

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOKER DALAM  
(*MOCKUP* SUMBER DAYA ALAM) MATERI SUMBER DAYA ALAM  
UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

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



OLEH :

**ERLIANA NOVITA**  
NPM : 18.1.01.10.0021

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
KEDIRI  
2022

Skripsi oleh:

**ERLIANA NOVITA**

NPM: 18.1.01.10.0021

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOKER DALAM  
(MOCKUP SUMBER DAYA ALAM) MATERI SUMBER DAYA ALAM  
UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah Disetujui dan Memenuhi Syarat Untuk Diajukan Kepada  
Panitia Sidang Ujian/Skripsi Program Studi PGSD  
Fakultas Keguruan Ilmu dan Pendidikan UN PGRI Kediri

Tanggal: 25 Juli 2022

Pembimbing I



Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd

NIDN: 0710128902

Pembimbing II



Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd

NIDN: 0725076201

Skripsi oleh:

**ERLIANA NOVITA**  
NPM: 18.1.01.10.0021




Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOKER DALAM  
(MOCKUP SUMBER DAYA ALAM) MATERI SUMBER DAYA ALAM  
UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

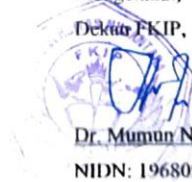
Telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Ujian/Skripsi  
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri  
Pada Tanggal: *25 Juli 2022*

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

- |                  |                                  |   |
|------------------|----------------------------------|---|
| 1. Ketua Penguji | : Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd.    |   |
| 2. Penguji I     | : Abdul Aziz Hunaifi, M.A.       |  |
| 3. Penguji II    | : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd |  |

Mengetahui,  
Dekan FKIP,



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.

NIDN: 196809061994032001

## PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini saya,

Nama : Erliana Novita  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat /Tanggal Lahir : Trenggalek, 16 Maret 2000  
NPM : 18.1.01.10.0021  
Fakultas/Program Studi : 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 pustaka.

Kediri, 25 Juli 2022

Yang menyatakan,



Erliana Novita

NPM. 18.1.01.10.0021

## **MOTTO**

“Lebih baik gagal setelah mencoba, daripada gagal karena belum pernah mencoba”

“Salah satu cara melakukan pekerjaan yang hebat adalah dengan mencintai apa yang kamu lakukan”

**Steve Jobs**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Teriring doa dan rasa syukur dari dalam lubuk hati yang paling dalam, saya persembahkan karya ini untuk orang-orang yang sangat berarti dalam hidup saya, yakni:

1. Kedua orang tua saya tercinta (Bapak Pusadi dan Ibu Pusadi) yang telah mencintai, mengasihi, mendidik, membimbing serta memberi dukungan, memotivasi dan senantiasa berdoa demi kesuksesanku.
2. Ibu Ilmawati Fahmi Imron dan Ibu Endang Sri Mujiwati yang dengan sabar telah membimbing, memberikan pengalaman, mendukung saya dari awal sampai sekarang.
3. Seluruh Dosen PGSD UN PGRI Kediri yang mulia telah memberikan banyak ilmu berharga dalam menempuh gelar S1.
4. Kakak kandungku dan kakak iparku (Amalia Ujinastiti dan Ahmad Solikin) yang selalu mendukung serta memberi motivasi dalam menyelesaikan skripsi.
5. Mas Vicky Darmawan yang selalu memberikan motivasi, dukungan serta membantu banyak hal dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh anggota keluarga “Bani Sowiryo” yang telah membantu mendoakan, mendukung saya selama menempuh pendidikan kuliah sampai penyelesaian skripsi.
7. Teman masa kecil saya Silfia Rahmawati dan Mita Widiawati yang selalu sabar menasehati saya dan selalu ada di samping saya baik suka maupun duka.

8. Kawan-kawan seperjuangan prodi PGSD kelas A (2018) yang telah berjuang bersama dalam meraih sukses dan selalu mendukung dan memotivasi dalam penyusunan skripsi.
9. Teman-teman khususnya Alifya, Ginta, Oktavia, dan Winda yang sudah banyak membantu dan memberi motivasi dalam menyelesaikan skripsi. Terimakasih atas semua kebaikan yang sudah kalian bagikan.
10. Semua pihak yang tidak mungkin dipaparkan satu persatu yang telah membantu terselesaikannya penulisan skripsi ini.

## ABSTRAK

**Novita Erliana:** Pengembangan Media Pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) Materi Sumber Daya Alam Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

**Kata unci:** Media Pembelajaran, Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam), Materi Sumber Daya Alam

Pada hasil observasi siswa kelas IV SDN 1 Karangtengah, Kecamatan Panggul, Kabupaten Trenggalek materi sumber daya alam menggunakan media yang sangat minim. Media tidak digunakan pada saat pembelajaran sehingga pada saat pembelajaran IPS materi sumber daya alam siswa merasa bosan dan dampaknya ada 50% siswa hasil nilai ulangan < 70 dari KKM yang telah ditentukan. Oleh karena itu diperlukannya pengembangan media pembelajaran yang menarik, inovatif, yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan umum dari penelitian ini untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) materi sumber daya alam. Tujuan khusus dari penelitian ini yaitu (1) kevalidan produk pengembangan, (2) keefektifan produk pengembangan, (3) respon guru dan siswa terhadap produk pengembangan.

Metode penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE terdiri atas lima tahapan yaitu (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Prosedur dalam penelitian ini meliputi (1) analisis kinerja dan kebutuhan, (2) merancang desain media, (3) mengembangkannya media, (4) mengimplementasikan atau menerapkan media, (5) evaluasi akhir terhadap media yang dikembangkan. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN 1 Karangtengah, Kecamatan Panggul, Kabupaten Trenggalek. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan berupa skala likert.

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) sebagai berikut. (1) media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) dinyatakan sangat valid dan baik digunakan dengan presentase skor dari validasi konstruksi mediasebesar 87% dan validasi materi dalam media memperoleh skor 90%, (2) keefektifan media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) pada uji terbatas memperoleh skor 88% dan pada uji coba luas memperoleh skor 90%. (3) hasil respon guru terhadap media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) sebesar 91% dan siswa 98,5%. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) dapat dikatakan sangat valid, sangat efektif dan baik digunakan.



## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah Yang Maha Esa atas limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir kuliah penyusunan skripsi. Karena hanya atas perkenaan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) Materi Sumber Daya Alam Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” merupakan bagian dari rencana penelitian dengan tujuan guna sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UN PGRI Kediri.

Penulis menyadari banyak pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak dalam proses penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PGSD UN PGRI Kediri;
4. Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
5. Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;

6. Sutrisno Sahari, M.Pd. selaku ahli validator media;
7. Muhamad Basori, M.Pd. selaku ahli validator mater;
8. Suksmawati Rahayu, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 Karangtengah yang telah memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian;
9. Vicky Darmawan, S.Pd. selaku guru kelas IV dan siswa kelas IV SD Negeri 1 Karangtengah;
10. Bapak/Ibu Dosen Program Studi PGSD UN PGRI Kediri, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama proses meraih jenjang kesarjanaan; dan
11. Teman-teman dan pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Disadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Olehkarena itu, penulis mengharapkan adanya masukan, baik saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak. Semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan umumnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 25 Juli 2022

**ERLIANA NOVITA**

NPM. 18.1.01.10.0021

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	viii
KATA PENGANTAR .....	xii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian .....	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	
1. Hakikat Media Pembelajaran .....	8
2. Jenis – jenis Media Pembelajaran.....	9
3. Hakikat Media <i>Mockup</i>	
a. Pengertian Media <i>Mockup</i> .....	10

b. Karakteristik Media <i>Mockup</i> .....	11
c. Kelebihan dan Kelemahan Media <i>Mockup</i> .....	11
4. Kompetensi Dasar IPS di Kelas IV Sekolah Dasar .....	12
5. Hakikat Sumber Daya Alam	
a. Pengertian Sumber Daya Alam .....	14
b. Jenis – Jenis Sumber Daya Alam .....	15
B. Penelitian yang Relevan .....	17
C. Kerangka Berpikir .....	19

### BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan .....	21
B. Prosedur Pengembangan .....	22
C. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	27
D. Validasi Model/Produk.....	27
E. Uji Coba Model/Produk	
1. Desain Uji Coba.....	28
2. Subjek Uji Coba.....	31
F. Instrumen Pengumpulan Data	
1. Pengembangan Instrumen.....	32
2. Validasi Instrumen.....	34
G. Teknik Analisis Data .....	39

### BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan	
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan .....	46
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	46
3. Desain Awal Produk .....	47
B. Validasi	
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi .....	49
2. Desain Produk Hasil Uji Validasi.....	55

C. Pengujian Model Terbatas	
1. Uji Coba Lapangan Terbatas .....	56
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas.....	57
D. Pengujian Model Luas	
1. Uji Coba Lapangan Luas .....	58
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas.....	59
E. Respon Guru dan Siswa	
1. Deskripsi Hasil Angket Respon Guru.....	60
2. Deskripsi Hasil Angket Respon Siswa .....	61
F. Pembahasan Penelitian	
1. Spesifikasi Media.....	63
2. Kevalidan Media Pembelajaran Moker Dalam ( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) .....	63
3. Keefektifan Media Pembelajaran Moker Dalam ( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) .....	64
4. Respon Guru dan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Moker Dalam ( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam).....	65
5. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Moker Dalam ( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) .....	66
6. Faktor Pendukung, dan Penghambat Implementasi Media .....	67
 BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Simpulan.....	68
B. Implikasi .....	69
C. Saran .....	70
 DAFTAR PUSTAKA .....	72
 LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	KI dan KD IPS Kelas IV .....	12
Tabel 2.2	Kerangka Berpikir .....	20
Tabel 3.1	Angket Validasi Konstruksi Media Moker Dalam ( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) .....	35
Tabel 3.2	Angket Validasi Materi Media Moker Dalam ( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) .....	36
Tabel 3.3	Angket Validasi Tes Tulis.....	36
Tabel 3.4	Angket Respon Guru.....	37
Tabel 3.5	Angket Respon Siswa .....	38
Tabel 3.6	Skala Likert .....	39
Tabel 3.7	Kriteria Kevalidan Media dan Materi .....	41
Tabel 3.8	Kriteria Pencapaian Nilai Siswa .....	42
Tabel 3.9	Skala Likert .....	43
Tabel 3.10	Kriteria Respon Guru dan Siswa.....	4.4
Tabel4.1	Hasil Validasi Kontruksi Media Moker Dalam ( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) yang Pertama .....	50
Tabel 4.2	Hasil Validasi Konstruksi Media Moker Dalam ( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam)yang Kedua .....	51
Tabel 4.3	Hasil Validasi Materi Media Moker Dalam ( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) ke-1 .....	52
Tabel 4.4	Hasil Validasi Materi Media Moker Dalam ( <i>Mockup</i> Sumber	

	Daya Alam) ke-2 .....	54
Tabel 4.5	Data Hasil Evaluasi Siswa pada Uji Coba Terbatas .....	57
Tabel 4.6	Data Hasil Evaluasi Siswa pada Uji Coba Luas .....	59
Tabel 4.7	Hasil Angket Respon Guru .....	60
Tabel 4.8	Hasil Angket Respon Siswa.....	62

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Langkah Model Pengembangan ADIE .....	22
Gambar 3.2	<i>Prototype</i> .....	24
Gambar 4.1	Desain Media Moker Dalam ( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam).....	48
Gambar 4.2	Membuat Kotak Media Moker Dalam ( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam).....	48
Gambar 4.3	Hasil Media Moker Dalam ( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) .....	49
Gambar 4.4	Pembuatan Tampilan Papan Menjadi 3 Bagian .....	55
Gambar 4.5	Pencetakan Gambar .....	55
Gambar 4.6	Dudukan Untuk Memasangkan Gambar .....	56
Gambar 4.7	Memberi Bingkai Dengan Isolasi.....	56



## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Perangkat Pembelajaran
- Lampiran 2 Angket Validasi Konstruksi Media
- Lampiran 3 Angket Validasi Ahli Materi dalam Media
- Lampiran 4 Angket Respon Guru
- Lampiran 5 Angket Respon Siswa
- Lampiran 7 Hasil Tes Evaluasi
- Lampiran 8 Angket Validasi Perangkat Pembelajaran
- Lampiran 9 Angket Validasi Soal
- Lampiran 10 Lembar Pengajuan Judul
- Lampiran 11 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 12 Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 13 Berita Acara Bimbingan Skripsi
- Lampiran 14 Dokumentasi Kegiatan Penelitian
- Lampiran 15 Hasil Cek Plagiasi

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan ilmu yang sangat dibutuhkan oleh manusia untuk menunjang kemampuan intelektual pada diri seseorang, baik secara formal maupun non formal. Pada pendidikan formal bersifat terstruktur dan berjenjang, mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), hingga perguruan tinggi. Sedangkan pendidikan non formal bersifat tidak terstruktur dan kegiatan pembelajarannya berada di luar pendidikan formal.

