



Pengembangan Media ESERU (Engklek Seru) pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Natalia Anggun Pratiwi¹, Anggralita Sandra Dewi², M. Khusni Mubarok³

^{1,2,3}STKIP PGRI Sidoarjo, Indonesia

E-mail: nataliaanggun003@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-10-12 Revised: 2023-11-23 Published: 2023-12-01 Keywords: <i>Research and Development; ESERU Learning Media; Learning Outcomes.</i>	<p>This research is a developmental research by producing an ESERU product (Engklek Seru) which aims to improve the learning outcomes of the third grades students at SDN Siwalanpanji Buduran Sidoarjo where problems are found with low student learning outcomes in thematic lessons that have not reached the KKM score (75). This is due to the frequent work on LKS books and the lack of application of interesting and innovative learning media so that it is seen that students are less active (passive) in participating in the learning process. The purpose of this research is to develop learning media that is simple but interesting in order to provide an increase in the learning outcomes of class III elementary school students. This research uses Borg and Gall research and the data analysis technique used is the first step, media validation test which shows the result criteria "Very Eligible" and material validation which shows the result criteria "Decent with a little revision". The second step, test the validity of the test by showing the results of the r_{count} exceeding the $r_{table} = 0.396$, the test score is said to be valid and the reliability test is said to be reliable because the results obtained on Cronbach's $\alpha > 0.6$ are calculated from the assessment of 10 multiple choice test scores and 5 descriptions on pre test and post test questions. The third step is to use the N-Gain test to find out the increase in student learning outcomes calculated from the students' pre-test and post-test scores. The results obtained from the N-Gain test are the average value of 69.17 which indicates the criteria of "moderate" so that it can be concluded that there is an increase in the learning outcomes of the third grades students after using the ESERU learning media (Engklek Seru).</p>
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-10-12 Direvisi: 2023-11-23 Dipublikasi: 2023-12-01 Kata kunci: <i>Penelitian dan Pengembangan; Media Pembelajaran ESERU; Hasil Belajar.</i>	<p>Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menghasilkan sebuah produk ESERU (Engklek Seru) bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Siwalanpanji buduran sidoarjo dimana ditemukan permasalahan rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran tematik yang belum mencapai nilai kkm (75). Hal ini disebabkan karena seringnya mengerjakan buku LKS serta kurangnya penerapan media pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga dilihat siswa kurang aktif (pasif) dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran yang sederhana tetapi menarik agar dapat memberikan peningkatan pada hasil belajar siswa kelas III Sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan penelitian <i>Borg and Gall</i> serta Teknik analisis data yang digunakan yaitu langkah pertama, uji validasi media yang menunjukkan kriteria hasil "Sangat Layak" serta validasi materi yang menunjukkan kriteria hasil "Layak dengan sedikit revisi". Langkah kedua, uji validitas tes dengan menunjukkan hasil jumlah r_{hitung} melebihi jumlah $r_{tabel} = 0,396$ maka skor tes dikatakan valid serta uji reabilitas dikatakan reliabel karena hasil nilai yang diperoleh pada α Cronbach $> 0,6$ dihitung dari penilaian skor tes 10 pilihan ganda dan 5 uraian pada soal pre test dan pos test. Langkah ketiga, menggunakan uji N-Gain agar mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dihitung dari nilai pre test dan post test siswa. Hasil perolehan dari uji N-Gain yaitu nilai rata-rata 69,17 yang menunjukkan kriteria "sedang" sehingga dapat disimpulkan terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa kelas III setelah menggunakan media pembelajaran ESERU (Engklek Seru).</p>

I. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang. Perkembangan tersebut terjadi dalam ilmu pengetahuan dan teknologi yang lebih berdampak positif pada kualitas pendidikan.

Anggraita, S. (2022) menjelaskan bahwa pendidikan dasar merupakan tahapan awal belajar seseorang untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Sehingga penting sekali membangun karakter serta mempelajari

pengetahuan dasar bagi anak agar dapat menggali kemampuan berpikir kritis, membaca, menulis, berhitung, dan kemampuan lainnya.

