

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam undang-undang tentang sistem pendidikan No. 20 tahun 2003 “Pendidikan adalah proses yang dirancang dengan sadar untuk mendorong siswa secara aktif belajar dan mengembangkan semua kemampuan yang dimilikinya, agar mereka menjaja individu yang baik dan berguna bagi masyarakat dan negara”.¹ Pendidikan merupakan kegiatan yang harus diperoleh bagi semua kalangan masyarakat di Indonesia. Pendidikan didefinisikan sebagai proses transfer pengetahuan dan pembinaan kepribadian di segala bidang, pengembangan potensi individu. Pada pendidikan di SD/MI banyak sekali mata pelajaran yang dipelajari, salah satunya adalah IPAS.

Dalam Kurikulum Merdeka IPAS merupakan mata pelajaran baru yang menggabungkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).² Mulai diajarkan di kelas III dan IV Sekolah Dasar, IPAS bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dasar peserta didik dalam memahami ilmu alam dan sosial. Penggabungan IPA dan IPS dianggap penting karena keduanya berperan besar dalam menjawab berbagai pertanyaan dan kebutuhan manusia. Menurut Piaget menyatakan bahwa pendekatan konstruktivisme anak diperoleh melalui pengetahuan interaksi langsung dengan lingkungannya. Prinsip ini diterapkan dalam IPAS dengan menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan eksperimen (di bidang sains) dan pengamatan sosial (di bidang ilmu sosial), sehingga siswa dapat mengembangkan pemahaman mereka secara mandiri.³ Sedangkan pada materi keberagaman budaya Koentjaraningrat menyatakan bahwa Kebudayaan dapat dipahami sebagai

¹ “UU_tahun2003_nomor020.Pdf,” *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA. NOMOR 20 TAHUN 2003. TENTANG. SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL* (blog), n.d., https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun2003_nomor020.pdf. diakses pada tanggal 11 September 2024.

² Suhelayanti et al., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)* (Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023), 30.

³ Ramsey and John, “Reform Movement Implications for Social Responsibility,” *Science Education* Vol. 77 No. 2 (1993): 235–58.

kumpulan pengetahuan yang dimiliki secara luas oleh masyarakat. Kebudayaan merupakan warisan kolektif yang dimiliki bersama oleh anggota suatu komunitas. Sebagai bentuk pengetahuan, kebudayaan memiliki relevansi dan keberadaan yang penting, berfungsi sebagai pedoman mendalam dan menyeluruh dalam kehidupan masyarakat, termasuk dalam peran mereka sebagai warga negara.⁴ Peserta didik perlu memahami bukan hanya pengetahuan akademik, tetapi juga kehidupan sosial di sekitarnya. Sedangkan menurut Taksonomi Bloom Peserta didik dianggap memahami materi jika mampu memahami dan menafsirkan informasi tertentu, memberikan contoh yang tepat, meringkas poin utama pelajaran, membuat kesimpulan berdasarkan data yang tersedia, dan menghubungkan informasi dengan konsep atau keadaan yang relevan.⁵ Untuk mendukung proses belajar ini, diperlukan media pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memperlancar interaksi antara peserta didik dengan guru sekaligus meningkatkan kegiatan belajar mengajar antara peserta didik dengan guru. Peran media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran sangat krusial dalam proses belajar mengajar. Menurut teori Brunner, kegiatan pembelajaran dapat diterapkan secara efektif di tiga tahap perkembangan kognitif siswa yaitu: tahap simbolik, yang didasarkan pada simbol, abstrak, bahasa, matematika, dan logika, tahap ikonik yang didasarkan pada gambar, dan tahap enaktif, yang didasarkan pada tindakan dan benda-benda konkret.⁶

Berbicara mengenai pendidikan, tidak dapat dilepaskan dari permasalahan dalam proses belajar mengajar. Proses ini merupakan kegiatan yang mendorong terjadinya interaksi antara pendidik dan didik dalam rangka menunjang terjadinya kegiatan belajar mengajar antara kedua kelompok

⁴ Eko Digdoyo, "Rumah Puspo Budaya Nusantara Sebagai Pusat Pengembangan Pendidikan Karakter Melalui Tari Nusantara," *Civic Education Program Universitas Negeri Semarang* Vol. 30 No. 1 (2019): 62.

