

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOPINDA(KOTAK PINTAR
SUMBER DAYA ALAM) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATERI SUMBER DAYA ALAM SISWA KELAS IV SEKOLAH
DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)
pada prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

Setri Hanitia Nur Afifah

NPM: 2214060303

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2026**

Skripsi oleh:
Setri Hanitia Nur Afifah
NPM: 2214060303

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOPINDA(KOTAK
PINTAR SUMBER DAYA ALAM) UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATERI SUMBER DAYA ALAM SISWA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah Disetujui untuk Dianjukan kepada panitia ujian sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 29 Juni 2026

Dosen Pembimbing I



Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd
NIDN.0724077901

Dosen Pembimbing II



Tutut Indah Sulistiyowati, M.Si
NIDN. 0720088401

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh :

Setri Hanitia Nur Afifah

NPM : 2214060303

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOPINDA (KOTAK
PINTAR SUMBER DAYA ALAM) UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATERI SUMBER DAYA ALAM SISWA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal : 17 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Kukuh Andri Aka, S.Pd, M.Pd
3. Penguji II : Tutut Indah Sulistiyowati, M.Si



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN.0024086901

MOTTO

*“bukan berapa kali kita gagal, melainkan berapa kali kita bangkit lagi, lagi,
dan lagi setelah gagal tersebut. Jika kita gagal 1000x, maka pastikan kita
bangkit 1001x”*

(sri ningsih, novel “tentang kamu” karya tereliye)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Karya ini untuk:

1. Karya ini penulis persembahkan kepada Ibu Sutiyah, sosok terhebat yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, semangat, dan pengorbanan tanpa henti. Terima kasih telah menjadi sumber kekuatan dan selalu percaya pada setiap langkah penulis. Semoga Allah Swt. senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan kepada beliau.
2. Dengan penuh cinta dan kerinduan, karya ini juga penulis persembahkan kepada Almarhum Ayahanda, Bapak Hani Widodo. Terima kasih atas cinta, perjuangan, dan doa yang telah menjadi kekuatan bagi penulis yang telah beliau berikan selama masa hidupnya. Semoga Allah Swt. mengampuni segala dosa beliau dan menempatkannya di tempat terbaik di sisi-Nya.
3. Terima kasih kepada adik tercinta Jaler Hanitia Nur Aridho, Bulek Emi dan Om Yudi terima kasih telah menjadi keluarga sekaligus tempat pulang, yang selalu memberikan perhatian, dukungan, doa, dan kasih sayang tanpa henti. Semoga Allah Swt. membalas segala kebaikan beliau dengan keberkahan dan pahala yang berlipat ganda. Para sahabat, penulis, Binti 'Alimatul Alfiyah, Pradesti Afrinia Putri, Tasya Yumna, Vina Nur Hamidha, Usfiva Tria Melanie, dan Siti Khoirun Nadhifa, serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, atas kebersamaan, doa, dukungan, dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. serta semua pihak yang telah memberikan doa, dukungan, dan semangat selama perjalanan studi penulis.
4. Terakhir, terima kasih kepada diri sendiri, Setri Hanitia Nur Afifah, yang telah bertahan, berjuang, dan tidak menyerah selama empat tahun menjadi seorang perantau. Terima kasih pula kepada Kost Bu Fitri yang telah menjadi rumah kedua selama masa perkuliahan. Semoga pencapaian ini menjadi awal untuk meraih impian dan memberikan manfaat bagi banyak orang.

PENYATAAN

Yang betanda tangan dibawah ini saya.

Nama : Setri Hanitia Nur Afifah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat\ Tanggal Lahir : Mulyajati, 10 Oktober 2002
NPM : 2214060303
Fakultas\prodi : FKIP\PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustakan.

