

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
KOTAK Pemandangan (*SCENE BOX*) 3D  
MATERI EKOSISTEM KELAS III  
DI SEKOLAH DASAR ASSUNNIYYAH KENCONG JEMBER**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

**Okta Ainur Rif'ah**  
**214101040003**

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

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

**2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
KOTAK Pemandangan (*SCENE BOX*) 3D  
MATERI EKOSISTEM KELAS III  
DI SEKOLAH DASAR ASSUNNIYYAH KENCONG JEMBER**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

**Okta Ainur Rif'ah  
214101040003**

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

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
KOTAK PAMANDANGAN (SCENE BOX) 3D  
MATERI EKOSISTEM KELAS III  
DI SEKOLAH DASAR ASSUNNIYYAH KENCONG JEMBER**

**SKRIPSI**

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

**Oleh:**

**Okta Ainur Rif'ah  
NIM: 214101040003**

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

**Disetujui Pembimbing**



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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
KOTAK PEMANDANGAN (SCENE BOX) 3D  
MATERI EKOSISTEM KELAS III  
DI SEKOLAH DASAR ASSUNNIYAH KENCONG JEMBER**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Hari : Selasa  
Tanggal : 16 Desember 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

  
Dr. Rif'an Humaldi, M.Pd.I  
NIP. 197905312006041016

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

Anggota:

1. Dr. Ubaidillah, M.Pd.I
2. Dr. Nino Indrianto, M.Pd

Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

## MOTTO

يَعْقِلُهَا إِلَّا الْعِلْمُونَ وَمَا لِلنَّاسِ نَضْرِبُهَا لَمَثَلًا وَتِلْكَ

Artinya: “Perumpamaan-perumpamaan itu Kami buat untuk manusia. Namun, tidak ada yang memahaminya, kecuali orang-orang yang berilmu.” (Q.S Al-Ankabut:43).\*



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

---

\* Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemahannya, Surah Al-Ankabut (29):43, Lajnah Pentashian Mushaf Alqur'an"

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur kepada Allah Subhanahuwataala yang senantiasa melimpahkan rahmat serta hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Shalawat dan salam semoga tercurah limpahkan kepada Baginda Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wassalam, karena atas perjuangannya penulis bisa menikmati indahnya menuntut ilmu. Sebagai rasa syukur, penulis persembahkan skripsi sederhana ini kepada:

1. Dua sosok utama yang luar biasa di mana telah mengisi dunia dengan penuh kasih sayang, kesabaran dan keikhlasan tiada henti, yakni Bapak Suwito dan Ibu Juanah. Beliau berdua memang belum pernah mengenyam pendidikan hingga tingkat perguruan tinggi, akan tetapi beliau berdua selalu memberikan yang terbaik bagi anak-anaknya hingga sampai ke jenjang perguruan tinggi. Terimakasih atas motivasi, nasihat, doa-doa dan perjuangan yang tak kenal lelah untuk mewujudkan cita-cita putri kalian.
2. Saudara kandung saya Muhammad Alfian Rofi'i dan Muhammad Saifur Rizal yang turut memberikan doa, motivasi dan dukungan kepada penulis.

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhanahuwataala yang telah memberikan karunia, rahmat dan kelancaran dalam penyelesaian skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pemandangan (*Scene Box*) 3D Materi Ekosistem Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III Di SD Assunniyyah Kencong Jember”. Shalawat dan salam tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wassalam yang menuntun kita dengan warisan petunjuknya untuk mencapai kesuksesan dunia akhirat.

Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini karena dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Muis, S. Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan kesempatan dan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
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 membimbing serta mendukung kelancaran proses akademik di tingkat jurusan.

4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membantu melancarkan proses dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
5. Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi, serta arahan untuk penulis menyelesaikan skripsi.
6. Bapak Najibul Khair, M.Ag. selaku DPA yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam proses pemilihan judul kepada penulis.
7. Ibu Ira Nurmawati, M.Pd. selaku Dosen Ahli Media yang telah memberikan arahan dan bimbingan pada saat validasi media.
8. Bapak Dr. Nanda Eska Anugrah Nasution, M.Pd. selaku Dosen Ahli Materi yang telah memberikan bimbingan dan arahan pada saat validasi materi pembelajaran.
9. Segenap Dosen Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah bersedia memberikan ilmunya kepada penulis.
10. Bapak Ahmad Robitusshirojuddin, S.Pd selaku Kepala Sekolah Dasar Assunniyah Kencong Jember yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian.
11. Bapak Farid Sahara, S.Pd selaku kelas di SD Assunniyyah Kencong Jember yang selalu membantu dalam memberikan bimbingan, arahan serta motivasi selama peneliti melaksanakan penelitian.



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

Jember, 20 Oktober 2025

**Okta Ainur Rif'ah**  
**NIM. 214101040003**



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

## ABSTRAK

**Okta Ainur Rif'ah, 2025:** Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pemandangan (*Scene Box*) 3D Materi Ekosistem Kelas III Di Sekolah Dasar Assunniyyah Kencong Jember

**Kata Kunci:** Pengembangan Media Kotak Pemandangan ( *Scene Box*) 3D, Mata Pelajaran IPAS

Penelitian dan pengembangan ini berlandaskan pada media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, untuk melengkapi sarana pembelajaran pada muatan IPAS materi ekosistem pada Kelas III. Kendala yang dihadapi guru ketika pembelajaran penggunaan media seadanya, sehingga peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran ini digunakan untuk memenuhi kebutuhan belajar visual dan kinestetik bagi siswa yang cenderung lebih cepat memahami informasi melalui gambar, bentuk, warna, dan aktivitas fisik yang memungkinkan siswa melihat, menyentuh, dan mengamati langsung dalam mata pelajaran IPAS yang berkaitan dengan materi ekosistem.

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu: 1) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kevalidan Media Kotak Pemandangan (*Scene Box*) 3D pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem kelas III SD Assunniyyah Kencong Jember 2) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan keefektifan Media Kotak Pemandangan (*Scene Box*) 3D pada mata pelajaran IPAS kelas III SD Assunniyyah Kencong Jember. 3) Untuk mengetahui respon siswa terhadap Media Kotak Pemandangan (*Scene Box*) 3D pada mata pelajaran IPAS kelas III SD Assunniyyah Kencong Jember.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan yang biasa disebut dengan istilah R&D atau *Research and Development*. Model yang digunakan pada penelitian ini yakni model ADDIE dengan tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, pengisian angket, dan dokumentasi. Subjek uji coba yang dikumpulkan pada pengembangan ini ialah lembar angket validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran atau guru serta peserta didik di SD Assunniyyah Kencong Jember. Teknik analisis data yang diambil yakni data kualitatif dan data kuantitatif dengan menggunakan skala Likert sebagai teknik analisis data.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti 1) Memperoleh hasil validasi dari tiga validator yang pertama validator media mendapatkan skor 88% validator materi 84% dan validator ahli pembelajaran 88% semua berkriteria sangat baik. Validitas media mendapatkan nilai rata-rata persentase 86% artinya media pembelajaran telah memenuhi kriteria dan sangat layak untuk diimplementasikan. 2) Untuk hasil respon siswa memperoleh hasil 92,56% dimana dikategorikan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran mampu membantu siswa memahami materi ekosistem dengan lebih jelas melalui tampilan visual tiga dimensi 3) Hasil nilai keefektifan dari pengembangan media memperoleh hasil 76 berkriteria cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa media cukup efektif digunakan untuk media pembelajaran.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	9
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	10
F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan .....	11
G. Definisi Istilah .....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>15</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	15
B. Kajian Teori .....	23

<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>32</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	32
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	33
C. Uji Produk .....	37
D. Subjek Uji Coba .....	37
E. Jenis Data .....	38
F. Teknik Pengumpulan Data .....	39
G. Instrumen Pengumpulan Data .....	40
H. Teknik Analisis Data .....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>48</b>
A. Profil, Visi, Misi, dan Tujuan.....	48
B. Penyajian Data Uji Coba.....	54
C. Analisis Data.....	80
D. Revisi Produk.....	98
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN.....</b>	<b>102</b>
A. Kajian Produk yang Telah direvisi.....	102
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	113
C. Kesimpulan .....	115
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>117</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>122</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	21
Tabel 3.1 Skala liker .....	41
Tabel 3.2 Kriteria Nilai .....	45
Tabel 3.3 Kategori N-Gain.....	46
Tabel 3.4 Kriteria Efektivitas .....	47
Tabel 4.1 Data Peserta Didik Kelas 3 .....	52
Tabel 4.2 TP IPAS .....	58
Tabel 4.3 Instrumen Validasi Ahli Media.....	71
Tabel 4.4 Instrumen Validasi Ahli Materi .....	73
Tabel 4.5 Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran .....	75
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media.....	<b>82</b>
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Materi .....	85
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	<b>87</b>
Tabel 4.9 Hasil Validasi .....	90
Tabel 4.10 Analisis Respon Peserta Didik Skala Kecil .....	91
Tabel 4.11 Uji Coba Skala Besar .....	92
Tabel 4.12 Hasil <i>Pretest-Posttest</i> Kelas III .....	94
Tabel 4.13 Uji N-Gain.....	96

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	33
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	35
Gambar 4.1 Desain Media.....	60
Gambar 4.2 Penggabungan Kayu.....	63
Gambar 4.3 Penambahan Rumput Sintetis Pada Kayu .....	63
Gambar 4.4 Penambahan Kertas Biru Pada Kayu .....	64
Gambar 4.5 Penambahan Miniatur Pohon .....	64
Gambar 4.6 Perekatan Skotlet Pada Kayu .....	65
Gambar 4.7 Pelukisan Pada Kayu.....	65
Gambar 4.8 Penambahan Miniatur Hewan Pada Kayu.....	66
Gambar 4.9 Pembuatan Penjelasan .....	66
Gambar 4.10 Pembuatan Penjelasan.....	67
Gambar 4.11 Pembuatan Barcode.....	67
Gambar 4.12 Pembuatan Penjelasan.....	68
Gambar 4.13 Pembuatan Penjelasan .....	68
Gambar 4.14 Pembuatan Penjelasan .....	69
Gambar 4.15 Pembuatan Barcode.....	69
Gambar 4.16 Penempatan Barcode .....	70
Gambar 4.18 Pretest .....	77
Gambar 4.19 Skala Kecil .....	78
Gambar 4.20 Skala Besar .....	79



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Pendidikan dalam arti luas adalah hidup, artinya bahwa pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu.<sup>2</sup>

Pendidikan juga sangat penting bagi bangsa Indonesia dalam meningkatkan mutu pendidikan Indonesia karena dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia. Jalur pendidikan yang ada di Indonesia ada berbagai macamnya yaitu pendidikan formal, non formal dan informal. Pendidikan formal ini berlangsung di suatu lembaga atau sekolah. Dalam menjalankan proses pendidikan ini perlunya kurikulum karena kurikulum merupakan dasar atau pandangan hidup bangsa dalam dunia pendidikan. kurikulum yang dilaksanakan pada tahun ini adalah kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang menawarkan pendekatan yang lebih fleksibel dan berpusat pada siswa. Kurikulum merdeka

---

<sup>2</sup> Desi Priswanti dkk, “Pengertian Pendidikan”, Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vol 4 No. 6 Tahun 2022



ini memiliki prinsip utama, yaitu: (1) pembelajaran lebih berpusat pada siswa dan siswa lebih subjektif sedangkan guru sebagai fasilitator saja dalam proses pembelajaran; (2) pembelajaran yang bermakna maksudnya materi pembelajaran yang diajarkan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa; (3) pembelajaran yang menyenangkan yakni pembelajaran dirancang semenarik mungkin dan dapat menyenangkan siswa; (4) pembelajaran yang berdiferensiasi yakni pembelajaran yang menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa; (5) pembelajaran yang kolaboratif yakni siswa melakukan belajar kelompok untuk mengembangkan kemampuan sosial dan kolaborasi.

Untuk mewujudkan prinsip yang ada di kurikulum ini guru harus terampil dan kreatif dalam mengembangkan pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan jiwa yang berpikir kritis, logis, kreatif dan mampu menguraikan metakognitif siswa agar perkembangan kemampuan siswa dapat tercapai secara optimal. Dalam dunia pendidikan tidak akan lepas dari proses pembelajaran nantinya akan menghasilkan siswa yang diharapkan oleh bangsa. Belajar adalah suatu proses yang dilakukan untuk mendapat suatu pengetahuan, baik yang sudah tahu atau pengetahuan yang baru maupun pengembangan ilmu yang nantinya akan dicapai tujuan yang lebih baik lagi.<sup>3</sup> Suatu karakteristik lain yang memperlihatkan suatu proses pembelajaran yakni adanya perubahan yang ada di dalam seseorang baik itu perubahan sikap

---

<sup>3</sup>Febriandi, "Upaya Meningkatkan Hasil belajar Matematika Melalui Pendekatan Scientific dengan Pembelajaran Cooperative Learning Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". *Journal of Elementary School*, Vol.3, 2020, hlm. 29-37.

maupun perubahan perilaku, dari perubahan tersebut yang digunakan sebagai bukti bahwa individu atau seseorang sudah melalui proses pembelajaran.<sup>4</sup>

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran yang tujuannya untuk membangun literasi sains. Tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk memperkuat siswa untuk mempelajari ilmu-ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks. Dalam mempelajari lingkungan, siswa melihat fenomena alam dan sosial sebagai fenomena alam dan sosial sebagai fenomena yang saling terkait. Siswa membiasakan mengamati, meneliti, dan melakukan kegiatan yang mendorong keterampilan inkuiri lainnya yang sangat penting sebagai landasan pembelajaran sebelum melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi. IPA dan Ilmu Sosial digabungkan dalam IPA karena landasan dari kedua mata pelajaran ini adalah pengembangan keterampilan yang dikenal sebagai kompetensi penelitian atau penalaran ilmiah. IPAS pada jenjang MI/SD ditujukan untuk mengembangkan kemampuan literasi dasar. Hal ini menjadi dasar bagi penyiapan siswa dalam mempelajari IPA dan IPS yang lebih kompleks. Siswa melihat fenomena alam dan sosial secara terintegrasi ketika mempelajari lingkungan sekitar, sehingga mereka akan terbiasa melakukan kegiatan seperti mengobservasi dan mengeksplorasi.<sup>5</sup>

Oleh karena itu, guru sebagai pengajar dan fasilitator harus memberikan dampak terhadap proses pembelajaran, khusus pada Ilmu

---

<sup>4</sup> Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa", Jurnal Komunikasi Pendidikan 2.2 (2018): 103-114

<sup>5</sup> Inggit Dyaning Wijayanti, Anita Ekantini, " Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD ", Pendas: Jurnal Ilmiah dan Pendidikan Dasar, Vol. 08 No. 02, 2023

Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Selain itu menyampaikan ilmu, guru juga dapat mengarahkan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan firman Allah dalam Al-qur'an surah Al-baqarah ayat 31 yang berbunyi:

هَبِاسْمَاءِ اَنْفَقَالُوْنِي الْمَلِكَةِ عَلَى عَرَضُهُمْ ثُمَّ كُلَّهَا اَلْاَسْمَاءِ اَدَمَ وَعَلَّمَ  
صَدِقَيْنِ كُنْتُمْ اِنْ هَبِاسْمَاءِ

Artinya: “Dan Dia diajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!”.

Dalam ayat Al-Baqarah dijelaskan bahwa Allah mengajarkan kepada Nabi Adam a.s nama-nama benda seluruhnya yang ada di bumi, Kemudian Allah memerintahkan kepada malaikat untuk menyebutkannya, yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat. Benda-benda yang disebutkan oleh Nabi Adam a.s diperintahkan Allah SWT. Tentunya telah diberikan gambaran bentuknya oleh Allah SWT.<sup>6</sup> Dalam ayat tersebut Allah SWT mengajarkan Nabi Adam a.s sebagai bentuk kemuliaan manusia, ini mengisyaratkan pentingnya pendidikan dalam kehidupan manusia. Allah SWT tidak hanya memberi ilmu secara abstrak, tetapi melalui identifikasi dan penyebutan nama. Ayat ini bisa dikaitkan dengan media pembelajaran, dimana

<sup>6</sup> Duta Anggoro, dkk, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Quran dan Hadist”, JSR: Journal of Student Research, Vol 1 No. 5, 2023

pemahaman lebih baik jika menggunakan alat bantu seperti gambar, model, atau visualisasi. Oleh karena itu, guru melakukan inovasi dalam proses pembelajaran agar pembelajaran berjalan efektif, salah satunya yakni pengembangan media pembelajaran.

Dengan penggunaan media pembelajaran juga merupakan suatu upaya bagi guru untuk membuat proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan tidak membosankan. Dalam kurikulum merdeka ini guru dituntut untuk tak hanya berpatokan pada metode ceramah, buku sebagai sumber belajar dan media pembelajaran yang itu-itu saja. Perlunya inovasi dari guru pembuatan media pembelajaran karena penggunaan media ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi. Penggunaan media dapat mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar siswa juga dapat berubah dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang tepat.<sup>7</sup> Tanpa ditunjang dengan media pembelajaran proses pembelajaran tidak berjalan secara optimal.

Media pembelajaran berasal dari bahasa latin yaitu kata “Media” yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa

---

<sup>7</sup> Aprida Lestari, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Galaceng Di Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo”. Skripsi (S1), Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo. (2021).

media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat pelajar (siswa) mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>8</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas III di SD Assunniyyah Kencong Jember, pembelajaran materi ekosistem selama ini berjalan cukup baik, namun masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi siswa. Materi ekosistem memerlukan pemahaman yang mendalam mengenai interaksi antara makhluk hidup dan lingkungannya, sementara sebagian siswa masih kesulitan memahami konsep-konsep tersebut secara konkret. Kendala utama yang dihadapi meliputi kurangnya media pembelajaran yang interaktif, latar belakang siswa yang beragam terutama bagi mereka yang jarang berinteraksi langsung dengan alam serta keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, guru telah mencoba berbagai metode seperti diskusi kelompok, penggunaan gambar dan video. Meskipun siswa menunjukkan respon yang cukup baik terhadap metode, sebagian masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep ekosistem dengan kehidupan nyata. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih

---

<sup>8</sup> Septi Nurfadhilah, "Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Median Pembelajaran", Universitas Muhammadiyah Tangerang, 2021

inovatif, interatif, dan berbasis praktik agar siswa dapat memahami materi secara lebih konkret dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara dengan Bapak Farid Sahara, S.Pd., selaku wali kelas III di SD Assunniyyah Kencong Jember, ditemukan beberapa permasalahan dalam sistem pembelajaran di kelas masih bersifat tradisional dan didominasi oleh aktifasi guru, bukan berpusat pada siswa. Hal ini menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, terutama pada pembelajaran IPAS dan cepat merasa bosan. Dalam pembelajaran guru hanya memakai beberapa metode seperti diskusi kelompok dan penggunaan gambar atau video. Untuk itu perlunya inovasi dan interaktif pengembangan media pembelajaran agar pembelajaran berlangsung lebih menarik dan efektif.

Dari permasalahan yang terjadi, sehingga perlunya pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik keterlibatan siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan seperti penggunaan media kotak pemandangan (*scene box*) 3D yang merupakan alat peraga yang berbentuk kotak yang digunakan untuk menampilkan suatu pemandangan dalam bentuk 3 dimensi. Media pembelajaran kotak pemandangan (*scene box*) 3D ini mengaitkan dengan materi ekosistem pada mata pelajaran IPAS yang menggambarkan komponen ekosistem seperti makhluk hidup (hewan, tumbuhan) dan lingkungan (tanah, air, dan udara).

Inovasi yang nantinya akan dilakukan oleh peneliti yakni peneliti menampilkan elemen visual 3D yang terbuat dari kayu, miniatur hewan dan



tumbuhan. Penggunaan media kotak pemandangan (*scene box*) 3D ini yaitu dengan menjelaskan satu-satu yang ada di dalam media seperti menjelaskan produsen (tanaman, pohon), konsumen (hewan yang ada di dalam media), lingkungan abiotik (tanah, air, udara, batu). Lalu peneliti mengajak siswa untuk menganalisis hubungan antar komponen ekosistem misalnya, rantai makanan, atau hubungan antar makhluk hidup. Siswa akan menjelaskan peran masing-masing komponen dalam ekosistem. peneliti akan melakukan eksperimen kecil seperti menghilangkan salah satu elemen dari ekosistem dan bertanya apa dampak jika salah satu elemen dalam ekosistem yang dihilangkan. Peneliti meminta untuk menyimpulkan apa yang mereka pelajari dari media kotak pemandangan (*scene box*) 3D, lalu peneliti memberikan refleksi tentang pentingnya menjaga keseimbangan ekosistem.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kotak pemandangan (*scene box*) 3D yang nantinya dapat mengatasi masalah pembelajaran IPAS yang membosankan melalui pengembangan media pembelajaran inovatif dan interaktif. Untuk ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan topik “Pengembangan Media Kotak Pemandangan (*Scene Box*) 3D Materi Ekosistem Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III Di SD Assunniyyah Kencong Jember”.

