



Pengembangan Media Mibogi (*Mystery Box* Materi Energi) pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar

Yuni Prastyaningsih^{a1}, Khavisa Pranata^{b2}

^{a,b} Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Indonesia

¹2001025261@uhamka.ac.id, ²khavisapranata@uhamka.ac.id

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Riwayat: Diterima 8 Juni 2024 Revisi 13 Juli 2024 Dipublikasikan 1 September 2024</p> <p>Kata kunci: <i>Media, Pembelajaran IPAS, Kelas IV</i></p>	<p>Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi akan memicu hilangnya rasa kemauan belajar bagi peserta didik serta ketidaksesuaian pemanfaatan media pembelajaran juga dapat mempengaruhi kualitas belajar. Terlebih lagi dalam pembelajaran IPAS khususnya materi energi yang memerlukan media pembelajaran konkret sebagai penunjang pembelajaran. Penelitian ini ditujukan yakni untuk mengembangkan media berbentuk kubus yang akan dikembangkan menjadi media Mibogi (<i>Mystery Box</i> Materi Energi). Selain itu, media Mibogi juga akan diujikan guna mengetahui kevalidan dan kelayakan media Mibogi sebagai media pembelajaran IPAS. Pengembangan model ADDIE diterapkan dalam penelitian ini serta tahapannya dilakukan secara berurutan. Dua teknik pengumpulan data yaitu: 1) menggunakan pendekatan kualitatif berupa analisis kebutuhan, wawancara, dan masukan perbaikan dari para ahli, 2) menggunakan pendekatan kuantitatif berupa pengolahan data hasil jawaban angket menjadi nilai persentase. Hasil nilai persentase media ini dinyatakan praktis dan sangat layak berdasarkan nilai persentase yang ahli materi dengan besaran 83% dan ahli media dengan besaran 96%. Ketika hasil validasi ahli menyatakan bahwa media Mibogi dinilai praktis dan sangat layak, uji efektivitas diberikan kepada pendidik serta nilai persentase yang didapati sebesar 85% dengan kriteria sangat layak. Kemudian dilakukan implementasi Mibogi kepada peserta didik, pada uji skala terbatas diperoleh hasil 98% dan uji skala luas diperoleh hasil 93%. Keduanya menunjukkan bahwa media Mibogi sangat baik sebagai media pembelajaran, fokusnya pada pembelajaran IPAS materi transformasi energi. Hal ini menyatakan bahwa penggunaan media Mibogi efektif dan layak digunakan sebagai pembelajaran IPAS kelas IV.</p>

ABSTRACT

Keywords:

Mibogi Media, Science Learning,
Grade IV



Copyright © 2024, Yuni
Prastyaningsih & Khavisa
Pranata.

This is an open access article
under the CC-BY-SA license



Utilizing limited and monotonous learning resources might trigger a loss of willingness to learn for students, and the inappropriate use of learning media can also affect the quality of learning. Moreover, in IPAS learning, especially energy material, concrete learning media is required to support learning. This research aims to develop cube-shaped media that will be developed into Mibogi (Mystery Box Energy Material) media. In addition, Mibogi media will also be tested to determine the feasibility and validity of Mibogi media as a learning media for IPAS. The ADDIE model development is applied in this research, and the stages are carried out sequentially. Two data collection techniques are: 1) employ a qualitative methodology using needs analysis, interview, and improvement input from experts, and 2) employ a quantitative approach using data processing of questionnaire answers into percentage values. The percentage value of this media is declared practical and very feasible based on the percentage value of 83% material experts and 96% media experts. When the outcomes of expert validation state that Mibogi media is considered practical and very feasible, the effectiveness test is given to educators, and the percentage value obtained is 85% with very feasible criteria. Then, implementing Mibogi to students on a limited scale test obtained 98% results, and a broad scale test obtained 93% results. Both show that Mibogi media is the perfect learning media for learning IPAS energy transformation material. Mibogimedia is as practical and feasible as IPAS learning in grade IV.