Kediri, 29 Juni 2026

Yang Menyatakan:



Setri Hanitia Nur Afifah

2214060303

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah Yang Maha kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan proposal skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOPINDA (kotak pintar sumber daya alam) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SUMBER DAYA ALAM SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR”. Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pendidikan pada Prodi PGSD. Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Zaenal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UN PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, S.Pd. M.Pd. selaku ketua Prodi PGSD UNP Kediri yang selalu mengupayakan kemajuan prodi PGSD supaya lebih unggul.
4. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan arahan selama penyusunan skripsi berlangsung dan bu Tutut Indah Sulistiyowati, M.Si selaku dosen pembimbing 2 yang juga telah meluangkan waktu dan memberikan arahan selama penyusunan skripsi ini berlangsung.
5. Kepada kepala sekolah, Ibu guru wali kelas SDN BURENGAN 5 kota KEDIRI yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
6. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Kediri, 2 juli 2026



Setri Hanitia Nur Afifah
NPM: 2214060303

ABSTRAK

Setri Hanitia Nur Afifah. *Pengembangan Media Pembelajaran KOPINDA (Kotak Pintar Sumber Daya Alam) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2026.

Kata kunci: KOPINDA, media pembelajaran, sumber daya alam, hasil belajar, sekolah dasar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV pada materi sumber daya alam di SDN Burengan 5 Kota Kediri. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan metode ceramah sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep sumber daya alam yang bersifat abstrak. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, di mana sebanyak 56,5% siswa masih memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran KOPINDA (Kotak Pintar Sumber Daya Alam) yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sumber daya alam. Media KOPINDA dikembangkan sebagai media konkret yang memuat berbagai alat peraga, gambar, kartu materi, dan aktivitas pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Burengan 5 Kota Kediri yang berjumlah 30 siswa, terdiri atas 6 siswa pada uji coba terbatas dan 24 siswa pada uji coba luas. Instrumen yang digunakan meliputi wawancara, lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar berupa *pre-test* dan *post-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran KOPINDA memperoleh tingkat kevalidan sebesar 91% dengan kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Tingkat kepraktisan media memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat praktis berdasarkan respon guru dan siswa. Selain itu, Pada uji coba terbatas diperoleh nilai N-Gain sebesar 72% dengan kategori cukup efektif, sedangkan pada uji coba luas diperoleh nilai N-Gain sebesar 81% dengan kategori efektif. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran KOPINDA dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada materi sumber daya alam.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I : PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	7
B. Batasan Masalah	7
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan.....	7
E. Manfaat Penelitian	8
 BAB II : KAJIAN PUSTAKA	 10
A. Landasan Teori	10
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	25
C. Kerangka Berfikir	26
 BAB III : METODE PENELITIAN	 28
A. Model/ Pendekatan Pengembangan	28
B. Prosedur Pengembangan	29
C. Desain Pengembangan	32
D. Tempat dan waktu pengembangan (mendeskripsikan mitra penelitian).....	34
E. Instrument Penelitian (jika diperlukan).....	35
F. Teknik pengumpulan Data(jika diperlukan)	37
G. Teknik Analisis Data	42

