

**PENGEMBANGAN MEDIA *SMART SILINDER* MATERI INTERAKSI
ANTAR MAKHLUK HIDUP UNTUK PESERTA DIDIK KELAS V
SDN KENITEN 1 KABUPATEN KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

NOUREZA WIRAWAN

NPM: 22.1.40.60.252

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

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

NOUREZA WIRAWAN

NPM: 22.1.40.60.252

JUDUL :

**PENGEMBANGAN MEDIA *SMART SILINDER* MATERI INTERAKSI
ANTAR MAKHLUK HIDUP UNTUK PESERTA DIDIK KELAS V
SDN KENITEN 1 KABUPATEN KEDIRI**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: _____

Dosen Pembimbing I


Dr. Abdul Aziz Hanaifi I.M.A
NIDN. 0704078402

Dosen Pembimbing II


Nara Selva Wiratama. M.Pd
NIDN. 0729059101

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

NOUREZA WIRAWAN

NPM: 22.1.40.60.252

JUDUL :

**PENGEMBANGAN MEDIA *SMART SILINDER* MATERI INTERAKSI
ANTAR MAKHLUK HIDUP UNTUK PESERTA DIDIK KELAS V
SDN KENITEN 1 KABUPATEN KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 13 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia penguji:

- | | |
|---------------|---|
| 1. Ketua | : Dr.Abdul Aziz Hunaifi, I. M.A. |
| 2. Penguji I | : Farida Nurlaila Zunaidah, S.Pd, M.Pd. |
| 3. Penguji II | : Nara Setya Wiratama, M.Pd. |

Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Wildodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Noureza Wirawan

Jenis Kelamin : Laki-laki

Tempat/ Tgl. Lahir : Tulungagung, 12 Mei 2002

NPM : 22.1.40.60.252

Fak/Jur/Prodi : FKIP/ S1 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-karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 13 Juli 2026
Yang menyatakan,



NOUREZA WIRAWAN
NPM: 22.1.40.60.252

CS Dipindai dengan CamScanner

MOTTO

“Tetaplah berbuat baik dan menebar manfaat bagi sesama, meskipun kebaikanmu sering kali tidak terlihat atau berjalan tanpa apresiasi.”

“(Noureza)”

Kupersembahkan karya ini untuk :

Saya sendiri dan seluruh keluarga

RINGKASAN

Noureza Wirawan: Pengembangan Media *SmartSilinder* Materi Interaksi Antar Makhluk Hidup Untuk Peserta didik Kelas V SDN Keniten 1 Kabupaten Kediri. Skripsi. PGSD. FKIP. Universitas Nusantara PGRI Kediri 2026.

Kata Kunci: Media, *Smart Silinder*, Interaksi Antar Makhluk Hidup

Penelitian ini dilatar belakangi Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Keniten 1, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran IPAS pada materi interaksi antar komponen biotik dan abiotik, khususnya pembahasan mengenai hubungan antar makhluk hidup seperti simbiosis dan rantai makanan, guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Pembelajaran sebagian besar masih mengandalkan metode ceramah dan pemberian tugas tanpa disertai penggunaan media atau alat bantu yang dapat membantu memperjelas konsep materi yang tergolong abstrak tersebut. Hal ini berdampak pada pencapaian hasil belajar peserta didik, di mana dari 22 peserta didik, hanya 6 orang yang berhasil memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sementara sisanya belum mencapai standar yang ditetapkan.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yakni untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *Smartsilinder* materi interaksi antar makhluk hidup untuk peserta didik kelas V SDN Keniten 1 Kabupaten Kediri. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahapan (1) Analisis (*Analysis*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*). Subyek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas V SDN Keniten 1 Kabupaten Kediri. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, lembar wawancara, angket validasi ahli materi dan ahli media, lembar respon guru dan respon peserta didik, dan soal evaluasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Hasil uji validasi ahli materi memperoleh skor persentase 88% dan hasil uji validasi ahli media memperoleh skor persentase 88%. Kedua hasil uji validasi yang memperoleh kategori sangat valid. (2) Hasil uji kepraktisan guru memperoleh persentase skor 88% dengan kategori sangat praktis. Kemudian hasil uji kepraktisan peserta didik skala terbatas memperoleh persentase skor 86% dan uji kepraktisan peserta didik skala luas memperoleh persentase skor 88,5%, kedua hasil uji kepraktisan peserta didik menunjukkan kategori sangat praktis. (3) Hasil uji keefektifan skala terbatas menunjukkan rata-rata *pretest* memperoleh nilai 63,3 dan rata-rata *posttest* memperoleh nilai 85,8 dengan nilai ketuntasan 100%. Kemudian, hasil uji keefektifan skala luas menunjukkan rata-rata *pretest* sebesar 66,25 dan rata-rata *posttest* memperoleh nilai 89,5 dengan nilai ketuntasan 100%. Hasil uji keefektifan menunjukkan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran *Smartsilinder* memperoleh kategori sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran materi interaksi antar makhluk hidup untuk peserta didik kelas V SDN Keniten 1 Kabupaten Kediri.