Dalam pendidikan formal terdapat kurikulum. Kurikulum yang digunakan saat ini yaitu kurikulum 2013. Pada Sekolah Dasar kurikulum 2013 diajarkan secara tematik atau terpadu, yakni mata pelajaran yang satu berkaitan dengan matapelajaran yang lainnya. Telah dijelaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 “Pada pendidikan dasar pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dilakukan menggunakan pendekatan tematik terpadu, kecuali mata pelajaran tertentu seperti Matematika dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai mata pelajaran yang diajarkan sendiri di kelas IV, V, dan VI”. Sedangkan matapelajaran seperti IPS, IPA, Bahasa. Indonesia, PPKn, SBdP diajarkan secara terpadu atau tematik.

Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar pada kurikulum 2013 yang diajarkan secara terpadu yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dijelaskan oleh Djahiri (dalam Susanto 2014:137-138) bahwa, “IPS adalah upaya mengarahkan sekelompok masyarakat agar berkembang secara sosial sesuai dengan nilai-nilai dan tanggung jawab”. Dengan demikian mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) perlu diajarkan di jenjang sekolah, terutama pada jenjang Sekolah Dasar.

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial di SD ialah untuk mengembangkan potensi dalam diri peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan ketimpangan yang telah terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari baik yang menimpa dirinya maupun masyarakat. Dengan demikian dapat diketahui bahwa pendidikan IPS dapat dijadikan bekal siswa agar memiliki sikap yang positif dalam menerima permasalahan yang bisa saja terjadi dalam dirinya maupun di lingkungan masyarakat.

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD) dapat dikatakan berhasil apabila semua tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai. Menurut Sapriya (dalam Kanda dan Yuda, 2015:72) tujuan pembelajaran IPS adalah.

IPS di tingkat sekolah pada dasarnya untuk mempersiapkan para siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (knowledge), keterampilan (skills), sikap dan nilai (attitudes and values) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Secara garis besar materi IPS kelas IV meliputi, 1) peta lingkungan setempat, 2) kenampakan alam dan keragaman sosial budaya, 3) sumber daya alam dan kegiatan ekonomi, 4) keanekaragaman suku dan budaya, 5) peninggalan sejarah.

Salah satu materi IPS di kelas 4 SD yaitu sumber daya alam. Materi ini terdapat pada KD 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. Untuk mencapai KD tersebut diperlukan sebuah indikator. Indikator tersebut sebagai berikut: 3.1.1 menyebutkan jenis-jenis sumber daya alam, 3.1.2 menjelaskan manfaat sumber daya alam, dan 3.1.3 menjelaskan pelestarian sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat. Dengan indikator tersebut siswa diharapkan mampu menjelaskan jenis-jenis sumber daya alam, manfaat sumber daya alam dan, menjelaskan pelestarian sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

Pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran materi sumber daya alam kelas IV SDN Karang tengah 1 Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek, guru hanya menggunakan buku siswa dan buku guru, media tersebut kurang efektif untuk materi ini. Akhirnya pemahaman siswa kurang maksimal. Dibuktikan dengan hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa, dari 20 peserta didik sebanyak 10 peserta didik atau 50% peserta didik kelas IV SDN Karangtengah 1 Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek belum mampu menguasai materi sumber daya alam dengan tepat.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dikembangkan media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) materi sumber daya alam. Media pembelajaran tersebut sesuai dengan karakteristik siswa pada kelas IV SDN 1 Karangtengah Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek sehingga dapat membantu pemahaman siswa tentang materi sumber daya alam.

Media *mockup* adalah alat tiruan yang sederhana dari objek nyatanya, yang membuatnya lebih mudah untuk dipelajari dengan memilih bagian – bagian penting serta yang diperlukan saja dan nantinya dibuat dalam bentuk sederhana sehingga nanti mudah untuk dipelajari (Sanaky, 2011:118). Dengan demikian alat tiruan sederhana ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang abstrak menjadi nyata serta menambah pengalaman bagi siswa.

Dijelaskan oleh Puspitasari (dalam Nisa Nurlaila 2016:86), “Penggunaan media *mock-up* ini dapat menambah pengalaman, wawasan dan ilmu pengetahuan secara lebih luas, lebih jelas, dan tidak mudah dilupakan serta lebih kongkrit dalam ingatan peserta didik”. Penggunaan media *mockup* tersebut dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran serta menyenangkan, karena pada media tersebut siswa dapat praktik secara langsung mengotak-atik atau membongkar pasang media yang ada, sehingga siswa tidak hanya belajar tetapi juga bermain. Hal ini membuat siswa menjadi tertarik serta memudahkan untuk memahami materi tersebut dan mencapai hasil belajar yang maksimal. Cara penggunaan pada media *Mockup* yaitu siswa memasang gambar-gambar pada *mockup* sesuai dengan cerita yang dibaca yaitu tentang sumber daya alam, dengan demikian siswa dapat mengelompokkan sumber daya alam yang dapat diperbarui, sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui

dan cara pemanfaatannya. Penggunaan media *Mockup* nantinya dapat menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM).

Berdasarkan uraian tersebut, dipilihlah judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) Materi Sumber Daya Alam Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar".

## **B. Identifikasi Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah tersebut dikembangkanlah media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) materi sumber daya alam. Media ini dikembangkan berdasarkan identifikasi masalah sebagai berikut.

Masalah pertama adalah perangkat pembelajaran. Salah satu perangkat pembelajaran adalah RPP. Perangkat RPP yang dibuat oleh para guru di SDN Karangtengah 1 sudah memenuhi standar yang telah ditentukan, akan tetapi pada pelaksanaan pembelajaran masih ada kegiatan yang tidak dicantumkan dalam RPP.

Masalah kedua yaitu terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran. Tidak semua mata pelajaran memiliki media yang dapat menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Di SDN Karengtengah 1 Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek hanya terdapat media-media yang tergolong umum seperti globe, peta, dan gambar-gambar.

Masalah yang ketiga yaitu buku ajar yang digunakan pada mata pelajaran IPS hanya buku siswa dan buku guru saja. Tidak ada buku lain yang dapat menambah wawasan peserta didik dalam memahami karakteristik sumber daya alam dan pemanfaatannya. Ketersediaan buku guru dan buku siswa membuat siswa

kurang termotivasi atau tertarik untuk membaca dan memahami materi yang diajarkan tersebut.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media “*Moker Dalam*” (*Mockup* Sumber Daya Alam) Materi Sumber Daya Alam Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana keefektifan media “*Moker Dalam*” (*Mockup* Sumber Daya Alam) Materi Sumber Daya Alam Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar ?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media “*Moker Dalam*” (*Mockup* Sumber Daya Alam) Materi Sumber Daya Alam Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah

1. untuk mendeskripsikan kevalidan media “*Moker Dalam*” (*Mockup* Sumber Daya Alam) Materi Sumber Daya Alam Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar ;
2. untuk mendeskripsikan keefektifan media “*Moker Dalam*” (*Mockup* Sumber Daya Alam) Materi Sumber Daya Alam Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.
3. untuk mendeskripsikan respon guru dan respon siswa terhadap media “*Moker Dalam*” (*Mockup* Sumber Daya Alam) Materi Sumber Daya Alam Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar ; dan

### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi guru, sekolah, dan perpustakaan.

1. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai wawasan dan keterampilan baru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lainnya.
2. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
3. Bagi perpustakaan UN PGRI Kediri, hasil penelitian ini berguna untuk memberikan informasi dan wawasan kepada mahasiswa sebagai sumber referensi.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran selalu terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Proses yang dilakukan akan berhasil dengan baik apabila informasi yang diberikan guru bisa dimengerti oleh siswa. Informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa apabila menggunakan media pembelajaran. Menurut Sukiman (2012:29) tentang media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Dari pendapat tersebut diketahui bahwa, media pembelajaran dapat dikatakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan kepada siswa dengan mudah serta efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Menurut Hasan, dkk. (2021:29) “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi kepada penerima informasi yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh

dan bermakna”. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat untuk mempermudah guru dalam merangsang pemikiran dan memberikan motivasi kepada siswa sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran secara utuh.

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima yang bertujuan untuk menstimulus siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

## **2. Jenis – Jenis Media Pembelajaran**

Berbagai jenis media pembelajaran sangat membantu pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik dengan mudah. Menurut Pakpahan (2020:63) “Jenis-jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan persepsi indra yaitu media audio, media visual, media audio visual.” Media audio merupakan media yang menggunakan indra pendengaran sebagai perantara dalam menyampaikan isi atau hanya mengandalkan suara dalam penggunaannya. Media visual merupakan media yang menggunakan indera penglihatan sebagai perantara dalam menyampaikan isi media. Media visual terbagi menjadi media dua dimensi dan tiga dimensi. Media audio visual merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual. Media audio visual menggunakan penglihatan dan pendengaran sebagai perantara dalam menyampaikan isi.

Media pembelajaran dapat dikelompokkan juga melalui bentuk dan cara penyajiannya. Menurut Haryono (2015:23), “Bentuk dan cara penyajian media dapat diklasifikasikan menjadi media alat peraga dan media TIK. Hal

tersebut dikelompokkan menjadi tujuh kelompok media penyaji, diantaranya meliputi: (1) Media grafis, bahan cetak dan gambar diam, (2) Media proyeksi diam, (3) Media audio, (4) Media audio visual diam, (5) Media audio visual hidup/film, (6) Media televisi, (7) Multimedia”.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan sesuai bentuk dan ciri fisiknya. Menurut Haryono (2015:52), “Media pembelajaran dapat diklasifikasikan sesuai dengan bentuk dan ciri fisiknya yang meliputi: (1) Media dua dimensi seperti gambar, grafis, gambar animasi manual, dsb., (2) Media tiga dimensi seperti maket, mockup, boneka, model irisan bumi, dsb., (3) Media pandang diam seperti media TIK, (4) Media pandang gerak seperti film/video”.

### **3. Hakikat Media *Mock-up***

#### **a. Pengertian Media *Mockup***

Salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu media *mockup*. Menurut Sanaky (2011:118),

“Media *mockup* adalah alat tiruan yang sederhana dari objek nyatanya, yang membuatnya lebih mudah untuk dipelajari dengan memilih bagian – bagian penting serta yang diperlukan saja dan nantinya dibuat dalam bentuk sederhana sehingga nanti mudah untuk dipelajari”.

Media *mockup* merupakan alat tiruan sederhana dari objek nyatanya yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang semula sulit dipahami oleh siswa menjadi mudah dipelajari dan dipahami.

Maulidina (2019:3863) menjelaskan tentang media *mockup* sebagai berikut.

“Media *mockup* adalah media dengan bentuk media secara visual yang dibuat untuk menggambarkan suatu proses atau cara kerja

suatu sistem yang rumit namun disederhanakan, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan mencerna isi materi pembelajaran”.