H. Metode, uji coba, dan atau validasi produk.....	46
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Data Produk Hasil Pengembangan	50
B. Data Uji Coba.....	62
C. Analisis Data	63
D. Revisi Produk.....	68
E. Kajian Produk Akhir.....	73
BAB V : PENUTUP	77
A. Simpulan	77
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran.....	20
Tabel 3.1 Daftar Petanyaan Wawancara Guru.....	38
Tabel 3.2 Angket Validasi Materi.....	39
Tabel 3.3 Angket Validasi Media... ..	41
Tabel 3.4 Lembar Angket Respon Guru... ..	41
Tabel 3.5 Lembar Angket Respon Siswa.....	42
Tabel 3.6 Kreteria Kevalidan Produk	43
Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Produk.....	43
Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan Produk	45
Tabel 3.9 Kriteria Pencapaian Nilai Siswa (Keefektifan).....	46
Tabel 3.10 Kategori Efektifitas N-Gain.....	47
Tabel 4.1 Gambaran Awal Media Pembelajaran Kopinda... ..	55
Tabel 4.2 Uji Coba Terbatas... ..	62
Tabel 4.3 Uji Coba Luas	63
Tabel 4.4 Hasil Perolehan Validasi Materi... ..	64
Tabel 4.5 Hasil Perolehan Validasi Media... ..	65
Tabel 4.6 Hasil Perolehan Angket Respon Guru	66
Tabel 4.7 Hasil Perolehan Angket Respon Siswa.....	66
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Terbatas Pre-Test Dan Post-Test... ..	67
Tabel 4.9 Hasil N-Gain	68
Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Luas Pre-Test Dan Post- Test... ..	68
Tabel 4.11 Hasil N-Gain	69
Tabel 4.12 Hasil Revisi Media... ..	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 kerangka berfikir.....	27
Gambar 3.1 langkah-langkah model 4D.....	29
Gambar 4.1 Tampilan Luar Produk Akhir Media KOPINDA.....	75
Gambar 4.2 Tampilan Dalam Produk Akhir Media KOPINDA.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	82
Lampiran 2. Lembar Pengajuan Judul... ..	84
Lampiran 3. Lembar Surat Perizinan Penelitian... ..	86
Lampiran 4. Surat Keterangan Melakukan Penelitian... ..	87
Lampiran 5. Surat Keterangan Pemanfaatan Produk... ..	88
Lampiran 6. Surat Permohonan Validasi Materi	90
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Materi... ..	91
Lampiran 8. Lembar Permohonan Validasi Ahli Media.....	94
Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Media... ..	95
Lampiran 10. Lembar Angket Respon Guru.....	98
Lampiran 11. Lembar Hasil Wawancara Guru... ..	101
Lampiran 12. Lembar Angket Respon Siswa... ..	102
Lampiran 13. Perangkat Pembelajaran... ..	104
Lampiran 14. Hasil Cek Plagiasi	137
Lampiran 15. Surat Bebas Plagiasi	138
Lampiran 16. Kartu Bimbingan Siakad	139
Lampiran 17. Dokumentasi Kegiatan... ..	140

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Pendidikan adalah bagian yang senantiasa menyatu dalam kehidupan manusia karena berlangsung sepanjang hayat serta terjadi dalam berbagai lingkungan, baik formal, nonformal, maupun informal. Pendidikan bukan semata-mata di sekolah saja, tapi juga terjadi di dalam konteks keluarga serta kehidupan masyarakat, dan lingkungan sosial yang lebih luas. Menurut Rahman dkk. (2022) Pendidikan adalah proses yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana serta kegiatan pembelajaran yang mendorong peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya. Tujuan dari pendidikan ini adalah agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual keagamaan, mampu mengontrol diri, berkepribadian, cerdas, berakhlak mulia, dan memiliki berbagai keterampilan. dibutuhkan untuk dirinya sendiri maupun masyarakat. Pernyataan ini menunjukkan bahwa peran pendidikan sangat signifikan dalam membentuk cara berpikir, bersikap, dan bertindak seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, Pendidikan juga sebagai proses seumur hidup tidak dapat dipisahkan dari aktivitas pembelajaran. pembelajaran dirancang secara sistematis tidak terbatas pada pemahaman materi pelajaran saja, melainkan juga mengembangkan karakter, kepribadian, dan kemampuan sosial. Misalnya, melalui pembelajaran tematik di jenjang sekolah dasar, siswa tidak hanya diajarkan konsep akademik, tetapi juga dibimbing untuk menumbuhkan sikap tanggung jawab, kerja sama, dan empati. Dengan demikian, pembelajaran menjadi sarana penting dalam mentransformasikan nilai-nilai pendidikan ke dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengembangkan potensi siswa dalam berbagai aspek, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pada kegiatan pembelajaran, murid tidak hanya berperan

