

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan alat yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia. Pentingnya pendidikan tidak dapat dipungkiri oleh siapapun. Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia saat ini sangat penting hal ini untuk meningkatkan potensi pendidikan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹

Hamdani (2011: 21) mengatakan "bahwa pendidikan merupakan proses mendidik, membina, mengendalikan, mengawasi, mempengaruhi, dan mentransmisikan ilmu pengetahuan yang dilaksanakan oleh para pendidik kepada anak didik untuk membebaskan kebodohan, meningkatkan pengetahuan, dan membentuk kepribadian yang lebih baik dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari".² Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha untuk mengembangkan mutu, kualitas, dan pengetahuan seseorang dengan melalui proses kegiatan belajar di sekolah. Dalam keseluruhan proses pendidikan kegiatan belajar

¹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2003. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003. Jakarta: Depdikbud.

² Hamdani, M.A, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011).

merupakan kegiatan yang paling pokok. Di sekolah dasar terdapat komponen diantaranya guru sebagai fasilitator dan media sebagai alat bantu materi pembelajaran.

Media dalam dunia pendidikan merupakan alat yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.³ Sedangkan, menurut Suprpto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.⁴

Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajarnya untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam pendidikan. Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam banyak materi yang dapat ditunjang dengan media pembelajaran. Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya media yang menunjang, Hal ini disebabkan karena potensi peserta didik akan lebih terangsang bila dibantu dengan sejumlah media atau sarana dan prasarana yang mendukung proses interaksi yang sedang dilaksanakan.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan hasil belajar belajar siswa. Dalam pembelajaran sendiri, materi gerhana dapat dianggap sulit bagi sebagian siswa. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang ada pada mata pelajaran ini yang bersifat abstrak harus

³ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Citra Aditya, 1989), 12.

⁴ Mahfud Shalahuddin, *Media Pendidikan Agama* (Bandung: Bina Islam, 1986), 4.

memiliki pemahaman dengan memainkan logika dan hayalan yang sulit. Pembelajaran yang dilakukan selama ini juga masih sebatas pada penjelasan konsep yang abstrak melalui ceramah dan ilustrasi melalui gambar di papan tulis yang masih menimbulkan banyak pertanyaan dari peserta didik. Beberapa kali proses pembelajaran di kelas terpaksa tidak dapat diselesaikan mengingat keterbatasan waktu yang ada. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang menarik dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mempelajari materi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 7 September di MI Manbaul Hikmah, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi saat menyampaikan materi terkait, antara lain kurangnya pemahaman siswa tentang pembelajaran IPAS, hal ini dapat dilihat dari penilaian yang diperoleh siswa saat mengerjakan Penilaian Harian 1 (PH 1).

Tabel 1.1
Daftar Nilai Penilaian Harian 1 Siswa Kelas VI Semester Genap

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Tuntas		Belum Tuntas	
			Jumlah siswa	Presentase	Jumlah siswa	Presentase
Kelas VI	78	29	16	55%	13	45%

(Sumber: Dokumentasi hasil pengerjaan PH 1 kelas VI)

Berdasarkan table 1 di atas, terlihat bahwa di kelas VI terdapat nilai siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan yaitu 78, dari seluruh siswa kelas VI yang berjumlah 29 orang, terdapat 13 orang atau sekitar 45% yang belum tuntas. Sedangkan siswa yang telah mencapai KKM 16 orang atau 55% siswa yang belum mencapai KKM.

Permasalahan selanjutnya yaitu Peserta didik kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran IPAS dikarenakan banyaknya materi yang dijelaskan dalam waktu yang terbilang singkat. Permasalahan tersebut menjadikan peserta didik kesulitan menerima pembelajaran yang sedang berlangsung, sehingga membuat mereka mendapatkan hasil belajar yang rendah.