Pendidikan sekolah dasar menggunakan kurikulum 2013 yang dijadikan satu kesatuan pembelajaran tematik dengan memadukan berbagai macam mata pelajaran yang ditempuh seperti Bahasa Indonesia, Matematika, PPKn, IPA, IPS, dan SBDP yang digabung menjadi satu buku sesuai dengan kebutuhan siswa. Tujuan pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa, memungkinkan siswa (baik individu maupun kelompok) untuk secara aktif mencari, menggali, dan juga menemukan konsep pengetahuan secara mandiri. Tentunya dalam hal ini pentingnya siswa SD untuk bisa memahami materi pelajaran dari guru walaupun di pembelajaran tematik beberapa mata pelajaran digabung menjadi satu buku karna hal tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri.

Mubarok K. (2022 :1977) Hasil belajar adalah tujuan akhir dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah berasal dari perolehan nilai siswa dari guru baik dari segi pengetahuan siswa melalui tes. Tercapainya hasil belajar siswa juga berpengaruh pada tercapainya tujuan belajar, jika hasil belajar siswa memuaskan maka tujuan pembelajaran telah berhasil tercapai begitupun sebaliknya. Adapun tujuan yang utama dari penelitian ini adalah mengingat rendahnya hasil belajar siswa terutama pada pelajaran tematik maka peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran yang menarik yaitu media pembelajaran ESERU (Engklek Seru) agar siswa dapat lebih tertarik untuk belajar. Kesimpulan untuk Hasil Belajar adalah apa yang di dapat siswa melalui media pembelajaran yang digunakan yang dapat meningkatkan kemampuan, serta nilai siswa dalam menerima materi pembelajaran.

Pada kenyataannya, berdasarkan observasi dan wawancara Bersama wali kelas III di SDN Siwalanpanji proses pembelajaran tematik di sekolah seringkali siswa diajak hanya untuk mengerjakan LKS dan kurangnya penerapan media pembelajaran karena waktu yang terbatas sehingga siswa cenderung bosan serta siswa merasa kesulitan menjawab soal di buku LKS karena belum memahami pembelajaran tematik terutama pada tema 7 subtema Perkembangan Teknologi Produksi Pangan. Proses pembelajaran seperti ini mengakibatkan siswa menjadi pasif tidak aktif) serta mempengaruhi hasil belajar siswa yang rendah atau belum mencapai

Kriteria Ketuntasan Minimum (75). Maka dari itu, perlunya pada proses pembelajaran adanya media pembelajaran yang memuat pelajaran tematik agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Proses pembelajaran mengacu pada buku serta penggunaan media yang kurang bervariasi sehingga membuat siswa kurang aktif dalam memahami materi pembelajaran serta rendahnya hasil belajar siswa kelas III pada pelajaran tematik. Media pembelajaran yang digunakan tentunya harus bisa membuat siswa lebih tertarik serta menumbuhkan rasa ingin tahu pada media pembelajaran yang digunakan agar dapat memunculkan minat belajar dalam mengikuti proses pembelajaran, peningkatan minat siswa dalam belajar juga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Pentingnya media dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran merupakan alat fisik yang berdiri sendiri untuk menyajikan informasi dan melibatkan siswa dalam pembelajaran yang lebih aktif, dan sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa dengan menggunakan benda-benda konkrit/nyata. Jika guru kreatif dalam menciptakan media yang menarik dan menggunakan media pembelajaran secara bijak, maka proses pembelajaran akan berlangsung efektif dan efisien.

Nurrita, T. (2018) Media pembelajaran sendiri merupakan suatu alat yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan pesan tentang materi pembelajaran yang dapat diterima oleh siswa dengan menggunakan benda kongkrit/nyata, Sehingga pentingnya media pada proses pembelajaran karena sebagai alat komunikasi antara guru dengan siswa dalam memahami materi pembelajaran secara optimal. Proses pembelajaran akan berjalan secara efektif dan efisien apabila guru memiliki kreatifitas tinggi dalam menciptakan media yang menarik dan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa disini siswa dapat melihat, meraba, serta mengungkapkan pemikirannya secara langsung dengan objek nyata yang mereka pelajari. Proses pembelajaran mengacu pada buku serta penggunaan media yang kurang bervariasi sehingga membuat siswa pasif (kurang aktif) dalam memahami materi pembelajaran serta rendahnya hasil belajar siswa kelas III pada pembelajaran tematik. Media pembelajaran yang digunakan tentunya harus bisa membuat siswa lebih tertarik serta menumbuhkan rasa ingin tahu pada media pembelajaran yang digunakan agar dapat memunculkan minat

belajar dalam mengikuti proses pembelajaran. Peningkatan minat siswa dalam belajar juga berpengaruh pada hasil belajar siswa.

