

# Development of Learning Media in the Form of Folding Cupboards in Science Lessons in Grade IV

Dian Maharani Putri<sup>1</sup>, Bambang Hermansah<sup>2</sup>, Imelda Ratih Ayu<sup>3</sup>

Universitas PGRI Palembang

\*E-mail: [dianmaharaniputri1012@gmail.com](mailto:dianmaharaniputri1012@gmail.com)

## Abstract

This study aims to determine the validity, practicality and effectiveness of the folding cupboard learning media in the fourth grade science lesson of SD Negeri 224 Palembang. The subjects of this study were the fourth grade of SD Negeri 224 Palembang. Data collection techniques in this study used student and teacher response sheets, pretest posttest question sheets and validator sheets. The results of this study indicate that the pretest results with a minimum value of 25 and a maximum value of 90 with an average value of 54.46 with fairly effective criteria. Posttest results with a minimum of 50 and a maximum of 100 with an average value of 76.42. While the normality test, homogeneity test, validity test, reliability test, and level of difficulty were tested with SPSS version 25.

**Keywords:** Folding Wardrobe, Valid Practical Effective



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

## Pendahuluan

Mengembangkan Capaian Pembelajaran yang terdapat dalam Kurikulum Merdeka merupakan salah satu tujuan utama Program Merdeka Belajar yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sistem pendidikan Indonesia saat ini dibangun berdasarkan tujuan pembelajaran tersebut. Capaian Pembelajaran (CP) yang dituangkan pada Keputusan Kepala Badan Persyaratan, Kurikulum dan Penilaian Pendidikan (BSKAP) Nomor 032/H/KR/2024 harus dipenuhi oleh setiap buku teks siswa yang digunakan dalam kurikulum ini. Keputusan ini diambil oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang membahas tentang Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. (Ahmad Muhlis, 2024).

Penerapan teknologi pembelajaran dapat dikatakan penggunaan teknologi dalam memecahkan masalah belajar dalam pembelajaran, pemanfaatan dan pendayagunaan berbagai jenis sumber belajar yang digunakan tidak harus mahal, mutakhir dan canggih, tetapi dapat juga memanfaatkan sumber sumber disekitar tergantung tujuan, karakteristik peserta didik, termasuk pendekatan yang digunakan (Abidin, 2016).

Pendidikan bermakna merupakan pendidikan yang efektif dimana peserta didik belajar secara aktif dan terlibat secara aktif-partisipatif dalam mengkonstruksi pengetahuannya dengan bimbingan dan fasilitas guru. Pendidikan sejatinya memiliki ruang lingkup dan tujuan yang melampaui kehidupan praktis itu sendiri. Semboyan Ki Hajar Dewantara, “tut wuri handayani yang dilengkapi dengan ing ngarsa sung tuladha, dan ing madya mangun karsa, ngerti, ngarsa, nglakoni serta saling asah, asih, asuh” menjadi sebuah dasar yang kuat untuk membentuk suatu pendidikan yang bermakna menuju generasi cerdas holistik. (Mustadi A. , 2020)

Pada kurikulum Merdeka 2013 pembelajaran IPAS dibelajarkan terpisah dengan IPS, maka kebijakan baru pada kurikulum Merdeka yang menggabungkan IPA dan IPS menjadi IPAS tentunya memberikan tantangan tersendiri bagi guru maupun siswa. IPA dan IPS berada dalam satu buku tetapi berada bab/topik (topik terintegrasi). (Wijayanti, 2023) Salah satu dampak dari diberlakukannya kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar (SD/MI) ialah digabungkannya mata Pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hal ini bertujuan agar siswa lebih holistic dalam memahami lingkungan sekitar (Kemdikbud, 2022) dengan demikian siswa mampu dan sekaligus mengelola lingkungan alam dan social di dunia Pendidikan. (Barlian et al., 2022) Hal tersebut sejalan dengan karakteristik utama dari Kurikulum Merdeka yaitu: (1) Pembelajaran berbasis proyek untuk pengembangan soft skills dan karakter sesuai profil pelajar Pancasila, dan (2) Fokus pada materi esensial sehingga ada waktu cukup untuk pembelajaran yang mendalam bagi kompetensi dasar seperti literasi dan numerasi

