

KEEFEKTIFAN MODEL KOOPERATIF TIPE STAD TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS MATERI PERKEMBANGBIAKAN TUMBUHAN KELAS IV SD NEGERI 1 TEMUIRENG KABUPATEN BLORA

Bella Fitriyani Dyah Permatasari ¹⁾, Qoriati Mushafanah ²⁾, Ikha Listyarini ³⁾

DOI : [10.26877/ijes.v5i2.20852](https://doi.org/10.26877/ijes.v5i2.20852)

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Hasil belajar peserta didik dalam IPAS masih rendah. Dalam pembelajaran tersebut guru sudah menggunakan model pembelajaran yang baik namun belum sesuai. Guru perlu memilih model pembelajaran yang tepat dalam IPAS, jika kurang tepat kemungkinan dapat mempengaruhi minat belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah penggunaan model pembelajaran STAD efektif untuk hasil belajar peserta didik pembelajaran IPAS materi perkembangbiakan tumbuhan kelas IV SD Negeri 1 Temuireng Kabupaten Blora. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Pada penelitian ini desain penelitian yang akan digunakan oleh peneliti adalah dengan Pre Experimental Design. Peneliti menggunakan bentuk design berupa pretest-posttest design (Desain *one-group pretest posstest*). Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 1 Temuireng semester 1 tahun pelajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 26 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Temuireng. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada materi perkembangbiakan tumbuhan sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran STAD. Hal tersebut terbukti dengan nilai rata-rata *posttest* hasil belajar akhir lebih besar daripada nilai *pretest* hasil belajar awal. Dari data *pretest* memiliki rerata 33,85, selanjutnya pada saat *posttest* rerata mencapai 77,88. Besarnya peningkatan rata – rata hasil belajar tersebut dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata yaitu sebesar 44,03. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran STAD efektif kepada hasil belajar peserta didik pada materi perkembangbiakan tumbuhan.

Kata Kunci: Hasil Belajar, STAD, IPAS

Abstract

Student learning outcomes in IPAS are still low. In teaching, teachers have used good learning models, but they are not yet appropriate. Teachers need to choose the right learning model in IPAS, as an inappropriate model may affect learning interest. This study aims to identify whether the use of the STAD learning model is effective for the learning outcomes of students in IPAS learning on plant reproduction material in grade IV at SD Negeri 1 Temuireng, Blora Regency. This study uses a quantitative research method. In this study, the research design used by the researcher is a pre-experimental design. The researcher uses a pretest-posttest design (one-group pretest-posttest design). This study was conducted in the fourth grade of SDN 1 Temuireng in the first semester of the 2024/2025 academic year. The population in this study was all fourth-grade students, totaling 26 students. The sample in this study was fourth-grade students at SDN 1 Temuireng. The results of the study showed that there was a difference in the average learning outcomes of students on the material

of plant reproduction before and after using the STAD learning model. This is evident from the fact that the average posttest score was higher than the average pretest score. The pretest data had an average of 33.85, while the posttest average reached 77.88. The magnitude of the increase in the average learning outcome can be seen from the difference in the average score of 44.03. Thus, it can be concluded that the use of the STAD learning model is effective for student learning outcomes on plant reproduction material.

Keywords: Learning Outcomes, STAD, IPAS

History Article

Received 9 November 2024

Approved 31 Agustus 2025

Published 25 November 2025



How to Cite

Permatasari, B, F, D., Qoriati M. & Ikha L. (2025). Keefektifan Model Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Kelas IV SD Negeri 1 Temuireng Kabupaten Blora. IJES, 5(2), 469-482

Corresponding Author:

Jl. Sidodadi Timur No. 24, Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ bfitriana845@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu usaha yang dilakukan untuk menyiapkan peserta didik agar mampu menghadapi perkembangan zaman, yang mana hal ini dapat dikaitkan dengan kedudukan peserta didik sebagai calon warga negara yang bermartabat dan budiman yang bermanfaat bagi nusa dan bangsa. Pendidikan sangat berperan dalam pembentukan karakter suatu bangsa dan untuk memiliki sumber daya manusia yang berkualitas. Perkembangan yang semakin maju memungkinkan siswa untuk aktif mengutarakan keterampilan dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran di sekolah menjadi efektif dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Proses belajar mengajar yang berkembang di kelas umumnya ditentukan oleh peran guru dan siswa sebagai individu yang terlibat langsung di dalam proses tersebut. Proses belajar adalah serangkaian aktivitas yang terjadi pada pusat saraf individu yang belajar. Menurut (Nurlina, 2021) Faktor yang paling menentukan keberhasilan pendidikan/pengajaran adalah guru, sehingga guru sangat dituntut kemampuannya untuk menyampaikan bahan pengajaran kepada siswa dengan baik, untuk itu guru perlu mendapatkan ilmu pengetahuan tentang metode dan media pengajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, proses belajar hanya dapat diamati jika ada perubahan perilaku dari seseorang yang berbeda dengan sebelumnya. Perubahan perilaku tersebut bisa dalam hal pengetahuan, afektif maupun psikomotoriknya (Hamalik, 2010). Maka dari itu, guru harus menciptakan suasana belajar yang melibatkan interaksi yang baik antara guru dengan siswa, siswa yang satu dengan siswa yang lainnya. Dalam menciptakan interaksi yang baik, diperlukan adanya usaha membangkitkan serta mengembangkan keaktifan belajar siswa. Keaktifan siswa ini menentukan keberhasilan tujuan pembelajaran. maka, harus ada guru yang profesional. Keberhasilan dalam pembelajaran didukung oleh strategi atau metode yang digunakan. Penggunaan strategi dalam pembelajaran sangat penting karena, untuk mempermudah dalam belajar sehingga, dapat mencapai hasil yang