How to cite: Prastyaningsih, Y., & Pranata, K. (2024). Pengembangan Media Mibogi (Mystery Box Materi Energi) pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 12(2). Doi: <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v12i2.34105>

PENDAHULUAN

Peraturan sistem pembelajaran berpedoman pada kurikulum merdeka, teretusnya kurikulum ini membuat timbulnya perubahan dalam sistem pembelajaran baik perubahan dari segi kebijakan, materi, rencana pembelajaran, dan sebagainya. Salah satu perubahan serta pembaharuan dari kurikulum merdeka ialah adanya muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial atau dengan sebutan IPAS. Pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka ini lebih komprehensif dan dilaksanakan secara nyata (Nuryani dkk., 2023). Menurut (Meylovvia & Julianto, 2023), muatan pelajaran IPAS dapat memudahkan peserta didik dalam belajar mengenai lingkungan alam dan lingkungan sosial disekitarnya dalam satu kesatuan pembelajaran. Pembelajaran IPAS

mampu mendorong peserta didik dalam menumbuhkan rasa keingintahuannya dalam mengkaji fenomena lingkungan baik dari segi cara kerja alam semesta dan juga cara berinteraksi pada lingkungan hidup manusia.

Dalam menjaga konsistensi belajar peserta didik, pendidik dapat menerapkan media pembelajaran dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik beserta materi yang akan dipelajari. Misalnya, dalam pembelajaran IPAS dibutuhkan media konkret sebagai penghubung langsung antara peserta didik dengan sumber belajarnya, dikarenakan pembelajaran IPAS mengacu pada kegiatan eksperimen dalam mengkaji pengetahuannya. Sebagai usaha penyampaian pembelajaran IPAS yang berkaitan dengan hal tersebut, diperlukan media belajar yang tepat. Media pembelajaran ditujukan untuk menumbuhkan keingintahuan agar peserta didik memiliki kesiapan dalam belajar (Putra & Sentia, 2023).

Kesesuaian media pembelajaran dapat menompang keberlangsungan pembelajaran di kelas, sehingga pembelajaran mampu untuk menggapai tujuan pembelajaran. Menurut (Wibowo dkk., 2022), salah satu faktor pendukung dalam upaya mengoptimalkan pembelajaran yakni kesesuaian media yang digunakan. Media pembelajaran yakni segala hal yang dipergunakan untuk dijadikan sebagai alat komunikasi dari pemberi informasi kepada penerima informasi, media pembelajaran dimaksudkan sebagai usaha dalam mendorong motivasi peserta didik agar memiliki ketertarikan dalam belajar sehingga dapat terlibat dalam pembelajaran yang aktif (Hasan dkk., 2021).

Observasi beserta analisis langsung yang dilakukan di sekolah SDN Cijantung 03 Pagi, ditemukan permasalahan yang terjadi khususnya pada pembelajaran IPAS kelas IV. Peserta didik banyak mengkaji informasi pengetahuan dengan mengandalkan buku dan video pembelajaran yang ditayangkan oleh pendidik. Selanjutnya apabila terdapat materi yang memerlukan eksperimen, peserta didik hanya memerhatikan demonstrasi yang dilakukan oleh pendidik dan tidak banyak dari peserta didik yang melakukan eksperimen itu secara langsung. Kurangnya pemanfaatan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajar, dapat mempengaruhi kualitas belajar peserta didik. Setidaknya dalam pembelajaran IPAS, peserta didik mampu melakukan eksperimen dengan bantuan media nyata yang memadai. Media pembelajaran yang dikenakan juga kurang variatif sehingga dapat menimbulkan rasa bosan dan hilang fokus pada peserta didik. Media pembelajaran yang bervariasi dapat menumbuhkan sikap berpikir kreatif serta dapat menstimulus imajinasi peserta didik (Pranata dkk., 2021). Dikarenakannya, penelitian ini akan menciptakan media pembelajaran berupa Mibogi (*Mystery Box Materi Energi*) sebagai bahan penelitian.

Temuan media Mibogi tentunya didukung melalui penelitian relevan yang dikaji oleh (Hadiyaningrum dkk., 2022), dalam kajiannya ditemukan hasil yang baik. Pengembangan media *mystery box* yang dihasilkan pun layak untuk diterapkan dalam pembelajaran peserta didik. (Hadiyaningrum dkk., 2022) menjelaskan pengembangan media yang dibuat memperoleh kevalidan dan dinyatakan “Sangat Layak” untuk dimanfaatkan sebagai media ajar. Konsep media *mystery box* yang diteliti yakni tersedianya barcode untuk scan kuis, namun tidak adanya gambar pendukung materi dalam media, Selanjutnya, penelitian juga dilakukan oleh (Dewi Sartika & Bahri, 2022) media yang dikembangkan yakni pengembangan *magic box* pada pembelajaran IPA. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa media *magic box* memiliki penilaian yang baik serta efektif untuk digunakan. Dalam media *magic box* tidak terdapat kuis dan bahan yang digunakan kurang dalam ketahanannya.