Dari pendapat tersebut dapat diketahui bahwa, media *mockup* merupakan media visual yang dibuat dalam bentuk sederhana untuk mempermudah siswa memahami dan mencerna materi pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru.

#### **b. Karakteristik Media *Mockup***

Menurut Mauludina (2019:3862), karakteristik media *mockup* sebagai berikut.

- 1) Media berbentuk tiga dimensi.
- 2) Media tiruan yang menggambarkan gerak, suara, proses atau menyala dari suatu benda.
- 3) Penyederhanaan dari benda yang rumit.

Dengan demikian ciri khas dari media *mockup* yaitu berbentuk tiga dimensi yang dapat menggambarkan gerak, suara atau proses dari suatu benda. Selain itu media *mockup* merupakan bentuk penyederhanaan dari benda aslinya yang semula sulit dipahami menjadi mudah untuk dipahami.

#### **c. Kelebihan dan Kelemahan Media *Mockup***

Media *mockup* mempunyai kelebihan. Menurut Hasanah (2020:24) kelebihan media *mockup* sebagai berikut.

- 1) Dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa terhadap obyek yang rumit untuk dipelajari benda nyatanya.
- 2) Menunjukkan struktur obyek secara jelas dan cukup detail.
- 3) Dapat menunjukkan alur kerja dari suatu obyek secara jelas.
- 4) Menyederhanakan obyek yang sulit dibawa ke dalam kelas.

Selain memiliki kelebihan, media *mockup* juga memiliki kelemahan. Menurut Hermawan (dalam Hasanah, 2020:25) kelemahan media *mockup* sebagai berikut.

- 1) Tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah yang banyak.
- 2) Penyimpanan media tersebut memerlukan ruang dan perawatan yang cukup rumit.
- 3) Untuk membuat media *mockup* memerlukan biaya yang tidak sedikit.

#### 4. Kompetensi Dasar IPS di Kelas IV Sekolah Dasar

Berdasarkan lampiran Permendikbud Nomor 37 tahun 2018 tentang perubahan atas Permendikbud Nomor 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD/MI Kelas IV semester 1 dan 2 adalah sebagai berikut.

**Tabel 2.1 KI dan KD IPS kelas IV Sekolah Dasar**

<b>KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)</b>	<b>KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)</b>
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
<b>KOMPETENSI DASAR</b>	<b>KOMPETENSI DASAR</b>
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan	4.1 Menyajikan hasil identifikasi ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat

masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai provinsi.	kota/kabupaten sampai provinsi.
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Budha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Budha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.

Adapun salah satu Kompetensi Dasar IPS kelas IV SD adalah 3.1 mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai provinsi. Untuk mencapai Kompetensi Dasar tersebut diperlukan sebuah indikator. Indikator tersebut sebagai berikut: 3.1.1 menyebutkan jenis – jenis sumber

daya alam, 3.1.2 menjelaskan manfaat sumber daya alam, dan 3.1.3 menjelaskan pelestarian sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat.

## **5. Hakikat Sumber Daya Alam**

### **a. Pengertian Sumber Daya Alam**

Sumber daya alam merupakan unsur yang berasal dari lingkungan hidup yang mendukung kehidupan di muka bumi, dan dibentuk atau diciptakan oleh alam. Sumber daya alam tidak dapat terpisahkan dari suatu ekosistem, yaitu lingkungan tempat berlangsungnya hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungan, antara makhluk hidup satu dengan makhluk hidup yang lainnya, antara lingkungan yang satu dengan lingkungan yang lainnya.

Sumber daya alam adalah sumber daya yang terbentuk karena kekuatan alamiah, misalnya tanah, air, biotis, udara, ruang mineral, alam, energi matahari serta angin. Malik (dalam Ningsih 2016:4) mengemukakan bahwa:

Sumber daya alam merupakan kumpulan beraneka ragam makhluk hidup maupun benda tak hidup yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan hidup manusia, didalam pemanfaatannya memerlukan ilmu pengetahuan alam dan teknologi antara lain cara penggunaan teknologi yang tepat serta ekonomis agar hasilnya sesuai dengan yang diharapkan dan tidak mengganggu lingkungan.

Menurut Munir (2020:39), “Sumber daya alam adalah semua kekayaan alam yang berada dilingkungan sekitar manusia yang dapat dimanfaatkan untuk pemenuhan kebutuhan manusia”. Sumber daya alam sangat penting bagi manusia karena sumber daya alam yang ada dapat

dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan manusia dan kebutuhan hidup manusia agar hidup menjadi sejahtera.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa sumber daya alam berasal dari kumpulan berbagai macam makhluk hidup maupun benda tidak hidup yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggal manusia. Sumber daya alam tersebut dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya sehari-hari.

#### **b. Jenis – Jenis Sumber Daya Alam**

Menurut Jupri (2010:1) sumber daya alam dapat dibedakan berdasarkan sifat, potensi, jenisnya, serta pemanfaatannya di dalam masyarakat.

##### **a. Berdasarkan Sifatnya**

Menurut Qur'an (2017:5) berdasarkan sifatnya sumber daya alam dibagi 3 yaitu.

- 1) Sumber daya alam yang dapat diperbarui (*renewable*) yang memiliki daya regenerasi (pulih kembali). Contoh: air, hewan dan tumbuhan.
- 2) Sumber daya alam yang tidak dapat di perbaharui (*non-renewable*) dianggap memiliki cadangan yang terbatas sehingga eksploitasi terhadap sumber daya alam akan menghabiskan cadangan sumber daya alam. Contoh: minyak, tanah, gas bumi, batu bara dan bahan tambang lainnya.
- 3) Sumber daya alam yang tidak habis merupakan sumber daya alam berupa udara, matahari, energi pasang surut, dan energi laut.

Berdasarkan ketiga sifat tersebut sumber daya alam dapat digunakan manusia untuk kebutuhan sehari-hari seperti memasak, mencuci, dan menjemur pakaian.



### **b. Berdasarkan Potensi**

Menurut Iswandi (2020:3) berdasarkan potensi penggunaannya sumber daya alam dibagi beberapa macam antara lain sebagai berikut.

- 1) Sumber daya alam materi merupakan sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan dalam bentuk fisiknya. Misalnya batu, besi, emas, kayu, serat kapas.
- 2) Sumber daya alam energi merupakan sumber daya alam yang dimanfaatkan sebagai sumber energi. Misalnya batu bara, minyak bumi, gas bumi, air terjun, sinar matahari, energi pasang surut laut, kincir angin.
- 3) Sumber daya alam ruang merupakan sumber daya alam yang berupa ruang atau tempat hidup. Misalnya tanah (daratan) dan angkasa.

Berdasarkan potensinya sumber daya alam dapat digunakan untuk kebutuhan sehari-hari serta potensi yang ada dapat dijadikan sebagai keberlangsungan hidupnya dimasa depan.

### **c. Berdasarkan Jenis**

Menurut Jupri (2010:2) berdasarkan jenisnya sumber daya alam dibagi menjadi dua yaitu.

- 1) Sumber daya alam hayati merupakan sumber daya alam yang berasal dari makhluk hidup. Sumber daya alam hayati dapat berasal dari hewan maupun tumbuhan. Contohnya hasil sumber daya alam hayati: wol, makanan, kursi.
- 2) Sumber daya alam nonhayati (abiotik) disebut juga sumber daya alam fisik, merupakan sumber daya alam yang bukan berasal dari makhluk hidup atau berasal dari benda-benda mati. Contoh sumber daya alam non hayati yaitu sinar matahari, udara, air, dan tanah.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa sumber daya alam dapat dibedakan berdasarkan sifat, potensi, dan jenisnya. Berbagai jenis sumber daya alam tersebut mempunyai peranannya

masing-masing dalam kehidupan sehari-hari yang digunakan masyarakat sesuai dengan kebutuhannya.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Terdapat beberapa penelitian yang relevan terdahulu yang dapat dijadikan acuan penelitian.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nisa Nurlaila, Ghullam Hamdul dan Desiani Natalina Muliastari pada tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Media Mock-up Pada Model Pembelajaran Latihan Penelitian di Sekolah Dasar”.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nisa Nurlaila dkk diketahui bahwa media *mockup* yang dikembangkan dapat menjadi solusi bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Respon yang di berikan peserta didik sangat positif. Hal tersebut terbukti dari kegiatan uji coba kedua yang dilakukan , peserta didik tidak mengalami kesulitan pada saat menggunakan media dalam pembelajaran.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Nisa Nurlaila dkk dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sekarang yaitu sama-sama menggunakan media *mockup* pada proses pembelajaran dikelas IV dan menggunakan penelitian pengembangan.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Nisa Nurlaila dkk adalah tempat penelitian yang dilakukan dua tempat yaitu SDN 2 Karangsembung Cibeureum dan SDN Sukamulya Kecamatan Bungursari, kemudian penelitian tersebut memilih matapelajaran IPA materi sumber energi. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sekarang dilakukan

di SDN Karangtengah 1 Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek, kemudian penelitian ini memilih mata pelajaran IPS materi sumber daya alam.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Eva Nuri Dayanti pada tahun 2014 dengan judul “Pemanfaatan Media Mock-up Tentang Energi Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas VI SDN Gelam II Candi Sidoarjo”.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Eva Nuri Dayanti selama guru memanfaatkan media *mockup* diketahui hasilnya yaitu 0,6 dan siswa mendapatkan hasil 0,6. Sedangkan hasil belajar siswa melalui tes setelah memanfaatkan media mendapatkan hasil bahwa  $t$  hitung lebih besar dari pada  $t$  tabel yaitu  $14.15 > 1.669$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *mockup* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VI di SDN Gelam II Candi Sidoarjo.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Eva Nuri Dayanti dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sekarang yaitu sama-sama menggunakan media *mockup* pada proses pembelajaran.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Eva Nuri Dayanti adalah tempat penelitian yang dilakukan di SDN Gelam II Candi Sidoarjo, kemudian penelitian ini ditujukan pada siswa kelas VI pada mata pelajaran IPA serta penelitian terdahulu menggunakan analisis kuantitatif. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sekarang dilakukan di SDN Karangtengah 1 Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek, kemudian penelitian ini

memilih mata pelajaran IPS materi sumber daya alam dan menggunakan penelitian pengembangan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Hasanah pada tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Mock-up Pada Materi Komponen Ekosistem Kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh”.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nur Hasanah menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penilaian ahli media diperoleh presentase kelayakan yaitu 86%, penilaian ahli materi diperoleh presentase kelayakan 77,5%, tanggapan siswa diperoleh presentase kelayakan 90,66%, sedangkan berdasarkan uji coba kelompok kecil diperoleh presentase presentase kelayakan 89,33%.

