

**PENGEMBANGAN MEDIA GEOSHAKE MATERI GEMPA BUMI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN NGAMPEL 2
KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



OLEH :

NOVITA DEWI ARYANTI

NPM: 2214060188

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

Skripsi Oleh:

NOVITA DEWI ARYANTI
NPM: 2214060188

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA GEOSHAKE MATERI GEMPA BUMI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN NGAMPEL 2 KOTA
KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepala Panitia Ujian/ Sidang Skripsi Prodi PGSD FKIP UN
PGRI Kediri

Tanggal: 29 Juni 2026

Pembimbing I



Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.
NIDN. 0724077901

Pembimbing II



Dr. Jatmiko, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0718068701

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

NOVITA DEWI ARYANTI

NPM: 2214060188

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA GEOSHAKE MATERI GEMPA BUMI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN NGAMPEL 2
KOTA KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 16 Juli 2026

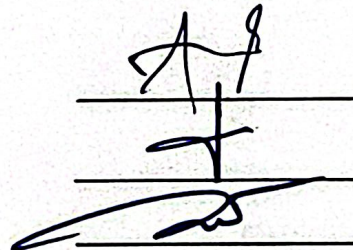
Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

Ketua : Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.

Penguji I : Dr. Kukuh Andri Aka, M.Pd.

Penguji II : Dr. Jatmiko, M.Pd.



Mengetahui,


Dekan FKIP
Dr. Agus Widodo, M.Pd
KEDIRI
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Novita Dewi Aryanti
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk/ 12 November 2003
NPM : 2214060188
Fak/Jur./Prodi : FKIP/ S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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 pustaka.

Kediri, 16 Juli 2026

Yang Menyatakan

 Novita Dewi Aryanti

NPM. 2214060188

MOTTO

“Fatum Brutum Amor Fati”

– Friedrich W. Nietzsche

“Sesedih apapun , ini bukan neraka. Sebahagia apapun ini bukan surga. Semoga kita bisa sedih dan bahagia secukupnya. This is just dunnya”

-Penulis

“Life can be heavy, especially if you try to carry it all at once. Part of growing up and moving into new chapters of your life is about catch and releae”

-Taylor Swift

PERSEMBAHAN

Tiada lembar skripsi yang paling indah dalam proses penulisan skripsi ini kecuali lembar persembahan. *Bismillahirrahmanirrahim* skripsi ini saya persembahkan :

1. Kepada Allah SWT, terima kasih atas segala nikmat, kemudahan, dan kekuatan yang selalu Engkau berikan. Di setiap doa yang kupanjatkan, Engkau selalu menunjukkan jalan terbaik hingga akhirnya aku mampu sampai di titik ini.
2. Kepada Diriku Sendiri, terima kasih telah berjalan di jalan yang bukan maumu dengan penuh keikhlasan. Beribu-ribu maaf untuk gadis kecil yang manis itu, maaf aku tidak bisa mewujudkan cita-cita kita menjadi dokter. Tapi satu hal yang harus kamu tahu dan aku yakin kamu sangat bangga padaku, hingga detik ini aku tidak pernah sekalipun menyerah meskipun kau tau hidup berkali-kali membuatku kalah. Kita memang tidak menjadi garda pertama membantu kesehatan orang lain, kabar baiknya kita menjadi pondasi pertama adanya semua profesi yang ada di dunia ini. *Its more than your big dreams, I swear.*
3. Kepada Mama Pahlawan Hidupku, terima kasih telah menjadi perempuan terhebat dalam hidupku. Terima kasih telah merawat, membesarkanku dengan hidup yang sangat berkecukupan, dan memperjuangkan pendidikanku seorang diri. Ma... aku berhasil menjadi Sarjana pertama di keluarga ini. Tugas pertamaku mewujudkan mimpi mama agar aku menjadi seorang guru telah berhasil maaa.. aku yakin di jalan yang mama arahkan ini aku akan menjadi wanita hebat sepertimu.
4. Kepada Bapak kandungku, aku berharap suatu hari nanti Bapak bangga memiliki anak perempuan yang tumbuh menjadi pribadi yang kuat, mandiri, dan tidak pernah berhenti berjuang. Meskipun saat dewasa ini aku tidak lagi bisa hidup bersamamu dan melihatmu setiap hari, aku yakin di setiap doamu pasti ada namaku. Aku sayang bapak.

