

Pengembangan Media Pembelajaran Utang Tutif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar Kecamatan Tamansari pada Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Secara Vegetatif

Syifa Nursiyami¹ M Fahmi Nugraha² Yopa Taufik Saleh³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Kota Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat,
Indonesia^{1,2,3}

Email: syifa.nursiyami@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui keefektifan media pembelajaran Utang Tutif yang dilatar belakangi dengan adanya hasil belajar siswa khususnya pada materi perkembangbiakan tumbuhan secara vegetatif masih di bawah KKM yaitu mencapai nilai rata-rata ≤ 75 serta guru juga kurang berinovasi dalam membuat media pembelajaran yang menarik sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Metode penelitian ini menggunakan jenis pengembangan Research and Development dengan tipe Borg&Gall 10 langkah. Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, angket, dan tes. Sedangkan untuk teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif serta hasil analisis tes siswa berupa pretest dan posttest. Lokasi yang digunakan untuk uji coba kelompok SD. Hasil penelitian ini yaitu (1) Media pembelajaran Utang Tutif layak digunakan hasil akhir validasi ahli media sebesar 98% dengan kategori "Sangat Baik". Validasi ahli materi sebesar 91% dengan kategori "Sangat Baik". Validasi ahli bahasa sebesar 100% dengan kategori "Sangat Baik". (2) Penilaian pada uji coba kelompok kecil mendapatkan skor rata-rata 3,4 dengan kategori "Sangat Baik". Pada uji coba kelompok besar mendapatkan skor rata-rata 3,63 dengan kategori "Sangat Baik". Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Utang Tutif layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA. (3) Hasil dari pretest dan posttest terjadi perubahan signifikan skor awal atau pretest rata-rata sebesar 44,1 sedangkan rata-rata posttest sebesar 89,1. Hasil ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil posttest lebih besar dari nilai hasil pretest. Keefektifan media yang diukur menggunakan N-Gain mendapat skor rata-rata sebesar 0,8225 atau 82,25%. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Utang Tutif "Efektif" digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD di Kecamatan Tamansari.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ular Tangga, Hasil Belajar, IPA



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah 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. Pesatnya perkembangan teknologi pada saat ini di era revolusi 4.0 memberikan banyak perubahan bagi kehidupan manusia. Pada saat ini teknologi dan informasi akan semakin meningkat sehingga akan mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia dalam segala bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan. Pendidikan 4.0 adalah respond terhadap kebutuhan revolusi industri 4.0 di mana manusia dan teknologi diselaraskan untuk menciptakan peluang-peluang baru dengan kreatif dan inovatif. Dalam Pendidikan 4.0, pembelajaran terhubung langsung dengan peserta didik, berfokus pada peserta didik, disampaikan oleh pendidik dan diterima oleh peserta didik. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber kepada penerima,

serta untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang sudah dirumuskan. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan belajar mengajar akan menciptakan suatu kegiatan belajar yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan dapat diserap secara optimal oleh siswa.

IPA menurut Trianto (2014: 143) dalam Zamrodah (2016) adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir, dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah. IPA menurut Carin & Sund (1989 :4) mengemukakan bahwa, Carin & Sund (1989: 4) dalam Zamrodah (2016: 12) mengemukakan bahwa, "Science is the system of knowing about the universe through data collected by observation and controlled experimentation. As data are collected, theories are advanced to explain and account for what has been observed". Selain itu IPA juga merupakan ilmu pengetahuan yang sistematis dan dapat mengembangkan pemahaman serta penerapan konsep untuk dijadikan sebuah produk. Dr. H. Nana Sudjana Tahun (2005) dalam Yuliani, R., & Afriansyah, H (175) mengungkapkan bahwa kurikulum merupakan niat dan harapan yang dituangkan ke dalam bentuk rencana maupun program pendidikan yang dilaksanakan oleh para pendidik di sekolah. Kurikulum sebagai niat dan rencana, sedangkan pelaksanaannya adalah proses belajar mengajar.

IPA adalah salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar berkaitan dengan ilmu yang mempelajari tentang alam dan ilmu di sekitarnya. Pembelajaran IPA juga dianggap sebagai anak sebagai pelajaran yang mudah dibandingkan pelajaran lain, karena mempelajari kehidupan sekitar. IPA juga salah satu pelajaran yang menyenangkan, dan menarik minat belajar siswa, apalagi materi Perkembangbiakan Tumbuhan sangat membuat siswa tertarik mempelajarinya apalagi di lengkapi dengan media pembelajaran berwarna dan dimainkan dengan cara bermain bersama. Media pembelajaran ini sangat membantu siswa memahami pelajaran dan juga sangat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pentingnya pembelajaran IPA untuk diterapkan kepada anak Sekolah Dasar khususnya tentang materi Perkembangbiakan Tumbuhan Secara Vegetatif yaitu untuk anak-anak mengetahui dan menerapkan ke dalam kehidupan sehari-hari bagaimana cara tumbuhan berkembang biak dan apa saja tumbuhan yang mengalami perkembangbiakan secara vegetatif. Kualitas Pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah. Hasil penelitian dari PISA (The Programme for International Student Assessment) yakni sebuah asesmen yang digunakan untuk mengukur sistem pendidikan di sebuah negara dalam menyiapkan generasi mudanya di tengah persaingan pasar global. Pada tahun 2018 Negara Indonesia pada PISA, yakni sains meraih ranking 70 dengan skor 396, matematika ke 72 dengan skor 379, sedangkan membaca meraih ranking 72 juga dengan skor 371, dari 78 negara (Aisyah et al. 2021).