IPAS menjadi satu kesatuan diharapkan mampu menjadi salah satu solusi dalam pengembangan kemampuan berpikir siswa, hanya saja dalam implementasinya Guru selaku pendidik dan menjadi pelaksana kurikulum melaksanakan konten pembelajaran IPAS yang terpisah, baik IPA ataupun IPS. Hal inilah yang menimbulkan banyak penafsiran urgensi penggabungan IPA dan IPS sehingga diperlukan suatu analisis kritis tentang materi IPS dalam pembelajaran IPAS di SD, yang meliputi: (1) sebaran CP (Capaian Pembelajaran), TP (Tujuan Pembelajaran) dan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) IPAS dalam Kurikulum Merdeka; (2) teknis penyajian materi IPS dalam mata pelajaran IPAS; dan (3) orientasi pembelajaran IPAS di masa depan. (Ayu Nanda Septiana, 2023)

Tujuan pembelajaran adalah untuk memfasilitasi kemampuan siswa untuk mencapai potensi penuh mereka (hasan, 2021). Bahan ajar itu berupa alat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang mengandung isi atau materi yang akan diajarkan oleh guru dan dipelajari peserta didik. Isi materi itu pada dasarnya mengandung pengetahuan keterampilan dan sikap yang akan diserap dan dikuasai peserta didik sesuai standar kompetensi serta disusun secara sistematis (Purba, 2017).

Media pembelajaran menurut (Setria Utama Rizal, 2016) sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi materi pembelajaran dari komunikator (guru) kepada Komunikan (siswa) dengan tujuan memudahkan proses komunikasi pembelajaran. Menurut (Suryani, 2018) media pembelajaran merupakan segala macam bentuk alat dan sarana penyampaian informasi yang digunakan sesuai materi pembelajaran serta dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan dapat menjadikan peserta didik semangat dalam belajar.

Berawal dimulainya observasi awal yang dilakukan pada tanggal 19 November 2024 kepada guru maupun peserta didik yang dilakukan di SD Negeri 224 Palembang ditemukan bahwasannya kelas tersebut memiliki gaya belajar peserta didiknya adalah kinestetik dan audiovisual (ujar guru tersebut) dan pada mata Pelajaran IPAS di kelas tersebut sebanyak 2JP dalam Sekali pertemuan. Pembelajaran IPAS di kelas banyak mengambil praktik dan LKPD sebagai hasil belajar peserta didik, karena sebagian besar pembelajaran pada materi ini dilaksanakan dengan mengacu pada buku teks pelajaran saja dan keterbatasan memiliki Proyektor (Powepoint) sebagai alat pembelajaran di kelas sehingga minat siswa dalam belajar kurang. Dalam pembelajaran, peran guru dalam menyampaikan materi kurang maksimal, ini juga berpengaruh besar terhadap keberhasilan hasil belajar siswa, maka dalam pembelajaran perlu media pembelajaran sebagai alat untuk belajar siswa sebagai hasil belajar siswa di akhir.

Pada kenyataannya banyak siswa yang merasa kurang tertarik dengan buku teks yang disediakan di sekolah yang sifatnya lebih formal sehingga siswa enggan untuk membacanya maupun mempelajarinya. Dengan masalah seperti ini, berdampak pada hasil belajar siswa yang belum optimal, karena minat mereka dalam membaca buku teks pelajaran IPA kurang. Kecenderungan yang ada siswa tidak menyukai buku-buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi menarik,

Pengembangan media pembelajaran berbentuk Lemari Lipat yang digunakan untuk menarik minat belajar siswa disekolah dasar sangat memudahkan dan meringankan guru dalam proses belajar mengajar. Peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk Lemari Lipat, media ini

sendiri berisikan soal IPAS dengan materi yang menyesuaikan guru yang akan diajarkan, lemari lipat ini juga bisa dilipat jika sudah digunakan, dan untuk soal materi pembelajaran bisa diganti sesuai materi atau sub bab dan kelebihan dari lemari lipat ini tidak hanya digunakan dalam materi IPAS, juga bisa digunakan pada mata Pelajaran lainnya.

