



PENGEMBANGAN MEDIA *GIFT BOX* BERBASIS MULTILITERASI PADA PEMBELAJARAN PENEMUAN DI KELAS VI SEKOLAH DASAR

Syifa Alivia Munawaroh¹, Encep Andriana², Sigit Setiawan³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 26 Februari 2023
Revisi: 20 Maret 2023
Diterima: 3 September 2023
Diterbitkan: 31 Oktober 2023

Keywords:
Learning media, gift box,
discovery learning, science

Kata Kunci:
Media pembelajaran, gift box,
pembelajaran penemuan, IPA

DOI :
10.31932/jdpdp.v9i2.2229

Surel Korespondensi:
mssyifaliviaa@gmail.com

Abstract

Multiliteracy is an effort to help students improve various skills in the 21st century. Multiliteracy can be collaborated with interactive learning media such as Gift Box. Gift Box learning media based on multiliteracy can help students understand the material, one of which is science material. The aim of this research is to find out the process of developing Gift Box media, find out the suitability of the media and find out students' responses after using multiliteracy-based Gift Box media which is integrated with the discovery model for class VI students. This research is Research & Development with the Lee & Owens development model, which consists of five stages, namely needs assessment and start-to-finish analysis, design, development, implementation and evaluation. Through the validation stage, the results obtained were that the appropriateness level in terms of media was 89.25% and was in the very appropriate category, in terms of material, 91.4% was in the very appropriate category, and in terms of language, 79% was in the appropriate category. Then, after the revision was carried out, the researchers conducted product trials on 28 class VI students and based on the student response questionnaire, the results were 93% in the very good category. It can be concluded that the Gift Box learning media based on multiliteracy in discovery learning is suitable for use and has received a very good response from students.

Abstrak

Multiliterasi merupakan upaya untuk membantu peserta didik meningkatkan berbagai keterampilan di abad ke-21. Multiliterasi dapat dikolaborasi dengan media pembelajaran interaktif seperti Gift Box. Media pembelajaran Gift Box berbasis multiliterasi dapat membantu peserta didik dalam memahami materi, salah satunya materi IPA. Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui proses pengembangan media Gift Box, mengetahui kelayakan media serta mengetahui respons peserta didik setelah menggunakan media Gift Box berbasis multiliterasi yang diintegrasikan dengan model penemuan pada peserta didik kelas VI. Penelitian ini adalah Research & Development dengan model pengembangan Lee & Owens, yang terdiri dari lima tahapan yaitu penilaian kebutuhan dan analisis awal-akhir, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Melalui tahap validasi diperoleh hasil tingkat kelayakan dari segi media sebesar 89,25% dan masuk kategori sangat layak, dari segi materi sebesar 91,4% masuk kategori sangat layak, serta dari segi bahasa sebesar 79% berkategori layak. Kemudian setelah dilakukan revisi peneliti melakukan uji coba produk kepada peserta didik kelas VI sebanyak 28 peserta didik dan berdasarkan angket respons peserta didik diperoleh hasil 93% dengan kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Gift Box berbasis multiliterasi pada pembelajaran penemuan layak digunakan serta mendapat respon yang sangat baik dari peserta didik.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2023 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan muatan pelajaran yang pembelajarannya meliputi kegiatan percobaan maupun pengamatan,

sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan secara mandiri. Menurut Patta Bundu dalam Pratiwi (2021:3) IPA merupakan kumpulan pengetahuan yang terdiri

dari teori, fakta, konsep, peristiwa dan gejala alam berdasarkan percobaan dan pengamatan, bukan hanya pengetahuan yang dihafal tapi ada proses aktif melalui metode ilmiah, dan berorientasi pada pencapaian sains dari segi produk, proses, dan sikap ilmiah.