Dengan adanya digitalisasi teknologi pada dunia pendidikan membantu meningkatkan dan mempermudah proses pembelajaran, karena dengan adanya digitalisasi akan memunculkan berbagai metode pembelajaran baru yang secara langsung memudahkan proses pembelajaran antara guru dan siswa. Oleh karena itu, dengan adanya alat media pembelajaran mampu mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, salah satunya pada pembelajaran IPA. Sehingga dalam pembelajaran IPA diperlukannya sebuah media pembelajaran untuk menunjang kelangsungan dalam pembelajaran dan dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta dapat melibatkan siswa untuk turut aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Dengan itu guru hendaknya berupaya mewujudkan proses pembelajaran pada materi IPA yang kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan sehingga dalam suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi ke beberapa sekolah yang ada di Kecamatan Tamansari dengan menggunakan metode teknik Simple Random Sampling kepada 3 sekolah,

yaitu SDN 1 Gobras, SDN 3 Gobras, dan SDN Cisengkol untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah, bahwasan nya hasil dari wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti yaitu hasil belajar siswa masih ada siswa yang di bawah KKM pada mata pelajaran IPA materi Perkembangbiakan Tumbuhan secara Vegetatif dan penggunaan media yang masih menggunakan gambar yang di print lalu ditunjukkan kepada siswa, khususnya pada pelajaran IPA materi Perkembangbiakan Tumbuhan secara Vegetatif. Hal tersebut ditimbulkan oleh keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran sehingga tidak semua pelajaran menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi ke beberapa sekolah yang sudah menemukan permasalahannya yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran pada pelajaran IPA materi Perkembangbiakan Tumbuhan secara Vegetatif maka peneliti memberikan solusinya yaitu dengan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa yaitu media Utang Tutif (Ular Tangga Tumbuhan Vegetatif).

Berdasarkan penjelasan permasalahan di atas calon peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Utang Tutif pada Materi Perkembangbiakan Tumbuhan secara Vegetatif terhadap Hasil Belajar Siswa”. Calon peneliti berharap bahwa dengan menggunakan media Utang Tutif dapat menghasilkan hasil belajar yang baik dan meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar. Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah dalam peneliti ini sebagai berikut. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Utang Tutif (Ular Tangga) pada materi Perkembangbiakan Tumbuhan secara Vegetatif siswa kelas 3 SD? Apakah media pembelajaran Utang Tutif (Ular Tangga) efektif digunakan siswa kelas 3 SD? Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran Utang Tutif (Ular Tangga) pada materi Perkembangbiakan Tumbuhan secara Vegetatif siswa kelas 3 sekolah dasar di Kecamatan Tamansari. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran Utang Tutif (Ular Tangga) digunakan siswa kelas 3 sekolah dasar di Kecamatan Tamansari.

Dengan adanya media pembelajaran Utang Tutif (Ular Tangga), siswa akan lebih tertarik dan bersemangat mengikuti pembelajaran IPA khususnya pada mata pelajaran Perkembangbiakan Tumbuhan secara Vegetatif serta meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran Utang Tutif (Ular Tangga), membantu guru mengembangkan pengetahuan pada pembelajaran IPA khususnya pada mata pelajaran Perkembangbiakan Tumbuhan secara Vegetatif. Dapat dijadikan sebagai referensi bahan bacaan di perpustakaan dan menjadikan rujukan untuk mengembangkan ide atau gagasan peneliti dalam mengembangkan tulisan ilmiah khususnya pada jenjang sekolah dasar pada mata pelajaran IPA materi Perkembangbiakan Tumbuhan secara Vegetatif kelas 3 Sekolah Dasar. Dapat menjadi referensi bacaan dan penggunaan media pembelajaran IPA khususnya pada materi Perkembangbiakan Tumbuhan secara Vegetatif kelas 3 dan sekolah diharapkan dapat memperluas pengetahuan terkait media pembelajaran IPA. Dan menjadi bahan masukan dan perbaikan proses pembelajaran dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Memiliki pengetahuan mengenai jenis penelitian Research and Development (R&D). Mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk permainan tradisional.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian R&D (Research And Development). Menurut Sugiyono (2022: 297), Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Nusa Putra (2015: 67) dalam Sumardi et al. (1945), Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian secara sengaja, sistematis, untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, maupun menguji keefektifan produk model, maupun metode/ strategi/ cara yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna. Borg & Gall

(1983) dalam Situmorang, Handayani, and Swastika (2017) mengemukakan bahwa penelitian pendidikan dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk- produk yang digunakan dalam pendidikan. Dapat disimpulkan bahwa penelitian Research and Development (R&D) ini merupakan metode penelitian yang dilakukan secara sengaja dan sistematis untuk menyempurnakan produk yang telah ada maupun mengembangkan suatu produk baru melalui pengujian, sehingga produk tersebut dapat berfungsi digunakan sesuai kriteria efektivitas, kualitas tertentu atau standar tertentu. Model pengembangan yang digunakan peneliti mengacu pada model penelitian yang dikembangkan oleh Borg & Gall dalam Sugiyono (2022: 298) yang terdiri dari 10 langkah, yaitu: Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal.