optimal. Tanpa strategi pembelajaran tidak akan optimal, dan tidak akan berlangsung secara efektif dan efisien.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, pelaksanaan proses pembelajaran yang terjadi di mata pelajaran IPAS materi perkembangbiakan tumbuhan kelas IV SD Negeri 1 Temuireng Kabupaten Blora menunjukkan bahwa sebagian besar siswa rendah dalam hasil belajarnya. Hal ini dilihat dari masih banyak siswa yang masih ada siswa yang tidak mampu menyelesaikan tugas, ada siswa yang tidak bisa menguraikan lebih jauh tentang maksud pembelajaran di Kelas IV, dan ada juga siswa yang tidak bisa menangkap inti dari pembelajaran di Kelas IV. Ini dikarenakan kurangnya motivasi pada siswa, kurang antusias, kurang bergairah dan cenderung tidak aktif dalam hal pembelajaran. Hal ini mengakibatkan rendahnya respon umpan balik dari siswa terhadap pertanyaan dan penjelasan guru serta pemusatan pemikiran yang kurang. Selain itu model pembelajaran yang diberikan oleh guru kurang menarik sehingga siswa yang mengikuti pembelajaran tidak semangat dan merasa bosan. Padahal pembelajaran IPAS sangat perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari jenjang sekolah dasar. Hal ini ditujukan untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Kemampuan yang diperoleh dari pembelajaran IPAS diharapkan mampu membantu menghadapi kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi pada era globalisasi saat ini.

Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar. Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (Sapriyah, 2019). Joyce dan Weil menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas (Murthada, 2023).

Menurut (Tarigan, 2019) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Hal ini berarti model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar. Salah satu model pembelajaran untuk dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran di kelas yaitu model pembelajaran STAD.

Model pembelajaran STAD (*student teams achievement division*) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi dan mencapai prestasi secara maksimal. Menurut (Slavin, 2015) STAD merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif. Dengan model pembelajaran STAD mengacu pada belajar kelompok siswa, menyajikan informasi baru kepada siswa setiap minggu baik menggunakan presentasi verbal maupun teks. Pembelajaran model Kooperatif Learning tipe STAD menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi maksimal (Apriliani, 2020).

Menurut (Ariyanti.Tria, 2015), STAD terdiri atas lima komponen utama yaitu presentasi kelas, kerja kelompok (tim), kuis, skor, kemajuan individual, dan rekognisi (penghargaan) kelompok. Dengan menerapkan model STAD dalam pembelajaran adalah untuk memotivasi siswa, mendorong dan membantu satu sama lain, serta untuk menguasai keterampilan-keterampilan yang disampaikan oleh guru. Dengan adanya penghargaan mampu memberi motivasi siswa agar kelompok yang menginginkan sebuah penghargaan mereka harus membantu teman sekelompoknya mempelajari materi yang diberikan guru (Arianti, 2018). Hal itu mampu mendorong mereka untuk melakukan yang terbaik dan menunjukkan sikap bahwa belajar merupakan suatu yang penting, berharga, dan menyenangkan. Sehingga guru dalam menerapkan model pembelajaran tersebut agar tujuan belajar tercapai dapat didukung dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa dalam belajar di kelas.

Tujuan dari pembelajaran Kooperatif yaitu agar siswa terampil dalam bekerja sama dengan siswa lainnya dengan baik (Varintina, 2018). Menurut (Ariyanti.Tria, 2015) pembelajaran STAD mengajari siswa untuk mengajari siswa untuk bekerja sama pada suatu tugas bersama dan mereka harus mengkoordinasi usaha secara bersama untuk menyelesaikannya. Selanjutnya Johnson (dalam Wulandari, 2022) mengemukakan tujuan kooperatif yaitu “siswa dapat meningkatkan prestasi dan memahami materi baik secara individu maupun secara kelompok”.

Menurut (Ariyanti.Tria, 2015) pembelajaran kooperatif model STAD, siswa dikelompokkan dalam kelompok belajar yang beranggotakan empat atau lima siswa yang merupakan campuran dari kemampuan akademik yang berbeda, sehingga setiap kelompok terdapat siswa yang berprestasi tinggi, sedang dan rendah. Pada model STAD siswa dikelompokkan secara heterogen, kemudian siswa yang pandai menjelaskan kepada anggota yang lain sampai mengerti. Model kooperatif tipe STAD merupakan pendekatan yang menekankan pada aktifitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pembelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti merasa perlu melakukan penelitian di SD Negeri 1 Temuireng Kabupaten Blora dengan judul “KEEFEKTIFAN MODEL KOOPERATIF TIPE STAD TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS MATERI PERKEMBANGBIAKAN TUMBUHAN KELAS IV SD NEGERI 1 TEMUIRENG KABUPATEN BLORA”.