sebagai penerima materi dari guru, namun sekaligus aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar. Menurut Junaedi Ifan, (2019) Karena proses pembelajaran merupakan sebuah sistem, maka upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dapat dimulai dengan mengkaji berbagai faktor dan komponen yang membentuk serta memengaruhi jalannya proses pembelajaran. Dalam konteks ini, pembelajaran juga mencakup pendekatan yang bersifat kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan serta perkembangan zaman. Seiring dengan perubahan zaman, terutama dalam era digital, pembelajaran kini juga mengintegrasikan teknologi untuk mendukung proses belajar yang lebih fleksibel dan interaktif. salah satu mata pelajaran dalam kurikulum merdeka adalah IPAS (ilmu oengetahuan alam dan sosial) diarahkan untuk mengembangkan kapasitas dalam berpikir secara kritis serta keahlian literasi sejak usia dini. Salah satu materi penting dalam IPAS kelas IV adalah topik tentang sumber daya alam (SDA), yang memberikan pemahaman awal tentang jenis, manfaat, serta cara pelestarian kekayaan alam Indonesia. pembelajaran berbasis konteks nyata sangat penting untuk meningkatkan relevansi materi dengan kehidupan siswa sehari-hari.

Mata pelajaran IPA di jenjang sekolah dasar dirancaang untuk memberikan pemahaman kepada siswa sekolah dasar tentang alam serta lingkungan sekitar, serta menumbuhkan kesadaran dalam menjaga kelestarian lingkungan. Salah satu materi penting dalam IPA kelas IV adalah sumber daya alam. Proses pembelajaran IPAS di kelas IV masih banyak yang bersifat tekstual dan minim penggunaan media konkret. Guru cenderung menggunakan buku paket dan metode ceramah, dibanding menggunakan media konkret. Hal ini menyebabkan rendahnya minat belajar dan kesulitan peserta didik dalam menguasai berbagai konsep abstrak seperti sumber daya alam. Penelitian oleh Ardhani, Ilhamdi, and Istiningsih (2021) menunjukkan bahwa Peserta didik memerlukan media pembelajaran yang lebih inovatif guna meningkatkan mutu pembelajaran serta hasil belajarnya. Penggunaan media pembelajaran membawa berbagai manfaat, antara lain menumbuhkan motivasi belajar, membantu siswa lebih mudah memahami materi, serta mendorong mereka untuk lebih aktif

terlibat dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran konkret sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang ada, maka direkomendasikan dalam pembelajaran tematik IPAS. Media pembelajaran dirancang secara menyenangkan dan melibatkan partisipasi peserta didik sehingga dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pelajaran. Menurut Apriliana dkk. (2025) Pemanfaatan media konkret dalam kegiatan pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pola pembelajaran di jenjang sekolah dasar. Penggunaan media seperti kotak alat peraga tematik membuka kesempatan peserta didik untuk belajar secara aktif, kolaboratif, serta eksploratif. Di samping itu pemanfaatan media pembelajaran berbasis alat peraga bisa mempermudah peserta didik dalam mengaitkan konsep-konsep abstrak dengan situasi sehari-hari sehingga peserta didik bisa menyadari penerapan langsung materi yang telah mereka pelajari. Salah satu pendekatan yang tepat guna mencapai hal tersebut yaitu melalui pemanfaatan media konkret didalam proses pembelajaran. Media konkret memungkinkan peserta didik untuk lebih memahami membayangkan serta memvisualisasikan topik yang sedang dibahas, yang sangat penting dalam pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran. Selain itu, penggunaan media konkret juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih holistik, karena siswa bukan sekedar memahami teori, tapi memperoleh pembelajaran nyata melalui menerapkan pengetahuan.

Terdapat beberapa masalah yang ada, kenyataannya pembelajaran di sekolah masih belum optimal. Dalam praktiknya, proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan pemaparan materi yang diberikan oleh guru. Terdapat hasil siswa kesulitan dalam mengerti secara konkret pemahaman-pemahaman dasar diajarkan, termasuk dalam membedakan berbagai jenis sumber daya alam. Fakta ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa serta kurangnya kesadaran dalam memahami materi SDA secara bijak. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari wawancara dengan guru wali kelas IV, bahwa hasil belajar siswa pada pelajaran IPA materi sumber daya alam yang ada di kelas IV menunjukkan 56,5% siswa masih dibawah KKTP.