5. Kepada Keluargaku Tercinta, terima kasih kepada kakak-kakakku, adikku, iparku, keponakanku dan Papa sambungku yang selalu memberikan doa, semangat, serta dukungan tanpa henti.
6. Kepada Galih NurCahyo, terima kasih telah menemani perjalananku sejak menjadi mahasiswa baru hingga akhirnya mampu menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas dukungan, perhatian, dan pengorbanan, baik secara mental maupun material. Aku sangat bersyukur di kehidupan yang hanya sekali ini aku dipertemukan dengan kamu laki-laki yang sangat baik dan bertanggung jawab. Semoga Allah selalu menjaga langkah kita.
7. Kepada Yogis dan Dyah terima kasih sudah menjadi sahabat dari awal kuliah hingga sekarang. Suka duka kita lalui bersama. Aku sangat bersyukur dipertemukan dengan kalian yang amat sangat tulus. Untuk Niken terima kasih sudah menjadi partner bimbingan yang supportive. Aku merasa memiliki sahabat baru di akhir semester ini. Semoga bahagia selalu menyertai kalian. See you on top guys...
8. Kepada Bapak Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd terima kasih atas ilmu, kesabaran, arahan, dan bimbingan yang begitu berarti selama proses penyusunan skripsi ini. Semoga segala kebaikan Bapak menjadi amal yang terus mengalir.
9. Kepada Bapak Dr. Jatmiko, M.Pd. terima kasih atas segala arahan, masukan, dan bimbingan yang telah diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
10. Kepada Universitas Nusantara PGRI Kediri, terima kasih telah menjadi tempatku bertumbuh dan belajar. Tidak pernah terbayangkan sebelumnya bahwa kampus ini akan menjadi saksi perjalanan panjangku.

ABSTRAK

NOVITA DEWI ARYANTI Pengembangan Media *GeoShake* Materi Gempa Bumi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Ngampel 2 Kota Kediri, Skripsi, SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP UN PGRI KEDIRI, 2026.

Kata Kunci : Media Pembelajaran *GeoShake*, Hasil Belajar, Gempa Bumi

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas V SDN Ngampel 2 Kota Kediri pada materi gempa bumi. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan memahami proses terjadinya gempa bumi karena materi bersifat abstrak dan pembelajaran masih didominasi metode ceramah serta penggunaan buku teks tanpa didukung media pembelajaran yang konkret. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif selama proses pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *GeoShake* pada materi gempa bumi serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Ngampel 2 Kota Kediri.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Subjek penelitian terdiri atas dua ahli materi, dua ahli media, satu guru kelas V, dan 19 siswa kelas V SDN Ngampel 2 Kota Kediri. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan. Keefektifan media dianalisis menggunakan uji N-Gain berdasarkan hasil pretest dan posttest siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran GeoShake memperoleh tingkat kevalidan sebesar 94% dan 94% dari ahli materi dengan kategori sangat valid, serta sebesar 84% dan 94% dari ahli media dengan kategori valid dan sangat valid. Hasil uji kepraktisan menunjukkan respons guru sebesar 94%, respons siswa pada uji coba terbatas sebesar 96,4%, dan respons siswa pada uji coba luas sebesar 94,76%, yang seluruhnya termasuk kategori sangat praktis. Hasil uji keefektifan menunjukkan rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,688571429 pada uji coba terbatas dengan kategori sedang dan 0,71659967 pada uji coba luas dengan kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media GeoShake efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gempa bumi.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran GeoShake memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS pada materi gempa bumi di kelas V sekolah dasar. Penggunaan media GeoShake mampu membantu siswa memahami konsep gempa bumi yang bersifat abstrak melalui simulasi yang lebih konkret, menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan menarik, serta meningkatkan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul, **“Pengembangan Media GeoShake Materi Gempa Bumi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN Ngampel 2 Kota Kediri”** dengan baik dan lancar.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri. Dalam proses penyusunannya, penulis mendapatkan banyak dukungan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak yang tak henti memberikan motivasi dan semangat.

Dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya 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. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku Ketua Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri
4. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I
5. Dr. Jatmiko, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II
6. Bapak dan Ibu Dosen PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri
7. Keluarga besar saya , mama saya yang amat saya cintai, bapak kandung, papa sambung, kakak-kakak, adik dan ipar saya yang selalu menjadi sumber kekuatan, doa, dan cinta tanpa batas dalam setiap langkah penulis
8. Orang terkasih dan sahabat-sahabat tercinta saya yang selalu hadir di setiap suka, duka dan memberi doa, tawa, semangat, dan waktu untuk menemani perjalanan ini

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan ke depannya.

Akhir kata, semoga proposal ini dapat memberikan manfaat dan menjadi awal dari kontribusi nyata dalam dunia pendidikan dasar, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis kebencanaan.

Kediri, _____

NOVITA DEWI ARYANTI

NPM : 2214060188

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
BAB II.....	7
KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Landasan Teori.....	7
1. Teori Belajar.....	7
2. Media Pembelajaran.....	9

3.	Media Pembelajaran Konkret/Fisik	13
4.	Media Pembelajaran Diorama.....	16
5.	Media GeoShake	20
6.	Pembelajaran IPAS di SD	23
7.	Materi Gempa Bumi.....	26
8.	Hasil Belajar.....	27
B.	Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	28
C.	Kerangka Berpikir	31
BAB III		34
METODE PENELITIAN		34
A.	Model Pengembangan	34
B.	Prosedur Pengembangan	35
C.	Desain Pengembangan	39
D.	Tempat dan Waktu Perancangan	40
E.	Instrumen Penelitian.....	42
F.	Teknik Pengumpulan Data	43
G.	Teknik Analisis Data.....	59
H.	Metode, Uji Coba dan Validasi Produk	64
BAB IV		66
HASIL DAN PEMBAHASAN		66
A.	Data Produk Hasil Pengembangan	66
B.	Data Uji Coba.....	85
C.	Analisis Data	94
D.	Revisi Produk	100

E. Kajian Produk Akhir	103
BAB V	111
PENUTUP	111
A. Simpulan.....	111
B. Saran.....	112

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian Terdahulu	29
Tabel 3. 1 Jumlah Siswa Kelas V SDN Ngampel 2.....	41
Tabel 3. 2 Waktu Pelaksanaan Penelitian.....	42
Tabel 3. 3 Instrumen Pengumpulan Data.....	43
Tabel 3. 4 Lembar Pedoman Observasi	45
Tabel 3. 5 Lembar Wawancara	46
Tabel 3. 6 Lembar Angket Guru.....	47
Tabel 3. 7 Lembar Angket Siswa.....	48
Tabel 3. 8 Lembar Validasi Ahli Materi.....	50
Tabel 3. 9 Lembar Validasi Ahli Media	52
Tabel 3. 10 Angket Kepraktisan Respon Guru	53
Tabel 3. 11 Angket Kepraktisan Respon Siswa.....	54
Tabel 3. 12 Kisi-Kisi Pre-Test	56
Tabel 3. 13 Kisi-Kisi Post-Test.....	57
Tabel 3. 14 Penilaian Validasi Ahli Materi Dan Media	60
Tabel 3. 15 Kategori Penilaian Kualitas Media dan Materi	60
Tabel 3. 16 Penilaian Respon Guru Dan Siswa	61
Tabel 3. 17 Kategori Presentase Kepraktisan	62
Tabel 4. 1 Penyusunan Instrumen.....	76
Tabel 4. 2 Perbandingan Design Awal dan Akhir	80