PRAKATA

Puji Syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT, karena hanya atas perkenannya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd, selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku ketua prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Dr. Abdul Aziz Hunaifi, I.M.A, selaku Dosen Pembimbing I skripsi. Terima kasih atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan karya tulis ilmiah ini;
5. Bapak Nara Setya Wiratama, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II skripsi. Terima kasih atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan karya tulis ilmiah ini;
6. Kepada Bapak Hendro Ibwanto. S.Pd., dan Ibu Sriyatini sebagai orang tua yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada saya dengan sepenuh hati;
7. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka kritik, dan saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 13 Juli 2026

NOUREZA WIRAWAN
NPM: 22.1.40.60.252

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO.....	v
RINGKASAN.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	5
C. Rumusan masalah	5
D. Tujuan	6
E. Manfaat	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori.....	8
B. Penelitian Terdahulu	15
C. Kerangka Berpikir	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	18
A. Model/Pendekatan Pengembangan	18
B. Prosedur Pengembangan	19
C. Desain Pengembangan/Perancangan	21
D. Tempat dan Waktu Perancangan	22
E. Intrumen Penelitian	23
F. Teknik Pengumpulan Data	28
G. Teknik Analisis Data.....	29
H. Metode, Uji Coba, dan atau Validasi Produk	33

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	35
B. Data Produk Hasil Pengembangan	36
C. Data Uji Coba	46
D. Analisis Data.....	59
E. Revisi Produk	62
F. Kajian Produk Akhir	65
BAB V PENUTUP	69
A. Simpulan	69
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	71

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian terdahulu.....	15
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian.....	23
Tabel 3. 2 Lembar Observasi.....	24
Tabel 3. 3 Pedoman Wawancara	24
Tabel 3. 4 Angket Validasi Media.....	24
Tabel 3. 5 Angket Validasi Materi	25
Tabel 3. 6 Angket Respon Guru	26
Tabel 3. 7 Angket Respon Peserta didik	27
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Tes	28
Tabel 3. 9 Kriteria Kevalidan Media <i>SmartSilinder</i>	31
Tabel 3. 10 Kriteria Kepraktisan Media <i>SmartSilinder</i>	32
Tabel 4. 1 Desain awal media.....	40
Tabel 4. 2 Penyajian Skor Validasi Materi.....	47
Tabel 4. 3 Penyajian Skor Ahli Media	49
Tabel 4. 4 Angket Kepraktisan Guru.....	50
Tabel 4. 5 Angket Kepraktisan Peserta didik	52
Tabel 4. 6 Hasil Uji Keefektifan Skala Terbatas	54
Tabel 4. 7 Angket Kepraktisan Peserta didik	56
Tabel 4. 8 Hasil Uji Keefektifan Skala Luas	58
Tabel 4. 9 Desain Awal dan Desain Akhir Media	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka berpikir	17
Gambar 3. 1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE	18
Gambar 3. 2 Desain <i>SmartSilinder</i>	22