Berkenaan dengan media pembelajaran di MI Manbaul Hikmah tergolong kurang memadai. Sejauh ini pembelajaran hanya menggunakan papan tulis, kapur, dan buku bergambar. MI Manbaul Hikmah belum memiliki media penunjang pembelajaran yang tergolong memadai dikarenakan faktor biaya. Salah satunya untuk membeli ataupun membuat media penunjang itu membutuhkan biaya yang tidak sedikit, sehingga ide untuk membeli maupun membuat media penunjang pembelajaran tersebut dengan menyarankan penggunaan media yang tersedia di sekolah saja.

Berdasarkan permasalahan yang didapatkan, diperlukannya media penunjang yang dapat mempermudah peserta didik dalam menyelesaikan pembelajaran yang dilaluinya. Pembelajaran IPA bertujuan untuk membantu siswa menguasai, memahami sejumlah fakta dan konsep mengenai fenomena alam serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari yang dapat mengembangkan dan menanamkan sikap ilmiah pada diri siswa. Mengingat pentingnya pemahaman konsep dalam suatu pembelajaran maka kemampuan siswa dalam memahami konsep harus lebih ditingkatkan, karena nilai pemahaman konsep berarti siswa tidak hanya sebatas mengetahui konsepnya saja tetapi siswa juga mampu menjelaskan kembali materi yang diajarkan dengan kalimat sendiri serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dari paparan di atas, peneliti melakukan pengembangan media *mini space* GEMABU yang mana hal ini sesuai dengan kebutuhan siswa agar lebih fokus dan tertarik ketika pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan media *mini space* GEMABU ini dapat membantu siswa dalam memahami materi gerhana memahami konsep dan istilah-istilah yang terkait dengan materi gerhana. *Mini space* GEMABU sendiri yaitu alat peraga yang berbasis kenampakan langit yang dapat membantu proses pembelajaran berupa proyek benda langit. Dalam media *mini space* GEMABU ini, peserta didik dapat mengamati alat peraga gerhana serta melihat urutan kejadian yang ada dalam proses terjadinya gerhana sehingga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar mereka karena pembelajaran yang digunakan berfokus kepada siswa.

Dalam penelitian penelitian sebelumnya, media ini pernah di gunakan oleh Annisa Aulia Kurniasari, dan Ratnasari Dyah Utami yang mengambil media Planetarium digital untuk meningkatkan pembelajaran yang inovatif dan interaktif siswa SD Negeri Sambirembe 1. Dalam penerapannya, media ini berhasil mendorong siswa dalam pembelajaran sehingga menjadikan siswa lebih paham dalam pembelajaran yang sedang di jelaskannya.⁵

Penelitian lain yang memuat media planetarium adalah penelitian yang dilakukan oleh Vera Siska Pratiwi, penelitian ini digunakan dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Bumi Antariksa (IPBA). Dalam penelitiannya diperoleh presentase nilai yang dapat dikatakan layak, dilihat dari respon yang diperoleh saat penggunaan media

⁵ Annisa Aulia Kurniasari dan Ratnasari Dyah Utami, “Pembelajaran Inovatif dan Interaktif Siswa Sekolah Dasar melalui Media Digital Planetarium”, *JURNAL BASICEDU*, Vol. 6 No. 3, 2022, 4999–5006.

pun sangat memuaskan sehingga media ini dikatakan layak untuk menunjang pembelajaran dalam kelas.⁶

Putra (2017: Vol 5) menyatakan, "pembelajaran IPA di sekolah dasar sebaiknya memberikan kebebasan siswa untuk membuat atau menafsirkan suatu hal dalam kegiatan pembelajarannya untuk merancang dan menemukan sesuatu secara mandiri". Menurut Samatowa (dalam Handayani, 2014) IPA tidaklah merupakan mata pelajaran yang bersifat hafalan belaka tetapi lebih baik diajarkan melalui percobaan yang dilakukan sendiri oleh siswa.⁷