⁵ Erika Agustina, M. Ferdiansyah, and Sylvia Lara Syaflin, "Analisis Kemampuan Pemahaman Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* Vol. 5 No. 1 (2021): 49.

⁶ Sundari and Fauziati, "Implikasi Teori Belajar Bruner Dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013," *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2021, 131.

tersebut. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa belajar mengajar memiliki keterkaitan yang erat.⁷

Kemampuan siswa dalam mengikuti pelajaran sangat bervariasi. Hal ini dapat diamati dari perbedaan hasil belajar dan kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan. Adanya perbedaan individual ini seringkali menjadi hambatan dalam proses pembelajaran, karena tidak semua siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan mudah.⁸

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan oleh peneliti di SD Negeri 3 Banjaranyar Kabupaten Nganjuk dengan guru kelas IV Ibu Ernawati terdapat beberapa masalah belajar yang dialami oleh peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Banjaranyar diantaranya *Pertama*, kurangnya minat dan perhatian peserta didik terhadap pembelajaran IPAS. *Kedua*, Kurangnya menguasai materi pada pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya. *Ketiga*, Peserta didik kesulitan untuk memahami materi keberagaman budaya dilihat dari hasil evaluasi yang telah dilaksanakan dari peserta didik yang berjumlah 20 peserta didik sebanyak 15 peserta didik belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dengan nilai KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 75.⁹ Melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti pendidik belum pernah menggunakan inovasi media pembelajaran yang menarik guna meningkatkan pemahaman peserta didik dan meningkatkan semangat peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.¹⁰ Idealnya mengajar materi keberagaman budaya pada peserta didik sekolah dasar didukung dengan media pembelajaran yang menarik. Sehingga materi yang disampaikan lebih mudah difahami oleh peserta didik. Seperti halnya penggunaan media yang dapat menggambarkan keberagaman budaya yang lebih kompleks seperti gambar rumah adat beserta daerah asalnya, senjata tradisional beserta daerah asalnya dan sebagainya.

⁷ Siti Sabaniah, Dadan F Ramdhan, dan Siti Khozanatu Rohmah, "Peran Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Wabah Covid - 19," *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 2, no. 1 (1 Januari 2021): 44.

⁸ Noor Hasanah, "Upaya Guru Dalam Mengatasi Siswa Berkesulitan Belajar Matematika Di Kelas 4 SDIT Ukhuwah Banjarmasin," *Jurnal PTK & Pendidikan* Vol. 2. No 2 (2016): 28.

⁹ Ernawati, Wali Kelas IV SD Negeri 3 Banjaranyar, 02 Juli 2024.

¹⁰ Observasi Pembelajaran IPAS Kelas IV, 02 Juli 2024

Dengan demikian peserta didik dapat melihat dan memahami secara langsung materi keberagaman budaya dan sejarah negeriku.

Sejauh ini proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik cenderung menggunakan metode ceramah menggunakan buku dari sekolah, selain itu pendidik juga merasa kurangnya inovasi yang menarik dalam proses belajar mengajar. Hal ini menjadi salah satu faktor yang menyebabkan pembelajaran akan terasa membosankan dan materi yang telah diajarkan oleh pendidik tidak sampai ke peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu ada solusi untuk mengatasi masalah tersebut dalam proses pembelajaran. Salah satu solusinya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru sebagai perantara untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Dengan menggunakan media ini diharapkan pembelajaran menjadi lebih mudah, efisien, dan efektif, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran.¹¹

Salah satu media yang sesuai dalam materi keberagaman budaya yaitu media bilik keberagaman budaya. Seiring berkembangnya zaman proses belajar mengajar harus berkembang memunculkan ide atau gagasan baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Dengan media bilik keberagaman budaya ini diharapkan peserta didik dapat tertarik dan lebih giat dalam melaksanakan pembelajaran dengan hasil belajar yang memuaskan.