## **B. Rumusan masalah**

1. Bagaimana kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran Media Kotak Pemandangan (*Scene Box*) 3D Tentang Materi Ekosistem Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas III Di SD Assunniyyah Kencong Jember?

2. Bagaimana respon siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pemandangan (*Scene Box*) 3D Dalam Pembelajaran Materi Ekosistem Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III Di SD Assunniyyah Kencong Jember?
3. Bagaimana keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pemandangan (*Scene Box*) 3D Terhadap Materi Ekosistem Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas III Di SD Assunniyyah Kencong Jember?

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

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kevalidan Pengembangan Media Kotak Pemandangan (*Scene Box*) 3D Materi Ekosistem Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Assunniyyah Kencong Jember.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap Media Pembelajaran Kotak Pemandangan (*Scene Box*) 3D Dalam Pembelajaran Materi Ekosistem Mata Pelajaran IPAS Di SD Assunniyyah Kencong Jember
3. Untuk Mengetahui dan mendeskripsikan keefektifan Media Pembelajaran Kotak Pemandangan (*Scene Box*) 3D Terhadap Materi Ekosistem Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III Di SD Assunniyyah Kencong Jember.

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

Penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran berupa kotak pemandangan (*scene box*) 3D, yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media kotak pemandangan (*scene box*) 3D ini menggunakan kayu dengan ukuran tinggi kayu 40 cm dan lebar kayu 30 cm. Untuk latar dan komponen



3D terbuat dari kertas karton untuk membuat latar belakang, untuk bagian dalam media menggunakan miniatur mainan untuk elemen di dalamnya seperti hewan, rumput dan pohon.

2. Dalam penelitian ini, peneliti mendesain kotak pemandangan (*scene box*) 3D menggunakan kotak yang terbuat dari kayu tebal yang di dalamnya terdapat elemen hewan, pohon, sungai, rumput, gunung yang menarik.
3. Produk yang dikembangkan berupa media kotak pemandangan (*scene box*) 3D yang dirancang sesuai pembelajaran yang akan diajarkan pada pembelajaran IPAS materi ekosistem.
4. Produk yang dihasilkan dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

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

Pentingnya penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pemandangan (*scene box*) 3D Materi Ekosistem Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III Di SD Assunniyyah Kencong Jember diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Peneliti berharap penelitian yang dilakukan nantinya bisa memberikan inovasi serta kontribusi media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan ilmu dan teknologi.

##### **2. Manfaat praktis**

###### **a. Bagi Siswa**

Menjadi sarana media belajar siswa yang dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa, serta memberikan pengalaman

belajar baru bagi siswa dan membantu siswa untuk lebih paham pada materi ekosistem.

b. Bagi guru

Memberikan alternatif media pembelajaran yang kreatif untuk membantu peserta didik meningkatkan pemahaman tentang materi ekosistem dan dapat membuat proses pembelajaran berlangsung lebih menarik dan menyenangkan.

c. Bagi Lembaga Sekolah

Menjadi sarana peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

d. Bagi peneliti lain.

Pengembangan media pembelajaran ini bisa dijadikan sebagai referensi atau digunakan sebagai dasar pengembangan produk serupa dan wawasan baru yang mampu member inspirasi maupun inovasi dalam pengembangan media pembelajaran

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan**

Asumsi pengembangan media kotak pemandangan (*scene box*) 3D adalah media pembelajaran yang dikembangkan dengan berbasis inovasi. Miniatur-miniatur yang disusun di dalam media sesuai dengan materi yang akan disampaikan yaitu ekosistem. Media ini diharapkan nantinya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan dari pengembangan media kotak pemandangan (*scene box*) 3D ini sebagai berikut:

- a. Media kotak pemandangan (*scene box*) 3D ini diaplikasi secara manual menggunakan triplek yang memiliki ukuran dengan tinggi kayu 40 cm dan lebar kayu 30 cm.
- b. Media kotak pemandangan (*scene box*) 3D ini digunakan pada materi ekosistem pada mata pelajaran IPAS di SD Assunniyyah Kencong Jember.
- c. Proses pembelajaran berbantu media kotak pemandangan (*scene box*) 3D yang dikembangkan hanya dirancang untuk siswa kelas III SD Assunniyyah Kencong Jember.

## G. Definisi Istilah

### 1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah proses perancangan, membuat, menyempurnakan serta mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan untuk menyalurkan materi dari pengirim yaitu guru kepada penerima yaitu siswa sehingga dapat merangsang perhatian, pemikiran, minat, motivasi serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar lebih efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran dengan sempurna.

### 2. Media kotak pemandangan (*scene box*) 3D

Media kotak pemandangan (*scene box*) 3D adalah media pembelajaran dalam bentuk box atau kotak dengan ukuran dengan tinggi kayu 40 cm dan lebar kayu 30 cm. Di dalam box terdiri atas elemen-elemen seperti hewan, pohon, rumput, dan sungai, dengan latar berwarna biru muda menggambarkan langit serta terdapat barcode di dalam media yang berisi penjelasan-penjelasan tentang ekosistem. Tujuan media kotak pemandangan (*scene box*) 3D adalah untuk meningkatkan pemahaman tentang materi ekosistem dan mengenal apa saja yang terdapat di dalam ekosistem tersebut. Media kotak pemandangan (*scene box*) 3D dibuat berupa box yang di dalamnya terdapat elemen-elemen menarik yang berbentuk hewan-hewan dan pepohonan, sehingga anak-anak tertarik pada pembelajaran ekosistem.

### 3. Materi Ekosistem

Materi ekosistem merupakan materi yang menjelaskan mengenai lingkungan sekitar siswa yang didasarkan kenampakannya, seperti adanya ekosistem alami dan ekosistem buatan. Adapun materi ekosistem dalam media ini adalah suatu sistem ekologi yang terbentuk dari hubungan timbal balik antara makhluk hidup (biotik) dengan lingkungan fisik dan kimianya (abiotik) dalam suatu kesatuan ruang tertentu. Dalam ekosistem terjadi interaksi kompleks antara berbagai organisme, termasuk produsen, konsumen, dekomposer, serta faktor lingkungan seperti tanah, air, udara, dan cahaya matahari.

Berdasarkan pengertian definisi istilah dapat disimpulkan bahwa pengembangan kotak pemandangan (*scene box*) 3D ini adalah penggunaan media pembelajaran dalam bentuk kotak dengan ukuran tinggi 40 cm dan lebar 30 cm. Penggunaan media pembelajaran kotak pemandangan (*scene box*) 3D ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang materi ekosistem dan mengenal apa saja yang terdapat di dalam ekosistem tersebut. Di dalam media terdapat miniatur-miniatur hewan dan tumbuhan serta terdapat barcode untuk penjelasan tentang ekosistem.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Pada judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pemandangan (*Scene Box*) 3D Materi Ekosistem Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III Di SD Assunniyyah Kencong Jember” memiliki maksud untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk kotak pemandangan tiga dimensi (3D) yang digunakan dalam proses belajar mengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi ekosistem untuk siswa kelas III SD Assunniyyah Kencong Jember. Melalui penelitian ini, peneliti berupaya menciptakan media yang menarik agar siswa lebih mudah memahami konsep hubungan antar makhluk hidup dan lingkungan dalam ekosistem. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kemenarikan, serta efektivitas media tersebut dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap materi ekosistem.

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil dari penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan, kemudian peneliti membuat ringkasannya, baik dalam penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan (skripsi, tesis, disertasi, artikel yang dimuat dalam jurnal ilmiah dan sebagainya).<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup>Tim penyusun, *Buku Pedoman Karya Tulis Ilmiah*. (Jember. UIN Kiai Haji Achamd Siddiq Jember, 2024), 43.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Aisyah Satifa, Nurul Kemala Dewi, Nurwahidah 2023 tentang “Media Pembelajaran Kotak Ekosistem pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar”.<sup>10</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Kotak Ekosistem (KOSIS) yang layak dan praktis pada muatan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bagi siswa kelas V di SDN 19 Mataram. Jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model penelitian ADDIE (analysis, design, development, implementation, dan evaluation). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Kotak Ekosistem (KOSIS) memperoleh nilai persentase sebesar 89,4% dengan kategori sangat layak oleh ahli media dan memperoleh nilai persentase sebesar 86,4% dengan kategori sangat layak oleh ahli materi. Pada uji kepraktisan oleh guru memperoleh nilai persentase 85% dengan kategori sangat praktis dan uji kepraktisan oleh siswa memperoleh nilai persentase 88% dengan kategori sangat praktis. Hasil penelitian media pembelajaran kotak ekosistem (KOSIS) ini sangat layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran kelas V di SDN 19 Mataram.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang media kotak ekosistem dan metode penelitian yang digunakan *Research and Development (R&D)*. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu objek penelitian yang dilakukan oleh Aisyah Satifa, Nurul

---

<sup>10</sup> Aisyah Satifa, Nurul Kemala Dewi, Nurwahidah, “Media Pembelajaran Kotak Ekosistem pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar”, Jurnal: Jurnal Educatio, (Mataram: Universitas Mataram), 2023, Vol. 9, No. 4



Kemala Dewi, Nurwahidah adalah siswa kelas V SDN 19 Mataram, sedangkan objek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Assunniyyah Kencong Jember.

2. Penelitian yang dilakukan oleh I Kadek Suryaadnyana, I Gusti Ayu Tri Agustina 2024 tentang “Media Kotak Komponen Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Materi Ekosistem”.<sup>11</sup>

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan media kotak komponen ekosistem pada muatan pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar. Jenis Penelitian *Research and Development (R&D)* menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil dari penelitian ini signifikan untuk meningkatkan hasil

belajar peserta didik pada materi ekosistem muatan pelajaran IPA kelas V sekolah dasar. Disimpulkan bahwa media pembelajaran kotak komponen ekosistem sangat valid, praktis, dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar pada muatan IPA materi ekosistem.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang kotak ekosistem dan metode penelitian yang digunakan *Research and Development (R&D)*. Perbedaan dalam penelitian ini adalah objek dalam penelitian yang dilakukan I Kadek Suryaadnyana, I

---

<sup>11</sup>I Kadek Suryaadnyana, I Gusti Ayu Tri Agustina, “Media Kotak Komponen Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Materi Ekosistem”, Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora, Vol. 8, No. 2, 2024.



Gusti Ayu Tri Agustina adalah siswa kelas V sekolah dasar, sedangkan objek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Assunniyyah Kencong Jember.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Maya Lutfiana 2024 tentang “Pengembangan Media Box Display Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Materi Ekosistem Kelas 5 Di Mi Jami’atut Tholibin Ringinrejo.”<sup>12</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran box display untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa, mengetahui kelayakan box display untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa tentang materi ekosistem, mengetahui pemahaman siswa di Mi Jami’atut Tholibin sebelum dan sesudah menggunakan media box display materi ekosistem. Jenis penelitian ini

adalah *Research and Development (R&D)* dengan model penelitian ADDIE. Hasil penelitian dan pengembangan ini: 1) pengembangan media pembelajaran box display untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa, 2) hasil kelayakan media yang divalidasi oleh ahli media mencapai 80% sedangkan pada ahli materi mendapatkan 95% menunjukkan bahwa media dan materi yang digunakan mendapatkan kategori layak dan bisa digunakan uji coba, 3) pemahaman siswa sebelum dan setelah menggunakan box display belajar siswa dilakukan melalui uji N Gain dan uji-t berpasangan dengan menggunakan hasil

---

<sup>12</sup>Maya Lutfiana, “Pengembangan Media Box Display untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Materi Ekosistem Kelas 5 Di MI Jami’atut Tholibin Ringinrejo”, Skripsi, (Kediri: Institut Agama Islam Negeri), 2024.

posttest dan pretest yang memperoleh skor 0,63 pada uji N Gain maka masuk ke kategori “sedang” sedangkan uji-t berpasangan memperoleh hasil kurang dari 0,05 yaitu sig. (0,000) < 0,05 sehingga H<sub>0</sub> ditolak maka H<sub>a</sub> diterima. Hasil N Gain menunjukkan bahwa adanya ada peningkatan pemahaman siswa yang ditandai dengan indikator pemahaman materi, pretest dan posttest.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang media ekosistem dan metode penelitian yang digunakan *Research and Developmet (R&D)*. Perbedaan dalam penelitian oleh Maya Lutfiana adalah objek penelitian yang dilakukan adalah siswa kelas 5 Mi Jami’atut Tholibin Ringinrejo, sedangkan objek penelitian ini III SD Assunniyyah Kencong Jember.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Lestari, Kiki Aryaningrum,

Hatilanar 2023 tentang “Pengembangan Media Borama pada Pembelajaran IPA Kelas 5 SD”<sup>13</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media BORAMA (Box Rantai Makanan) pada materi ekosistem yang praktis dan valid untuk kelas 5 Sekolah Dasar. Jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa media borama pada pembelajaran IPA kelas 5 SD dikategorikan valid terlihat dari lembar angket validasi dengan nilai rata-rata 94.0%. Dapat disimpulkan bahwa media BORAMA pada

---

<sup>13</sup>Ayu Lestari, dkk, “Pengembangan Media Borama pada Pembelajaran IPA kelas 5 SD”, Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP), (Palembang: Universitas PGRI), Vol. 01 No. 04, 2024.

pembelajaran IPA materi ekosistem di kelas 5 Sekolah Dasar layak digunakan dalam pembelajaran.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang media ekosistem dan metode penelitian yang digunakan *Research and Development* (R&D). Perbedaan dalam penelitian ini adalah objek penelitian yang dilakukan Ayu Lestari, Kiki Aryaningrum, Hatilaniar adalah siswa kelas 5 SD, sedangkan objek penelitian ini siswa kelas III SD Assunniyyah Kencong Jember.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Zidni Ilmatun Nafi'ah, Nurita Primasatya, Wahid Ibnu Zaman 2022 tentang “Pengembangan Media Pembelajaran PEBI (Panggung Ekosistem Budaya Indonesia) Subtema Hubungan Makhluk Hidup dalam Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar”<sup>14</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran PEBI subtema hubungan makhluk hidup dalam ekosistem kelas V sebagai media di sekolah dasar. Jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan media yang dikembangkan adalah sangat valid dengan persentase skor 84%. Media PEBI dinyatakan “sangat efektif” dengan dilakukan uji coba dan menunjukkan nilai rata-rata 91 sehingga siswa memperoleh nilai  $\geq$  KKM 75 dengan ketuntasan belajar klasikal 94%. Media PEBI

---

<sup>14</sup>Zidni Ilmatun Nafi'ah, dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran PEBI (Panggung Ekosistem Budaya Indonesia) Subtema Hubungan Makhluk Hidup dalam Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar”, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, (Kediri: Universitas Nusantara PGRI), Vol. 4 No. 2, 2022.

dinyatakan sangat praktis diperoleh dari angket respon guru dan siswa dengan persentase skor 94%. Jadi media PEBI valid, dan praktis.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang media ekosistem dan metode penelitian yang digunakan *Research and Development (R&D)*. Perbedaan dalam penelitian ini adalah objek penelitian yang dilakukan Zidni Ilmatun Nafi'ah, Nurita Primasatya, Wahid Ibnu Zaman adalahn siswa kelas V Sekolah Dasar, sedangkan objek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Assunniyyah Kencong Jember.

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Terdahulu**

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Aisyah Satifa, Nurul Kemala Dewi, Nurwahidah	Media Pembelajaran Kotak Ekosistem pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar	- Mengembangkan media kotak tentang ekosistem - Menggunakan jenis penelitian R&D	- Objek penelitian Aisyah Satifa, Nurul Kemala Dewi, Nurwahidah siswa kelas V di SDN 19 Mataram	- Objek penelitian siswa kelas III SD Assunniyyah Kencong Jember
2	I Kadek Suryaadnyana, I Gusti Ayu Tri Agustina	Media Kotak Komponen Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Materi Ekosistem	- Mengembangkan media kotak tentang ekosistem - Menggunakan jenis penelitian R&D	- Objek penelitian I Kadek Suryaadnyana, I Gusti Ayu Tri Agustina siswa kelas V Sekolah	- Objek penelitian siswa kelas III SD Assunniyyah Kencong Jember

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
3	Maya Lutfiana	Pengembangan Media Box Display Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Materi Ekosistem Kelas 5 Di Mi Jami'atut Tholibin Ringinrejo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengembangkan media kotak tentang ekosistem</li> <li>- Menggunakan jenis penelitian R&amp;D</li> </ul>	Dasar <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jenis penelitian Tarpan Suparman, Harmawati, Alfina Dwi Damayanti kuantitatif dengan tipe eksperimen</li> <li>- Subjek penelitian sejumlah 25 siswa kelas V</li> <li>- Objek penelitian siswa kelas V SDN Kertasari 03</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jenis penelitian <i>Researrh and Developm ent</i> (R&amp;D)</li> <li>- Subjek penelitian sejumlah 25 siswa kelas III</li> <li>- Objek penelitian siswa kelas III SD Assunniyyah Kencong Jember</li> </ul>
4	Ayu Lestari, Kiki Aryaningrum, Hatilaniar	Pengembangan Media Borama pada Pembelajaran IPA Kelas 5 SD	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengembangkan media yang membahas tentang ekosistem</li> <li>- Menggunakan jenis penelitian R&amp;D</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Objek penelitian Ayu Lestari, Kiki Aryaningrum, Hatilaniar siswa kelas 5 SD</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Objek penelitian siswa kelas III SD Assunniyyah Kencong Jember</li> </ul>
5	Zidni Ilmatun Nafi'ah, Nurita Primasatya, Wahid Ibnu Zaman	Pengembangan Media Pembelajaran PEBI (Panggung Ekosistem Budaya Indonesia) Subtema	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengembangkan media kotak tentang ekosistem</li> <li>- Menggunakan jenis penelitian R&amp;D</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Objek penelitian Zidni Ilmatun Nafi'ah, Nurita Primasatya, Wahid Ibnu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Objek penelitian yang digunakan siswa kelas III SD Assunniyyah</li> </ul>

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
		Hubungan Makhluk Hidup dalam Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar		Zaman yang digunakan siswa kelas V Sekolah Dasar	Kencong Jember

Berdasarkan pemaparan penelitian terdahulu, penelitian yang akan peneliti lakukan yakni berfokus pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan materi ekosistem. Dimana tujuan penelitian yang ingin dilakukan untuk mengetahui proses pengembangan media, kelayakan dan keefektifan dari produk media yang akan dikembangkan yaitu media kotak pemandangan (*scene box*) 3D.

## B. Kajian Teori

### 1. Pengembangan Media Pembelajaran

#### a. Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar dengan efektif dan efisien. Kata “media” berasal dari bahasa latin, bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dapat disimpulkan bahwa media adalah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima.<sup>15</sup>

<sup>15</sup> Ninik Uswatun Fadilah, “MEDIA PEMBELAJARAN ”, (Denpasar:Kemenag)



Menurut Gagne, media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Menurut Gerlach dan Ely pengertian media cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran memiliki peran sentral dalam konteks pendidikan modern, menjadi komponen integral yang membentuk proses pembelajaran yang dinamis dan inklusif.

Menurut Smaldino, Russel, Heinich dan Molenda menyatakan bahwa media merupakan bentuk jamak dari kata *medium* dari sumber ke penerima. Media memiliki enam kategori pokok yaitu: teks, audio, tampilan, video, objek, dan manusia. Tujuan dari media untuk memfasilitasi komunikasi dalam pembelajaran.

Menurut Newby, Stepich, Lehman & Russel media pembelajaran merupakan segala hal yang dapat membawa informasi atau pesan guna mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Menurut Wingkel media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berupa saran non personal yang disediakan oleh guru untuk berperan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional. Tujuan dari media pembelajaran adalah guna mempermudah komunikasi antar guru dan siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan beberapa definisi di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang disampaikan oleh guru untuk menyampaikan suatu informasi kepada siswa, sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan dan mempermudah guru dalam menyampaikan suatu materi secara efektif. Media berfungsi sebagai alat atau sarana dalam mencapai tujuan pembelajaran.