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar pengajuan judul skripsi	75
Lampiran 2 : Berita Acara.....	77
Lampiran 3 : Surat Permohonan Izin Penelitian	79
Lampiran 4 : Surat Keterangan Melakukan Penelitian	80
Lampiran 5 : Surat Pemanfaatan Produk	81
Lampiran 6 : Lembar Validasi Media	82
Lampiran 7 : Lembar Validasi Materi.....	85
Lampiran 8 : Perangkat Pembelajaran	88
Lampiran 9 : Angket Respon Peserta didik	117
Lampiran 10 : Angket Respon Guru	119
Lampiran 11 : Hasil Uji Keefektifan.....	121
Lampiran 12 : Penelitian di SD.....	122
Lampiran 13 : memberikan alat peraga ke SD	125
Lampiran 14 : Dokumentasi bersama pembimbing pertama	126
Lampiran 15 : Dokumentasi bersama pembimbing kedua.....	127
Lampiran 16 : Presensi kelas kelas 5	128
Lampiran 17 : penelitian skala terbatas.....	130
Lampiran 18 : Surat Keterangan Bebas Plagiasi.....	131

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berfungsi sebagai landasan fundamental untuk membina sumber daya manusia berkualitas tinggi. Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan sistematis untuk menciptakan lingkungan dan prosedur pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk memahami suatu subjek dan berkembang menjadi pemikir kritis Nugraha et al., (2020). Pendidikan berupaya meningkatkan kecerdasan, mengembangkan karakter moral, meningkatkan kesadaran diri, dan memungkinkan penerapan informasi secara praktis baik dalam lingkungan formal maupun informal. Pendidikan modern membutuhkan inovasi dalam metode, strategi, dan sumber daya pengajaran untuk meningkatkan interaktivitas dan makna bagi peserta didik Setyani et al., (2025) menyatakan bahwa pendidikan sekolah dasar (SD) berfungsi sebagai fase dasar bagi pengembangan karakter dan sumber daya manusia, serta menjadi kriteria keberhasilan pada tahapan pendidikan selanjutnya (Yudistian & Wiratama, 2025). Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang untuk membantu peserta didik agar dapat belajar secara aktif dan bermakna (Kumawol, 2024). Dalam proses ini, pendidik tidak hanya menyampaikan pengetahuan tetapi juga menciptakan lingkungan yang mendorong pemikiran kritis, eksplorasi, dan pembangunan pemahaman mandiri tentang materi pelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, diperlukan bantuan dari berbagai elemen, salah satunya adalah media pendidikan.

Media pendidikan merujuk pada setiap upaya terstruktur yang dirancang untuk menyebarkan pengetahuan guna menumbuhkan lingkungan belajar yang efektif dan produktif Silaturahman et al., (2025). Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan, yang berfungsi sebagai media interaksi komunikatif antara pendidik dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran (Yumnah, 2021). Media memfasilitasi

penyampaian pesan atau informasi dari guru kepada murid dengan lebih jelas dan menarik (Supartini, 2016). Pentingnya media pembelajaran meningkat ketika materi yang diajarkan bersifat abstrak atau sulit dipahami langsung oleh peserta didik. Dalam keadaan seperti itu, media dapat menjelaskan topik yang rumit melalui visualisasi, simulasi, atau representasi nyata, sehingga memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan pemahaman mereka. Hal ini sangat relevan dalam studi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat dasar, di mana anak-anak masih berada dalam tahap operasional konkret perkembangan kognitif dan membutuhkan alat bantu visual untuk memahami konten.

Pada Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat Sekolah Dasar dirancang untuk memberikan pemahaman terpadu mengenai fenomena alam dan sosial yang terjadi di sekitar peserta didik. Program Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, dan pemahaman tentang isu-isu lingkungan dan sosial sejak usia muda. Hasil pembelajaran utama dalam IPAS adalah memahami hubungan antara komponen biotik dan abiotik serta dampaknya terhadap ekosistem. Cakupan materi ini meliputi hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya, termasuk di dalamnya pembahasan mengenai interaksi antar makhluk hidup, seperti simbiosis dan rantai makanan, yang menggambarkan aliran energi dan ketergantungan makhluk hidup dalam suatu sistem ekologi.