Nilai KKTP yang telah ditentukan di SDN BURENGAN 5 yaitu 75%. Sedangkan Nilai rata-rata dari kelas IV adalah 72% yaitu kurang dari KKTP. ditemukan bahwa terdapat 16 siswa yang masih di bawah KKTP dan terdapat 14 siswa dengan nilai di atas KKTP.

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah peserta didik selama menelaah teori-teori abstrak pada pembelajaran IPA ialah dengan menerapkan media konkret. Media konkret ialah media pembelajaran yang menerapkan benda nyata sebagai alat bantu dalam mekanisme pemahaman Terbuka, Konkret, and Pendahuluan (2025). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan solusi berupa media pembelajaran konkret, menarik, dan interaktif guna membantu peserta didik mengerti perbedaan antara jenis-jenis sumber daya alam. Satu diantara nya yaitu inovasi yang dapat dikembangkan adalah media konkret yaitu media kotak pintar. Media ini berisi alat bantu seperti gambar, label, serta aktivitas pengelompokan dan eksperimen sederhana yang mendukung pemahaman konsep sumber daya alam. Penggunaan media konkret ini diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa, mempermudah pemahaman konsep, serta menumbuhkan kepedulian terhadap pelestarian sumber daya alam.

Berdasarkan solusi diatas dapat dibuktikan oleh penelitian terdahulu dan dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa setelah diterapkan media dalam pembelajaran menumbuhkan perubahan dari keaktifan dari hasil belajar siswa bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi sumber daya alam. Sementara itu, Sukmawati (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran tematik yang mengangkat isu lingkungan mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. serta pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak eksploitasi Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui. Secara umum, ketiga penelitian tersebut menekankan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif serta berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa guna meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi tentang lingkungan dan sumber daya alam.

Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang bersifat kontekstual, menarik, dan interaktif terbukti sangat efektif dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa, khususnya pada materi yang berhubungan dengan lingkungan dan sumber daya alam. Serta penggunaan Media pembelajaran yang kontekstual, konkret, dan menarik telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa, terutama pada materi yang berkaitan dengan energi dan sumber daya alam. Penggunaan media konkret maupun media yang berbasis lingkungan dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dan mendorong keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu, pengembangan dan penerapan media pembelajaran yang inovatif menjadi sangat penting guna menunjang tercapainya hasil belajar yang maksimal di tingkat sekolah dasar. Pernyataan ini didukung oleh penelitian dari Khaira Ummah and Mustika, (2024) Pemanfaatan Media pembelajaran memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar.

Kelebihan dari media ini dapat memberikan kontribusi positif dalam dunia pendidikan dasar. Penggunaan media pembelajaran berbasis benda konkret seperti kotak pintar sangat relevan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, di mana pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung akan lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Selain itu, kotak pintar dikembangkan secara kontekstual sesuai dengan materi sumber daya alam, yang tidak hanya membutuhkan pemahaman teoretis, tetapi juga pemahaman aplikatif terhadap kondisi lingkungan sekitar siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Ritonga, (2024) Melihat permasalahan Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam membangkitkan minat siswa dan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajarannya sendiri. Penggunaan media konkret juga memiliki potensi besar dalam mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang berfokus pada kemandirian belajar, pendekatan pembelajaran berbasis proyek, serta penguatan profil pelajar Pancasila, khususnya dalam hal kepedulian terhadap lingkungan dan

