konsentrasi siswa juga terlihat dalam respon mereka yang serius dan sungguh-sungguh saat mengerjakan soal.

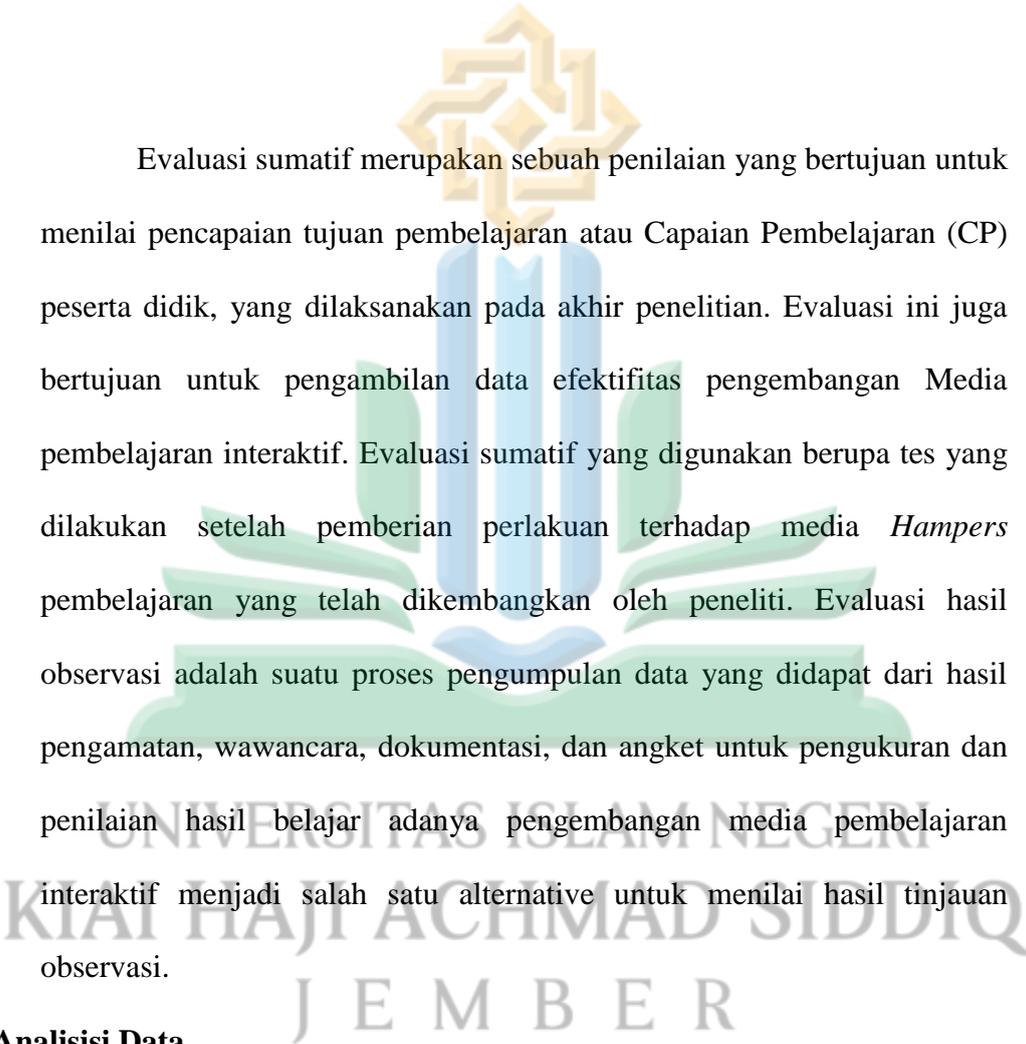
Peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa peserta didik kelasl VI MIN 5 Jember, dengan sedikit obrolan peneliti, inilah sedikit perbincangannya “Bagaimana menurut kamu dengan adanya media ko *Hampers* Pembelajaran ini?” tanya peneliti kepada peserta didik “Saya senang pak, karena media *Hampers* Pembelajaran ini

sangat menarik serta asik untuk dibaca.” Sahutnya dengan senyuman. “Apakah media ini bisa mempermudah kamu untuk memahami materi yang di sampaikan?” tanyal peneliti lagi “Iya pak, dengan adanya media ini membuat saya lebih mudah memahami materi apalagi medianya sangat banyak gambar penjelasannya” jawabnya.

Dapat disimpulkan bahwasannya dari hasil perbincangan peneliti dengan peserta didik yang menyatakan bahwa mereka merasa senang dan terhibur dengan adanya media *Hampers* Pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, sehingga peserta didik sangat menikmati dalam proses pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti.

3. *Evaluation* (evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap terakhir dalam penelitian. kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu evaluasi formatif, evaluasi sumatif dan evaluasi hasil observasi. Evaluasi formatif dilaksanakan pada tiga tahapan awal, pada tahap analisis peneliti melakukan evaluasi kembali terkait materi-materi yang perlu dimuat dalam media didasarkan pada analisis kebutuhan dan saran dari guru kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember. Evaluasi kedua pada tahap desain produk media, dimana dalam pembuatan media perlu mengevaluasi materi magnet yang sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Evaluasi pada tahap pengembangan didasarkan pada hasil saran dan komentar dari para validator ahli, kemudian peneliti merevisi media pengembangan sesuai dengan saran dan komentar.



Evaluasi sumatif merupakan sebuah penilaian yang bertujuan untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran atau Capaian Pembelajaran (CP) peserta didik, yang dilaksanakan pada akhir penelitian. Evaluasi ini juga bertujuan untuk pengambilan data efektifitas pengembangan Media pembelajaran interaktif. Evaluasi sumatif yang digunakan berupa tes yang dilakukan setelah pemberian perlakuan terhadap media *Hampers* pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Evaluasi hasil observasi adalah suatu proses pengumpulan data yang didapat dari hasil pengamatan, wawancara, dokumentasi, dan angket untuk pengukuran dan penilaian hasil belajar adanya pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternative untuk menilai hasil tinjauan observasi.

C. Analisis Data

Data bertujuan menjelaskan hasil data uji coba. Hasil akhir dari proses pengembangan produk dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif yang dirancang menggunakan aplikasi editing. Media ini ditujukan untuk digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi magnet untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

Media pembelajaran yang dikembangkan mengusung pendekatan interaktif, sehingga memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui berbagai fitur seperti animasi, kuis, simulasi, dan navigasi mandiri.

1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dilakukan untuk menilai sejauh mana rancangan media pembelajaran *Hampers* layak digunakan dalam proses pembelajaran IPAS di kelas V MIN 5 Jember. Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan yang didasarkan pada data hasil validasi para ahli. Ahli yang digunakan dalam analisis data ini adalah ahli media, ahli materi, dan Wali kelas. Dimana validator ahli media adalah bapak Erfan Efendi, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember. Untuk validator materi Bapak Dinar Maftukh Fajar, S.Pd., M.Pd.Fis. selaku dosen mata kuliah Fisika di Program Studi IPA di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember, Untuk yang terakhir yaitu ibu Luluk Eka Burhastutik, S.Pd selaku wali kelas kelas V A di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember.

Tabel 4.11 Hasil Presentase Validasi Ahli

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Validator Media	95,56%	Sangat layak
2	Validator Materi	95%	Sangat layak
3	Validator Walikelas	92,73%	Sangat layak
Nilai rata-rata presentase:		94,43%	Sangat Layak

Rumus:
$$v = \frac{x}{y}$$

X = Total nilai angket skor semua validator

$$(95,56\% + 95\% + 92,73\% = 283,29\%)$$

Y = Jumlah Validator (3)

$$v = \frac{283,29\%}{3} = 94,43\%$$

Tabel 4.12 Rentang Presentase Hasil Validasi

Rentang Persentase (%)	Kriteria Kualitatif
86-100	Sangat Layak
71-85	Layak
Rentang Persentase (%)	Kriteria Kualitatif
41 – 55	Kurang Layak
< 41	Tidak Layak

Berdasarkan analisis data diatas, ada tiga validator memperoleh nilai hasil angket dari seluruh validator sebesar 94,43%. Hasil dari validator tersebut menunjukkan bahwa media *Hampers* Pembelajaran telah memenuhi kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran *Hampers* memberikan dampak terhadap hasil belajar peserta didik serta mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Keefektifan dianalisis berdasarkan hasil uji coba, observasi kegiatan pembelajaran, dan perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media.

Penelitian ini menggunakan pengukuran *N-Gain score*. Berikut data yang disajikan dari hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan pengukuran *N-Gain score* yang ditunjukkan menggunakan *table*.

Tabel 4.11 Hasil Belajar Peserta didik

No.	Nama	Jenis Kelamin	Pretest	Posttest	N-Gain score	Score Percent
1.	Abdillah Hamdan Syarif	L	60	98	0,950	95,00%
2.	Ahmad Thuba Husnu Maab	L	50	88	0,76	76,00%
3.	Afthon Ilman Hakim	L	60	96	0,900	90,00%
4.	Alifio Ismanul Hakim	L	30	88	0,829	82,86%

5.	Arsakha Virendra Shafwan	P	40	94	0,900	90,00%
6.	Afra Nayla Arkana	P	50	90	0,800	80,00%
7.	Afnun Sabrinatul Anwar	P	60	92	0,800	80,00%
8.	Arsyila Fariza Farzana Wibowo	P	60	96	0,900	90,00%
9.	Aulia Earlita Choirofi	P	50	90	0,800	80,00%
10.	Baharudin Yusuf Habibi	L	40	88	0,800	80,00%
11.	Edi Prasetyo	L	40	94	0,900	90,00%
12.	Kanza Askadina Angelita	L	70	100	1,000	100,00%
13.	Nabilah Alesa Nur Effendy	P	40	92	0,867	86,67%
14.	Najla Tsaniya Azzahra	P	40	88	0,800	80,00%
15.	Najwa Alisha Marwah Hanifah	P	50	96	0,92	92,00%
16.	Muhammad Rafa Azka Putra	L	60	98	0,95	95,00%
17.	Muhammad Raka Zhio Pratama	L	40	92	0,867	86,70%
18.	Nafisa Khairunnisa Hidayatullah	P	60	100	1,00	100,00%
19.	Muhammad Zamzami Haritsul Islam	L	60	94	0,85	85,00%
20.	Uwaiz Richiansah Putra	L	40	84	0,733	63,30%
Rata-Rata:					0,8963	85,58%

Analisis mengenai skor *Pretest* dan *Posttest* setelah diberikan atau diajarkan menggunakan media *Hampers* Pembelajaran menunjukkan hasil yang signifikan. Berdasarkan *table* tersebut, presentase nilai *N-Gain Score* menunjukkan rata-rata presentase 85,58%, yang artinya pengembangan media efektif digunakan dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran IPAS.