METODE

Jenis penelitian yang akan digunakan ialah eksperimen semu (*quasy experimental*) karena variabel-variabel yang sebenarnya tidak dapat dikontrol atau dimanipulasi secara sempurna (Arikunto, 2013). Rancangan penelitian yang digunakan ialah *one group pretest-posttest design*, penelitian ini dilakukan dua kali pada sekompok subjek yakni sebelum perlakuan atau disebut juga dengan *pretest* dan setelah perlakuan atau *posttest* (Sugiyono, 2013). Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV di SD Negeri Temuireng Kabupaten Blora. Waktu penelitian dilaksanakan terhitung dari awal direncanakan mulai November s/d Januari 2024. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Temuireng Kabupaten Blora Tahun Pelajaran 2023/2024. Sumber data peneltian ini merupakan data primer karena didapatkan oleh peneliti langsung dari sumber data tersebut. Data diperoleh dari guru Kelas melalui wawancara di SD Negeri 3 Mojorebo Kabupaten Grobogan dan juga observasi pada pelaksanaan

pembelajaran di kelas V. Teknik analisis data pada penelitian ini teknik analisis data menggunakan Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji Hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemilihan media pembelajaran harus sesuai fungsi untuk diaplikasikan dalam proses belajar. Pembelajaran siswa akan menarik dan mudah dipahami jika guru memilih media dengan tepat dan dapat menggunakannya sesuai dengan tujuannya. Terdapat berbagai macam media pembelajaran yang berbeda dengan sifatnya masing-masing. Karakteristik setiap media harus dipahami oleh guru untuk memilih salah satu yang paling sinkron dengan pembelajaran yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebelum penelitian didapatkan anak-anak di SDN 3 Mojorebo telah mempelajari seni dan budaya, namun tingkat pengetahuan dan pemahaman yang diajarkan masih rendah, terutama dalam hal pengenalan seni dan budaya masing-masing suku, dibuktikan dengan rata-rata nilai mata pelajaran yang masih rendah. Proses pembelajaran guru menggunakan media yang terbatas yakni bersumber dari buku untuk memahami kesenian di masing-masing daerah, tidak jarang buku hanya menyoroti sub bab dari budaya daerah yang tidak mencakup semua tradisi Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Mojorebo pada siswa kelas V. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 3 Mojorejo Kabupaten Grobogan sejumlah 25 siswa. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 3 Mojorejo Kabupaten Grobogan sejumlah 16 siswa.

Analisis kebutuhan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Mojorebo pada pertanyaan nomor 1 diketahui bahwa 12 peserta didik dengan persentase 75% tidak mengetahui keberagaman yang ada di Indonesia. Pada pertanyaan nomor 4 sebanyak 15 peserta didik dengan persentase 93,75% menyatakan bahwa media yang digunakan oleh guru belum mampu memudahkan memahami materi dan berpikir kritis. Pada pertanyaan nomor 6, sebanyak 14 peserta didik dengan persentase 87,5% menyatakan bahwa guru perlu menggunakan media pembelajaran yang interaktif dimana dapat mempermudah dalam memahami materi dan berpikir kritis pada mata pelajaran IPAS mengenai keberagaman budaya Indonesia. Pada pertanyaan nomor 7, sebanyak 15 peserta didik dengan persentase 93,75% menyetujui adanya pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat memudahkan dalam memahami materi, berfikir kreatif dan berpikir kritis pada mata pelajaran IPAS terutama pada materi keberagaman budaya yang ada di Indonesia.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D). Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal sebagai *Research and Development* (R&D). Tahap penelitian dengan pendekatan *Research and Development* (R&D) dimulai dengan tahap pengembangan produk, dalam tahap pengembangan dilakukan dengan beberapa langkah yaitu yang pertama menetapkan tujuan pengembangan. Tujuan pengembangan Media pembelajaran kotak belajar ajaib (koja) mata pelajaran IPAS ini untuk menstimulasi kemampuan kreatif serta rasa keingintahuan yang tinggi dari siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS karena pengetahuan dan pemahaman yang diajarkan masih rendah, terutama dalam hal pengenalan seni dan budaya masing-masing suku selain itu proses

pembelajaran guru menggunakan media yang terbatas yakni bersumber dari buku untuk memahami kesenian di masing-masing daerah, tidak jarang buku hanya menyoroti sub bab dari budaya daerah yang tidak mencakup semua tradisi Indonesia. Pengembangan ini memfokuskan peserta didik dalam proses belajar dalam mengetahui kemampuan kreatif serta rasa keingintahuan yang tinggi melalui penggunaan media KOJA yang interaktif. Kedua mengidentifikasi Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Peneliti mengambil materi keragaman budaya Indonesia yang sesuai dengan Kurikulum merdeka. Berdasarkan hal tersebut maka dapat dikembangkan KOJA mata pelajaran IPAS kelas V SDN 3 Mojorebo. Ketiga menyusun desain pengembangan. Desain ini dibuat mengacu pada sistematika Media Pembelajaran Interaktif kotak belajar ajaib (KOJA) yang mendukung pembelajaran yang mendorong kemampuan kreatif peserta didik serta rasa ingin tahu yang tinggi peserta didik. Keempat menyusun perangkat pembelajaran. Sebelum pelaksanaan pembelajaran perlu dibuat adanya suatu rancangan, dalam menyusun perangkat pembelajaran peneliti sudah menyesuaikan dengan komponen yang ada.

