



PENGEMBANGAN MEDIA MINIATURE BOX PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI SUMBER DAYA ALAM KELAS IV SEKOLAH DASAR

Tantri Silvia Musyarofah^{1*}, Ganes Gunansyah²

^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 7 April 2025

Revisi 19 April 2025

Diterima 26 April 2025

Abstract

Less than optimal learning outcomes can be caused by limitations in the use of media, especially in natural resource materials. Thus, there needs to be a learning medium that can be an intermediary for students to improve learning outcomes. This study aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of the Miniature Box media by applying the ADDIE model research and development (R&D) method. The results of the media validity with a percentage of 81.9% and the achievement of material validity results with a percentage of 94.5% in the very valid classification, as well as the results of the teacher response questionnaire with a percentage of 89% and the results of the student response questionnaire with a percentage of 95.5% in the classification are very practical to use, while the results of student learning completeness reached 90% in the very practical classification. The N-Gain results were 0.619 with a moderate category and the results of the paired sample T-test were 0.001 which showed an increase between the pre-test and post-test values. So that the development of Miniature Box media for natural resource material can be declared valid, practical, and effective in improving the learning outcomes of grade IV Elementary School students.

Kata kunci:

*Miniature Box, Sumber,
Daya Alam, Pembelajaran
IPS, Pengembangan
Media*

Abstrak

Kurang optimalnya hasil belajar dapat disebabkan oleh keterbatasan dalam penggunaan media terutama pada materi sumber daya alam. sehingga, perlu adanya media untuk belajar yang bisa menjadikan perantara siswa sebagai peningkatan hasil belajar. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media Miniature Box dengan menerapkan metode penelitian dan pengembangan (R&D) model ADDIE. Perolehan hasil kevalidan media dengan presentase sebesar 81,9% dan pencapaian hasil kevalidan materi dengan presentase sebesar 94,5% dalam penggolongan sangat valid, serta hasil angket respon guru dengan presentase 89% dan hasil angket respon siswa dengan presentase 95,5% dalam penggolongan sangat praktis untuk digunakan, Sedangkan hasil ketuntasan belajar siswa mencapai 90% dalam penggolongan sangat praktis. Hasil N-Gain sejumlah 0,619 dengan kategori sedang dan hasil uji paired sample T-test sebesar 0,001 yang menunjukkan terdapat peningkatan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Sehingga pengembangan media Miniature Box materi sumber daya alam dapat

dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

*Tantri Silvia Musyarofah

*Tantri.21032@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Dalam ruang lingkup akademis marak timbul sudut pandang bahwa kesuksesan dalam sebuah pendidikan tidak hanya berlandaskan nilai, tetapi dapat diukur melalui hasil belajar siswa (Dakhi, 2020). Menurut Trianto (dalam Rahmadyanti, 2023) cara guru dalam mengajar siswa akan mempengaruhi hasil yang baik pada siswa tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sangat berkaitan oleh intervensi model atau metode pembelajaran. Menurut Howard Kingsley (dalam Sumertha, 2019) hasil belajar terbagi menjadi tiga, yakni 1) kebiasaan dan keterampilan, 2) pengetahuan dan wawasan, dan 3) perilaku dan keinginan yang diharapkan.

Rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPS, khususnya terkait atas subab sumber daya alam, dibutuhkan atensi karena kurangnya keterhubungan antara siswa dengan lingkungan sekitar yang saling berkaitan. Hal ini dilatarbelakangi oleh berbagai faktor, termasuk metode pengajaran yang kurang menarik, minimnya penggunaan media visual dan praktik langsung sehingga kurangnya keterlibatan siswa dalam eksplorasi lingkungan. Sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar karena masih rendahnya pengetahuan dengan perolehan siswa. Hal ini dibuktikan dari beberapa penitlan salah satunya yaitu Wati, M. et al. (2024) dalam jurnal Pendidikan dan Pengajaran. Selaras dengan hasil observasi dan wawancara yang sudah direalisasikan oleh peneliti bersama guru di SDN Drien Rampak mengungkapkan bahwa mayoritas nilai siswa masih di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) sejumlah 60 yang dilihat dari nilai rata-rata. Metode yang diberlangsungkan tetap berpacu dan ketergantungan kepada buku. Fenomena ini mengakibatkan siswa kehilangan minat dan cepat bosan, sehingga kurang dalam menyerap pengetahuan.