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar akan lebih menyenangkan apabila dikemas dalam bentuk alat peraga atau media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru saat sedang mengajar. Tanpa menggunakan media pembelajaran, guru akan kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru haruslah yang kreatif dan menarik. Agar siswa lebih tertarik dan lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Sejalan dengan konsep penyampaian berupa demonstrasi, penggunaan media *mini space* GEMABU dapat membantu siswa dalam memahami konsep dan istilah-istilah yang terkait dengan materi gerhana. Dalam media *mini space* GEMABU, peserta didik dapat mengamati alat peraga gerhana serta melihat urutan kejadian yang ada dalam proses terjadinya gerhana. Proses demonstrasi sendiri dapat membuat siswa berpusat pada penjelasan serta alat peraga yang berjalan sehingga merangsang

⁶ Vera Siska Pratiwi, Afrizal Mayub, dan Dedy Hamdani, "Pengembangan Media Pembelajaran Planetarium Gerhana sebagai Alat Bantu dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Bumi Antariksa (IPBA) pada Materi Gerhana", *Jurnal Kumparan Fisika*, (ISSN 2655-1403), vol. 1 no. 3.

⁷ Putra, I Ketut Dedi Agung Susanto, "Pengaruh Model Inquiry Terbimbing Peta Pikiran Terhadap Hasil Belajar Ip akelas V SDI", *Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol 5 No.2, 2017.

siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Selain itu, peserta didik mendapatkan pengalaman secara langsung serta dapat mengembangkan kecakapannya sehingga dapat memahami materi dengan lebih baik. Dengan demikian, dikembangkan media pembelajaran ini diharapkan dapat menaikkan motivasi serta minat belajar peserta didik. Selain itu, media ini diharapkan mampu menyampaikan materi yang dianggap sulit dalam pembelajarannya melalui alat peraga yang telah disiapkan. Dan diharapkan media ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media Mini Space ‘GEMABU’ dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang diukur sebagai tolak ukur efektivitas penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis permainan edukatif. Hasil belajar ini mencerminkan tingkat pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media GEMABU. Hasil belajar pada penelitian ini menitikberatkan pada hasil belajar yang berupa kognitif. Hasil belajar kognitif dapat diukur melalui tes dan dapat dilihat dari nilai yang diperoleh peserta didik. Dalam penelitian ini hasil belajar dikhususkan pada tingkat pengetahuan (C1) sampai tingkat analisis (C4). Hasil belajar kognitif berkaitan dengan penguasaan materi yang telah diajarkan oleh guru selama proses pembelajaran yang diukur melalui tes hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran Mini Space Gemabu. Dalam penelitian ini, hasil belajar IPAS yang dimaksud adalah nilai yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Mini Space Gemabu. Nilai tersebut berupa angka yang menyangkut ranah kognitif C1 sampai C4.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis tertarik untuk mencoba penerapan media *mini space* GEMABU dalam pembelajaran pada materi gerhana, sehingga

penulis memilih judul **“PENGEMBANGAN MEDIA *MINI SPACE* “GEMABU”
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 6 PADA
MATA PELAJARAN IPAS MATERI GERHANA DI MI MANBAUL
HIKMAH”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan di atas, maka dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media *mini space* “GEMABU” pada siswa kelas 6 mata pelajaran IPAS materi gerhana di MI Manbaul Hikmah?
2. Bagaimana kelayakan media *mini space* “GEMABU” untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 6 mata pelajaran IPAS materi gerhana di MI Manbaul Hikmah?
3. Bagaimana keefektifan media *mini space* “GEMABU” untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 6 mata pelajaran IPAS materi gerhana di MI Manbaul Hikmah?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diketahui tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media *mini space* “GEMABU” pada siswa kelas 6 mata pelajaran IPAS materi gerhana di MI Manbaul Hikmah.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *mini space* “GEMABU” untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 6 mata pelajaran IPAS materi gerhana di MI Manbaul Hikmah.