Materi tentang hubungan antar makhluk hidup, yang didalamnya membahas simbiosis dan rantai makanan, memiliki sifat yang cukup kompleks dan abstrak bagi peserta didik Sekolah Dasar. Konsep-konsep tersebut tidak selalu mudah dipahami hanya melalui penjelasan verbal atau buku teks karena melibatkan hubungan yang dinamis dan proses yang tidak selalu terlihat secara langsung dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting untuk membantu memvisualisasikan dan menjelaskan konsep-konsep tersebut secara lebih konkret dan menarik. Media pendidikan yang tepat dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan

memfasilitasi pemahaman mereka tentang keterkaitan antara organisme dan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Keniten 1, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran IPAS pada materi interaksi antar komponen biotik dan abiotik, khususnya pembahasan mengenai hubungan antar makhluk hidup seperti simbiosis dan rantai makanan, guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Pembelajaran sebagian besar masih mengandalkan metode ceramah dan pemberian tugas tanpa disertai penggunaan media atau alat bantu yang dapat membantu memperjelas konsep materi yang tergolong abstrak tersebut. Hal ini berdampak pada pencapaian hasil belajar peserta didik, di mana dari 22 peserta didik, hanya 6 orang yang berhasil memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Melalui wawancara dengan guru, terungkap bahwa peserta didik di kelas tersebut memiliki karakter yang aktif, antusias, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi pembelajaran. Namun, tanpa adanya media pembelajaran yang tepat, potensi keaktifan dan minat belajar peserta didik tersebut belum dapat dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan pemahaman mereka terkait materi hubungan antar makhluk hidup, khususnya pada konsep simbiosis dan rantai makanan. Dari temuan ini, terlihat kebutuhan yang sangat penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan efektif guna meningkatkan pemahaman peserta didik.

Masalah yang terjadi di SDN Keniten 1 pada dasarnya merupakan cerminan dari persoalan makro dalam dunia pendidikan di Indonesia, yaitu rendahnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, khususnya di jenjang sekolah dasar. Masih banyak guru yang belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran karena keterbatasan fasilitas, kurangnya pelatihan, atau ketidaktahuan dalam merancang media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran serta kurang optimalnya pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak, terutama dalam mata pelajaran seperti IPAS yang memerlukan pengamatan dan visualisasi. Skenario ini menggambarkan kebutuhan mendesak untuk

menyediakan media pendidikan yang relevan secara materi dan mampu melibatkan serta meningkatkan pembelajaran peserta didik. Dalam proses pendidikan, media pembelajaran yang efektif harus didukung oleh lingkungan pembelajaran Danuarta et al., (2025). Pemanfaatan media pendidikan memungkinkan peserta didik untuk terlibat lebih aktif dalam pembelajaran mereka melalui fasilitasi berbagai aktivitas Alma et al., (2025). Pesan guru harus disampaikan menggunakan media yang mudah dipahami. Selain itu, media yang digunakan sebagai alat pendidikan dan bantuan guru harus menginspirasi peserta didik untuk memiliki antusiasme yang lebih besar dalam belajar Muslikah et al., (2020).

Menanggapi kebutuhan tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan berupa media konkret yang dinamakan *SmartSilinder*. Media ini berbentuk tabung silinder yang dapat diputar oleh peserta didik, di mana setiap sisinya memuat gambar serta informasi mengenai berbagai jenis simbiosis dan rantai makanan. Selain menyajikan materi secara visual, *SmartSilinder* juga dilengkapi dengan soal-soal interaktif dalam bentuk permainan sederhana seperti kuis, yang bertujuan untuk melatih pemahaman peserta didik secara aktif dan menyenangkan. Dengan karakteristik tersebut, *SmartSilinder* tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran yang menggabungkan unsur bermain dan belajar, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta memperkuat daya ingat mereka terhadap konsep hubungan antar makhluk hidup.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah membuktikan kemanjuran penggunaan media pembelajaran nyata dalam meningkatkan pemahaman peserta didik tentang keterkaitan antar organisme hidup. Penelitian yang dilakukan oleh Choirina et al., (2023) menunjukkan bahwa buklet tentang hubungan antar organisme dalam ekosistem, yang dirancang untuk meningkatkan kemandirian anak-anak sekolah dasar, valid, praktis, dan efektif untuk tujuan pendidikan. Sebuah studi yang dilakukan oleh Rahayu et al., (2023) membuat media pembelajaran boneka yang berfokus pada hubungan antar organisme dalam ekosistem untuk meningkatkan kemampuan literasi