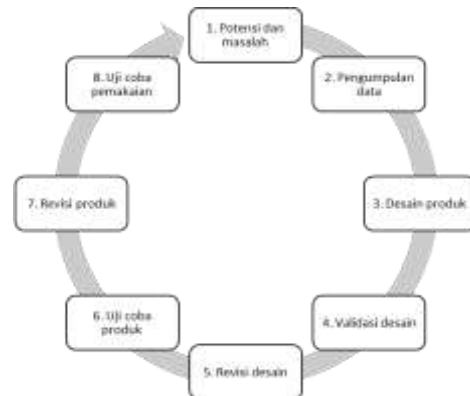
Dari permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang menarik serta dilakukan secara kelompok supaya dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menambah antusias siswa dalam belajar. Keunggulan dari media pembelajaran yang dikembangkan yaitu ESERU (Engklek Seru) ini karena merupakan media yang memuat pelajaran tematik dengan beberapa mata pelajaran didalamnya terdiri atas mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, IPS, dan SBDP walaupun saat ini masih belum banyak terdapat media yang diinovasi secara maksimal sehingga siswa merasa cepat bosan. Permainan engklek biasanya dimainkan oleh anak-anak dengan menggerakkan satu kaki dari satu kotak engklek ke kotak lainnya. Permainan tradisional engklek secara tidak langsung memberikan banyak manfaat dan pelajaran bagi pemainnya (Febriyanti et al, 2018:1-6). ESERU (Engklek Seru) merupakan permainan tradisional yang didesain dengan desain yang menarik memuat pelajaran tematik berisi Banner soal dan disediakan buku materi, dengan hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa ketika menggunakan ESERU.

Berdasarkan permasalahan diatas terdapat rumusan masalah yaitu pertama, tentang kelayakan media pembelajaran ESERU (Engklek Seru), media ESERU yang dibuat pada penelitian ini menggunakan bahan dan bentuk yang di desain diatas banner berbahan *flexy* serta di dalamnya terdapat soal dan buku mataeri yang akan dijawab siswa dengan cara bermain berkelompok dengan aturan pemain pertama bertugas untuk melompat

II. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau RnD (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan, mengembangkan, menghasilkan rancangan produk baru, serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016:26). Teknik pengumpulan data yang digunakan ada 2 yaitu Validasi ahli (materi dan media) serta tes hasil belajar (Pretest dan Posttest). Penelitian ini dilakukan di bulan Desember 2022 pada semester ganjil 2022/2023, subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas III A SDN Siwalanpanji, Buduran Sidoarjo dengan jumlah 27 siswa dengan jumlah laki-laki 14 siswa dan perempuan 13 siswa.

Model pengembangan Borg and Gall yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 10 tahap. Menurut Ardhanac dalam Ridwan et.al., (2017), pada setiap pengembangan peneliti dapat memilih serta menentukan langkah langkah/tahapan yang sesuai berdasarkan kondisi yang dihadapi dalam proses pengembangan. Dalamkhal ini penelitian ini dilakukan sampai 8 tahap saja.



Gambar 1. Model Pengembangan Borg and Gall

A. Teknik Analisis Data

Tahap ini memberi skor pada setiap kriteria dengan menggunakan tabel skala likert agar dapat mengetahui kelayakan dan keefektifan media ESERU dengan menggunakan uji validitas media dan materi.

Tabel 1. Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Setelah itu, melakukan perhitungan tiap butir skor yang diperoleh dengan menggunakan rumus: (Purwanto,2017).

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh

SM =Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan.