Hasil pengembangan siap untuk dilakukan pengujian dengan terlebih dahulu dilakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi. Pada validasi didapatkan dimana validasi media dilakukan oleh ahli media Bapak Singgih Adhi Prasetyo, S. Pd., M. Pd. Penilaian oleh ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media Kotak Belajar Ajaib (Koja) pada aspek prinsip umum media visual, kelayakan kegrafikan, dan kebermanfaatan media. Aspek prinsip umum media visual “media Kotak Belajar Ajaib (Koja)” terdiri dari kesederhanaan media, kesatuan komponen media yang saling berkaitan, penekanan terhadap informasi sasaran, dan keseimbangan sajian visual. Aspek kelayakan tampilan media Kotak Belajar Ajaib (Koja) mendapat persentase rata-rata 100% dengan kategori sangat layak. Aspek kelayakan kegrafikan “media Kotak Belajar Ajaib (Koja)” terdiri dari kualitas gambar, penggunaan gambar yang relevan dengan materi, pemilihan komposisi warna, warna, ukuran, dan jenis huruf, perpaduan teks, warna dan gambar, serta kemudahan pengguna media Koja. Aspek kelayakan kegrafikan mendapat persentase rata-rata 100% dengan kategori sangat layak. Aspek kebermanfaatan media “media Kotak Belajar Ajaib (Koja)” terdiri dari kemudahan dalam proses pembelajaran di kelas, memudahkan peserta didik dalam mengingat materi, dapat menumbuhkan kemauan dan minat belajar peserta didik, serta meningkatkan pemahaman materi keragaman budaya kepada peserta didik. Aspek kebermanfaatan media mendapat persentase rata-rata dengan kategori sangat layak.

Aspek	Aspek 1					Aspek 2					Aspek 3				
Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
validasi Ahli Media	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
kor yang diperoleh	56														
kor Maksimal	56														
ersentase	100%														

ategori	Sangat layak
---------	--------------

Tabel 1. Persentase Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan tabel persentase hasil validasi ahli media terhadap media Kotak Belajar Ajaib (Koja), skor keseluruhan yang didapatkan adalah 56 dari skor maksimal 56 Persentase yang diperoleh dari angket validasi ahli media terhadap “media Kotak Belajar Ajaib (Koja)” yaitu 100% dengan kategori sangat layak. Oleh karena itu, “media Kotak Belajar Ajaib (Koja)” layak digunakan dalam uji coba langsung tanpa revisi.

Validasi juga dilakukan kepada ahli materi. Penilaian materi dilakukan oleh ahli materi Bapak Prasena Arisyanto, M. Pd. Penilaian terhadap materi pada “media Kotak Belajar Ajaib (Koja)” untuk mengetahui kelayakan materi pada aspek kesesuaian materi, keakuratan materi, kebermanfaatan materi, dan kebahasaan yang terdiri dari 13 indikator. Aspek kesesuaian materi “media Kotak Belajar Ajaib (Koja)” terdiri dari kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi dengan tingkat berpikir peserta didik, kesesuaian evaluasi dengan indikator yang dikembangkan. Aspek kesesuaian materi media Kotak Belajar Ajaib (Koja) mendapat persentase rata-rata 87,5% dengan kategori sangat layak. Aspek keakuratan materi “media Kotak Belajar Ajaib (Koja)” terdiri dari keruntutan dan kemudahan materi ketika dipahami oleh peserta didik, kesesuaian gambar dengan materi, dan kejelasan warna background, jenis dan ukuran huruf yang digunakan. Aspek keakuratan materi mendapat persentase rata-rata 100% dengan kategori sangat layak. Aspek kebermanfaatan materi “media Kotak Belajar Ajaib (Koja)” terdiri dari materi dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam memahami keragaman budaya Indonesia, dan materi keragaman budaya pada media merangsang keingintahuan, dan keterlibatan peserta didik untuk belajar mandiri dan kelompok. Aspek kebermanfaatan materi mendapat persentase rata-rata 100% dengan kategori sangat layak. Aspek kebahasaan “media Kotak Belajar Ajaib (Koja)” terdiri dari kejelasan dan kemudahan bahasa, ketepatan struktur kalimat, kebakuan bahasa, dan kesesuaian bahasa yang digunakan dengan perkembangan peserta didik. Aspek kebahasaan mendapat persentase rata-rata 100% dengan kategori sangat layak.