sains peserta didik kelas lima, menunjukkan bahwa media tersebut cocok dan berhasil untuk diimplementasikan.

Mengacu pada penjelasan yang telah dipaparkan, maka judul penelitian yang diambil adalah **“PENGEMBANGAN MEDIA SMARTSILINDER MATERI HUBUNGAN ANTAR MAKHLUK HIDUP UNTUK PESERTA DIDIK KELAS V SDN KENITEN 1.”**

B. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terfokus dan terarah, maka ruang lingkup penelitian dibatasi pada hal-hal berikut.

1. Penelitian ini hanya membahas pengembangan media pembelajaran konkret berupa *SmartSilinder* untuk membantu pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar;
2. Materi yang dijadikan fokus dalam media adalah interaksi antar makhluk hidup, khususnya simbiosis dan rantai makanan sebagai bagian dari pembelajaran tentang interaksi biotik dan abiotik dalam ekosistem;
3. Subjek penelitian dibatasi pada peserta didik kelas V SDN Keniten 1 pada tahun ajaran 2025/2026.

C. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan media *Smartsilinder* materi hubungan antar makhluk hidup untuk peserta didik kelas V SDN Keniten 1?
2. Bagaimanakah kepraktisan media *Smartsilinder* materi hubungan antar makhluk hidup untuk peserta didik kelas V SDN Keniten 1?
3. Bagaimanakah keefektifan media *Smartsilinder* materi hubungan antar makhluk hidup untuk peserta didik kelas V SDN Keniten 1?

D. Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini diarahkan untuk memperoleh tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan media *SmartSilinder* pada materi hubungan antar makhluk hidup untuk peserta didik kelas V SDN Keniten 1;
2. Mengetahui kepraktisan media *SmartSilinder* dalam mendukung proses pembelajaran materi hubungan antar makhluk hidup untuk peserta didik kelas V SDN Keniten 1;
3. Mengetahui keefektifan media *SmartSilinder* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi hubungan antar makhluk hidup di kelas V SDN Keniten 1.

E. Manfaat

Penelitian ini memberikan dua jenis manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan ilmu pembelajaran di tingkat dasar, khususnya melalui pengembangan media pembelajaran berbasis Smart silinder yang berfokus pada interaksi antar organisme hidup untuk peserta didik kelas lima.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi guru kelas V di SDN Keniten 1 dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, khususnya pada mata pelajaran IPAS dengan topik hubungan antar makhluk hidup.

b. Bagi Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam mempertimbangkan langkah-langkah perbaikan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

c. Bagi Peneliti

Temuan studi ini menawarkan wawasan bermanfaat bagi para peneliti yang membantu meningkatkan kemampuan penelitian