Namun pada kenyataannya, guru di sekolah dasar hanya sekedar mentransfer ilmu kepada peserta didik, sehingga peserta didik tidak dilibatkan dalam proses pemerolehan pengetahuannya. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang memahami konsep yang ada di muatan pelajaran IPA. Padahal dalam pelajaran IPA banyak sekali istilah-istilah asing yang masih awam bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Awang (2015:110) bahwa hal-hal yang menyebabkan rendahnya tingkat penguasaan materi IPA di Sekolah Dasar di antaranya adalah peserta didik kesulitan dalam memahami konsep, materi yang terlalu padat, bosan dan sulit menghafal materi, banyaknya istilah-istilah asing, serta terbatasnya media pembelajaran yang ada di sekolah.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada peneliti melakukan pra penelitian, melalui observasi dan wawancara ditemukan bahwa peserta didik kelas VI masih ada yang belum memahami konsep dalam belajar IPA. Hal ini disebabkan karena sarana dan prasarana yang belum maksimal. Karena belum memiliki perpustakaan yang layak, ruang kelas yang masih kurang, serta media pembelajaran yang masih terbatas untuk pelajaran tertentu saja seperti matematika yang mengajarkan penanaman konsep seperti muatan IPA akan tetapi untuk media pembelajaran IPA masih belum ada. Hal ini juga menyebabkan peserta didik kurang tertarik dalam belajar IPA, cepat merasa bosan, jenuh, dan kurang bersemangat, hal tersebut sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Hutari (2015) bahwa kurangnya minat belajar peserta didik dapat dilihat dari peserta didik yang mencari kesibukan lain selama proses pembelajaran IPA karena merasa bosan dan menyebabkan mereka belum mampu memahami materi IPA, khususnya materi IPA yang bersifat abstrak seperti materi ciri perkembangbiakan hewan, banyak

peserta didik yang hanya menghafal materi IPA bukan memahami konsep dari materi IPA tersebut.

Salah satu cara dalam membantu peserta didik memahami konsep dalam materi IPA adalah dengan adanya media pembelajaran interaktif. Menurut Sadiman dalam Pratiwi (2018: 35) media dalam pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk mengirim informasi dari pengirim ke penerima supaya menimbulkan keingintahuan dan mendorong mereka untuk belajar, seperti timbulnya rasa ingin tahu peserta didik setelah belajar menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan hendaknya menarik dan interaktif supaya dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar.

Media pembelajaran interaktif dapat dikembangkan dengan memadukan konsep multiliterasi di dalamnya, seperti media *Gift Box*. Media *Gift Box* sama seperti media *Explosion Box*, *Magic Cube Box*, dan *Smart Box*. Hal ini terjadi karena adanya perbedaan penamaan dan konsep pengembangannya saja. Vianda (2020:9) mengemukakan bahwa *Explosion Box* ataupun *Gift Box*

merupakan media yang dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran. Media ini berbentuk kubus yang di dalamnya berisi sebuah materi. Media ini merupakan media visual yang dibuat dengan tujuan untuk memperkuat pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Media ini dibuat seperti sebuah kado yang di dalamnya berisi berbagai kejutan, karena terdiri dari berbagai kartu maupun gambar yang ditempelkan.

Media *Gift Box* yang dikembangkan berbasis multiliterasi, yang terdiri dari literasi visual, literasi audio, literasi tekstual, dan literasi sains. Abidin dalam Wilarsih (2021: 8) juga mengemukakan bahwa multiliterasi berarti penggunaan berbagai media baik cetak, audio, maupun spasial sehingga dapat membina kemampuan peserta didik dalam menemukan, mencatat, menganalisis, mengkritisi, serta membuat perspektif baru dari sebuah informasi yang ditemukannya. Media *Gift Box* berbasis multiliterasi ini diharapkan dapat membantu peserta didik memperoleh informasi dari berbagai penggunaan media baik visual maupun audio.

Media *Gift Box* berbasis multiliterasi ini pada pelaksanaannya diintegrasikan dengan model pembelajaran penemuan, karena media ini berisi materi yang difokuskan kepada materi IPA yakni mengenai ciri perkembangbiakan hewan. Dalam pembelajaran IPA sendiri mengajarkan peserta didik untuk dapat memperoleh pengetahuan secara mandiri dan mendapatkan pengalaman belajar secara langsung, oleh karena itu media ini diintegrasikan dengan model pembelajaran penemuan.