Penggunaan model pembelajaran lemari Lipat bisa meningkatkan rasa antusias siswa dengan media pembelajaran dibentuk seperti permainan Open the cupboard dalam proses penggunaannya juga peneliti mengajak siswa memainkan permainan lemari lipat sehingga lebih cepat untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru. Dengan adanya medi pembelajaran berbentuk lemari lipat ini diharapkan dapat memahami maksud dan tujuan dari materi tersebut yang dibuat oleh peneliti.

Oleh karena itu untuk memanimalisir permasalahan yang ada dalam pembelajaran yang ada diperlukan dengan mengembangkan media berbentuk lemari lipat mata Pelajaran IPAS di kelas IV sebagai alat bantu belajar mengajar. Media pembelajaran tentunya menarik dan sangat menyenangkan dikarenakan pada dasarnya pembelajaran lebih menyenangkan jika melibatkan media dan permainan untuk menarik minat serta rasa ketertarikan kepada peserta didik dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas dalam rasa pengetahuan keterampilan peserta didik. Oleh sebab itu, peneliti memperbaiki proses pembelajaran yang selama ini dilakukan dengan cara mengembangkan media lemari lipat.

## Metode

Penelitian pengembangan (Research and Development) adalah jenis penelitian dengan model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (analysis, design, development, implementation, and evaluation), guna menghasilkan produk yang dapat digunakan secara layak dan berkualitas maka dilakukan uji coba produk (Rohmatul, 2020). Metode penelitian ini adalah jenis penelitian yang menghasilkan produk. Metode ini penelitian dan pengembangan dapat dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Lemari Lipat pada Mata Pelajaran IPAS menggunakan model Pengembangan ADDIE. Berikut uraian dibawah ini mengenai tahapan tahapan pengembangan prosedur ADDIE: Analisis (Analisis), pada tahap ini ada analisis kurikulum dan Materi sebagai berikut:

Analisis Kurikulum, kurikulum adalah suatu Kumpulan yang memiliki peranpenting dalam kegiatan proses belajar mengajar yang akan membantu guru agar lebih efektif dan terstruktur dengan materi serta metode yang telah dipersiapkan (Ayudia, 2023). Kurikulum yang digunakan oleh SD Negeri 224 Palembang ini Kurikulum Merdeka, kurikulum Merdeka yakni kegiatan intrakurikuler berupa tatap muka dalam ruang kelas dan kegiatan proyek yang dilakukan untuk mencapai profil pelajar Pancasila (Mulyasa, 2023).

Analisis Materi, analisis materi ini dibuat sebelum pembuatan media lemari lipat dan pelaksanaan penelitian.

a. Analisis Gaya belajar, siswa kelas 4 Sd Negeri 224 Palembang memiliki gaya belajar Kinestetik yakni gaya belajar yang melibatkan gerakan fisik dan pengalaman langsung untuk memproses informasi

Design (Perancangan), perancangan media lemari lipat diawali dengan dibuatnya desain dari kardus yang dibuat seperti bentuk lemari yang bisa dilipat dan mudah dibawa kemana mana. Media ini juga bisa dijadikan meja belajar sewaktu waktu jika dibutuhkan dan ada cermin didepan lemari, menjadikan media ini terlihat menarik untuk siswa.

Development (Pengembangan), setelah melakukan perancangan, peneliti melakukan pengembangan. Dilakukannya pembuatan produk yang akan dikembangkan yakni lemari lipat dengan uji validator terlebih dahulu untuk melihat ke praktisan, ke validan, ke efektifan (Media, Bahasa, dan Materi) sebuah produk yang akan dikembangkan.