#### b. Fungsi Media Pembelajaran

Media Pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut<sup>16</sup>:

- 1) Penggunaan media dapat mengembangkan metode pengajaran yang lebih beragam, menyederhanakan pengutaraan teori, prinsip, ataupun filosofi dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Impresi media pembelajaran menumbuhkan atensi dan keikutsertaan siswa dalam aktivitas belajar.
- 3) Konsep-konsep dalam pembelajaran bisa lebih mudah dijelaskan dengan penggunaan media pembelajaran.

#### c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

- 1) Media visual, yaitu cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku atau materi visual statis terutama melalui proses pencetakan makenis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Materi cetak

---

<sup>16</sup> Rahmi Mudia Alti, dkk, *Media Pembelajaran*, (Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), hlm. 4



dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya. Dua komponen pokok teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar.<sup>17</sup>

- 2) Media Audio, yaitu media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Contohnya: audio, musik.
- 3) Media Audio Visual, yaitu media yang menggabungkan unsur audio dan visual sehingga mampu menyampaikan informasi secara lebih menarik. Termasuk di dalamnya adalah audio, video, dan multimedia. Media audio seperti rekaman suara, podcast, atau ceramah audio dapat digunakan untuk menyampaikan informasi secara lisan. Media video dapat berupa presentasi visual, rekaman-rekaman, film pendidikan, atau animasi. Media multimedia meliputi kombinasi audio, video, teks, gambar, dan interktivitas, seperti presentasi multimedia atau aplikasi edukatif.

#### d. Prinsip-prinsip Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam pengembangan media pembelajaran, terdapat beberapa prinsip agar media yang dihasilkan efektif dan sesuai dengan

---

<sup>17</sup>Hamzah Pagarra, Ahmad Syawaluddin, dll, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, Mei 2022. [Buku Media Pembelajaran.pdf](#)

kebutuhan belajar siswa. Media pembelajaran harus dikembangkan berdasarkan prinsip relevansi, yaitu kesesuaian antara media dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta materi yang disampaikan. Selain itu, prinsip kognitif dan efektif juga penting untuk dipertimbangkan, di mana media tidak hanya berfungsi membantu siswa memahami materi secara intelektual, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi dan minat belajar.<sup>18</sup>

## 2. Media Kotak Pemandangan (*Scene Box*) 3D

### a. Pengertian Media Kotak Pemandangan (*Scene Box*) 3D

Menurut KBBI, kotak adalah wadah berbentuk persegi atau persegi panjang yang biasanya digunakan untuk menyimpan sesuatu. Sedangkan pemandangan adalah sesuatu yang dapat dilihat, khususnya panorama atau lanskap tertentu, baik berupa alam atau suasana

lingkungan.<sup>19</sup> Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat digunakan untuk memperdalam pemahaman siswa adalah media kotak pemandangan (*scene box*) 3D. Menurut Arsyad media kotak pemandangan merupakan sarana pembelajaran berbentuk kotak yang digunakan untuk menggambarkan suatu pemandangan, baik dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi, sebagai alat bantu untuk memvisualisasikan materi ajar secara lebih konkret. Dalam pendidikan,

<sup>18</sup> Sadiman, A. S., Rahardjo., R., Haryono., A & Rahardjito. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers, (2014).

<sup>19</sup> KBBI Daring, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (2024). <https://kbbi.kemdikbud.go.id>.

media ini sering dimanfaatkan untuk memperjelas konsep abstrak, seperti sistem ekosistem atau hubungan antar makhluk hidup.<sup>20</sup>

Media ini selain mengembangkan pemahaman siswa dalam pembelajaran ekosistem, media ini bisa mengembangkan kemampuan motorik anak. Pengertian kotak pemandangan dalam penulisan ini adalah sarana atau alat berbentuk kotak yang digunakan untuk menampilkan atau menggambarkan pemandangan tertentu. Dalam konteks pembelajaran, media ini sering digunakan untuk membuat visualisasi tiga dimensi dari suatu materi, seperti ekosistem, agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Tujuan dalam menggunakan kotak pemandangan (*scene box*) 3D ini, diharapkan siswa tertarik untuk belajar mata pelajaran IPAS materi ekosistem karena dalam media kotak pemandangan ini terdapat elemen-elemen seperti hewan dan tumbuhan yang sangat menarik.

#### 1) Kelebihan dan Kekurangan Media Kotak Pemandangan (*scene box*) 3D

Kelebihan dari media kotak pemandangan yaitu:

- a) Penggunaannya praktis dan tidak memerlukan banyak proses
- b) Menyajikan materi secara terpadu, dengan kata lain mudah untuk dipahami oleh siswa
- c) Penyampaian materi dapat dilakukan secara serentak
- d) Menyajikan objek secara konkret

---

<sup>20</sup> Arsyad A, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada

- e) Dapat menunjukkan objek secara utuh

Kekurangan dari media kotak pemandangan yaitu:

- a) Tidak ada fitur tambahan seperti video sehingga, siswa hanya dapat melihat bentuk 3 dimensi dari suatu objek tanpa dapat melihat proses yang terjadi di dalamnya.
- b) Tidak ada informasi atau penjelasan konsep-konsep materi pembelajaran pada media 3 dimensi yang disediakan. Sehingga, siswa hanya dapat mengetahui bentuk suatu objek tanpa mengetahui informasi penting terkait objek tersebut.<sup>21</sup>

### 3. Materi Ekosistem Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III

Pengertian yang paling umum dari ekosistem adalah suatu unit ekologi yang di dalamnya terdapat struktur dan fungsi. Struktur yang dimaksudkan dalam ekosistem tersebut yakni berhubungan dengan keanekaragaman spesies atau spesies diversity. Pada ekosistem yang strukturnya kompleks, maka akan mempunyai keanekaragaman spesies yang tinggi. Sedangkan fungsi yang dimaksud ekosistem ialah berhubungan dengan siklus materi dan arus energi melalui komponen-komponen ekosistem.<sup>22</sup>

#### a. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Mata pelajaran IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka digabung menjadi IPAS yang didasari bahwa IPA dan IPS merupakan cara

<sup>21</sup> Ghina Rohmatulloh, dkk, "Inovasi Media Pembelajaran 3 Dimensi Berbasis Teknologi pada Pembelajaran Biologi", BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi, Vol. 08 No. 04 (2022).

<sup>22</sup> Rahayu Efendi, dkk, "PEMAHAMAN TENTANG LINGKUNGAN BERKELANJUTAN", Vol. 18 No. 2 (2022)

berpikir ilmiah. Dalam menghadapi sesuatu hal yang dianggap tantangan pelaksanaan implementasi Kurikulum Merdeka di kelas mata pelajaran IPAS, maka aksi yang dilakukan yaitu mengajak peserta didik berdiskusi dengan guru untuk merencanakan kegiatan sehingga peserta didik lebih bertanggung jawab dan memegang komitmen. Peserta didik didorong untuk mengidentifikasi masalah, memecah masalah, serta mempresentasikan solusi dari permasalahan melalui produk yang peserta didik hasilkan dalam kegiatan proyek belajar.<sup>23</sup>

Dalam buku IPAS Kurikulum Merdeka materi Ekosistem memperkenalkan komponen-komponen Biotik dan Abiotik. Materi ini mengajak siswa untuk mengenali dan memahami berbagai komponen ekosistem Biotik (makhluk hidup seperti hewan dan tumbuhan) dan komponen ekosistem Abiotik (faktor non-hidup seperti air, udara, tanah dan batu). Hal ini dimaksudkan untuk membantu siswa mengenali objek-objek di sekitar mereka sekaligus meningkatkan pemahaman tentang komponen ekosistem dengan cara menarik dan efektif.

#### 4. Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPAS di SD/MI

Pemanfaatan media pembelajaran Kotak Pemandangan (*Scene Box*) 3D dalam pembelajaran IPAS di SD/MI berfungsi sebagai sarana untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep abstrak yang

---

<sup>23</sup> Diana Yulias Rahmawati, dkk, "Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, Vol. 7 No. 5, 2023.

berkaitan dengan lingkungan dan ekosistem. Media ini menampilkan miniature tiga dimensi dari suatu pemandangan alam, seperti hutan yang menggambarkan hubungan antar komponen biotik dan abiotik secara visual dan nyata. Melalui penggunaan kotak pemandangan (*scene box*) 3D, siswa dapat mengamati secara langsung unsur-unsur ekosistem, seperti makhluk hidup dan lingkungannya, serta memahami interaksi di dalamnya.

Selain itu, media ini mendukung penerapan pembelajaran berbasis pengalaman (*eksperiential learning*) dimana siswa membangun pemahamannya melalui pengamatan, eksplorasi dan diskusi. Guru dapat memanfaatkannya untuk kegiatan praktik observasi atau identifikasi komponen ekosistem, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Dengan demikian, pemanfaatan kotak pemandangan dalam pembelajaran IPAS tidak hanya membantu siswa memahami materi secara konseptual, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, dan sikap peduli terhadap lingkungan. Media ini sangat sesuai digunakan di SD/MI karena selaras dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang cenderung visual dan menyukai aktivitas eksploratif.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan yang dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah pendekatan ilmiah yang digunakan untuk menciptakan dan menguji produk-produk baru, memastikan produk tersebut efektif dan memenuhi kebutuhan yang ada.<sup>24</sup> Fokus penelitian ini adalah menciptakan atau mengembangkan suatu produk. Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan adalah Media Pembelajaran Kotak Pemandangan (*Scene Box*) 3D Materi Ekosistem Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Assunniyyah Kencong Jember.

Jenis Penelitian *Research and Development* (R&D) menggunakan pendekatan kualitas dan kuantitatif untuk mengumpulkan data. Data kualitatif diperoleh dari uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan audiens. Ahli materi menilai aspek isi, bahasa, kualitas, materi, dan evaluasi. Ahli media menilai grafis, tampilan. Ahli bahasa menilai ejaan bahasa kesesuaian tingkat kemampuan pengguna. Audiens memberikan penilaian terhadap kemenarikan media dan kemudahan memahami pesan. Data kuantitatif biasanya berupa skor atau penilaian dari

---

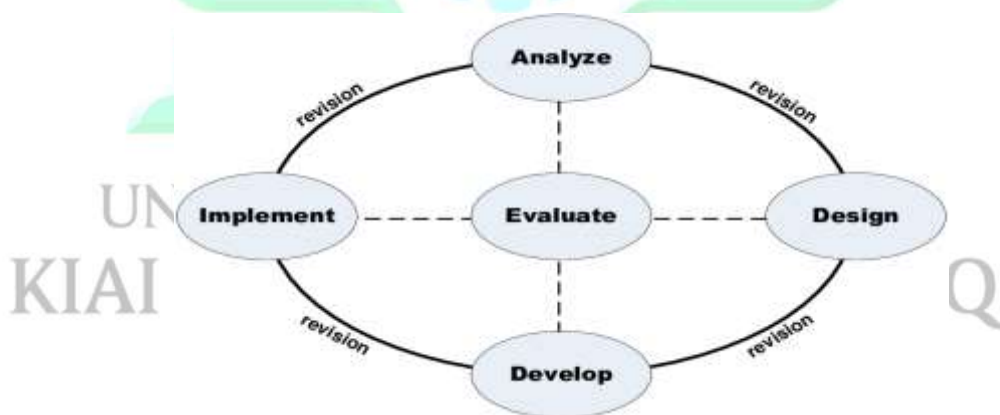
<sup>24</sup> Ummu Ahyah, Erfan Efendi. "Pengembangan Media Roda Berputar Pada Pembelajaran Tematik Pada Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah". *Journal of Elementary School Education*. (2024). Hal. 60-73.



hasil uji tersebut, yang digunakan untuk mengukur kelayakan media atau produk yang dikembangkan.<sup>25</sup>

#### 1. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini merupakan proses untuk menghasilkan dan mengembangkan media. Uji coba dilakukan terhadap siswa kelas III di SD Assunniyyah Kencong Jember. Proses ini juga memastikan bahwa media tersebut memenuhi standar kualitas yang telah ditetapkan, baik dari segi kelayakan, maupun daya tariknya bagi siswa. Dengan demikian, media pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan secara optimal untuk mendukung proses belajar mengajar.



**Gambar 3.1** Model Pengembangan ADDIE<sup>26</sup>

#### B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan suatu produk media pembelajaran kotak

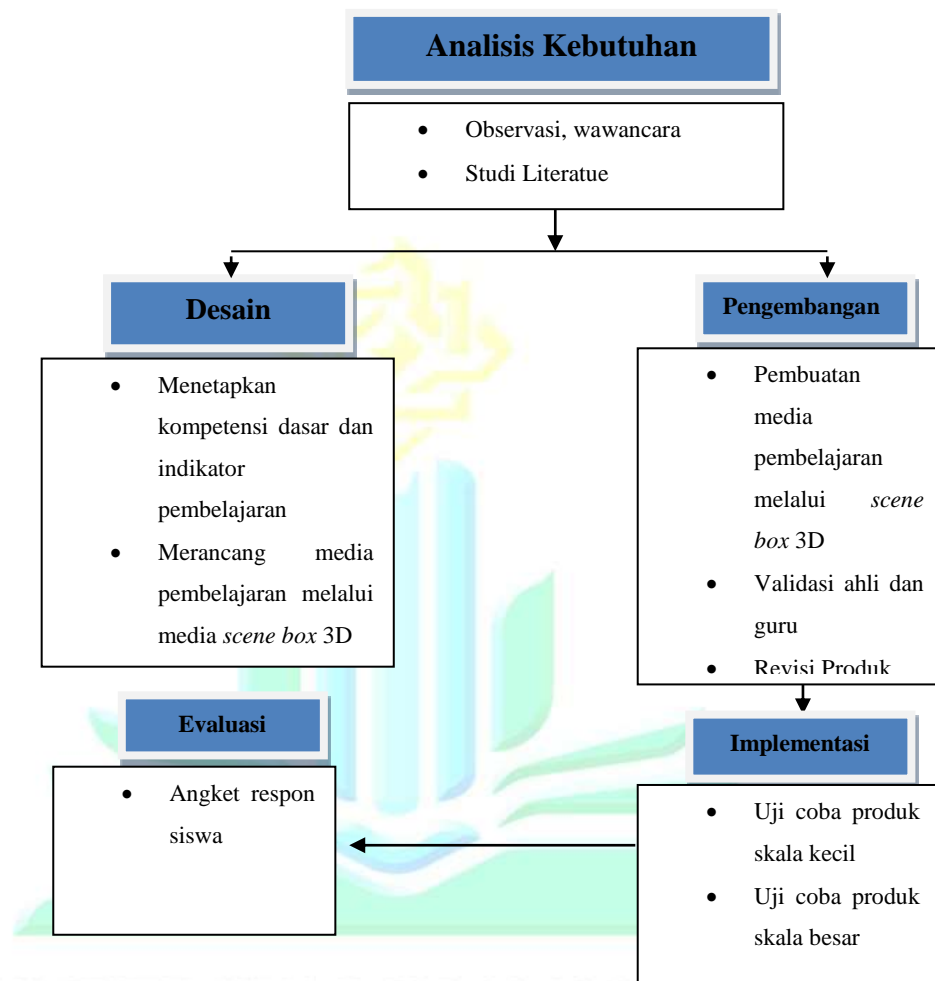
<sup>25</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013). Hal 407.

<sup>26</sup> Dyah Rosita Anggraini, dkk, "Pengembangan modul pembelajaran fuzzy pada mata kuliah Sistem Cerdas untuk mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Malang", 2019

pemandangan (*scene box*) 3D untuk meningkatkan pemahaman tentang materi ekosistem pada mata pelajaran IPAS kelas III SD Assunniyyah Kencong Jember dengan menggunakan model ADDIE. Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan diantaranya yaitu:

1. Analisis (*Analyze*)

- a. Melakukan analisis kompetensi yang akan dituntut kepada peserta didik. Pada tahapan pertama, berkaitan dengan kapabilitas belajar yang akan dicapai siswa setelah memanfaatkan produk pengembangan dalam pembelajaran.
- b. Melakukan analisis karakteristik siswa tentang kapabilitas belajarnya, kemampuan, ketertarikan, sikap yang telah dimiliki oleh siswa serta aspek yang terkait lainnya. Tahapan kedua, berkaitan dengan keadaan siswa yang nantinya menjadi sasaran pengguna produk pengembangan. Maksud dari keadaan siswa ini di antaranya: pengetahuan awal, minat dan bakat, gaya belajar, kemampuan bahasan dan lain-lain.
- c. Melakukan analisis materi yang sesuai dengan kompetensi. Tahapan terakhir ini berkaitan dengan analisis materi pembelajaran yang berupa materi-materi pokok, sub-sub bagian, dan seterusnya.



**Gambar 3.2**  
**Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

## 2. Perancangan (*Design*)

Tahapan kedua pada model pengembangan ADDIE ini perancangan. Tahapan perancangan ini disebut dengan *blueprint*. Diibaratkan dengan bangunan yang akan dibangun maka diperlukan perancangan (*blueprint*) terlebih dahulu. Dalam merancang pembelajaran difokuskan dengan tiga kegiatan yaitu, pemilihan materi sesuai dengan karakteristik siswa dan tuntutan kompetensi, strategi

pembelajaran yang akan diterapkan dan bentuk serta metode asesmen dan evaluasi yang akan digunakan.<sup>27</sup>

### 3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan ini dilakukan dengan uji coba media secara konseptual dan empiris. Pada kegiatan uji coba konseptual dilakukan dengan meminta tim ahli untuk menilai kelayakan atau validasi media pembelajaran. Pada tahap uji coba empiris dilakukan dengan meminta beberapa calon pengguna media untuk memeriksa kelengkapan dan kesesuaian media pembelajaran. Setelah selesai media diuji coba maka dilakukan evaluasi apabila terdapat kekurangan produk akan direvisi guna meningkatkan kualitas media yang dikembangkan.

### 4. Implementasi (*Implementaion*)

Pada tahapan implementasi ini, dilakukan kegiatan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar yang melibatkan siswa guna mengetahui bagaimana respon siswa dan keefektifan dari media pembelajaran kotak pemandangan (*scene box*) 3D pada mata pelajaran IPAS.

### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahapan evaluasi peneliti melakukan pengukuran tercapainya tujuan dari dikembangkan media pembelajaran ini. Evaluasi ini digunakan untuk mengetahui bagaimana keefektifan dari media yang dikembangkan.

---

<sup>27</sup> Fayrus Abadi Slamet, "Model Penelitian dan Pengembangan", (Malang: IAIN Kalijogo Malang, 2022), 25.

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

#### **1. Desain Uji Coba**

Dalam desain uji coba produk dilakukan dengan melibatkan pengujian dari berbagai ahli di berbagai bidang untuk memastikan kualitas dan keefektifan produk yang akan dikembangkan. Pengujian ini mencakup satu ahli materi dan satu ahli media. Setiap ahli berperan dalam memberikan masukan berdasarkan keahliannya, yang dapat digunakan guna memperbaiki media pembelajaran. Penelitian ini tidak hanya mengandalkan masukan ahli, tetapi juga melibatkan siswa kelas III SD Assunniyyah Kencong Jember untuk mendapatkan perspektif penggunaan media pembelajaran.

### **D. Subjek Uji Coba**

Dalam tahapan subjek uji coba ini melibatkan beberapa subjek yaitu:

#### **1. Ahli Media**

Ahli media adalah orang yang telah ahli dalam media pembelajaran.

Pada penelitian ini peneliti memilih salah satu dosen yang telah ahli dalam pengembangan media pembelajaran yakni ibu Ira Nurmawati, M.Pd

#### **2. Ahli Materi**

Ahli materi adalah orang yang telah ahli dalam materi pembelajaran.

Pada penelitian ini peneliti memilih bapak Dr. Nanda Eska Anugrah Nasution, M.Pd

### 3. Guru Kelas

Guru di sini merupakan ahli dalam pembelajaran yaitu wali kelas dari kelas III bapak Farid Sahara, S.Pd dengan tujuan untuk mengetahui respon serta saran mengenai produk yang peneliti kembangkan.

### 4. Siswa Kelas III

Uji coba pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran kotak pemandangan (*scene box*) 3D materi ekosistem pada mata pelajaran IPAS kelas III di SD Assunniyyah Kencong Jember. Dalam subjek uji coba media yakni siswa kelas III SD Assunniyyah Kencong Jember. Pada uji coba terbatas diambil sampel sebanyak 5 siswa secara acak dari total 25 siswa, sedangkan pada uji coba luas diambil sisanya yaitu 20 siswa. Objek penelitian ini adalah kevalidan dan keefektifan media pembelajaran kotak pemandangan (*scene box*) 3D.