Media bilik keberagaman budaya adalah media yang berbentuk seperti bilik, media bilik ini berbahan dasar triplek dengan ketebalan 9mm, yang dikonsepsi bisa terbuka dan dapat dimainkan. Media ini dikembangkan sesuai dengan mata pelajaran IPAS materi keberagaman budaya untuk menunjukkan bentuk keberagaman budaya kepada peserta didik.

Kelebihan dari media bilik keberagaman budaya ini yaitu: *Pertama*, dapat memberikan tampilan visual/gambar subyek yang sebenarnya dalam bentuk kecil/gambar berupa akrilik. *Kedua*, dapat melibatkan peserta didik dalam

¹¹ Ina Magdalena et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi," *Jurnal Edukasi Dan Sains* Vol. 3 No. 2 (2021).

penggunaan media. *Ketiga*, dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar peserta didik tidak merasa bosan ketika pembelajaran. *Keempat*, dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan semangat pada peserta didik.¹²

Hal ini diperkuat dengan Penelitian yang dilakukan oleh Mustika Sylvia Nurul, dkk. membuktikan bahwa penerapan media papan bilik dalam pembelajaran IPA materi tumbuhan di kelas IV C SDN Wonotingal mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Data penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada setiap siklus penelitian, dari pra siklus hingga siklus II. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media papan bilik efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tumbuhan.¹³

Dari adanya permasalahan di atas dengan diperkuat oleh penelitian terdahulu maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Sebab mata pelajaran IPAS terutama pada materi keberagaman budaya di Sekolah Dasar memerlukan bentuk visual/gambar untuk mempermudah pemahaman peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, menjadi kesempatan bagi peneliti untuk mengembangkan media bilik keberagaman budaya sebagai upaya meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV di SDN 3 Banjaranyar. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Bilik Keberagaman Budaya Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas IV di SD Negeri 3 Banjaranyar”

¹² Karin Ariska and Suyadi, “Penggunaan Metode Show And Tell Melalui Media Magic Box Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Dalam Pendidikan Anak Usia Dini,” *Jurnal Program Studi PGRA* Vol. 6. No 2 (2020): 112.

¹³ Mustika Sylvia, Manek Intan, and Feny Nur, “Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Tumbuhan Melalui Media Papan Bilik Pada Siswa Kelas IV SDN Wonotingal,” *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidikan* Vol. 10, No. 01 (2024): 37.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran bilik keberagaman budaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV di SDN 3 Banjaranyar?
2. Bagaimana kelayakan media media pembelajaran bilik keberagaman budaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV di SDN 3 Banjaranyar?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran bilik keberagaman budaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV di SDN 3 Banjaranyar?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Dari rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran bilik keberagaman budaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV di SDN 3 Banjaranyar.
2. Untuk mengetahui kelayakan media media pembelajaran bilik keberagaman budaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV di SDN 3 Banjaranyar.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran bilik keberagaman budaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV di SDN 3 Banjaranyar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dapat menghasilkan produk yang bermanfaat, menarik dan layak digunakan sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik khususnya pada materi keberagaman budaya. Berikut spesifikasi media pembelajaran bilik keberagaman budaya yang akan peneliti kembangkan:

1. Media pembelajaran bilik keberagaman budaya yang dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk seperti sebuah bilik, untuk media bilik ini berukuran 40 cm x 40 cm x 60 cm.