Menurut hasil penelitian dari Halwa (2022), siswa berpartisipasi aktif ketika media pembelajaran dapat mempengaruhi semangat belajar siswa, serta juga dapat

mempermudah siswa dalam menelaah materi yang disalurkan sehingga bisa tersampaikan secara efektif. Adanya media yang disajikan oleh guru dalam menyampaikan informasi berupa materi akan menjadikan siswa lebih tertarik dan bersinergi sehingga akan menjadikan manajemen kelas lebih efektif (Anastashy dalam Trisari, 2023). Dari beberapa pendapat yang telah dikemukakan, fenomena ini selaras dengan yang berlangsung di lapangan. Berlandaskan hasil analisis pada lembar observasi dan wawancara dalam Program Surabaya Mengajar di SDN Lakarsantri II/473 Surabaya, terungkap bahwa hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPS masih dalam kategori rendah terutama pada materi sumber daya alam karena sebagian siswa belum mencapai KKTP (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran) dengan nilai rata-rata 63,7 dari 28 siswa. menurut hasil wawancara, pada materi sumber daya alam topik berlandaskan bahasan yaitu sumber daya alam kearifan lokal yang artinya siswa bisa mengemukakan jenis sumber daya alam yang ditemukan pada sekeliling rumah siswa. Namun, pada buku tertera contoh dari wilayah dalam menentukan sumber daya alam seperti Pantai, dataran tinggi, laut, dan lain sebagainya dengan penjelasan materi yang kurang lengkap. Sehingga siswa kesulitan dalam menyebutkan jenis sumber daya alam yang berada pada beberapa wilayah tersebut. Karena keterbatasan materi yang disajikan dalam buku, sehingga guru harus menganalisis dan menentukan cara pembelajaran agar siswa dapat memahami pelajaran sumber daya alam lebih mudah.

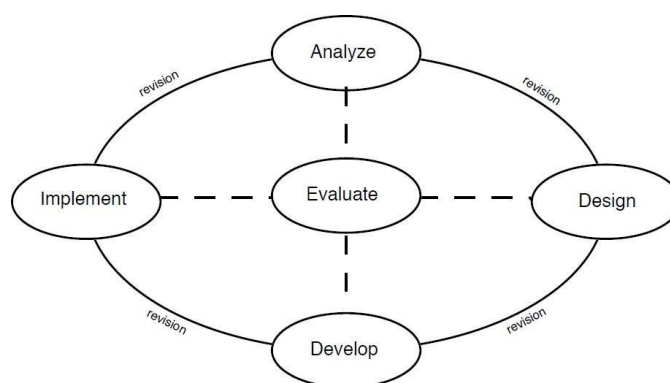
Berdasarkan hasil wawancara, metode belajar yang telah dilaksanakan menggunakan metode diskusi dan ceramah menggunakan bahan ajar berupa video dan buku. Berhubungan pada materi sumber daya alam, guru belum pernah membuat dan menggunakan media pembelajaran karena pengaplikasian media hanya dilakukan pada materi tertentu yang berkaitan dengan praktik secara langsung. Sehingga adanya ketertarikan peneliti untuk melaksanakan pengembangan Miniature Box yaitu berupa media pembelajaran karena berpotensi adanya peningkatan capaian pembelajaran siswa dan pemenuhan kebutuhan sekolah untuk belajar mengajar yang didapat berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Miniature Box merupakan media pembelajaran berbentuk kubus dengan ukuran Panjang 40cm dan lebar 40cm dengan memanfaatkan keempat sisinya. Media ini dilengkapi dengan berbagai miniature yang berada pada empat wilayah yaitu wilayah pantai, wilayah laut, wilayah dataran tinggi, dan wilayah dataran rendah. Media ini diimplementasikan secara berkelompok dengan jumlah siswa setiap

kelompoknya menyesuaikan jumlah siswa yang terdapat di kelas. Media ini dilengkapi dengan cara penggunaan media yang di cetak dalam bentuk kertas.