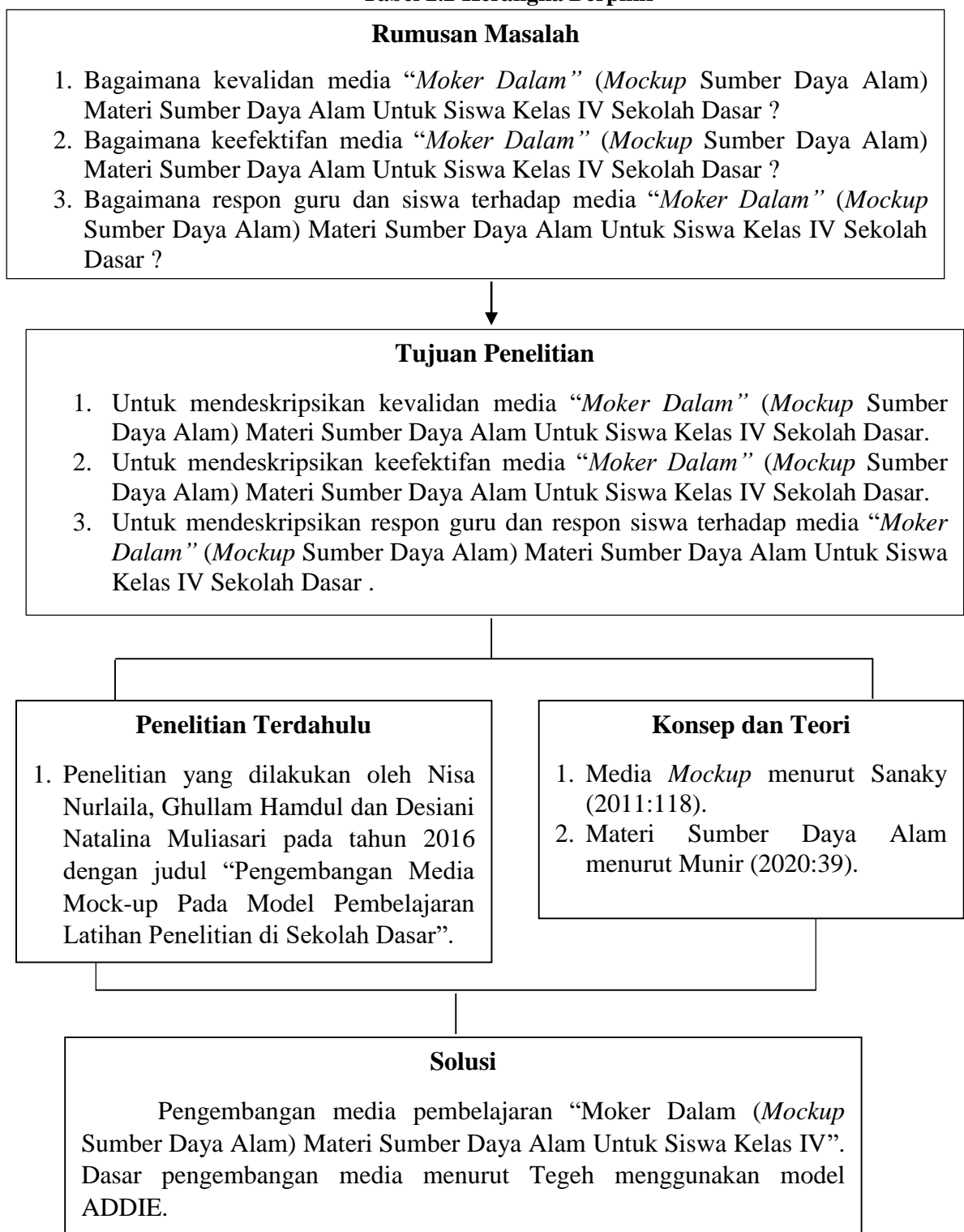
Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Nur Hasanah dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sekarang adalah sama-sama menggunakan penelitian *Research and Development (R&D)* dan menggunakan media *mockup*.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Nur Hasanah ditunjukkan pada kelas V pada materi komponen ekosistem. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ditunjukkan kepada kelas IV SDN Karangtengah 1 Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek.

### **C. Kerangka Berpikir**

Kerangka Pikir pada penelitian ini dapat digambarkan melalui bagan sebagai berikut ini :

Tabel 2.2 Kerangka Berpikir



## BAB III

### METODE PENELITIAN

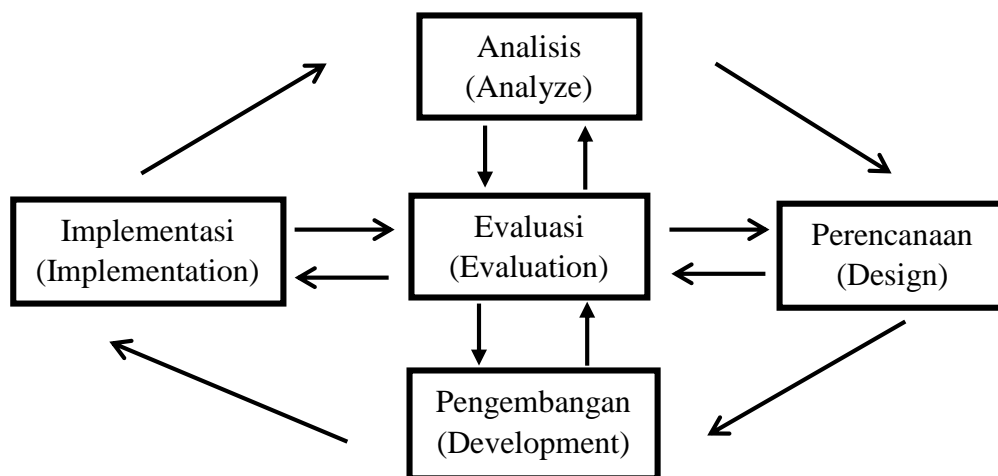
#### A. Model Pengembangan

Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Purnama (2016:20), “Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifannya”. Dalam penelitian ini akan menghasilkan pengembangan suatu produk media pembelajaran interaktif yaitu *Moker Dalam (Mockup Sumber Daya Alam)* materi sumber daya alam. Dalam mengembangkan sebuah media dibutuhkan data kualitatif dan kuantitatif sehingga metode penelitian *Research and Development* (R&D) dapat diasumsikan sebagai penelitian metode campuran (*Mixed Methods*). Creswell 2018 (dalam Subakti dkk, 2019:50) menjelaskan bahwa, “Penelitian campuran adalah metode penelitian yang melibatkan data kualitatif dan data kuantitatif, gabungan dari dua data yang dapat diasumsikan menjadi kerangka kerja teoritis”.

Dalam metode R&D ini terdapat beberapa model pengembangan, salah satunya adalah model pengembangan ADDIE. Pada pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*). Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan yaitu tahap analisis, tahap perencanaan, tahap pengembangan, tahap implementasi, serta tahap evaluasi. Menurut Sari

(2017:94), “Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar”

Dengan menggunakan model ADDIE ini mudah untuk dipahami dan alurnya cukup jelas, sehingga memudahkan dalam melakukan pengembangan sebuah produk media interaktif yang mempunyai tujuan untuk memperlancar proses pembelajaran serta dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.



**Gambar 3.1** Langkah model pengembangan ADDIE(Teguh dkk, 2014:42)

## B. Prosedur Pengembangan

Dalam pengembangan media ini menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap pengembangan antara lain sebagai berikut.

### 1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini terdiri dari dua analisis yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Pada tahap analisis kinerja dilakukan untuk memperoleh informasi tentang permasalahan yang dihadapi pada saat kegiatan

pembelajaran serta kemungkinan solusi yang dapat menyelesaikan masalah tersebut. Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui hal-hal yang dibutuhkan untuk keperluan menentukan kemampuan atau kompetensi dari peserta didik.

Menurut Pribadi (2009:128), “Tahap analisis kinerja merupakan suatu tindakan yang dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi masalah kinerja yang dihadapi”. Analisis kinerja bertujuan untuk mengetahui dan mengklarifikasi masalah dalam pembelajaran. Dalam hal ini permasalahan yang dihadapi pada mata pelajaran IPS materi Sumber Daya Alam Kelas IV SDN 1 Karangtengah.

Menurut Pribadi (2009:128), “Analisis kebutuhan adalah langkah untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa untuk meningkatkan kinerjanya atau prestasi belajar”. Tahap analisis kebutuhan ini dilakukan untuk mengetahui hal-hal yang dibutuhkan untuk meningkatkan pembelajaran agar siswa dapat mencapai kompetensi dasar.

Setelah melakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan diperlukan evaluasi untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan desain. Hasil dari evaluasi diketahui bahwa, perlu adanya pengembangan media untuk materi sumber daya alam.

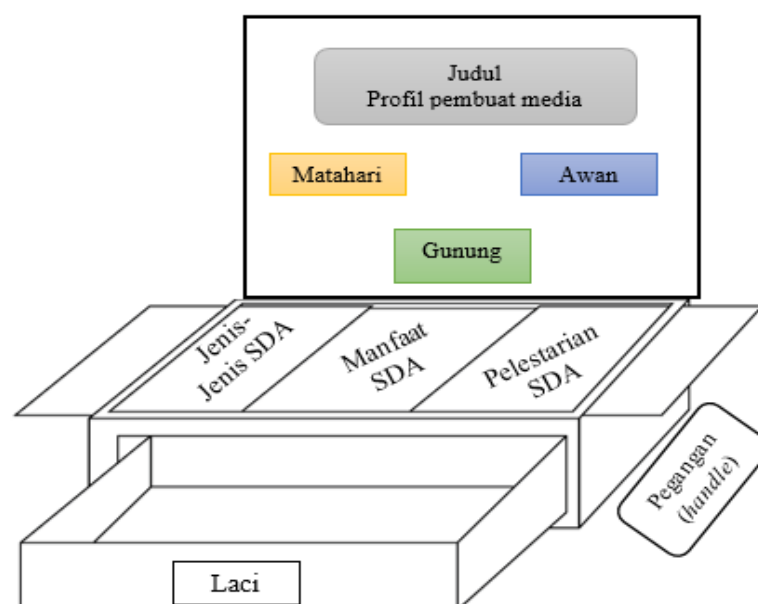
## 2. Desain (*Design*)

Tahap desain ini dilakukan dengan merancang media yang akan dikembangkan. Tahap desain ini merupakan tahap ke dua dalam pengembangan model ADDIE untuk merancang sebuah produk yang sesuai



dengan kebutuhan agar dapat mencapai tujuan. Pada tahap ini dapat dijelaskan tahapan dalam merancang produk media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) sebagai berikut.

- a. Menentukan judul media yang akan di kembangkan. Judul media yang dipilih harus sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator.
- b. Menentukan materi yang akan dimasukkan kedalam media sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator.
- c. Merancang atau mendesain media agar terlihat menarik dan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikatornya.
- d. Membuat replika karena media yang dibuat merupakan media yang berbentuk *maket* sehingga memerlukan replika yang berkaitan dengan sumber daya alam seperti hewan, tumbuhan, matahari, dsb.



**Gambar 3.2** *Prototype*

Setelah melakukan desain media interaktif Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) diperlukan evaluasi untuk menyempurnakan isi atau komponen pada media Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam). Setelah di evaluasi desain multimedia siap dilanjutkan ke tahap yang selanjutnya yaitu tahap pengembangan atau *Development*.

### 3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini dilakukan setelah melalui beberapa tahap sebelumnya yaitu tahap analisis kinerja dan analisis kebutuhan, dari hasil analisis tersebut kemudian peneliti melakukan desain media yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa supaya hasil belajar siswa meningkat. Menurut Tegeh (2014:43), “Tahap pengembangan (*development*) adalah kegiatan menerjemahkan spesifikasi dari desain yang telah dibuat ke dalam bentuk fisik, sehingga tahap ini menghasilkan sebuah produk pengembangan”.

Pengembangan media Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) pada mata pelajaran IPS materi sumber daya alam kelas IV SDN 1 Karangtengah, Kecamatan Panggul, Kabupaten Trenggalek kemudian akan dievaluasi oleh ahli media dan ahli materi dengan revisi. Setelah dievaluasi dan revisi maka selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi tersebut bertujuan agar antara media yang dibuat dan materinya sesuai. Kemudian dari hasil validasi akan diperoleh saran-saran dari ahli materi dan ahli media yang dapat digunakan sebagai perbaikan media tersebut dan selanjutnya akan diimplementasikan di lapangan.

#### 4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap keempat pada model ADDIE ini yaitu tahap implementasi. Tahap implementasi dapat dikatakan sebagai tahap penerapan atau penyampaian materi melalui media yang telah dikembangkan. Pada tahap implementasi penyampaian materi melalui media dilakukan oleh guru kepada siswa.

Menurut Tegeh (2014:43), “Tahap implementasi harus di uji cobakan secara riil untuk memperoleh gambaran tentang keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. Keefektifan berkaitan dengan sejauh mana produk dapat mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Kemenarikan berkenaan dengan sejauh mana produk dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik. Efisien berkaitan dengan penggunaan segala sumber seperti dana, waktu dan juga tenaga untuk mencapai tujuan yang diinginkan”.