1. Potensi dan Masalah. Langkah pertama yang dilakukan peneliti dengan melakukan penelitian dengan membaca jurnal-jurnal terdahulu.
2. Mengumpulkan Informasi. Langkah kedua yaitu mengumpulkan informasi dengan melakukan observasi dan wawancara di 3 sekolah dasar yang ada di Kecamatan Tamansari yaitu SDN 1 Gobras, SDN 3 Gobras, dan SDN Cisengkol, dari hasil ditemukan permasalahan yaitu kurangnya media pembelajaran dan nilai siswa masih ada yang di bawah KKM. Sehingga perlu memberikan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Desain Produk. Produk yang dihasilkan dalam penelitian R&D bermacam-macam, dengan hasil akhir berupa desain produk baru yang lengkap dengan spesifikasinya dan bersifat hipotetik, dikatakan hipotetik karena efektivitasnya belum terbukti dan akan diketahui melalui pengujian-pengujian. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa utang tutif, maka desain produk awal peneliti yaitu membuat storyboard.
4. Validasi Desain. Validasi desain merupakan proses untuk menilai kelayakan rancangan produk yang akan dibuat. Produk yang dikembangkan berupa permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu utang tutif pada pembelajaran IPA. Maka produk akan divalidasi oleh para ahli di antaranya validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Pada tahap validasi desain dilakukan oleh para ahli di antaranya ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Subyek yang terlihat dalam validasi memiliki kualifikasi sebagai berikut. Ahli materi, adalah orang yang ahli dalam pembelajaran. Terdiri dari 1 guru kelas 3 SDN 1 Gobras yakni Eman Sulaeman, S.Pd dan 1 dosen yakni M. Fahmi Nugraha, M.Pd. Ahli media, adalah orang yang ahli dalam penyusunan media pembelajaran. Terdiri dari 1 dosen yakni M. Fahmi Nugraha M. Pd. Ahli bahasa, adalah orang yang ahli dalam meneliti pada aspek kebahasaan. Dalam hal ini dilakukan oleh 1 dosen yakni Anggia Suci Pratiwi, M.Pd.
5. Perbaikan Desain. Setelah desain media divalidasi oleh validasi ahli lainnya melalui diskusi maka dapat diketahui kelemahannya, sehingga kelemahan tersebut dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain, yang bertugas untuk memperbaiki desain oleh peneliti untuk menghasilkan produk yang baru.
6. Uji Coba Produk. Setelah perbaikan desain, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba produk. Uji coba produk dapat dilakukan melalui kelompok uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar sesuai dengan teknik Simple Random Sampling.
7. Revisi Produk. Pengujian produk pada sampel terbatas yang terbatas menunjukkan bahwa kinerja baru lebih baik dari yang lama.
8. Uji Coba Pemakaian. Setelah revisi produk berdasarkan saran validator, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba pemakaian dengan produk yang berupa sistem kerja baru diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang luas. Dalam melaksanakan uji coba pemakaian, produk harus tetap dinilai kekurangan dan kelemahannya untuk dilakukan perbaikan lebih lanjut.

9. Revisi Produk. Revisi produk dilakukan apabila ditemukan kekurangan maupun kelemahan. Revisi dilakukan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.
10. Pembuatan Produk Masal. Pembuatan produk masal ini dilakukan apabila produk yang telah di uji coba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masal.

Populasi dan Sampel

Sugiyono (2022: 80) mengemukakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu seluruh kelas 3 di SDN 1 Gobras, SDN 3 Gobras, dan SDN Cisengkol. Sugiyono (2022: 81) mengemukakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jenis yang digunakan adalah Sempel Random Sampling yang merupakan teknik sampel sederhana. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas 3 SDN 1 Gobras yang berjumlah 25 siswa dibagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. 12 orang sebagai kelas eksperimen yang akan menggunakan Media Pembelajaran Utang Tutif dan 13 orang sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional, penetapan tersebut menggunakan teknik Simple Random Sampling. Penelitian ini bertempat di SDN 1 Gobras yang beralamat di Jl. Tamansari No.91B, Mulyasari, Kec. Tamansari, Kab. Tasikmalaya, Jawa Barat 46196. Adapun waktu pelaksanaan penelitian akan dilaksanakan dari bulan Maret sampai bulan Mei.

Jenis Data

Jenis data yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif yaitu: Data kualitatif merupakan jenis data yang diperoleh dari pengembangan media pembelajaran utang tutif yang merupakan masukan dan saran dari ahli validasi yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Data kuantitatif merupakan jenis data yang diperoleh dari skor melalui tim ahli materi, ahli media, guru dan respon siswa untuk mengetahui kelayakan dari uji media terhadap hasil belajar siswa pengetahuan IPA siswa.

Variabel Penelitian

Sugiyono (2022: 38) mengemukakan bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan nya atau timbulnya variabel terikat. Dalam penelitian ini yang bertindak sebagai variabel bebas adalah media pembelajaran utang tutif. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang bertindak sebagai variabel terikat adalah terhadap hasil belajar siswa.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat ukur yang digunakan dalam kegiatan pengumpulan data dan informasi penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian R&D ini diantaranya:

1. Observasi. Observasi merupakan teknik pengumpulan data melalui melalui dengan objek penelitian yang berhubungan dengan permasalahan yang sedang diteliti. Menurut Sugiyono (2022:145) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain.
2. Wawancara. Menurut Sugiyono (2022:137) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila

peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Tujuan dari instrumen wawancara ini adalah untuk mengumpulkan informasi yang akurat dan mendalam yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian. Jenis wawancara yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara terstruktur yang menyiapkan pertanyaan dan langsung diajukan kepada guru kelas 3 SD di tiga sekolah yaitu: SDN 1 Gobras, SDN 3 Gobras, dan SDN Cisengkol.