mereka, terutama dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk studi selanjutnya yang bertujuan menciptakan materi pembelajaran baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Alim, Z. (2020). *IPA Dasar Untuk PGMI/PGSD*. PT Remaja Rosdakarya.
- Badriyah, Adif, R. M., Sahria, Y., & Wimpertiwi, D. (2023). *Media-Media Pembelajaran*. PT Penamuda Media.
- Alma, P. U. A., Wenda, D. D. N., & Wiratama, N. S. (2025). Pengembangan Media Web Educaplay Berbasis STAD Untuk Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran*, 613–621.
- Astuti, W. (2021). Pengembangan media sederhana papan kantong pintar (PAKAPIN) pada materi energi dan perubahannya kelas III Sekolah Dasar (Skripsi sarjana, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau). Repositori UIN Suska Riau. <https://repository.uin-suska.ac.id/53387/2/GABUNGAN%20TANPA%20BAB%20IV.pdf>
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Laksita Indonesia.
- Choirina, A. N., Bintartik, L., & Utama, C. (2023). Pengembangan Booklet Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup dalam Ekosistem dengan Penguatan Karakter Mandiri Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 209–227. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.27613>
- Danuarta, M., Wiratama, N. S., & Budianto, A. (2025). Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Smart Box Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik SMAN 6 Kediri. *Seminar Nasionall Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2040–2052.
- Hafid, H. A. (2016). Sumber dan Media Pembelajaran. *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman*, 6(2), 69–78. journal.uin-alauddin.ac.id
- Ilham, M., Sari, D. D., & Zulfikar, B. (2023). *Media Pembelajaran: Teori, Implemetasi, dan Evaluasi*. Jejak Pustaka.
- Karomah, F. N., Devita, & Ramli, Z. J. (2024). Peran dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ika:Ikatan Alumni PGSD UNARS*, 15(1), 211–222.
- Kumawol, J. G. (2024). *Pembelajaran (Model, Pendekatan, dan Metode)*. CV Win Media.
- Manurung, H. M., Oktavia, N., & Uabidillah, A. (2023). *Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran PAI*. CV Pustaka Peradaban.
- Maradika, A. P., Kumalasari, E., Azizah, W. A., Widodo, S. T., & Nurkhikmah, A. (2023). Pengaruh Media Smartbox Dengan Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas II SD Negeri Tugurejo 02 Materi Penerapan Nilai Pancasila. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05).
- Melati, R. R. (2018). *Kamus Biologi*. PT Aksarra Sinergi Media.

- Nurfadhillah, S., Nurfalalah, K., Amanda, M., Kauniyah, N., Anggraeni, R. W., & Tangerang, U. M. (2021). Penerapan Media Visual Untuk Peserta didikKelas V Di Sdn Muncul 1. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 227. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Pane, E. P. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Pramudya, D. R., & Paksi, H. P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Smartbox* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak Dan Kewajiban Sekolah Dasar. *JPGSD*, 12(10), 1090–1104.
- Rahayu, N. S., Andriana, E., & Hendrapipta, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Wayang pada Materi Hubungan Antar Mahkluk Hidup dalam Ekosistem Terhadap Kemampuan Literasi Sains Peserta didikKelas V. *Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 15(2), 2579–4965. <http://journal.ummgl.ac.id/nju/index.php/edukasi>
- Rahmawaty, D., & Rachmadiarti, F. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Flash Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Smp Kelas Vii. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*, 7(3), 317–327.
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2022). *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis dan Aplikatif*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Sanasintani. (2020). *Penelitian Kualitatif*. Penerbit Selaras.
- Setyani, F., Dwi, D., Wenda, N., & Wiratama, N. S. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SDN Jati Tarokan. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2214–2219.
- Silaturahman, D., Wiratama, N. S., Budiono, H., Nusantara, U., & Kediri, P. (2025). Media Puzzle Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di MTs Roudlotul Muslimin. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran*, 640–645.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE sebagai model pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) mata kuliah Kurikulum dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Supartini, M. (2016). Pengaruh Guru Terhadap Prestasi Belajar Peserta didikKelas Tinggi Di Sdn Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 10(2), 1858–4985. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supartini, M. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas

- Tegeh, I. M., Jampel, I. nyoman, & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 20(2003).
[https://peraturan.bpk.go.id/Download/32160/UU Nomor 20 Tahun 2003.pdf](https://peraturan.bpk.go.id/Download/32160/UU_Nomor_20_Tahun_2003.pdf)
- Yani, A., Uslan, & Mahfud. (2021). *Konsep Dasar IPA Biologi Untuk Mahapeserta didikPGSD*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Yudistian, P. A., & Wiratama, N. S. (2025). Development of Interactive Multimedia Based on Smart Apps Creator (SAC) on Ecosystem Materials for Fifth Grade Elementary Students. *Indonesian Journal of Primary Science Education (IJPSE)*, 6(1), 113–120.
- Yumnah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Literasi nusantara.