Pada tahap ini pengembangan media Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) akan diimplementasikan pada siswa kelas IV SDN 1 Karangtengah, Kecamatan Panggul, Kabupaten Trenggalek sebagai subjek uji coba terbatas dan uji coba luas. Setelah uji coba terbatas dan uji coba luas, dilakukan evaluasi dari respon guru dan siswa kemudian melakukan revisi.

#### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap penilaian sebuah produk yang dikembangkan sebagai hasil akhir dari tahap analisis, desain, pengembangan dan implementasi. Tahapan ini digunakan untuk mengetahui media yang dikembangkan berhasil dan sesuai harapan awal.

Setelah melakukan evaluasi akhir maka diperoleh sebuah produk media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) materi sumber daya alam kelas IV Sekolah Dasar.

### **C. Lokasi dan Subjek Penelitian**

Lokasi yang dipilih untuk melakukan penelitian ini adalah SDN 1 Karangtengah, Kecamatan Panggul, Kabupaten Trenggalek. Alasan memilih SDN 1 Karangtengah, Kecamatan Panggul, Kabupaten Trenggalek karena setelah melakukan wawancara ditemukan permasalahan yaitu media pembelajaran yang digunakan di SD tersebut sangat terbatas.

Subjek penelitian ditunjukkan kepada siapa peneliti akan memperoleh informasi terkait data-data yang akan dibutuhkan. Setelah melakukan kegiatan wawancara maka peneliti memilih subyek penelitian yaitu pada siswa dan guru kelas IV SDN 1 Karangtengah, Kecamatan Panggul, Kabupaten Trenggalek.

### **D. Validasi Produk**

Uji coba produk bertujuan untuk mengumpulkan data yang bisa digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kepraktisan dan keefektifan dari produk yang dihasilkan tersebut.

Menurut Sugiono (2016:121-122), “Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang dirancang”. Validasi produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi sesuai dengan pengembangan produk yang dibuat. Dengan validasi dapat mempermudah peneliti dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) pada mata pelajaran IPS materi sumber daya alam.

Uji validasi model atau produk yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik angket, validator akan mengisi angket untuk mengetahui apa saja

yang akan direvisi terkait produk yang dikembangkan. Validator ahli dalam pengembangan media pembelajaran ini meliputi.

1. Ahli materi yaitu Muhamad Basori, S.Pd.I.,M.Pd selaku salah satu dosen yang ahli dalam bidang materi IPS.
2. Ahli media yaitu Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd selaku salah satu dosen yang ahli dalam bidang media pembelajaran.

#### **E. Uji Coba Model / Produk**

Pada penelitian pengembangan ini akan dilakukan tahap uji coba produk yaitu media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) pada mata pelajaran IPS materi sumber daya alam dengan mengumpulkan data sebagai dasar untuk menguji kelayakan produk ini. Hal yang diperhatikan dalam tahap uji coba ini adalah desain uji coba dan subjek uji coba.

##### **1. Desain Uji Coba**

Pada desain uji coba ini dilakukan setelah pembuatan produk media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) pada mata pelajaran IPS materi sumber daya alam dan sudah divalidasi oleh validator terlebih dahulu. Kemudian produk ini baru akan diberikan kepada kelas uji coba. Pada tahap desain uji coba ini dilakukan dengan 2 tahap yaitu uji coba terbatas dan kemudian tahap uji coba luas.

###### **a. Uji Coba Terbatas**

Tahap pertama yaitu tahap uji coba terbatas, pada tahap ini akan dilakukan uji coba produk media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) pada kelompok kecil. Kelompok kecil dengan jumlah

6 siswa kelas IV SDN 1 Karangtengah, Kecamatan Panggul, Kabupaten Trenggalek yang dipilih secara acak. Langkah-langkah dari uji coba terbatas sebagai berikut.

- 1) Siapkan apa yang diperlukan dalam proses pembelajaran kelompok kecil.
- 2) Memilih 6 siswa kelas IV SDN 1 Karangtengah, Kecamatan Panggul, Kabupaten Trenggalek secara acak sebagai subjek uji coba terbatas.
- 3) Membuka pembelajaran dengan do'a kemudian dilanjutkan presensi dan perkenalan.
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan meminta siswa untuk membaca *hand out* terlebih dulu yang telah disediakan.
- 5) Guru menyampaikan materi, kemudian melakukan tanya jawab terkait materi yang telah disampaikan.
- 6) Memperkenalkan menjelaskan cara penggunaan media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) kepada siswa.
- 7) Memberikan kesempatan setiap kelompok menggunakan media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam).
- 8) Membagikan soal evaluasi kepada siswa dan dikerjakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah diberikan.
- 9) Mengoreksi soal evaluasi untuk mengetahui nilai siswa.

10) Evaluasi hasil dari uji coba terbatas pada kelompok kecil dan hasil respon guru terhadap media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam).

b. Uji Coba Luas

Tahap kedua adalah uji coba luas, dimana dalam tahap ini dilakukan setelah melakukan evaluasi pada tahap uji coba terbatas. Kemudian produk media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) diuji cobakan secara luas kepada 14 siswa kelas IV SDN 1 Karangtengah, Kecamatan Panggul, Kabupaten Trenggalek. Dari hasil uji coba luas ini akan dievaluasi sehingga memperoleh hasil akhir sesuai saran siswa dan guru kelas IV SDN 1 Karangtengah, Kecamatan Panggul, Kabupaten Trenggalek tentang media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPS materi sumber daya alam. Langkah-langkah dari uji coba luas sebagai berikut.

- 1) Siapkan apa yang diperlukan dalam proses pembelajaran kelompok kecil.
- 2) Memilih 14 siswa kelas IV SDN 1 Karangtengah, Kecamatan Panggul, Kabupaten Trenggalek secara acak sebagai subjek uji coba terbatas.
- 3) Membuka pembelajaran dengan do'a kemudian dilanjutkan presensi dan perkenalan.

- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan meminta siswa untuk membaca *hand out* terlebih dulu yang telah disediakan.
- 5) Guru menyampaikan materi, kemudian melakukan tanya jawab terkait materi yang telah disampaikan.
- 6) Dari 18 siswa dibentuk kelompok kecil secara acak.
- 7) Memperkenalkan menjelaskan cara penggunaan media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) kepada siswa.
- 8) Memberikan kesempatan setiap kelompok menggunakan media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam).
- 9) Membagikan soal evaluasi kepada siswa dan dikerjakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah diberikan.
- 10) Mengoreksi soal evaluasi untuk mengetahui nilai siswa.
- 11) Evaluasi hasil dari uji coba terbatas pada kelompok kecil dan hasil respon guru terhadap media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam).

## **2. Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) adalah siswa kelas IV SDN 1 Karangtengah, Kecamatan Panggul, Kabupaten Trenggalek.

Dalam penelitian pengembangan ini siswa kelas IV SDN 1 Karangtengah, Kecamatan Panggul, Kabupaten Trenggalek dilibatkan



subjek uji coba. Dalam uji coba terbatas dilakukan oleh 6 siswa, kemudian melakukan perbaikan atau evaluasi. Setelah uji coba terbatas dilakukan uji coba luas yang melibatkan 14 siswa kelas IV SDN 1 Karangtengah, Kecamatan Panggul, Kabupaten Trenggalek.

## **F. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian pengembangan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa angket dan tes. Angket digunakan untuk mengumpulkan data yang diperoleh validator media dan validator materi untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) dan kevalidan materi. Angket juga digunakan untuk *mengumpulkan* data yang diperoleh dari guru dan siswa kelas IV SDN 1 Karangtengah, Kecamatan Panggul, Kabupaten Trenggalek untuk mengetahui respon terhadap media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam).

Tes digunakan untuk mengumpulkan data melalui soal evaluasi yang diperoleh dari siswa kelas IV SDN 1 Karangtengah, Kecamatan Panggul, Kabupaten Trenggalek. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam).

### **1. Pengembangan Instrumen**

Terdapat beberapa pengembangan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data sebagai dasar pengembangan produk ini sebagai berikut.

a. Angket Validasi Media dan Materi dalam Media

Angket validasi media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) pada mata pelajaran IPS materi sumber daya alam digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang dikembangkan. Dalam angket validasi ini diberikan kepada ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran IPS. Pada lembar validasi ahli media berisi tentang bagaimana kriteria kevalidan media yang dikembangkan baik dari segi tampilan maupun kegunaannya, kemudian angket validasi ahli materi IPS berisi tentang isi materi yaitu tentang sumber daya alam.

b. Tes Tulis (Soal Evaluasi)

Tes tulis merupakan salah satu alat yang digunakan untuk memperoleh data. Tes tulis ini digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan media yang sedang dikembangkan. Pengumpulan data melalui tes tulis dapat dilakukan menggunakan soal evaluasi yang diberikan kepada siswa. Soal evaluasi berbentuk pilihan ganda dengan jumlah 10 soal. Soal evaluasi tersebut akan diberikan kepada siswa diakhir pembelajaran. Nilai akhir siswa tersebut dapat dijadikan data untuk mengukur tingkat keefektifan media.

c. Angket Respon Guru dan Siswa

Angket guru dan siswa dapat digunakan untuk memperoleh respon guru dan siswa terhadap media yang sedang dikembangkan. Lembar angket yang pertama diberikan kepada guru kelas untuk

mengetahui respon guru terhadap pengembangan media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam).

Angket yang kedua diberikan kepada siswa untuk mengetahui respon dan tanggapan siswa terkait media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam).

## **2. Validasi Instrumen**

Pada penelitian pengembangan ini dilakukan dengan satu pedoman wawancara dan empat angket penelitian yaitu terdiri dari angket validasi untuk ahli media dan ahli materi pembelajaran serta angket respon yang ditunjukkan untuk guru dan siswa. serta instrumen tes yang ditunjukkan kepada siswa kelas IV SDN 1 Karangtengah, Kecamatan Panggul, Kabupaten Trenggalek.

Angket dan tes harus divalidasi terlebih dahulu sebelum digunakan. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen tersebut sudah valid atau belum untuk dijadikan alat pengumpulan data. Setelah diketahui bahwa angket dan tes tersebut dinyatakan valid maka dapat digunakan sebagai instrumen pengumpulan data.

