

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka memiliki peran penting dalam membekali peserta didik dengan kemampuan memahami lingkungan sosial dan budaya, sekaligus menumbuhkan sikap serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan masyarakat. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai, dan tindakan yang relevan untuk memecahkan permasalahan sosial serta berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat.¹ Dengan demikian, kemampuan **literasi sosial** menjadi salah satu aspek penting yang harus dikembangkan sejak dini melalui pembelajaran IPAS.

Literasi sosial mencakup serangkaian pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang digunakan seseorang dalam menghadapi persoalan kehidupan sosial.² Kemampuan ini terdiri dari empat aspek utama, yaitu keterampilan intelektual, keterampilan sosial, keterampilan kerja sama, serta sikap dan nilai sosial, yang masing-masing memiliki indikator seperti: kemampuan mengidentifikasi isu, membuat kesimpulan, kepekaan sosial, kemampuan bertukar pikiran, partisipasi dalam diskusi kelompok, memahami nilai-nilai masyarakat, serta menghormati warisan budaya bangsa.³ Dengan cakupan tersebut, literasi sosial bukan hanya pemahaman teori, tetapi merupakan kemampuan nyata yang membantu siswa berinteraksi, berkolaborasi, dan berkontribusi di masyarakat.

¹ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Kurikulum Merdeka: Panduan Pembelajaran*. Jakarta: Kemendikbud, 2022.

² Hosnan, M. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2014.

³ Sapriya. *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.

Namun dalam praktiknya, kemampuan literasi sosial siswa sekolah dasar sering kali belum berkembang secara optimal. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat monoton, minim aktivitas diskusi, dan kurang memanfaatkan media pembelajaran menyebabkan rendahnya kemampuan siswa dalam mengidentifikasi masalah sosial, bekerja sama, dan memahami nilai-nilai sosial.⁴ Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pengembangan literasi sosial dengan pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar.

Permasalahan tersebut juga ditemukan di MI Al-Irsyad Al-Islamiyah Kaliombo Kediri. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada 12 Februari 2025, pembelajaran materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV masih berpusat pada guru dan minim inovasi. Akibatnya, beberapa indikator literasi sosial tidak berkembang optimal. Dari aspek keterampilan intelektual, siswa kesulitan mengidentifikasi masalah dan menyampaikan kesimpulan. Pada keterampilan sosial, siswa kurang peka terhadap teman dan kurang mampu bertukar pikiran. Pada keterampilan kerja sama, siswa pasif dalam diskusi kelompok. Sementara pada aspek sikap dan nilai sosial, ditemukan perilaku kurang menghargai keberagaman, rendahnya apresiasi terhadap budaya lokal, serta sikap tidak jujur dan kurang menghargai pendapat teman.

Kondisi ini menegaskan perlunya inovasi pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi sosial berdasarkan indikator-indikatornya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan

⁴ Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.

adalah melalui media pembelajaran konkret yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas IV yang berada pada tahap operasi konkret.⁵

Salah satu media yang dikembangkan adalah Miniatur Rayakari, yaitu media tiga dimensi yang menampilkan ragam budaya lokal Kediri seperti rumah adat, pakaian tradisional, makanan khas, serta unsur budaya lainnya. Media ini dilengkapi permainan dan kartu soal yang dirancang berdasarkan indikator literasi sosial sehingga membantu siswa mengidentifikasi masalah, berdiskusi, bekerja sama, serta memahami nilai-nilai sosial dan budaya. Penelitian terdahulu oleh Artia dkk. (2023) menunjukkan bahwa literasi sosial berperan penting dalam pembelajaran IPS karena membantu siswa memahami konteks sosial, berpendapat, menganalisis, dan menghargai perspektif orang lain.⁶

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran Miniatur Rayakari sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan literasi sosial siswa kelas IV, sehingga penelitian ini berjudul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Rayakari (Ragam Budaya Lokal Kediri) Untuk Meningkatkan Literasi Sosial Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Siswa Kelas IV MI Al-Irsyad Al-Islamiyah Kaliombo Kediri.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi masalah-masalah dalam hasil belajar siswa kelas IV MI Al-Irsyad Al-Islamiyah pada mata pelajaran IPAS adalah sebagai berikut :

⁵ Piaget, J. *The Child's Conception of the World*. New York: Basic Books, 1960.