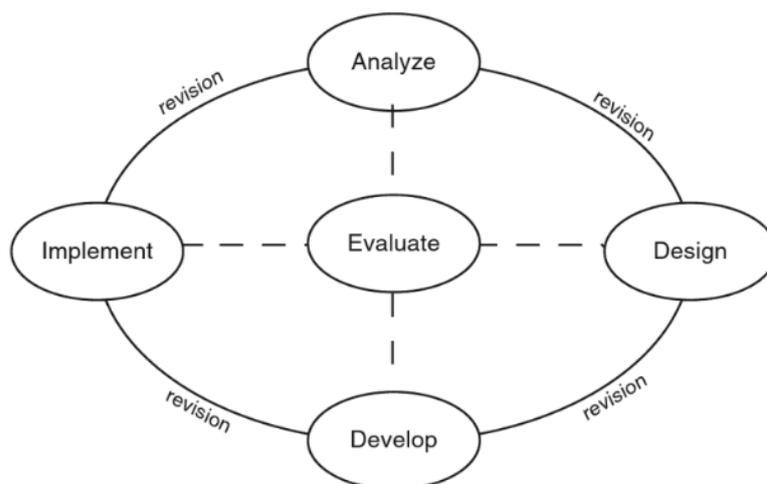
Maka dari itu penelitian ini akan mengembangkan media Mibogi (*Mystery box Materi Energi*) yakni media berbentuk kubus yang memiliki perbedaan dan pembaharuan

dari media sebelumnya. Media Mibogi ini menggunakan konsep *pop-up* dalam penyajian materi, ketersediaan permainan ular tangga sebagai kuis menyenangkan guna meningkatkan pemahaman materi, dan tersedianya alat percobaan sebagai pembelajaran.

Ditinjau dari permasalahan diatas, peneliti berupaya untuk mengembangkan media *mystery box* dengan meneliti pengembangan media Mibogi (*Mystery Box Materi Energi*) pada pembelajaran IPAS kelas IV. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media konkret berupa media Mibogi sebagai bentuk alternatif dalam pemanfaatan media pembelajaran IPAS. Selain itu, penelitian ini dilakukan guna mengetahui kevalidan dan kelayakan media Mibogi yang telah dibuat.

METODE

Proses penelitiannya yakni penelitian pengembangan serta juga dikenal sebagai R&D (*Research and Development*). (Prananda & Wardana, 2020), menyatakan bahwasannya, penelitian ini ialah metode penelitian yang menciptakan produk berdasarkan melihat permasalahan dan analisis kebutuhan. Kemudian produk tersebut divalidasi guna mengetahui kelayakannya. Metode penelitian (R&D) dikemas secara sistematis, dalam bidang keilmuan dapat berupa materi ajar, media pembelajaran, dan sistem pengelolaan dalam pembelajaran. Tujuannya untuk menghasilkan pembaharuan dalam bidang pendidikan (Sa'adah & Wahyu, 2020). Penelitian ini menerapkan pengembangan model ADDIE beserta tahapannya yang ditampilkan pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Bagan model ADDIE (Branch, 2009)

Melibatkan peserta didik kelas IV SDN Cijantung 03 Pagi sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data yang diterapkan yakni pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif (Choirina dkk., 2023). Secara kualitatif mencakup tahap observasi lingkungan sekolah, analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, wawancara tidak terstruktur pada pendidik, masukan, dan perbaikan yang dipeoleh dari validator dan subjek penelitian. Sedangkan secara kuantitatif menjaring data yang ditemukan dari hasil jawaban angket uji validasi ahli serta uji kelayakan media oleh pendidik dan peserta didik. Adapun instrumen berupa lembar angket disertakan penilaian skala likert sebagai alat evaluasi media.

Dalam lembar angket berisi tentang indikator-indikator yang perlu dinilai agar menjadi evaluasi terhadap media Mibogi, indikator tersebut kemudian akan dikelompokkan menjadi beberapa aspek. Setidaknya aspek dan indikator yang dibuat

menyesuaikan kepada siapa angket tersebut ditujukan. Misalnya pada angket validasi oleh ahli materi, indikator penilaian yang disajikan haruslah mencakup kesesuaian materi yang digunakan dalam media (Gustina Sari dkk., 2024). Penggunaan lembar angket ini sebagai bentuk penilaian dalam mengukur kualitas media yang dibuat.