2. Media pembelajaran bilik keberagaman budaya yang dikembangkan memuat materi tentang keberagaman budaya yang bersumber dari buku siswa kelas IV.
3. Media pembelajaran bilik keberagaman budaya ini terbuat dari triplek dengan ketebalan 15 mm yang tentunya bisa tahan lebih lama dan dapat digunakan dalam jangka panjang. Isi dari media bilik keberagaman budaya dicetak dengan menggunakan bahan akrilik yang bertujuan agar lebih kuat dan tahan lama untuk penggunaan media dalam jangka panjang.
4. Media Pembelajaran bilik keberagaman budaya ini didalamnya terdapat bentuk ragam keberagaman budaya yang di cetak dengan bahan akrilik yang akan diklasifikasikan sesuai daerah asalnya.
5. Media Pembelajaran bilik keberagaman budaya ini didalamnya terdapat 3 sisi yang bisa dibuka diantaranya:
 - a. Pada sisi pertama terdapat gambar pulau jawa yang akan digunakan untuk mengklasifikasikan keberagaman budaya sesuai dengan daerah asalnya.
 - b. Pada sisi kedua terdapat gambar pulau sumatera yang akan digunakan untuk mengklasifikasikan keberagaman budaya sesuai dengan daerah asalnya.
 - c. Pada sisi ketiga terdapat gambar pulau kalimantan yang akan digunakan untuk mengklasifikasikan keberagaman budaya sesuai dengan daerah asalnya.
6. Media bilik keberagaman budaya ini dikembangkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga materi yang disampaikan dapat mudah difahami oleh peserta didik.
7. Dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan media bilik keberagaman budaya
8. Tujuan penggunaan media pembelajaran bilik keberagaman budaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Selain itu, media bilik keberagaman budaya ini juga bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik agar lebih semangat dalam belajar sehingga materi yang disampaikan dapat mudah difahami oleh peserta didik.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil pengembangan media ini dapat dijadikan sebagai inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran IPAS. Selain itu, diharapkan media pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik khususnya pada materi keberagaman budaya kelas IV.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Mempermudah peserta didik untuk memahami materi dan membangkitkan rasa semangat pada peserta didik.
- 2) Dapat mengembangkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya.

b. Bagi Pendidik

- 1) Membantu pendidik pada saat pembelajaran berlangsung khususnya pada materi keberagaman budaya.
- 2) Mempermudah pendidik Ketika sedang menyampaikan materi kepada peserta didik dengan suasana kelas yang menyenangkan sehingga pembelajaran akan lebih efektif.

c. Bagi Sekolah

Pengembangan media bilik keberagaman ini diharapkan menjadi ide baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Serta dapat dijadikan bahan evaluasi untuk mewujudkan suasana kelas yang menyenangkan tanpa adanya rasa bosan baik dari pendidik maupun peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran yang menyenangkan melalui media bilik keberagaman budaya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi penelitian dan pengembangan

- a. Penggunaan media bilik keberagaman budaya ini dapat mempermudah komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga dengan adanya

media pembelajaran ini diharapkan peserta didik akan lebih giat dan semangat untuk belajar.

- b. Penggunaan media bilik keberagaman ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran.
2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan
 - a. Penelitian dan pengembangan ini hanya terfokus pada satu materi pembelajaran saja yaitu materi keberagaman budaya pada kelas IV SDN 3 Banjaranyar.
 - b. Media bilik keberagaman ini didalamnya hanya memuat keberagaman sebanyak 3 pulau/daerah saja yaitu pulau sumatera, jawa, dan Kalimantan.
 - c. Pemahaman peserta didik tentang materi keberagaman budaya

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian tentang “Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Tumbuhan Melalui Media Papan Bilik Pada Siswa Kelas IV SDN Wonotingal”.¹⁴ Penelitian ini dilakukan oleh Mustika Sylvia Nurul Widaningsih, Manek Intan Permata Sari, dan Feny Nur Oktaviani dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan utama penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi tumbuhan melalui penggunaan media papan bilik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media papan bilik efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV C SDN Wonotingal. Hal ini dapat dicapai dengan meningkatkan nilai peserta didik pada setiap bab. Pada prasiklus, rata-rata nilai yang diperoleh adalah 50,8 dengan tingkat ketuntasan sekitar 8%. Setelah penerapan pada Siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 64,4 dengan tingkat ketuntasan 48%. Sebagai kesimpulan, terjadi peningkatan yang signifikan pada rata-rata nilai yang mencapai 80,4 dan tingkat ketuntasan mencapai 88% pada siklus II. Berdasarkan fakta tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan bilik dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi yang diajarkan di kelas IV C SDN Wonotingal.