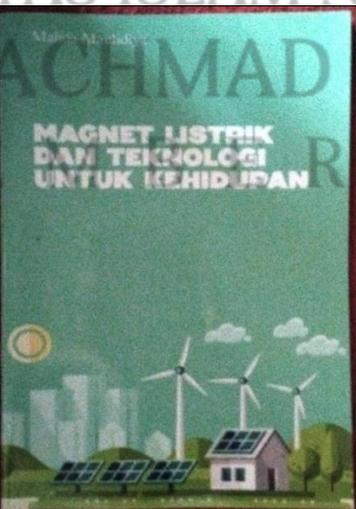
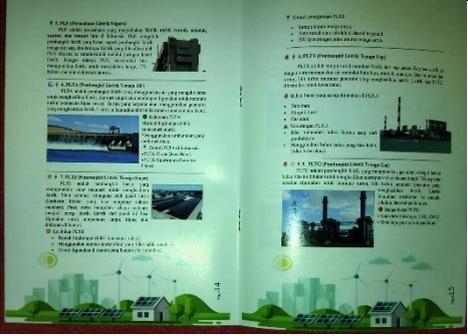
D. Revisi Produk

Proses revisi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar kualitas dan kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Saran dan rekomendasi dari para dosen validator ahli, peneliti akan segera melakukan revisi sesuai dengan sarana.

Tabel 4.12 Aspek – Aspek Validator

No	Aspek yang direvisi	Masukan validator	Sumber masukan
1	Desain <i>hampers</i> pembelajaran	Lengkapi dengan barcode serta gambar	Validator media
2	Bahasa materi	Bahasa yang njlimet membuat susah dipahami	Validator materi
3	Tata letak gambar	Letak gambar dan barcode yang kurang rapi membuat kurang menarik	Validator media
4	typo	Kesalahn ketik dari sebuah media dan materi	Validator materi

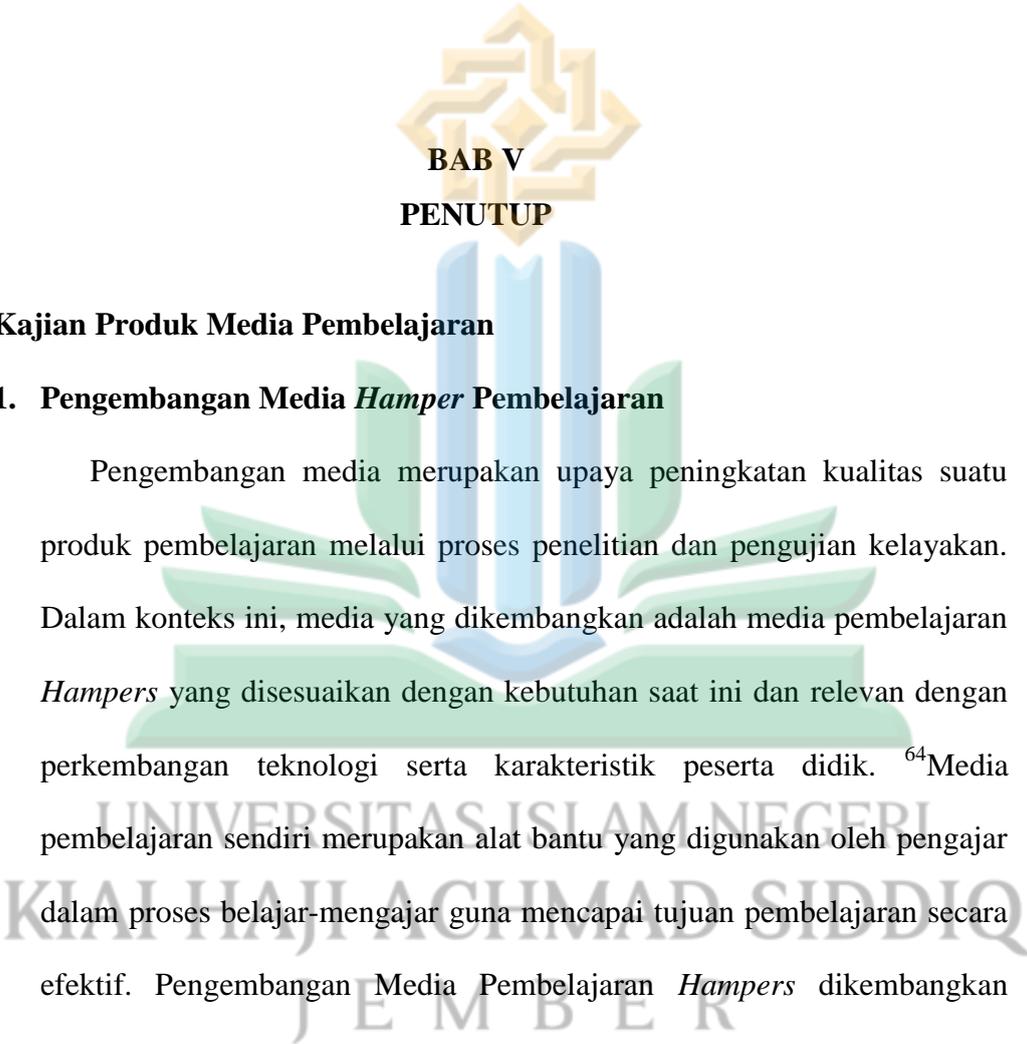
Tabel 4.13 Hasil Revisi

NO.	Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi	Point Revisi
1			Pemilihan warna dalam pembuatan buku bisa mempengaruhi ketertarikan pembaca.
2			Isi dalam buku materi sedikit susah dipahami, lebih disederhanakan agar lebih nyamazn untuk pembaca.



Berdasarkan hasil validasi dari validator media dan materi, terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki dalam pengembangan media *Hampers* pembelajaran. Pertama, desain *Hampers* pembelajaran perlu dilengkapi dengan barcode dan gambar yang sesuai. Validator media menyarankan agar penataan gambar dan barcode dibuat lebih rapi agar tampilan media menjadi lebih menarik. Kedua, bahasa dalam buku materi dinilai masih terlalu njlimet atau rumit, sehingga menyulitkan peserta didik untuk memahaminya. Validator materi merekomendasikan penyederhanaan bahasa agar lebih komunikatif dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar. Ketiga, ditemukan adanya kesalahan ketik (*typo*) pada isi materi yang perlu segera diperbaiki agar tidak menimbulkan kesalahan persepsi. Keempat, dari segi estetika, validator menyoroti pentingnya pemilihan warna dalam pembuatan buku materi, karena warna yang menarik dapat memengaruhi minat baca siswa.

Selanjutnya, berdasarkan hasil revisi, dilakukan penyempurnaan terhadap media pembelajaran. Pada bagian desain, pemilihan warna dalam buku materi telah disesuaikan agar lebih menarik perhatian pembaca. Sedangkan dari sisi isi, bahasa dalam buku materi telah disederhanakan agar lebih nyaman dibaca dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan adanya revisi ini, diharapkan media pembelajaran *Hampers* dapat lebih efektif dalam mendukung proses pembelajaran IPAS di kelas V MIN 5 Jember.



BAB V
PENUTUP

A. Kajian Produk Media Pembelajaran

1. Pengembangan Media *Hamper* Pembelajaran

Pengembangan media merupakan upaya peningkatan kualitas suatu produk pembelajaran melalui proses penelitian dan pengujian kelayakan. Dalam konteks ini, media yang dikembangkan adalah media pembelajaran *Hampers* yang disesuaikan dengan kebutuhan saat ini dan relevan dengan perkembangan teknologi serta karakteristik peserta didik.⁶⁴ Media pembelajaran sendiri merupakan alat bantu yang digunakan oleh pengajar dalam proses belajar-mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Pengembangan Media Pembelajaran *Hampers* dikembangkan menggunakan model Research and Development (R&D) dengan pendekatan ADDIE yang terdiri dari tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Proses pengembangan dilakukan melalui tahapan yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi akhir.⁶⁵

Media ini dibuat menggunakan aplikasi Canva Premium yang memungkinkan penyusunan tampilan visual yang menarik. Materi yang digunakan bersumber dari buku kelas V bab 3. Tahapan pengembangan dimulai dari pengumpulan materi, penyusunan desain, pemilihan ilustrasi,

⁶⁴ Zainal Arifin, *Model Penelitian dan Pengembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 127.

⁶⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 297.

hingga penggabungan semua komponen menjadi satu media utuh yang interaktif dan edukatif. Media ini dirancang untuk mendorong pemahaman peserta didik melalui elemen visual dan hands-on learning, sehingga mampu menjawab kebutuhan pembelajaran masa kini.⁶⁶

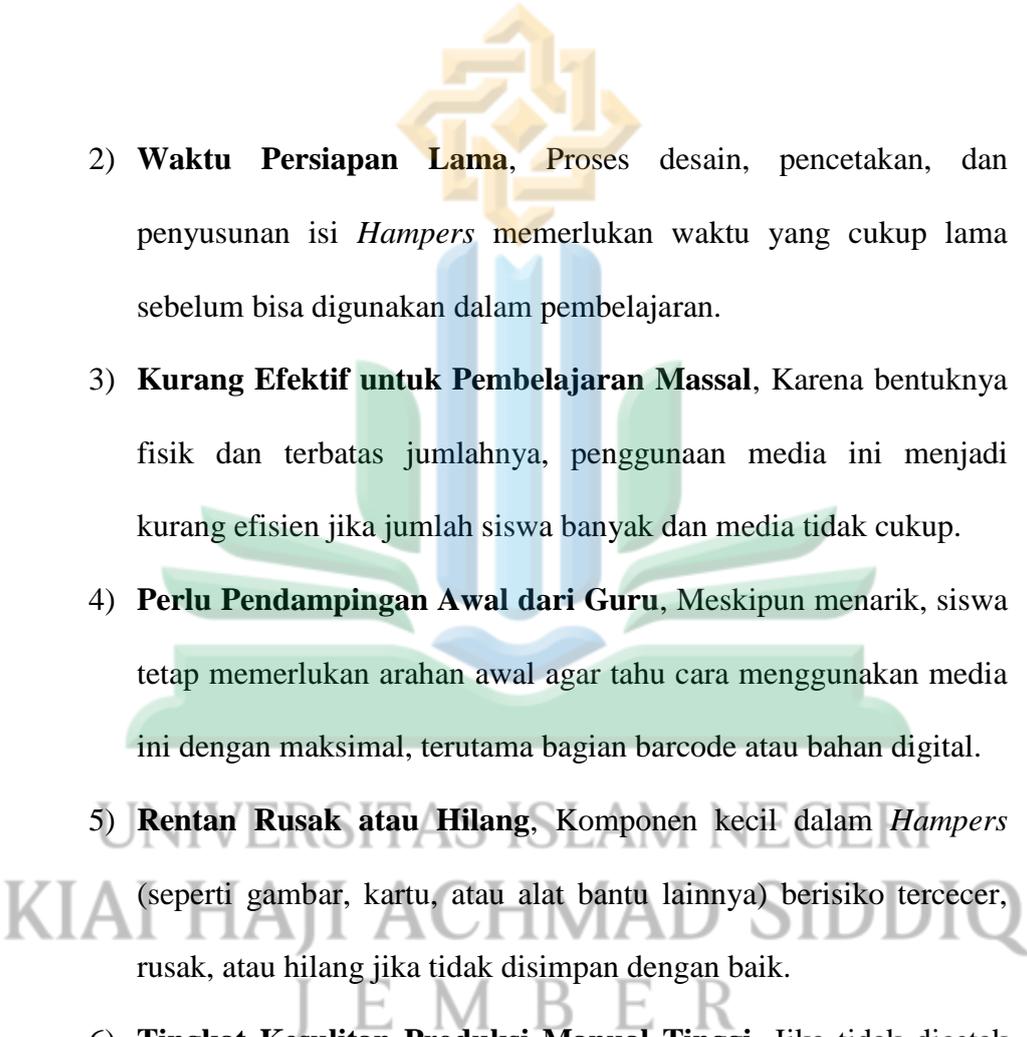
a) Kelebihan dari media *Hampers* Pembelajaran

- 1) Menarik dan Inovatif, Bentuk media *Hampers* yang menyerupai bingkisan atau hadiah membuat siswa lebih tertarik dan antusias mengikuti pembelajaran.
- 2) Multisensori (Melibatkan Banyak Indra), Media ini menggabungkan teks, gambar, objek konkret, dan barcode interaktif yang bisa dipindai menggunakan perangkat digital, sehingga melibatkan indra visual, taktil, dan kadang audio (jika dihubungkan ke media suara/video).
- 3) Mempermudah Pemahaman Konsep Abstrak, Materi seperti magnet, listrik, dan teknologi bisa dijelaskan secara lebih konkret dengan alat bantu visual dan fisik, membantu siswa memahami dengan lebih baik.

b) Kekurangan dari media *Hampers* Pembelajaran

- 1) **Biaya Produksi Relatif Tinggi**, Karena terdiri dari beberapa komponen (kotak, buku materi, panduan, gambar, media interaktif/barcode), maka biaya pembuatan satu paket media bisa lebih mahal dibanding media konvensional.