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	81
Tabel 4. 4 Saran Validator Ahli Materi	82
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media	84
Tabel 4. 6 Saran Validator Ahli Media.....	85
Tabel 4. 7 Hasil Angket Respon Siswa Uji Terbatas.....	86
Tabel 4. 8 Hasil Keefektisan Uji Terbatas	87
Tabel 4. 9 Hasil Perhitungan N-Gain Terbatas.....	88
Tabel 4. 10 Hasil Angket Respon Guru Uji Luas	90
Tabel 4. 11 Hasil Angket Respon Siswa Uji Luas.....	91
Tabel 4. 12 Hasil Keefektifan Uji Luas	91
Tabel 4. 13 Hasil Perhitungan N-Gain Luas.....	93
Tabel 4. 14 Data Hasil Validasi Ahli Materi	95
Tabel 4. 15 Data Hasil Validasi Ahli Media.....	96
Tabel 4. 16 Data Hasil Kepraktisan	98
Tabel 4. 17 Hasil Keefektifan Media Geoshake	99
Tabel 4. 18 Revisi Produk Berdasarkan Ahli Materi dan Media.....	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Langkah-langkah Model Pengembangan 4D.....	36
Gambar 3. 2 Desain Media GeoShake.....	40
Gambar 4. 1 Design Awal Media GeoShake	75
Gambar 4. 2 Design Akhir Media GeoShake	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	121
Lampiran 2 Surat Izin Analisis Kebutuhan.....	123
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian	124
Lampiran 4 Surat Pemanfaatan Produk	125
Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	126
Lampiran 6 Berita Acara Bimbingan.....	127
Lampiran 7 Lembar Pedoman Wawancara Guru	129
Lampiran 8 Lembar Angket Guru	130
Lampiran 9 Lembar Pedoman Observasi.....	132
Lampiran 10 Lembar Angket Siswa	134
Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Materi	135
Lampiran 12 Lembar Validasi Ahli Media.....	140
Lampiran 13 Angket Respon Guru.....	145
Lampiran 14 Angket Respon Siswa.....	147
Lampiran 15 Lembar Pre-Test Siswa	149
Lampiran 16 Lembar Post-Test Siswa.....	154
Lampiran 17 Hasil Belajar Siswa	158
Lampiran 18 Hasil Respon Siswa.....	159
Lampiran 19 Dokumentasi.....	162
Lampiran 20 Hasil Plagiasi.....	167
Lampiran 21 Surat Keterangan Bebas Plagiasi.....	168

Lampiran 22 Perangkat Pembelajaran	169
--	-----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang berada di jalur Ring of Fire, yaitu jalur cincin api Pasifik yang aktif secara seismik. Hal ini menyebabkan wilayah Indonesia memiliki potensi tinggi terhadap kejadian gempa bumi. Data dari Badan Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika (BMKG) menunjukkan bahwa pada tahun 2023 terdapat lebih dari 8.000 kejadian gempa bumi yang tercatat, baik yang dirasakan maupun tidak. Banyak di antaranya terjadi di wilayah padat penduduk yang tentunya akan membawa dampak besar terhadap keselamatan, pendidikan, dan psikososial masyarakat, khususnya anak-anak sekolah dasar yang menjadi kelompok rentan dalam situasi bencana (BNPB, 2023). Meski gempa bumi adalah kejadian yang tidak dapat dihindari, dampaknya dapat diminimalkan melalui edukasi dan pemahaman yang tepat sejak dini. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah dengan menyisipkan materi gempa bumi ke dalam pembelajaran tematik di jenjang sekolah dasar. Hal ini selaras dengan Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran kontekstual dan berbasis proyek kehidupan nyata. Agar penyampaian materi gempa bumi menjadi lebih efektif dan mudah dipahami oleh siswa, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menyajikan konsep abstrak secara visual dan konkret (Romi, 2021).

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan, informasi atau konsep agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media ini berperan penting dalam menjembatani materi abstrak menjadi konkret, serta meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Fitriani & Hidayat, 2021). Dalam konteks pendidikan dasar, media pembelajaran sangat diperlukan karena siswa masih berada pada tahap berpikir konkret sehingga membutuhkan bantuan visual dan fisik untuk memahami konsep ilmiah. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat

meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, media yang interaktif dan kontekstual juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah serta meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar (Romi, 2021). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar menjadi hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Dalam beberapa tahun terakhir, sejumlah penelitian telah mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap bencana alam, khususnya gempa bumi. Salah satunya adalah media “Jojo Siaga” yang dirancang untuk anak usia dini dan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman tentang mitigasi bencana gempa (Farinda Widiyanti, dan Nurjanah. 2024). Pada penelitian lainnya, dikembangkan pula model simulasi berbasis video animasi untuk materi gempa bumi yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar secara signifikan (Mahmudah & Fauzia, 2022). Sementara itu, penelitian lain juga menemukan bahwa media audio-visual dalam pembelajaran mitigasi bencana dapat meningkatkan pengetahuan dan kesiapsiagaan siswa di tingkat sekolah menengah (Suwarni Kurniawati, dan Rahmawati. 2022). Namun, masih sedikit penelitian yang mengembangkan media berbentuk fisik dengan simulasi langsung yang mudah diterapkan di kelas. Terutama di sekolah dasar seperti Kota Kediri, media yang bersifat konkret dan kontekstual masih sangat terbatas. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami proses gempa bumi secara lebih nyata. Media yang dikembangkan secara tepat tidak hanya mendukung pemahaman konsep tetapi juga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan indikator penting untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan. Menurut Hariani dan Fadli (2022), hasil belajar merupakan indikator keberhasilan proses pembelajaran yang menunjukkan tingkat penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar. Hasil belajar tidak hanya

mencerminkan penguasaan pengetahuan, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah. Dalam konteks pembelajaran gempa bumi, hasil belajar yang baik akan terlihat dari kemampuan siswa dalam menjelaskan proses terjadinya gempa, dampaknya, serta upaya yang dapat dilakukan untuk menghadapi bencana tersebut. Penggunaan media pembelajaran yang konkret dan kontekstual berperan besar dalam meningkatkan hasil belajar karena dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Yuliani, Sari, dan Indrawati, 2021). Oleh karena itu, media yang dirancang secara menarik, sesuai kebutuhan siswa, dan mampu menggugah partisipasi aktif akan berkontribusi besar dalam pencapaian hasil belajar yang optimal.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Ngampel 2 Kota Kediri menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V terhadap konsep gempa bumi masih sangat rendah. Hal ini tercermin dari hasil evaluasi belajar pada materi gempa bumi yang menunjukkan bahwa hanya 9 dari 19 (47,37%) siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Dengan demikian, sebanyak 52,63% siswa masih memperoleh nilai di bawah standar ketuntasan yang menandakan rendahnya penguasaan konsep pada materi tersebut. Siswa umumnya hanya mengetahui bahwa gempa terjadi karena “getaran dari tanah” tanpa memahami proses geologis di baliknya. Guru pun masih menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan membaca buku teks tanpa adanya bantuan konkret yang dapat memvisualisasikan peristiwa gempa bumi secara nyata.

Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan siswa dalam memahami materi gempa bumi dengan ketersediaan media pembelajaran yang sesuai. Konsep-konsep seperti pergerakan lempeng tektonik dan dampaknya terhadap bangunan masih sulit dipahami jika hanya disampaikan secara verbal melalui gambar statis. Jika kondisi ini terus dibiarkan, maka tidak hanya hasil belajar siswa yang terdampak, tetapi juga kesiapsiagaan mereka dalam menghadapi bencana yang sesungguhnya sangat dekat dengan

kehidupan mereka sehari-hari. Pada sebuah penelitian menegaskan bahwa implementasi media audio-visual secara signifikan meningkatkan pengetahuan mitigasi bencana pada siswa, menunjukkan pentingnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran (Suwarni, Kurniawati, dan Rahmawati (2022). Oleh karena itu, media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan proses bencana secara nyata menjadi sangat penting untuk dikembangkan. Kehadiran media konkret yang dapat menggambarkan simulasi gempa bumi secara langsung diyakini dapat membantu siswa memahami materi secara lebih utuh dan bermakna.

Permasalahan ini menjadi penting untuk segera diatasi karena literasi sains dan kesiapsiagaan bencana merupakan dua aspek yang esensial dalam membentuk karakter dan ketahanan masyarakat sejak dini. Jika siswa tidak dibekali dengan konsep yang konkret untuk menghadapi bencana, maka risiko jatuhnya korban dan kerugian materi di masa depan akan semakin tinggi. Selain itu, penguasaan konsep gempa bumi tidak hanya penting dari aspek mitigasi tetapi juga untuk mendukung capaian kompetensi di mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Sebuah penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk alat peraga konkret seperti miniatur dan simulasi getaran sangat efektif dalam membantu siswa memahami konsep perubahan permukaan bumi akibat gempa (Yuliani, Sari, dan Indrawati (2021). Hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan karena siswa dapat melihat dan merasakan secara langsung proses terjadinya bencana. Oleh karena itu, pengembangan media yang tidak hanya menyajikan informasi tetapi juga melibatkan siswa dalam pengalaman belajar langsung dan kontekstual menjadi kebutuhan yang mendesak dalam dunia pendidikan sekolah dasar saat ini.