3. Untuk mengetahui keefektifan media *mini space* “GEMABU” untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 6 mata pelajaran IPAS materi gerhana di MI Manbaul Hikmah.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dari penelitian pengembangan media media *mini space* “GEMABU” untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 6 pada materi gerhana mata pelajaran IPAS di MI Manbaul Hikmah adalah sebagai berikut:

1. Bahan yang digunakan untuk membuat media ini adalah kayu pinus yang membentuk box dan bisa terbuka untuk memperlihatkan venomena terjadinya gerhana itu sendiri.
2. Ukuran dari media yang akan digunakan peneliti mencakup panjangnya 100 cm dengan lebar 100 cm dan tinggi 45 cm.
3. Fitur yang terdapat dalam media peneliti yaitu pengenalan benda-benda luar angkasa yang terdapat dalam media yang dapat berputar, dengan tombol *on* serta *off* jadi satu yang memudahkan prnggunaan media ini sendiri
4. Dalam media ini, peneliti menampilkan materi terkait gerhana bulan maupun gerhana matahari dengan sub materi dari gerhana bulan berupa gerhana bulan total, gerhana bulan sebagian, dan gerhana bulan penumbra. Sedangkan, dalam materi gerhana matahari memiliki sub materi berupa gerhana matahari total, gerhana matahari sebagian, serta gerhana matahari cincin.
5. Fitur ini menyajikan penjelasan tentang gerhana dalam bentuk audio, sehingga pengguna bisa belajar tanpa harus membaca teks. Sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa yang gaya belajarnya auditori serta siswa yang

menyandang tunanetra. Selain itu, adanya fitur audio dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan inklusif.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Manfaat dari penelitian pengembangan media *mini space* “GEMABU” untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 6 pada materi gerhana mata pelajaran IPAS di MI Manbaul Hikmah adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Penggunaan media *mini space* “GEMABU” sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan reputasi sekolah dalam memberikan pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

2. Bagi Pendidik

Penggunaan media *mini space* “GEMABU” sebagai media pembelajaran dapat membantu dalam proses pengajaran yang lebih mudah, menyenangkan, dan efektif, serta meningkatkan kreativitas dan profesionalisme sebagai pendidik.

3. Bagi Peserta Didik

Penggunaan media *mini space* “GEMABU” sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, pemahaman konsep, keterampilan bahasa, serta prestasi belajar pada materi gerhana pada mata pelajaran IPAS kelas 6 di MI Manbaul Hikmah.

4. Bagi Peneliti

Media *mini space* “GEMABU” merupakan sarana bagi peneliti untuk bisa mengembangkan wawasan sebagai bekal untuk mengajar dan sarana informasi menghadapi tantangan di dunia pendidikan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari penelitian pengembangan media *mini space* “GEMABU” untuk meningkatkan hasil belajar pada materi gerhana pada mata pelajaran IPAS kelas 6 di MI Manbaul Hikmah adalah sebagai berikut:

1. Asumsi penelitian dan pengembangan
 - a. Kemampuan pemahaman siswa akan meningkat melalui media *mini space* “GEMABU” yang menekankan siswa untuk kegiatan berpikir.
 - b. Media *mini space* “GEMABU” dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
 - c. Media *mini space* “GEMABU” dapat digunakan siswa dengan mudah
2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan
 - a. Media *mini space* “GEMABU” hanya dapat diterapkan pada materi gerhana
 - b. Media *mini space* “GEMABU” hanya dapat diterapkan pada siswa kelas VI MI Manbaul Hikmah.

G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelusuran terdahulu yang ada, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Vera Siska Pratiwi, Afrizal Mayub, Dedy Hamdani yang meneliti mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Planetarium Gerhana sebagai Alat Bantu dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Bumi Antariksa (IPBA) pada Materi Gerhana”⁸

⁸ Vera Siska Pratiwi, Afrizal Mayub, dan Dedy Hamdani, “Pengembangan Media Pembelajaran Planetarium Gerhana Sebagai Alat Bantu Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Bumi Antariksa (IPBA) Pada Materi Gerhana”, *Jurnal Kumparan Fisika*, Vol. 1 No. 3, 2018, 75.