### E. Jenis Data

Jenis data yang dikembangkan oleh peneliti yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif ini berupa komentar, saran dan masukan yang akan diberikan oleh validator dan siswa selama proses uji coba. Dalam data kuantitatif terdiri dari hasil data validasi oleh tim ahli dan guru.

## F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan validasi yang digunakan untuk menilai kelayakan media kotak pemandangan (*scene box*) 3D yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui beberapa tahapan, sebagai berikut:<sup>28</sup>

### 1. Observasi

Observasi adalah cara pengumpulan data dengan mengamati langsung objek penelitian, serta kegiatan yang berlangsung. Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti yang dilaksanakan pada proses pembelajaran kelas III SD Assunniyyah Kencong Jember.

### 2. Wawancara

Teknik ini dilakukan untuk memperoleh data antara lain tentang materi ekosistem, penggunaan media pembelajaran, jumlah dan kualitas sarana dan prasarana, serta jumlah peserta didik dan guru. Wawancara tersebut dilakukan kepada Bapak Farid Sahara selaku guru kelas III SD Assunniyyah Kencong Jember. Data hasil wawancara diolah dan dianalisis secara deskriptif, dan diuraikan secara sistematis guna menjawab permasalahan peneliti dan keberhasilan produk yang digunakan.

### 3. Angket

Angket metode kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara member seperangkat pertanyaan atau

---

<sup>28</sup> Aisyah Satifa, Nurul Kemala Dewi, Nurwahidah, "Media Pembelajaran Kotak Ekosistem pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar", Jurnal Educatio, Vol. 9, No. 4 (2023).



pernyataan tertulis kepada responden.<sup>29</sup> Instrumen atau alat pengumpulan data, juga disebut angket atau kuesioner, berisi tentang daftar pertanyaan yang disusun sesuai persepsinya.

#### 4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah data pendukung yang digunakan dan dikumpulkan sebagai bukti dan penguat data observasi. Bentuk dokumen yang dikumpulkan dapat berupa dokumen kegiatan, nilai peserta didik dari hasil tes formatif yang diberikan data dokumen-dokumen lain sebagai penguat dan pendukung penelitian

#### 5. Test

Test merupakan pertanyaan yang diberikan kepada subjek penelitian yang bertujuan untuk mengukur dan mendapatkan data. Data yang diperoleh yaitu berupa kemampuan, pengetahuan, keterampilan, bakat dan lainnya. Instrumen tes berupa lembaran yang berisi soal-soal.

### G. Instrumen Pengumpulan Data

#### 1. Angket

Angket penilaian terdiri dari dua jenis yaitu angket produk dan angket responden. Angket yang digunakan berbentuk checklist dengan menggunakan skala liker. Skala Liker adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi responden. Berikut merupakan kriteria dari skala penilaian yang akan digunakan:

---

<sup>29</sup> Mukhtazar, *Prosedur Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: Absoluete Media, 2020), hal 79.

**Tabel 3.1**

Skala Liker

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Instrumen validasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

a. Instrumen Validasi Ahli

Terdapat dua validator yang bertugas memberikan penilaian dan saran, komentar dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas produk. Validator tersebut adalah:

1) Validasi Media

Validasi media bertujuan untuk memberikan saran dan mengevaluasi media pembelajaran yang akan dikembangkan. Yaitu media pembelajaran berbasis tiga dimensi. Validasi dilakukan guna memeriksa media dinyatakan layak atau tidak layak, apabila terdapat saran atau revisi, maka perlunya perbaikan sesuai saran yang telah diberikan. Jika media tersebut layak untuk dikembangkan maka dapat digunakan untuk

ketahap uji coba selanjutnya. Berikut hal-hal yang akan divalidasi dalam media pembelajaran:

- a) Kualitas desain visual dan estetika (warna, bentuk, ukuran dan daya tarik)
- b) Kejelasan tampilan elemen ekosistem dalam media kotak pemandangan (elemen hewan, tumbuhan, air dan tanah)
- c) Ketahanan dan kepraktisan bahan yang digunakan dalam media
- d) Kemudahan dalam penggunaan kotak pemandangan oleh siswa
- e) Keamanan bahan dan komponen untuk digunakan oleh anak-anak SD

## 2) Validasi Materi

Validasi materi bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran apakah sudah sesuai dengan media pembelajaran berbasis inovasi, terhadap beberapa hal yang akan dinilai. Data kelayakan media diperoleh dengan memberikan kisi-kisi instrument penelitian, lalu ahli materi memberikan saran, penilaian pada instrument yang telah ada. Apabila terdapat saran atau revisi dari ahli materi maka perlu adanya perbaikan guna meningkatkan kualitas dari media. Setelah media diperbaiki sesuai dengan saran dari ahli materi dan ahli media maka media

pembelajaran berbasis inovasi dapat digunakan untuk siswa di SD Assunniyyah Kencong Jember. Berikut hal-hal yang divalidasi dalam materi:

- a) Ketepatan konsep ekosistem dalam *scene box* 3D (misalnya, komponen biotik dan abiotik, rantai makanan.
- b) Kesesuaian dalam kurikulum (Kurikulum Merdeka)
- c) Keakuratan informasi dalam media
- d) Kesesuaian contoh ekosistem yang digunakan dengan pemahaman siswa SD kelas III.

#### b. Instrumen Validasi Pengguna

Angket akan diberikan kepada guru SD Assunniyyah Kencong Jember sebagai validator praktis. Dengan diberikannya lembaran validasi ini guna memperbaiki dan menyempurnakan kualitas dari produk.

#### 2. Test

Tes dalam penelitian pengembangan media pembelajaran seperti Kotak Pemandangan *Scene Box* 3D sangat penting untuk menilai efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa. Tes yang akan di ujikan yaitu Pretest dan Posttest. Tes akan dilakukan untuk mengetahui apakah siswa benar-benar memahami materi ekosistem setelah menggunakan media, jika hasil tes menunjukkan peningkatan pemahaman, maka media dianggap efektif. Test dilakukan untuk

membandingkan sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) menggunakan media. Perbedaan hasilnya menunjukkan seberapa besar pengaruh media terhadap pembelajaran.

### 3. Instrumen Evaluasi

Tahap terakhir yaitu evaluasi, evaluasi adalah proses menilai atau mengukur hasil test yang telah diberikan kepada siswa. Apakah media pembelajaran ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

## H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses untuk mengolah data guna mengidentifikasi pola, hubungan, dan informasi yang terkandung di dalamnya. Dalam analisis data ini, data yang dikelola meliputi validasi dan analisis data respon siswa.

### 1. Analisis Data Hasil Validasi

Analisis data hasil validasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Teknik yang akan digunakan yaitu teknik perhitungan persentase dan teknik deskripsi kualitatif. Menentukan nilai % kriteria validasi menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Xi = \frac{\sum s}{\sum max} \times 100\%$$

#### Keterangan

$Xi$  = Nilai kevalidan Produk

$\sum s$  = Jumlah skor perolehan

$\sum max$  = Jumlah skor maksimal<sup>30</sup>

Kemudian untuk skor akan dianalisis secara kualitatif dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.2** Kriteria Nilai

Kriteria Validasi	Tingkatan Validasi
85,01%-100,00%	Sangat Valid
70,01%-85,00%	Cukup Valid
50,01%-70,00%	Kurang Valid
01,00%-50,00%	Tidak Valid

## 2. Analisis Keefektifan Media

Analisis keefektifan media pembelajaran dikembangkan dilakukan dengan mengumpulkan data dari hasil test (pretest-posttest)

minat belajar siswa.

Hasil analisis keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan rumus<sup>31</sup>:

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

Keterangan

E :Persentase siswa yang tuntas

f : Jumlah skor siswa

<sup>30</sup>Rita Susanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Flipchart pada Materi Kingdom Plantae di SMA Negeri 1 Miesjid Raya Aceh Besar”. (Skripsi, Univertas Islam Negeri Ar-Hainiry,2021),44.

<sup>31</sup> Lailia Arditya Isti, Agustini Sug, Arik Agus Wardoyo, “Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 4, No.1, 2020.

N : Banyak siswa

Dengan tabel kategori N-Gain:

**Tabel 3.3** Kategori N-Gain

Indeks N-Gain (%)	Kriteria
< 40	Tidak Efektif
40 – 50	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

### 3. Analisis Data Respon Siswa

Analisis data respon siswa ini bertujuan untuk menganalisis data respon siswa dalam memberikan penilaian sesuai angket yang telah diberikan.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase Respon Peserta Didik

F = Jumlah Skor

N = Skor Maksimal<sup>32</sup>

Kemudian untuk skor akan dianalisis secara kualitatif dengan kriteria sebagai berikut:

<sup>32</sup>Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2009), 12.



**Tabel 3.4** Kriteria efektifitas

Kriteria Validasi	Tingkatan Validasi
81,00%- 100,00%	Sangat Valid
61,00%-80,00%	Cukup Valid
41,00%-60,00%	Kurang Valid
21,00%-40,00%	Tidak Valid
00,00%-24,00%	Sangat Tidak Valid



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

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Profil, Visi, Misi, dan Tujuan SD Assunniyyah

##### 1. Profil

Sekolah Dasar Assunniyyah, Kencong, Jember merupakan salah satu lembaga pendidikan tingkat dasar yang berlokasi di, Desa Kencong, Jember. Dalam menjalankan aktivitas pendidikan, Sekolah Dasar Assunniyyah Kencong Jember berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, serta memiliki Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 69902144. Sekolah ini beralamatkan di Jl. Patok Krajan I, Desa Kencong Jember, dengan lokasi yang cukup strategis karena berada di tengah-tengah pemukiman warga sehingga mudah dijangkau oleh peserta didik dan orang tua.<sup>33</sup>

Sekolah Dasar Assunniyyah Kencong, Jember berstatus swasta dan berada di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia. Kehadiran Sekolah Dasar Assunniyyah Kencong, Jember menjadi bagian penting dalam upaya mencerdaskan kehidupan masyarakat sekitar, khususnya dalam memberikan pendidikan dasar yang memadukan ilmu pengetahuan umum dengan nilai-nilai keislaman. Proses pendidikan di Sekolah Dasar Assunniyyah Kencong, Jember ini diarahkan untuk membentuk peserta didik yang tidak hanya cakap secara akademik, tetapi juga memiliki akhlakul karimah, keimanan

---

<sup>33</sup> SD Assunniyyah Kencong, "Profil SD Assunniyyah Kencong," Jember, 01 Oktober 2025.

yang kuat, serta perilaku religious dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai Islam ditanamkan sejak dini melalui pembelajaran terstruktur maupun melalui pembiasaan sikap dan perilaku di lingkungan sekolah.<sup>34</sup>

Dalam pelaksanaan pembelajaran, Sekolah Dasar Assunniyyah Kencong Jember menerapkan kurikulum nasional yang dipadukan dengan kurikulum khas madrasah. Mata pelajaran umum seperti Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, dan Pendidikan Pancasila diajarkan seimbang dengan mata pelajaran keagamaan seperti Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab. Selain itu, peserta didik juga dibiasakan untuk melaksanakan kegiatan keagamaan seperti sholat berjamaah, mengaji, dan pembiasaan sikap sopan santun sesuai ajaran Islam.

Sekolah Dasar Assunniyyah Kencong Jember didukung oleh tenaga pendidik dan kependidikan yang berperan aktif dalam proses pembelajaran dan pembinaan peserta didik. Para guru berupaya menciptakan suasana yang kondusif, ramah anak, dan sesuai dengan perkembangan usia peserta didik. Pendekatan pembelajaran dilakukan secara bertahap dengan memperhatikan kemampuan dan karakter masing-masing siswa, sehingga diharapkan seluruh peserta didik dapat berkembang secara optimal baik dari aspek kognitif, dan afektif.

---

<sup>34</sup> SD Assunniyyah Kencong, "Profil SD Assunniyyah Kencong," Jember, 01 Oktober 2025.

## 2. Visi dan Misi

Visi SD Assunniyyah Kencong Jember adalah:

“Mewujudkan peserta didik yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cerdas, terampil, dan berwawasan global berdasarkan nilai-nilai Ahlussunah wal Jamaah”.

Misi SD Assunniyyah Kencong Jember adalah:

- a. Membentuk karakter islami yaitu menanamkan nilai-nilai keimanan, ketakwaan, dan akhlak terpuji melalui pembiasaan dan kegiatan keagamaan yang kuat.
- b. Meningkatkan kualitas pembelajaran yakni menyelenggarakan pendidikan yang inovatif, kreatif, dan kontekstual, mengintegrasikan IMTAQ dan IPTEK.
- c. Mengembangkan potensi siswa yaitu dengan memaksimalkan potensi akademik, seni, dan olahraga melalui program unggulan.
- d. Membentuk kemandirian yakni melatih kemandirian, kepemimpinan, serta kecakapan hidup (*life skills*) peserta didik.
- e. Membangun lingkungan kondusif yaitu dengan menciptakan lingkungan sekolah yang nyaman, aman, dan mendukung pembelajaran.

## 3. Data Tenaga Pendidik

Sekolah Dasar Assunniyyah Kencong Jember memiliki tenaga pendidik yang tentunya tenaga pendidik yang sudah professional.

Terdapat beberapa latar belakang keterampilan yang dimiliki oleh masing-masing tenaga pendidik yang ada di Sekolah Dasar Assunniyyah Kencong Jember di antaranya ada yang bisa bernyanyi, melukis, berbahasa inggris, ceramah, dan berbagai seni keterampilan lainnya. Maka dengan keterampilan tersebut, tenaga pendidik di Sekolah Dasar Assunniyyah Kencong Jember mampu memberikan kontribusi dan membantu para peserta didik untuk mengembangkan bakat dan minat yang sesuai dengan kebutuhan mereka sendiri.

Kegiatan belajar mengajar (KBM) yang ada di Sekolah Dasar Assunniyyah Kencong Jember dimulai jam 06.50-15.30. Sebelum pembelajaran dimulai, peserta didik di kelas 1-6 wajib mengikuti rangkaian kegiatan dzikir pagi dan sholat Dhuha berjamaah yang dimulai dari 06.50-07.30 dilakukan di kelas masing-masing. Hari aktif di Sekolah Dasar Assunniyyah Kencong Jember, yakni 5 hari dari hari senin hingga hari jumat. Sekolah Dasar Assunniyyah Kencong Jember selalu mengupayakan menciptakan pendidikan yang berkualitas. Dibuktikan dengan adanya jumlah tenaga pendidik di Sekolah Dasar Assunniyyah Kencong Jember secara keseluruhan yaitu berjumlah 45 orang. Terdiri dari 1 kepala sekolah, 1 waka kurikulum, 1 waka kesiswaan, 18 guru kelas dengan masing-masing kelas terdapat 3 guru rombel, 1 guru mapel Bahasa Arab, 1 guru mapel PAI, 2 guru mapel Bahasa Inggris, 2 guru mapel PJOK, 2 pegawai TU, dan 13 guru mengaji.

#### 4. Data Peserta Didik

Sekolah Dasar Assunniyyah Kencong Jember kelas 3 memiliki 25 peserta didik. diantaranya 10 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan. Peneliti berfokus pada kelas 3 sebagai berikut subjek penelitian ini. Berikut daftar nama-nama peserta didik kelas 3:

**Tabel 4.1** Data Peserta Didik Kelas 3

No	Nama	Jenis kelamin
1	Adeefa Afshen Keysha	P
2	Ahmad Ali Hasan	L
3	Ahmad Dzikyan Adzkia	L
4	Aisyah Qothrotu Nada	P
5	Al Felixie Hadyan Prayogo	L
6	Aminah	P
7	Annisa Ghaliyah Ramadhani	P
8	Arunda Faiha Azzahra	P
9	Asyifah Labibah Ramadhani	P
10	Aulia Khanza Ramadani	P
11	Bahiyya Alifa Abqoriyya	P
12	Hafiza Rosinia Agista	P
13	Hayuro Ramadhana Putra Ahmad	L
14	Inara Afanin Dzikrillah	P
15	Kenzie Averrous	L

16	M. Azamsyah Aafi	L
17	M. Rafly Abbas Cholilullah	L
18	Maulana Yusuf Alauddin	L
19	Muhammad Frasqa Wahyu Nizar Ezzsyafwan	L
20	Naura Islamiyah Maskuriawan Putri	P
21	Putri Khalisa Maulidia Fadilah	P
22	Razkha Anam Pamungkas	L
23	Riry Zahro Septianingtyas	P
24	Sa'adah Abadiyah	P
25	Salma Ainur Rosyidah	P
<b>Laki-Laki</b>		<b>10</b>
<b>Perempuan</b>		<b>15</b>
<b>Jumlah</b>		<b>25</b>

## 5. Sarana dan Prasarana

Untuk mendukung kualitas dalam proses pembelajaran. Sekolah Dasar Assunniyyah Kencong Jember menyediakan berbagai sarana dan prasarana untuk mendukung proses pembelajaran, diantaranya terdapat ruang kelas berjumlah 18 kelas dengan masing-masing kelas terdapat kelas rombel A,B,C. Masing-masing kelas terdapat lemari buku, map penyimpanan portofolio setiap peserta didik dan juga setiap kelas terdapat pojok baca. Terdapat 1 Musholla untuk tempat kegiatan-



kegiatan spiritual peserta didik, 1 koperasi, 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru ngaji, 1 ruang TU, 1 ruang chrome book, 1 aula, 1 ruang UKS, 1 ruang penyimpanan gudang, 1 ruang dapur, 15 toilet.

Pada setiap kelas terdapat fasilitas untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik, khususnya kelas 3 yang terletak di ruang lantai dua. Di dalam ruang kelas 3 terdapat 1 papan tulis, 1 kipas angin, 25 meja dan 25 kursi untuk peserta didik dan 1 kursi dan 1 meja untuk guru, 1 lemari buku, dan tempat pojok baca yang menyediakan berbagai macam buku-buku yang ada.

#### **B. Penyajian Data Uji Coba**

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yang dikembangkan yakni media kotak pemandangan (*scene box*) 3D pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem kelas III SD Assunniyyah Kencong Jember. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, telah menghasilkan produk yang dapat dimasukkan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan di SD Assunniyyah Kencong Jember, yang terfokus pada kelas III yang terdiri dari 25 peserta didik.

Hasil analisis dari kebutuhan peserta didik yang telah dilaksanakan oleh peneliti yaitu menghasilkan media kotak pemandangan (*scene box*) 3D mata pelajaran IPAS materi ekosistem. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di SD Assunniyyah Kencong Jember. Validator dalam penelitian ini yaitu dosen ahli media, dosen ahli materi, dan guru ahli

pembelajaran. Sedangkan responden dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III. Penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan telah menghasilkan produk berupa media pembelajaran kotak pemandangan (*scene box*) 3D pada materi ekosistem yang valid dan layak. Dalam proses penelitian dan pengembangan dengan langkah penelitian jenis ADDIE yang terdiri lima tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*:

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

Analisis merupakan tahapan pertama dalam penelitian. Pada tahapan ini dilakukan beberapa analisis di lembaga SD Assunniyyah Kencong Jember yang meliputi:

##### a. Analisis Permasalahan

Analisis permasalahan dilakukan dengan melaksanakan wawancara dan observasi di dalam kelas saat pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwasannya dalam kegiatan belajar mengajar ditemukan sejumlah kendala, diantaranya yaitu kegiatan belajar mengajar masih menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik bosan dan tidak aktif pada saat KBM.<sup>35</sup>

Selain itu, beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, dan cepat merasa bosan. Media yang digunakan oleh guru hanya papan tulis buku ajar IPAS, sehingga peserta didik tidak bersemangat

---

<sup>35</sup> Observasi di SD Assunniyyah Kencong Jember, 17 Februari 2025

dan kurang memperhatikan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru juga belum mampu membuat media yang trending pada saat ini dikarenakan kurangnya pelatihan guru. Sehingga, minimnya media pembelajaran juga menjadi kendala dalam kelas yang menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

b. Analisis Kebutuhan

Pada analisis kebutuhan, peneliti mewawancarai guru kelas III di SD Assunniyyah Kencong Jember khususnya pada kelas III mata pelajaran IPAS. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III yaitu Bapak Farid Sahara, S.Pd, pada tanggal 01 Oktober 2025 bahwa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung guru hanya menggunakan buku cetak sebagai media pembelajaran dan beberapa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan sebuah media yang akan meningkatkan pemahaman materi pembelajaran ekosistem pada peserta didik kelas III. Selain itu, dengan adanya media ini membuat peserta didik semangat untuk belajar ekosistem dengan perasaan yang senang tanpa ada paksaan dari guru. Media ini akan dibuat sesuai dengan materi yang akan dipelajari serta menyesuaikan dengan karakter belajar peserta didik kelas III yaitu belajar sambil bermain.