Implementation (Implementasi), pada tahap ini dilakukannya uji coba terhadap siswa, setelah sebelumnya dilakukan uji validator media, Bahasa, dan materi terkait media yang dikembangkan. Melakukan uji coba untuk menerapkan media lemari lipat pada pembelajaran IPAS Materi

“Membangun Masyarakat yang Beradab”. Pada tahap ini peneliti memberikan angket respon siswa dan tes hasil belajar.

Evaluation (Evaluasi), pada tahap akhir ini, untuk mengetahui hasil kelayakan media ke praktisan, ke validan dan ke efektifan.

Penelitian dilakukan di SD Negeri 224 Palembang yang terletak di Jl.Panjaitan Gg. Daruhama. RT/RW 32/11, Plaju, Plaju Ulu Kec. Plaju Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket meliputi instrument validator ahli materi media dan Bahasa, respon siswa dan guru, tes meliputi lembar soal pretest dan posttest dan dokumentasi. Pada penelitian ini juga menguji daya pembeda dan Tingkat kesukaran soal pada penelitian ini. Lembar angket validator ini di uji dengan ahli media (13 Pernyataan) , materi (10 Pernyataan) dan Bahasa (10 Pernyataan) dilanjutkan setelah menguji pretest dan posttest siswa memberikan respon terhadap soal dan media yang dilakukan di kelas. Dengan Lembar pretest dan posttest berjumlah 20 soal dengan uji coba siswa 28 siswa dengan materi bab 8 yaitu membangun Masyarakat yang beradab dengan 3 sub tema meliputi norma dalam adat istiadat daerahku, kini aku lebih jadi tertib, awas kitab isa dihukum.

## Hasil dan Pembahasan

Teknik validasi prototype pada pengembangan media pembelajaran berbentuk lemari lipat pada Pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 224 Palembang perlu menggunakan instrument penilaian yang digunakan dalam penilaian validator untuk menguji kevalidan, lembar respon siswa dan guru untuk menguji kepraktisan, dan lembar soal pretest posttest untuk menguji keefektifitas media pada penelitian ini. Kriteria dan rumus ke validan media sebagai berikut:

Tabel 1.  
Skor Penilaian Kevalidan

Interval Skor	Kriteria
4	Sangat Valid
3	Valid
2	Kurang Valid
1	Tidak Valid

Sumber: (Aulya Ilsa, 2021)

Validasi digunakan untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan. Uji angket validasi media, ahli Bahasa, dan ahli materi dapat dilakukan dengan membandingkan skor jawaban yang diperoleh dari responden ( $\sum R$ ) dengan jumlah skor maksimal (N) setelah dibandingkan hasilnya diubah menjadi persen dengan di kali 100%. Adapun rumusnya sebagai berikut (Rika Wahyuni, 2021):

$$P (\%) = \frac{\sum R}{N} \times 100$$

Keterangan:

P(%) = Persentase skor dalam (%)

$\sum R$  = Jumlah Skor Jawaban yang Diperoleh

N = Jumlah Skor maksimal dalam satu item

Hasil uji validator ahli materi

$$P (\%) = \frac{\sum R}{N} \times 100$$

$$P (\%) = \frac{39}{40} \times 100$$

$$= 97,5 \%$$

= Sangat Valid

Hasil uji validator ahli Bahasa

$$P (\%) = \frac{\sum R}{N} \times 100$$

$$P (\%) = \frac{35}{40} \times 100$$
$$= 87,5 \%$$

= Sangat Valid

Hasil Uji Validator ahli media

$$P (\%) = \frac{\sum R}{N} \times 100$$

$$P (\%) = \frac{43}{44} \times 100$$
$$= 98\%$$

= Sangat Valid

Jika dihitung untuk menentukan kevalidan pada penelitian ini adalah

$$\frac{97,5\% + 87,5\% + 98\%}{3}$$
$$= 94,3 \% (\text{Sangat Valid})$$

Lembar respon siswa dan guru untuk menguji ke praktisan sebuah media ini dapat dilihat dari kriteria dan rumus sebagai berikut:

Tabel 2.  
Kriteria Penilaian Ke Praktisan

No	Interval Skor	Kriteria
1.	81-100	Sangat Praktis
2.	61-80	Praktis
3.	41-60	Cukup Praktis
4.	21-40	Kurang Praktis
5.	0-20	Tidak Praktis

(Sumber: (Aulya Ilsa, 2021)

Ke praktisan dari sebuah produk yang dikembangkan dapat diketahui dan melihat hasil skor melalui rumus sebagai berikut (Shella Nabila, 2021)

$$\text{Tingkat Praktisan} = \frac{\text{Jumlah skor yang di peroleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100$$

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan *excel* dapat ditemukan bahwa hasil respon siswa yang persentase kepraktisan 77.27 % dengan kriteria praktis hanya 1 dan 19 siswa dengan kriteria sangat praktis. Dengan total keseluruhan 85,51% dengan kriteria sangat prktis.

Tabel 3.  
Hasil Lembar Angket Respon Guru

Nama	Skor Penilaian	Persentase	Kriteria
Winda Yuriske, S.Pd., Gr.	49	87,5 %	Sangat Praktis

Keefektifan yang dihasilkan setelah di uji coba kan dan dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan pada penelitian ini yaitu One-Group Pretest-Posttest Design. Data yang digunakan hanya dari perbandingan hasil pretest-posttest yang dilakukan dengan sebelum dan sesudah menggunakan media lemari lipat. Desain One Group Pretest-Posttest Design dapat digambarkan sebagai berikut:

N-Gain yaitu rumus yang digunakan oleh peneliti untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa meningkat atau tidak setelah proses pembelajaran. Gain menunjukkan perbedaan sesudah dan sebelum pembelajaran dengan menggunakan media lemari lipat, N-Gain dapat dihitung dengan menggunakan perolehan gain rumus sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pre}}}$$

Keterangan:

N-Gain = Nilai Gain

$S_{\text{Post}}$  = Nilai *Posttest*

$S_{\text{pre}}$  = Nilai *Pretest*

$S_{\text{maks}}$  = Nilai Maksimal

Tabel 4.  
Kriteria Penilaian Keefektifitas Media

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria
1.	81-100	Sangat Efektif
2.	61-80	Efektif
3.	41-60	Cukup Efektif
4.	21-40	Kurang Efektif
5.	0-20	Tidak Efektif

(Sumber: (Aulya Ilsa, 2021))

Setelah di uji cobakan soal pretest, peneliti menguji cobakan menggunakan media pembelajaran dengan melalui soal posttest apakah ada perubahan atau tidak, dan dapat dilihat pada tabel siswa mendapatkan nilai di atas KKTP.

Instrumen yang digunakan pada media lemari lipat berupa soal pretest dan posttest. Hasil pretest dan posttest dapat digunakan untuk mengukur keefektifan media yang dikembangkan. Soal pretest dan posttest yang disusun berdasarkan kisi kisi dapat dilihat pada table berikut (Sumber: (Aulya Ilsa, 2021))

Kategori perolehan nilai N-Gain Score dapat ditentukan berdasarkan nilai N-Gain dalam bentuk persen (%). Adapun pembagian kategori perolehan nilai N-Gain sebagai berikut:

Tabel 5.  
Pembagian Skor Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

(Sumber: (Aulya Ilsa, 2021))

Hasil N-Gain Dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 6.  
Hasil N-Gain

N-Gain	N	Mean
	28	0,40

Berdasarkan hasil uji coba soal pretest dan soal posttest yang di uji kepada siswa mendapatkan nilai N-Gain bahwa N-Gain yang didapatkan dari Pretest dan Posttest adalah 0,40 dengan kategori sedang.