Menurut Nursidik (dalam Muslim, 2022) siswa Sekolah Dasar memiliki karakteristik belajar yang diantaranya adalah aktif bermain, kinestetik, berkelompok, dan langsung merasakan, melakukan, atau mendemonstrasikan sesuatu secara langsung. Oleh karena itu adanya media Miniature Box ini diharapkan siswa bisa menelaah dan lebih tertarik untuk belajar tentang materi sumber daya alam dan membuat siswa bertambah giat dalam memperoleh penjelasan berupa materi pembelajaran yang diterangkan oleh guru dilaksanakan serta menaikkan hasil belajar agar tercapainya tujuan pembelajaran. Yang menjadi sentral penelitian ini untuk lebih tahu tentang kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dan melaksanakan pengembangan media Miniature Box untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar subab pada poin sumber daya alam.

METODE

Research and Development (R&D) atau dengan kata lain pengembangan merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini dengan acuan model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch, (2009) untuk menciptakan dan mengembangkan sebuah produk salah satunya berupa media pembelajaran. Di bawah ini merupakan Langkah-langkah untuk melaksanakan penelitian dengan mode pengembangan ADDIE diantaranya yaitu:



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Tahap pertama yaitu tahap analisis (*analyze*) diawali dengan melaksanakan observasi yang dilakukan langsung di kelas selama proses pembelajaran dan melaksanakan wawancara terkait pada metode pembelajarn yang digunakan, perangkat pembelajarn

yang digunakan, dan nilai hasil belajar terutama pada materi sumber daya alam. Tahapan ini dilaksanakan untuk mengklasifikasi dan mendapati persoalan yang terdapat di sekolah. Oleh karena itu terdapat penyelesaian dari permasalahan tersebut yaitu dengan melaksanakan pengembangan media pembelajaran. Tahap selanjutnya yaitu desain (*design*) dari permasalahan yang telah dianalisis peneliti memutuskan untuk membuat produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran yaitu *Miniature Box* karena sesuai dengan kebutuhan untuk menaikkan hasil belajar. Di samping itu pada tahap ini juga merancang perangkat pembelajaran seperti modul, bahan ajar, LKPD, dan assesmen. Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan (*development*) yaitu rancangan desain yang sudah dibuat lalu dikembangkan dengan menjadikan media konkret yang nantinya diaplikasikan kepada siswa dalam proses belajar mengajar. Setelah dibuatnya media maka perlunya melaksanakan validasi yang dilakukan oleh ahli media dengan pemenuhan syarat yang sudah ditentukan. Selain itu perangkat pembelajaran juga perlu untuk divalidasi sebelum dilaksanakannya uji coba dalam sebuah penelitian untuk mengetahui apakah media dan perangkat pembelajarannya apakah valid dan layak jika diaplikasikan kepada siswa. Selain itu adanya validasi ini juga dijadikan sebagai perbaikan oleh ahli media dan materi terdiri atas saran dan masukan. Tahap selanjutnya yaitu implementasi (*implementation*). Peneliti pada bagian tahap ini melaksanakan implementasi terhadap media pembelajaran *Miniature Box* terutama materi sumber daya alam yang di uji coba terhadap siswa kelas IV SD Negeri Lakarsantri II/473 Surabaya. Tahap yang terakhir yaitu evaluasi (*evaluation*) yaitu pada tahap ini memiliki tujuan untuk mengerti hasil dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari produk yang sudah dikembangkan berupa media pembelajara *Miniature Box*. Presentase kevalidan didapatkan dari ahli media dan materi, presentase kepraktisan memperoleh output angket respon guru dan siswa, sedangkan keefektifan memperoleh hasil nilai *pre-test* dan *post-test* yang merupakan outpu perolehan siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji normalitas, uji *paired sample* T-test, uji N-gain, dan uji effect size. Sedangkan untuk Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini mengambil subjek yaitu 28 siswa kelas IV Sekolah Dasar dengan lokasi penelitin di SDN Lakarsantri II/473 Surabaya. Penelitian ini menerapkan jenis penelitian yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan melalui

saran dan anjuran sebagai pembenahan dalam penelitian. Sedangkan data kuantitatif didapatkan melalui skor yang didapatkan setelah dilakukannya penelitian yang diukur dengan skala likert sebagai acuan dalam penentuan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Hasil