Sebagai solusi atas permasalahan yang telah diuraikan, penulis menawarkan pengembangan media pembelajaran inovatif yang diberi nama *GeoShake*, yaitu sebuah alat peraga berbentuk miniatur kota dengan papan getar berbasis dinamo untuk memvisualisasikan terjadinya gempa bumi. Media ini

memungkinkan siswa melihat langsung bagaimana getaran akibat pergerakan lempeng memengaruhi bangunan di permukaan. Visualisasi konkret seperti ini akan membantu siswa memahami konsep-konsep gempa bumi secara lebih nyata dan secara langsung berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar. *GeoShake* dirancang agar dapat digunakan berulang kali (reusable) dan mudah diterapkan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Pengembangan media ini akan menggunakan model *4D* yang terdiri dari tahapan *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Model ini dinilai sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif (Anwar, 2021). Dengan latar belakang tersebut, penulis tertarik mengambil judul penelitian: “Pengembangan Media *GeoShake* Materi Gempa Bumi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Ngampel 2 Kota Kediri.”

B. Identifikasi Masalah

1. Gempa bumi merupakan salah satu materi dalam pembelajaran IPAS kelas V yang bersifat abstrak dan sulit dipahami siswa.
2. Berdasarkan hasil observasi di SDN Ngampel 2 Kota Kediri, hasil belajar siswa pada materi gempa bumi masih tergolong rendah.
3. Guru masih menggunakan metode ceramah dan buku teks tanpa media bantu yang konkret.
4. Media pembelajaran konkret yang dapat memvisualisasikan proses terjadinya gempa bumi masih sangat terbatas.
5. Belum ada media yang dikembangkan secara inovatif dan kontekstual untuk membantu pemahaman siswa terhadap konsep gempa bumi.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *GeoShake* pada materi gempa bumi untuk siswa kelas V SDN Ngampel 2 Kota Kediri?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *GeoShake* pada materi gempa bumi untuk siswa kelas V SDN Ngampel 2 Kota Kediri?

3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran GeoShake pada materi gempa bumi untuk siswa kelas V SDN Ngampel 2 Kota Kediri?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *GeoShake* pada materi gempa bumi yang dikembangkan untuk siswa kelas V SDN Ngampel 2 Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran GeoShake pada materi gempa bumi yang dikembangkan untuk siswa kelas V SDN Ngampel 2 Kota Kediri.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran GeoShake pada materi gempa bumi yang dikembangkan untuk siswa kelas V SDN Ngampel 2 Kota Kediri.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian teoretis dalam bidang media pembelajaran, khususnya media konkret dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hasil penelitian ini juga dapat memperkuat pemahaman mengenai efektivitas media konkret dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, terutama pada materi gempa bumi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Media *GeoShake* dapat menjadi alternatif alat bantu mengajar yang inovatif, interaktif, dan aplikatif. Media ini mempermudah guru dalam menjelaskan materi gempa bumi secara konkret dan kontekstual, sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna.

b. Bagi Siswa

Penggunaan media ini dapat membantu siswa memahami konsep gempa bumi melalui pengalaman belajar yang visual dan nyata. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, menumbuhkan minat belajar, serta memperbaiki hasil belajar siswa pada materi yang diajarkan.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi acuan atau referensi awal bagi peneliti lain yang tertarik mengembangkan media konkret serupa. Selain itu, hasilnya dapat dijadikan dasar untuk studi lanjutan dalam pengembangan media pembelajaran IPAS, baik pada materi bencana alam lainnya maupun dalam konteks sekolah dasar secara umum