⁶⁶ Munir, *Media: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 46.

- 
- 2) **Waktu Persiapan Lama**, Proses desain, pencetakan, dan penyusunan isi *Hampers* memerlukan waktu yang cukup lama sebelum bisa digunakan dalam pembelajaran.
 - 3) **Kurang Efektif untuk Pembelajaran Massal**, Karena bentuknya fisik dan terbatas jumlahnya, penggunaan media ini menjadi kurang efisien jika jumlah siswa banyak dan media tidak cukup.
 - 4) **Perlu Pendampingan Awal dari Guru**, Meskipun menarik, siswa tetap memerlukan arahan awal agar tahu cara menggunakan media ini dengan maksimal, terutama bagian barcode atau bahan digital.
 - 5) **Rentan Rusak atau Hilang**, Komponen kecil dalam *Hampers* (seperti gambar, kartu, atau alat bantu lainnya) berisiko tercecer, rusak, atau hilang jika tidak disimpan dengan baik.
 - 6) **Tingkat Kesulitan Produksi Manual Tinggi**, Jika tidak dicetak secara profesional dan dikerjakan secara manual, hasilnya bisa kurang rapi, terutama dalam hal tata letak, kualitas cetakan, dan ketahanan bahan.
 - 7) **Keterbatasan Akses Teknologi**, Jika *Hampers* menggunakan barcode atau QR code yang harus dipindai melalui perangkat digital, maka akan menyulitkan jika sekolah atau siswa tidak memiliki akses gawai atau internet.

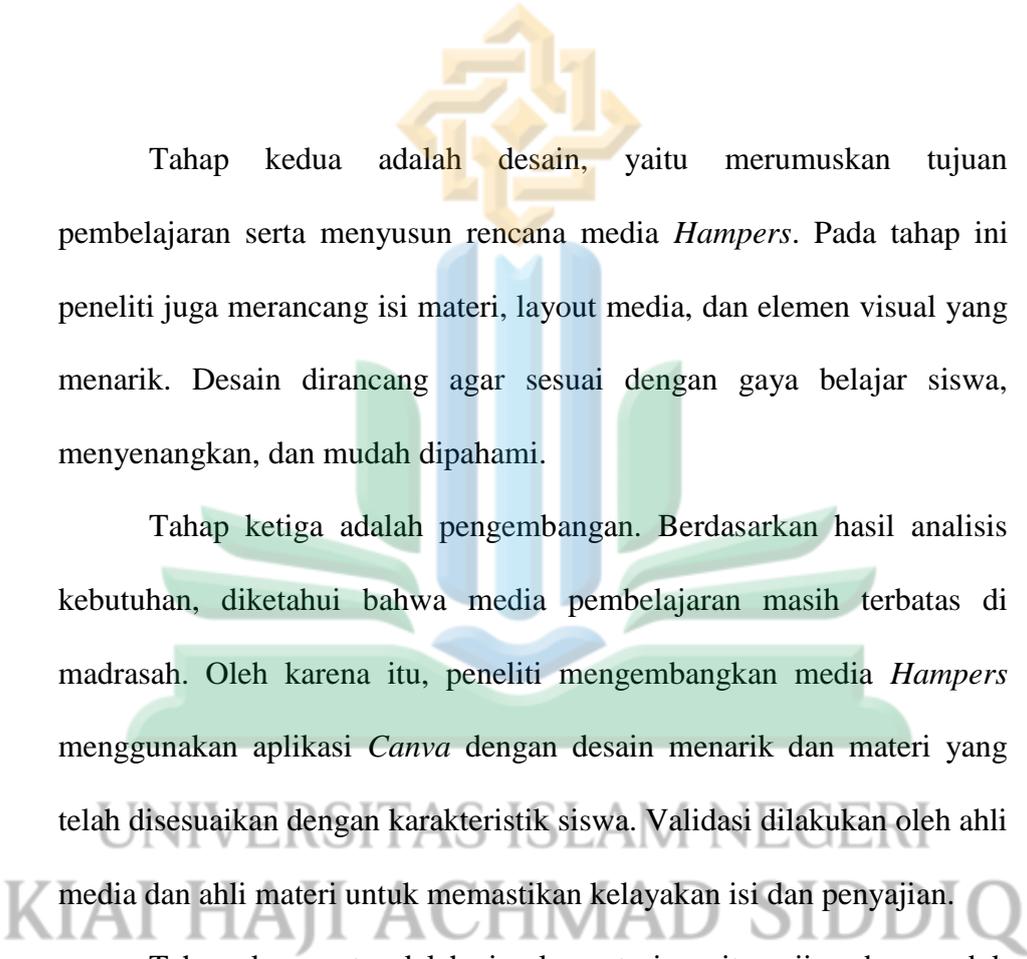
Proses pengembangan media *Hampers* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima tahapan

diantaranya *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi)⁶⁷

Produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media *Hampers*, yang dirancang untuk mendukung pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi *Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan* di kelas V MIN 5 Jember. Media ini dikemas secara menarik dalam bentuk *hampers*, yang berisi beberapa komponen seperti buku materi, gambar pendukung, lembar evaluasi, dan barcode interaktif. Bahan utama menggunakan kertas art paper ukuran A4 sebanyak 20 halaman, terdiri dari: cover, kata pengantar, daftar isi, 10 gambar tematik, lembar evaluasi, serta sumber belajar.

Tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE adalah analisis. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap guru kelas V untuk menggali informasi terkait kondisi pembelajaran IPAS di kelas, karakteristik peserta didik, dan hambatan yang dihadapi. Berdasarkan hasil tersebut, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih bersifat konvensional dan minim penggunaan media konkret, sehingga siswa kurang aktif dan kesulitan memahami konsep abstrak seperti gaya magnet dan arus listrik.

⁶⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 297.



Tahap kedua adalah desain, yaitu merumuskan tujuan pembelajaran serta menyusun rencana media *Hampers*. Pada tahap ini peneliti juga merancang isi materi, layout media, dan elemen visual yang menarik. Desain dirancang agar sesuai dengan gaya belajar siswa, menyenangkan, dan mudah dipahami.

Tahap ketiga adalah pengembangan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, diketahui bahwa media pembelajaran masih terbatas di madrasah. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media *Hampers* menggunakan aplikasi *Canva* dengan desain menarik dan materi yang telah disesuaikan dengan karakteristik siswa. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan kelayakan isi dan penyajian.

Tahap keempat adalah implementasi, yaitu uji coba produk dilakukan kepada siswa kelas V setelah mendapatkan izin dari dosen pembimbing dan validator. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media *Hampers* dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS.

Tahap terakhir adalah evaluasi, yaitu menilai hasil uji coba media *Hampers* baik dari segi respon siswa maupun guru. Berdasarkan hasil tersebut, diketahui bahwa media ini mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan hasil belajar. Siswa lebih aktif dan tertarik dengan proses pembelajaran, sementara guru merasa terbantu dengan adanya media yang inovatif dan mudah digunakan.

Sebelum uji coba dilakukan, media *Hampers* telah divalidasi oleh dua ahli, yaitu validator media dan validator materi, serta diperoleh respon dari guru dan siswa. Apabila terdapat saran revisi, maka peneliti melakukan penyempurnaan sebelum digunakan secara luas. Hasil validasi menyatakan bahwa media layak digunakan dan memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas V, diketahui bahwa guru mengakui pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Namun, keterbatasan waktu dan sumber daya membuat guru jarang mengembangkan media sendiri, dan lebih mengandalkan metode ceramah dengan sumber utama berupa buku paket dan LKS.

Observasi peneliti juga menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang mampu mengaktifkan dan memotivasi siswa. Oleh karena itu, pengembangan media *Hampers* ini menjadi alternatif solusi yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

2. Kelayakan Media *Hampers* Pembelajaran

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran *Hampers* yang memuat materi "*Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan*" untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V. Berdasarkan hasil uji kelayakan yang telah dilakukan, media ini

dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini tidak hanya menarik dan mudah digunakan, tetapi juga dilengkapi dengan buku pendamping yang berisi materi pembelajaran, barcode *video*, buku panduan, dan soal evaluasi. Adapun kajian pengembangan media ini sesuai dengan rumusan masalah yang diteliti, yaitu mencakup pengembangan, kelayakan, dan keefektifan media pembelajaran *Hampers*.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran *Hampers* yang digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi *Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan* di kelas V. Media *Hampers* dikembangkan dalam bentuk kotak berisi materi pembelajaran yang dikemas menarik, dilengkapi dengan gambar, QR code interaktif, lembar evaluasi, serta komponen visual lainnya.

Sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran, media pembelajaran ini terlebih dahulu divalidasi oleh para ahli guna menilai kelayakan produk. Terdapat empat aspek validasi yang dilakukan, yaitu: validasi media, validasi materi, dan Wali Kelas. Proses validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan yang dibutuhkan untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.⁶⁸

⁶⁸ Zainal Arifin, *Model Penelitian dan Pengembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 127.

Menurut Mais, terdapat tiga aspek utama kelayakan media pembelajaran, yaitu:

1. Aspek praktis: media harus mudah digunakan, diakses, dan dikelola oleh guru maupun siswa.
2. Aspek teknis: media harus memiliki kualitas visual dan isi yang baik, sistematis, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.
3. Aspek biaya: media harus efisien dan tidak memerlukan biaya besar untuk digunakan secara efektif.⁶⁹

Pada penelitian ini, media pembelajaran *Hampers* memperoleh hasil validasi sebagai berikut:

- 1) Validasi media: rata-rata persentase 95%, kategori *sangat layak*. Revisi meliputi penambahan label klasifikasi pada rak dalam media agar lebih informatif.
- 2) Validasi materi: dengan rata-rata 95%, kategori *sangat layak*. Revisi yang diberikan berupa saran menambahkan QR code video dan animasi tentang bagian tumbuhan serta penyusunan buku materi yang lebih rinci.
- 3) Validasi Wali Kelas: dengan rata-rata 92%, kategori *sangat layak*, dan tidak ada revisi yang diperlukan.

Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi oleh tiga validator, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Hampers* yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran IPAS

⁶⁹ Maisaroh, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Deepublish, 2021), hlm. 56.

kelas V. Media ini mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi abstrak seperti magnet dan listrik, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara konkret dan interaktif.

Pada tahap implementasi, media diuji coba di kelas V A MIN 5 Jember. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru IPAS, yang menunjukkan bahwa media memenuhi standar kelayakan. Penilaian terhadap isi, tampilan, dan keterpaduan media menunjukkan hasil sangat baik, sehingga media dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil validasi dari para ahli memperoleh nilai sebesar 94,43%. Hasil dari validator tersebut menunjukkan bahwa media *Hampers* Pembelajaran telah memenuhi kategori **sangat layak** untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Keefektifan Media *Hampers* Pembelajaran

Efektivitas media dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan skor pretest dan posttest⁷⁰. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan setelah peserta didik menggunakan media *Hampers*. Selain itu, peserta didik juga menunjukkan peningkatan minat dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Media ini juga mendukung pengembangan sikap egaliter dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Dibandingkan metode konvensional, penggunaan media *Hampers* terbukti lebih efektif dalam membantu pemahaman konsep IPAS,

⁷⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 305.

khususnya materi magnet dan listrik. Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan alternatif dalam mengatasi rendahnya minat belajar siswa di jenjang MI/SD.

c. Keefektifan Media *Hampers* Pembelajaran

Keefektifan pengembangan media pembelajaran *Hampers* dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi *Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan* diperoleh melalui hasil pre-test dan post-test yang diberikan kepada peserta didik kelas V di MIN 5 Jember. Metode ini digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengujian, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah peserta didik menggunakan media *Hampers*, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.⁷¹

Sebelumnya, media *Hampers* juga telah melalui proses validasi oleh para ahli dan dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan ketertarikan dan antusiasme tinggi terhadap media ini. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami karena materi disajikan melalui gambar, alat bantu visual, dan QR Code interaktif yang terdapat dalam *Hampers*.

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini, tingkat keefektifan penggunaan media pembelajaran *Hampers* mencapai 85,58%,

⁷¹ Bloom, B. S., *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*, Handbook I: Cognitive Domain (New York: David McKay Company, 1956), hlm. 7–32.

yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Hal ini membuktikan bahwa media *Hampers* mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan aktif peserta didik, serta pemahaman terhadap materi *Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan*. Dengan demikian, media ini dinyatakan berhasil sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang mendukung pencapaian tujuan pendidikan IPAS secara optimal.

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

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media ini secara optimal dalam kegiatan pembelajaran IPAS, khususnya materi yang bersifat abstrak.
- b. Peserta didik diharapkan mengikuti proses pembelajaran dengan aktif, tertib, dan antusias ketika menggunakan media ini agar tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal.
- c. Sekolah dapat menjadikan media ini sebagai salah satu media alternatif dalam pembelajaran tematik terpadu.

2. Saran Diseminasi Produk

Produk media pembelajaran *Hampers* yang dirancang berbentuk kotak hadiah berisi beberapa komponen miniatur materi pelajaran ini memiliki potensi untuk dikembangkan lebih luas. Untuk itu, diseminasi produk dapat dilakukan melalui media sosial berikut:

- a. Instagram: <https://www.instagram.com/reel/DLFiLtqzMTi>
- b. Facebook: <https://www.facebook.com/share/v/19iJo4jhU2/>

- c. TikTok: <https://vt.tiktok.com/ZSkG5Kgc7/>
- d. YouTube: <https://youtu.be/XQynmgLNmPU>

Diseminasi perlu mempertimbangkan karakteristik peserta didik di berbagai satuan pendidikan agar implementasinya sesuai dan efektif.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media pembelajaran *Hampers* ini baru diterapkan pada satu tema di kelas V. Diperlukan pengembangan untuk tema-tema lainnya, serta penerapan di kelas berbeda (kelas I–VI).
- b. Pengembangan juga dapat dilakukan dalam bentuk digital interaktif yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan gaya belajar siswa.
- c. Peneliti atau pengembang selanjutnya disarankan untuk menambahkan konten berbasis multimedia dan literasi digital, serta memperluas cakupan materi, seperti warisan budaya atau tema lingkungan.
- d. Selain itu, penting untuk mengadakan pelatihan penggunaan media ini bagi guru agar proses implementasi berjalan efektif.

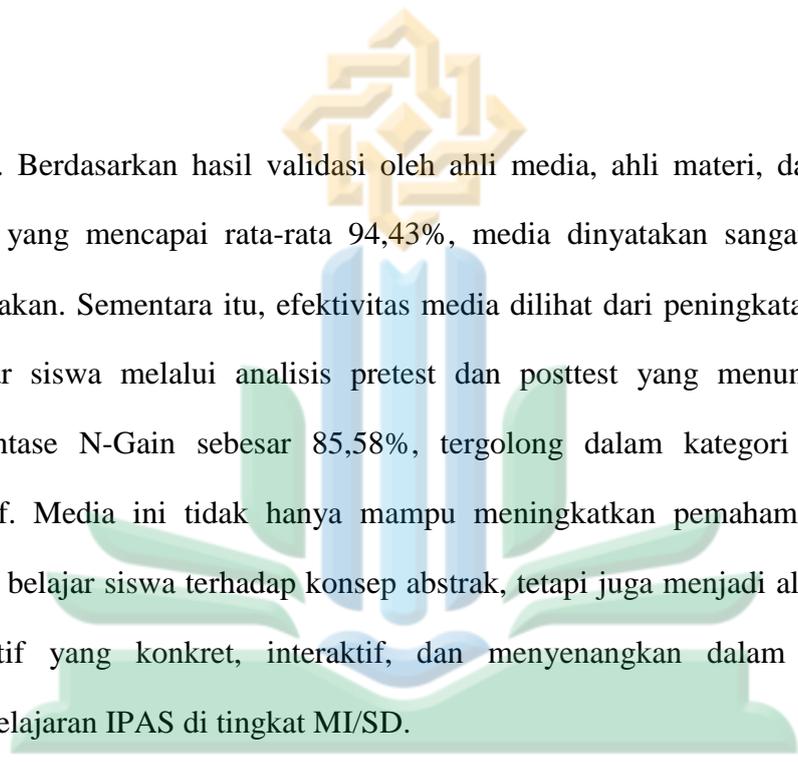
C. Kesimpulan

1. Pengembangan Media pembelajaran *Hampers* dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pengembangan media pembelajaran *hampers* berbasis ADDIE pada mata pelajaran IPAS kelas V MIN 5 Jember berhasil dilaksanakan dengan hasil yang sangat baik dari segi kelayakan dan keefektifan. Tahap pertama,



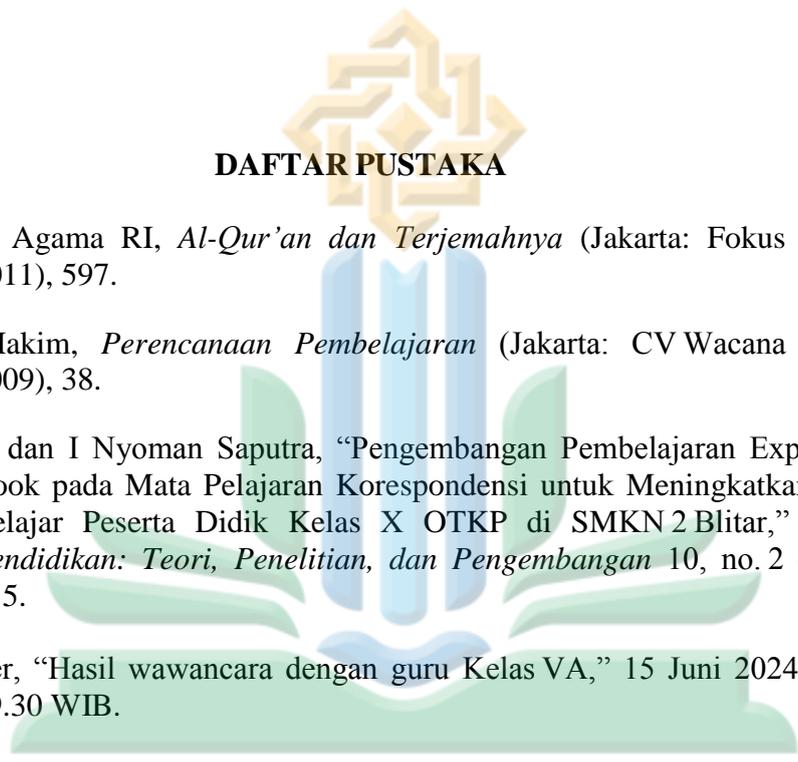
Analysis, dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan kendala yang dihadapi, terutama pada materi abstrak seperti magnet dan listrik. Tahap kedua, Design, mencakup perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan materi, dan perancangan tampilan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Tahap ketiga, Development, berfokus pada proses produksi media menggunakan Canva Premium dan menyusun komponen seperti buku materi, gambar tematik, barcode interaktif, dan lembar evaluasi. Tahap keempat, Implementation, melibatkan uji coba media di kelas V A MIN 5 Jember untuk melihat respon siswa dan guru terhadap penggunaan media dalam pembelajaran. Tahap terakhir, Evaluation, dilakukan melalui validasi ahli media, ahli materi, dan wali kelas, serta analisis hasil belajar siswa menggunakan skor pretest dan posttest.

2. Penelitian ini berhasil menghasilkan media pembelajaran *Hampers* untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V, dengan materi “Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan.” Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu: tahap Analysis untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kendala pembelajaran di lapangan; tahap Design untuk merancang struktur, materi, dan tampilan media; tahap Development untuk memproduksi media dalam bentuk kotak *hampers* berisi buku materi, panduan, barcode video, gambar pendukung, dan evaluasi; tahap Implementation dengan uji coba kepada siswa kelas V MIN 5 Jember; dan tahap Evaluation untuk menilai hasil penggunaan media berdasarkan validasi ahli dan analisis data belajar



siswa. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan wali kelas yang mencapai rata-rata 94,43%, media dinyatakan sangat layak digunakan. Sementara itu, efektivitas media dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa melalui analisis pretest dan posttest yang menunjukkan persentase N-Gain sebesar 85,58%, tergolong dalam kategori sangat efektif. Media ini tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap konsep abstrak, tetapi juga menjadi alternatif inovatif yang konkret, interaktif, dan menyenangkan dalam proses pembelajaran IPAS di tingkat MI/SD.

3. Keefektifan pengembangan media pembelajaran *Hampers* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan terbukti melalui hasil pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa kelas V MIN 5 Jember. Media ini telah divalidasi oleh para ahli dan dinyatakan sangat layak digunakan, serta mendapat respon positif dari siswa yang menunjukkan antusiasme dan minat tinggi. Penyajian materi melalui gambar, alat bantu visual, dan QR Code interaktif membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Berdasarkan hasil analisis data, tingkat keefektifan media mencapai 85,58% dan tergolong dalam kategori sangat efektif. Dengan demikian, media *Hampers* berhasil menjadi inovasi pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pendidikan IPAS secara optimal.