Dalam penelitian ini validasi instrumen meliputi pedoman wawancara, validasi angket ahli media, validasi angket ahli materi, validasi tes tulis (soal evaluasi), validasi respon guru dan validasi respon siswa.

a. Angket Validasi Konstruksi Media

**Tabel 3.1 Angket Validasi Konstruksi Media Moker Dalam (Mockup Sumber Daya Alam)**

No	Aspek Penilaian		Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Tampilan media	Jenis bahan yang digunakan					
		Ukuran media proposional					
		Tampilan media menarik dilihat dari desain dan tampilan media					
		Kesesuaian gambar dengan materi					
		Ketepatan pemilihan warna agar media terlihat menarik					
		Kualitas tampilan gambar jelas					
		Kesesuaian ukuran gambar					
		Penataan gambar dan teks disusun secara rapi					
2.	Penggunaan	Media tahan lama dan tidak mudah rusak (media terbuat dari kayu dan harplek)					
		Media mudah dibawa (praktis, misal : bentuk tidak terlalu besar, memiliki pegangan yang memudahkan untuk dibawa)					
		Media mudah digunakan oleh guru dan siswa.					
<b>TOTAL SKOR</b>							
<b>SKOR MAKSIMAL</b>							
<b>PRESENTASE SKOR</b>							

**b. Angket Validasi Materi**

**Tabel 3.2 Angket Validasi Materi Media Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam)**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi sumber daya alam dengan kompetensi dasar					
2.	Kesesuaian materi sumber daya alam dengan indikator					
3.	Materi pembelajaran sumber daya alam sesuai dengan tujuan pembelajaran					
4.	Pada media Moker Dalam ( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) terdapat materi jenis-jenis sumber daya alam					
5.	Pada media Moker Dalam ( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) terdapat materi manfaat sumber daya alam					
6.	Terdapat materi pelestarian sumber daya alam pada media Moker Dalam ( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam)					
7.	Bahasa yang digunakan singkat dan tidak bertele-tele					
8.	Kalimat yang digunakan efektif					
<b>Skor Total</b>						
<b>Skor Maksimal</b>						
<b>Presentase Skor</b>						

**c. Angket Validasi Tes Tulis (Soal Evaluasi)**

**Tabel 3.3 Angket Validasi Tes Tulis**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Soal sesuai dengan kompetensi dasar					
2.	Kesesuaian soal dengan indikator					
3.	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran					
4.	Soal evaluasi sesuai dengan materi					

5.	Soal menggunakan bahasa dan istilah yang mudah untuk dipahami					
<b>Skor Total</b>						
<b>Skor Maksimal</b>						
<b>Presentase Skor</b>						

**d. Angket Validasi Respon Guru**

**Tabel 3.4 Angket Respon Guru**

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Penggunaan media	Media Moker Dalam( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) mudah digunakan dalam pembelajaran.					
		Media Moker Dalam( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam)) aman digunakan bagi siswa					
2.	Isi media	Media Moker Dalam( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) berisi tentang materi sumber daya alam.					
		Media Moker Dalam( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) dapat digunakan untuk memahami tentang materi sumber daya alam.					
3.	Tingkat kegunaan media	Media Moker Dalam( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) dapat digunakan dalam jangka waktu lama					
		Media Moker Dalam( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) membantu					

	guru untuk menyampaikan materi sumber daya alam.					
	Penggunaan Moker Dalam( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) membuat siswa aktif dalam pembelajaran					
	Media Moker Dalam( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) sesuai dengan karakteristik kelas IV Sekolah Dasar.					
	Penggunaan media Moker Dalam( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.					
<b>TOTAL SKOR</b>						
<b>SKOR MAKSIMAL</b>						
<b>PRESENTASE SKOR</b>						

e. Angket Validasi Respon Siswa

Tabel 3.5 Angket Respon Siswa

No.	Indikator	Alternatif Pilihan	
		Ya (1)	Tidak (0)
1	Apakah media Moker Dalam( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) memiliki tampilan menarik ?		
2	Apakah media Moker Dalam( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam)mudah untuk digunakan ?		
3	Apakah media Moker Dalam( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) mudah untuk dipahami?		
4	Apakah media Moker Dalam( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) membantu siswa dalam memahami materi ?		

5	Apakah petunjuk penggunaan media sudah jelas ?		
6	Apakah siswa merasa senang saat menggunakan media Moker Dalam( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) ?		
7	Apakah siswa tertarik jika belajar menggunakan media Moker Dalam( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) ?		
8	Apakah siswa ingin memiliki media Moker Dalam( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) ?		
9	Apakah media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar anda?		
10	Apakah media ini mendorong saya untuk semangat belajar?		

## G. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Data Kevalidan

Analisis data kevalidan diperoleh dari dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Untuk mengukur kevalidan media peneliti menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2016: 166), “Skala Likert merupakan instrumen penelitian yang dapat dibuat bentuk *checlist* ataupun pilihan ganda”. Sehingga dapat dikatakan bahwa respon diminta untuk memilih salah satu dari lima alternatif jawaban pada skala likert tersebut.

**Tabel 3.6 Tabel Skala Likert**

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk sekali	1



Setelah data diberikan kepada ahli media dan ahli materi, selanjutnya data yang diperoleh dari hasil angket tersebut kemudian dianalisis. Langkah-langkah yang dilakukan adalah.

- a. Menjumlahkan skor yang diperoleh dari setiap validator.
- b. Menghitung presentase hasil validasi yang diperoleh dari validator media. menurut Akbar (2015: 78), perhitungan tersebut dapat dilakukan dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Validasi ahli media} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots \%$$

Keterangan :

TSe = total skor empirik (skor yang diperoleh dari validator)

TSh = total skor maksimal

- c. Menghitung presentase hasil validasi dari validator materi menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Validasi ahli materi} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots \%$$

Keterangan:

TSe = total skor empirik (skor yang diperoleh dari validator)

TSh = total skor maksimal

- d. Langkah yang terakhir yaitu mengolah nilai yang diperoleh diubah menjadi bentuk kata-kata (kualitatif), berdasarkan tabel beriku ini.

**Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Media dan Materi dalam Media**

<b>Presentase</b>	<b>Kategori validitas</b>	<b>Keterangan</b>
86% - 100%	Sangat Valid	Sangat baik digunakan
71% - 85%	Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil
56% - 70%	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
41% - 55%	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
25% - 40%	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan

Akbar (2015: 78)

Sehingga dapat diketahui bahwa penilaian tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran Moker Dalam(*Mockup* Sumber Daya Alam) dikatakan layak digunakan apabila memenuhi kriteria valid pada presentase 71%-85%.

## 2. AnalisisData Keefektifan

Analisis data keefektifan dapat diperoleh dari nilai rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas setelah mengerjakan soal evaluasi sebanyak 10 soal pilihan ganda. Langkah-langkah yang digunakan untuk mendapatkan data keefektifan media dapat dilakukan dengan rumus berikut.

a. Menghitung nilai hasil belajar siswa (individu) menggunakan rumus.

$$\text{Nilai hasil belajar individu} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots \%$$

Keterangan:

TSe = total skor empirik (skor yang diperoleh dari siswa)

TSh = total skor maksimal

- b. Selanjutnya ketuntasan hasil belajar siswa (individu) secara klasikal dapat menggunakan rumus berikut.

$$p = \frac{l}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

$p$  = presentase kelulusan siswa secara klasikal

$l$  = jumlah siswa yang lulus KKM

$n$  = jumlah siswa keseluruhan

- c. Langkah terakhir yaitu mengubah nilai hasil belajar siswa dalam bentuk kata-kata (kualitatif) seperti tabel berikut.

**Tabel 3.8 Kriteria Pencapaian Nilai Siswa**

No	Kriteria pencapaian nilai (keefektifan)	Tingkat efektifitas/ validitas
1.	81% - 100%	Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan
2.	61% - 80%	Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
3.	41% - 60%	Kurang valid, kurang efektif, atau kurang tuntas, perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan

4.	21% - 40%	Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan
5.	0% - 20%	Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak bisa digunakan

Akbar (2015: 82)

Media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) dinyatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran apabila siswa memiliki ketuntasan klasikal hasil belajar pada presentase 81% - 100%.

### 3. Analisis Data Respon Guru dan Siswa

Analisis data respon diperoleh dari angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Untuk mengukur respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Aalam) menggunakan skala likert. Respon yang diminta yaitu untuk memilih salah satu dari lima alternatif jawaban pada skala likert tersebut.

**Tabel 3.9 Tabel Skala Likert**

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk sekali	1

Analisis data kepraktisan dapat diketahui dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Menghitung jumlah skor total yang diperoleh dari respon guru.
- b. Menghitung presentase data yang diperoleh dari guru menggunakan rumus berikut.

$$Presentase = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots \%$$

Keterangan:

TSe = total skor empirik (skor yang diperoleh dari guru/siswa)

TSh = total skor maksimal

- c. Menghitung presentase data yang diperoleh dari siswa menurut Zunaidah dan Amin (2016: 22), menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum(\text{seluruh skor jawab angket})}{n \times \text{skor tertinggi} \times \text{jumlah responden}} \times 100\% = \dots \%$$

Keterangan:

P = Presentase penilaian

n = jumlah seluruh item angket

- d. Langkah terakhir yaitu mengubah nilai tersebut menjadi sebuah kata-kata (kualitatif), seperti tabel berikut.

**Tabel 3.10 Kriteria ResponGuru dan Siswa**

<b>Interval Skor %</b>	<b>Skor</b>
81% – 100%	Sangat Baik
61% – 80%	Baik
41% – 60%	Cukup
21% – 40%	Kurang

0% – 20%	Sangat kurang
----------	---------------

Media pembelajaran Moker Dalam(*Mockup* Sumber Daya Alam) dapat digunakan dalam pembelajaran apabila memenuhi presentase kriteria respon yaitu 61% - 80%.

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Studi Pendahuluan**

##### **1. Deskripsi Hasil Analisis Studi Pendahuluan**

Studi lapangan dilakukan di SDN 1 Karangtengah, Kecamatan Panggul, Kabupaten Trenggalek dengan cara observasi pada bulan November 2021. Sasaran dalam observasi ini adalah kelas IV SDN 1 Karangtengah, Kecamatan Panggul, Kabupaten Trenggalek. Data yang diperoleh dalam penelitian ini melalui hasil pengamatan dan wawancara terhadap guru kelas IV SDN 1 Karangtengah, Kecamatan Panggul, Kabupaten Trenggalek.

Berdasarkan hasil observasi ditemukan permasalahan pada guru yaitu belum menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Selain itu, guru hanya menggunakan sumber belajar berupa buku siswa dan buku guru. Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang tertarik dalam pembelajaran.

##### **2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan**

Dari hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan diketahui permasalahan dalam pembelajaran materi sumber daya alam di kelas IV SDN 1 Karangtengah, Kecamatan Panggul, Kabupaten Trenggalek materi sumber daya alam yaitu minimnya media sebagai penunjang kegiatan

pembelajaran. Sesuai hasil evaluasi dari analisis kinerja dan kebutuhan maka dikembangkan sebuah media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam).

Dengan adanya media ini diharapkan mampu memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan siswa dalam memahami materi sumber daya alam. Media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) dapat menarik perhatian siswa, karena media pembelajaran ini dapat membuat siswa lebih aktif, lebih mandiri, serta rasa ingin tahu meningkat. Media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) dapat digunakan apabila memenuhi kriteria valid dari ahli media dan ahli materi.

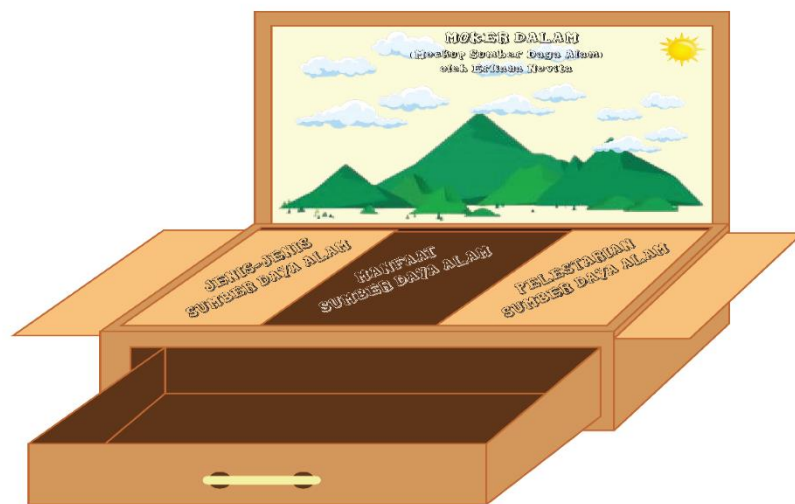
### **3. Desain Awal Produk**

Dari hasil interpretasi studi lapangan dikembangkanlah media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) pada materi sumber daya alam. Desain awal pembuatan media tersebut dimulai dengan pemilihan kotak untuk pembuatan media Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam). Media ini di desain berbentuk kotak persegi dari triplek dan kayu. Kotak yang dibuat memiliki ukuran 36cm x 18cm. Kotak tersebut kemudian diplitur untuk memberikan warna yang khas dari kayu. Bagian depan terdapat laci untuk menyimpan materi.