Kemudian menyimpulkan hasil dari perhitungan penilaian kelayakan dengan melihat tabel kriteria interpretasi validasi ahli.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Validasi Ahli

Persentase	Kriteria	Keterangan
86% - 100%	Sangat layak	Tanpa Revisi
76% - 85%	Layak	Revisi
60% - 75%	Cukup Layak	Revisi
55% - 59%	Kurang Layak	Tidak Layak
<54%	Tidak Layak	Tidak Layak

Sumber: (Purwanto, 2013)

B. Tes hasil belajar

Tahap ini merupakan pengujian soal-soal yang akan digunakan sebagai soal *pre test* dan *post test* dengan menggunakan SPSS dengan melakukan uji validitas, uji reliabilitas, dan N-gain. Uji Validitas ini digunakan untuk menguji dan mengetahui valid tidaknya instrument soal yang akan diuji coba pada kelas sedangkan uji reliabilitas untuk menguji konsistensi pada instrument soal.

Peneliti menggunakan uji N-gain agar dapat mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menentukan hasil belajar kognitif siswa antara sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran ESERU yaitu hasil dari soal *pre test* dan *post test*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data kelas uji coba dengan menghitung uji validasi media dan materi yang hasilnya akan menjadi acuan untuk perbaikan produk yang telah dikembangkan dalam hal kelayakan dan keefisien pada media. Kedua validator memberikan penilaian terhadap produk media pembelajaran ESERU dengan menggunakan pedoman skala likert yaitu dengan nilai 5 = Sangat Setuju (SS), 4 = Setuju (S), 3 = Cukup, 2 = Tidak Setuju (TS), 1 = Sangat idak Setuju (STS).

1. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media ESERU (Engklek Seru) dilakukan oleh Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI SIDOARJO, berikut hasil validasi dari ahli media:

Tabel 3. Hasil Validasi Media

Jumlah Skor	43
Skor Maksimal	50
Hasil Penelitian	86
Kriteria	Sangat Layak

Media Pembelajaran ESERU (Engklek Seru) dilakukan perhitungan dengan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

$$NP = \frac{43}{50} \times 100\% = 86\%$$

Jadi, hasil dari penilaian di atas termasuk dalam kriteria Sangat layak dengan keterangan tanpa revisi.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi pembelajaran tematik pada media pembelajaran ESERU dilakukan oleh Wali Kelas III A Sekolah Dasar, berikut hasil validasi dari ahli materi:

Tabel 4. Hasil Validasi Materi

Jumlah Skor	40
Skor Maksimal	50
Hasil Penelitian	80
Kriteria	Layak

Materi pada media pembelajaran ESERU (Engklek Seru) dilakukan perhitungan dengan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

$$NP = \frac{40}{50} \times 100\% = 80\%$$

Jadi, hasil dari penilaian di atas termasuk dalam kriteria layak dengan revisi Hasil Soal Pretest dan Post Test. Hasil Penelitian ini dilakukan dengan uji validitas dan reliabilitas tes untuk mengetahui kevalidan dan konsistensi instrument soal yang terdiri atas 10 pilihan ganda dan 5 soal uraian serta dihitung menggunakan aplikasi SPSS.

a) Uji Validitas Tes

Peneliti menggunakan uji validitas tes tujuannya untuk mengetahui valid tidaknya sebuah tes yang digunakan maka dapat dihitung menggunakan teknik product miment dengan $\alpha = 0,05$ Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal dikatakan valid. Peneliti menghitung kevalidan sebuah tes menggunakan SPSS (Statistic Product and Service Solution). Jumlah r_{tabel} dengan menyesuaikan jumlah siswa diperoleh 0,396 jika jumlah r_{hitung} melebihi jumlah r_{tabel} maka dikatakan valid.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas tes pilihan ganda