DAFTAR PUSTAKA

- Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta: Fokus Media, 2011), 597.
- Lukmanul Hakim, *Perencanaan Pembelajaran* (Jakarta: CV Wacana Prima, 2009), 38.
- Citra Islamy dan I Nyoman Saputra, "Pengembangan Pembelajaran Explosions Book pada Mata Pelajaran Korespondensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X OTKP di SMKN 2 Blitar," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 10, no. 2 (2023): 115.
- MIN 5 Jember, "Hasil wawancara dengan guru Kelas VA," 15 Juni 2024, pukul 09.30 WIB.
- Laily Khusnul Khotimah, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hampers* (Surabaya: CV Edu Media, 2021), 45.
- Robiatul Adawiyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V di SD Swasta Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2023/2024," skripsi, UIN KHAS Jember, 2024, 45.
- Ngafifi Muhammad, "Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 18, no. 3 (2012): 289.
- B.Yurivito, "Jangan Sampai Salah, Ternyata Istilah Parsel dan Hamper Berbeda," *Kompas Klasika*, 2019, diakses 3 Juli 2025, dari <https://klasika.kompas.id/baca/perbedaan-parcel-dan-hampers>.
- Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Bandung: Diponegoro, 2005), 113; QS. Al-Alaq: 4.
- Muhammad Kainul Hadad dkk., "Pengembangan Media Hampers ASEAN pada Mata Pelajaran IPS Kelas 6 SD Supriyadi Semarang," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023): 45.
- Hadad dkk., "Pengembangan Media Hampers ASEAN...", 47.
- Agustin Krismawati, Lia Hikmatul Maula, dan Muhammad Suwignyo Prayogo, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Papan Pintar pada Materi Peran dan Fungsi dalam Kehidupan Sehari-hari di Kelas IV SD," *Jurnal Tadris IPA Indonesia* 3, no. 2 (2023): 58.

- Krismawati, Maula, dan Prayogo, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA...", 58.
- Emilia Maulidatul Hasanah, Nauva Awiddatul Kholidah, dan Muhammad Suwignyo Prayogo, "Pengembangan Media Diorama Ekosistem pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V MI Darul Falah Ajung Jember," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 9, no. 1 (2024): 22.
- Hasanah, Kholidah, dan Prayogo, "Pengembangan Media Diorama Ekosistem...", 22.
- Prisa Nor Afida, *Identifikasi Pemahaman Konseptual dalam Kegiatan Joyfull Learning pada Mata Pelajaran IPAS Tahun Ajaran 2023/2024 di Kelas 5 SDN 1 Kalisat Bungkal* (laporan penelitian, MR Perpustakaan IAIN Ponorogo, 2024), 17.
- Afida, *Identifikasi Pemahaman Konseptual...*, 19.
- Siti Halifah Magorani, Anthonius Palimbong, dan Bonifasius Saneba, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Gambar pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN Tou Kabupaten Banggai," *Jurnal Kreatif Tadulako* 4, no. 11 (2020): 23.
- Magorani dkk., "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa...", 23.
- Nurul Hidayah dan Rifky Khumairo Ulva, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negrikaton Pesawaran," *Jurnal Terampil* 4, no. 1 (Juni 2017): 36.
- Hujair A. H. Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba, 2013), 3.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2011), 8.
- Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), 6.
- Isran Rasyid Karo-Karo dan Rohani Rohani, "Manfaat Media dalam Pembelajaran," *Axiom: Jurnal Pendidikan dan Matematika* 7, no. 1 (2018): 12.
- Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, 3.

- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 15.
- Pagarra et al., *Media Pembelajaran*, 17–18.
- Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2011), 44–45.
- Soeparno, *Media Pengajaran Bahasa* (Yogyakarta: PT Intan Pariwara, 1987), 10.
- Sudjana dan Rivai, *Media Pendidikan* (Jakarta: Balai Pustaka, 2022), 2.
- Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2013), 69.
- Erwin Widiaworo, *Guru Ideal di Era Digital* (Depok: PT Huta Parhapuran, 2019), 147–148.
- Herman Dwi Surjono, *Media Pembelajaran: Interaktif, Inspiratif dan Inovatif* (Yogyakarta: UNY Press, 2013), 42.
- Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran PAIS* (Jakarta: Kencana, 2017), 172.
- A. Rusman, C. Sa'dijah, dan D. Sari, "Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi," *Jurnal Penelitian PGSD* 7, no. 1 (2019): 1–12, diakses dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/download/59788/46291/133055>, 4.
- Richard E. Mayer, *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (Cambridge: Cambridge University Press, 2020), diakses dari <https://journal.aripi.or.id/index.php/Sadewa/article/download/1565/1966/7944>.
- A. Sutrisno, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Discovery Learning," *Jurnal Cendekia* 5, no. 2 (2021): 123–130, diakses dari <https://www.jcup.org/index.php/cendekia/article/download/1561/712/>.
- Munir, *Media: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), 46.
- Indah Nur Hafifah, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif* (skripsi, UIN KHAS Jember, 2021), 35, diakses dari https://digilib.uinkhas.ac.id/26376/1/Indah%20Nur%20Hafifah_T20194062.pdf.

- M. S. L. Nugraha et al., “Pengembangan Media Peredaran Darah Manusia Pembelajaran Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat pada Siswa Kelas V SD,” prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2 (Nov 2020): 33–44, 35.
- Yurivito, “Jangan Sampai Salah...,” Kompas Klasika, 2019, diakses dari <https://klasika.kompas.id/baca/perbedaan-parsel-dan-hamper/>.
- Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 77.
- Citra Islamy, “Pengembangan Media Pembelajaran Explosions Box...,” *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran* 10 (2021): 47.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, ed. ke-5 (Jakarta: Badan Bahasa, Kemendikbud, 2016), 123.
- C. Zimmerman, “The Development of Scientific Thinking Skills in Elementary and Middle School,” *Developmental Review* 27, no. 2 (2007): 172–223, 180.
- Usman Samatowa, *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar* (Jakarta: Depdiknas, 2016), 74.
- Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam KTSP* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), 136.
- Fitria et al., “Meta-Analisis Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar,” *Jurnal Simki Economic* 4, no. 2 (2021): 192–199.
- J. P. Shaver, *Handbook of Research on Social Studies Teaching and Learning* (New York: Macmillan, 2001), 30.
- Shaver, *Handbook of Research...*, 30.
- Sapriya, *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 17.
- Suhelayanti et al., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)* (Yogyakarta: Yayasan Kita Menulis, 2023), 34.
- Usman Samatowa, *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2016), 12.
- E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), 195.

- Suhelayanti et al., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*, 122.
- Tatang Sunendar, “Merancang Pembelajaran IPAS di SD,” (Bandung: Yayasan BPI), blog *Berita Disdik*, 19 Agustus 2023, pukul 23.37 WIB, diakses dari <http://beritadisdik.com/news/kaji/merancang-pembelajaran-ipasdi-sd>.
- Suhelayanti et al., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*, 122.
- Adolph, “Kegiatan Belajar 4: Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD,” dalam *Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2021), 45.
- Zainal Arifin, *Model Penelitian dan Pengembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 127.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), 305.
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 45.
- Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), 128–132.
- Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar, “Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (Desember 2021), diakses 3 Juli 2025, <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai/article/download/11042/pdf>.
- Muhamad Nizar, “Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (Desember 2021), diakses 3 Juli 2025, <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai/article/download/11042/pdf>.
- Guru dan siswa kelas V MIN 5 Jember, wawancara oleh peneliti, 15 Juni 2024, pukul 09.30 WIB.
- Observasi langsung oleh peneliti terhadap proses pembelajaran di kelas V MIN 5 Jember, 15 Juni 2024.
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 85.

- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 250.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 120–121.
- S. Thiagarajan, D. S. Semmel, dan M. I. Semmel, *Development and Dissemination of Instructional Materials* (Minneapolis: Leadership Training Institute/Special Education, 1974), 12–15.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 258.
- Nabilatul Kamaliyah, “Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III A,” skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Negeri, 2023.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 310.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 184.
- MIN 5 Jember, *Website Resmi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember*, diakses 3 Juli 2025, <https://min05jember.sch.id/>.
- Daftar nama peserta didik kelas V MIN 5 Jember Tahun Ajaran 2024/2025, dokumen internal Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember.
- Zainal Arifin, *Model Penelitian dan Pengembangan*, 127.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 297.
- Munir, *Media: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, 46.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 297.
- Zainal Arifin, *Model Penelitian dan Pengembangan*, 127.
- Maisaroh, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Deepublish, 2021), 56.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 305.
- B. S. Bloom, *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals, Handbook I: Cognitive Domain* (New York: David McKay Company, 1956), 7–32.

Lampiran 1. Surat Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mahda Maulidya
 NIM : 204101040013
 Program Studi : PGMI
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institusi : Universitas Islam Negeri
 Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan daftar pustaka. Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku

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

Jember 29 Mei 2025



Mahda Maulidiya
 Nim. 204101040013


Lampiran 2: Matriks Penelitian

Judul Penelitian	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran Hampers Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Materi Mahnet, Listrik Dan Teknologi Untuk Kehidupan Kelas V A Di Madrasah Ibtidaiyan Negeri 5 Jember.	Kelayakan Media Hampers	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian isi materi 2. Desain media 3. Kelayakan penyajian 	Ahli Materi, Media dan Guru	Observasi dan Angket	Lembar validasi ahli media & materi
	Kepraktisan Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemudahan penggunaan 2. Kemudahan peserta didik dalam memahami materi 	Peserta Didik	Observasi	Angket kepraktisan guru dan siswa
	Keefektifan Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbandingan hasil pretest dan posttest 2. Peningkatan minat dan partisipasi siswa 	Peserta Didik	Tes (pretest & posttest), observasi	Soal pretest-posttest, angket minat belajar

Lampiran 3 : Surat Pemohonan Izin Penelitian



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

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

Nomor : B-12704/In.20/3.a/PP.009/06/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Pemohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember
 Silo-Jember

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

NIM : 204101040013

Nama : MAHDA MAULIDIYA

Semester : Semester sepuluh

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Hampers Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Pada Kelas V A Di Madrasah Ilmu Negeri 5 Jember" selama 1 (satu) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Dr.Yunus, S.Ag.,M.Pd.I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 09 Juni 2025

Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 4 : Surat Izin Selesai Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 5
 Jalan Olahraga no.20 Sempolan – Silo – Jember
 Telepon (0331) 7541853, Email:minegerispj@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 186/Mi.13.32.05/Ks.00.1/5/2025

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :Dr.Yunus, S.Ag., M.Pd.I

Jabatan :Kepala Sekolah

Unit Kerja :MIN 5 Jember

Alamat :Sempolan Silo Jember

Dengan ini menerangkan bahwa saudara:

Nama :Mahda Maulidiya

Nim :204101040013

Fakultas :Fakultar Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Jurusan :Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Universitas :UINKHAS Jember

Bahwa yang bersangkutan telah selesai melaksanakan kegiatan penelitian dengan judul
 “Pengembangan Media Pembelajaran *Hampers* Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial di
 Kelas V A Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember”.