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi

No	Aspek	Indikator
1.	Kesesuaian Materi	1. Keselarasan materi dan tujuan pembelajaran
2.		2. Kesesuaian dengan sumber buku
3.		3. kesesuaian materi dengan modul ajar
4.	Isi Materi	4. Isi materi mudah dipahami
5.		5. Materi dalam media dapat memotivasi belajar
6.		6. Kemenarikan penyajian materi
7.		7. Isi materi sesuai dengsn materi energi
8.		8. Kemudahan dalam penggunaan bahasa
9.	Pembelajaran	9. Media mudah dipahami
10.		10. Kelengkapan materi menunjang pembelajaran
11.		11. Media dan materi menunjang pembelajaran
12.		12. Kemudahan pengguna media

dimodifikasi : (Rachmawati Avivah & Nadlif, 2023)

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen validasi ahli media

No	Aspek	Indikator
1.	Tampilan	1. Ukuran box
2.		2. Kesesuaian tata letak
3.		3. kesesuaian warna dan huruf
4.		4. Kesesuaian media dengan topik materi
5.		5. Ketahanan media
6.	Isi Box	6. Penyajian materi
7.		7. Kesesuaian gambar dengan mater
8.		8. Media meningkatkan motivasi belajar
9.	Pembelajaran	9. Kefektifan media
10.		10. Media menunjang pembelajaran
11.		11. Media mudah digunakan
12.		12. Kegunaan media

dimodifikasi : (Rachmawati Avivah & Nadlif, 2023)

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen validasi pendidik

No	Aspek	Indikator
1.	Media	1. Ukuran box
2.		2. Media mudah digunakan
3.		3. Kesesuaian warna dan huruf
4.		4. Tampilan media Mibogi
5.		5. Ketahanan media
6.	Materi	6. Penyajian materi
7.		7. Kepahaman materi
8.		8. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
9.	Pembelajaran	9. Kemudahan dalam penggunaan bahasa
10.		10. Gambar sesuai dengan materi ajar
11.		11. Media menunjang pembelajaran
12.		12. Kegunaan media dalam pembelajaran

dimodifikasi : (Rachmawati Avivah & Nadlif, 2023)

Tabel 1, 2 dan 3 menjabarkan indikator kisi-kisi instrumen untuk masing-masing validator ahli, yaitu kisi-kisi instrumen validator ahli materi, validator ahli media, dan validator ahli pembelajaran. Selanjutnya untuk kisi-kisi instrumen respon siswa dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Kisi-kisi instrumen respon peserta didik

No	Aspek	Indikator
1.	Media	1. Tampilan media
2.		2. Ketahanan media
3.		3. Penyajian materi
4.		4. Kegunaan media
5.		5. kemenarikan desain media
6.	Materi	6. Ketertarikan media bagi peserta didik
7.		7. Keterbantuan media dalam pembelajaran
8.		8. Penilaian penyajian ular tangga
9.	Pembelajaran	9. Minat menggunakan media
10.		10. Kemudahan dalam penggunaan

dimodifikasi : (Rachmawati Avivah & Nadlif, 2023)

Setelah melakukan uji validitas menggunakan lembar angket, kemudian hasil jawaban angket tersebut dihitung melalui rumus berikut ini :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase penilaian

f = Nilai yang didapatkan

n = Nilai keseluruhan

Apabila proses hitung telah selesai dan diketahui hasil persentasenya, maka selanjutnya melakukan analisis data menggunakan tabel kriteria kelayakan yang tertera melalui tabel:

Tabel 5. Kriteria kelayakan

Presentase	Kriteria
80% - 100%	Sangat Layak
60% - 79%	Layak
40% - 59%	Cukup Layak
20% - 39%	Kurang Layak
0% - 19%	Sangat Kurang Layak