⁶ Artia, dkk. “Peran Literasi Sosial dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2023.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Miniatur RAYAKARI (Ragam Budaya Lokal Kediri) dalam meningkatkan literasi sosial pada mata pelajaran ipas materi kekayaan budaya indonesia siswa kelas 4 MI Al-Irsyad Al-Islamiyah Kaliombo kediri ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Miniatur RAYAKARI (Ragam Budaya Lokal Kediri) dalam meningkatkan literasi sosial pada mata pelajaran ipas materi kekayaan budaya indonesia siswa kelas 4 MI Al-Irsyad Al-Islamiyah Kaliombo kediri ?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran Miniatur RAYAKARI (Ragam Budaya Lokal Kediri) dalam meningkatkan literasi sosial pada mata pelajaran ipas materi kekayaan budaya indonesia siswa kelas 4 MI Al-Irsyad Al-Islamiyah Kaliombo kediri ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Mengembangkan media pembelajaran Miniatur RAYAKARI (Ragam Budaya Kota Kediri) untuk meningkatkan literasi sosial pada mata pelajaran ipas materi kekayaan budaya indonesia siswa kelas 4 MI Al-Irsyad Al-Islamiyah Kaliombo kediri.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran Miniatur RAYAKARI (Ragam Budaya Kota Kediri) untuk meningkatkan literasi sosial pada mata pelajaran ipas materi kekayaan budaya indonesia siswa kelas 4 MI Al-Irsyad Al-Islamiyah Kaliombo kediri.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran Miniatur RAYAKARI (Ragam Budaya Kota Kediri) untuk meningkatkan literasi sosial pada mata pelajaran ipas materi kekayaan budaya indonesia siswa kelas 4 MI Al-Irsyad Al-Islamiyah Kaliombo kediri.

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Media Miniatur Rayakari ini berisi beberapa macam, yakni :
 - a. Miniatur rumah adat khas kediri yakni rumah joglo yang terbuat dari kayu yang berukuran 10 cm x 10 cm.
 - b. Miniatur makanan khas kediri yakni tahu takwa, dan pecel tumpang yang terbuat dari bahan kain flannel. Untuk tahu takwa berukuran 5 cm x 5 cm, sedangkan pecel berukuran 10 cm x 5 cm.
 - c. Miniatur baju khas kota kediri yang terbuat dari boneka berbahan kain flannel yang berbentuk manusia dengan ukuran 10 cm x 5 cm dan memakai pakaian adat kediri berwarna merah yang di padukan dengan kain batik untuk bawahannya.
 - d. Miniatur jaranan yang terbuat dari mika dan berukuran 10 cm.
2. Media Miniatur Rayakari ini juga di lengkapi dengan permainan monopoli yang nantinya bisa dimainkan oleh peserta didik. Media monopoli terbuat dari kayu dan desainnya terbuat dari stiker yang berukuran 60 cm x 60 cm yang di lengkapi dengan dadu yang terbuat dari kain flannel dan pion yang di gunakan untuk menjalankan permainan monopoli tersebut yakni dari miniatur kediri yang sudah ada, serta dilengkapi dengan beberapa kartu soal yang sesuai dengan indikator literasi sosial dan juga materi kekayaan budaya Indonesia.
3. Media Miniatur Rayakari ini juga di lengkapi dengan buku handout penjelasan mengenai ragam budaya Indonesia dan kediri serta buku pedoman penggunaan media pembelajaran miniatur dan monopoli.

E. Pentingnya penelitian dan pengembangan

Media pembelajaran ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar dan motivasi peserta didik. Maka pentingnya dan pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

- a. Sebagai pemicu dalam meningkatkan literasi sosial siswa.
- b. Sebagai pemicu semangat belajar pada mata pelajaran IPAS.

2. Bagi Guru

- a. Adanya pendukung media miniatur rayakari dapat memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.
- b. Sebagai perantara upaya peningkatan literasi sosial yang akan menjadikan siswa berhasil mencapai suatu tujuan pembelajaran.
- c. Memudahkan guru untuk mencerdaskan siswa kelas IV dalam memahami pelajaran IPAS.

3. Bagi Sekolah

- a. Dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah.
- b. Membantu dalam meningkatkan prestasi sekolah.
- c. Sebagai masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bagi Peneliti

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan.
- b. Dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan suatu media pembelajaran buku saku sebagai bekal untuk pembelajaran pada mata pelajaran IPAS.