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, S., Yusuf Ali, E., & Ismail, A. (2025). Pengembangan Media Disiar (Diorama Siklus Air) Untuk Materi IPA. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2).
- Anwar, M. K. (2021). Pengembangan media pembelajaran: Konsep dan praktik model 4D. Bandung: CV Jejak.
- Ardiansyah, R., & Hidayat, T. (2021). Efektivitas Media Diorama terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 130–138.
- Ariani, W. (2022). Praktikalitas lembar kerja peserta didik berbasis penemuan terbimbing pada materi teorema Pythagoras. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3069>
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astuti, D. & Wulandari, F. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1), 45–52.
- Astuti, D., & Wulandari, R. (2022). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 112–120.
- BNPB. (2023). *Laporan Tahunan Penanggulangan Bencana 2023*. Jakarta: Badan Nasional Penanggulangan Bencana.
- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*.
- Fatimah, N., Mardhatillah, A., & Kusuma, B. (2023). Pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 55–64.
- Ferinda, S. M., Kustiawan, U., Putra, Y. D., & Samawi, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran Jojo Siaga untuk menstimulasi pemahaman mitigasi bencana gempa bumi pada anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2218–2230. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7822>
- Firdausy, L. C., & Setiani, R. (2024). Kepraktisan media flipbook berbasis inquiry learning berbantuan YouTube & crossword untuk siswa kelas VII SMP. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(4). <https://doi.org/10.51878/edutech.v5i4.7639>

- Fitriani, A. N., & Wulandari, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis 4D untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(1), 23–31.
- Fitrianto, A. & Kurniasih, D. (2022). Media Konkret dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal EduTech*, 4(1), 33–41.
- Hariani, S., & Fadli, R. (2022). Hasil belajar sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(2), 120–128.
- Harianja, M. R., Yusup, M., & Siahaan, S. M. (2024). Uji N-Gain pada efektivitas penggunaan game dengan strategi SGQ untuk meningkatkan berpikir komputasi dalam literasi energi. *Intelektualita*, 13(2). <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.25168>
- Hastuti, P. S. D., Wibowo, R. S., & Wulandari, S. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(1), 78–87.
- Kartika, R. & Mahmudah, N. (2022). Penerapan Media Diorama Simulasi pada Pembelajaran IPA Materi Peristiwa Alam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 145–152.
- Kemdikbudristek. (2022). Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka Jenjang SD. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Khaeroni, K., & Julia, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Pemahaman Siswa. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2).
- Khaeroni, M., & Julia, J. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis diorama untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 11(1), 23–31.
- Kurniawati, D., & Rafsanjani, M. A. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi di SMA. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(2). <https://doi.org/10.33603/ejpe.v11i2.9134>
- Kurniawati, R., & Hapsari, A. D. (2023). “Inkuiri Ilmiah dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 76–85.
- Mahmudah, S., & Fauzia, A. (2022). Video animasi interaktif sebagai media pembelajaran mitigasi bencana gempa bumi di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(3), 210–219.

- Mastuti, U., Sari, F. N., & Lestari, A. P. (2022). Penggunaan Diorama pada Materi Siklus Air untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Bangunsari Madiun. *Jurnal Edukasi Dasar*, 9(3), 215–223.
- Misselya, R., & Suryanti, I. (2023). Pengembangan Media E-Card Interaktif untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 145–153.
- Muspiroh, S., & Rachmadi, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Visual-Kinestetik untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 135–147.
- Ningsih, R. & Prasetyo, H. (2023). Pendekatan Kognitif dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 5(2), 89–96.
- Nirmala, D., & Rosyid, A. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 145–152.
- Nirmala, S., & Rosyid, M. (2021). Analisis Keunggulan dan Kendala Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 55–62.
- Nugroho, M. R., & Wijayanti, T. (2023). “Asesmen Autentik dalam Pembelajaran IPAS Berbasis Proyek.” *Jurnal Inovasi Kurikulum*, 15(2), 52–60.
- Nurrahmah, D., Wibowo, S. R., & Mulyani, A. (2020). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(1), 1–9.
- Pramudita, A., & Fitria, Y. (2022). Penggunaan media konkret untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6789–6797.
- Pramudita, E., & Fitria, N. (2022). Media Pembelajaran Visual Konkret untuk Siswa Sekolah Dasar dalam Materi Bencana Alam. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 98–105.
- Putri, A. S., & Ramadhan, Y. (2023). Peran literasi sains dalam materi bencana alam pada pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Sains Dasar*, 8(1), 34–42.
- Rachmawati, N., & Sulistyowati, E. (2022). “Efektivitas Media Visual dalam Pembelajaran IPAS Terpadu di Sekolah Dasar.” *Jurnal Edukasi Dasar Indonesia*, 5(2), 98–107.