3. Angket. Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2022:142). Dalam penelitian ini angket digunakan untuk menguji validasi media yang telah dibuat, akan di isi oleh validasi tim ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan angket siswa sebagai berikut:
 - a. Angket Validasi Ahli Materi. Angket validasi ahli materi digunakan untuk mengukur kualitas media pembelajaran dengan kesesuaian isi materi pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Berikut adalah pedoman angket ahli materi. Pada instrumen validasi ahli materi akan diberikan saran dan masukan oleh ahli materi yang berupa data kualitatif deskriptif untuk acuan revisi media lebih baik serta data kuantitatif dari hasil penilaian yang telah dilakukan validasi materi.
 - b. Angket Validasi Ahli Media. Angket validasi ahli media digunakan untuk mengukur kualitas media pembelajaran dari segi ketahanan, kemenarikan, kesesuaian dengan materi perkembangbiakan tumbuhan secara vegetatif. Pada instrumen validasi ahli media akan diberikan saran dan masukan oleh ahli media yang berupa data kualitatif deskriptif untuk acuan revisi media lebih baik serta data kuantitatif dari hasil penilaian yang telah dilakukan validasi media.
 - c. Validasi Ahli Bahasa. Angket validasi ahli bahasa digunakan untuk mengetahui masukan dan saran mengenai struktur kebahasaan yang digunakan dalam media pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pada instrumen validasi ahli bahasa akan diberikan saran dan masukan oleh ahli media yang berupa data kualitatif deskriptif untuk acuan revisi media lebih baik serta data kuantitatif dari hasil penilaian yang telah dilakukan validasi bahasa.
 - d. Angket Respon Siswa. Angket respon siswa adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur tanggapan siswa terhadap media pembelajaran Utang Tutif.
4. Tes. Tes pada penelitian pengembangan media pembelajaran ini digunakan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Utang Tutif saat digunakan dalam pembelajaran berlangsung dengan materi IPA di Sekolah Dasar. Maka dilakukan tes tulis berupa soal pretest dan posttest serta instrumen validasi soal dalam materi perkembangbiakan tumbuhan secara vegetatif di kelas 3 SD. Soal test yang digunakan sebanyak 10 butir soal yaitu berupa pilihan ganda. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingintahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain. Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif. Menuliskan jenis-jenis tumbuhan sesuai dengan cara berkembangbiak Pilihan Ganda 1,2,4,9 dan 10. Menuliskan tahapan pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan Pilihan Ganda 3,5,6,7 dan 8

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan metode digunakan oleh seorang peneliti untuk mengolah data menjadi suatu informasi. Menurut Sugiyono (2022), Teknik analisis data adalah proses

pengumpulan dan penyusunan data secara sistematis dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumen, mengorganisasikan data ke dalam kategori, mendeskripsikan data ke dalam unit-unit, mengorganisasikan data ke dalam pola, memilih data yang paling penting dan apa yang dipelajari, dan menarik kesimpulan yang cukup jelas bagi diri sendiri dan orang lain. Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini merujuk pada teknik kualitatif yaitu pemberian saran dan masukan dari tim ahli validasi baik itu ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan guru mengenai media pembelajaran Utang Tutif kemudian akan dianalisis secara deskriptif dan akan disimpulkan menjadi bahan masukan sebelum di uji coba kembali.

Uji Kelayakan

Pada tahap ini hasil dari tim ahli validasi yang sebelumnya dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru, dan respon siswa yang berupa hasil skor. Dengan ketentuan angket yang diberikan pilihan tanggapan mengenai produk media pembelajaran berupa skala empat yaitu:

SB : Sangat Baik (4)

B : Baik (3)

C : Cukup (3)

K : Kurang (2)

SK : Sangat Kurang (1)

Kemudian dihitung rata-rata skor yang telah diisi oleh tim validasi yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru dan respon siswa dengan skala lima tersebut. Untuk mengetahui hasil penilaian mengenai produk media pembelajaran yang dikembangkan dan dihitung dengan rumus:

$$\bar{X} = \Sigma x / n$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Skor rata-rata

Σx = Jumlah skor tiap aspek

n = Jumlah soal

Efektifitas Media Pembelajaran Utang Tutif

Untuk mengetahui keefektifitasan media pembelajaran Utang Tutif yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung, maka perlu diuji efektivitas terlebih dahulu pada siswa kelas 3 Sekolah Dasar. Dalam pengujian efektivitas media pembelajaran Utang Tutif maka dilakukan dengan uji N-Gain dengan rumus berikut:

$$g = (\text{skor posttest} - \text{skor pretest}) / (\text{skor ideal} - \text{skor pretest})$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media

1. Potensi dan Masalah. Potensi dan masalah yang terdapat di SDN 1 Gobras, SDN 3 Gobras, dan SDN Cisengkol terdapat pada mata pelajaran IPA khususnya materi pebangkitan tumbuhan secara vegetatif. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III di SDN 1 Gobras, SDN 3 Gobras, dan SDN Cisengkol terjadi permasalahan sebagai berikut: Pencapaian hasil belajar siswa pada materi pebangkitan tumbuhan secara vegetatif masih di bawah KKM yaitu mencapai nilai rata-rata ≤ 75 . Keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar.
2. Kurangnya pengetahuan IPA serta keterbatasan waktu dalam penyampaian materi. Berdasarkan studi lapangan yang diperoleh dari wawancara dan observasi, peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran yang menarik untuk menambah wawasan SD kelas III

dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada materi perkembangbiakan tumbuhan secara vegetatif. Untuk tahapan penelitiannya peneliti dimulai dari memilih sekolah dengan teknik random sampling untuk menentukan sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian, kemudian peneliti melakukan uji kelompok kecil, di SDN 3 Gobras uji kelompok besar di SDN Cisengkol yang ditentukan dengan cara teknik random sampling. Lalu melakukan uji lapangan utama di SDN 1 Gobras.