- c. Dapat menambah keterampilan kepada peneliti dalam membuat atau mengembangkan media ajar yang layak dan menarik bagi siswa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam pengembangan penelitian ini adalah :

1. Asumsi pengembangan

- a. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran miniatur pada mata pelajaran IPAS.
- b. Peserta didik kelas IV MI Al-Irsyad Al-Islamiyah memerlukan media yang menarik dan dapat meningkatkan literasi sosial siswa.
- c. Penggunaan media pembelajaran Miniatur Rayakari ini dapat memberikan pengalaman belajar baru bagi peserta didik karena guru belum pernah menggunakan media ini dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran

2. Keterbatasan pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran miniatur rayakari ini dikembangkan hanya bagi peserta didik kelas IV MI Al-Irsyad Al-Islamiyah.
- b. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran miniatur rayakari ini terbatas hanya pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia.
- c. Pengembangan media pembelajaran miniatur rayakari ini tidak dapat digunakan pada kelas berbeda dan mata pelajaran yang berbeda.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Sifa'ul Khoir, dkk (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Miniatur Budaya Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model penelitian pengembangan *Research and Development*. Tujuan penelitian untuk mengembangkan media miniatur, mengkaji kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Hasil pembahasan yang telah dikemukakan pada penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran minaitur pada pembelajaran Tematik telah memenuhi kriteria valid oleh para validator pada aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kegrafikan, dan kebahasaan. Selain itu media pembelajaran miniature pada pembelajaran Tematik sudah teruji efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta terbukti praktis digunakan dalam pembelajaran, artinya hasil belajar siswa sesudah pembelajaran berbeda dan lebih baik dari sebelum pembelajaran miniatur dan pernyataan tersebut didasari oleh hasil penilaian kognitif pada uji coba lapangan dengan rata-rata 42,73 untuk pre-test dan rata-rata 95,45 untuk post-test. Hasil uji coba lapangan aspek afektif pada uji coba lapangan rata-rata yang diperoleh 2,26 dengan kategori “Kurang Baik” untuk pretest dan 3,45 dengan kategori “Sangat Baik” untuk

post-test. Dan hasil uji coba lapangan aspek psikomotor memiliki rata-rata 3,73 dengan kategori “Sangat Baik”.⁷

Persamaan penelitian ini sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D), media yang sama yaitu Miniatur. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian sebelumnya yaitu mapel Tematik, selain itu fokus penelitian, tempat, dan waktu pelaksanaan juga berbeda.

2. Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh oleh Lutfi Maulidya, dan Rikke Kurniawati yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran Turbaya (Miniatur Budaya) Rumah adat tematik tema 7 indahny keberagaman kelas IV SD”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model penelitian pengembangan *Research and Development*. Tujuan penelitian untuk mengembangkan media miniatur, mengkaji kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Hasil pembahasan yang telah dikemukakan pada penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran minaitur pada pembelajaran Tematik telah memenuhi kriteria valid oleh para validator pada aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kegrafikan, dan kebahasaan. Selain itu media pembelajaran miniature pada pembelajaran Tematik sudah teruji efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta terbukti praktis digunakan dalam pembelajaran, artinya hasil belajar siswa sesudah pembelajaran berbeda dan lebih baik dari sebelum pembelajaran miniature dan pernyataan tersebut

⁷ Sifa'ul Khoir, dkk, “Pengembangan Media Miniatur Budaya Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”, Jurnal Vol.01 No.01 2021

didasari oleh Hasil pengembangan media pembelajaran miniatur budayarumah adatyang valid yang terlihat dari nilai pada tabel penilaianyang diberikan oleh validator dan hasil analisis penilaian validator yaitu hasil skor untuk media 86% dan untuk materi 86%. Keseluruhan pemerolehan nilai menunjukkan bahwa media pembelajaran miniatur budaya rumah adat berada pada kriteria sangat baik atau layak digunakan sebagai mediapembelajaran yang dikembangkan memenuhi kategori valid.⁸

Persamaan penelitian ini sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D), media yang sama yaitu Miniatur. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian sebelumnya yaitu mapel Tematik, selain itu fokus penelitian, tempat, dan waktu pelaksanaan juga berbeda.

3. Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh oleh Siti Nur Lailatur Rohmah, dkk yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Keanekaragaman Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Kelas V UPT SDN 207 Gresik”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model penelitian pengembangan *Research and Development*. Tujuan penelitian untuk mengembangkan media miniatur, mengkaji kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Hasil pembahasan yang telah dikemukakan pada penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran minaitur pada pembelajaran Tematik telah memenuhi kriteria valid oleh para validator pada

⁸ Lutfi Maulidya, dan Rikke Kurniawati, Jurnal : “Pengembangan media pembelajaran Turbaya (Miniatur Budaya) Rumah adat tematik tema 7 indahnya keberagaman kelas IV SD” (Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, 2022)

aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kegrafikan, dan kebahasaan. Selain itu media pembelajaran miniature pada pembelajaran Tematik sudah teruji efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta terbukti praktis digunakan dalam pembelajaran, artinya hasil belajar siswa sesudah pembelajaran berbeda dan lebih baik dari sebelum pembelajaran miniatur dan pernyataan tersebut didasari oleh aspek kevalidan Media pembelajaran Miniatur Keanekaragaman Budaya Indonesia dinyatakan sangat baik dan sangat valid dengan total skor rata-rata 3,86 mendapat kategori sangat baik dan persentase 88,5 mendapat kualifikasi sangat valid, aspek kepraktisan Pembelajaran dengan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran yaitu “sangat praktis” dengan skor rata-rata 98, dan aspek keefektifan Media pembelajaran Skor rata-rata pretest 38,3 menunjukkan indikator “sangatkurang”, sedangkan nilai rata-rata post test yaitu 81,68 dengan kategori “sangat baik”.⁹

Persamaan penelitian ini sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D), media yang sama yaitu Miniatur. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian sebelumnya yaitu mapel Tematik, selain itu fokus penelitian, tempat, dan waktu pelaksanaan juga berbeda.

4. Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Annisa Umairah Brutu,dkk yang berjudul “Pengembangan Media Turbaya (Miniatur Budaya) Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman

⁹ Siti Nur Lailatur Rohmah, dkk. ” *Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Keanekaragaman Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Kelas V UPT SDN 207 Gresik*”. Jurnal Vol.03 No.01 Februari 2025

Di Negeriku Kelas IV SD”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model penelitian pengembangan *Research and Development*. Tujuan penelitian untuk mengembangkan media miniatur, mengkaji kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Hasil pembahasan yang telah dikemukakan pada penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran minaitur pada pembelajaran Tematik telah memenuhi kriteria valid oleh para validator pada aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kegrafikan, dan kebahasaan. Selain itu media pembelajaran miniature pada pembelajaran Tematik sudah teruji efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta terbukti praktis digunakan dalam pembelajaran, artinya hasil belajar siswa sesudah pembelajaran berbeda dan lebih baik dari sebelum pembelajaran miniature dan pernyataan tersebut didasari oleh data hasil validasi ahli materi (dosen) memperoleh 83%, ahli materi (guru) memperoleh 85% dan ahli media memperoleh 95%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81% sampai 100% maka media turbaya (miniatur budaya) dikategorikan “sangat baik”. Dan dari perhitungan diatas diperoleh persentase 83% , 85% dan 95%, maka media turbaya (miniatur budaya) dikategorikan “sangat baik”.¹⁰

Persamaan penelitian ini sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D), media yang sama yaitu Miniatur. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian

¹⁰ Annisa Umairoh Brutu, dkk “Pengembangan Media Turbaya (Miniatur Budaya) Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Kelas IV SD”, Jurnal Vol.09 No.05, Desember 2023

sebelumnya yaitu mapel Tematik, selain itu fokus penelitian, tempat, dan waktu pelaksanaan juga berbeda.

5. Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Azizzah Budi Rahayu, dkk yang berjudul “Pengembangan Media Konvensional Miniatur Pada Pembelajaran IPS Materi “Keragaman Budaya Di Provinsi Jawa Timur” Kelas IV SD Islam Al Badar”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model penelitian pengembangan *Research and Development*. Tujuan penelitian untuk mengembangkan media miniatur, mengkaji kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Hasil pembahasan yang telah dikemukakan pada penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran minaitur pada pembelajaran IPS telah memenuhi kriteria valid oleh para validator pada aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kegrafikan, dan kebahasaan. Selain itu media pembelajaran miniature pada pembelajaran IPS sudah teruji efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta terbukti praktis digunakan dalam pembelajaran, artinya hasil belajar siswa sesudah pembelajaran berbeda dan lebih baik dari sebelum pembelajaran miniature dan pernyataan tersebut didasari oleh Kevalidan yang diperoleh dari validator media mencapai persentase 87,5% dan validator materi mencapai persentase 90%, serta Hasil dari analisis soal evaluasi yaitu diperoleh nilai diatas KKM (75) dan dipresentasekan dari keseluruhan jumlah siswa kelas IV yaitu diperoleh 88,1%. Dengan demikian nilai dari siswa lebih dari

ketuntasan klasikal yaitu $\geq 75\%$ dan dinyatakan efektif dan produk yang dikembangkan berhasil.¹¹

Persamaan penelitian ini sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D), media yang sama yaitu Miniatur, dan mata pelajaran jugamateri yang sama. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu fokus penelitian, tempat, dan waktu pelaksanaan juga berbeda.

6. Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Riski Agung Hidayat yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Mibi (Miniatur Budaya Indonesia) Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV Di SD Raudlatul Jannah Kec. Gending Kab. Probolinggo”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model penelitian pengembangan *Research and Development*. Tujuan penelitian untuk mengembangkan media miniatur, mengkaji kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Hasil pembahasan yang telah dikemukakan pada penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran minaitur pada pembelajaran IPS telah memenuhi kriteria valid oleh para validator pada aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kegrafikan, dan kebahasaan. Selain itu media pembelajaran miniature pada pembelajaran IPS sudah teruji efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta terbukti praktis digunakan dalam pembelajaran, artinya hasil belajar siswa sesudah pembelajaran berbeda dan lebih baik dari sebelum pembelajaran miniature dan pernyataan tersebut didasari oleh Skor rata-rata yang diperoleh sebagai

¹¹ Azizzah Budi Rahayu,dkk “Pengembangan Media Konvensional Miniatur Pada Pembelajaran IPS Materi Keragaman Budaya Di Provinsi Jawa Timur Kelas IV SD Islam Al Badar” Jurnal 2022

hasil validasi oleh kedua ahli materi adalah 4, termasuk dalam kategori "Baik". Skor rata-rata yang diperoleh sebagai hasil validasi oleh ahli media adalah 3,75 dan 3,625, termasuk dalam kategori "Baik". Skor rata-rata yang diperoleh sebagai hasil validasi praktisi adalah 3,75 dengan kategori "Baik". Hasil uji coba perorangan memperoleh skor rata-rata 3,55 termasuk kategori "Baik". Uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 3,66 termasuk kategori "Baik". Uji coba operasional memperoleh skor 3,77 termasuk kategori "Baik".¹²

Persamaan penelitian ini sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D), media yang sama yaitu Miniatur, dan mata pelajaran jugamateri yang sama. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu fokus penelitian, tempat, dan waktu pelaksanaan juga berbeda.

7. Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Elpeni Dwi Azahara, dkk yang berjudul "Pengembangan Media Miniatur Budaya Sumatera Selatan Pada Pembelajaran PKN Di Kelas IV SD". Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model penelitian pengembangan *Research and Development*. Tujuan penelitian untuk mengembangkan media miniatur, mengkaji kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Hasil pembahasan yang telah dikemukakan pada penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran minaitur pada pembelajaran PPKN telah memenuhi kriteria valid oleh para validator pada aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kegrafikan, dan kebahasaan.

¹²Riski Agung Hidayat, "Pengembangan Media Pembelajaran Mibi (Miniatur Budaya Indonesia) Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV Di SD Raudlatul Jannah Kec. Gending Kab. Probolinggo" Skripsi, Maret 2025

Selain itu media pembelajaran miniature pada pembelajaran PPKN sudah teruji efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta terbukti praktis digunakan dalam pembelajaran, artinya hasil belajar siswa sesudah pembelajaran berbeda dan lebih baik dari sebelum pembelajaran miniature dan pernyataan tersebut didasari oleh Skor rata-rata yang diperoleh sebagai hasil validasi oleh penilaian kevalidan menurut Dosen 1 (satu) sebesar 86,07%, Dosen 2 (dua) sebesar 88,63%, Dosen 3 (tiga) sebesar 91,87% dan Oleh Guru sebesar 91,58%.¹³

Persamaan penelitian ini sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D), media yang sama yaitu Miniatur. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian sebelumnya yaitu mapel PPKN selain itu fokus penelitian, tempat, dan waktu pelaksanaan juga berbeda.