Ketika kotak tersebut ditutup, siswa tidak mengetahui bahwa kotak tersebut merupakan media pembelajaran yang berisikan jenis sumber daya alam, manfaat sumber daya alam, dan pelestarian sumber daya alam. Setelah dibuka bagian laci, siswa akan mengetahui bahwa didalam laci tersebut ada



banyak macam gambar tentang sumber daya alam. Berikut gambar desain media Moker Dalam (*Mockup Sumber Daya Alam*) tersebut yang telah di paparkan pada halaman selanjutnya :



**Gambar 4.1**  
**Desain Media Moker Dalam (*Mockup Sumber Daya Alam*)**

Setelah mendesain media (gambar 4.1) dibuat, maka selanjutnya membuat sebuah kotak persegi (gambar 4.2) menyerupai koper seperti gambar berikut.



**Gambar 4.2**  
**Membuat Kotak Media Moker Dalam (*Mockup Sumber Daya Alam*)**

Lalu mencetak berbagai macam gambar berkaitan dengan jenis sumber daya alam, manfaat sumber daya alam, pelestarian sumber daya alam dan membuat gunung, matahari, awan. Setelah itu gambar-gambar tersebut di tempelkan ke kertas karton lalu di potong sesuai dengan gambar dan disusun seperti berikut (gambar 4.3).



**Gambar 4.3**  
**Hasil Media Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam)**

## **B. Validasi Media**

### **1. Deskripsi Hasil Uji Validasi Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam)**

#### **a. Hasil Validasi Kontruksi Media**

Validasi konstruksi media ini dilakukan dua kali, validasi pertama dilakukan pada hari Senin tanggal 11 Juli 2022 dengan hasil sebagai berikut, yang dijelaskan pada halaman selanjutnya.

**Tabel 4.1 Hasil Validasi Media Moker Dalam (Mockup Sumber Daya Alam) yang Pertama**

No	Aspek Penilaian		Skor				
			5	4	3	2	1
3.	Tampilan media	Jenis bahan yang digunakan	√				
		Ukuran media proposional	√				
		Tampilan media menarik dilihat dari desain dan tampilan media		√			
		Kesesuaian gambar dengan materi		√			
		Ketepatan pemilihan warna agar media terlihat menarik		√			
		Kualitas tampilan gambar jelas			√		
		Kesesuaian ukuran gambar			√		
		Penataan gambar dan teks disusun secara rapi		√			
4.	Penggunaan	Media tahan lama dan tidak mudah rusak (media terbuat dari kayu dan harplek)	√				
		Media mudah dibawa (praktis, misal : bentuk tidak terlalu besar, memiliki pegangan yang memudahkan untuk dibawa)		√			
		Media mudah digunakan oleh guru dan siswa.		√			
<b>TOTAL SKOR</b>			45				
<b>SKOR MAKSIMAL</b>			55				
<b>PRESENTASE SKOR</b>			81%				

Berdasarkan hasil penilaian angket yang diberikan oleh validator, dapat diketahui bahwa validasi media pertama memperoleh presentase sebesar 81% yang berarti valid boleh digunakan setelah revisi kecil. Dari hasil penilaian tersebut diperoleh saran dan komentar dari validator yang harus dipenuhi diantaranya tampilan layar diperlebar menjadi dengan 3

bagian, tampilan materi diperbesar dan diperbanyak, tampilan diberi isolasi vigura, media perlu revisi.

Validasi kedua dilakukan pada hari Jumat tanggal 15 Juli 2022 dengan hasil sebagai berikut

**Tabel 4.2 Hasil Validasi Media Moker Dalam (Mockup Sumber Daya Alam) yang Kedua**

No	Aspek Penilaian		Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Tampilan media	Jenis bahan yang digunakan	√				
		Ukuran media proposional	√				
		Tampilan media menarik dilihat dari desain dan tampilan media		√			
		Kesesuaian gambar dengan materi	√				
		Ketepatan pemilihan warna agar media terlihat menarik		√			
		Kualitas tampilan gambar jelas		√			
		Kesesuaian ukuran gambar		√			
		Penataan gambar dan teks disusun secara rapi		√			
2.	Penggunaan	Media tahan lama dan tidak mudah rusak (media terbuat dari kayu dan harplek)	√				
		Media mudah dibawa (praktis, misal : bentuk tidak terlalu besar, memiliki pegangan yang memudahkan untuk dibawa)		√			
		Media mudah digunakan oleh guru dan siswa.		√			
<b>TOTAL SKOR</b>			48				
<b>SKOR MAKSIMAL</b>			55				
<b>PRESENTASE SKOR</b>			87%				

Berdasarkan hasil penilaian angket validasi kontruksi media yang kedua, dapat disimpulkan bahwa validasi media memperoleh presentase sebesar 87%. Skor tersebut berarti media dikategorikan sangat valid dan sangat baik digunakan.

#### b. Hasil Validasi Ahli Materi Dalam Media

Validasi materi dalam media ini dilakukan dua kali, validasi pertama dilakukan pada hari Kamis tanggal 21 Juli 2022 dengan hasil sebagai berikut.

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Materi Media Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) yang ke-1**

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi sumber daya alam dengan kompetensi dasar			√		
2.	Kesesuaian materi sumber daya alam dengan indikator			√		
3.	Materi pembelajaran sumber daya alam sesuai dengan tujuan pembelajaran			√		
4.	Pada media Moker Dalam ( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) terdapat materi jenis-jenis sumber daya alam			√		
5.	Pada media Moker Dalam ( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) terdapat materi manfaat sumber daya alam			√		
6.	Terdapat materi pelestarian sumber daya alam pada media Moker Dalam ( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam)			√		
7.	Bahasa yang digunakan singkat dan tidak bertele-tele			√		
8.	Kalimat yang digunakan efektif		√			
<b>Skor Total</b>		<b>25</b>				
<b>Skor Maksimal</b>		<b>40</b>				
<b>Presentase Skor</b>		<b>62,5%</b>				

Berdasarkan hasil penilaian angket yang diberikan oleh validator, dapat diketahui bahwa validasi media pertama memperoleh presentase sebesar 62,5% yang berarti cukup valid materi sumber daya alam boleh digunakan setelah revisi besar. Dari hasil penilaian tersebut diperoleh saran dan komentar dari validator yang harus dipenuhi diantaranya; 1) menyamakan tujuan nomor 1 pada RPP dan tujuan pembelajaran nomor 1 pada handout, 2) materi pembelajaran (poin D) pada RPP dirinci, 3) dalam handout bagian B jenis-jenis sumber daya alam belum menjelaskan sumber daya alam yang berdasarkan potensi/pemanfaatannya/kegunaannya, 4) mengganti bagian B huruf a. berdasarkan sifatnya, diganti a. berdasarkan sifat kelestariannya, 5) menambahkan jenis-jenis sumber daya alam berdasarkan asal, jenis-jenis sumber daya alam berdasarkan lokasi, jenis-jenis sumber daya alam berdasarkan daya pakainya, 6) mengganti manfaat sumber daya alam menjadi manfaat sumber daya alam untuk kegiatan ekonomi dan, 7) menambah tabel manfaat SDA yaitu perindustrian dan pariwisata. menambahkan tentang sifat khusus SDA.

Validasi kedua dilakukan pada hari Jumat tanggal 15 Juli 2022 dengan hasil sebagai berikut, yang dijelaskan pada halaman selanjutnya.

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Materi Media Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) yang ke-2**

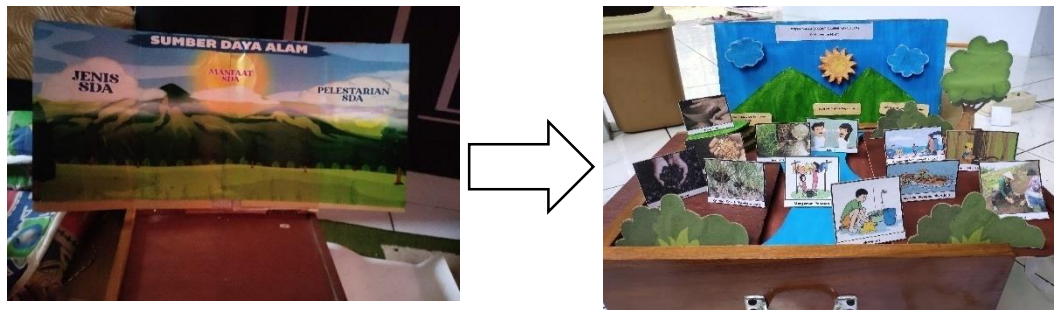
No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi sumber daya alam dengan kompetensi dasar	√				
2.	Kesesuaian materi sumber daya alam dengan indikator	√				
3.	Materi pembelajaran sumber daya alam sesuai dengan tujuan pembelajaran	√				
4.	Pada media Moker Dalam ( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) terdapat materi jenis-jenis sumber daya alam		√			
5.	Pada media Moker Dalam ( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) terdapat materi manfaat sumber daya alam		√			
6.	Terdapat materi pelestarian sumber daya alam pada media Moker Dalam ( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam)		√			
7.	Bahasa yang digunakan singkat dan tidak bertele-tele		√			
8.	Kalimat yang digunakan efektif	√				
<b>Skor Total</b>		<b>36</b>				
<b>Skor Maksimal</b>		<b>40</b>				
<b>Presentase Skor</b>		<b>90%</b>				

Berdasarkan hasil penilaian angket validasi media yang kedua, dapat disimpulkan bahwa validasi media memperoleh presentase sebesar 90%. Skor tersebut berarti media dikategorikan sangat valid dan sangat baik digunakan.

## 2. Desain Akhir Media

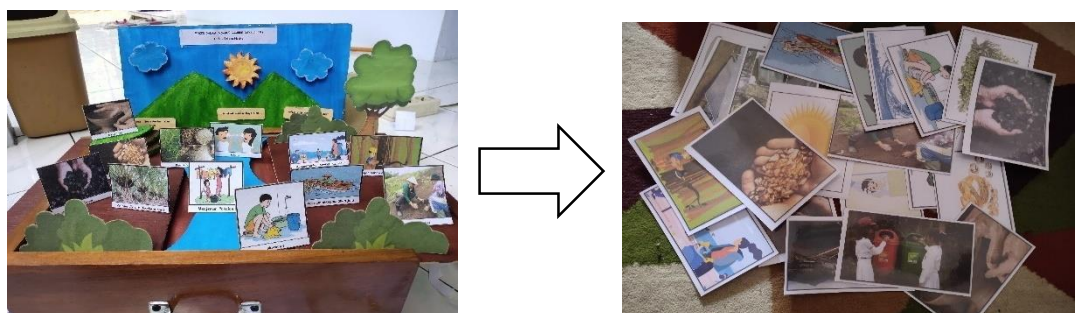
Dalam tahap validasi media diperoleh kritik, saran dan komentar dari validator. Kritik, saran dan komentar tersebut digunakan untuk perbaikan media yang dikembangkan supaya menjadi lebih layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berikut ini desain akhir media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup Sumber Daya Alam*).

- 1) Pada tampilan yang menyerupai layar di bagi menjadi 3 bagian



**Gambar 4.4**  
**Pembuatan Tampilan Papan Menjadi 3 Bagian**

- 2) Gambar yang semula terbuat dari kertas karton di gantikan dengan gambar yang di cetak menggunakan kertas bufalo kemudian di laminating.



**Gambar 4.5**  
**Pencetakan Gambar**

- 3) Membuat dudukan atau tempat untuk menaruh gambar agar bisa disusun





**Gambar 4.6**  
**Dudukan Untuk Memasang Gambar**

4) Memberibingkaidengan isolasi warna hitam



**Gambar 4.7**  
**Memberi Bingkai Dengan Isolasi**

### **C. Pengujian Media Terbatas**

#### **1. Deskripsi Hasil Keefektifan Uji Coba Terbatas**

Kegiatan uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) yang ditunjukkan pada kelompok kecil yang berjumlah 6 orang yang dipilih secara acak. Dalam penelitian ini, uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 16 Juli 2022. Pada tahap uji coba terbatas dilakukan proses pembelajaran materi sumber daya alam menggunakan media pembelajaran

Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam). Media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) dikatakan efektif apabila hasil evaluasi lebih baik daripada kriteria ketuntasan minimal. Kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah 70. Berikut hasil evaluasi pada uji coba terbatas.