Demikian surat ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya kepada yang bersangkutan
 untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 18 Juni 2025

Kepala MIN 5 Jember

Dr. H. Yunus, S.Ag., M.Pd.I
 NIP. 197304032005011003


Lampiran 5 : Daftar Peserta Didik

No.	Nama	Jenis Kelamin
1.	Abdillah Hamdan Syarif	L
2.	Ahmad Thuba Husnu Maab	L
3.	Afthon Ilman Hakim	L
4.	Alifio Ismanul Hakim	L
5.	Arsakha Virendra Shafwan	P
6.	Afra Nayla Arkana	P
7.	Afnun Sabrinatul Anwar	P
8.	Arsyila Fariza Farzana Wibowo	P
9.	Aulia Earlita Choirofi	P
10.	Baharudin Yusuf Habibi	L
11.	Edi Prasetyo	L
12.	Kanza Askadina Angelita	L
13.	Nabilah Alesa Nur Effendy	P
14.	Najla Tsaniya Azzahra	P
15.	Najwa Alisha Marwah Hanifah	P
16.	Muhammad Rafa Azka Putra	L
17.	Muhammad Raka Zhio Pratama	L
18.	Nafisa Khairunnisa Hidayatullah	P
19.	Muhammad Zamzami Haritsul Islam	L
20.	Uwaiz Richiansah Putra	L

Lampiran 6 : Jurnal Kegiatan Penelitian

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 5 JEMBER**

No.	Hari/Tanggal	Kegiatan	Paraf
1.	22 April 2025	Permohonan Observasi	
2.	26 April 2025	Observasi	
3.	12 Mei 2025	Wawancara Wali Kelas	
4.	20 Mei 2025	Validasi ahli materi	
5.	21 Mei 2025	Validasi ahli media	
6.	23 Mei 2025	Implementasi media pembelajaran	
7.	24 Mei 2025	Implementasi media pembelajaran	
8.	09 Juni 2025	Permohonan surat izin selesai penelitian	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 7 : Lembar Validasi Ahli Media

Instrumen Lembar Validasi Ahli Media

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HAMPERS PADA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL MATERI MAGNET, LISTRIK DAN TEKNOLOGI
UNTUK KEHIDUPAN DI KELAS V A MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 5 JEMBER

A. Identitas Validator

Nama : Erfan Efendi, M.Pd.I
NIP : 198806112023211024
Instansi : UIN KHAS Jember
Alamat Instansi : Jl. Mataram No.1 Karangmluwo Mangli Kecamatan Kaliwates
Jember

B. Petunjuk Penilaian

1. Mohon kepada Bapak/Ibu sebelum mengisi angket ini silahkan untuk terlebih dahulu membaca setiap item dengan cermat.
2. Mohon kepada Bapak/Ibu memberikan skor penelitian terhadap sumber belajar scrapbook yang dibuat dengan memberikan tanda *checklist*(-) pada kolom skor penilaian sesuai dengan ketentuan berikut :
 - a. Skor 5 berarti sangat baik
 - b. Skor 4 berarti baik
 - c. Skor 3 berarti cukup baik
 - d. Skor 2 berarti kurang baik
 - e. Skor 1 berarti sangat kurang
3. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan catatan atau saran pada kolom yang sudah disediakan. Apabila kolom catatan dan saran yang disediakan tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang sudah disediakan.

C. Angket

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Rekaya Media	Keefektifan dalam penggunaan					✓
		Mudah digunakan				✓	
		Kemenarikan media					✓
		Kesesuaian pemilihan warna pada media <i>hampers</i>					✓
		Media <i>hampers</i> awet dan tidak mudah rusak					✓
2.	Komunikasi Visual	Bahasa mudah dipahami					✓
		Kreatif dan inovatif				✓	



		Pemilihan jenis huruf							✓
		Kesesuaian gambar yang mendukung materi							✓

D. Komentar/Saran

1. Memeroleh dari media
e-pedoman harus di sesuaikan dg fitur media

Lingkari pada kolom yang akan dipilih
Media ini dinyatakan

No.	Keterangan
1.	Layak diuji cobakan tanpa revisi
2.	Layak diuji cobakan sesuai dengan komentar dan saran dari ahli media
3.	Belum layak diuji cobakan

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 06 Mei 2025

Erfan Efendi, M.Pd.I
198806112023211024

Lampiran 8 : Lembar Validasi Ahli Materi

Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi

A. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HAMPERS PADA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL MATERI MAGNET, LISTRIK DAN TEKNOLOGI UNTUK KEHIDUPAN DI KELAS V A MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 5 JEMBER

B. Identitas Validator

Nama : **Dinar Maftukh Fajar, S.Pd., M.PFis.**
 NIP : 199109282018011001
 Instansi : UIN KHAS Jember
 Alamat Instansi : Jl. Mataram No.1 Karangmluwo Mangli Kecamatan Kaliwates Jember

C. Petunjuk Penilaian

1. Mohon kepada Bapak/Ibu sebelum mengisi angket ini silahkan untuk terlebih dahulu membaca setiap item dengan cermat.
2. Mohon kepada Bapak/Ibu memberikan skor penelitian terhadap sumber belajar scrapbook yang dibuat dengan memberikan tanda *checklist(-)* pada kolom skor penilaian sesuai dengan ketentuan berikut :
 - a. Skor 5 berarti sangat baik
 - b. Skor 4 berarti baik
 - c. Skor 3 berarti cukup baik
 - d. Skor 2 berarti kurang baik
 - e. Skor 1 berarti sangat kurang
3. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan catatan atau saran pada kolom yang sudah disediakan. Apabila kolom catatan dan saran yang disediakan tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang sudah disediakan.

D. Angket

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan indikator yang akan dicapai					V
		Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran					V
		Kejelasan materi					V
		Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik sekolah dasar					V
		Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku					V
		Kesesuaian bahasa yang digunakan				V	



		Kejelasan tujuan pembelajaran					V
		Kemenarikan materi untuk menumbuhkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran				V	
		Kemudahan peserta didik dalam memahami materi					V
		Kesesuaian materi dengan media yang digunakan					V
2.	Rekayasa media	Kemudahan dalam pengelolaan				V	
		Kemudahan dalam penggunaan					V

E. Komentar/Saran

.....

.....

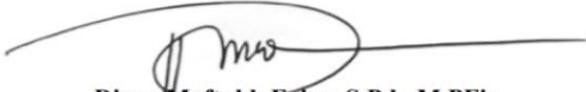
.....

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lingkari pada kolom yang akan dipilih
Media ini dinyatakan

No.	Keterangan
1.	Layak diuji cobakan tanpa revisi
2.	Layak diuji cobakan sesuai dengan komentar dan saran dari ahli media
3.	Belum layak diuji cobakan

Jember, 23 Mei 2025


Dinar Maftukh Fajar, S.Pd., M.PFis
199109282018011001

Lampiran 9 : Hasil Validasi Guru Bahasa Indonesia

Instrumen Lembar Validasi

A. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PELATARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL MATERI MAGNET, LISTRIK DAN TEKNOLOGI UNTUK KETHIDUPAN DI KELAS V MADRAS ALIBIHDIAIYAH NEGERI 5 JEMBER

B. Identitas Validator

Nama : Luluk Eka Buchastatik
 NIP :
 Instansi : MIN 5 Jember
 Alamat Instansi : Sido - Jember

C. Petunjuk Penilaian

- Mohon kepada Bapak/Ibu sebelum mengisi angket ini silahkan untuk terlebih dahulu membaca setiap item dengan cermat.
- Mohon kepada Bapak/Ibu memberikan skor penelitian terhadap sumber belajar scrapbook yang dibuat dengan memberikan tanda *checklist*(+) pada kolom skor penilaian sesuai dengan ketentuan berikut:
 - Skor 5 berarti sangat baik
 - Skor 4 berarti baik
 - Skor 3 berarti cukup baik
 - Skor 2 berarti kurang baik
 - Skor 1 berarti sangat kurang
- Mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan catatan atau saran pada kolom yang sudah disediakan. Apabila kolom catatan dan saran yang disediakan tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang sudah disediakan.

D. Angket

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan indicator yang akan dicapai					V
		Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran					V
		Kejelasan materi					V
		Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik sekolah dasar					V
		Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku					V
		Kesesuaian bahasa yang digunakan				V	



		Kejelasan tujuan pembelajaran Kemenarikan materi untuk menumbuhkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran				V	V
		Kemudahan peserta didik dalam memahami materi					V
		Kesesuaian materi dengan media yang digunakan					V
2.	Rekayasa media	Kemudahan dalam pengelolaan				V	
		Kemudahan dalam penggunaan					V

E. Komentaris/Saran

.....

.....

.....

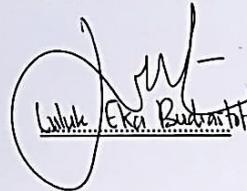
.....

.....

Lingkari pada kolom yang akan dipilih
Media ini dinyatakan

No.	Keterangan
1.	Layak diuji cobakan tanpa revisi
2.	Layak diuji cobakan sesuai dengan komentar dan saran dari ahli media
3.	Belum layak diuji cobakan

Jember, 23 Mei 2025


Luluk Eka Budianty

Lampiran 10 : Lampiran 12: Soal Pretes**Nama :****Kelas :****Soal :****Pilihan Ganda (Pilih A, B, C, atau D)**

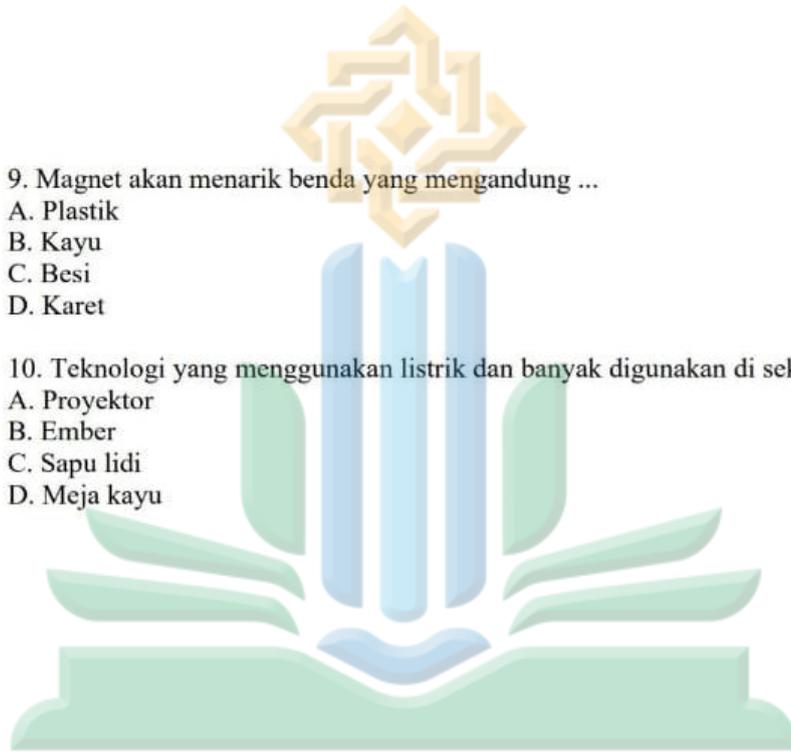
1. Benda berikut yang dapat ditarik magnet adalah ...
 - A. Kertas
 - B. Karet
 - C. Paku besi
 - D. Plastik
2. Kutub senama pada magnet jika didekatkan akan ...
 - A. Menempel
 - B. Tolak-menolak
 - C. Diam
 - D. Menyala
3. Alat yang menggunakan prinsip kerja magnet adalah ...
 - A. Gunting
 - B. Kompor
 - C. Kompas
 - D. Ember
4. Sumber energi listrik terbesar di Indonesia berasal dari ...
 - A. Batu bara
 - B. Matahari
 - C. Kincir angin
 - D. Minyak tanah
5. Alat di rumah yang mengubah energi listrik menjadi energi panas adalah ...
 - A. Kipas angin
 - B. Blender
 - C. Setrika
 - D. Televisi
6. Bahan konduktor yang sering digunakan pada kabel adalah ...
 - A. Plastik
 - B. Karet
 - C. Tembaga
 - D. Kayu
7. Peralatan berikut yang memanfaatkan energi listrik dan teknologi adalah ...
 - A. Sapu
 - B. Mesin cuci
 - C. Wajan
 - D. Sepatu
8. Teknologi yang memudahkan komunikasi jarak jauh adalah ...
 - A. Kompor gas
 - B. Telepon
 - C. Meja
 - D. Tangga