(Sugiyono, 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan model ADDIE digunakan dalam pembuatan media Mibogi. Diketahui bahwa pengembangan model ADDIE mencakup lima tahap secara runtun. Tahap analisis (*analysis*) merupakan langkah awal yang perlu dilakukan, peneliti meninjau kondisi yang ada di sekolah. Berdasarkan analisis kebutuhan ditemukan permasalahan yakni peserta didik masih kurang dalam memerhatikan materi ajar, serta pemanfaatan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Analisis karakteristik ditemukan bahwa karakteristik belajar peserta didik cenderung lebih menyukai pembelajaran dengan sentuhan benda langsung seperti melakukan eksperimen atau bahkan peserta didik dapat mengkaji pengetahuannya sendiri melalui suatu objek. Analisis materi ditemukan bahwa pembelajaran IPAS lebih banyak menggunakan media video pembelajaran dan demonstrasi pendidik tanpa melibatkan peserta didik secara langsung, diketahui bahwa karakteristik pembelajaran IPAS lebih banyak mengkaji ilmu dengan melakukan percobaan terhadap benda. Untuk itu dibutuhkan media konkret yang dapat menunjang pembelajaran IPAS yang efektif untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Dengan hal itu, peneliti terinspirasi untuk menciptakan media pembelajaran Mibogi yang diharapkan dapat dijadikan terobosan baru penggunaan media

pembelajaran IPAS. Dalam media Mibogi ini nantinya akan disajikan materi dan gambar yang menarik. Selain itu, media akan dilengkapi dengan permainan ular tangga dan peralatan percobaan agar dapat menciptakan pembelajaran aktif yang menyenangkan.

Tahap desain (*design*) merupakan tahap pembuatan rancangan atau konsep pembuatan media Mibogi. Pembuatan media diawali dengan memilih bahan dan ukuran *box*, bahan yang digunakan yakni bahan *PVC board* yang memiliki kekuatan tinggi. Ukuran *box* menggunakan papan dengan ukuran 30cm x 30cm pada setiap sisinya, *box* ini memiliki lima sisi dan satu sisi untuk bagian atas. Dalam proses pembuatannya didukung dengan perancangan media yang dimulai dengan melakukan beberapa langkah yakni pembuatan konsep media, membuat desain *cover* luar media Mibogi menggunakan aplikasi *canva* yang dicetak kertas stiker, membuat *template background* materi yang dicetak kertas *art paper*, membuat konsep permainan ular tangga, menyusun script materi dan konsep penyajiannya, menyiapkan alat percobaan, membuat *pop-up* sebagai wadah penyajian materi, dan mempersiapkan bahan yang akan digunakan. Media Mibogi didesain dengan menyediakan permainan ular tangga dengan tema transformasi energi dan ketersediaan alat percobaan didalamnya.

Tahap pengembangan (*development*) merupakan langkah dimana pembuatan media berdasar pada desain rancangan yang dibuat sebelumnya. Apabila media Mibogi telah selesai dibuat kemudian membuat instrumen penilaian angket untuk uji validitas. Media Mibogi mengalami tahap uji validitas, jika ada saran atau perbaikan terhadap media Mibogi pada saat uji validasi, maka media akan diperbaiki terlebih dahulu menyesuaikan pada perbaikan yang bersumber dari para ahli.



Gambar 2. Produk sebelum divalidasi

Revisi yang diberikan oleh ahli media berupa perbaikan desain bagian dalam dan perbaikan pada kualitas bahan. Sedangkan revisi dari ahli materi berupa perbaikan susunan kalimat penyajian materi serta kesesuaian desain yang perlu diperbaiki. Sebelum media Mibogi diterapkan kepada peserta didik kelas IV, media harus melalui tahap uji validasi dari ahli serta sudah mendapatkan hak kelayakannya. Hasil analisis penilaian angket kemudian dihitung dan dikategorikan sesuai dengan kriteria nilai, berikut hasil persentase nilai uji validitas

Tabel 6. Hasil uji validitas

Hasil Penilaian	Presentase	Kriteria
Ahli materi	83%	Sangat Layak
Ahli media	96%	Sangat Layak

Mempertimbangkan hasil persentase dari ahli materi dengan besaran 83% dan ahli media dengan besaran 96%. Kedua nilai tersebut menunjukkan bahwa media Mibogi ini sangat valid atau sangat baik digunakan.

Tahap implementasi (*implementation*) produk yang telah dihasilkan akan diuji cobakan pada peserta didik kelas IV. Namun sebelum itu, media ini akan diuji kelayakan serta keefektifannya melalui angket penilaian praktisi pendidik yakni wali kelas IV, jika hasilnya baik maka dilanjutkan dengan uji coba implementasi media kepada peserta didik. Kemudian media Mibogi diujikan pada skala terbatas dengan 5 peserta didik dan skala luas dengan 26 peserta didik.