¹⁴ Mustika Sylvia, Manek Intan, and Feny Nur, 37.

2. Penelitian tentang “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Desimal dengan Media Bilik Desimal Kelas IV-B SDN Banyu Urip 2/363”.¹⁵ Penelitian ini dilakukan oleh Fitri Aminatu Hikmah, Nila Octavriana, Syamsul Ghufron, dan Uun Ratnawati dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan utama penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika pada materi operasi hitung bilangan desimal melalui penggunaan media bilik desimal di kelas IV-B SDN Banyu Urip 2/363. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media bilik cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini berdasarkan 80% didik yang mencapai nilai ambang batas KKM, yaitu ≥ 78 . Rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik pada tahap I adalah 69,14, dengan jumlah peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 20 orang atau sekitar 57,14%. Pada tahap II, rata-rata nilai meningkat menjadi 79,43, dan jumlah didik yang mencapai KKM menurun menjadi 28 orang atau sekitar 80%. Berdasarkan statistik tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media bilik terbaik yang tersedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi operasi hitung bilangan desimal di kelas IV-B di SDN Banyu Urip 2/363.
3. Penelitian tentang “Pengembangan Media Diorama Bilik Cerita Untuk Keterampilan Menulis Cerita Fiksi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.¹⁶ Penelitian ini dilakukan oleh Qonita Sri Rusmawati dan Hendratno dengan menggunakan metode penelitian pengembangan berbasis model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Tujuan utama penelitian ini adalah mengembangkan media diorama bilik cerita yang valid, efektif, dan praktis untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fiksi pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria validitas, efektivitas, dan kepraktisan. Validasi media memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid, sementara validasi materi mencapai 95% dalam kategori yang sama. Dari segi efektivitas, nilai gain

¹⁵ Fitri Aminatu Hikmah et al., “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Desimal Dengan Media Bilik Desimal Kelas IV-B SDN Banyu Urip 2/363,” *National Conference For Ummah (NCU)* Vol. 02 No. 02 (2023): 141.

¹⁶ Qonita Sri Rusmawati and Hendratno, “Pengembangan Media Diorama Bilik Cerita Untuk Keterampilan Menulis Cerita Fiksi Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 12. No.4 (2024): 655.

yang diperoleh adalah 0,94 dengan kategori sangat efektif. Adapun dari aspek kepraktisan, respon guru dan siswa menunjukkan persentase sebesar 100%. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media diorama bilik cerita terbukti valid, efektif, dan praktis dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fiksi siswa kelas V Sekolah Dasar.

4. Penelitian ini tentang “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpuisi pada Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Bilik Puisi Untuk Siswa Kelas 4 SDN Ngegong”.¹⁷ Penelitian ini dilakukan oleh Arsa Yulianti, Cerianing Putri Pratiwi, dan Siti Aminah dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk merancang perencanaan penggunaan media Bilik Puisi dalam meningkatkan kemampuan berpuisi, mengimplementasikan media tersebut dalam pembelajaran, serta mengevaluasi hasil belajar setelah penerapannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Bilik Puisi efektif dalam meningkatkan kemampuan berpuisi siswa kelas IV. Peningkatan ini terlihat dalam setiap siklus pembelajaran, di mana pada siklus II kemampuan berpuisi siswa menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siklus I, dengan capaian di atas rata-rata atau dalam kategori baik. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Bilik Puisi terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpuisi siswa kelas IV SDN Ngegong.
5. Penelitian ini tentang “Pengembangan Media Bilik Literasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Mengingat dan Memahami Pembelajaran Hidup Rukun Kelas II SDN 61 Mario”.¹⁸ Penelitian ini dilakukan oleh Nurhida dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menguji kevalidan dan kepraktisan penggunaan media Bilik Literasi dalam pembelajaran subtema "Hidup Rukun" di SDN 61 Mario. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Bilik Literasi dinyatakan valid untuk digunakan

¹⁷ Arsa Yulianti, Cerianing Putri Pratiwi, and Siti Aminah, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpuisi Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Bilik Puisi Untuk Siswa Kelas 4 SDN Ngegong,” *SENASSDRA* Vol. 3. No. 1 (2024): 237.