Hasil pengembangan media Miniature Box materi sumber daya alam hayati dan non-hayati dalam penelitian ini dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 1.Desain Produk Media Miniature Box

Tampilan	Keterangan
	Media ini berbentuk kubus dengan ukuran setiap sisinya 40cm yang dilengkapi dengan tutup berukuran 41cm. Didalam kotak box ini terdapat 4 kotak misteri yang berisikan miniature sumber daya alam di 4 wilayah. Media ini dilengkapi dengan aturan permainan yang diletakkan pada kantong.
	Sisi pertama disajikan wilayah dataran tinggi dengan memberikan elemen yang sudah disajikan seperti gambar wilayah, sterofoam sebagai alas, tulisan jenis sumber daya alam yaitu hayati dan non-hayati, dan miniature sumber daya alam hayati dan non-hayati yang terdapat di wilayah dataran tinggi.
	Sisi kedua disajikan wilayah dataran rendah dengan memberikan elemen yang sudah disajikan seperti gambar wilayah, sterofoam sebagai alas, tulisan jenis sumber daya alam yaitu hayati dan non-hayati, dan miniature sumber daya alam hayati dan non-hayati yang terdapat di wilayah dataran rendah.
	Sisi ketiga disajikan wilayah laut dengan memberikan elemen yang sudah disajikan seperti gambar wilayah, sterofoam sebagai alas, tulisan jenis sumber daya alam yaitu hayati dan non-hayati, dan miniature sumber daya alam hayati dan non-hayati yang terdapat di wilayah laut.
	sisi keempat disajikan wilayah pantai dengan memberikan elemen yang sudah disajikan seperti gambar wilayah, sterofoam sebagai alas, tulisan jenis sumber daya alam yaitu hayati dan non-hayati, dan miniature sumber daya alam hayati dan non-hayati yang terdapat di wilayah pantai.

Hasil kevalidan pada penelitian yang telah dilaksanakan terdiri atas kevalidan media dan hasil kevalidan materi yang didapatkan melalui penilaian ahli media dan ahli materi yang telah memenuhi ketentuan. Untuk mengukur kevalidan dari media dan materi maka perlu adanya acuan yang digunakan yaitu tabel kriteria. Berikut adalah tabel kriteria dan rumus penghitungan nilai presentase yang didapatkan dalam penelitian ini:

Tabel 2. Kriteria Kevalidan

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Tidak Valid
$\leq 20\%$	Sangat Tidak Valid

Sumber : (Muhsan, R. et al., 2022)

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Sumber : (Sugiyono, 2019)

Keterangan:

P : Presentase

$\sum x$: Jumlah Skor yang diperoleh

$\sum x_i$: Skor Maksimum

Berlandaskan penilaian yang telah dilaksanakan oleh ahli media dihasilkan nilai presentase sebesar 81,9%, sedangkan berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi diperoleh nilai presentase sebesar 94,5%. Sehingga media Miniature Box diklasifikasikan sangat valid sehingga layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran yang diukur dengan kriteria pada skala likert yang digunakan.

Hasil kepraktisan didapatkan melalui nilai presentase pada angket respon guru kelas IV SDN Lakarsantri II/473 Surabaya dan angket respon siswa dengan jumlah 28 siswa kelas IV setelah dilakukannya uji coba dalam pengembangan media Miniature Box. Berdasarkan pengisian angket yang telah dilakukan oleh guru didapatkan nilai presentase

sebesar 96%, sedangkan pengisian angket yang telah dilakukan oleh 28 siswa kelas IV didapatkan nilai presentase sebesar 95,7%. Dengan demikian media Miniature Box diklasifikasikan sangat praktis untuk diimplementasikan dalam pembelajaran yang diukur dengan kriteria pada skala likert yang digunakan.