Tabel 7. Hasil uji kelayakan media

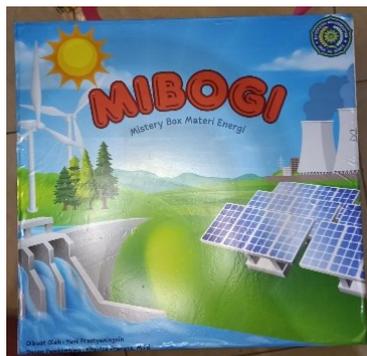
Hasil Penilaian	Presentase	Kriteria
Pendidik	85%	Sangat Layak
Skala Terbatas	98%	Sangat Layak
Skala Luas	93%	Sangat Layak

Ditinjau dari hasil uji kelayakan yang diperoleh melalui jawaban angket penilaian media oleh pendidik mendapati persentasenya 85% dengan predikat "Sangat Layak". Uji skala terbatas persentasenya sebesar 98% dan uji skala luas persentasenya yakni 93% dari hasil persentasenya mendapatkam kriteria "Sangat Layak". Mengartikan bahwa media Mibogi mendapatkan penilaian yang sangat baik dari pendidik dan peserta didik, Mibogi juga dinyatakan efektif untuk digunakan lebih lanjut.



Gambar 3. Implementasi media

Tahap evaluasi (*evaluation*) merupakan langkah akhir dalam pengembangan media Mibogi, peneliti melakukan perbaikan media Mibogi berdasarkan saran, masukan, dan perbaikan yang diberikan oleh validator. Media Mibogi yang dikembangkan bertujuan untuk mewakili terobosoan daya tarik penggunaan media pembelajaran. Media mibogi ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran IPAS kelas IV khususnya pada materi transformasi energi. Setelah melalui beberapa tahapan baik dalam proses pembuatan, uji validitas terhadap media, dan perbaikan media Mibogi. Adapun gambar hasil akhir pengembangan media Mibogi tersedia dibawah ini.



Gambar 4. Cover penutup Mibogi



Gambar 5. Tampilan luar



Gambar 6. Bagian dalam Mibogi

Pembahasan

Observasi pengamatan dan analisis langsung yang dilakukan di SDN Cijantung 03 Pagi pada kelas IV diketahui memiliki beberapa persoalan. Misalnya, pembelajaran IPAS di kelas hanya berpatokan pada media video dan demonstrasi yang dilakukan pendidik. Sedangkan karakteristik pembelajaran IPAS yakni mengkaji objek konkret secara langsung, sehingga seharusnya diperlukan media pembelajaran konkret yang memadai. Menurut (Suhelayanti dkk., 2023), IPAS bidang ilmu yang mempelajari mengenai makhluk hidup dan benda mati di lingkungan sekitarnya, untuk itu dibutuhkan

alat sebagai penunjang konteks pembelajaran yang relevan guna meningkatkan cara berpikir ilmiah. Bentuk dari alat penunjang pembelajaran yakni segala hal mampu mamadai kebutuhan pembelajaran, misalnya seperti media pembelajaran yang dipergunakan untuk membantu keberlangsungan pembelajaran. Menurut (Tafonao, 2018), media pembelajaran itu mengacu pada semua alat bantu yang digunakan untuk menstimulasi pemikiran, perhatian, emosi, serta meningkatkan kemampuan peserta didik. Media merupakan alat yang memudahkan penggunaannya dalam memahami pesan yang sebelumnya terlihat abstrak menjadi lebih konkrit (Al dkk., 2022).

Penggunaan media pembelajaran setidaknya menyesuaikan dengan kriteria pemilihan media agar media yang digunakan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Adapun menurut (Junaidi, 2019), kriteria pemilihan dalam media pembelajaran yakni menentukan tujuan yang ingin dicapai dalam penerapan media, menyesuaikan dengan sasaran penggunaannya, dan memerhatikan kesesuaian media dengan materi ajar. Selain itu, karena rendahnya keragaman media pembelajaran menyebabkan peserta didik masih kurang dalam memerhatikan penjelasan pendidik. Oleh karenanya diperlukan media pembelajaran menarik yang dirasa membantu membangkitkan minat belajar peserta didik. Penyajian materi dalam media pembelajaran juga dibuat jelas dan rapih guna memudahkan peserta didik dalam memahaminya. Selanjutnya, media seyogyanya menyesuaikan dengan materi pembelajaran dan memiliki karakteristik yang menyenangkan (Hetharion, 2023).