3. Mengumpulkan Informasi. Setelah proses potensi dan masalah selesai, maka tahap selanjutnya yaitu tahap mengumpulkan informasi berupa sumber yang menunjang penyusunan media. Dalam hal ini peneliti menggunakan referensi sebagai berikut. Buku tematik siswa tema 1 "Pertumbuhan dan Perkembangbiakan Makhluk Hidup" karya Sonya Sinyanyuri dan Lubna Assagaf, dkk. Buku "Konsep Dasar IPA" karya I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd. Membuat SOTA (State of Art).
4. Desain Produk. Pada tahap ini peneliti membuat storyboard sebelum pembuatan dalam media pembelajaran utang tutif. Storyboard merupakan gambaran awal yang akan digunakan oleh peneliti serta penggunaan dalam media pembelajaran utang tutif.
5. Validasi Desain. Tahap validasi media pembelajaran utang tutif melibatkan beberapa ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Untuk hasil dari validasi di beberapa ahli sebagai berikut:
 - a. Hasil Validasi Ahli Media. Validasi ahli media bertujuan untuk menilai aspek efisiensi, tampilan dan manfaat dalam media pembelajaran dengan melibatkan Bapak Moh. Fahmi Nugraha, M.Pd. selaku dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya. Validasi media yaitu memberikan penilaian dari beberapa aspek yang telah terlampir pada lembar validasi. Maka untuk hasil validasi dari ahli media adalah:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Tahapan Validasi	Skor	Klarifikasi Kategori	Pernyataan Penilaian Media
1.	Validasi ke- 1	94%	Sangat Baik	Layak dan Revisi
2.	Validasi ke- 2	80%	Baik	Layak dan Revisi
3.	Validasi ke- 3	96%	Sangat Baik	Layak
4.	Validasi ke- 4	98%	Sangat Baik	Layak

- b. Hasil Validasi Ahli Materi. Ahli materi dilakukan dalam menilai aspek format, isi, dan manfaat serta soal pretest dan post test dengan melibatkan Bapak Moh. Fahmi Nugraha, M.Pd. selaku dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya dan Bapak Eman Sulaeman, S.Pd. selaku guru SDN 1 Gobras. Validasi materi yaitu memberikan penilaian dari beberapa aspek yang telah terlampir pada lembar validasi. Maka untuk hasil validasi dari ahli materi adalah:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi oleh Dosen

No	Tahapan Validasi	Skor	Klarifikasi Kategori	Pernyataan Penilaian Materi
1.	Validasi ke- 1	91%	Sangat Baik	Layak

- c. Hasil Validasi Ahli Materi oleh Guru

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi oleh Guru

No	Tahapan Validasi	Skor	Klarifikasi Kategori	Pernyataan Penilaian Materi
1.	Validasi ke- 1	95%	Sangat Baik	Layak

- d. Hasil Validasi Ahli Bahasa. Ahli bahasa dilakukan dalam menilai bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran utang tutif bersifat informatif, komunikatif, bahasa dapat dipahami oleh siswa sekolah dasar, dalam validasi ahli bahasa melibatkan Ibu Anggia Suci

Pratiwi M.Pd. selaku dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya. Validasi bahasa yaitu memberikan penilaian dari beberapa aspek yang telah terlampir pada lembar validasi.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Tahapan Validasi	Skor	Klarifikasi Kategori	Pernyataan Penilaian Bahasa
1.	Validasi ke- 1	100%	Sangat Baik	Layak

6. Perbaikan Desain. Setelah tahap validasi media terdapat perbaikan desain disetiap validasi kepada beberapa ahli.
 - a. Perbaikan Validasi Ahli Media. Pada perbaikan validasi ahli media, peneliti sudah melakukan 4 kali validasi sampai dinyatakan layak digunakan media pembelajaran utang tutif. Dengan beberapa saran dan masukan dari validasi ahli media diantaranya: Ditambahkan judul media diatas media pembelajarannya. Ditambahkan KI, KD, dan cara penggunaan di bawah medianya. Ditambahkan background hewan atau pohon supaya tidak polos. Memperbaiki video harus video sendiri jangan ambil video dari yang lain. Dari beberapa saran dan masukan tersebut peneliti memperbaiki media pembelajaran utang tutif sesuai dengan arahan dari ahli media, sehingga bisa dinyatakan layak digunakan oleh siswa sekolah dasar. Maka hasil dari perbaikan media tersebut memperoleh skor 98% dengan klarifikasi kategori sangat baik dan layak digunakan.
 - b. Perbaikan Validasi Ahli Materi. Pada tahap perbaikan ahli materi peneliti tidak melakukan perbaikan, melainkan melakukan 1 kali validasi kepada dosen pengampu mata kuliah IPA di PGSD Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya dan melakukan 1 kali validasi kepada guru di SDN 1 Gobras dan dinyatakan layak digunakan materi tersebut pada media pembelajaran utang tutif. Maka diperoleh skor 91% dan skor 95% dengan klarifikasi kategori Sangat Baik dan layak digunakan.
 - c. Perbaikan Validasi Ahli Bahasa. Pada perbaikan ahli bahasa peneliti tidak melakukan perbaikan, karena tidak adanya saran dan masukan untuk media pembelajaran utang tutif. Maka peneliti tidak melakukan revisi kepada ahli bahasa.
7. Uji Coba Produk. Pada uji coba produk terdapat 2 tahapan yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Untuk pemilihan sekolah menggunakan teknik simple random sampling yaitu untuk uji coba kelompok kecil di SDN 3 Gobras dan untuk uji coba kelompok besar di SDN Cisengkol. Pada tahap ini mengujicobakan media pembelajaran utang tutif dan melihat respon siswa terhadap media pembelajaran utang tutif, sehingga ada saran dan masukan dari siswa sebelum melakukan uji coba lapangan utama.
8. Uji Coba Kelompok Kecil. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di SDN 3 Gobras di kelas III dengan jumlah responden sebanyak 5 orang siswa yang dilaksanakan pada hari Senin, 03 Juni 2024. Pada uji coba kelompok kecil tersebut diperoleh hasil berikut ini:

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama	Skor	Klarifikasi Kategori
1.	Shakira	3,8	Sangat Baik
2.	Ai Mudrikah	3,2	Baik
3.	Raditya	3	Baik
4.	Diana	3,3	Sangat Baik
5.	M. Azka	3,7	Sangat Baik
Jumlah		17	
Rata-rata		3,4	
Kelayakan Media		Sangat Baik	
Saran dan Masukan		-	