Hasil keefektifan media ini didapatkan dari output pengerjaan soal *pre-test* dan *post-test* siswa sebagai maksud untuk mengerti setelah di implementasikan media Miniature Box apakah ditemukan peningkatan hasil belajar atau tidak. Setelah melakukan uji coba didapatkan hasil pengerjaan soal *pre-test* dengan nilai presentase sebesar 72,68% sedangkan hasil pengerjaan soal *post-test* dengan nilai presentase sebesar 90%. Dengan demikian media Miniature Box diklasifikasikan sangat tinggi dan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi sumber daya alam yang ditentukan menerapkan kriteria pada skala likert yang digunakan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji normalitas, uji paired sample t-test, uji N-Gain, dan uji effect size. Berikut adalah hasil analisis data dalam penelitian ini yang dilaksanakan setelah dilakukannya uji coba pengembangan produk berupa media pembelajaran Miniature Box.

Tabel 3. Uji Normalitas

	Kolmogrov-smirnov			Shapiro-wilk		
	statistic	df	Sig.	statistic	df	Sig.
Post-test	.179	28	.023	.936	28	.085
Pre-test	.172	28	.033	.947	28	.165

Pada hasil uji normalitas yang telah dilaksanakan ditunjukkan bahwasannya signifikansi (sig) yang dihasilkan yaitu 0,85 sehingga $0,85 > 0,05$ dengan demikian dapat dinyatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Paired Sample T-test

Paired Difference								
Pre-test	Mean	Std.Deviation	Std. error Mean	lower	upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Post-test	-17.321	8.331	1.574	-20.552	-14.091	-11.001	27	,001

Pada hasil uji *paired sample* T-test yang telah dilaksanakan diperoleh hasil signifikansi adalah $< 0,001$ yang artinya $(< 0,001) < 0,05$ maka dikatakan H_0 ditolak

dan H1 diterima. Dengan demikian bisa dikatakan bahwa adanya peningkatan nilai *post-test* dari hasil pengerjaan siswa.

Tabel 5. Uji N-gain

Descriptive Statistic

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Mean	Std.
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	std Error	Deviation
								Statistic
NGain_Persen	28	100.00	.00	100.00	1734.07	61.9312	4.33100	22.91752
NGain_Skor	28	1.00	.00	1.00	17.34	.6193	.04331	.22918
Valid N (listwise)	28							

Pada hasil uji N-gain yang telah dibuktikan melalui table diatas dapat dilihat melalui hasil mean yaitu tertera 0,619 artinya meningkatnya nilai *pre-test* dan *post-test* didasarkan output pengerjaan siswa dengan kategori “Sedang”. Dengan demikian dapat dikatakan media yang dikembangkan yaitu Miniature Box efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPS materi sumber daya alam hayati dan non-hayati.

Tabel 6. Uji Effect Size

Paired Sample Effect Size

Pre-test Post-test	standardizer	Poin Estimate	lower	upper
Cohen's correction	8.331	-2.079	-2.737	-1.408
	8.449	-2.050	-2.699	-1.389

Pada hasil Uji Effect Size pada tabel diatas menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Miniature Box pada materi sumber daya alam menghasilkan effect size Cohen's sebesar 2,079. Perihal tersebut memperlihatkan bahwasannya intervensi yang tertera mempunyai efek yang besar dan signifikan mengenai hasil belajar siswa yang dapat diperhatikan dari perolehan penyelesaian soal *pre-test* dan *post-test*. Bisa Dikatakan bahwasannya mempunyai efek yang besar karena sesuai dengan kriteria effect size yang menyatakan bahwa jika $ES > 0,8$ maka termasuk pada tingkatan besar.

PEMBAHASAN

Mata pelajaran IPS yang terdapat di kelas IV Sekolah Dasar memiliki berbagai subab salah satunya yaitu materi sumber daya alam yang dikaitkan dengan lingkungan sekitar. Namun Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada Program Surabaya Mengajar di SDN Lakarsantri II/473 Surabaya, didapatkan bahwa hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPS masih dalam kategori rendah terutama pada materi sumber daya alam hayati dan non-hayati. Hal ini karena sebagian siswa tidak melampaui KKTP dengan nilai rata-rata 63,7 dari 28 siswa. menurut hasil wawancara, pada materi sumber daya alam topik yang dibahas yaitu kearifan lokal yang artinya siswa dapat mengemukakan jenis sumber daya alam yang berada pada lingkungan siswa sekitar. Namun, pada buku tertera contoh dari wilayah dalam menentukan sumber daya alam seperti Pantai, dataran tinggi, laut, dan lain sebagainya dengan penjelasan materi yang kurang lengkap. Sehingga siswa merasa sulit dalam menyebutkan jenis sumber daya alam yang terdapat pada beberapa wilayah tersebut. Menurut pendapat Rachmawati, A. et al. (2022) menyatakan bahwasannya hasil belajar adalah penentuan tingkat keberhasilan siswa yang dinyatakan sebagai pengukuran nilai-nilai yang didapatkan melalui belajar mengajar dan perkembangan perilaku yang timbul pada kepribadian siswa.