¹⁸ Nurhida, “Pengembangan Media Bilik Literasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Mengingat Dan Memahami Pembelajaran Hidup Rukun Kelas II SDN 61 Mario,” *Repostory.Iainpalopo.Ac.Id.*, 2024, 21.

dalam proses pembelajaran. Validasi dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi dengan persentase 67,5%, ahli desain media 65%, dan ahli desain bahasa 75%. Ketiga validator menyimpulkan bahwa penggunaan media Bilik Literasi sangat valid dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan tema "Hidup Rukun."

6. Penelitian ini tentang "Pengembangan Media Magix Box Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 1 Towangsang".¹⁹ Penelitian ini dilakukan oleh Zafida Rohmawati Khusna, Isyianah Khoiriah, dan Isna Rahmawati dengan menggunakan metode kualitatif melalui teknik observasi dan studi pustaka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media buku Magic Box dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD Negeri 1 Towangsang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Magic Box pada materi "Kebutuhan Manusia" membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Referensi dalam penelitian ini mencakup berbagai literatur tentang penggunaan media Magic Box dalam pembelajaran IPAS untuk siswa kelas IV, termasuk pengaruhnya terhadap hasil belajar dan pengembangan media pembelajaran berbasis Magic Box.
7. Penelitian ini tentang "Pengembangan Media *Explosion Box* Nusantara Materi Keberagaman Suku dan Budaya Kelas IV Sekolah Dasar".²⁰ Penelitian ini dilakukan oleh Wayan Wanda Veronnica, Bukman Lian, dan Kiki Aryaningrum dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) berbasis model ADDIE. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi keabsahan dan keefektifan pengembangan media *Explosion Box* Nusantara dalam kurikulum Suku dan Budaya untuk siswa kelas IV SD. Hasil analisis data menunjukkan bahwa validasi dilakukan oleh tiga orang ahli, yang terdiri dari tiga orang dosen dan satu orang guru dari IV SD Negeri 195 Palembang. Media ini memiliki tingkat keabsahan sebesar 87% untuk

¹⁹ Zafida Rohmawati Khusna, Isyianah Khoiriah, and Isna Rahmawati, "Pengembangan Media Magix Box Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SD Negeri 1 Towangsang," *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling* Vol. 2 No. 2 (2024): 306.

²⁰ Wayan Wanda Veronnica, Bukman Lian, and Kiki Aryaningrum, "Pengembangan Media *Explosion Box* Nusantara Materi Keberagaman Suku Dan Budaya Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* Vol. 9. No. 1 (2024): 47.

aspek media, 89% untuk aspek materi, 90% untuk aspek bahasa, dan 85% untuk hasil uji lapangan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa Explosion Box Nusantara merupakan media pembelajaran yang legitimasi dan sering digunakan. Selain itu, media ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar di kelas IPS, khususnya yang berkaitan dengan budaya dan agama Indonesia, sehingga mereka akan lebih mengenal budaya bangsa sendiri.