Guna untuk memudahkan pembaca dalam memahami tentang persamaan, perbedaan dan orisinalitas penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti kembangkan, peneliti menyajikannya ke dalam bentuk table.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian peneliti
1.	Jurnal Sifa'ul Khoir, dkk, "Pengembangan Media Miniatur Budaya Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar"	1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) 2. Sama-sama menggunakan media Miniatur	1. Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah Tematik	Orisinalitas penelitian kebaruan yang membedakan dengan penelitian sebelumnya dan memiliki keunggulan media yaitu media miniatur rayakari mata pelajaran IPAS diambil

¹³ Elpeni Dwi Azahara, dkk "Pengembangan Media Miniatur Budaya Sumatera Selatan Pada Pembelajaran PKN Di Kelas IV SD", Jurnal Vol.08 No.02, September 2023

2.	Jurnal Lutfi Maulidya, dkk Pengembangan media pembelajaran Turbaya (Miniatur Budaya) Rumah adat tematik tema 7 indahny keberagaman kelas IV SD	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) 2. Sama-sama menggunakan media Miniatur 	1. Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah Tematik	dari kelas IV semester I yang berisi materi Bab 6. Media miniature rayakari ini dilengkapi gambar, warna yang menarik dan permainan yang relevan tentang lingkungan sosial siswa sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah.
3.	Jurnal Siti Nur Lailatur Rohmah, dkk.” Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Keanekaragaman Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Kelas V UPT SDN 207 Gresik”.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) 2. Sama-sama menggunakan media Miniatur 3. Sama-sama meneliti Mapel IPS 	1. Fokus penelitian dan tempat penelitian berbeda	
4.	Jurnal Annisa Umairah Brutu, dkk “Pengembangan Media Turbaya (Miniatur Budaya) Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahny Keragaman Di Negeriku Kelas IV SD”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) 2. Sama-sama menggunakan media Miniatur 	1. Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah Tematik	
5.	Jurnal Azizzah Budi Rahayu, dkk “Pengembangan Media Konvensional Miniatur Pada Pembelajaran IPS Materi Keragaman Budaya Di Provinsi Jawa Timur Kelas IV SD Islam Al Badar”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) 2. Sama-sama menggunakan media Miniatur 3. Sama-sama meneliti Mapel IPS 	1. Fokus penelitian dan tempat penelitian berbeda	
6.	Skripsi Riski Agung Hidayat, “Pengembangan Media Pembelajaran Mibi (Miniatur Budaya Indonesia) Tema Indahny Kebersamaan Kelas IV Di SD Raudlatul Jannah Kec. Gending Kab. Probolinggo”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) 2. Sama-sama menggunakan media Miniatur 	1. Fokus penelitian dan tempat penelitian berbeda	
7.	Jurnal Elpeni Dwi Azahara dkk. “Pengembangan Media Miniatur Budaya Sumatera Selatan Pada Pembelajaran PKN Di Kelas IV SD”.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) 2. Sama-sama menggunakan media Miniatur 	1. Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah PPKN	

G. Definisi Operasional

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini sebagai berikut :

1. Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu penyeter informasi atau penyalur pesan dari perantara sumber pesan dengan penerima pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya sebuah proses belajar. Dimana dengan proses belajar tersebut dapat memberikan tambahan pengetahuan dan informasi kepada peserta didik.¹⁴ Media pembelajaran yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa Miniatur Rayakari.
2. IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.¹⁵ Mapel IPAS yang peneliti maksud dalam penelitian ini hanya pada materi tentang Indonesia Kaya Budaya pada bab 6 semester II.
3. Literasi sosial adalah kemampuan yang dapat digunakan seseorang untuk dapat hidup di masyarakat dan berkontribusi bagi masyarakatnya yang melibatkan berbagai keterampilan seperti keterampilan intelektual, keterampilan sosial, keterampilan kerja sama, serta sikap dan nilai.
4. Media Miniatur Rayakari merupakan media pembelajaran untuk mengenalkan kepada anak mengenai kekayaan budaya indonesia. Miniatur

¹⁴ Azizah Aulia Prisanti, “Kelayakan Media Pembelajaran Powtoon Pada Sub Kompetensi Pengeritingan Rambut Teknik Dasar Siswa Kelas XI Tata Kecantikan Rambut”, Jurnal UNESA Press, Vol.8 No.1, 2019, hal. 14-17

¹⁵ Suhelayanti, dkk, “Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)”, (Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023), hlm. 33

Rayakari dibuat dari beberapa bahan yang ramah lingkungan. Melalui media ini anak dapat belajar dan bereksplorasi serta menemukan pengetahuan mereka tentang ragam budaya. Media ini dipandang perlu untuk menjawab kesulitan guru tentang media yang tepat, menarik, dan murah yang dapat digunakan untuk pembelajaran IPAS di sekolah dasar