Miniature Box adalah media pembelajaran berbentuk kubus dengan ukuran Panjang 40cm dan lebar 40cm yang dilengkapi dengan tutup berukuran Panjang 41cm dan lebar 41cm. Media Miniature Box ini memuat elemen gambar dan miniature sesuai dengan materi ajar yaitu sumber daya alam hayati dan non-hayati untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penggunaan media ini memanfaatkan bagian sisi kubus, baik sisi bagian bawah maupun 4 sisi samping. Pada sisi bagian bawah diberikan 4 kotak misteri yang berisikan miniature jenis-jenis sumber daya alam dari 4 wilayah, yaitu wilayah laut, wilayah Pantai, wilayah dataran tinggi, dan wilayah dataran rendah. Media ini dilengkapi dengan cara penggunaan yang akan diletakkan didalam kantong yang terdapat di bagian samping kotak box. Tujuan adanya media Miniatur Box ini merupakan untuk menaikkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar terutama pada materi sumber daya alam hayati dan non-hayat.

Terlebih dahulu dilaksanakannya uji coba terhadap media yang dikembangkan yaitu Miniature Box, perlu dilakukannya validasi dari validator yang telah memenuhi kriteria

yang ditentukan yaitu telah menempuh Pendidikan minimal S-2 dan memiliki keahlian media. Selain itu juga dilakukan validasi perangkat pembelajaran diantaranya yaitu modul ajar, bahan ajar, LKPD, assesmen, soal pre-test dan soal post-test. Tujuan melakukan validasi terhadap media dan perangkat pembelajaran agar dapat dipastikan layak untuk diuji cobakan kepada siswa terutama kelas IV Sekolah Dasar pada mata Pelajaran IPS materi sumber daya alam hayati dan non-hayati. Berdasarkan hasil validasi media Miniature Box mendapatkan presentase skor yaitu 81,9%. Selain itu adapun hasil validasi dari perangkat pembelajaran diantaranya validasi soal pre-test dan post-test dengan skor 90%, validasi modul ajar skor 93,3%, validasi bahan ajar dengan skor 94,5%, validasi LKPD (lembar kerja peserta didik) dengan skor 89% dan validasi assesmen atau penilaian dengan skor 90%. Berdasarkan hasil validasi media dan perangkat pembelajaran layak dan digolongkan sangat valid untuk diuji cobakan, karena dikatakan valid dan sangat layak jika perolehan presentase skor 81% -100%.

Untuk mengukur keberhasilan pada pembelajaran dengan mengaplikasikan media Miniature Box ini pada penyelesaian soal *pre-test* dan *post-test* oleh siswa. Pada deskriptif statistic menunjukkan skor mean *pre-test* yaitu 72,68% sedangkan skor *mean post-test* 90%, dengan demikian dapat dikatakan adanya kenaikan hasil belajar yang dilihat dari hasil mean dari *pre-test* dan *post-test*. Adanya kenaikan hasil belajar ini didapatkan sesudah dilakukannya implementasi media pembelajaran Miniature Box.

Dengan demikian adanya media Miniature Box bisa menaikkan hasil belajar siswa terutama materi sumber daya alam hayati dan non-hayati pada mata Pelajaran IPS. Salah satu adanya peningkatan hasil belajar yaitu adanya metode baru yang digunakan dalam pembelajaran yaitu menggunakan media konkret atau juga disebut dengan media visual. Seperti yang diungkapkan oleh Isnaeni dan Hidayah (dalam Rahmawati, 2023) pada kegiatan belajar mengajar termuat 4 jenis media pembelajaran salah satu diantaranya yaitu media visual yang memiliki ragam ciri visual seperti bentuk, warna, dan tekstur contohnya yaitu gambar dan miniature sehingga siswa dengan mudah dapat melihat dan menyentuh secara langsung agar maksud siswa lebih gampang memaknai materi yang jelaskan, seperti pada materi sumber daya alam.