9. Uji Coba Kelompok Besar. Uji coba kelompok besar dilaksanakan di SDN Cisengkol di kelas III dengan responden sebanyak 10 orang siswa dilaksanakan pada hari Selasa, 04 Juni 2024. Pada uji coba kelompok kecil tersebut diperoleh hasil berikut ini:

Tabel 6. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Nama	Skor	Klarifikasi Kategori
1.	Earlyta Arsyta	3,7	Sangat Baik
2.	M. Rizal	3,5	Sangat Baik
3.	Zahwa Azkia	3,3	Sangat Baik
4.	Kirana Bakara	4	Sangat Baik
5.	Sadika Anggraeni	3,6	Sangat Baik
6.	M. Abizar	3,7	Sangat Baik
7.	M. Alfiansyah	4	Sangat Baik
8.	Imran Serpiana	3,4	Sangat Baik
9.	Azka Syaher	3,6	Sangat Baik
10.	Nazira Zahida	3,5	Sangat Baik
Jumlah		36,5	
Rata-rata		3,63	
Kelayakan Media		Sangat Baik	
Saran dan Masukan		-	

10. Revisi Produk. Setelah melakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, tahap ini adalah revisi produk, namun karena tidak adanya saran dan masukan untuk media pembelajaran utang tutif. Maka peneliti tidak melakukan revisi terhadap media pembelajaran tersebut.
11. Uji Coba Pemakaian. Pada tahapan uji coba pemakaian hasil dari teknik simple random sampling dilakukan di SDN 1 Gobras dngan jumlah siswa 25 orang siswa yang dilaksanakan pada hari rabu sampai jumat atau tanggal 5 sampai 7 Juni 2024. Pada tahap ini diberikan soal berupa pretest kepada seluruh kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk mengukur kemampuan awal pengetahaun siswa. Setelah diberikan soal pretest diperlihatkan media pembelajaran utang tutif dan memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen, setelahnya baru diberikan soal posttest kepada seluruh kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Penggunaan media dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan.
12. Revisi Produk. Pada tahap ini adalah revisi produk setelah uji coba lapangan, namun karena tidak adanya saran dan masukan untuk media pembelajaran utang tutif. Maka peneliti tidak melakukan revisi terhadap media pembelajaran tersebut.
13. Pembuatan Produk Masal. Pada tahapan pembuatan produk masal peneliti melakukan tahapan publikasi yaitu media pembelajaran utang tutif di simpan di platfrom youtube, untuk link dan barcode sebagai berikut: https://youtu.be/FG9ugz0mZ_g?si=xneFvIpKly-N7zJ8



Gambar 1. Barcode

14. Efektivitas Media. Uji efektivitas media pembelajaran utang tutif dilakukan di 1 kelas namun dibagi menjadi dua, 12 orang siswa untuk kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran dan 13 orang siswa untuk kelas kontrol yang tidak menggunakan media. Pada uji efektivitas ini terdapat soal pretest dan soal posttest, sebelum diuji cobakan soal tersebut di validasikan kepada ahli materi. Untuk hasilnya sebagai berikut: Setelah dilakukan validasi soal kepada ahli materi serta dinyatakan sudah layak untuk digunakan kepada siswa sekolah dasar, soal tersebut akan di uji keefektivitasan terhadap media pembelajaran utang tutif yang menggunakan rumus N-Gain untuk menghitung hasil dari uji efektivitas media. Maka diketahui hasil dari uji efektivitas media sebagai berikut:
15. Hasil Efektivitas Media di Kelas Eksperimen. Kelas eksperimen merupakan kelas yang menggunakan media pembelajaran utang tutif yang dilakukan di SDN 1 Gobras Kelas III dengan jumlah siswa sebanyak 12 orang. Maka untuk hasil dari penelitian kelas eksperimen diperoleh hasil skor rata-rata N-Gain sebesar 0,8225 atau 82,25% dengan kategori Efektif dan skor terkecil 0,57 atau 57% serta skor terbesar 1 atau 100%.
16. Hasil Efektivitas Media di Kelas Kontrol. Kelas kontrol merupakan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran utang tutif yang dilakukan di SDN 1 Gobras Kelas III dengan jumlah siswa sebanyak 13 orang. Maka untuk hasil dari penelitian kelas kontrol diperoleh hasil skor rata-rata N-Gain sebesar 0,35 atau 35% dengan kategori Tidak Efektif dan skor terkecil 0,16 atau 16% serta skor terbesar 0,71 atau 71%.

Pembahasan

Pembahasan merupakan penjelasan dari hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran utang tutif terhadap hasil belajar siswa kelas III SD di Kecamatan Tamansari, Pengembangan Media Pembelajaran Utang Tutif. Berdasarkan hasil penelitian dalam mengembangkan media pembelajaran utang tutif terhadap hasil belajar siswa pada materi IPA siswa kelas III SD di Kecamatan Tamansari sangat membantu dalam proses pembelajaran berlangsung. Sehingga siswa sangat aktif dan antusias dalam melaksanakan pembelajaran tersebut. Media pembelajaran utang tutif menyajikan sebuah konten teks, gambar, video, dan materi.