pemanfaatan sumber daya secara bijak. Dengan demikian, pengembangan media konkret kotak pintar tidak hanya menjawab kebutuhan akan media yang inovatif, tetapi juga relevan dengan perkembangan kurikulum dan tuntutan pembelajaran masa kini. Oleh karena itu, dikembangkanlah media pembelajaran KOPINDA (Kotak Pintar SDA) yang memuat beragam alat peraga mini tentang jenis-jenis sumber daya alam.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa KOPINDA Kotak Pintar (SDA) yang dapat digunakan agar tercapainya peningkatan prestasi belajar peserta didik padamateri mengenai sumber daya alam pada kelas IV tingkat sekolah dasar. Pengembangan media ini bertujuan untuk menyediakan alat bantu ajar yang konkret, menarik, dan kontekstual, sehingga mampu memfasilitasi proses belajar yang lebih efektifserta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis pengalaman langsung ini diharapkan efektif dalam membantu memahami konseptual peserta didik terhadap jenis-jenis sumber daya alam, pemanfaatannya, serta pentingnya menjaga kelestariannya. Selain itu, tujuan penelitian ini juga sejalan dengan temuan Erowati, (2021) yang mengindikasikan bahwa melalui penggunaan media, siswa sekolah dasar akan lebih mampu memahami, mengerti, dan memberikan makna terhadap materi yang sedang dipelajari. karena siswa bukan sekedar belajar belajar bukan hanya dari segi teori, melainkan juga dari segi visual dan praktis. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan guna menciptakan media pembelajaran yang bukan seedar layak digunakan di kelas, tetapi juga mampu memberi pengaruh yang menguntungkan bagi hasil belajar peserta didik.

B. Batasan masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan dan pengujian media pembelajaran KOPINDA (Kotak Pintar SDA) untuk materi sumber daya alam pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Fokus penelitian terletak pada tiga aspek utama, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Kevalidan

mencakup penilaian dari ahli materi, ahli media, dan guru terhadap isi serta desain media. Kepraktisan dilihat dari kemudahan penggunaan media oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran. Sementara itu, keefektifan diukur melalui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Penelitian ini dilakukan dalam ruang lingkup terbatas, yakni pada satu kelas IV di salah satu SD Negeri. Media yang dikembangkan bersifat konkret dan manual, berupa alat peraga fisik seperti miniatur, gambar, serta aktivitas pengelompokan sederhana, tanpa melibatkan teknologi digital. Materi yang digunakan hanya mencakup kompetensi dasar yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka terkait sumber daya alam pada kelas IV.

C. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran KOPINDA (Kotak Pintar SDA) yang telah dikembangkan?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran KOPINDA (kotak pintar SDA)?
3. Bagaimana tingkat efektivitas media pembelajaran KOPINDA (kotak pintar SDA) untuk meningkatkan hasil belajar siswa?

D. Tujuan penelitian

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, terdapat tujuan penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan dari media KOPINDA (kotak pintar SDA).
2. Untuk mengetahui kepraktisan media KOPINDA (kotak pintar SDA) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Untuk mengetahui keefektifan media KOPINDA (kotak pintar SDA) untuk meningkatkan hasil belajar.

E. Manfaat penelitian

Setelah ditemukan tujuan penelitian di atas terdapat manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini menunjukkan kontribusi secara teoritis pada pengembangan ilmu aspek pendidikan tekhusus dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di jenjang sekolah dasar. Melalui pengembangan media pembelajaran KOPINDA (Kotak Pintar SDA), penelitian ini memperkaya khazanah teori pembelajaran berbasis media konkret yang mendukung pendekatan pembelajaran tematik-integratif. Selain itu, penelitian ini juga memberikan dasar teoritis mengenai pentingnya penggunaan alat peraga dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, keterlibatan siswa, dan pemahaman konsep-konsep abstrak, seperti sumber daya alam. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah dalam pengembangan teori pembelajaran yang relevan berdasarkan pada kebutuhan dan karakter peserta didik di tingkat sekolah dasar.