Andriana (2020: 164) juga mengemukakan bahwa pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang menekankan peserta didik supaya memperoleh pembelajaran secara langsung baik melalui pengamatan maupun percobaan. Dari berbagai penjelasan di atas dijadikan tolak penulis untuk mengambil judul "Pengembangan Media *Gift Box* berbasis Multiliterasi pada Pembelajaran Penemuan di Kelas VI SDN Secang". Penggunaan media pembelajaran ini bisa digunakan sebagai salah satu alternatif untuk memudahkan guru dalam melakukan pembelajaran serta untuk melatih

peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan *Research & Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan Lee & Owens (2004:3) yang terdiri dari lima tahapan yaitu: (1) penilaian kebutuhan dan analisis awal-akhir, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, (5) dan evaluasi.

Sumber data penelitian ini menggunakan dua sumber data yaitu data primer dan data sekunder. Adapun yang menjadi sumber data primer adalah warga sekolah meliputi; wali kelas VI dan seluruh peserta didik kelas VI B SDN Secang serta para validator ahli. Sedangkan yang menjadi data sekunder adalah studi kepustakaan, dokumentasi, buku, majalah, koran, arsip tertulis yang berhubungan dengan objek yang akan diteliti pada penelitian ini.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi. Uji keabsahan data dilakukan dengan menggunakan penelitian kualitatif

yaitu cara triangulasi. Menurut Sugiyono (2018:372) triangulasi merupakan pengecekan data terhadap berbagai sumber melalui beberapa cara dan beberapa waktu. Data yang diperoleh dari uji ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media serta uji coba terbatas oleh peserta didik, akan dianalisis menggunakan analisis statistika deskriptif yaitu dengan menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari lembar angket tim ahli dan respons peserta didik.

Adapun kriteria keberhasilan pada penelitian ini yakni, kelayakan media, materi dan bahasa dinyatakan layak apabila sesuai dengan kategori layak. Kemudian, respons peserta didik dalam kategori sangat baik.

Hasil dan Pembahasan

Prosedur pengembangan yang dilakukan menggunakan model pengembangan Lee & Owens (2004:3) yang melalui lima tahapan dan diuraikan sebagai berikut.

1. Penilaian Kebutuhan dan Analisis Awal-akhir

Penilaian kebutuhan dan analisis awal akhir pada penelitian ini dilakukan dengan metode wawancara dan observasi.

Peneliti melakukan wawancara dan observasi di Kelas VI SDN Secang. Peneliti melakukan wawancara awal terhadap guru kelas VI B dengan tujuan untuk mengetahui pembelajaran di sekolah, bagaimana karakteristik peserta didik kelas VI B, kendala apa saja dalam menyampaikan materi IPA kepada peserta didik serta mengetahui kualitas sarana prasarana di SDN Secang. Analisis awal-akhir dalam penelitian ini terdiri dari analisis peserta didik, analisis teknologi, analisis tugas, analisis tujuan, analisis situasi, analisis media, analisis biaya, analisis kurikulum, dan analisis materi. Dari penilaian kebutuhan dan berbagai analisis tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan sekolah, guru, maupun peserta didik di SDN Secang.

2. Desain

Tahap selanjutnya yaitu tahap desain yang mencakup serangkaian kegiatan seperti membuat jadwal dalam pengembangan media yang dikembangkan yaitu *Gift Box*

berbasis multiliterasi yang terdiri dari literasi sains, literasi audio, literasi visual, dan literasi tekstual. Literasi sains digunakan karena pelajaran IPA identik dengan kegiatan ilmiah seperti pengamatan maupun percobaan, adapun literasi audio, visual, dan tekstual digunakan untuk mengatasi perbedaan gaya belajar peserta didik, selanjutnya yaitu menentukan bahan yang akan digunakan dalam pengembangan media, merancang spesifikasi media yang akan dikembangkan dimana media *Gift Box* berbasis multiliterasi ini mencakup literasi sains, literasi visual & tekstual yang dituangkan pada sebuah Kartu karena berdasarkan jenis-jenis media, media visual dan tekstual yang dituangkan dalam sebuah kartu dapat digunakan atau disentuh langsung oleh mereka, sehingga membantu peserta didik menerima pesan berupa materi, dan membantu peserta didik yang memiliki gaya belajar visual. Kartu-kartu ini didesain melalui aplikasi *Canva*, di mana aplikasi ini berisi berbagai elemen gambar dan desain,