1. Kelayakan Media Pembelajaran. Hasil kelayakan media pembelajaran utang tutif diperoleh dari hasil data kualitatif dan data kuantitatif yaitu berupa masukan dan saran serta hasil skor dari tim ahli media, materi dan bahasa. Hasil dari uji kelayakan sebagai berikut:
2. Hasil Kelayakan Validasi Ahli Media. Berdasarkan hasil validasi ahli media yang terdapat pada tabel 18. Bahwa media pembelajaran utang tutif memperoleh skor 98% dengan klarifikasi kategori Sangat Baik serta dinyatakan penilaian media layak untuk di uji coba kan.
3. Hasil Kelayakan Validasi Ahli Materi. Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang terdapat pada tabel 19 dan tabel 20. Bahwa materi pembelajaran utang tutif memperoleh skor 91% dan 95% dengan klarifikasi kategori Sangat Baik serta dinyatakan penilaian materi layak untuk di uji coba kan.
4. Hasil Kelayakan Validasi Ahli Bahasa. Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa yang terdapat pada tabel 21. Bahwa bahasa pembelajaran utang tutif memperoleh skor 100% dengan klarifikasi kategori Sangat Baik serta dinyatakan penilaian bahasa layak untuk di uji coba kan.
5. Hasil Penilaian Respon Siswa. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penilaian respon siswa yang terdapat pada tabel 22 dan 23 bahwa media pembelajaran utang tutif setelah di uji coba kelompok kecil memperoleh skor 17 dengan 3,4 dengan kelayakan media sangat baik yang terdiri dari jumlah responden sebanyak 5 orang siswa, serta hasil uji coba kelompok besar memperoleh skor 36,5 dengan rata-rata 3,63 dengan kelayakan media sangat baik yang

terdiri dari jumlah responden sebanyak 10 orang siswa. Maka dapat disimpulkan dari hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar menghasilkan dengan kelayakan media sangat baik, dan dapat dilanjutkan kepada tahapan penelitian berikutnya.

6. Efektivitas Media Pembelajaran. Uji efektivitas dilakukan di SDN 1 Gobras dengan jumlah siswa sebanyak 25 siswa dan terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas eksperimen sebanyak 12 siswa dan kelas kontrol sebanyak 13 siswa. Maka hasil dari kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran utang tutif diperoleh hasil skor rata-rata N-Gain sebesar 0,8225 atau 82,25% dengan kategori Efektif dan skor terkecil 0,57 atau 57% serta skor terbesar 1 atau 100%. Serta untuk hasil dari kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran utang tutif diperoleh hasil skor rata-rata N-Gain sebesar 0,35 atau 35% dengan kategori Tidak Efektif dan skor terkecil 0,16 atau 16% serta skor terbesar 0,71 atau 71%.

Berdasarkan hasil dari penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilakukan di SDN 1 Gobras, pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,8225 atau 82,25% dengan kategori Efektif. Dengan demikian, hal tersebut menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran utang tutif pada pembelajaran IPA materi perkembangbiakan tumbuhan secara vegetatif efektif digunakan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD pada materi perkembangbiakan tumbuhan secara vegetatif dibuktikan dengan memperoleh hasil skor N-Gain kelas eksperimen lebih besar 0,8225 dengan kategori tinggi. Maka hasil dari efektivitas media pembelajaran utang tutif diperoleh nilai selisih kenaikan dari hasil skor nilai pretest dan nilai posttest dengan kategori rendah, sedang dan tinggi. Untuk kelas eksperimen kategori rendah selisih kenaikannya 30 dari nilai pretest 60 ke nilai posttest 90. Kategori sedang selisih kenaikannya 40 sampai 50 dari nilai 30 pretest ke 70 nilai posttest dan ada juga dari nilai 40 pretest ke 90 nilai posttest. Dan untuk kategori tinggi selisih kenaikannya 60 dari nilai pretest 20 ke 80 nilai posttest. Sedangkan untuk kelas kontrol kategori rendah, sedang dan tinggi, untuk kategori rendah selisih kenaikannya 10 dari nilai 50 pretest ke 60 posttest. Kategori sedang selisih kenaikannya 20 sampai 30 dari nilai 40 pretest ke 60 posttest dan ada juga dari nilai 10 pretest ke 40 posttest. Dan untuk kategori tinggi selisih kenaikannya 40 sampai 50 dari nilai 30 pretest ke 70 posttest dan ada juga dari nilai 20 pretest ke 70 posttest.