### c. Studi Literatur

Pada tahap studi literatur, peneliti melakukan kajian teoretis terkait beberapa komponen penting yang menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran kotak pemandangan (*scene box*) 3D pada materi ekosistem kelas III. Studi literatur bertujuan untuk memperoleh landasan konseptual yang kuat mengenai media pembelajaran, karakteristik peserta didik pada jenjang sekolah dasar, serta materi IPAS mengenai ekosistem.

Studi literatur dilakukan dengan menelaah berbagai sumber seperti buku ajar IPAS, jurnal penelitian terdahulu, artikel ilmiah, serta kurikulum yang berlaku. Melalui studi literatur ditemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran konkret seperti media visual tiga dimensi efektif dalam membantu siswa memahami pembelajaran IPAS khususnya materi ekosistem.<sup>36</sup> Pada usia siswa sekolah dasar, khususnya kelas III, siswa berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget. Artinya, siswa lebih mudah memahami materi jika disajikan melalui benda nyata atau model tiga dimensi.<sup>37</sup>

Selain itu, berdasarkan dokumen kurikulum IPAS kelas III, materi ekosistem termasuk materi memuat konsep hubungan antar makhluk hidup dengan lingkungannya dan membutuhkan

<sup>36</sup> Ibid.

<sup>37</sup> Siregar, E., & Nara, H. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

pemahaman melalui pengamatan dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, penggunaan media Kotak Pemandangan (*Scene Box*) 3D dipandang sesuai untuk membantu siswa mengamati komponen ekosistem secara konkret melalui visualisasi objek dalam kotak pemandangan.

## 2. *Design* (Desain)

Tahap kedua dalam pembuatan media kotak pemandangan (*scene box*) 3D adalah merancang media pembelajaran yang fokus pada materi ekosistem. Pada media langkah perancangan awal dilihat dalam segi materi dan segi desain yang kemudian dilanjutkan ke tahap mengembangkan.

### a. Menentukan Tujuan Pembelajaran

**Tabel 4.2**

#### **Tujuan Pembelajaran IPAS**

<b>Elemen</b>	<b>Capaian Pembelajaran</b>	<b>Bab</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>
Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	Peserta didik memahami bentuk dan fungsi panca indra (Kelas 3); siklus hidup makhluk hidup dan upaya pelestariannya; masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam sebagai upaya mitigasi	Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita	1. Mengidentifikasi keberagaman hewan di sekitar kita 2. Memahami bahwa anggota tubuh hewan memiliki bentuk tubuh yang berbeda-beda 3. Melakukan penyelidikan

	<p>perubahan iklim; proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energy dalam kehidupan sehari-hari; gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda, peran, tugas, dan tanggung jawab serta interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah; mengenal letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya melalui peta konvensional/digital; ragam bentang alam serta keterkaitannya dengan profesi masyarakat; keanekaragaman hayati, keanekaragaman budaya, kearifan local, sejarah keluarga dan masyarakat tempat tinggalnya, dan upaya pelestariannya; serta perbedaan kebutuhan dan keinginan, nilai mata uang dan</p>		<p>fungsi bagian tubuh dan kaitannya dengan perilaku hewan</p>
--	--	--	--

	sebagainya.		
--	-------------	--	--

#### b. Pembuatan desain produk

Dalam merancang desain produk media Kotak Pemandangan (*Scene Box*) 3D terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan, dengan tujuan agar media pembelajaran menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Berikut aspek-aspek yang harus diperhatikan dalam mendesain produk media Kotak Pemandangan (*Scene Box*) 3D:



**Gambar 4.1 Desain Media**

##### 1) Ukuran Media Pembelajaran

Ukuran kotak pemandangan (*scene box*) 3D yang dikembangkan tinggi kotak 40 cm dan lebar kotak 30 cm.



## 2) Pilihan Bahan Media Pembelajaran

Bahan yang digunakan pada media kotak pemandangan (*scene box*) 3D adalah kayu. Bahan tersebut dipilih karena kuat sehingga dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama. Selain itu, media kotak pemandangan dilapisi skotlet untuk bagian luar media agar lebih rapi. Barcode pada media dicetak dengan diprint dan dilaminasi 2 sisi agar tidak mudah sobek dan tahan air.

## 3) Pilihan warna

Media kotak pemandangan (*scene box*) 3D memiliki dasar warna hijau. Di bagian dalam media terdapat lukisan dengan menggunakan warna biru, hijau, kuning, abu-abu, putih dan coklat. Selain itu, di bagian dalam media terdapat hutan tiga dimensi dengan menggunakan warna hijau, oren, hitam, abu-abu dan coklat. Untuk bagian kertas barcode memiliki dasar warna putih dengan barcode berwarna coklat dan biru. Pemilihan warna tersebut merupakan warna-warna yang cerah sehingga mampu menarik perhatian peserta didik.

## c. Perancangan buku panduan penggunaan media pembelajaran

Dalam suatu produk tentunya terdapat buku panduan penggunaan produk. Sama halnya dengan media kotak pemandangan (*scene box*) 3D memiliki buku

panduan dalam pengaplikasiannya dalam proses pembelajaran. Dalam buku panduan tersebut, memuat identitas, daftar isi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, aturan permainan, quis dan penutup.

### 3. *Development* (Pengembangan)

Produk yang dihasilkan yaitu media kotak pemandangan (*scene box*) 3D. Media pembelajaran ini akan divalidasi oleh validator ahli media, ahli materi, dan ahli Pembelajaran. Validasi dilakukan untuk mengetahui dan menguji kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan apakah layak diuji coba tanpa revisi, layak diuji coba sesuai saran atau tidak layak diuji coba. Validasi dilakukan dengan memperhatikan berbagai aspek tertentu pada masing-masing validator ahli. Jika dalam validasi terdapat kritik dan saran dari validator ahli, maka perlu melakukan revisi untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Berikut merupakan tahap pengembangan dalam media kotak pemandangan (*scene box*) 3D.

#### a. Pembuatan media pembelajaran kotak pemandangan (*scene box*) 3D

- 1) Siapkan dua buah kayu dengan ukuran masing-masing tinggi kayu 40 cm dan lebar kayu 30 cm dengan bingkai ukuran 5 cm. Setelah itu, satukan dua buah kayu tersebut dengan cara dipaku. Untuk bingkai direkatkan dengan menggunakan lem kayu disetiap sisinya.



**Gambar 4.2**

- 2) Tempelkan rumput sintetis yang sudah dibelah jadi dua di bagian alas kayu di sebelah kanan dan kiri



**Gambar 4.3**

- 3) Sisipkan kertas warna biru di tengah rumput untuk membuat danau



**Gambar 4.4**

- 4) Tempel miniature pohon-pohon dan tempelkan rumput di bagian yang belum menutupi kayu



**Gambar 4.5**

- 5) Tempelkan skotlet warna hijau di bagian luar media agar rapi dan beri nama media dengan nama *SCENE BOX 3D*



**Gambar 4.6**

- 6) Lukis di bagian atas kayu dengan menggunakan cat air dengan gambar hutan tropis dan hutan sabana sesuai dengan tiga dimensi hutan tropis dan hutan sabana. Untuk bagian matahari dibuat dengan *play dough* agar memberi kesan tiga dimensi



**Gambar 4.7**

- 7) Tempel miniatur hewan sesuai dengan habitatnya. Untuk hutan tropis dengan hewan harimau, gajah, badak dan

orang utan. Untuk hutan sabana dengan hewan cheetah, singa, jerapah, dan zebra



**Gambar 4.8**

#### b. Pembuatan barcode media

- 1) Buka aplikasi canva dan buat penjelasan tentang komponen abiotik dan biotik di hutan tropis



**Gambar 4.9**

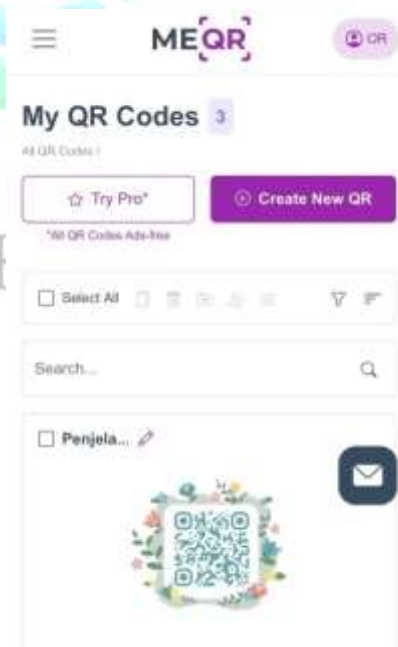
- 2) Buat penjelasan di aplikasi canva tentang hubungan antar makhluk hidup di hutan tropis





Gambar 4.10

- 3) Buat kode barcode menggunakan website <https://q.me-qr.com/rOlqAcDo> dan unduh



Gambar 4.11

- 4) Buka aplikasi canva dan buat penjelasan tentang ciri-ciri di hutan sabana





Gambar 4.12

- 5) Buat penjelasan di aplikasi canva tentang makhluk hidup yang ada di hutan sabana



Gambar 4.13

- 6) Buat penjelasan di aplikasi canva tentang manfaat hutan sabana



Gambar 4.14

- 7) Buat kode barcode menggunakan website <https://q.me-gr.com/EfWVh1pO> dan unduh



Gambar 4.15

- 8) Cetak barcode dan laminasi barcode agar tahan air. Tempelkan pada kayu masing-masing barcode dan tempelkan di depan media.



**Gambar 4.16**

c. Validasi Produk Media Kotak Pemandangan (*Scene Box*) 3D

Pada tahap validasi produk yang telah peneliti kembangkan terdapat 3 validator yang akan memberikan saran tambahan serta penilaian sebelum produk di publikasikan. Terdapat 3 validator yaitu, ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Berikut hasil validasi produk pada masing-masing validator :

1) Validasi Media

Tahap validasi ahli Media oleh Dosen Fakultas Tabiyah dan Ilmu Keguruan yaitu Ibu Ira Nurmawati, M.Pd pada tanggal 09 Juli 2025. Hasil dari validasi Media Kotak Pemandangan (*Scene Box*) 3D dengan mengisi angket dengan menggunakan skala likert pada 5 pilihan jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, netral,

tidak setuju, dan sangat tidak setuju, yang terdiri dari 3 aspek penilaian. Tabel berikut merupakan hasil dari validasi ahli media.

**Tabel 4.3**

**Instrumen Validasi Ahli Media**

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
		(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
1	Kesesuaian identitas dengan media kotak pemandangan ( <i>scene box</i> ) 3D	✓				
2	Ketepatan Media Kotak Pemandangan ( <i>Scene Box</i> ) 3D untuk digunakan sebagai media pembelajaran.		✓			
3	Tampilan berupa hewan dan tumbuhan sudah jelas dan sesuai realita		✓			
4	Bahan-bahan yang digunakan Media Kotak Pemandangan ( <i>Scene Box</i> ) 3D tidak mudah rusak	✓				
5	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media.		✓			

6	Media Kotak Pemandangan ( <i>Scene Box</i> ) 3D dapat mendukung peserta didik belajar materi benda di sekitar.		✓			
7	Media Kotak Pemandangan ( <i>Scene Box</i> ) 3D dapat disimpan dan digunakan kembali	✓				
8	Kualitas media Kotak Pemandangan ( <i>Scene Box</i> ) 3D yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran	✓				
9	Media Mudah digunakan oleh peserta didik kelas III tingkat sd/mi		✓			
10	Tampilan media Kotak Pemandangan 3D menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III sd/mi		✓			

## 2) Validasi Materi

Tahap validasi ahli Materi oleh Dosen Fakultas

Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yaitu Bapak Dr. Nanda Eska

Anugrah Nasution, M.Pd, pada tanggal 25 Agustus 2025.

Hasil dari validasi Media Kotak Pemandangan (*Scene Box*) 3D dengan mengisi angket menggunakan skala likert pada 5 pilihan jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju, yang terdiri dari 3

aspek penilaian. Tabel berikut merupakan hasil dari validasi ahli materi.

#### 4.4

##### Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek Tujuan Pembelajaran	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
Kebenaran Konsep						
1	Penyajian materi mendukung tercapainya tujuan pembelajaran	✓				
2	Kesesuaian materi dengan tingkatan Sekolah Dasar Kelas III		✓			
3	Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
4	Materi yang disajikan tersusun secara sistematis dan lengkap	✓				
Aspek yang dinilai						
5	Kesesuaian media Kotak Pemandangan ( <i>Scene Box</i> ) 3D dengan standart isi kurikulum		✓			

	Merdeka					
6	Media Kotak Pemandangan ( <i>Scene Box</i> ) 3D dapat menjelaskan macam-macam komponen biotik dan abiotik serta hubungan antar makhluk hidup	✓				
7	Keakuratan contoh gambar dengan materi	✓				
Aspek Keilmuan Konsep						
8	Dapat meminimalisir salah prefensi yang terjadi pada peserta didik	✓				
9	Kesesuaian materi dengan kognisi siswa		✓			

### 3) Validasi Ahli Pembelajaran

Tahap validasi ahli pembelajaran oleh guru kelas SD Assunniyyah yaitu Bapak Farid Sahara, S.Pd, pada tanggal 02 Oktober 2025. Hasil dari validasi Media Kotak Pemandangan (*Scene Box*) 3D dengan mengisi angket menggunakan skala likert pada 5 pilihan jawaban.



## 4.5

## Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1	Ketepatan media kotak pemandangan ( <i>scene box</i> ) 3D untuk digunakan sebagai media pembelajaran		✓			
2	Desain pada media pembelajaran memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat belajar peserta didik	✓				
3	Materi yang disajikan melalui media kotak pemandangan ( <i>scene box</i> ) 3D sudah sesuai dengan kurikulum		✓			
4	Desain pada media pembelajaran memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat belajar peserta didik		✓			
5	Media kotak pemandangan ( <i>scene box</i> )	✓				

	3D memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran					
6	Media kotak pemandangan ( <i>scene box</i> ) 3D meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran	✓				
7	Materi yang digunakan dalam media diuraikan secara rinci		✓			
8	Media kotak pemandangan ( <i>scene box</i> ) 3D aman digunakan oleh peserta didik		✓			
9	Media kotak pemandangan ( <i>scene box</i> ) 3D disertai strategi yang membantu dalam menciptakan suasana belajar yang seru dan menyenangkan	✓				
10	Media kotak pemandangan ( <i>scene box</i> ) 3D mudah digunakan oleh peserta didik	✓				

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

Setelah tahapan pengembangan ialah tahap implementasi dengan tujuan melakukan uji coba terhadap media kotak pemandangan (*scene box*) 3D yang telah dikembangkan untuk mengetahui kemenarikan dan keefektifan media. Kemenarikan

dari media kartu kata diketahui dari instrumen berupa angket respon peserta didik, sementara keefektifan dari media diketahui dari hasil pretest dan posttest yang dibagikan. Pelaksanaan atau implementasi dari media kartu kata diuji cobakan sebanyak dua kali yakni uji coba skala kecil serta uji coba skala besar. Di mana rangkaian tahapannya dilaksanakan dengan dua kali pertemuan.

Awal pertemuan dilaksanakan pada tanggal 01 Oktober 2025 dengan pemberian pretest dan uji coba skala kecil pada peserta didik disertai dengan konsultasi terkait modul ajar kepada pendidik di kelas III sembari membawa media pembelajaran kotak pemandangan (*scene box*) 3D kepada ahli pembelajaran. Konsultasi terkait modul ajar tersebut dilakukan dengan tujuan apakah tahapan serta strategi yang digunakan dalam modul ajar telah merepresentasikan seluruh kegiatan pembelajaran.



**Gambar 4.18**

**Pengerjaan soal *Pretest***



**Gambar 4.19**

#### **Uji coba skala kecil**

Pada pertemuan kedua melakukan uji coba skala besar, posttest dan mengisi angket siswa pada tanggal 02 Oktober 2025. Sesuai dengan rancangan modul yang sudah dikonsultasikan pada ahli pembelajaran.

Fase pertama, kegiatan pendahuluan yakni peneliti menyiapkan kelas, serta menyiapkan media kotak pemandangan (*scene box*) 3D yang akan digunakan pada mata pelajaran IPAS, kemudian menyapa peserta didik, menanyakan kabar, dan peneliti menjelaskan materi yang akan dipelajari pada hari ini. Fase kedua, Kegiatan inti yaitu peneliti menjelaskan materi yang akan dipelajari beserta media yang akan digunakan untuk bermain untuk mempermudah proses belajar mengajar. Fase ketiga, kegiatan penutup yakni memberikan kesempatan kepada semua peserta didik untuk bertanya terkait pembelajaran dan

melihat media secara dekat. Adapun dokumentasi dari implementasi media pembelajaran kotak pemandangan (*scene box*) 3D sebagai berikut.



**Gambar 4.20**

**Uji coba skala besar**



**Gambar 4.21**

#### **Kegiatan Posttest dan mengisi angket respon siswa**

Setelah pengimplementasian dalam skala kecil dan skala besar. Kegiatan terakhir ialah peserta didik mengerjakan angket respon untuk mengetahui kemenarikan media dan posttest untuk

mengetahui bagaimana perbedaan antara sebelum menggunakan media pembelajaran kotak pemandangan (*scene box*) 3D dengan setelah menggunakan media.

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

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari model penelitian dan pengembangan ADDIE. Dalam penelitian dan pengembangan ini, tahap evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan pengembangan media melalui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil respon peserta didik diperoleh dari data angket yang diberikan oleh peneliti setelah pengimplementasian media.

#### C. Analisis Data

Dalam proses pengembangan media pembelajaran kotak pemandangan (*scene box*) 3D, data dianalisis dengan melalui beberapa tahapan untuk memastikan kualitas dari media yang dikembangkan yakni pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. Adapun tahapan pertama ialah analisis meliputi analisis permasalahan dan analisis kebutuhan, di mana analisis di sini diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil analisis menunjukkan bahwasannya dalam kelas III ditemui kendala yakni 1) kegiatan belajar mengajar masih menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik bosan dan tidak aktif pada saat KBM 2) beberapa peserta didik belum bisa memahami tentang materi



ekosistem 3) Media yang digunakan oleh guru hanya papan tulis dan buku ajar IPAS sehingga peserta didik tidak bersemangat dan kurang memperhatikan guru saat kegiatan pembelajaran berlangsung 4) Guru belum mampu membuat media yang trending pada saat ini dikarenakan kurangnya pelatihan guru.

Selanjutnya ialah tahap desain yang mencakup tahapan merancang media menyesuaikan dengan materi, membuat desain media, pemilihan bahan media, penyusunan buku panduan penggunaan. Hasil dari tahap desain meliputi tujuan pembelajaranyaitu membantu peserta didik untuk memahami materi ekosistem tentang biotik dan abiotik serta hubungan antar makhluk hidup yang ada di hutan dengan cara interaktif dan menyenangkan.

Tahap berikutnya ialah pengembangan meliputi pembuatan media, validasi oleh para ahli yakni ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Hasil perakitan media terdiri dari pembuatan media dan pembuatan kode QR. Setelah media selesai dibuat, kemudian divalidasi oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan. Setiap komentar dan saran kemudian dianalisis serta dijadikan acuan untuk merevisi media kotak pemandangan (*scene box*) 3D.

Analisis data pada tahap implementasi ialah melalui hasil angket respon dan pemberian pretest-posttest pada penerapan uji skala kecil dan uji skala besar untuk mengetahui kemenarikan dan efektivitas media dalam pembelajaran. Dan tahap terakhir ialah evaluasi yang berisi refleksi dari



seluruh tahapan dalam proses pengembangan media pembelajaran kotak pemandangan (*scene box*) 3D.

# **1. Analisis Kevalidan Produk Media Kotak Pemandangan (*Scene Box*) 3D**

## **a. Analisis Data Hasil Validasi**

Tahap ini, media yang telah selesai akan divalidasi oleh satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media dan satu guru ahli pembelajaran. Validasi dilakukan guna mengetahui kevalidan media yang telah dibuat, dengan menambahkan saran serta masukan dari validator yang akan digunakan sebagai dasar revisi media. Berikut ini adalah hasil validasi yang telah dilakukan.