sehingga membuat kartu menjadi menarik dan memiliki warna yang selaras, enak dilihat, dan membuat media ini dapat berfungsi sebagai penarik perhatian peserta didik ketika belajar, serta membantu mereka memahami materi dengan baik. Literasi audio yang ada pada media ini menggunakan sebuah *tape recorder* merek JOCH1011USB supaya peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media, tidak hanya sebatas mendengar saja. *Tape recorder* ini berisi *file* dengan jenis *mp3*, jenis *mp3* digunakan karena memiliki ukuran kecil, praktis, dan audio yang besar, sehingga cocok digunakan di kelas yang peserta didiknya banyak. Materi yang akan dikembangkan yaitu materi Ciri Perkembangbiakan Hewan yang terdapat pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1. Di samping itu, peneliti juga menyiapkan *story board* dan instrumen yang diperlukan dalam proses validasi ahli dan uji coba audiens yaitu peserta didik.

3. Pengembangan

Tahap pengembangan produk yaitu mengembangkan produk yang telah dibuat oleh peneliti sebelumnya menjadi sebuah produk yang memiliki kebaruan. Peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang diberi nama *Gift Box* berbasis multiliterasi dan diintegrasikan dengan model pembelajaran penemuan. Adapun pembelajaran penemuan dalam media ini disajikan melalui urutan penggunaan media yang dirancang sesuai sintak dalam pembelajaran penemuan itu sendiri, sehingga peserta didik dapat ikut serta aktif dan terlibat langsung dalam belajar. Tahap pengembangan terdiri dari sebagai berikut.

a. Merubah desain ke bentuk fisik media

Desain media *Gift Box* yang telah dibuat melalui aplikasi *Canva* kemudian diunduh dan dicetak, setelah dicetak desain tersebut digunting, dan dibentuk sesuai pola pembuatan media *Gift Box*. Pada tahap pembuatan media ke bentuk fisik media

diperlukan ketelitian, fokus, dan hati-hati agar tidak salah tempel dan media menjadi rapih sehingga siap untuk dikemas dan dilakukan penilaian oleh validator.

b. Validasi

Setelah berhasil dibentuk, langkah berikutnya adalah melakukan validasi. Validasi dilakukan oleh tim ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tujuan dilakukannya validasi yaitu untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran IPA sebelum uji coba produk ke lapangan. Sebelum melakukan validasi kepada tim ahli terlebih dahulu instrumen validasi ini melewati proses validasi bersama tim ahli instrumen yaitu Ibu Indhira Vivi Asih Yandari, M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yang sesuai dengan bidang pendidikan dasar. Hasil validasi yang dilakukan memperoleh rata-rata nilai 84% dengan

kategori sangat layak tanpa revisi.

Setelah melalui uji validasi instrumen, peneliti melakukan uji validasi media, validasi materi, dan validasi bahasa.

1) Validasi Media

Validasi ahli media melibatkan dua (2) validator ahli media. Kegiatan Validasi dilakukan

pada hari Kamis 1 Desember 2022 di UIN Serang. Hasil validasi media ditinjau dari aspek visual media, kemudahan penggunaan, dan konsistensi. Hasil penilaian ahli media dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

| Validator | Skor | Keterangan |
|---------------|---------------|---------------------|
| Validator I | 88,5% | Sangat Layak |
| Validator II | 90% | Sangat Layak |
| Rerata | 89,25% | Sangat Layak |

2) Validasi Materi

Pada validasi ahli materi melibatkan 2 validator ahli materi. Hasil validasi ahli materi ditinjau dari aspek isi,

aspek penyajian, dan aspek media *Gift Box* berbasis multiliterasi. Hasil validasi ahli materi secara ringkas dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

| Validator | Skor | Keterangan |
|---------------|--------------|---------------------|
| Validator I | 87,6% | Sangat Layak |
| Validator II | 95,2% | Sangat Layak |
| Rerata | 91,4% | Sangat Layak |