KESIMPULAN

Hasil validasi media Utang Tutif dilakukan oleh para ahli seperti ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Masing-masing ahli sebagai berikut: ahli media memberikan skor akhir 98% dengan kriteria kelayakan "Sangat Layak", ahli materi yang dilakukan dosen memberikan skor 91% sedangkan ahli materi yang dilakukan guru sd memberikan skor 95% dengan kriteria kelayakan "Sangat Layak", dan ahli bahasa memberikan skor 100% dengan kriteria kelayakan "Sangat Layak". Adapun hasil uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 3,4 dengan kriteria kelayakan "Sangat Baik", dan hasil uji coba kelompok besar memperoleh skor rata-rata 3,63 dengan kriteria kelayakan "Sangat Baik". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran utang tutif sangat layak dijadikan sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan alam khususnya pada materi perkembangbiakan tumbuhan secara vegetatif. Pada tahap penelitian lapangan utama media pembelajaran utang tutif memperoleh rata-rata skor N-Gain 0,8225 atau 82,25% dengan kriteria kelayakan "Efektif". Berdasarkan hasil yang diperoleh maka media pembelajaran utang tutif dinyatakan layak dan efektif digunakan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Admadianti, Nova Triyas, and Mochammad Arif Irfa'i. 2016. "Pengembangan Modul Teknologi Mekanik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Teknik Pemesinan SMK Negeri 3 Buduran Sidoarjo." *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* 5(2): 62-67.
- Aisyah, Nurul et al. 2021. "Kurikulum Kuttub Untuk Usia 5 Sampai 6 Tahun Di Kuttub Al-Fatih Cileunyi Bandung." *Jurnal Agapedia* 5(2): 141-51.
- Ananda, D.F. 2023. "Problematisasi Guru Dalam Menerapkan Media Pembelajaran Pada Kelas III SD IT Adzkia 1 Padang."
- Arifin, Z.2022."Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Al-Quran Dan Hadits Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Berbasis Android." *JEID: Jurnal Of Educational Integration and Development*, 2(4),293-305.
- Ariyanto, Metta. 2018. "Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble." *Profesi Pendidikan Dasar* 3(2): 133.
- Arsyad A. 2011. "Media Pembelajaran." : 23-35.
- Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013.2018."Pertumbuhan dan Perkembangan MakhluK Hidup."Kemendikbud.
- Darimi, I. 2017."Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2). 113-32.
- Departemen Agama, Op.cit, hal 236.
- Fadjarajani, Siti, and Tineu Indrianeu. 2020. "Media Pembelajaran Transformatif." *Media pembelajaran*: hal. 6.
- Fauziah, Giska Enny. "Pengembangan Media Sugoroku Sebagai Media Pembelajaran." 10(1): 113-32.
- Golu, Siti Fajaria. 2016. "Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Kelas IV SD Negeri Bakalan." *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 5(7): 692-702. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpd/article/download/10153/6580>.
- Hastiwi, Fina, Arum Ratnaningsih, and Suyoto Suyoto. 2021. "Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Teori Belajar Behavioristik Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Kelas V SD Negeri 1 Pucangagung." *Syntax Idea* 3(8): 1834.
- Ibrahim, Fahmi, Budi Hendrawan, and Sunanih Sunanih. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *JLEB: Journal of Law, Education and Business* 1(2): 102-8.
- Junaidi. 2019. "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan* 3(1): 45-56.
- Kholipah, Siti, Maryatun Maryatun, and Meyta Pritandhari. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018." *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi* 1(1): 60-71.
- Kurniawati, Resta Wahyu, and Setyo Eko Atmojo. 2021. "Efektivitas Model Pembelajaran Children Learning In Science Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V." *Kognisi : Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar* 1(1): 25-29.
- Mardin, Herinda et al. 2023. "Penerapan Model Desain Pembelajaran ASSURE Dan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi Di SMA Negeri 1 Pulubala Corresponding Author." 1(10): 2261-68. <https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmmba/index>.
- Marinda, Leny. 2020. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar." *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman* 13(1): 116-52.

- Miftah, M. 2013. "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa." *Jurnal Kwangsan* 1(2): 95.
- Miftah, Mohamad. 2022. "Optimalisasi Pembelajaran Menggunakan Media Berbasis TIK." *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1(3): 266–74.
- Nastiti, Siti Hardika, Kharisma Eka Putri, and Bagus Amirul Mukmin. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar." *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 3(1): 48–57.
- Nawir, Muhammad, Khaeriyah, and Syamsuriyawati. 2019. "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator and Explaining Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 18 Lau" *EQUALS: Jurnal Ilmiah ...* 2: 100–108. <http://ejournals.umma.ac.id/index.php/equals/article/view/422>.
- Nugraha, M.F, Hendrawan, B, Pratiwi, A.S., Permana, R, Saleh, Y.T., Nurfitri, M., Nurkamilah, M., Trilestari, A. and Husen, W.R. 2020. *Pengantar Pendidikan Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar.* Edu Publisher.
- Nurhasanah, Siti, and A. Sobandi. 2016. "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1(1): 128.
- Nusantara, Toto. 2018. "Desain Pembelajaran 4.0." *Forum Seminar Nasional, Lembaga Penelitian Pendidikan (LPP) Mandala* 1(1): 1–16.
- Pramuaji, Alfiyanto. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis Di Smk Muhammadiyah 2 Klaten Utara." *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 2(2): 183–89.
- Samarinda, E.P., Handayani. T., & Sofyan, F.A. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Caosword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V MIN 08 Muara Enim." *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 752-755.
- Situmorang, Arman, Sri Handayani, and Kayan Swastika. 2017. "Module Development of Inquiry Based on Learning History Class XI Using Model Borg and Gall." *Jurnal Historica* 1(1)
- Sugianto. 2021. "Penerapan Multimedia Berbasis Flash Pada Konsep Bioteknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Global Edu* 4(1): 64–76.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Sumardi, Aida et al. 1945. "Teks Prosedur Mahasiswa Bipa Tingkat Dasar A2." : 1057–64.
- Tarihoran, Destika, Mhd. Nau Ritonga, and Roslian Lubis. 2021. "Teori Belajar Robert Mills Gagne Dan Penerapan Dalam Pembelajaran Matematika." *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)* 4(3): 32–38.
- Walil, K, J Jalaluddin, and C Fuadi. 2020. "Pembelajaran Inkuiri Berbasis Praktikum Pada Konsep Keanekaragaman Hayati Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Tanggapan Siswa Di SMA Negeri 11 Kota" *Jurnal Serambi Edukasi* 4(1): 1–7. <http://ojs.serambimekkah.ac.id/serambi-edukasi/article/view/1-7>.
- Wati, Anjelina. 2021. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2(1): 68–73.
- Widodo, Puput, and Ria Lumintuarso. 2017. "Pengembangan Model Permainan Tradisional Untuk Membangun Karakter Pada Siswa SD Kelas Atas." *Jurnal Keolahragaan* 5(2): 183.
- Yani Nurdiani. 2013. "Penerapan Prinsip Bermain Sambil Belajar Dalam Mengembangkan Multiple Intelegencia Pada Pendidikan Anak Usia Dini." *Jakarta: Jurnal Empowerment*, Volume 2, Nomor 2, ISSN No. 2252-4738.
- Yuliani, R & Afriansyah, H. 175. "Pengelolaan Kurikulum dan Pembelajaran."
- Zamrodah, Yuhanin. 2016. "Hakikat Pemahaman IPA." 15(2): 1–23