### **1) Penilaian Ahli Media**

Penilaian ahli media bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran sebelum diuji coba kepada peserta didik. Ahli media merupakan orang yang ahli dalam bidang media. Pada penelitian ini peneliti memilih salah satu dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yaitu Ibu Ira Nurmawati, M.Pd, pada tanggal 09 Juli 2025. Berikut ini merupakan tabel hasil analisis data dari penilaian ahli media :

## 4.6

## Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor	
		X	Maks
1.	Kesesuaian identitas dengan media kotak pemandangan ( <i>scene box</i> ) 3D	5	5
2.	Ketepatan Media Kotak Pemandangan ( <i>Scene Box</i> ) 3D untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	4	5
3.	Tampilan berupa hewan dan tumbuhan sudah jelas dan sesuai realita	4	5
4.	Bahan-bahan yang digunakan Media Kotak Pemandangan ( <i>Scene Box</i> ) 3D tidak mudah rusak	5	5
5.	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media.	4	5
6.	Media Kotak Pemandangan ( <i>Scene Box</i> ) 3D dapat mendukung peserta didik belajar materi Ekosistem di sekitar	4	5
7.	Media Kotak Pemandangan ( <i>Scene Box</i> ) 3D dapat disimpan dan digunakan kembali	5	5
8.	Kualitas media Kotak Pemandangan ( <i>Scene</i>	5	5

	Box) 3D yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran		
9.	Media Mudah digunakan oleh peserta didik kelas III tingkat sd/mi	4	5
10.	Tampilan media Kotak Pemandangan (Scene Box) 3D menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III sd/mi	4	5
<b>Jumlah</b>		44	50
<b>Presentase</b>		88%	
<b>Kategori</b>		Sangat Valid	

$$Xi = \frac{\sum s}{\sum max} \times 100 \% \quad Xi = \frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$$

Keterangan:

$Xi$  = Nilai kevalidan Produk

$\sum s$  = Jumlah skor perolehan

$\sum max$  = Jumlah skor maksimal

Berdasarkan tabel di atas hasil validasi oleh media memperoleh hasil skor 44 dari skor maksimal 50 dan memperoleh hasil skor persentase 88%. Indikator yang memperoleh nilai 5 berjumlah 4 indikator untuk indikator yang memperoleh nilai 4 berjumlah 6 indikator.

Adapun komentar atau saran yang diberikan oleh ahli media yaitu: 1) Perlu perbaikan pada buku pedoman/panduan penggunaan media. 2) Media perlu dilengkapi dengan scan barcode yang berisi penjelasan unsur-unsur penyusun ekosistemnya.

## 2) Penilaian Ahli Materi

Penilaian ahli materi bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan materi yang terdapat pada media pembelajaran, sebelum diuji coba kepada peserta didik. Pada penelitian ini peneliti memilih salah satu dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yaitu bapak Dr. Nanda Eska Anugrah Nasution, M.Pd, pada tanggal 25 Agustus 2025. Berikut ini merupakan tabel hasil analisis data dari penilaian ahli materi:

### 4.7

#### Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor	
		X	Maks
1.	Penyajian materi mendukung tercapainya tujuan pembelajaran	5	5
2.	Kesesuaian materi dengan tingkatan Sekolah Dasar Kelas III	4	5
3.	Isi materi sesuai dengan tujuan	5	5

	pembelajaran		
4.	Materi yang disajikan tersusun secara sistematis dan lengkap	5	5
5.	Kesesuaian media Kotak Pemandangan ( <i>Scene Box</i> ) 3D dengan standart isi kurikulum Merdeka	4	5
6.	Media Kotak Pemandangan ( <i>Scene Box</i> ) 3D dapat menjelaskan macam-macam komponen biotik dan abiotik serta hubungan antara makhluk hidup	5	5
7.	Keakuratan contoh gambar dengan materi	5	5
8.	Dapat meminimalisir salah prefensi yang terjadi pada peserta didik	5	5
9.	Kesesuaian materi dengan kemampuan kognisi siswa	4	5
<b>Jumlah</b>		42	50
<b>Presentase</b>		84%	
<b>Kategori</b>		Sangat Valid	

$$Xi = \frac{\sum s}{\sum max} \times 100 \% \quad Xi = \frac{42}{50} \times 100\% = 84\%$$

Keterangan:

$Xi$  = Nilai kevalidan Produk

$\sum s$  = Jumlah skor perolehan

$\sum max$  = Jumlah skor maksimal

Berdasarkan tabel di atas hasil validasi oleh materi memperoleh hasil dengan skor 42 dari skor maksimal 50 dan memperoleh hasil persentase dengan skor 84%. Indikator yang memperoleh nilai 5 berjumlah 6 indikator untuk indikator yang berjumlah 4 berjumlah 3 indikator.

Adapun komentar atau saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu: 1) Penambahan logo universitas di buku panduan karena ini bagian dari tugas akhir, jadi terafiliasi lembaga. 2) Tujuan pembelajaran pada buku panduan disesuaikan dengan CP, harus memuat audience, behavior, condition, dan degree. 3) Kasih penutup dan kuis untuk membantu guru. 4) QR code dibuat mengarah ke atas.

### 3) Penilaian Ahli Pembelajaran

Penilaian ahli pembelajaran bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran sebelum diuji coba kepada peserta didik. Pada penelitian ini wali kelas di SD Assunniyyah Kencong Jember yaitu Bapak Farid Sahara, S.Pd. pada tanggal 01 Oktober 2025. Berikut ini merupakan tabel hasil analisis data dari penilaian ahli pembelajaran :

## 4.8

## Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Skor	
		X	Maks
1.	Ketepatan media kotak pemandangan ( <i>scene box</i> ) 3D untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	4	5
2.	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik.	5	5
3.	Materi yang di sajikan melalui media kartu kata sudah sesuai dengan kurikulum	4	5
4.	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik.	4	5
5.	Media kotak pemandangan ( <i>scene box</i> ) 3D memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran	5	5
6.	Media kotak pemandangan ( <i>scene box</i> ) 3D meningkatkan motivasi belajar Peserta didik terhadap materi pembelajaran	5	5



7.	Materi yang digunakan dalam media diuraikan secara rinci	4	5
8.	Media kotak pemandangan ( <i>scene box</i> ) 3D aman digunakan oleh peserta didik	4	5
9.	Media kotak pemandangan ( <i>scene box</i> ) 3D disertai strategi yang membantu dalam menciptakan suasana belajar yang seru dan menyenangkan	5	5
10.	Media kotak pemandangan ( <i>scene box</i> ) 3D mudah digunakan oleh peserta didik	4	5
<b>Jumlah</b>		44	50
<b>Presentase</b>		88%	
<b>Kategori</b>		Sangat Valid	

$$Xi = \frac{\sum s}{\sum max} \times 100 \% \quad Xi = \frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$$

Keterangan:

$Xi$  = Nilai kevalidan Produk

$\sum s$  = Jumlah skor perolehan

$\sum max$  = Jumlah skor maksimal

Berdasarkan penyajian tabel di atas hasil uji validasi ahli pembelajaran memperoleh skor total 44 dari skor maksimal 50 dan memperoleh hasil persentase dengan skor 88%. Indikator yang memperoleh 5 berjumlah 4 indikator

dan indikator yang memperoleh nilai 4 berjumlah 5 indikator.

#### 4.9

##### Hasil Validasi

No.	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Validator Materi	84%	Sangat Valid
2.	Validator Media	88%	Sangat Valid
3.	Validator Pembelajaran	88%	Sangat Valid
<b>Nilai rata-rata presentase</b>		86%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil analisis dari 3 validator diperoleh pada tabel, Nilai rata-rata presentase adalah 86% hasil validitas

menunjukkan bahwa media kotak pemandangan (*scene box*) 3D yang dikembangkan telah memenuhi kriteria dan sangat layak untuk diimplementasikan. Oleh karena itu, media kartu kata dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

## 2. Analisis Respon Peserta Didik Terhadap Produk Pengembangan Media Kotak Pemandangan (*Scene Box*) 3D

Media kotak pemandangan (*scene box*) 3D yang telah dinyatakan layak akan di uji coba secara langsung kepada peserta didik. Uji coba pertama yang dilakukan yaitu uji coba skala kecil. Peneliti melakukan uji coba dengan memilih 5 peserta didik. Setelah melakukan uji coba, peneliti membagikan angket respon peserta didik kepada 5 peserta

didik tersebut. Analisis angket respon peserta didik akan dijabarkan dalam tabel sebagai berikut.

#### 4.10

##### Analisis Respon Peserta Didik Skala Kecil

Data Hasil Uji Coba Respon Skala Kecil											
Responden	Butir Kriteria										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
AFHP	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	44
PKMF	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	47
AKR	5	3	5	5	3	4	4	5	3	5	42
NIMP	5	4	5	4	4	5	3	5	5	5	45
IAD	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	47
<b>Jumlah</b>	<b>25</b>	<b>20</b>	<b>24</b>	<b>24</b>	<b>20</b>	<b>23</b>	<b>21</b>	<b>25</b>	<b>19</b>	<b>24</b>	<b>225</b>

$$P = \frac{225}{250} \times 100 = 90\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan uji skala kecil pada tabel 4.9, diketahui bahwa media kotak pemandangan (*scene box*) 3D yang dikembangkan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Dengan nilai presentase sebesar 90% kategori layak (*valid*) pada uji coba skala kecil, maka selanjutnya media dapat diuji coba pada uji coba skala besar. Uji coba skala besar dilaksanakan di kelas III di SD Assunniyyah Kencong Jember dengan melibatkan 25 peserta didik. Proses uji coba skala besar dilakukan dengan peserta didik dengan mengamati dan menggunakan media kartu

kata yang dikembangkan. Setelah uji coba, peneliti akan membagikan 25 lembar angket respon kepada 25 peserta didik tersebut. Analisis angket respon peserta didik pada uji coba skala besar akan dijabarkan dalam tabel sebagai berikut:

#### 4.11

#### Uji coba skala besar

Data Hasil Uji Coba Respon Skala Besar											
Responden	Butir Kriteria										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
AFK	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	47
ALH	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	48
AQN	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	47
AMN	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49
AGR	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	48
AFA	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	44
ALR	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	48
AKR	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	45
BAA	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	47
HRA	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	45
HRPA	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	46
IAD	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	48
KA	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	44

MAA	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	47
MRAC	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	45
MYA	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	45
MFWNE	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	46
NIMP	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	46
PKMF	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	46
RAP	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	46
RZS	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	45
SA	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	46
SAR	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	46
AFHP	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	47
ADA	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	46
<b>Jumlah</b>	<b>117</b>	<b>121</b>	<b>113</b>	<b>119</b>	<b>120</b>	<b>111</b>	<b>109</b>	<b>121</b>	<b>118</b>	<b>117</b>	<b>1157</b>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJAH CHAMAD SIDDIQ  
J E M B E R

$$P = \frac{1157}{1250} \times 100 = 92,56\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan hasil uji skala besar dengan hasil persentase yang diperoleh yaitu 92,56% dapat dikategorikan dengan kriteria sangat valid, sehingga dapat diidentifikasi respon siswa terhadap media kotak pemandangan (*scene box*) 3D ini sangat baik.

### 3. Analisis Keefektifan Produk Pengembangan Media Kotak Pemandangan (*Scene Box*) 3D

## 4.12

**Hasil *Pretest-Posttest* Kelas III**

<b>No.</b>	<b>Responden</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Posttest</i></b>
1.	AFK	50	90
2.	ALH	40	80
3.	AQN	60	100
4.	AMN	50	100
5.	AGR	60	90
6.	AFA	40	80
7.	ALR	60	80
8.	AKR	60	80
9.	BAA	40	90
10.	HRA	50	100
11.	HRPA	50	80
12.	IAD	50	90
13.	KA	60	90
14.	MAA	60	90
15.	MRAC	50	90
16.	MYA	40	80
17.	MFWNE	60	100
18.	NIPM	50	100
19.	PKMF	60	90
20.	RAP	40	80

21.	RZS	60	80
22.	SA	60	80
23.	SAR	40	90
24.	AFHP	50	100
25.	ADA	50	80
<b>Jumlah</b>		<b>1.290</b>	<b>2.210</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>51,6</b>	<b>88,4</b>

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada tabel di atas memperoleh hasil persentase yaitu skor persentase *pretest* 51,6 dan skor persentase *posttest* 88,4. Hal ini menunjukkan bahwa dari kedua hasil persentase *pretest* dan *posttest* yaitu sangat efektif dalam

penggunaan media kotak pemandangan (*scene box*) 3D.

#### a. Uji N- Gain

Uji ini dilaksanakan dengan tujuan mengetahui kategori peningkatan dari sebelum dengan sesudah penggunaan media pembelajaran kotak pemandangan (*scene box*) 3D. Adapun hasil uji N-Gain sebagai berikut:



**Tabel 4.13****Hasil Uji N-Gain**

<b>No.</b>	<b>Responden</b>	<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>y-x</b>	<b>100- x</b>	<b>G</b>	<b>Skor N-gain (100%)</b>
1.	AFK	50	90	40	50	0,8	80%
2.	ALH	40	80	40	60	0,66	66,67%
3.	AQN	60	100	40	40	1,00	100%
4.	AMN	50	100	50	50	1,00	100%
5.	AGR	60	90	30	40	0,75	75%
6.	AFA	40	80	40	60	0,66	66,67%
7.	ALR	60	80	20	40	0,5	50%
8.	AKR	60	80	20	40	0,5	50%
9.	BAA	40	90	50	60	0,83	83,33%
10.	HRA	50	100	50	50	1,00	100%
11.	HRPA	50	80	30	50	0,6	60%
12.	IAD	50	90	40	50	0,8	80%
13.	KA	60	90	30	40	0,75	75%
14.	MAA	60	90	30	40	0,75	75%
15.	MRAC	50	90	40	50	0,8	80%
16.	MYA	40	80	40	60	0,66	66,67%
17.	MFWNE	60	100	40	40	1,00	100%

18.	NIPM	50	100	50	50	1,00	100%
19.	PKMF	60	90	30	40	0,75	75%
20.	RAP	40	80	40	60	0,66	66,67%
21	RZS	60	80	20	40	0,5	50%
22	SA	60	80	20	40	0,5	50%
23	SAR	40	90	50	60	0,83	83,33%
24	AFHP	50	100	50	50	1,00	100%
25	ADA	50	80	30	50	0,6	60%
<b>Rata-rata</b>		<b>51,6</b>	<b>88,4</b>	<b>36,8</b>	<b>48,4</b>	<b>0,756</b>	<b>75,7%</b>

Keterangan:

$x$  = skor *Pretest*

$y$  = skor *Posttest*

100 = skor maksimum

$g$  = skor *N-gain*

untuk mengetahui keefektifan media kotak pemandangan (*scene*

*box*) 3D dilakukan uji N-Gain sebagai berikut:

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

$$N - Gain = \frac{2210 - 1290}{2500 - 1290}$$

$$= 0,76$$

Berdasarkan dalam tabel diketahui hasil dari uji N-Gain memperoleh nilai sebesar 0,76 sehingga peningkatan skor pretest dan posttest termasuk kategori tinggi dengan persentase yang cukup efektif.

#### **D. Revisi Produk**

Revisi produk merupakan perbaikan terhadap hasil produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, media kotak pemandangan (*scene box*) 3D yang telah dikembangkan selanjutnya akan di revisi sesuai saran dan masukan dari para validator untuk menyempurnakan hasil akhir media. Berikut ini saran dan komentar validator yang kemudian diterapkan pada media pembelajaran:

##### **1. Komentar dan Saran dari Validator Ahli Media**

- a. Berdasarkan komentar dan saran dari ahli media revisi pada buku panduan penggunaan media yaitu penggunaan kertas A4 pada buku panduan dan desain pada buku panduan kurang menarik. Perbaikan pada buku panduan tersebut dengan mengganti kertas pada buku panduan yaitu menggunakan kertas art paper dan mengganti desain buku panduan agar lebih bagus, menarik, dan praktis.



- b. Revisi pada media kotak pemandangan (*scene box*) 3D yaitu penggunaan miniatur hewan dengan ukuran yang cukup besar hampir sama dengan ukuran pohon yang ada disekitar, dan tidak terdapat barcode penjelasan pada media. Perbaikan media kotak pemandangan (*scene box*) 3D menggunakan miniatur dengan ukuran lebih kecil dari pohon yang ada disekitar agar lebih terlihat realistis dan menarik, dan di depan media terdapat barcode penjelasan tentang ekosistem agar peserta didik bisa membaca penjelasan ekosistem sendiri dengan menggunakan barcode jika guru tidak masuk.



## 2. Komentar dan Saran dari Ahli Materi

- a. Berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi revisi pada media yaitu posisi barcode pada media yang sebelumnya menghadap ke depan menutupi miniatur pada media. Perbaikannya yaitu mengganti posisi barcode menghadap ke atas agar miniatur pada media terlihat dari depan.



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



## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

##### 1. Produk Hasil Pengembangan Media Kotak Pemandangan (*Scene box*)

3D

Penelitian dan pengembangan media ini menghasilkan suatu produk yakni media pembelajaran yang menggambarkan tentang ekosistem hutan. Media ini berupa dua kotak kayu yang disatukan berbentuk huruf L yang di dalamnya terdapat miniature-miniatur kecil seperti hewan, tumbuhan, sungai dan lukisan yang menggambarkan tentang ekosistem yang ada di hutan tropis dan hutan sabana. Di dalam media juga terdapat barcode, pada barcode tersebut terdapat penjelasan tentang definisi ekosistem, komponen-komponen ekosistem, dan hubungan antar makhluk hidup. Sistem yang digunakan pada penggunaan media yaitu berkelompok. Media ini dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa yang bersifat konkret dan visual sehingga memudahkan siswa memahami konsep ekosistem yang bersifat abstrak. Berbentuk tiga dimensi memungkinkan siswa mengamati objek dari berbagai sudut pandang. Interaktif, karena siswa dapat diajak berdiskusi, menunjuk dan mengidentifikasi hubungan antar komponen ekosistem. Pada pengembangan media ini terdapat analisis untuk menyoroti karakteristik media. Evaluasi akan dilakukan dan dipertimbangkan pada elemen desain produk.



#### a. Aspek Materi

Pada aspek penyajian materi yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, materi yang disajikan dalam kotak pemandangan (*scene box*) 3D telah mampu membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Media pembelajaran dikatakan efektif apabila mampu mendukung proses pencapaian tujuan pembelajaran dengan memfasilitasi visualisasi dalam bentuk tiga dimensi, siswa dapat memahami konsep ekosistem secara konkret melalui pengamatan langsung.

Aspek kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar kelas III menunjukkan bahwa materi sudah cukup sesuai dengan karakteristik siswa pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget, di mana siswa usia 7-11 tahun memahami konsep dengan lebih baik melalui benda konkret dan pengalaman langsung. Media kotak pemandangan (*scene box*) 3D memberikan pengalaman visual yang nyata sehingga mempermudah pemahaman materi ekosistem.<sup>38</sup>

Aspek kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran, hal ini mengindikasikan bahwa isi materi sudah selaras dengan capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka, khususnya pada aspek mengenali komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem. Teori Reigeluth menyatakan bahwa penyusunan materi harus terarah pada

---

<sup>38</sup> Suparno, P. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius (2014)

tujuan pembelajaran sehingga memberikan dampak instruksional yang optimal.

Penyusunan materi dalam media telah diorganisasikan dengan runtut, mulai dari pengenalan ekosistem hingga hubungan antar makhluk hidup. Hal ini menunjukkan bahwa struktur materi yang sistematis dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep secara bertahap.<sup>39</sup>

Aspek mengenai kesesuaian media dengan standar isi kurikulum menunjukkan bahwa isi media telah sesuai dengan standar Kurikulum Media yang menekankan pada pengalaman belajar yang kontekstual dan berbasis proyek. Kurikulum Merdeka mengarahkan pembelajaran agar memberikan kesempatan eksplorasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.<sup>40</sup>

Mengenai kemampuan media kotak pemandangan (*scene box*) 3D dalam menjelaskan komponen biotik dan abiotik serta hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem bahwa media 3D dapat menjadi representasi visual yang efektif. Media yang bersifat konkret dan visual lebih mudah dipahami dibanding verbal abstrak.<sup>41</sup>

Keakuratan contoh gambar dengan materi, menunjukkan bahwa visualisasi yang digunakan tepat dan tidak menimbulkan

---

<sup>39</sup> Dick, W., Carey, L., & Carey, J., "The Systematic Design of Instruction". Pearson. (2014)

<sup>40</sup> Kemendikbud. *Kurikulum Merdeka: Capaian Pembelajaran SD/MI*. (2022)

<sup>41</sup> Dale, E. *Audio- Visual Methods in Teaching*. New York: Dryden Press. (1969)

miskonsepsi. Penggunaan gambar konkret dan akurat dalam media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konseptual.<sup>42</sup>

Kemampuan media dalam meminimalisir salah persepsi siswa, visualisasi 3D membantu siswa memahami hubungan antar komponen dalam ekosistem secara langsung. Visualisasi membantu mengurangi *cognitive load* dan mengarahkan fokus siswa pada konsep penting.<sup>43</sup>

Kesesuaian materi dengan kemampuan kognitif bahwa materi telah sesuai dengan tahapan perkembangan berpikir anak sekolah dasar yang masih berada pada tahap konkret. Anak usia sekolah dasar lebih memahami konsep apabila disertai dengan model konkret (*enactive representation*).<sup>44</sup>

#### b. Aspek Media

Pada tahap ini Pada tahapan pengembangan media pembelajaran aspek media sangat penting untuk memastikan ketepatan media yang akan digunakan. Media pembelajaran ini digunakan untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pada aspek kesesuaian identitas media dengan tujuan pembelajaran menunjukkan bahwa media kotak pemandangan (*scene box*) 3D telah sesuai dengan karakteristik materi yang disajikan. Media pembelajaran harus relevan

---

<sup>42</sup> Ibid.