Tabel 2. Persentase Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Aspek 1				Aspek 2				Aspek 3			Aspek 4	
Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Validasi Ahli Materi	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Skor yang Diperoleh	50												
Skor Maksimal	52												
Persentase	96,15%												
Kategori	Sangat layak												

Berdasarkan tabel persentase hasil validasi ahli materi terhadap media Kotak Belajar Ajaib (Koja), skor keseluruhan yang didapatkan adalah 50 dari skor maksimal 52. Persentase yang diperoleh dari angket validasi ahli media terhadap “media Kotak Belajar Ajaib (Koja)” yaitu 96.15% dengan kategori sangat layak. Oleh karena itu, “media Kotak Belajar Ajaib (Koja)” layak digunakan dalam uji coba langsung tanpa revisi.

Selain kepada ahli media dan materi dilakukan pula validasi kepada guru kelas untuk mengetahui apakah media tersebut layak untuk di uji cobakan pada penelitian. Uji coba produk “Bahan Ajar Berbasis Android Bermuatan Kearifan Lokal Blora” dilakukan di kelas IV SDN 1 Pilang dengan memberikan angket tanggapan kepada guru dan siswa. Guru mengisi angket tanggapan yang terdiri dari 10 pertanyaan yang diberikan kepada guru kelas IVA dan IVB SDN 1 Pilang. Penggolongan tanggapan dikategorikan menjadi 4 kategori yaitu 4 = sangat sesuai, 3 = sesuai, 2 = kurang sesuai, dan 1 = tidak sesuai. Berikut ini adalah tabel hasil tanggapan guru pada uji coba skala kecil.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Pernyataan	Skor yang Diperoleh	Uji Coba Produk	
				Presentase	Kriteria
1	ampilan	1	4	100%	Sangat Layak
2	egi Penyajian Materi	2	8	100%	Sangat Layak
3	emdudahan Penggunaan Media	3	12	100%	Sangat Layak
4	Ianfaat Media	4	16	100%	Sangat Layak
umlah Keseluruhan			40	100%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil angket tanggapan guru kelas V, guru memberikan tanggapan positif terhadap “media Kotak Belajar Ajaib Keragaman Budaya” yang sudah diuji cobakan. Hasil persentase yang diperoleh secara keseluruhan adalah 100% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas V pada materi keragaman budaya Indonesia.

Tahap selanjutnya setelah dilakukan validasi yaitu tahap uji coba. Pada tahap uji coba dilakukan kepada siswa kelas V SDN 3 Mojorebo Kabupaten Grobogan. Sebelum diberikan kepada peserta didik soal tersebut diujicobakan terlebih dahulu kepada peserta didik kelas VI SDN 3 Mojorebo Kabupaten Grobogan yang berjumlah 20 peserta didik. Instrumen soal yang digunakan peneliti sejumlah 20 soal yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian yang kemudian divalidasi kepada 20 peserta didik. Analisis uji coba soal menggunakan *software IBM SPSS 25*. Setelah didapatkan data uji coba soal, maka dilakukan pengujian validitas soal.

Berdasarkan hasil uji validitas soal, diketahui bahwa 15 soal pilihan ganda dinyatakan valid dan 5 soal uraian dinyatakan valid. Nilai r_{tabel} pada tabel diatas diperoleh dari $N=20$ dengan taraf signifikan 5% sehingga diperoleh r_{tabel} 0,444. Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa instrumen soal pada materi menggali pengetahuan baru teks nonfiksi adalah valid. Setelah diketahui jumlah butir soal yang valid, maka akan dilakukan uji reliabilitas soal.

Berdasarkan output excel uji reliabilitas, diketahui bahwa r_{hitung} pada soal pilihan ganda dan uraian lebih besar dibanding dengan r_{table} . Pada soal pilihan ganda r_{hitung} yang diperoleh adalah 0,89 lebih besar dibanding 0,44 sehingga 15 butir soal pilihan ganda dinyatakan reliabel. Nilai reliabilitas memiliki indeks 0,89 sehingga berada pada tingkat reliabilitas tinggi. Kemudian Pada soal pilihan ganda r_{hitung} yang diperoleh adalah 0,88 lebih besar dibanding 0,44 sehingga 5 butir soal pilihan ganda dinyatakan reliabel. Nilai reliabilitas memiliki indeks 0,88 sehingga berada pada tingkat reliabilitas tinggi. Analisis tingkat kesukaran bertujuan untuk mengetahui soal-soal mana yang termasuk mudah, sedang dan sukar.

Berdasarkan output excel tingkat kesukaran, dapat diidentifikasi bahwa butir soal nomor 1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 12, 14 memiliki daya beda soal yang sedang, dan butir soal nomor 3, 7, 10, 11, 13, 15, 16, 17, 18,19, 20 memiliki daya beda soal yang mudah. Analisis daya beda dilakukan untuk mengkaji soal-soal tes dari segi keangguapan tes tersebut dalam membedakan peserta didik yang termasuk kedalam kategori lemah atau rendah dan kategori kuat atau tinggi presentasinya. Berdasarkan hasil perhitungan analisis validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya beda soal. Soal yang digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini merupakan butir soal yang dinyatakan reliabel, valid, dengan kriteria daya beda yaitu: cukup, baik, dan sangat baik. Berikut merupakan hasil perhitungan analisis terhadap kelayakan setiap butir soal:

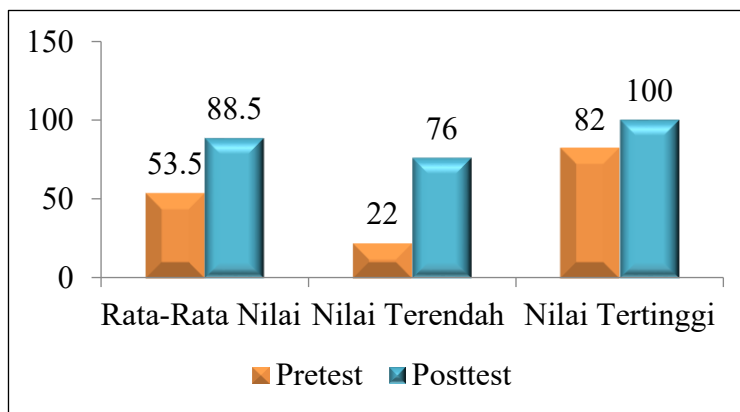
Tabel 4. Hasil Analisis Soal Uji Coba

Kriteria	Nomor Butir Soal	Jumlah
Soal Layak	2,3, 4, 5, 6,7, 8, 9, 10, 11, 12,13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	15
Soal Tidak Layak		5

Berdasarkan tabel hasil analisis soal uji coba di dapatkan bahwasannya soal yang telah dibuat dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian. Berdasarkan tabel diatas ditunjukkan bahwa terdapat 20 soal yang telah di uji coba dan menunjukkan bahwa seluruh soal yang telah di uji coba dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian. Setelah dilakukan uji coba maka soal tersebut diap digunakan untuk penelitian dimana soal tersebut akan digunakan untuk mengetahui apakah media yang dibuat yaitu Kotak Belajar Ajaib (Koja) efektif digunakan untuk pemahaman peserta didik pada materi keragaman budaya Indonesia dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Uji coba produk dilakukan di kelas V SD Negeri 3 Mojorebo Kabupaten Grobogan. Jumlah peserta didik dalam penelitian ini adalah 16. Tahap uji coba produk diperlukan untuk mengetahui apakah produk media Kotak Belajar Ajaib yang digunakan efektif digunakan untuk pemahaman peserta didik pada materi keragaman budaya Indonesia atau tidak. Penelitian dilakukan dengan menganalisis data yang telah diperoleh melalui hasil pretest dan posttest dan angket tanggapan peserta didik.

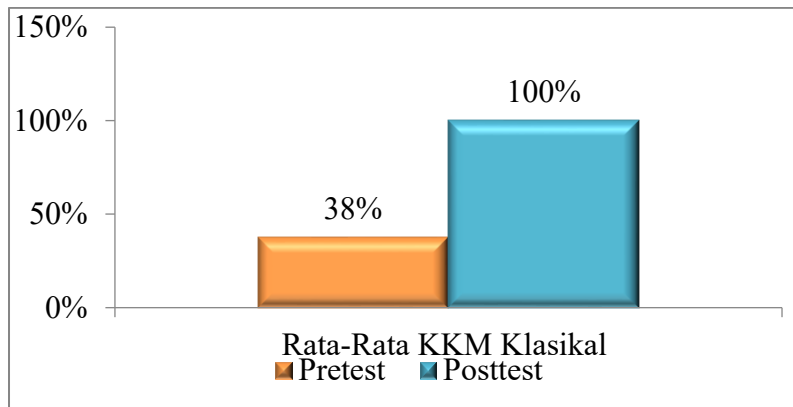
Nilai hasil belajar peserta didik pada pemakaian media kotak belajar ajaib pada materi keragaman budaya Indonesia di kelas disajikan dalam bentuk diagram batang.



Gambar 1 Hasil Uji Coba Pemakaian

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* uji coba prosuk yang telah diolah, dapat diketahui bahwa dengan menggunakan media kotak belajar ajaib pada siswa kelas V 3 Mojorebo yang berjumlah 16 siswa mengalami peningkatan. Rata-rata nilai sebelum menggunakan media kotak belajar ajib mengalami peningkatan. Rata-rata nilai sebelum menggunakan media kotak belajar ajib (*pretest*) adalah 33,5 sedangkan setelah menggunakan media kotak belajar ajib (*posttest*) adalah 88,5. Selain menunjukkan peningkatan, persentase rata-rata nilai hail belajar siswa juga mengalami peningkatan sebesar 62,5%.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posetest* tersebut dapat diketahui bahwa hasil *posetest* atau setelah menggunakan media kotak belajar ajib, seluruh siswa kelas V berjumlah 16 siswa sudah tuntas dalam materi keragaman budaya Indonesia. Jadi, siswa sudah tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi keragaman budaya Indonesia. Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar pada uji coba pemakaian di kelas V SDN 3 Mojorebo dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 2. Peningkatan Rata-Rata KKM Klasikal Uji Coba Produk

Dilanjutkanlah ada uji normalitas. Uji normalitas data merupakan uji yang dilakukan dengan tujuan mengetahui data yang diperoleh memenuhi asumsi normal. Hasil uji normalitas data menggunakan software IBM SPSS 25 disajikan pada Tabel:

Tabel 5. Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
ETEST	.200	16	.088	.896	16	.069
STTEST	.185	16	.148	.925	16	.205

Berdasarkan hasil uji normalitas *pretest* diperoleh data bahwa nilai signifikan *kolmogrov smirnof* sebesar 0,88. Hasil uji normalita menunjukkan bahwa nilai signifikasi lebih besar dari batas minimum yang ditentukan yaitu $\text{sig} > 0,05$, artinya data yang diperoleh berdistribusi normal. Hasil uji normalitas *posttest* diperoleh data bahwa nilai signifikan *kolmogrov smirnof* sebesar 0,88. Hasil uji normalita menunjukkan bahwa nilai signifikasi lebih besar dari batas minimum yang ditentukan yaitu $\text{sig} > 0,05$, artinya data yang diperoleh berdistribusi normal.

Setelah dinyatakan normal maka dapat dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil tes peserta didik kelas V berdasarkan data pretest dan posttest. Pengujian hipotesis menggunakan uji *Paired Sampel T-Test* dengan bantuan software IBM SPSS Statistics 25. Hasil output SPSS berdasarkan uji *T-Test* dapat dilihat pada Tabel :

Tabel 6. Uji T-Test

Paired Samples Test

Paired Differences						
% Confidence Interval of the Difference						
	Mean	Standard Deviation	Error Mean	Lower	Upper	(2-tailed)
Pretest - Posttest	.062	13.974	3.493	-42.509	-27.616	.0370

Berdasarkan data tes statistik di atas, terlihat bahwa Asymp. Sig. (2- tailed) atau nilai probabilitas uji T-Test bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05, sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan rata-rata antara data pretest dan posttest, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Kotak Belajar Ajaib materi Keragaman Budaya Indonesia.

Selain dilakukan uji coba tersebut dilakukan pula tahap untuk mengetahui kelayakan media dengan mengetahui tanggapan dari peserta didik. Tahap ini peserta didik kelas V memberikan tanggapan atau respon terhadap media pembelajaran Kotak Belajar Ajaib yang dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan hasil tanggapan peserta didik dapat diketahui kelayakan dan keberterimaan terhadap produk media pembelajaran Kotak Belajar Ajaib mata pelajaran matematika untuk menstimulasi kemampuan pemahaman peserta didik pada materi keragaman budaya Indonesia. Hasil tanggapan peserta didik disajikan pada Tabel:

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Pernyataan	Skor Maksimal	Skor yang Diperoleh	Uji Coba Produk	
					Presentase	Kriteria
1	kepraktisan	1	64	57	89%	cukup Layak
2	kemanfaatan media	7	448	413	92%	cukup Layak
Jumlah keseluruhan			512		91%	Sangat Layak

Hasil perolehan angket tanggapan peserta didik terhadap media Kotak Belajar Ajaib pada materi keragaman budaya Indonesia dengan jumlah 16 peserta didik memperoleh hasil persentase sebesar 89% pada aspek kepraktisan dan 92% pada aspek kemanfaatan media. Secara keseluruhan tanggapan peserta didik terhadap E media Kotak Belajar Ajaib pada materi keragaman budaya Indonesia memperoleh hasil 91%. Sehingga media Kotak Belajar Ajaib pada materi keragaman budaya Indonesia mendapatkan kategori sangat layak berdasarkan tanggapan peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa produk Kotak Belajar Ajaib (KOJA) mata pelajaran IPAS dikembangkan oleh peneliti berdasarkan permasalahan penggunaan media yang kurang interaktif kemudian dimodifikasi ke dalam inovasi media pembelajaran yang baru dan lebih interaktif. Kotak Belajar Ajaib (KOJA)

mata pelajaran IPAS dikembangkan untuk materi keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Kotak Belajar Ajaib (KOJA) mata pelajaran IPAS juga dikembangkan berdasarkan indikator-indikator kreatif dan berpikir kritis. Produk dikembangkan secara menarik, interaktif, dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Mojorebo. Berdasarkan penelitian dihasilkan validasi yang dilakukan dimana nilai indeks dari validator ahli materi mendapatkan skor “4” dengan kategori Sangat Baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa layak uji coba lapangan tanpa revisi. Nilai indeks dari validator ahli media mendapatkan skor “4” dengan kategori validitas Sangat Baik sehingga dapat disimpulkan bahwa layak uji coba lapangan tanpa revisi. Dalam hal keefektifan produk Kotak Belajar Ajaib (KOJA) mata pelajaran IPAS efektif untuk menstimulasi kreatifitas dan kemampuan berpikir kritis berdasarkan hasil uji hipotesis *Paired Sampel T-Test* dengan bantuan software IBM SPSS Statistics 25. Berdasarkan *output SPSS*, terlihat bahwa Asymp. Sig. (2- tailed) atau nilai probabilitas uji T-Test bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan rata-rata antara data *pretest* dan *posttest*. Ketuntasan KKM hasil *posttest* secara keseluruhan mencapai 100%. Maka dari itu penggunaan media Kotak Belajar Ajaib (KOJA) mata pelajaran IPAS efektif untuk digunakan dalam menstimulasi kreatifitas dan kemampuan berpikir kritis materi keberagaman budaya Indonesia. Selain itu kelayakan produk Kotak Belajar Ajaib (KOJA) mata pelajaran IPAS dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil tanggapan peserta didik yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 88,5%. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk Kotak Belajar Ajaib (KOJA) mata pelajaran IPAS diterima dengan baik oleh peserta didik kelas V SD Negeri 3 Mojorebo.