No. Item Soal	r hitung	r tabel	Sig.	α (alpha)	Ket
Soal 1	0,576	0,396	0,000	0,05	Valid
Soal 2	0,482	0,396	0,038	0,05	Valid
Soal 3	0,433	0,396	0,230	0,05	Valid
Soal 4	0,444	0,396	0,013	0,05	Valid
Soal 5	0,425	0,396	0,209	0,05	Valid
Soal 6	0,433	0,396	0,767	0,05	Valid
Soal 7	0,447	0,396	0,171	0,05	Valid
Soal 8	0,400	0,396	0,715	0,05	Valid
Soal 9	0,435	0,396	0,250	0,05	Valid
Soal 10	0,536	0,396	0,590	0,05	Valid

Tabel 6. Hasil Uji Validitas tes uraian

No. Item Soal	r hitung	r tabel	Sig.	α (alpha)	Ket.
Soal 1	0,479	0,396	0,000	0,05	Valid
Soal 2	0,595	0,396	0,764	0,05	Valid
Soal 3	0,466	0,396	0,725	0,05	Valid
Soal 4	0,750	0,396	0,281	0,05	Valid
Soal 5	0,495	0,396	0,495	0,05	Valid

Jadi, hasil uji validitas pada soal pre test dan post test baik pilihan ganda dan uraian dikatakan valid karena hasilnya melebihi nilai r_{tabel} 0,396.

b) Uji Realibilitas Tes

Uji realibilitas tes sendiri digunakan untuk dapat mengetahui konsistensi instrument soal pada *pre test* dan *post test*. Kriteria suatu instrument peneitian dikatakan reliabel bila nilai *alpha cronbach* > 0,6.

Tabel 7. Hasil Uji Realibilitas tes pilihan ganda

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.716	10

Tabel 8. Hasil Uji Realibilitas tes uraian

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.614	5

c) Uji N-gain

Tujuan peneliti menggunakan uji N-gain ini adalah mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan mengukur hasil belajar kognitif antara sebelum (*pre test*) dan setelah pembelajaran (*post test*). Peneliti menghitung N-gain dengan aplikasi SPSS. Menurut

Archambault (Sitomurang, dkk., 2015) menghitung skor N-gain yang dinormalisasi berdasarkan rumus yaitu:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor post test} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor pretest}} \times 100$$

Kriteria dari hasil skor N Gain dibagi menjadi 3 (tiga) kriteria yang disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 9. Kriteria Gain Ternormalisasi

Kategori	kriteria
N-Gain <30	Rendah
30 < 70	Sedang
N-Gain > 70	Tinggi

Tabel 10. Hasil perhitungan N-Gain

No.	Nama	Skor Pretest	Skor Posttest
1	ADS	60	85
2	ASL	65	85
3	AAD	45	80
4	AAA	50	75
5	ANNA	55	85
6	BTP	30	80
7	RB	20	75
8	DSP	35	75
9	FA	45	85
10	GAA	50	85
11	SKA	55	75
12	IMH	65	85
13	MAAK	80	100
14	MAA	65	95
15	MAC	40	85
16	MFZ	45	75
17	MKF	80	100
18	MRF	50	85
19	MYAW	55	80
20	NFS	65	90
21	NA	75	95
22	NJZ	65	95
23	PAA	70	85
24	RIH	45	75
25	FKA	50	90
26	SKA	35	95
27	YNA	40	80
Jumlah		1435	2295
Rata-rata		53.15	85.00
Hasil N-gain		0.6917	

Jadi, hasil uji N-gain yaitu nilai rata-rata soal pre test 53,15 dan post test 85,00 sehingga memberikan hasil nilai N-Gain 0,69 dikategorikan pada kriteria "sedang" dalam peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas III meningkat setelah

menggunakan media pembelajaran ESERU (Engklek Seru).