Daya Pembeda dalam suatu tes bertujuan untuk mengetahui perbedaan peserta didik kemampuan peserta didik. Semakin tinggi indeks yang dimiliki oleh butir soal, semakin baik butir soal tersebut karena memiliki daya untuk membedakan kemampuan peserta didik yang pandai dan kurang pandai. Sebaliknya jika semakin rendah indeks yang dimiliki oleh butir soal, maka semakin rendah soal tersebut membedakan kemampuan peserta didik yang pandai dan kurang pandai (Amelia, 2017) dalam (Sri Nuhalmah, 2022) adapun rumus untuk mengetahui daya pembeda tiap butir soal:

$$D = \frac{B_B - B_b}{J_B} = \frac{P_A - P_b}{J_B}$$

Keterangan:

D = Daya Pembeda Butir Soal

J<sub>A</sub> = Banyaknya Peserta Kelompok Atas

J<sub>B</sub> = Banyaknya Peserta Kelompok Bawah

B<sub>A</sub> = Banyaknya Peserta Kelompok Atas yang menjawab soal dengan benar

B<sub>B</sub> = banyaknya peserta kelompok bawah menjawab soal dengan benar

P<sub>A</sub> = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P<sub>B</sub> = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 7.  
Daya Pembeda

$0,40 \leq D < 1,00$	= Sangat Baik
$0,30 \leq D < 0,39$	= Baik
$0,20 \leq D < 0,29$	= Cukup
$0,00 \leq D < 0,19$	= Jelek
Negatif	= <i>No Discrimination</i>

Sumber: (Sri Nuhalmah, 2022)

Tingkat kesukaran soal bertujuan untuk mengetahui seberapa sukar soal tersebut. Kualitas soal yang baik, disamping memenuhi validitas dan reliabilitas adalah adanya keseimbangan dari tingkat kesulitan soal tersebut. Soal yang seimbang sesuai dengan proporsi yaitu soal mudah 15%, sedang 75%, dan sukar 15% (Susanto, Rinaldi, & Novalia, 2015) (Sri Nuhalmah, 2022), adapun rumus rumus untuk menghitung taraf kesukaran yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan Benar  
 JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Tabel 8.  
 Indeks Kesukaran

$P \leq 0,30$	= Sulit
$0,30 \leq P < 0,70$	= Sedang
$P \geq 0,70$	= Mudah

Sumber: (Sri Nuhalmah, 2022)

Pada penelitian ini data di uji normalitas, uji homogenitas, uji validitas, dan uji realibilitas dengan menggunakan SPSS versi 25, Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan sebagai persyaratan untuk melakukan analisis data dengan sampe berukuran kecil hingga sedang (kurang dari 50 sampel). Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang baik dan layak dapat di uji dilihat dari pretest dan posttest dengan menggunakan SPSS 25 uji normalitas ini menggunakan uji Shapiro-wilk, dimana kriteria pengambilan Keputusan dari uji Shapiro-wilk adalah sebagai berikut: 1) Apabila nilai signifikansi  $> 0,05$  , maka distribusi data memenuhi asumsi normalitas; 2) Apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  , maka distribusi data tidak memenuhi asumsi normalitas.

Dengan pengujian hipotesis normalitas sebagai berikut:

H0 : Residual berdistribusi normal

H1 : Residual tidak berdistribusi normal data sebagai berikut:

Tabel 9.  
 Data hasil Uji Normalitas

Shapiro-Wilk			
	statistic	df	Sig.
<b>Pretest</b>	<b>0,939</b>	<b>28</b>	<b>0,102</b>

Berdasarkan hasil uji normalitas bahwa signifikasi menunjukkan angka 0,102 dimana data tersebut dapat dikatakan normal dan  $> 0,05$

Hasil data uji normalitas yang telah dinyatakan normal, lebih lanjut data di analisis menggunakan uji homogenitas untuk mengetahui data dinyatakan homogen, data bisa dinyatakan homogen apabila nilai signifikasi  $> 0,05$  maka varians dinyatakan homogen, jika nilai signifikasi  $< 0,05$  maka varians dinyatakan tidak homogen. Uji homogenitas menggunakan SPSS versi 25 sebagai berikut:

Tabel 11.  
 Data Hasil Uji Homogenitas

Shapiro-Wilk		
	Levene statistic	Sig.
<b>Data</b>	<b>0,257</b>	<b>0,614</b>

Berdasarkan hasil uji homogenitas bahwa signifikasi menunjukkan angka 0,614 dimana data tersebut dapat dikatakan signifikasi.