Penelitian pengembangan media Miniature Box ini berkontribusi dalam penerapan konsep lingkungan pada jenjang Sekolah Dasar yang difokuskan terkait dengan konsep dasar dan konflik yang terdapat di lingkungan sekitar agar siswa bisa memaknai konsep

nyata dalam kehidupan sehari-hari. Pentingnya pengenalan konsep lingkungan kepada siswa di jenjang Sekolah Dasar karena pada jenjang ini berada pada periode operasional konkret dimana cara berpikir logis yang dimiliki siswa didasarkan berupa fisik dan obyek.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, adanya media Miniature Box ini menjadikan siswa lebih mudah memahami materi sumber daya alam yang mana sangat berkaitan atau berhubungan dengan lingkungan sekitar dan lingkungan yang belum pernah dijumpai, misalnya wilayah pantai, wilayah dataran tinggi, dan lain sebagainya. Dengan adanya media Miniature Box ini juga memudahkan siswa untuk mengetahui sumber daya alam secara langsung melalui replika atau miniature pada wilayah yang belum pernah diketahui. Selain itu adanya media Miniature Box juga menjadikan siswa lebih aktif selama kegiatan belajar mengajar terutama pada materi sumber daya alam karena siswa secara langsung dapat mengaplikasikan media dengan rangkaian kegiatan yang mengajak seluruh siswa untuk berpartisipasi aktif selama pembelajaran dilakukan.

SIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran Miniature Box yang telah diselenggarakan pada siswa kelas IV SDN Lakarsantri II/463 Surabaya pada pembelajaran IPS materi sumber daya alam hayati dan non-hayati dapat disimpulkan bahwa adanya kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan setelah dilakukannya uji coba. Kevalidan media yang dikembangkan yaitu Miniature Box ditinjau dari hasil penilaian oleh ahli media dan ahli materi yang telah memenuhi kriteria dalam bidangnya sebagai validator memperoleh skor yaitu pada validasi media mendapatkan skor 81,9%, pada validasi angket guru mendapatkan skor 89% sedangkan angket siswa mendapatkan skor 81%, validasi soal *pre-test* dan *post-test* mendapatkan skor 90%, validasi modul ajar mendapatkan skor 93,3%, validasi bahan ajar mendapatkan skor 94,5%, validasi LKPD (lembar kerja peserta didik) mendapatkan skor 89% dan validasi assesmen atau penilaian mendapatkan skor 90%. Ditunjukkan hasil validasi media mendapat kategori sangat layak karena sebuah media dan materi dikatakan valid dan sangat layak karena dengan rentan skor 81% -100%. Dengan demikian media Miniature Box beserta perangkat pembelajarannya seperti bahan ajar, LKPD (lembar kerja peserta didik), dan modul ajar layak diselenggarakan pada kegiatan belajar mengajar dikelas.

Kepraktisan media yang dikembangkan yaitu Miniature Box bisa ditinjau melalui hasil angket respon guru dan siswa. Hasil skor yang didapatkan pada angket respon guru yaitu 96% sedangkan hasil skor yang didapatkan pada angket respon siswa yaitu 95,5%. Dengan demikian media yang dikembangkan yaitu Miniature Box bisa terungkap sangat praktis karena dengan rentan skor 81%-100%. Keefektifan media yang dikembangkan yaitu Miniature Box bisa ditinjau yang didasarkan pada hasil *pre-test* dan *post-test* dari hasil uji statistik yang dilakukan. Pada deskriptif statistic menunjukkan skor *mean pre-test* yaitu 72,68% sedangkan skor *mean post-test* 90% dengan demikian bisa diputuskan bahwa terjadi kenaikan hasil pengerjaan dari *pre-test* dan *post-test* karena hal ini dikuatkan dengan menggunakan uji *paired sample* T-test dengan hasil H_0 ditolak H_1 diterima karena $(< 0,001) < 0,05$. Pada uji N-gain digunakan untuk mengukur besar peningkatan nilai *pre-test* dan *post-test* yaitu 0,619, dengan demikian dapat dikatakan adanya peningkatan nilai *pre-test* dan *post-test* dengan golongan “Sedang”. Pada hasil uji normalitas dapat dikatakan berdistribusi normal karena $0,85 > 0,05$.