2. Bagi guru

media pembelajaran KOPINDA (Kotak Pintar SDA) dapat menjadi solusi alternatif yang praktis dan menarik dalam menyampaikan materi sumber daya alam. Media ini membantu guru dalam menjelaskan konsep abstrak secara lebih konkret, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

3. Bagi siswa

Melalui media ini, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta interaktif. Pemanfaatan media konkret dalam KOPINDA diharapkan efektif dalam meningkatkan minat belajar, memperkuat pemahaman terhadap materi sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan tidak dapat diperbaharui, serta menumbuhkan sikap peduli terhadap lingkungan dan sumber daya alam.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menjadi pijakan awal pada saat mengembangkan media pembelajaran inovatif lainnya di tingkat sekolah dasar. Selain itu hasil yang diperoleh melalui penelitian ini juga bisa dijadikan referensi untuk studi lanjutan yang berkesinambungan dengan efektivitas media konkret dalam pembelajaran IPAS atau bidang studi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, K. C. S., Farah, D. R., & Lailatul, W. A. R. (2023). Pelatihan model *Student Facilitator and Explaining (SFAE)* dengan media kotak pintar pada mata pelajaran IPAS bagi guru Sukorejo. *Gervasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 7(3), 1087–1100. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v7i3.5205>
- Anggraini, M., & Istiyati, M. (2023). Penggunaan media konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran matematika. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 3(2), 125–131. <https://doi.org/10.55868/jeid.v3i2.301>
- Apriliana, N., Nur, K., Pipit, A., & Putri, M. (2025). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tumbuhan sumber kehidupan melalui media konkret di kelas IV SDN 55 Palembang, 9(22), 78–83.
- Ardhani, A. D., Ibrahim, M. L., & Siti, I. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pelajaran IPA. *Jurnal Pijar MIPA*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Asmaul, H., Asty, F., Fitri, P., & Tiara, P. H. (2023). Analisis materi IPS dalam pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 3(1), 57–64.
- Basori. (2021). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini dengan menggunakan media kotak pintar di TK Mujahadah. *Al-Abyadh: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 89–97.
- Erowati, & Maria, T. (2021). Pengaruh penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV. *Jurnal Bereputasi*, 288–296.
- Firdaus, & Muqorrobin. (2010). Instrumen penelitian. Dalam *Metodologi Penelitian* (hlm. 15–20).
- Ikhsan, & Komara, N. (2022). Sarana pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. *Academia: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>

- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *JISAMAR*, 3(2), 19–25.
- Khaira, U., Kuntum, & Dea, M. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran pada muatan IPAS di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1573–1582.
- Mertania, & Shella. (2023). Upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam tentang jenis sumber daya alam dengan menggunakan media benda konkret di SDN 02 Kelapa Tujuh. *JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 3(1), 99–109. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v3i1.1291>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, & Desty, P. R. (2021). Tahap definisi dalam *Four-D Model* pada penelitian *Research and Development* (R&D) alat peraga edukasi ular tangga untuk meningkatkan pengetahuan sains dan matematika anak usia 5–6 tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Nurul, A. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Putri, S. R., Pramesti, D., & Afrianto, G. (2024). Pengembangan media pembelajaran kotak pintar pada materi sikapku peduli lingkungan siswa. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 36(2), 197–208.
- Rahayuningsih, S. S., Tritjahjo, D. S., & Mozes, K. (2019). Peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5–6 tahun melalui metode bermain dengan media kotak pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 11–18. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p11-18>
- Rahman, A., Sabhayati, A. M., Andi, F., Yuyun, K., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan, dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Ritonga, & Adelia, P. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis benda konkret untuk meningkatkan HOTS peserta didik kelas IV sekolah dasar. 8, 359–370.
- Sidharta, & Arief. (2015). Media pembelajaran. *Journal Academia Accelerating the World's Research*, 1, 1–29.
- Sukaryanti, A., Murjainah, & Syaflin, S. (2023). *Pengembangan*

Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD. Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual.

Wijayanti, & Lina. (2019). Penerapan desain 4D pada pengembangan buku ajar logika berhitung melalui analisis berpikir siswa SD. *Jurnal Pendidikan Anak dan Karakter*, 2(1), 25–34.

Yanto, & Ari. (2015). Strategi guru pendidikan agama Islam dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MTs Almaarif 03 Singosari. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1), 53–57.