Hasil data uji validitas yang dihitung dengan menggunakan SPSS versi 25, dihitung dan diuji cobakan di kelas tinggi atau kelas V dengan soal yang sama dengan kelas IV. Di hasilkan data tersebut normal. Hasil data uji validitas dapat dinyatakan normal dengan menggunakan SPSS versi 25, dapat

disimpulkan bahwa 20 butir soal dinyatakan valid lebih dari 0,05 lebih lanjut data di analisis menggunakan uji realibilitas untuk mengetahui data realibilitas atau tidak. Data realibilitas dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 13.  
Data Hasil Uji Realibilitas

Realibility Statistic	
Cronbach's Alpha	N if Items
0,867	20

Hasil uji realibilitas dilihat pada pencarian cronbach's Alpha yakni 0,867 dimana data tersebut sudah normal, dinyatakan normal Ketika lebih dari 0,05.

## Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dengan judul pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Lemari Lipat Pada Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD Negeri 224 Palembang, pada materi Membangun Masyarakat yang Beradab proses pengembangan produk ini telah mengikuti model pengembangan ADDIE. Hasil yang dilakukan oleh peneliti dapat dinyatakan valid dari segi yang dinilai oleh validator ahli media, ahli, dan materi, praktis yang dinilai dari segi lembar angket respon siswa dan guru, dan selanjutnya efektif dari segi nilai pretest dan nilai posttest yang dilakukan oleh siswa.

## Daftar Rujukan

- Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech*, 9-20.
- Ade Astuti Cahya, M. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Lipat Inovatif berbasis Pop up Book untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan bercerita siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2548-6950.
- Agung, S. &. (2017). Hubungan penggunaan media pembelajaran audio visual dengan minat peserta didik pada pembelajaran pendidikan agama islam di sman 1 bangkinang kota. *Journal. uir. ac. id*, 160-180.
- ahmad. (2024). Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka.
- Ahmad Muhlis. (2024). Analisis Kesesuaian Materi Buku Teks Bahasa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa*, 120-138.
- Aminah, S. (2018). Implementasi Model Addie Pada Education Game. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 156-157.
- Anas, M. (2014). *Alat Peraga & Media Pembelajaran*.
- Cahyadi. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Journal Education*, 36-37.
- Difana Leili Anggraini, M. Y. (2022). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 291-298.
- Eka, A. W. (2022). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gusti Ayu Nyoman Tisia Purnianingrum, I. B. (2022). Media Pembelajaran E-Mading Berbasis Contextual Teaching and Learning pada tematik subtema bagaimana tubuh mengolah makanan. *jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan*, 191-201.
- Hamzah Pagarra, A. S. (2022). *Media pembelajaran*. Malang: Badan Penerbit UNM.
- hasan. (2021). *media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Janna, N. M. (2021). Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS. 1-12.
- Juhaeni, S. N. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal Of Islamic Education at Elemntary School*, 38-46.

- Juniah. (2021). Pengaruh penggunaan media kertas lipat terhadap hasil belajar siswa kelas iii mata pelajaran matematika submateri pecahan sederhana di sd nahdlatululama 2 kota pagaralam provinsi sumatra selatan. *IAIN Bengkulu*, 1-87.
- Suryani. (2018). Media Pembelajaran. *eprints.umg.ac.id*, 1-20.
- Kemdikbud. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Pda Pembelajaran IPAS MI/SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2-3.
- Kuntarto. (2023). Kompetensi pedagogik Guru Sekolah Dasar sebagai pendukung program merdeka belajar. *Jurnal Inspirasi pendidikan*, 12-18.
- Magdalena, I. (2024). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. CV Jejak (Jejak Publissher ).
- Mochamad Nasrullah, O. M. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Sdoarjo: UMSIDA Press.
- Muhammad Hasan, M. D. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Penerbit Tahta Media Group.
- Muhammad Hasan, M. D. (2021). *Media Pembelajaran*. Cv Tahta Media Group.
- Muksin. (2015). Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 14.