- Rahayu, C., Eliyarti, E., & Festiyed, F. (2019). Kepraktisan perangkat pembelajaran berbasis model generative learning dengan pendekatan open-ended problem. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 7(3), 164–176. <https://doi.org/10.20527/bipf.v7i3.6139>
- Rahmawati, Y. & Nugroho, T. (2021). Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis IPAS. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 23–30.
- Rakhmawati, L. (2022). Metode penelitian dan pengembangan dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 123–130.
- Rofi'i, A., Nurhidayat, E., & Santoso, E. (2022). Media pembelajaran berbasis video dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), 1589–1594. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.4010>
- Rusman. (2020). Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Safitri, D., & Munjiatun. (2022). Efektivitas Media Diorama dalam Pembelajaran IPS Tema Daerah Tempat Tinggalku di SD Negeri 193 Pekanbaru. Prosiding Seminar Nasional Universitas PGRI Semarang.
- Safitri, D., & Munjiatun. (2022). Efektivitas Media Diorama terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 193 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 112–119.
- Sari, A. M., & Maulidah, R. (2023). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Guru dan Pembelajaran*, 5(1), 45–52.
- Sari, D. & Wahyuni, S. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 51–59.
- Sari, M., & Rahayu, F. (2022). “Keterpaduan Materi IPA dan IPS dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru SD*, 12(1), 45–54.
- Sari, N. R., & Wahyuni, S. (2021). Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berdasarkan Four-D. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 112–119.
- Sari, N., & Maulidah, S. (2023). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 12(1), 45–53.
- Sherli, P., & Firmannandya, A. (2022). Penggunaan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. Prosiding UMSurabaya.

- Sudjana, N. (2019). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supriyadi, B. & Lestari, M. (2023). Media Interaktif dalam Pembelajaran IPAS. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 7(3), 58–65.
- Susanti, R. & Aulia, M. (2023). Karakteristik Media Pembelajaran yang Efektif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains*, 11(1), 14–21.
- Suwarni, E., Kurniawati, D., & Rahmawati, R. (2022). Pengaruh penggunaan media audio-visual terhadap peningkatan kesiapsiagaan siswa dalam menghadapi bencana. *Jurnal Pendidikan dan Kebencanaan*, 5(1), 78–86.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children*. Indiana University.
- Trianto. (2022). *Desain Pembelajaran Inovatif untuk Guru SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, dan SMK/MAK*. Jakarta: Kencana.
- Wahab, J. A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain. *Basicedu*, 5(2). Afnanin, N. F., Hidayatullah, A., & Maulidah, N. (2022). Penerapan Media Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Metamorfosis pada Siswa Kelas III SDN Wonokusumo. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(1), 55–63.
- Wahyuni, N. (2019). *Efektivitas Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Praktik untuk Mata Pelajaran Produktif Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK Nasional*. Skripsi. Universitas Negeri Makassar.
- Walewangko, S. A., Lumempouw, F., & Kandou, G. D. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Diorama terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa di SD Katolik St. Johannis Manado. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 130–140.
- Widiyanti, D., & Maulidina, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis model 4D. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 45–53.
- Widodo, H., & Jannah, R. (2021). Konsep hasil belajar dalam pendidikan dasar. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 98–106.
- Wulandari, H., & Fitriyah, R. (2022). Pemanfaatan diorama sebagai media pembelajaran tiga dimensi. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 40–47.
- Yanti, D., & Putra, I. G. N. (2022). Validasi Instrumen Evaluasi Pembelajaran IPA pada Materi Bencana Alam di SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*, 13(1), 23–30.

- Yuliani, E., Sari, M., & Indrawati, T. (2021). Penggunaan alat peraga konkret dalam meningkatkan pemahaman konsep perubahan permukaan bumi akibat gempa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 8(2), 145–153.
- Zamsiswaya, Z., Sawaluddin, S., & Sihombing, B. (2024). Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1), 11–17