Penelitian ini dilakukan pada tahun 2018. Hasil uji coba media pembelajaran planetarium gerhana yang telah dikembangkan dapat diketahui dengan melakukan tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil persentase penilaian dari ahli media adalah sebesar 77,32% dengan kriteria layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Dan hasil dari ahli materi adalah sebesar 85,38% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan ialah pada penelitian ini menggunakan model 4-D. Sedangkan, pada penelitian yang dilakukan menggunakan model ADDIE. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan ialah sama-sama menggunakan media berupa alat peraga dan pada materi yang sama yakni gerhana.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Eksaris Januar dan Alwen Bentri yang meneliti mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Box Gerhana Berbasis Teknologi Power Mirror di Sekolah Dasar”⁹

Penelitian ini dilakukan pada tahun 2019. Berdasarkan hasil validasi media box gerhana untuk uji Validitas desain media berada pada kategori sangat valid yaitu berada pada rata – rata 4,25 dan jika dikonversikan berada pada persentase 85%. Sedangkan untuk uji validasi materi media pembelajaran mendapatkan angka 4,95. Untuk validasi konten(isi) mendapatkan nilai validasi 3,76 atau 94%. Rata – rata hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media Box rata – rata 77,43 menjadi 86,97. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan ialah pada media yang digunakan, model penelitian, dan kurikulum yang digunakan. Sedangkan, pada penelitian ini menggunakan model ADDIE,

⁹ Eksaris Januar dan Alwen Bentri, “Pengembangan Media Pembelajaran Box Gerhana Berbasis Teknologi Power Mirror Di Sekolah Dasar”, *PROCEEDING IAIN Batusangkar*, Vol.1 no. 3, September 2019, 98.

kurikulum merdeka, dan media *mini space* GEMABU. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yakni sama-sama menggunakan penelitian pengembangan dan pada materi yang sama yaitu materi gerhana.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Aulia Kurniasari dan Ratnasari Dyah Utami, yang meneliti mengenai “Pembelajaran Inovatif dan Interaktif Siswa Sekolah Dasar melalui Media Digital Planetarium”¹⁰

Penelitian ini dilakukan pada tahun 2022. Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan bahwa guru melakukan inovasi pembelajaran melalui penggunaan media digital planetarium sebagai sumber pembelajaran interaktif selama proses pembelajaran dalam muatan pelajaran IPA. Guru berinovasi dengan menggabungkan antara kedua jenis media tersebut dalam satu tayangan video power point menggunakan aplikasi prezi, sehingga materi planetarium yang disusun dan disajikan terasa nyata dan membuat siswa interaktif atas inisiatifnya sendiri. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan ialah pada penelitian ini menggunakan media digital dan bukan menggunakan penelitian pengembangan. Sedangkan, pada penelitian yang akan dilakukan ialah menggunakan model pengembangan ADDIE, menggunakan media *wooden earth* yang berupa alat peraga. Adapun penelitian ini sama-sama mengenai planetarium atau gerhana.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Suwignyo Prayogo, Firda Walidatul Ulya, Vina Nailiyatul Karimah, dan Mohamad Ali Maskur, yang meneliti

¹⁰ Annisa Aulia Kurniasari dan Ratnasari Dyah Utami, “Pembelajaran Inovatif Dan Interaktif Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Digital Planetarium”, *Jurnal Basicedu*, Vol. 6 No. 3, 2022, 5004–5, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2997>.

mengenai “Pengembangan Alat Peraga 3D Pada Pembelajaran IPAS Materi Gerhana Matahari Kelas VI MI Miftahul Huda Semboro”¹¹

Penelitian ini dilakukan pada tahun 2024. Hasil dari penelitian ini menunjukkan dari validasi ahli materi mendapatkan score 47 dari maksimal score 75 dengan persentase 85,45% yang masuk kategori valid. Kemudian untuk hasil yang didapatkan dari validator ahli media yaitu 80 dari sore maksimal 85 dengan perolehan persentase sebesar 88,89%. Untuk respon peserta didik hasil yang didapatkan yaitu memperoleh nilai 80 dengan kategori valid. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada penelitian ini menggunakan model pengembangan 3D. Sedangkan, pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun, persamaan penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan ialah sama-sama berbentuk alat peraga dengan mata pelajaran, materi, dan tingkatan kelas VI.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Dyan Dwi Afrianto dan Nur Fajrie, yang meneliti mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Scratch-MIT pada Materi Tata Surya untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”¹²