Setelah dilakukannya penelitian, saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah produk Kotak Belajar Ajaib (KOJA) mata pelajaran IPAS dapat menjadi salah satu pilihan perangkat pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam mengajarkan materi keberagaman budaya Indonesia pada kelas V Sekolah Dasar. Produk Kotak Belajar Ajaib (KOJA) mata pelajaran IPAS dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran konkrit yang interaktif oleh penelitian – penelitian selanjutnya.

Selain saran tersebut penelitian dan pengembangan produk Kotak Belajar Ajaib (KOJA) yang telah dilakukan memiliki keterbatasan yaitu dimana adanya keterbatasan waktu dan tenaga, maka peneliti hanya mengembangkan Kotak Belajar Ajaib (KOJA) mata pelajaran IPAS pada materi tertentu. Penelitian yang dilakukan memiliki keterbatasan yaitu Kotak Belajar Ajaib (KOJA) mata pelajaran IPAS hanya dapat digunakan pada materi keragaman budaya Indonesia kelas V Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Atmojo, W. T., Nurwidya, F. F., & Dazki, E. (2019). Media Pembelajaran Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Seminar Nasional APTIKOM*, 126–134.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.

- http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *AtTàlim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419.
- Hasanah, U., Muhlis, M., & Bahri, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Ekosistem Kelas X di SMA Negeri 1 Sape. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 57–64. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1081>
- Herawati, Daulae T. (2019). Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Forum Paedagogik*, 11(1), 52–63. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v11i1.1778>
- https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=htcrEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA80&dq=pengertian+penelitian+pengembangan&ots=5kYHeteiYQ&sig=kpapD0iThekFSv1DgXjmQE0ksSY&redir_esc=y#v=onepage&q=pengertian%20penelitian%20pengembangan&f=false
- (n.d.). No Title. *Penelitian Pengembangan*.
- https://www.researchgate.net/profile/Ahmad-Suryadi-5/publication/364243335_TEKNOLOGI_DAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_JILID_II/links/6340ac039cb4fe44f30e2fb3/TEKNOLOGI-DAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-JILID-II.pdf. (n.d.). No Title.
- Listyarini, I., Ulumuddin, A., Basyar, M. A. K., & Saputra, H. J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Majalah Melalui Aplikasi Anyflip Di Sekolah Dasar. *Wawasan Pendidikan*, 2(2), 651–662. <https://doi.org/10.26877/wp.v2i2.12327>
- Masturi, H., Hasanawi, A., & Hasanawi, A. (2021). Jurnal Inovasi Penelitian. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), 1–208.
- Ngatmini, & Suyitno. (2020). Eksplorasi Pembelajaran HOTS dan TPACK Mahasiswa PPG Program Studi Bahasa Indonesia UPGRI: Sebuah Inovasi di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional PIBSI Ke-43*, 5(3), 248–253.
- Nurlaelah, N., Sabaryati, J., & Zulkarnain, Z. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pop Up Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Cahaya Dan Alat Optik Kelas Viii Smpn 19 Mataram. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 5(1), 15. <https://doi.org/10.31764/orbita.v5i1.895>
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Rauzatun, Adrami. (2020). pengaruh media kotak ajaib terhadap motivasi belajar sejarah siswa kelas XI IPS SMA negeri 1 padang tiji kabupaten pidie. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Jurusan Pendidikan Sejarah*, 1, 12–13.
- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3435–3444. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2578>
- Salama, P., & Kadir, H. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran BIPA Berbasis Budaya. *Jambura Journal of Linguistics and Literature*, 3(1), 91–99. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jjll>
- Sidik, M. (2019). Perancangan dan Pengembangan E-commerce dengan Metode Research and Development. *Jurnal Teknik Informatika Unika St. Thomas (JTIUST)*, 04(01), 99–107.
- Sudjana. (2015). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarwiti, C., & Wijayanti, A. (2018). Pengembangan Media Kotak Ajaib Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Pesawat Sederhana Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Js (Jurnal Sekolah)*, 2(4), 308. <https://doi.org/10.24114/js.v2i4.10678>
- Varintina, V., Budiman, M. A., & Huda, C. (2018, July). Keefektifan Model Kooperatif Tipe Talking Stick dalam Pembelajaran Tema Berbagai Pekerjaan pada Siswa Kelas IV SD

Negeri Gondang 01. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN (SENDIKA) 2018*.

Wahid, N., & Inayati, I. N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Kobela (Kotak Belajar Ajaib) Pada Materi Sumber Daya Alam untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahus Sibyan Sukosari Gondanglegi. 1*, 346–350.