3) Validasi Bahasa

Validasi ahli bahasa dengan melibatkan 2 validator ahli bahasa. Penilaian validasi ahli bahasa ditinjau dari aspek lugas, dialogis & komunikatif, kesesuaian

dengan perkembangan peserta didik, interaktif, dan kesesuaian dengan kaidah bahasa. Rekapitulasi hasil penilaian ahli bahasa dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

| Validator | Skor | Keterangan |
|------------------|-------------|---------------------|
| Validator I | 70% | Sangat Layak |
| Validator II | 88% | Sangat Layak |
| Rerata | 79% | Sangat Layak |

c. Revisi media

Revisi media dilakukan berdasarkan saran perbaikan dari setiap validator baik validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Terdapat beberapa saran perbaikan seperti pada bagian *cover* tutup box hendaknya diberi penambahan judul materi, penambahan keterangan semester, penambahan pembuat media serta pembimbingnya, penambahan keterangan yang berisi profil pembuat dan pembimbing media, penambahan informasi terkait tujuan pembelajaran, materi ciri perkembangbiakan hewan, penambahan materi ASEAN, perbaiki penulisan *typo* pada kartu lirik lagu ciri perkembangbiakan hewan, perbaiki petunjuk penggunaan media, penambahan keterangan

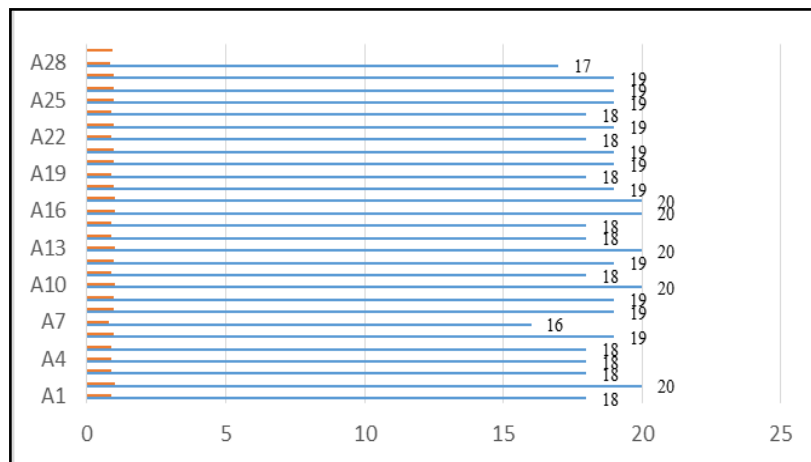
menggunakan *tape recorder*, perbaiki penggunaan jenis huruf yang digunakan, perbaiki penulisan kata “quiz” di media kartu sesuai kaidah kebahasaan, penambahan deskripsi media, perbaiki kata sapaan serta penulisan nama ilmiah. Perbaikan ini dilakukan untuk penyempurnaan produk berupa media *Gift Box*.

4. Implementasi

Setelah produk dinyatakan layak dan sudah dilakukan perbaikan, maka produk yang dikembangkan dapat dilakukan uji coba kepada 28 peserta didik kelas VI B SDN Secang. Uji coba dilakukan pada hari Selasa, 05 Januari 2023 yang di ruang kelas VI B. Uji coba media *Gift Box* berbasis multiliterasi ini dipadukan dengan model pembelajaran penemuan yang memiliki enam sintak di antaranya yaitu, (1) pemberian

rangsangan, (2) identifikasi, (3) mengumpulkan data, (4) mengolah data, (5) pembuktian, (6) dan kesimpulan. Hasil respons peserta didik terhadap

media *Gift Box* berbasis multiliterasi pada pembelajaran penemuan terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Respon Peserta Didik terhadap Media *Gift Box* Berbasis Multiliterasi

5. Evaluasi

Berdasarkan hasil uji validasi yang telah dilakukan oleh 2 validator media, 2 validator materi media dan 2 validator bahasa. Dijelaskan bahwa rata-rata dari masing validator yaitu kelayakan media mendapat 89,25%, kelayakan materi mendapat 91,4%, kelayakan bahasa mendapat 79%. Dilihat dari data di atas bahwa penilaian dari tim ahli tidak mencapai pada 100%. Media *Gift Box* ini memiliki beberapa kekurangan sebagai

bahan revisi dari tim ahli sebagaimana telah dijelaskan pada bagian revisi produk. Beberapa kekurangan produk dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa di antaranya yaitu pada bagian *cover* tutup boks hendaknya diberi penambahan judul materi, keterangan semester, nama pembuat media serta pembimbingnya, penambahan profil pembuat dan pembimbing media, penambahan informasi terkait tujuan pembelajaran, materi ciri

perkembangbiakan hewan, penambahan materi ASEAN, perbaiki penulisan *typo* pada kartu, perbaiki petunjuk penggunaan media, penambahan keterangan menggunakan *tape recorder*, perbaiki penggunaan jenis huruf, perbaiki penulisan kata “quiz” sesuai kaidah kebahasaan, penambahan deskripsi media, perbaiki kata sapaan serta penulisan nama ilmiah. Berdasarkan hasil angket respons peserta didik juga diperoleh informasi bahwa media *Gift Box* yang digunakan memiliki volume suara yang masih rendah sehingga volume suaranya perlu diperbesar lagi.