REFERENSI

- Acoci, A. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Sumber Daya Alam serta Pemanfaatannya melalui Model Pembelajaran Guided Note Taking Siswa Kelas IV SD Negeri Katobengke Kota Baubau. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 3(1), 23-34.
- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3077-3086.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Cholifah, T. N. (2021). Pengembangan Media Miniature Budaya Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PRIMED: Primary Education Journal atau Jurnal Ke-SD An*, 1(1), 29-35.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468.
- Dewi, C., & Rohmanurmeta, F. M. R. (2019). Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar.
- Hartono, U., Amarullah, R. Q., & Mulyadi, E. (2022). Hakikat Belajar Menurut UNESCO Serta Relevansinya Pada Saat Ini. *Khidmatussifa: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 22-30.

- Haviz, M. (2016). Research and development; penelitian di bidang kependidikan yang inovatif, produktif dan bermakna. *Ta'dib*, 16(1).
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Hilyana, F. S., Kamila, N. N., Zahratunnisa, M. D., Ilma, N., & Haliza, S. N. Pengembangan Media Mini Zoo Pada Materi Perkembangbiakan Hewan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd 7 Kandangmas. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), 133-138.
- Kasputri, D., Safitri, L., & Harianti, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Belajar Ajaib (Kobela) Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 101961 Timbang Deli. *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi Terapan* | E-ISSN: 3031-7983, 1(3), 113-123.
- Khoirunisa, T. (2023). "Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis E-Modul Flipbook (Master's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Khusna, Z. R., Khoiriah, I., & Rahmawati, I. (2024). Pengembangan Media Magic Box Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pembelajaran IPS di SD Negeri 1 Towangsan. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(2), 306-309.
- KURNIAWAN, E. S. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Youtube Oleh Guru Geografi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS SMAS Mujahidin Pontianak* (Doctoral dissertation, IKIP PGRI PONTIANAK).
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusuma, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507-3514
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173-179.
- Muhsan, R., Hanim, N., & Zuraidah, Z. (2022, August). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Berbasis Metode Problem Solving pada Materi Perubahan Lingkungan. In *Prosiding Seminar Nasional Biologi, Teknologi dan Kependidikan* (Vol. 10, No. 2, pp. 57-65).
- Muslim, F. A. R. (2022). Implementasi Model Think Pair Share Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pelestarian SDA Kelas IV SD. *SNHRP*, 4, 952-958.

- Nasution, E. M., Suci, F. P., & Rafiq, M. (2022). Penerapan Ruang Lingkup Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(3), 188-193.
- Nasution, A., Zulfadli, Z., Nurbaiti, N., Ilahi, A., Sucahyo, E., Ningtyas, R. K., & Nurzanna, N. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Sumber Daya Alam Menggunakan Model Picture And Picture Pada Sisw Kelas IV SD Negeri 200107/10 Padangsidimpuan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 4(1), 42-53.
- Putri, W. S., Charli, L., & Rosalina, E. (2023). Pengembangan Media Miniatur Berbasis Kontekstual pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 6(2), 610-619.
- Santoso, A. (2010). Studi deskriptif effect size penelitian-penelitian di fakultas psikologi universitas sanata dharma. *Jurnal Penelitian*, 14(1).
- Sari, D. N., Lian, B., & Hetilaniar, H. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Magic Box (Kotak Ajaib) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 9120-9127.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabeta.
- Suparlan, S. (2020). Peran Media dalam Pembeajaran di SD/MI. *Islamika*, 2(2), 298-311.
- Sutisnawati, A., & Maula, L. H. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Media Miniatur di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(3).
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230.
- Wati, M., Husin, M., & Safiah, I. (2024). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam Pelajaran IPS Kelas IV SDN Drien Rampak. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(4), 58-70.
- Winaryati, E. (2021). E-Book Cercular Model RD&D (RD&D Pendidikan dan Sosial).