9. Magnet akan menarik benda yang mengandung ...

- A. Plastik
- B. Kayu
- C. Besi
- D. Karet

10. Teknologi yang menggunakan listrik dan banyak digunakan di sekolah adalah ...

- A. Proyektor
- B. Ember
- C. Sapu lidi
- D. Meja kayu



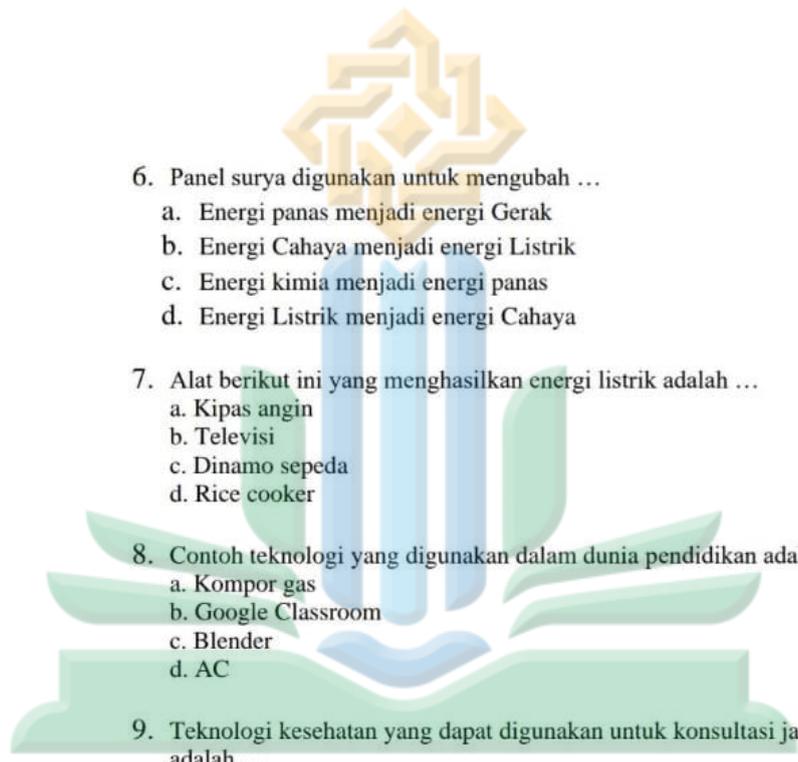
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 11: Hasil Posttes

**A. Pilihan Ganda**

1. Kutub magnet yang berbeda jenis jika didekatkan maka akan....
 - a. Saling tolak-menolak
 - b. Saling Tarik-menarik
 - c. Saling memantul
 - d. Saling menghilang
2. Kutub magnet yang sejenis jika didekatkan akan ...
 - a. Saling tarik menarik
 - b. Saling tolak-menolak
 - c. Menyatu
 - d. Diam saja
3. Energi Listrik dapat dihasilkan dari sumber energi berikut, kecuali...
 - a. Air
 - b. Angin
 - c. Matahari
 - d. Garam
4. Benda berikut ini yang dapat ditarik magnet adalah ...
 - a. Kayu
 - b. Karet
 - c. Paku besi
 - d. Kaca
5. Sumber energi listrik berikut ini bukan berasal dari alam adalah ...
 - a. Panel surya
 - b. Baterai
 - c. PLTA
 - d. Turbin angin

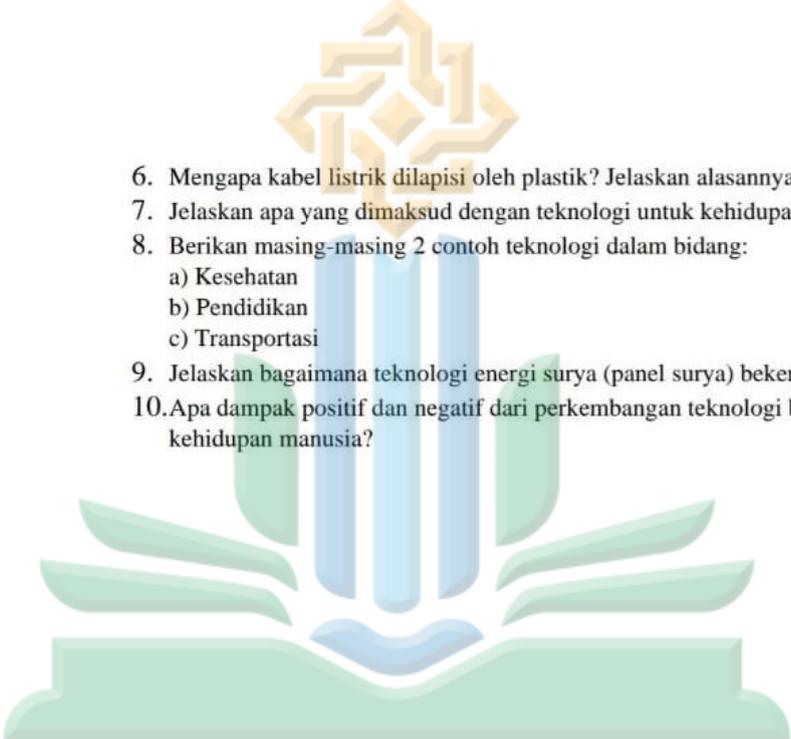


- 
6. Panel surya digunakan untuk mengubah ...
 - a. Energi panas menjadi energi Gerak
 - b. Energi Cahaya menjadi energi Listrik
 - c. Energi kimia menjadi energi panas
 - d. Energi Listrik menjadi energi Cahaya
 7. Alat berikut ini yang menghasilkan energi listrik adalah ...
 - a. Kipas angin
 - b. Televisi
 - c. Dinamo sepeda
 - d. Rice cooker
 8. Contoh teknologi yang digunakan dalam dunia pendidikan adalah ...
 - a. Kompor gas
 - b. Google Classroom
 - c. Blender
 - d. AC
 9. Teknologi kesehatan yang dapat digunakan untuk konsultasi jarak jauh adalah ...
 - a. Thermometer
 - b. Telemedicine
 - c. Stetoskop
 - d. Infus
 10. Teknologi transportasi yang ramah lingkungan adalah ...
 - a. Sepeda listrik
 - b. Mobil bensin
 - c. Kapal diesel
 - d. Motor 2-tak

B. Essai

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan magnet!
2. Sebutkan 3 benda yang dapat ditarik oleh magnet dan 3 benda yang tidak dapat ditarik oleh magnet!
3. Bagaimana cara membuat magnet secara sederhana?
4. Apa perbedaan antara sumber listrik alami dan buatan? Berikan masing-masing contohnya!
5. Jelaskan bagaimana cara kerja dinamo sepeda menghasilkan listrik!



- 
6. Mengapa kabel listrik dilapisi oleh plastik? Jelaskan alasannya!
 7. Jelaskan apa yang dimaksud dengan teknologi untuk kehidupan!
 8. Berikan masing-masing 2 contoh teknologi dalam bidang:
 - a) Kesehatan
 - b) Pendidikan
 - c) Transportasi
 9. Jelaskan bagaimana teknologi energi surya (panel surya) bekerja!
 10. Apa dampak positif dan negatif dari perkembangan teknologi bagi kehidupan manusia?

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



Lampiran 12 : Buku Materi *Hampers* Pembelajaran



Magnet Listrik Dan Teknologi Untuk Kehidupan

Mahda Maulidiya

MAGNET LISTRIK DAN TEKNOLOGI UNTUK KEHIDUPAN

Magnet Listrik Dan Teknologi Untuk Kehidupan

Obab Mahda Maulidiya
28410104013

Tata Letak Isi: Mahda Maulidiya
Desain Sampul: N A Tahiria
Foto: Mahda Maulidiya

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang
Dilarang menyalin atau menyalin sebagian
Sebagian atau seluruh isi buku ini
Tanpa izin tertulis dan Peneliti

Magnet Listrik Dan Teknologi Untuk Kehidupan

Obab Mahda Maulidiya
28410104013

Tata Letak Isi: Mahda Maulidiya
Desain Sampul: N A Tahiria
Foto: Mahda Maulidiya

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang
Dilarang menyalin atau menyalin sebagian
Sebagian atau seluruh isi buku ini
Tanpa izin tertulis dan Peneliti

Sekapur Sirih

Penelitian ini membahas tentang magnet listrik dan teknologi untuk kehidupan. Magnet listrik adalah benda yang memiliki kemampuan untuk menarik benda-benda tertentu, terutama yang terbuat dari logam seperti besi, nikel, dan kobalt. Gaya tarik yang dimiliki magnet disebut gaya magnetik dan bekerja di sekitar wilayah pada area yang disebut medan magnet. Cara "menarik" berasal dari bahasa Yunani "magnesian lithos" yang artinya batu magnetis. Magnetis "batu" merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut logam yang memiliki kemampuan menarik benda-benda lain. Magnetis "batu" adalah kata yang digunakan untuk menyebut logam "Magnet". Ketika benda-benda yang tarik dan gaya dengan partikel beraturan dalam suatu benda.

Dalam penyusunan buku ini, penulis mencoba menggunakan pengetahuan ilmiah dengan aplikasi praktis dalam kehidupan, terutama bagaimana teknologi magnetis dimanfaatkan pada peralatan magnet dan listrik. Temponya, buku ini dapat menjadi pedoman bagi peneliti dalam memahami perkembangan ilmu dan penerapannya dalam teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan demi penyempurnaan edisi berikutnya. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung penyusunan buku ini. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat dan menjadi kearifan sosial dalam dunia pendidikan.