<sup>43</sup> Mayer, R. *Multimedia Learning*. Cambridge University Press. (2021)

<sup>44</sup> Jerome Bruner. *Toward a Theory of Instruction*. Harvard University Press. (1966).

dengan kompetensi dan materi pembelajaran yang diharapkan untuk dicapai.<sup>45</sup>

Pada aspek ketepatan penggunaan media sebagai alat pembelajaran menunjukkan bahwa media sudah dapat membantu penyampaian materi ekosistem secara konkret, selaras dengan teori Bruner tentang *Concrete Pictorial Abstrak (CPA)* yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa diberikan pengalaman belajar yang konkret terlebih dahulu sebelum beralih ke konsep abstrak.<sup>46</sup>

Pada aspek kualitas tampilan dan bahan yang digunakan menunjukkan bahwa tampilan objek makhluk hidup pada media sudah jelas dan menyerupai bentuk aslinya, serta bahan yang digunakan tidak mudah rusak dan aman digunakan oleh peserta didik. Media pembelajaran harus memiliki daya tahan, aman, serta tidak menimbulkan risiko bagi siswa.<sup>47</sup>

Pada aspek kemudahan penggunaan media mudah digunakan oleh peserta didik dan dapat disimpan serta digunakan kembali pada pembelajaran berikutnya. Media pembelajaran harus bersifat *user friendly* dan dapat digunakan secara berulang untuk mendukung efisiensi pembelajaran.<sup>48</sup>

---

<sup>45</sup> Ibid., hlm. 22.

<sup>46</sup> Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif*. Jakarta: Kencana (2015).

<sup>47</sup> Heinich, Robert., Molenda. M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. *Instructional Media and Technologies for Learning*. Boston: Pearson. (2016).

<sup>48</sup> Seels, B. & Glasgow, Z. *Exercises in Instructional Design*.

Tampilan media menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Menurut teori pembelajaran konstruktivistik, tampilan media menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pengembangan media kotak pemandangan (*scene box*) 3D didesain untuk kelas III SD/MI yang diselaraskan dengan materi ekosistem pada mata pelajaran IPAS. Dalam proses pengembangan, penelitian ini menggunakan model ADDIE. Setelah media pembelajaran didesain maka tahapan selanjutnya yakni validasi para ahli, validasi para ahli ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kelayakan media yang telah dikembangkan kemudian diimplementasikan kepada siswa.

Adapun validasi dari para ahli sebagai berikut: hasil validasi dari ahli media memperoleh 44 dari 50 dengan persentase 88%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini sudah sangat layak. Revisi dari ahli media yaitu penggunaan miniatur hewan pada media sangat besar harus diganti yang lebih kecil tidak boleh melebihi dari ukuran pohon yang ada di media, penambahan barcode penjelasan pada media, perbaikan cover dan penggunaan kertas pada buku panduan.

Validasi dari ahli materi memperoleh hasil 42 dari 45 dengan persentase 84% yang dikategorikan sangat layak. Revisi dari ahli materi yakni penempatan barcode pada media harus menghadap

kedepan agar tidak menutupi miniature-miniatur pada media, perbaikan isi pada buku panduan seperti penambahan CP, tujuan pembelajaran, kuis dan penutup.

Setelah melalui tahapan validasi dari para ahli maka akan dilanjutkan pada tahapan implementasi media pembelajaran kotak pemandangan (*scene box*) 3D yang telah dianggap layak. Uji coba media pembelajaran dilakukan dua kali percobaan. Validasi dari ahli pembelajaran yaitu oleh wali kelas III memperoleh hasil 44 dari 50 dengan nilai persentase 88%. Sehingga disimpulkan bahwa media kotak pemandangan (*scene box*) 3D ini dikategorikan sangat layak.

Apabila dibandingkan dengan peneliti terdahulu yakni penelitian dari Aisyah Satifa, Nurul Kemala Dewi, dan Nurwahidah tentang “Media Pembelajaran Kotak Ekosistem pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar” yang memperoleh hasil validasi dari ahli media dengan persentase nilai sebesar 89,4% dikategorikan sangat layak. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh persentase nilai 86,4% dengan kategori sangat layak dan pada uji kepraktisan oleh guru memperoleh nilai persentase 85% dengan kategori sangat layak.<sup>49</sup> Sehingga bisa disimpulkan dari beberapa paparan di atas bahwa media kotak pemandangan (*scene box*) 3D yang sudah dikembangkan dapat dikatakan layak untuk diterapkan sebagai salah satu media pembelajaran.

---

<sup>49</sup> Aisyah Satifa, Nurul Kemala Dewi, Nurwahidah, “Media Pembelajaran Kotak Ekosistem pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar”, Jurnal: Jurnal Educatio, (Mataram: Universitas Mataram), 2023, Vol.9, No.4

Kesimpulan dari kelayakan media kotak pemandangan (*scene box*) 3D yang dikembangkan oleh peneliti yaitu sangat layak dan valid berdasarkan uji validitas oleh 3 validator dan hasil angket respon peserta didik kelas III di SD Assunniyyah Kencong Jember. Hasil validasi dari para validator memperoleh rata-rata presentase 86% kategori sangat valid dengan rincian, hasil validasi dari ahli materi 84%, hasil validasi dari ahli media 88%, dan 88% dari ahli pembelajaran. Adapun hasil angket uji respon peserta didik pada skala kecil memperoleh presentase sebesar 90% dan 92,56% pada uji skala besar.

## 2. Respon Siswa terhadap Media Kotak Pemandangan (*Scene Box*) 3D

Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Kotak Pemandangan (*Scene Box*) 3D pada materi ekosistem menunjukkan kecenderungan positif. Hal ini didasarkan pada hasil angket respon siswa setelah kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan. Secara umum siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti pembelajaran, karena media dinilai menarik dan mudah digunakan.

Siswa mengemukakan bahwa mereka lebih mudah memahami konsep hubungan antar makhluk hidup dan komponen biotik dan abiotik melalui visualisasi nyata. Aktivitas eksplorasi yang diberikan dalam media membantu siswa membangun pemahaman secara mandiri melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, warna



yang menarik, bentuk objek yang realistis, serta desain yang praktis membuat siswa lebih fokus selama pembelajaran.

Sebagian besar siswa menyatakan bahwa media ini membuat mereka lebih semangat dalam mempelajari ekosistem karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, melainkan terlibat langsung pada kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret sehingga pembelajaran berbasis media nyata mampu meningkatkan perhatian, partisipasi, dan rasa ingin tahu.

Secara keseluruhan, respon siswa berada pada kategori sangat baik, sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran kotak pemandangan (*scene box*) 3D menarik siswa dan perhatian siswa, memudahkan pemahaman materi ekosistem, meningkatkan partisipasi dan interaksi siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar. Untuk respon siswa dilakukan uji coba pada siswa kelas III yang berjumlah 25 anak dengan mengisi angket respon siswa yang memperoleh hasil 92,56% yang dapat disimpulkan bahwa media kotak pemandangan (*scene box*) 3D sangat layak.

Apabila dibandingkan dengan peneliti terdahulu yakni penelitian dari Ayu Lestari, Kiki Aryaningrum, Hatilaniar tentang “Pengembangan Media Borama pada Pembelajaran IPA Kelas 5 SD”

yang memperoleh hasil angket respon dengan nilai rata-rata 94.0% dengan kategori sangat layak.<sup>50</sup>

Sehingga bisa disimpulkan dari beberapa paparan di atas bahwa media kotak pemandangan (*scene box*) 3D yang sudah dikembangkan dapat dikatakan layak untuk diterapkan sebagai salah satu media pembelajaran.

Kesimpulan respon siswa terhadap media kotak pemandangan (*scene box*) 3D yang dikembangkan oleh peneliti yakni sangat layak dan valid dengan memperoleh skor respon 92,58%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media pembelajaran kotak pemandangan (*scene box*) 3D pada materi ekosistem. Media tersebut dinilai menarik, mudah digunakan, serta mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih jelas melalui tampilan visual tiga dimensi yang konkrit.

### 3. Keefektifan Produk Pengembangan Media Kotak Pemandangan (*Scene Box*) 3D

Keefektifan media kotak pemandangan (*scene box*) 3D menunjukkan bahwa efektif untuk digunakan karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa, keterlibatan siswa dan kemampuan visual-spasial. Media kotak pemandangan (*scene box*) 3D mengubah konsep abstrak (ekosistem, dan hubungan antar makhluk hidup)

---

<sup>50</sup> Ayu Lestari, dkk, "Pengembangan Media Borama pada Pembelajaran IPA kelas 5 SD", Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran (JTPP), (Palembang: Universitas PGRI), Vol.01 No. 04, 2024

menjadi visual konkret yang bisa diamati dari berbagai sudut. Media pembelajaran ini juga cocok untuk gaya belajar visual dan kinestetik karena memberikan sensasi pengalaman nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak sekedar mendengar atau membaca saja.

Keefektifan media kotak pemandangan (*scene box*) 3D didapatkan dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas III SD Assunniyyah Kencong Jember. Pemberian soal *pretest* dilakukan sebelum penerapan media kotak pemandangan (*scene box*) 3D dengan memperoleh nilai rata-rata 51,6. Pemberian soal *posttest* dilakukan setelah penerapan media kotak pemandangan (*scene box*) 3D dengan memperoleh nilai rata-rata 88,4. Nilai tersebut dapat diketahui bahwa nilai *posttest* lebih besar dari pada nilai *pretest*.

Keefektifan media kotak pemandangan (*scene box*) 3D menunjukkan bahwa efektif untuk digunakan karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa, keterlibatan siswa dan kemampuan visual-spasial. Media kotak pemandangan (*scene box*) 3D mengubah konsep abstrak (ekosistem, dan hubungan antar makhluk hidup) menjadi visual konkret yang bisa diamati dari berbagai sudut. Media pembelajaran ini juga cocok untuk gaya belajar visual dan kinestetik karena memberikan sensasi pengalaman nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak sekedar mendengar atau membaca saja.

Berdasarkan hasil uji *N-Gain* memperoleh hasil nilai 0,76 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang cukup efektif antara sebelum dan sesudah dikenali oleh media kotak pemandangan (*scene box*) 3D.

Apabila dibandingkan dengan peneliti terdahulu yakni penelitian dari Maya Lutfiana yang memperoleh hasil uji *N-Gain* serta uji pretest dan posttest memperoleh skor 0,63 dengan kategori sedang atau layak.<sup>51</sup>

Sehingga bisa disimpulkan dari beberapa paparan di atas bahwa media kotak pemandangan (*scene box*) 3D yang sudah dikembangkan dapat dikatakan layak untuk diterapkan sebagai salah satu media pembelajaran.

Kesimpulan keefektifan media kotak pemandangan (*scene box*) 3D yang dikembangkan oleh peneliti yaitu dapat dilihat dari pretest posttest sebesar 51,6 untuk pretest dan 88,4 untuk rata-rata posttest. Untuk uji *N-Gain* diperoleh nilai *N-Gain* sejumlah 0,756, sehingga dapat dipahami bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang cukup efektif antara sebelum dengan setelah menggunakan media pembelajaran kotak pemandangan (*scene box*) 3D.

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

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

---

<sup>51</sup> Maya Lutfiana, "Pengembangan Media Box Display untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Materi Ekosistem Kelas 5 Di Mi Jami'atut Tholibin Ringinrejo", Skripsi, (Kediri: Institut Agama Islam Negeri), 2024.

Media kotak pemandangan (*scene box*) 3D dapat dimanfaatkan sebagai media penunjang peserta didik dalam pelajaran IPAS pada materi ekosistem.

## 2. Diseminasi Produk

Produk pengembangan media kotak pemandangan (*scene box*) 3D dalam pelajaran IPAS pada materi ekosistem dapat digunakan disekolah yang menjadi objek penelitian maupun disetiap lembaga baik pada Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah lainnya. Penyebaran produk ini harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dari peserta didik agar penyebaran produk bermanfaat dan agar dapat menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

## 3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

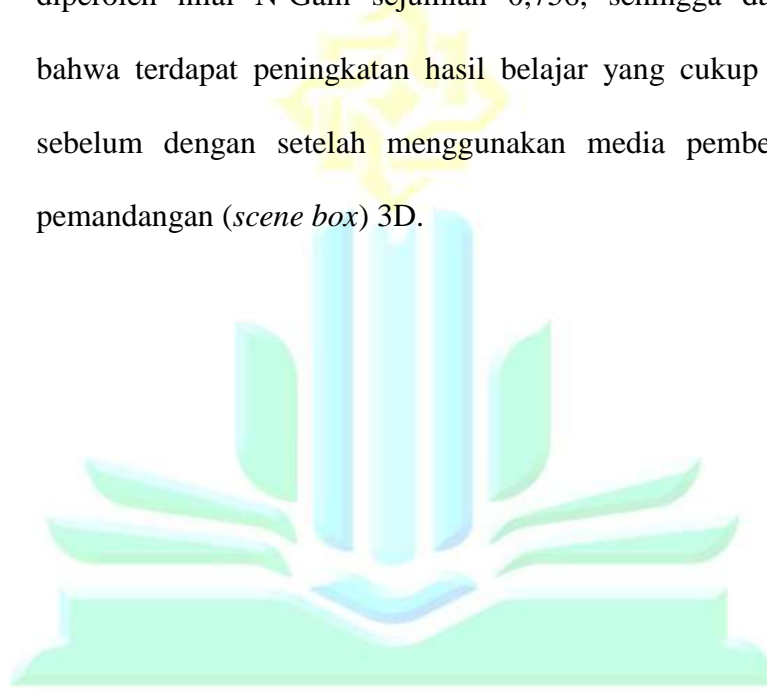
- a. Produk media kotak pemandangan (*scene box*) 3D dikembangkan untuk mata pelajaran IPAS materi ekosistem. Media ini dapat dikembangkan lebih baik pada mata pelajaran atau materi lain.
- b. Media pembelajaran kotak pemandangan (*scene box*) 3D dirancang untuk kelas III jenjang sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Alangkah baiknya, media ini dapat dikembangkan lebih menarik lagi pada jenjang kelas atau sekolah yang lain dengan memperhatikan kebutuhan zaman dan fleksibilitas pemakaian.

### C. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan di SD Assuniyyah Kencong Jember yakni pengembangan media kotak pemandangan (*scene box*) 3D pada mata pelajaran IPAS kelas III di antaranya :

1. Kelayakan media kotak pemandangan (*scene box*) 3D yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak dan valid berdasarkan uji validitas oleh 3 validator dan hasil angket respon peserta didik kelas III di SD Assunniyyah Kencong Jember. Hasil validasi dari para validator memperoleh rata-rata presentase 86% kategori sangat valid dengan rincian, hasil validasi dari ahli materi 84%, hasil validasi dari ahli media 88%, dan 88% dari ahli pembelajaran. Adapun hasil angket uji respon peserta didik pada skala kecil memperoleh presentase sebesar 90% dan 92,56% pada uji skala besar.
2. Respon siswa terhadap media kotak pemandangan (*scene box*) 3D yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak dan valid dengan memperoleh skor respon 92,58%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media pembelajaran kotak pemandangan (*scene box*) 3D pada materi ekosistem. Media tersebut dinilai menarik, mudah digunakan, serta mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih jelas melalui tampilan visual tiga dimensi yang konkrit.

3. Keefektifan media kotak pemandangan (*scene box*) 3D yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat dari pretest posttest sebesar 51,6 untuk pretest dan 88,4 untuk rata-rata posttest. Untuk uji N-Gain diperoleh nilai N-Gain sejumlah 0,756, sehingga dapat dipahami bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang cukup efektif antara sebelum dengan setelah menggunakan media pembelajaran kotak pemandangan (*scene box*) 3D.



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



## DAFTAR PUSTAKA

- Alti, Rahmi Mudia., dkk, *Media Pembelajaran*, (Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi.), hlm. 4. 2022.
- Arianti, Baiq Desi Dwi, dkk, “Pengembangan Kamus Bergambar Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Model ADDIE”, Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi, Vol 5 No. 02,. 2021
- Arsyad A, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Anggoro, Duta, dkk, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Quran dan Hadist”, JSR: Journal of Student Research, Vol 1 No. 5, 2023
- Anggraini, Dyah Rosita, dkk, (2019), “*Pengembangan modul pembelajaran fuzzy pada mata kuliah Sistem Cerdas untuk mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Malang*”
- Bruner, J.. “*Toward a Theory of Instruction*”. Harvard University Press, 1966
- Dale, E.. “*Audio-Visual Methods in Teaching*”. New York: Dryden Press, 1966
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J.. “*The Systematic Design of Instruction*”. Pearson. 2015
- Efendi, Rahayu., dkk, “Pemahaman Tentang Lingkungan Berkelanjutan”, Vol. 18 No. 2, 2022.
- Fadilah, Ninik Uswatun, *Media Pembelajaran*, (Denpasar: Kemenag)

Febriandi., “Upaya Meningkatkan Hasil belajar Matematika Melalui Pendekatan Scientific dengan Pembelajaran Cooperative Learning Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.*Journal of Elementary School*, Vol.3, hlm.29-37. 2020

Heinich, R., Molenda, M., Russell, J., & Smaldino, S. “*Instructional Technology and Media for Learning*”. Pearson. 2017.

Isti, Lailia Arditya, Agustiningusug, Arik Agus Wardoyo. “Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No.1., 2020

KBBI Daring, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2024.  
<https://kbbi.kemdikbud.go.id>.

Kemendikbud. “*Kurikulum Merdeka: Capaian Pembelajaran SD/MI*. 2022

Lestari, Aprida,”Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Galaceng Di Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo”. Skripsi (S1), Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo. 2021.

Lestari, Ayu, dkk, , “*Pengembangan Media Borama pada Pembelajaran IPA kelas 5 SD*”, *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, (Palembang: Universitas PGRI), Vol. 01 No. 04, 2024

Lutfiana, Maya, “Pengembangan Media Box Display untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Materi Ekosistem Kelas 5 Di Mi Jami’atut Tholibin Ringinrejo”, Skripsi, (Kediri: Institut Agama Islam Negeri), 2024

Mayer, R.. “*Multimedia Learning*”. Cambridge University Press. 2021

Mukhtazar., *Prosedur Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: Absoluete Media, hal 79. 2020

Nafi’ah, Zidni Ilmatun., dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran PEBI (Panggung Ekosistem Budaya Indonesia) Subtema Hubungan Makhluk Hidup dalam Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, (Kediri: Universitas Nusantara PGRI), Vol. 4 No. 2, 2022.

Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, dll, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, Mei2022.[Buku Media Pembelajaran.pdf](#).

Nurfadhilah, Septi., , “*Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Median Pembelajaran*”, Universitas Muhammadiyah Tangerang, 2021.

Rahmawati, Diana Yulias, dkk, “Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu*, Vol. 7 No. 5., 2023

Rohmatulloh, Ghina, dkk., “Inovasi Media Pembelajaran 3 Dimensi Berbasis Teknologi pada Pembelajaran Biologi”, *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol. 08 No. 04. 2022

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers. 2014.

Satifa, Aisyah, Nurul Kemala Dewi, dan Nurwahidah, “Media Pembelajaran Kotak Ekosistem pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar”, *Jurnal Educatio*, Vol. 9, No. 4, 2023

Seels, B., & Glasgow, Z.. *Exercises in Instructional Design*. Columbus: Merrill Publishing Company. 2012

Slamet, Fayrus Abadi, , *Model Penelitian dan Pengembangan*, (Malang: IAIN Kalijogo Malang,), 25. 2022

Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo,), 12. 2009

Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta,). Hal 407. 2013

Suparno, P.. ”*Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*”. Yogyakarta: Kanisius, 2014.