Meskipun media *Gift Box* ini masih memiliki beberapa kekurangan akan tetapi media *Gift Box* ini dapat membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran, belajar mencari tahu pengetahuan sendiri, meningkatkan keterampilan sosial peserta didik, membangkitkan semangat dan rasa senang dalam belajar IPA, mengatasi kejenuhan dalam belajar, serta mendapatkan

pengalaman belajar secara langsung.

Kegiatan pembelajaran menggunakan media *Gift Box* berbasis multiliterasi yang diintegrasikan dengan pembelajaran penemuan juga dapat mengatasi perbedaan gaya belajar peserta didik, sehingga peserta didik dengan gaya belajar audio, visual, maupun psikomotorik dapat bersama-sama memperoleh pengetahuan dari media *Gift Box* yang dikembangkan sehingga peserta didik dapat memahami konsep-konsep yang ada di muatan pelajaran IPA dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Seperti yang dikemukakan oleh Syafi'i dan Rapi (2022: 69) bahwa media pembelajaran yang diintegrasikan dengan model penemuan dapat membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar, sehingga penggunaan media pembelajaran yang diintegrasikan dengan model penemuan dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran

serta dapat dengan mudah memahami konsep yang ada di pelajaran, seperti konsep dalam muatan pelajaran IPA.

Simpulan

Penelitian dan pengembangan ini telah melalui beberapa tahapan yakni, tahap penilaian kebutuhan dan analisis awal-akhir, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari para ahli, media *Gift Box* berbasis multiliterasi ini dari penilaian ahli media mendapatkan nilai sebesar 89,25% yang masuk dalam kategori “sangat layak”, penilaian dari ahli materi mendapatkan nilai sebesar 91,4% yang masuk dalam kategori “sangat layak”, dan penilaian dari ahli bahasa mendapatkan nilai sebesar 79% yang termasuk ke dalam kategori “layak”. Kemudian respons peserta didik diperoleh berdasarkan hasil uji coba media *Gift Box* berbasis multiliterasi yang diintegrasikan dengan model penemuan kepada 28 peserta didik dan memperoleh persentase sebesar 93% dan masuk dalam kategori “sangat baik”, sehingga dapat

dinyatakan bahwa media *Gift Box* berbasis multiliterasi yang diintegrasikan dengan model penemuan mendapatkan respons positif dan sangat baik setelah diuji cobakan.

Daftar Pustaka

- Andriana, E, dkk. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sainifik Kontekstual Materi Peristiwa Alam Besera Mitigasi Bencana. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 10 (2): 164.
- Awang, I.S. (2015). Kesulitan Belajar IPA Peserta Didik Sekolah Dasar. *Vox Edukasi*. 6 (2): 6.
- Hutari, M. S. (2015). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan Model *Quantum Teaching* di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 155-165.
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*. San Fransisco: Pfeiffer.
- Pratiwi, I. (2021). *IPA untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Medan: UMSU Press.
- Pratiwi, I.T.M. & Meilani, R.I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 3 (2): 35.

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta Cv.
- Syafi'i, A. & Rapi. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran: Menerapkan Model dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*. 14 (1): 69.
- Vianda, U. (2020). Penggunaan Media Explosion Box Pada Materi Protista Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sman 4 Aceh Barat Daya. *Skripsi*. Banda Aceh: UIN Ar-raniry Darussalam.
- Wilarsih, R. (2021). Penggunaan Sumber Belajar Dengan Pendekatan Multiliterasi Siswa Kelas Ix-C Smp Negeri 27 Tebo Pada Mata Pelajaran Ppkn. *Skripsi*. Jambi: Universitas Jambi.