Adanya media pembelajaran tentunya memiliki kemanfaatan baiok bagi pendidik maupun peserta didik. Menurut (Karo-karo & Rohani, 2018), media mampu memperdalam materi belajar serta memberikan pengalaman atas peristiwa langsung yang ditemuinya. Selain itu juga dengan adanya media dapat memungkinkan timbulnya interaksi antara pembelajar dan sumber belajar. Menurut (Harahap dkk., 2022), terdapat banyak kemanfaatan menggunakan media pembelajaran. Dikarenakan dapat meningkatkan keefektifan belajar serta memicu kemampuan dalam memahami materi belajarnya. Selanjutnya, media dapat dijadikan sumber pengetahuan bagi peserta didik dan pendidik. Penggunaan media pembelajaran mampu menunjang peserta didik dalam mengkaji pengetahuannya karena informasi dapat tersampaikan dengan jelas. Hal ini juga dapat memecahkan masalah rasa, ruang, dan waktu. Dikatakan bahwa media dapat menggantikan suatu objek menjadi lebih praktis (Paulina, 2022).

Media Mibogi dirancang dengan memberikan tampilan visual gambar yang mendukung kemanarikan penyajian media. Menurut (Heflita, 2019), media visual merupakan alat bantu berupa benda yang dapat dilihat seperti gambar, tabel, grafik, dan foto. Media visual bersifat efektif dikarenakan dapat memenuhi konsep nyata dalam memahami materi bagi peserta didik, selain itu penyampain materi dalam bentuk gambar mampu menujung pemahaman peserta didik (Pujilestari & Susila, 2020). Selain itu media Mibogi juga didukung dengan alat percobaan dan permainan edukasi ular tangga didalamnya. Pengembangan produk media pembelajaran Mibogi ini sebagai bentuk upaya dalam membantu memenuhi kebutuhan pembelajaran IPAS. Selain itu juga Mibogi ini ditujukan sebagai bentuk media konkret yang menarik sehingga mampu mewujudkan kondisi pembelajaran aktif dan menyenangkan.

Media Mibogi ini dikembangkan dengan menerapkan pengembangan model ADDIE setidaknya melewati beberapa langkah. Pembuatan media pembelajaran mibogi juga melewati tahap validasi, media pembelajaran Mibogi yang telah divalidasi dan sudah memenuhi kriteria validator sehingga disetujui kelayakannya, kemudian media Mibogi diuji coba terhadap siswa kelas IV. Tujuannya, tentu guna memahami tanggapan siswa

ketika menggunakan media Mibogi. Dengan menggunakan angket kuisioner, peneliti dapat melihat keefektifan media Mibogi dalam pembelajaran. Setelah melakukan uji coba media di kelas IV SDN Cijantung 03 Pagi, hasil angket kuisioner tanggapan peserta didik menunjukkan penilaian yang sangat baik.

SIMPULAN

Media pembelajaran Mibogi dikembangkan menggunakan metodologi penelitian pengembangan (R&D) dengan menerapkan model ADDIE. Pengembangan media Mibogi ini dilakukan secara bertahap, sehingga pada akhirnya media Mibogi dapat dianggap efektif untuk digunakan. Hasil kevalidan dari ahli media yakni 83% dan ahli media yakni 96% dengan rerata persentasenya 89,5%, dari perolehan tersebut dinyatakan bahwa media ini sangat valid (layak) digunakan (Ciptaningtyas dkk., 2022). Sedangkan hasil uji kelayakan media yang diberikan oleh pendidik yakni sebesar 85%, hasil dari uji skala terbatas diperoleh persentase sebesar 98%, dan hasil uji skala luas didapati persentase sebesar 96%. Sehingga hasil ketiganya menunjukkan bahwa media Mibogi layak dijadikan sebagai media pembelajaran. Penggunaan media Mibogi dalam pembelajaran IPAS di kelas IV mendapati timbal balik yang baik dari peserta didik, penggunaan media disebutkan mampu menciptakan situasi pembelajaran menjadi lebih aktif. Media Mibogi dapat menunjang konsistensi belajar peserta didik dengan konsep yang menyenangkan. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Mibogi ini memperoleh kevalidan dan kelayakan, sehingga media dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran IPAS.