Mahda Maulidiya
Bugwang, 19 Mei 2023

DAFTAR ISI

Sekapur Sirih	4
DAFTAR ISI	4
BAB 1 Magnet	6
BAB 2 Listrik	11
BAB 3 Teknologi Untuk Kehidupan	16
Uji Kompetensi	23
Young Feature	29

BAB 1 MAGNET

A. Magnet

Magnet adalah benda yang memiliki kemampuan untuk menarik benda-benda tertentu, terutama yang terbuat dari logam seperti besi, nikel, dan kobalt. Gaya tarik yang dimiliki magnet disebut gaya magnetik dan bekerja di sekitar wilayah pada area yang disebut medan magnet. Cara "menarik" berasal dari bahasa Yunani "magnesian lithos" yang artinya batu magnetis. Magnetis "batu" merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut logam yang memiliki kemampuan menarik benda-benda lain. Magnetis "batu" adalah kata yang digunakan untuk menyebut logam "Magnet". Ketika benda-benda yang tarik dan gaya dengan partikel beraturan dalam suatu benda.

B. Jenis Magnet

Ada 2 jenis magnet yaitu :

- Magnet alam : magnet yang terjadi melalui proses alami
- Magnet buatan : magnet yang sengaja dibuat manusia untuk keperluan manusia



C. Ciri-Ciri Magnet

- Memiliki dua kutub



2. Menarik benda tertentu

Magnet hanya menarik benda-benda tertentu, seperti besi, nikel, dan kobalt.

3. Kutub sesama tidak menarik, kutub tidak sesama tarik-menarik.



4. Dapat menarik benda dari jarak tertentu

Magnet bisa bekerja tanpa kontak langsung dengan benda yang ditarik.

5. Tidak menarik air atau udara karena jika digantungkan bebas.

Digantungkan dalam korpus.

D. Sifat-Sifat Magnet

1. Memiliki medan magnet

Medan magnet adalah area atau wilayah di sekitar magnet yang menjadi dipengaruhi oleh gaya magnet. Di dalam medan ini, magnet dapat menarik atau menolak benda-benda tertentu seperti logam, besi, kobalt, dan nikel. Medan magnet juga bisa dirasakan dengan tangan. Untuk merasakan pengaruh gaya magnet, cobalah mendekatkan atau menjauhkan magnet yang terikat dari kawat-kawat & kawat ke kawat-kawat. Gaya tarik tersebut sangat terasa bila kawat-kawat itu ditarik dan ditarik. Bila dikembalikan dengan sekuat tenaga yang dibutuhkan dan itu tentu saja magnet bekerja di hampers, seperti saat menaruhnya pada permukaan permukaan magnet.

2. Dapat menarik benda tertentu

Magnet setiap besi menarik logam tertentu terutama yang terbuat dari logam seperti besi, nikel, dan kobalt. Gaya tarik yang dimiliki magnet disebut gaya magnetik dan bekerja di sekitar wilayah pada area yang disebut medan magnet. Cara "menarik" berasal dari bahasa Yunani "magnesian lithos" yang artinya batu magnetis. Magnetis "batu" merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut logam yang memiliki kemampuan menarik benda-benda lain. Magnetis "batu" adalah kata yang digunakan untuk menyebut logam "Magnet". Ketika benda-benda yang tarik dan gaya dengan partikel beraturan dalam suatu benda.

3. Dapat menginduksi sifat magnet pada benda lain

Magnet bisa membuat besi dan logam lainnya menjadi magnet jika didekatkan pada magnet.

4. Magnet "batu" bisa kelunggan sifat magnetnya.

Dalam corakan dipukul-kembali ke dalam dipukul, atau juga bisa berakumulasi.

E. Macam-Macam Bentuk Magnet



F. Cara Membuat Magnet

1. Cara membuat magnet dengan cara menggosokkan

2. Cara membuat magnet dengan cara induksi

3. Cara membuat magnet dengan cara arus listrik

4. Cara membuat magnet dengan cara pemanasan

5. Cara membuat magnet dengan cara pendinginan

G. Manfaat Magnet Dalam Kehidupan Sehari-hari

Magnet memiliki banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari, baik yang terlihat secara langsung maupun yang tersembunyi dalam peralatan elektronik dan teknologi. Berikut beberapa contoh magnet dalam kehidupan sehari-hari:

- Bahan Alat Kulkas
 - Sporok dan Magnetis. Magnet digunakan untuk menarik energi listrik untuk menyalakan dan mematikan.
 - Filterasi & Monitor Kawa (MRI). Menggunakan magnet untuk mengontrol suhu dan tekanan.
 - Hard Disk dan Tape Recorder. Menggunakan magnet untuk menyimpan data secara magnetis.
- Desain Perhiasan Berhala Tembaga
 - Magnet, Arah, Benda, dan lain-lain digunakan untuk menarik energi listrik untuk menghidupkan magnet untuk menyambung atau memisahkan bagian-bagian.
 - Pada kawat menggunakan magnet agar tetap magnet.
 - Benda & Memori. Memori hard disk di dalamnya menggunakan magnet.
 - Kontak Listrik. Menggunakan medan magnet untuk menarik dan melepaskan.
- Desain Danis Kewajiban
 - MRI (Magnetic Resonance Imaging). Menggunakan medan magnet kuat untuk menghasilkan gambar untuk diagnosa.
 - Alat Tesus Medis. Digunakan untuk tesus menggunakan prinsip magnet (tarik-menarik, tolak-menolak) untuk memeriksa kesehatan manusia.

2. Menarik benda tertentu

Magnet hanya menarik benda-benda tertentu, seperti besi, nikel, dan kobalt.

3. Kutub sesama tidak menarik, kutub tidak sesama tarik-menarik.



4. Dapat menarik benda dari jarak tertentu

Magnet bisa bekerja tanpa kontak langsung dengan benda yang ditarik.

5. Tidak menarik air atau udara karena jika digantungkan bebas.

Digantungkan dalam korpus.

D. Sifat-Sifat Magnet

1. Memiliki medan magnet

Medan magnet adalah area atau wilayah di sekitar magnet yang menjadi dipengaruhi oleh gaya magnet. Di dalam medan ini, magnet dapat menarik atau menolak benda-benda tertentu seperti logam, besi, kobalt, dan nikel. Medan magnet juga bisa dirasakan dengan tangan. Untuk merasakan pengaruh gaya magnet, cobalah mendekatkan atau menjauhkan magnet yang terikat dari kawat-kawat & kawat ke kawat-kawat. Gaya tarik tersebut sangat terasa bila kawat-kawat itu ditarik dan ditarik. Bila dikembalikan dengan sekuat tenaga yang dibutuhkan dan itu tentu saja magnet bekerja di hampers, seperti saat menaruhnya pada permukaan permukaan magnet.

2. Dapat menarik benda tertentu

Magnet setiap besi menarik logam tertentu terutama yang terbuat dari logam seperti besi, nikel, dan kobalt. Gaya tarik yang dimiliki magnet disebut gaya magnetik dan bekerja di sekitar wilayah pada area yang disebut medan magnet. Cara "menarik" berasal dari bahasa Yunani "magnesian lithos" yang artinya batu magnetis. Magnetis "batu" merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut logam yang memiliki kemampuan menarik benda-benda lain. Magnetis "batu" adalah kata yang digunakan untuk menyebut logam "Magnet". Ketika benda-benda yang tarik dan gaya dengan partikel beraturan dalam suatu benda.

3. Dapat menginduksi sifat magnet pada benda lain

Magnet bisa membuat besi dan logam lainnya menjadi magnet jika didekatkan pada magnet.

4. Magnet "batu" bisa kelunggan sifat magnetnya.

Dalam corakan dipukul-kembali ke dalam dipukul, atau juga bisa berakumulasi.

E. Macam-Macam Bentuk Magnet



F. Cara Membuat Magnet

1. Cara membuat magnet dengan cara menggosokkan

2. Cara membuat magnet dengan cara induksi

3. Cara membuat magnet dengan cara arus listrik

4. Cara membuat magnet dengan cara pemanasan

5. Cara membuat magnet dengan cara pendinginan

G. Manfaat Magnet Dalam Kehidupan Sehari-hari

Magnet memiliki banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari, baik yang terlihat secara langsung maupun yang tersembunyi dalam peralatan elektronik dan teknologi. Berikut beberapa contoh magnet dalam kehidupan sehari-hari:

- Bahan Alat Kulkas
 - Sporok dan Magnetis. Magnet digunakan untuk menarik energi listrik untuk menyalakan dan mematikan.
 - Filterasi & Monitor Kawa (MRI). Menggunakan magnet untuk mengontrol suhu dan tekanan.
 - Hard Disk dan Tape Recorder. Menggunakan magnet untuk menyimpan data secara magnetis.
- Desain Perhiasan Berhala Tembaga
 - Magnet, Arah, Benda, dan lain-lain digunakan untuk menarik energi listrik untuk menghidupkan magnet untuk menyambung atau memisahkan bagian-bagian.
 - Pada kawat menggunakan magnet agar tetap magnet.
 - Benda & Memori. Memori hard disk di dalamnya menggunakan magnet.
 - Kontak Listrik. Menggunakan medan magnet untuk menarik dan melepaskan.
- Desain Danis Kewajiban
 - MRI (Magnetic Resonance Imaging). Menggunakan medan magnet kuat untuk menghasilkan gambar untuk diagnosa.
 - Alat Tesus Medis. Digunakan untuk tesus menggunakan prinsip magnet (tarik-menarik, tolak-menolak) untuk memeriksa kesehatan manusia.

Tentang Penulis

Melalui penelitian sabbid ini mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Matematika Tadris di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Sebagai calon pendidik, peniliti memiliki ketertarikan dalam dunia pendidikan dasar serta dalam pengetahuan yang aplikatif bagi kehidupan sehari-hari. Melalui tulisan ini, peniliti ingin berbagi pengetahuan dan wawasan kepada para dosen, mahasiswa yang berminat, khususnya bagi siswa dan guru di jenjang pendidikan ابتدائى.

Peniliti percaya bahwa pendidikan yang baik dapat membantu meningkatkan kemampuan dan keterampilan, memotivasi dan memunculkan. Melalui penelitian ini, peniliti berharap dapat memberikan kontribusi kecil dalam memperbaiki wawasan pembaca, serta menjadi bagian dari upaya sebesar-besarnya generasi penerus bangsa. Semoga karya ini dapat bermanfaat dan menjadi inspirasi bagi siapa saja yang membacanya. Terima kasih atas segala bimbingan dan bimbingan dari dosen, teman, dan keluarga.

Kontak Penulis
 via Instagram: @sabbid297
 via TikTok: @sabbid117

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

Lampiran 13 : Dokumentasi





BIODATA PENULIS



Nama : Mahda Maulidiya
 Tempat Lahir : Banyuwangi
 Tanggal Lahir : 11 Juli 2001
 Agama : Islam
 Alamat : Jalan Kertanegara no.46 Kebalenan
 Kecamatan Banyuwangi Kabupaten Banyuwangi
 No. Telpn : 0851-8932-1317
 Email : mandamaulidiya1@gmail.com

Riwayat Pendidikan:

- | | |
|----------------------|--------------|
| 1. TK SETYOWATI | (2005–2007) |
| 2. SDN KEBALENAN | (2007–2013) |
| 3. SMPN 2 BANYUWANGI | (2013– 2016) |
| 4. SMA IBRAHIMY | (2016–2019) |
| 5. UIN KHAS JEMBER | (2020–2025) |