Penelitian ini dilakukan pada tahun 2025. Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis Scratch-MIT untuk materi Tata Surya memenuhi kriteria validitas tinggi (skor ahli media 92%, ahli materi 89%) dan efektivitas signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD di Purwodadi. Analisis statistik menunjukkan peningkatan rata-rata nilai post-test sebesar 14.9 poin ($d =$

¹¹ Muhammad Suwignyo Prayogo et al., “Pengembangan Alat Peraga 3d Pada Pembelajaran Ipas Materi Gerhana Matahari Kelas Vi Mi Miftahul Huda Semboro”, *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 3 no. 1, 2024, 14, <https://doi.org/10.56997/pgmi.v3i1.1652>.

¹² Dyan Dwi Afrianto, “Pengembangan Media Pembelajaran Scratch-MIT pada Materi Tata Surya untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”, *Jurnal Guru Sekolah Dasar*, Vol. 1 no. 6, April 2025, 14–15, <https://doi.org/10.70277/jgsd.v1i6.2>.

2.00; $p < 0.001$), dengan pencapaian tertinggi pada indikator analisis revolusi planet (+31.2%). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan ialah pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran Scratch-MIT dan model penelitian Borg and Gall. Sedangkan, pada penelitian ini menggunakan media wooden earth dan model penelitian pengembangan ADDIE. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan ialah sama-sama mengenai materi gerhana dan untuk siswa kelas VI sekolah dasar.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Citra Saskia Sagala, Robenhardt Tamba, dan Laurensia M. Peranginangin, yang meneliti mengenai “Pengembangan Media Tiga Dimensi dengan Metode Demonstrasi pada Tema 8 Subtema 3 di Kelas VI Sd Negeri 3 Sarimarrihit”¹³

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2024. Hasil penelitian ini ialah ahli materi memberikan total skor 40 dengan persentase 88% masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Ahli media memberikan total skor 25 dengan persentase kelayakan 83% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Tingkat keefektifan media pembelajaran tiga dimensi diperoleh dari hasil tes pretest dan posttest. Dari hasil tes pretest didapat nilai rata-rata 57,6 dengan kategori “Tidak Efektif” sedangkan dari hasil posttest diperoleh nilai rata-rata 84,7 dengan persentase siswa tuntas sebesar 100% kategori “Sangat Baik”. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan ialah pada penelitian ini ialah menggunakan media tiga dimensi dengan metode demonstrasi pada tema 8 subtema 3. Sedangkan, pada penelitian yang akan dilakukan ialah menggunakan media *mini space* GEMABU pada materi gerhana.

¹³ Citra Saskia Sagala, Robenhardt Tamba, dan Laurensia M. Peranginangin, “Pengembangan Media Tiga Dimensi Dengan Metode Demonstrasi Pada Tema 8 Subtema 3 Di Kelas Vi Sd Negeri 3 Sarimarrihit”, *Indonesian Journal of Mathematics, Science Dan Education Mathematics, Science*, Vol. 2 No. 2, Agustus 2024, 63.

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan ialah sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE dan subjek penelitian kelas VI sekolah dasar.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Azizah dan Rubiyanto, yang meneliti mengenai “Pengembangan Nemo Gabu Gama Sebagai Alat Peraga Gerhana Bulan dan Matahari untuk Siswa Sekolah Dasar”¹⁴

Penelitian ini dilakukan pada tahun 2020. Diketahui hasil dari penelitian ini adalah Alat peraga Nemo Gabu Gama yang dikembangkan mendapat kriteria “sangat valid” dan “sangat praktis”. Tingkat kevalidan alat peraga dapat diketahui dari hasil penilaian validasi media sebanyak 81,3% dengan kriteria “sangat valid”, sedangkan hasil penilaian validasi materi sebanyak 90,7% dengan kriteria “sangat valid”. Tingkat kepraktisan alat peraga dari penilaian respon siswa memperoleh nilai sebanyak 92% dengan kriteria “sangat praktis”, sedangkan hasil penilaian respon guru memperoleh nilai sebanyak 92% dengan kriteria “sangat praktis”. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan ialah pada penelitian ini ada media Alat peraga Nemo Gabu Gama. Sedangkan, pada penelitian yang akan dikembangkan menggunakan media *mini space* GEMABU Persamaannya sama-sama mengenai materi gerhana, sama-sama model penelitian pengembangan, dan untuk siswa sekolah dasar.