REFERENSI

- Al, P., Hidayatullah, A., Widana, W., Ketut, I., & Adnyana, S. (2022). Pengembangan Media JESSTAR Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tema 9 Kelas VI SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 74–87. <https://doi.org/10.22219/jp2sd>
- Alvi Nanda Choirina, Bintartik, L., & Utama, C. (2023). Pengembangan Booklet Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup dalam Ekosistem dengan Penguatan Karakter Mandiri Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2). <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.27613>
- Branch, R. (2009). *Instructional Design: ADDIE Approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Ciptaningtyas, W., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2022). E-Book Interaktif Berbasis Canva Sebagai Inovasi Sumber Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(2), 160–174. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i2.21788>
- Dewi Sartika, A., & Bahri, S. (2022). Pengembangan Media Magic Box Pada Pembelajaran IPA Di SD Negeri 105359 Sumberjo. *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 3(1), 82–91. <https://ummaspul.e-journal.id>
- Gustina Sari, S., Rahmayuni Jusar, I., & Wahyuni, S. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Contextual Teaching and Learning pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 12(1), 14–27. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v12i1.28312>

- Hadiyaningrum, N., Diyah, S. ', & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan Mistery Box Dalam Pembelajaran PPKN Materi Sejarah Perumusan Pancasila Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*, 10. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/48962>
- Harahap, O., Mastiur, & Novita. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN Teori dan Prespektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris* (Safrinal, Ed.). CV. AZKA PUSTAKA.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Tuti, H., Tasdin, T., Ahmad, A., Masdiana, & I Made, I. (2021). *Media Pembelajaran* (U. Khasanah, Ed.; 1st ed.).
- Heflita. (2019). *11 Kiat Pembelajaran Menyenangkan* (R. Revisa, Ed.; Cetakan Pertama). CV. Insan Cendekia Mandiri.
- Hetharion, B. (2023). *Strategi Belajar Mengajar* (Safrinal, Ed.; 1st ed.). CV. AZKA PUSTAKA.
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, Vol. 3. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Karo-karo, I., & Rohani. (2018). Manfaat Media Pembelajaran. *Axiom : Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, VII, 93–96. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Meylovvia, D., & Julianto, A. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25. *Jurnal Pendidikan Islam AL-Affan*, 4(Vol.4 No.1 (2023): Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan), 84–91. <http://ejournal.stit-alquraniyah.ac.id/index.php/jpia/>
- Nuryani, S., Hamdani Maula, L., & Khaleda Nurmeta, I. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>
- Paulina. (2022). *Media Pembelajaran dan Kecerdasan Interpersonal Menilik Pengaruhnya dalam Pembelajaran Bahasa Inggris* (A. Eldian, Ed.; Cetakan Pertama). CV BUDI UTAMA.
- Prananda, G., & Wardana, A. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*. <http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha>
- Pranata, K., Kartika, Y. W., & Zulherman, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1271–1276. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.867>
- Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(02), 40–47. <https://doi.org/10.21009/jimd.v19i02.14334>
- Putra, L. D., & Sentia, E. (2023). Pengembangan Modul Digital IPA Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2). <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.23049>

- Rachmawati Avivah, A., & Nadlif, A. (2023). Media Monopoli dalam Pembelajaran Hafalan Al-Qur'an Juz 30 pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6, 529–539. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i3.69306>
- Sa'adah, R., & Wahyu. (2020). *METODDE PENELITIAN R&D (Research and Development) Kajian Teoritis dan Aplikatif* (A. Abdullah, Ed.; 1st ed.). Literasi Nusantara.
- Sugiyono. (2022). *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (Reseach and Development/R&D)* (S. Suryandari, Ed.; 5th ed.). ALFABETA,cv.
- Suhelayanti, Syamsiah, rahmawati, I., Tantu, Y., Kunusa, W., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, J., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)* (R. Watrianthos & J. Simamata, Eds.; Cetakan 1, Vol. 1). Yayasan Kita Menulis.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wibowo, A., Rahman, A., Yus, A., & Simaremare, A. (2022). Analisis Efektifitas Media Pembelajaran PKN Terhadap Gaya Belajar Kelas III SD. In *Journal of Educational Analytics (JEDA)* (Vol. 1, Issue 1). <https://journal.formosapublisher.org/index.php/jeda>