Tabel 1.1 Persamaan, Perbedaan dan Orisinalitas Penelitian

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Tumbuhan Melalui Media Papan Bilik Pada Siswa Kelas IV SDN Wonotingal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media yang digunakan adalah media papan bilik 2. Sasaran penelitian yang diambil adalah jenjang kelas IV Sekolah Dasar 3. Sama-sama pada mata pelajaran IPAS 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian yang digunakan penelitian tindakan kelas (PTK) 2. Materi pada media yang digunakan adalah materi tumbuhan 	Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Pada penelitian ini mencoba inovasi pendidikan baru yang lebih inovatif dan kreatif untuk pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya di kelas IV SD Negeri 3 Banjarnayar, dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya.
2.	Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Desimal dengan Media Bilik Desimal Kelas IV-B SDN Banyu Urip 2/363	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media yang digunakan adalah media bilik decimal 2. Sasaran penelitian yang diambil adalah jenjang kelas IV Sekolah Dasar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian yang digunakan penelitian tindakan kelas (PTK). 2. Mata pelajaran yang diambil dalam penelitian adalah matematika materi operasi hitung desimal 	
3.	Pengembangan Media Diorama Bilik Cerita Untuk Keterampilan Menulis Cerita Fiksi Siswa Kelas V Sekolah Dasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) 2. Menggunakan model pengembangan ADDIE 3. Media yang dikembangkan media diorama bilik cerita 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mata pelajaran yang diambil adalah bahasa indonesia 2. Sasaran penelitian yang diambil adalah jenjang kelas V Sekolah Dasar 	
4.	Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpuisi pada	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media yang digunakan adalah media bilik puisi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian yang digunakan disebut penelitian 	

	Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Bilik Puisi Untuk Siswa Kelas 4 SDN Ngegong	2. Sasaran penelitian yang diambil adalah jenjang kelas IV Sekolah Dasar	tindakan kelas (PTK). 2. Mata pelajaran yang diambil dalam penelitian adalah bahasa indonesia
5.	Pengembangan Media Bilik Literasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Mengingat dan Memahami Pembelajaran Hidup Rukun Kelas II SDN 61 Mario	1. Menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) 2. Menggunakan model pengembangan ADDIE 3. Media yang dikembangkan media bilik literasi	1. Mata pelajaran yang diambil dalam penelitian adalah bahasa indonesia 2. Sasaran penelitian yang diambil adalah jenjang kelas II Sekolah Dasar
6.	Pengembangan Media Magix Box Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 1 Towangsang	1. Sasaran penelitian jenjang Sekolah Dasar 2. Media yang dikembangkan menggunakan model sejenis Box	1. Jenis penelitian yang digunakan penelitian kualitatif
7.	Pengembangan Media <i>Explosion Box</i> Nusantara Materi Keberagaman Suku dan Budaya Kelas IV Sekolah Dasar	1. Menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) 2. Mata pelajaran yang diambil sama-sama keberagaman budaya kelas IV 3. Menggunakan model pengembangan ADDIE	1. Media yang dikembangkan adalah <i>Explosion Box</i>

H. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan adalah upaya yang dilakukan secara terencana dan sistematis untuk menciptakan atau menyempurnakan sesuatu guna menghasilkan produk yang lebih bermanfaat serta meningkatkan kualitas. Langkah ini bertujuan untuk mencapai hasil yang lebih optimal dan berdaya guna.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik sebagai sarana penyampaian informasi dan pengetahuan kepada peserta didik. Media pembelajaran berfungsi untuk memberikan inspirasi dan mendorong peserta didik agar lebih terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih efektif.

3. Mata Pelajaran IPAS

Dalam Kurikulum Merdeka IPAS merupakan mata pelajaran baru yang menggabungkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran ini mulai diajarkan di kelas III dan IV Sekolah Dasar dengan tujuan mengembangkan kemampuan dasar peserta didik dalam memahami ilmu alam dan sosial.

4. Media Pembelajaran Bilik Keberagaman Budaya

Media pembelajaran bilik keberagaman budaya merupakan media konvensional yang didesain menyerupai sebuah bilik. Media ini berbahan dasar triplek dengan ketebalan 9 mm yang mempunyai 3 sisi yang bisa dibuka ketika media digunakan. Muatan materi pada media pembelajaran ini yaitu materi bentuk keberagaman budaya seperti rumah adat, senjata tradisional dan sebagainya.

5. Pemahaman Peserta Didik

Pemahaman mempunyai arti mengerti secara mendalam tentang suatu hal. Pemahaman peserta didik adalah kemampuan mereka dalam memahami dan menginterpretasikan teori atau konsep yang dipelajari. Seorang peserta didik dianggap memiliki pemahaman jika ia dapat menjelaskan dan menguraikan materi atau konsep yang dipelajari dengan bahasanya sendiri.