¹⁴ Azizah Thalib and Rubiyanto Rubiyanto, “Pengembangan Nemo Gabu Gama Sebagai Alat Peraga Gerhana Bulan Dan Matahari Untuk Siswa Sekolah Dasar”, *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, Vol. 7 No. 2, Juli 2020, 288–89, <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i2.773>.

H. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan proses pengembangan atau perancangan produk atau inovasi baru dengan memperhatikan aspek-aspek tertentu seperti kebutuhan pengguna, ketersediaan sumber daya, kualitas, dan efektivitas. Konsep pengembangan media pembelajaran mencakup beberapa prinsip dan tahapan yang harus dipertimbangkan agar media pembelajaran efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adapun model pengembangan yang peneliti gunakan pada penelitian kali ini adalah model ADDIE yang ditemukan oleh Reiser dan Mollanda pada pertengahan tahun 1970-an. ADDIE singkatan dari *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran yaitu alat atau sarana yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran agar lebih efektif dan menarik bagi siswa. Alat bantu mengajar ini berupa wahana yang mengandung materi pembelajaran dan menyalurkannya dengan cara yang lebih efektif dan efisien, sehingga mampu merangsang siswa agar dapat menyerapnya dengan lebih baik.

a. *Mini Space* “GEMABU”

Mini Space “GEMABU” adalah alat peraga pembelajaran yang berbentuk kotak dimana berfungsi untuk memperagakan proses gerhana matahari dan bulan. Alat ini sangat bermanfaat untuk mempermudah pemahaman siswa, karena menyajikan materi abstrak menjadi lebih nyata

melalui media visual dan gerak yang mana penampilannya dikembangkan lebih menarik.

3. Mata pelajaran IPA

IPA merupakan Singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam, yaitu salah satu mata pelajaran di sekolah yang mempelajari sifat, ciri, dan perilaku alam semesta, termasuk fisika, kimia, biologi, dan astronomi. Mata pelajaran ini berkaitan dengan penelitian, pemahaman, dan penerapan konsep-konsep ilmiah yang terkait dengan alam semesta dan fenomena alamiah di sekitar kita. Adapun materi gerhana membahas mengenai perbedaan gerhana. Gerhana bulan terjadi ketika bulan tertutup oleh bayangan bumi sedangkan gerhana matahari adalah fenomena alam yang menunggu bulan terletak di antara bumi dan matahari sebagian atau cincin di langit bumi yang sesuai dengan siswa kelas VI.

4. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan , yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman dan bukan hanya salah satu aspek potensi saja. Hasil belajar menjadi sebuah pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar dinyatakan dalam simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak atau siswa pada suatu periode tertentu. Pada penelitian ini, peneliti lebih condong ke arah hasil belajar dari segi kognitif untuk melihat sejauh mana pengetahuan dari peserta didik yang mengacu pada hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik.

5. Karakteristik Kelas VI

Rentang usia anak pada tingkat kelas VI MI adalah 12 tahun keatas. Anak usia 12 tahun keatas berada pada tahap pemikiran yang konkrit, tahapan ini merupakan tahapan dimana aktifitas anak terfokus pada objek yang nyata atau kejadian yang pernah dialaminya yang ditandai dengan kemampuannya dalam berpikir abstrak dan juga anak usia ini mampu memahami bentuk argument sehingga memudahkan mereka untuk menuliskan pengetahuannya kedalam suatu tulisan yang sistematis