B. Pembahasan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran ESERU ini diuji oleh 2 tim ahli, yaitu ahli media dan ahli materi memperoleh presentase untuk media 86% dengan kriteria "Sangat Layak" dan hasil kelayakan materi memperoleh persentase 80% dengan kriteria "Layak dengan revisi". Secara keseluruhan berdasarkan hasil validasi ahli media dan materi pada media pembelajaran ESERU (Engklek Seru) layak digunakan pada saat uji coba tapi dengan sedikit revisi, setelah revisi bisa digunakan di kelas. Penggunaan Media pembelajaran ESERU (Engklek Seru) dapat menciptakan suasana belajar jadi menyenangkan sehingga siswa berminat untuk memahami materi pembelajaran yang akan dipelajari serta dapat berpengaruh juga pada peningkatan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat dari peningkatan nilai *pre test* dan *post test* dengan menggunakan uji validitas tes, uji realibilitas tes, serta uji N-gain. Tes *pre test* dan *post test* terdiri atas 10 pilihan ganda dan 5 uraian pada uji validitas tes dikatakan valid karena melebihi r_{tabel} yaitu 0,396. Sedangkan untuk uji realibilitas tes dikatakan reliable karna nilai alpha cronbach $> 0,6$ yaitu 0,716 pada tes pilihan ganda dan 0,614 pada tes uraian. Serta menggunakan uji N-gain dengan nilai rata-rata soal *pre test* 53,15 dan *post test* 85,00 sehingga memberikan hasil nilai N-Gain 0,69 dengan kriteria "Sedang", sehingga terdapat peningkatan hasil belajar dalam penggunaan media pembelajaran ESERU.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian diatas adalah:

1. Berdasarkan hasil penelitian uji kelayakan dan keefektifan media dengan melakukan uji validitas media dan materi memperoleh presentase untuk media 86% dengan kriteria "Layak dengan revisi" dan hasil kelayakan materi memperoleh Persentase 80% dengan kriteria "Sangat Layak" sehingga dapat disimpulkan media ESERU layak digunakan pada proses pembelajaran.

2. Berdasarkan hasil belajar melalui media ESERU (Engklek Seru) terdapat peningkatan hasil belajar menggunakan uji validitas tes dengan hasil yaitu 0,396 dikatakan valid, uji realibilitas tes 0,716 pada tes pilihan ganda dan 0,614 pada tes uraian yang dikatakan reliable, serta uji N-gain dengan hasil nilai rata-rata soal *pre test* 53,15 dan *post test* 85,00 sehingga memberikan hasil nilai N-Gain 0,69 dengan kriteria "Sedang" pada peningkatan hasil belajar. Maka dari penggunaan media ESERU ini memberikan hasil belajar yang meningkat pada siswa kelas III Sekolah Dasar.

B. Saran

Saran dari hasil penelitian ini yaitu hasil pengembangan media pembelajaran ini dapat dikembangkan kembali menjadi media pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan agar peserta didik menjadi aktif dan mudah memahami materi pelajaran yang diperoleh serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dibantu dengan media yang telah disediakan dan dibuat.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, C. M., & Kristin F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar, *Jiip – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5 (10), 4207-4213. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>
- Chrisnawati, H. E., Usodo, B., & Pramesthi, G. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Desain Tematik: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dan Kemampuan Pengelolaan Kelas Bagi Guru Sd Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. VI, 91-105. <https://jurnal.uns.ac.id/jmme/article/view/10050>
- Cahya, T. R. T.W., Prasasti, P. A. T., & Kusumawati, N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis STEM dalam Peningkatan Kemampuan Literasi Sains di Sekolah Dasar. *Jiip-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5 (9), 3469-3474.

<http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/870>

Dewi, A. L. S. (2022). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal JIME - Ilmiah Mandala Education*. 8 (1), 1062-1066.

<http://dx.doi.org/10.58258/jime.v8i1.2919>

Mubarok, M. K., Erdiana, L., M & MLenawati, MU. (2022). Pengaruh MediaSimantik Berbasis KomputerTerhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD. *JIME - Ilmiah Mandala Education*. 8 (3). 1976 -1982. 10.36312/jimev8i2.3553/<http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME>

Masita, M., & Wulandari, D. (2018). Pengembangan buku saku berbasis mind mapping pada pembelajaran IPA. *Jurnal*

Kreatif: jurnal kependidikan dasar, 9(1).
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif/article/view/16509>

Purwanto, D. (2013). Pengembangan Media Komik IPA Terpadu Tema Pencemaran Air sebagai MediaMPembelajaran untuk Siswa SMP Kelas VII. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*,1 (01).
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/2/article/view/1367>

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187
<https://pps.iq.ac.id/jurnal/index.php/MISYKAT/article/view/52>