Suryaadnyana, I Kadek, I Gusti Ayu Tri Agustina, “Media Kotak Komponen Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Materi Ekosistem”, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, Vol. 8, No. 2, 2024

Tafonao, Talizaro., “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa”, *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2.2 103-114. 2018

Tim penyusun, “*Buku Karya Tulis Ilmiah*”.(Jember.UIN Kiai Haji Achamd Siddiq Jember,), 43. 2024.

Wijayanti, Inggit Dyaning, Anita Ekantini, “Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD”, *Pendas: Jurnal Ilmiah dan Pendidikan Dasar*, Vol. 08 No. 02, (2023)

Zahwa, F. A., Syafi’I 2, 1., Tarbiyah, F., Keguruan, D., Sunan, U., Surabaya, A., & Timur, J. “Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informas”, *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19, 1. 2022.

## Lampiran 1: Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Okta Ainur Rif'ah  
 NIM : 214101040003  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

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

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

Dengan surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Jember, 16 November 2025

Saya menyatakan



Okta Ainur Rif'ah

NIM.214101040003

## Lampiran 2: MATRIKS DAN PENGEMBANGAN

JUDUL	RUMUSAN MASALAH	TUJUAN PENELITIAN	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	ALUR PENELITIAN
Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pemandangan ( <i>Scene Box</i> ) 3D Materi Ekosistem Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III Di SD Assunniyyah Kencong Jember	<p>1. Bagaimana kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran Media Kotak Pemandangan (<i>Scene Box</i>) 3D Tentang Materi Ekosistem Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III Di SD Assunniyyah Kencong Jember.</p> <p>2. Bagaimana respon siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pemandangan (<i>Scene Box</i>) 3D dalam</p>	<p>1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kevalidan Pengembangan Media Kotak Pemandangan (<i>Scene Box</i>) 3D Materi Ekosistem Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Assunniyyah Kencong Jember.</p> <p>2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap Media Pembelajaran Kotak Pemandangan (<i>Scene Box</i>) 3D</p>	<p>1. Bahan rujukan</p> <p>a. Buku pustaka</p> <p>b. Rujukan lain</p> <p>2. Informan</p> <p>a. Guru</p> <p>b. Siswa kelas III</p> <p>3. Validasi</p> <p>a. Ahli materi</p> <p>b. Ahli media</p> <p>c. Ahli pembelajaran</p> <p>4. Uji coba produk kepada siswa</p>	<p>1. Jenis penelitian R&amp;D</p> <p>2. Prosedur Pengembangan Model ADDIE</p> <p>3. Uji coba pengembangan:</p> <p>a. Desain uji coba berupa media kotak pemandangan (<i>scene box</i>) 3D</p> <p>b. Subjek uji coba: Dosen UIN KHAS Jember, Guru Kelas III SD Assunniyyah Kencong Jember Siswa Kelas III SD</p>	<p>1. Tahapan analisis</p> <p>a. Analisis permasalahan</p> <p>b. Analisis kebutuhan</p> <p>c. Studi literatur</p> <p>2. Tahapan Perencanaan</p> <p>a. Merancang media pembelajaran melalui media kotak pemandangan (<i>scene box</i>) 3D</p> <p>3. Tahapan pengembangan</p> <p>a. Validasi para ahli</p> <p>4. Tahapan implementasi</p> <p>a. Melakukan uji coba media kotak</p>



	<p>Pembelajaran Materi Ekosistem Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III Di SD Assunniyyah Kencong Jember.</p> <p>3. Bagaimana Keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pemandangan (<i>Scene Box</i>) 3D Terhadap Materi Ekosistem Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III Di SD Assunniyyah Kencong Jember.</p>	<p>Dalam Pembelajaran Materi Ekosistem Mata Pelajaran IPAS Di SD Assunniyyah Kencong Jember</p> <p>3. Untuk Mengetahui dan mendeskripsikan keefektifan Media Pembelajaran Kotak Pemandangan (<i>Scene Box</i>) 3D Terhadap Materi Ekosistem Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III Di SD Assunniyyah Kencong Jember.</p>		<p>Assunniyyah Kencong Jember</p> <p>4. Teknik Analisis Data:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Analisis kelayakan</li> <li>b. Analisis respon siswa</li> <li>c. Analisis keefektifan</li> </ul>	<p>pemandangan (<i>scene box</i>) 3D</p> <p>5. Evaluasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Evaluasi yang disetiap tahap pengembangan</li> </ul>
--	--	--	--	--	--

## Lampiran 3: Validasi Ahli Materi

## LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Peneliti : Okta Ainur Rif'ah  
 NIM : 214101040003  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kotak  
 Pemandangan (Scene Box) 3D Materi Ekosistem Pada Mata Pelajaran  
 IPAS Kelas III Di SD Assunniyyah Kencong Jember  
 Dosen Pembimbing : Dr. Nino Indrianto, M.Pd  
 Validator : Dr. Nanda Eska Anugrah Nasution, M.Pd  
 Jurusan/Fakultas : PGMI/FTIK

## A. Petunjuk :

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

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

Skor 5 : Sangat setuju/selalu/Sangat positif

Skor 4 : Setuju/Sering/Positif

Skor 3 : Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral

Skor 2 : Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/ Negatif

Skor 1 :Sangat Tidak setuju/Tidak Pernah

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

## B. Instrumen Angket Validasi Materi

No	Aspek Tujuan Pembelajaran	Skala Penilaian				
	Kebenaran Konsep	SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)

1	Penyajian materi mendukung tercapainya tujuan pembelajaran	✓				
2	Kesesuaian materi dengan tingkatan Sekolah Dasar Kelas III		✓			
3	Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
4	Materi yang disajikan tersusun secara sistematis dan lengkap	✓				
Aspek yang dinilai						
5	Kesesuaian media Kotak Pemandangan ( <i>Scene Box</i> ) 3D dengan standart isi kurikulum Merdeka		✓			
6	Media Kotak Pemandangan ( <i>Scene Box</i> ) 3D dapat menjelaskan macam-macam komponen biotik dan abiotik serta hubungan antara makhluk hidup	✓				
7	Keakuratan contoh gambar dengan materi	✓				
Aspek Keilmuan Konsep						
8	Dapat meminimalisir salah prefensi yang terjadi pada peserta didik	✓				
9	Kesesuaian materi dengan kemampuan kognisi siswa		✓			

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

**Komentar dan Saran:****Buku Panduan:**

1. Cover sudah oke, mungkin tambah logo universitas karena ini bagian dari tugas akhir kan, jadi terafiliasi lembaga
2. Bahasa asing italic
3. Tujuan pembelajarannya disesuaikan dengan CP ya, harus memuat audience, behaviour, condition, dan degree
4. Kasih penutup dan kuis untuk membantu guru.

**Media:**

1. Sudah bagus, jangan lupa kasih keterangan pada miniature hewan dan tumbuhan
2. Barcode pada media diubah posisinya menghadap ke atas agar tidak menutupi minatur pada media

**Kesimpulan media pembelajaran Kotak Pemandangan (Scene Box) 3D**

Mohon lingkari salah satu penilaian umum terhadap produk:

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

Jember, 25 Agustus 2025

Validator Materi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Dr. Nanda Eska A. N., M.Pd

NIP. 199210312019031006

## Lampiran 4: Validasi Ahli Media

## LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Peneliti : Okta Ainur Rif'ah  
 NIM : 214101040003  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pemandangan (Scene Box) 3D Materi Ekosistem Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III Di SD Assunniyyah Kencong Jember  
 Dosen Pembimbing : Dr. Nino Indrianto, M.Pd  
 Validator : Ira Nurawati, M.Pd  
 Jurusan/Fakultas : PGMI/FTIK

## A. Petunjuk :

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

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

Skor 5 : Sangat setuju/selalu/Sangat positif

Skor 4 : Setuju/Sering/Positif

Skor 3 : Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral

Skor 2 : Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/ Negatif

Skor 1 : Sangat Tidak setuju/Tidak Pernah

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

## A. Instrumen Angket Validasi Media

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1	Kesesuaian identitas dengan media kotak pemandangan (scene box) 3D	✓				
2	Ketepatan Media Kotak Pemandangan (Scene Box) 3D untuk digunakan sebagai media pembelajaran.		✓			

3	Tampilan berupa hewan dan tumbuhan sudah jelas dan sesuai realita		✓			
4	Bahan-bahan yang digunakan Media Kotak Pemandangan (Scene Box) 3D tidak mudah rusak	✓				
5	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media.		✓			
6	Media Kotak Pemandangan (Scene Box) 3D dapat mendukung peserta didik belajar materi Ekosistem di sekitar.		✓			
7	Media Kotak Pemandangan (Scene Box) 3D dapat disimpan dan digunakan kembali	✓				
8	Kualitas media Kotak Pemandangan (Scene Box) 3D yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran.	✓				
9	Media Mudah digunakan oleh peserta didik kelas III tingkat sd/mi		✓			
10	Tampilan media Kotak Pemandangan (Scene Box) 3D menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III sd/mi		✓			
<p>Kesimpulan dan Saran:</p> <p>Sudah baik, perlu perbaikan pada buku pedoman /panduan menggunakan alat peraganya, media perlu dilengkapi scan barcode berisi penjelasan unsur 2 pengusun ekosistemnya.</p>						

#### Kesimpulan media pembelajaran Kartu Kotak Pemandangan (Scene Box) 3D

Mohon lingkari salah satu penilaian umum terhadap produk:

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

Jember, 09 juni 2025

Validator Media



Ira Nurmawati, M.Pd

NIP. 198811242023211014



## Lampiran 5: Validasi Ahli Pembelajaran

## LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Peneliti : Okta Ainur Rif'ah  
 NIM : 214101040003  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pemandangan  
 (Scene Box) 3D Materi Ekosistem Pada Mata Pelajaran  
 IPAS Kelas III Di SD Assunniyyah Kencong Jember  
 Dosen Pembimbing : Dr. Nino Indrianto, M.Pd  
 Validator : Farid Sahara, S.Pd

**A. Petunjuk :**

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

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

Skor 5 : Sangat setuju/selalu/Sangat positif

Skor 4 : Setuju/Sering/Positif

Skor 3 : Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral

Skor 2 : Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/Negatif

Skor 1 : Sangat Tidak setuju/Tidak Pernah

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

**B. Instrumen Angket Validasi Pembelajaran**



No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1	Ketepatan media kotak pemandangan (scene box) 3D untuk digunakan sebagai media pembelajaran.		✓			
2	Desain pada media pembelajaran memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat belajar peserta didik.	✓				
3	Materi yang di sajikan melalui media kotak pemandangan (scene box) 3D sudah sesuai dengan kurikulum		✓			
4	Desain pada media pembelajaran memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat belajar peserta didik.		✓			
5	Media kotak pemandangan (scene box) 3D memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran	✓				
6	Media kotak pemandangan (scene box) 3D meningkatkan motivasi belajar Peserta didik terhadap materi pembelajaran	✓				
7	Materi yang digunakan dalam media diuraikan secara rinci		✓			
8	Media kotak pemandangan (scene box) 3D aman digunakan oleh peserta didik		✓			
9	Media kotak pemandangan (scene box) 3D disertai strategi yang membantu dalam menciptakan suasana belajar yang seru dan menyenangkan	✓				
10	Media kotak pemandangan (scene box) 3D mudah digunakan oleh peserta didik		✓			

Komentar dan Saran:

#### Kesimpulan media pembelajaran

Mohon lingkari salah satu penilaian umum terhadap produk:

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

Jember, 01 Oktober 2025

Validator Pembelajaran

Farid Suhara S.Pd.

CS Dipindai dengan CamScanner

## Lampiran 6: Modul Ajar



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

## Lampiran 7: Respon Siswa

## LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

Nama : *Putri*  
 Kelas : III  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pemandangan (Scene Box) 3D Materi Ekosistem Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III Di SD Assunniyyah Kencong Jember  
 Mata Pelajaran : IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)  
 Peneliti : Okta Ainur Rif'ah

Angket ini untuk mengetahui Tanggapan peserta didik terhadap pengembangan media kotak pemandangan (scene box) 3D

## A. Petunjuk

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang sudah disediakan
2. Berilah tanda centang ( ) pada pilihan jawaban
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban
4. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.
5. Pedoman intrumen validasi tes sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat setuju/selalu/Sangat positif

Skor 4 : Setuju/Sering/Positif

Skor 3 : Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral

Skor 2 : Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/ Negatif

Skor 1 : Sangat Tidak setuju/Tidak Pernah

No	Aspek penilaian	Skala Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
		(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
1	Media kotak pemandangan (scene box) 3D ini sangat menarik dan menyenangkan	✓				
2	Dengan menggunakan media kotak pemandangan (scene box) 3D pembelajaran tidak membosankan	✓				
3	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran media kotak pemandangan (scene box) 3D		✓			

4	Saya merasa nyaman saat menggunakan media pembelajaran kotak pemandangan (scene box) 3D	✓				
5	Saya termotivasi saat menggunakan media pembelajaran kotak pemandangan (scene box) 3D		✓			
6	Saya merasa memahami materi ekosistem serta bisa menyebutkan komponen biotik dan abiotik yang ada di sekitar.	✓				
7	Saya merasa senang dapat belajar menggunakan media pembelajaran kotak pemandangan (scene box) 3D		✓			
8	Media kotak pemandangan (scene box) 3D mempermudah saya agar bisa memahami tentang materi ekosistem		✓			
9	Penggunaan media kotak pemandangan (scene box) 3D membantu saya mengingat materi ekosistem		✓			
10	Dengan menggunakan media kotak pemandangan (scene box) 3D membuat saya semangat belajar.	✓				
Komentar dan Saran:						

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
Jember, 01 Oktober 2025  
Peserta didik  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Lampiran 8: Salah Satu Hasil *Pretest* Siswa

Nama: hnyoro  
Kelas: 3

**A. Pilihan Ganda**  
Pilih jawaban yang paling benar!

1. Yang dimaksud ekosistem adalah...
  - a. Tempat bermain anak
  - b. Hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya
  - c. Kumpulan tanaman saja
  - ☒ d. Kumpulan hewan saja
2. Contoh ekosistem di sekitar rumah adalah...
  - a. Dapur
  - b. Kebun
  - ☒ c. Kamar tidur
  - d. Garasi
3. Yang termasuk makhluk hidup adalah...
  - a. Batu
  - b. Air
  - ☒ c. Kucing
  - d. Kursi
4. Yang termasuk komponen tidak hidup (abiotik) adalah...
  - a. Ayam
  - b. Tanah
  - ☒ c. Rumput
  - d. Pohon mangga
5. Hewan membutuhkan tumbuhan karena...
  - ☒ a. Untuk tempat bermain
  - b. Sebagai makanan
  - c. Untuk dijual
  - d. Untuk hiasan

40

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

6. Contoh hubungan saling membutuhkan dalam ekosistem adalah...

- ☒ a. Kucing bermain dengan bola
- b. Pohon memberi oksigen untuk hewan
- c. Meja digunakan untuk belajar
- d. Mobil berjalan di jalan raya

7. Rumah hewan dalam ekosistem disebut...

- a. Habitat
- ☒ b. Tempat tidur
- c. Sarang
- d. Perkakas

8. Tumbuhan dapat membuat makanan sendiri dengan bantuan...

- a. Televisi dan kipas
- ☒ b. Matahari dan air
- c. Batu dan pasir
- d. Kertas dan pensil

9. Jika hutan ditebang habis, hewan yang tinggal di sana akan...

- a. Senang
- ☒ b. Pindah atau mati
- c. Bertambah banyak
- d. Tetap tinggal

10. Hewan dapat hidup di hutan karena hutan menyediakan...

- ☒ a. Tempat tinggal dan makanan
- b. Mobil dan rumah
- c. Gedung dan jalan
- d. Komputer dan listrik

Lampiran 9: Salah Satu Hasil *Posttest* Siswa

Nama: haryono  
Kelas: 3

**A. Pilihan Ganda**  
Pilih jawaban yang paling benar!

- Yang dimaksud ekosistem adalah...
  - Tempat bermain anak
  - ☒ Hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya
  - Kumpulan tanaman saja
  - Kumpulan hewan saja
- Contoh ekosistem di sekitar rumah adalah...
  - Dapur
  - ☒ Kebun
  - Kamar tidur
  - Garasi
- Yang termasuk makhluk hidup adalah...
  - Batu
  - Air
  - ☒ Kucing
  - Kursi
- Yang termasuk komponen tidak hidup (abiotik) adalah...
  - Ayam
  - Tanah
  - Rumput
  - ☒ Pohon mangga
- Hewan membutuhkan tumbuhan karena...
  - Untuk tempat bermain
  - ☒ Sebagai makanan
  - Untuk dijual
  - Untuk hiasan

90

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



6. Contoh hubungan saling membutuhkan dalam ekosistem adalah...

- a. Kucing bermain dengan bola
- ☒ b. Pohon memberi oksigen untuk hewan
- c. Meja digunakan untuk belajar
- d. Mobil berjalan di jalan raya

7. Rumah hewan dalam ekosistem disebut...

- ☒ a. Habitat
- b. Tempat tidur
- c. Sarang
- d. Perkakas

8. Tumbuhan dapat membuat makanan sendiri dengan bantuan...

- a. Televisi dan kipas
- ☒ b. Matahari dan air
- c. Batu dan pasir
- d. Kertas dan pensil

9. Jika hutan ditebang habis, hewan yang tinggal di sana akan...

- a. Senang
- ☒ b. Pindah atau mati
- c. Bertambah banyak
- d. Tetap tinggal

10. Hewan dapat hidup di hutan karena hutan menyediakan...

- ☒ a. Tempat tinggal dan makanan
- b. Mobil dan rumah
- c. Gedung dan jalan
- d. Komputer dan listrik

### Lampiran 10: Wawancara Kepada Wali Kelas III



## Lampiran 11: Uji Coba Media



Lampiran 12: Pengisian *Posttest*



UNIVERSITAS  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## Lampiran 13: Surat Selesai Penelitian

**YAYASAN ASSUNNIYYAH**

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

**SDS ASSUNNIYYAH KENCONG**

Jl. Patok Krajan I Kencong Jember Telp. 085204220119

**SURAT KETERANGAN**

NOMOR: 400.3.5/110/SDS-ASSUNNIYYAH.69902144/X/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Robitusshirojuddin, S.Pd.

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa

Nama : Okta Ainur Rifah

Prodi : PGMI

Universitas : UINKHAS

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian /riset berkenaan dengan penyelesaian tugas studinya dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pemandangan (Scene Box) 3D Materi Ekosistem Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III Di SD Assunniyyah Kencong Jember".

Jember, 30 Oktober 2025



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI


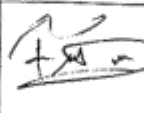
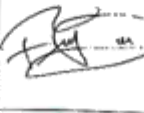

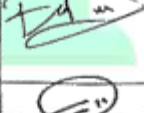

KIAI HAJI ACHMAD ROBITUSSHIROJUDDIN, S.Pd.

J E M B E R



## Lampiran 14: Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL PENELITIAN DI  
SD ASSUNNIYYAH KENCONG

NO	HARI/TANGGAL	KEGIATAN	PARAF
1	Selasa, 09 September 2021	Pengiriman surat izin penelitian	
2	Rabu, 01 Oktober 2021	Observasi dan wawancara dengan wali kelas	
3	Rabu, 01 Oktober 2021	Validasi Media	
4	Kamis, 02 Oktober 2021	Penelitian dan implementasi media pembelajaran	
5	Kamis, 02 Oktober 2021	Pengisian angket respon peserta didik dan posttest	
6	Jum'at, 03 Oktober 2021	Permohonan surat selesai penelitian	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M

03 Oktober 2021  
SD Assunniyyah Kencong  
  
ARMAD BOUROUSSHIROJUDDIN, S.Pd

## Lampiran 15: Biodata Penulis

**BIODATA PENULIS**

## a. Identitas Penulis

Nama : Okta Ainur Rif'ah  
 Tempat, tanggal lahir : Jember, 17 Oktober 2002  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Agama : Islam  
 Alamat : Desa Cakru Kecamatan Kencong  
 Kabupaten Jember  
 No.Hp : 082132642011  
 Email : [ainurokta10@gmail.com](mailto:ainurokta10@gmail.com)

## b. Riwayat Pendidikan

Instansi	Jurusan	Periode
TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Cakru	-	2005-2008
MI Muhammadiyah 02 Cakru	-	2008-2015
SMP Trunojoyo Cakru	-	2015-2018
MA Negeri 3 Jember	IPA	2018-2021
UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember	PGMI	2021-Sekarang