**Tabel 4.5 Data Hasil Evaluasi Siswa pada Uji Coba Terbatas**

No.	Nama Siswa	KKM	Nilai Evaluasi	Ket.
1.	Karimah Istaz Widiarini	70	80	Tuntas
2.	Afika Marsya Chalista.	70	100	Tuntas
3.	Najwa Ferdina Kamalin	70	90	Tuntas
4.	Annisa Rahmah Baiti	70	100	Tuntas
5.	Diana Andra Aprilian	70	70	Tuntas
6.	Syifa Amelia Natasya	70	90	Tuntas
<b>Skor yang Diperoleh</b>		-	<b>530</b>	-
<b>Skor Maksimal</b>		<b>420</b>	<b>600</b>	-
<b>Rata-Rata</b>		<b>70</b>	<b>88</b>	-
<b>Ketutasan Klasikal</b>		-	-	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui bahwa hasil nilai rata-rata siswa memperoleh presentase skor 88%, nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu memperoleh nilai di atas KKM yang telah ditentukan yaitu 70 dengan ketuntasan klasikal 100%. Dengan demikian, media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) dinyatakan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran dalam skala kecil.

## **2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas**

Setelah mengetahui hasil uji coba terbatas maka dapat dilakukan refleksi. Refleksi pada hasil uji coba terbatas ini menyatakan bahwa media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) sangat efektif

digunakan dalam pembelajaran kelompok kecil. Tingkat efektifitas tersebut memperoleh nilai rata-rata dari hasil evaluasi sebesar 88, dapat diartikan bahwa media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) sangat efektif untuk digunakan. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) dapat direkomendasikan untuk uji coba luas.

#### **D. Pengujian Media Perluasan**

##### **1. Deskripsi Hasil Keefektifan Uji Coba Luas**

Uji coba luas dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) yang ditunjukkan pada kelompok besar yang berjumlah 14 orang. Uji coba luas dilakukan pada tanggal 16 Juli 2022. Pada tahap uji coba luas dilakukan proses pembelajaran dengan materi sumber daya alam menggunakan media penunjang yaitu media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam). Setelah kegiatan pembelajaran selesai diberikan soal evaluasi untuk mengetahui apakah media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) tersebut efektif digunakan dalam proses pembelajaran atau tidak. Kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah 70. Berikut ini hasil evaluasi pada uji coba luas yang di jelaskan pada halaman selanjutnya.

Tabel 4.6 Data Hasil Evaluasi Siswa pada Uji Coba Luas

No.	Nama Siswa	KKM	Nilai Evaluasi	Ket.
1.	Adinda Listiyanto	70	90	Tuntas
2.	Austina Cinta Zafrani	70	100	Tuntas
3.	Arga Raehanditya	70	90	Tuntas
4.	Arum Padma Pawitra	70	100	Tuntas
5.	Avrizal Richi	70	80	Tuntas
6.	Azzahra Eka Setiani	70	90	Tuntas
7.	Candra Kirana	70	100	Tuntas
8.	Dhannise Anugrah P.P	70	60	Tidak Tuntas
9.	Muhamad Tiodhani S	70	100	Tuntas
10.	Quiuzal Axel Zidan H.	70	80	Tuntas
11.	Rafael Aldo Giovanni	70	100	Tuntas
12.	Reyhan Pricka Pradana	70	90	Tuntas
13.	Taufiq Nabil Azzam	70	80	Tuntas
14.	Zildhania Aulia Putri	70	100	Tuntas
<b>Skor yang Diperoleh</b>		-	<b>1260</b>	-
<b>Skor Maksimal</b>		<b>980</b>	<b>1400</b>	-
<b>Rata-Rata</b>		<b>70</b>	<b>90</b>	-
<b>Ketutasan Klasikal</b>		-	-	<b>92,85%</b>

Berdasarkan tabel 4.6 diketahui bahwa hasil nilai rata-rata siswa memperoleh presentase skor 90%, nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu memperoleh nilai di atas KKM yang telah ditentukan dengan ketuntasan klasikal 92,85%. Dengan demikian media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) dinyatakan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran dalam skala besar.

## 2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas

Setelah mengetahui hasil uji coba luasmaka dapat dilakukan refleksi. Refleksi pada hasil uji coba luas ini menyatakan bahwa media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) sangat efektif

digunakan dalam pembelajaran kelompok luas. Tingkat efektifitas tersebut memperoleh nilai dengan rata-rata dari hasil evaluasi sebesar 90, dapat diartikan bahwa media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) sangat efektif untuk digunakan. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) dapat direkomendasikan sebagai media penunjang mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi sumber daya alam.

## E. Respon Guru dan Siswa

### 1. Deskripsi Hasil Angket Respon Guru

Respon guru dilakukan pada hari Sabtu tanggal 16 Juli 2022 yang diberikan kepada Vicky Darmawan, S.Pd selaku guru kelas IV SDN 1 Karangtengah, Kecamatan Panggul, Kabupaten Trenggalek. Berikut ini hasil penilaian angket respon guru.

**Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Guru**

No	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Penggunaan media	Media Moker Dalam ( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) mudah digunakan dalam pembelajaran.		√			
		Media Moker Dalam ( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam)) aman digunakan bagi siswa	√				
2.	Isi media	Media Moker Dalam ( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) berisi tentang materi sumber daya alam.	√				
		Media Moker Dalam ( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) dapat digunakan untuk memahami tentang materi sumber daya alam.	√				

3.	Tingkat kegunaan media	Media Moker Dalam( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) dapat digunakan dalam jangka waktu lama	√				
		Media Moker Dalam( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) membantu guru untuk menyampaikan materi sumber daya alam.		√			
		Penggunaan Moker Dalam( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) membuat siswa aktif dalam pembelajaran	√				
		Media Moker Dalam( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) sesuai dengan karakteristik kelas IV Sekolah Dasar.		√			
		Penggunaan media Moker Dalam( <i>Mockup</i> Sumber Daya Alam) dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.		√			
<b>TOTAL SKOR</b>			<b>41</b>				
<b>SKOR MAKSIMAL</b>			<b>45</b>				
<b>PRESENTASE SKOR</b>			<b>91%</b>				

Dari tabel 4.7 dapat disimpulkan bahwa hasil respon guru memperoleh skor presentase 91%. Dengan demikian, media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) mencapai kategori sangat baik sehingga media dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

## 2. Deskripsi Hasil Angket Respon Siswa

Respon siswa dilakukan pada hari Sabtu tanggal 16 Juli 2022 yang diberikan kepada seluruh siswa kelas IV SDN 1 Karangtengah, Kecamatan Pangul, Kabupaten Trenggalek dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Siswa

No	Nama	Pernyataan 1 - 10										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Adinda Listiyanto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2.	Afika Marsya Chalista	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
3.	Austina Cinta Zafrani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4.	Annisa Rahmah Baiti	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
5.	Arga Raehanditya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6.	Arum Padma Pawitra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7.	Avrizal Richi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8.	Azzahra Eka Setiani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9.	Candra Kirana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10.	Dhannise Anugrah P.P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11.	Diana Andra Aprilian	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12.	Karimah Istaz Widiarini	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13.	Muhamad Tiodhani S.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14.	Najwa Ferdina Kamalin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
15.	Quiuzal Axel Zidan H.	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
16.	Rafael Aldo Giovanni	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17.	Reyhan Pricka Pradana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
18.	Syifa Amelia Natasya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19.	Taufiq Nabil Azzam	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20.	Zildhania Aulia Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
<b>Jumlah Skor</b>											<b>197</b>	
<b>Skor Maksimal</b>											<b>200</b>	
<b>Presentase Skor</b>											<b>98,5%</b>	

Dari tabel 4.8 dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian angket respon siswa memperoleh skor presentase 98,5%. Dengan demikian, media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) mencapai kategori respon siswa sangat baik sehingga media dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penilaian tersebut sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

## **F. Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Spesifikasi Media**

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam). Media tersebut dapat di bongkar pasang dan sangat cocok digunakan dalam pembelajaran IPS materi sumber daya alam. Media memiliki ukuran 36cm x 18cm sehingga mudah untuk dibawa. Media yang di buat berbentuk persegi yang terbuat dari kayu dan triplek, bagian atas terdapat papan yang dapat di geser ke kanan dan kekiri, bagian penutup bisa dibuka membentuk persegi panjang dengan ukuran 67cm x 17cm. Dibagian bawah media terdapat laci yang digunakan untuk menyimpan gambar atau materi pelajaran. Gambar yang terdapat pada laci tersebut nantinya dapat di letakkan oleh siswa sesuai dengan kriteria gambar tersebut. Spesifikasi dari media Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) ini hanya bisa digunakan untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi sumber daya alam kelas IV Sekolah Dasar.

### **2. Kevalidan Media Pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam)**

Kevalidan media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) dapat diketahui dari hasil validasi konstruksi media dengan hasil penilaian sebesar 87%. Dengan demikian, media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) dapat dikatakan sangat valid karena skor tersebut telah memenuhi kriteria kevalidan yaitu lebih dari 71%-85%. Perolehan hasil angket validasi konstruksi media tersebut dapat dijelaskan



dari aspek tampilan media memperoleh skor sangat baik dalam jenis bahan, ukuran media dan kesesuaian gambar dalam materi. Dari aspek penggunaan memperoleh skor baik karena media mudah dibawa dan mudah digunakan oleh guru dan siswa.

Sedangkan angket validasi materi diketahui dari hasil validasi materi dengan hasil penilaian sebesar 90%. Dapat dikatakan valid karena skor tersebut telah memenuhi kriteria kevalidan lebih dari 71%-85%. Dari hasil penilaian tersebut media Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) dikatakan valid dan sangat baik digunakan. Perolehan hasil angket tersebut dapat dijelaskan dari aspek kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan kalimat yang digunakan efektif. Materi jenis-jenis, manfaat, dan pelestarian sumber daya alam dalam kategori sangat baik.

### **3. Keefektifan Media Pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam)**

Berdasarkan hasil uji coba terbatas dapat diketahui bahwa hasil nilai rata-rata siswa memperoleh presentase skor 88%, nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu memperoleh nilai di atas KKM yang telah ditentukan yaitu 70 dengan ketuntasan klasikal 100%. Dengan demikian, media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) dinyatakan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran dalam skala kecil.

Sedangkan dari uji coba luas diketahui bahwa hasil nilai rata-rata siswa memperoleh presentase skor 90%, nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu memperoleh nilai di atas KKM yang telah ditentukan dengan ketuntasan klasikal 92,85%. Dengan demikian media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) dinyatakan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran dalam skala besar.

#### **4. Respon Guru dan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam)**

Respon guru terhadap media Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) dapat diketahui melalui angket respon yang diberikan kepada guru. Dalam uji coba yang telah dilakukan, hasil angket respon guru mencapai skor 91%. Dari hasil penilaian tersebut media Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) dikatakan baik untuk digunakan. Perolehan hasil angket respon guru tersebut dapat dijelaskan bahwa dari aspek penggunaan media mudah digunakan dalam pembelajaran dengan baik, baik sekali digunakan oleh siswa, isi media baik sekali yang berisi materi sumber daya alam dan siswa dapat memahami materi, tingkat kegunaan media sangat baik dalam jangka waktu lama, baik untuk membantu guru menyampaikan materi, sangat baik membuat siswa aktif, media baik sesuai karakteristik siswa, baik untuk meningkatkan siswa dan memotivasi siswa dalam pembelajaran.

Sedangkan hasil angket respon siswa terhadap media Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) memperoleh presentase sebesar 99,2%. Dari hasil penilaian tersebut media Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam)

dikatakan baik untuk digunakan. Perolehan hasil angket respon siswa tersebut dapat dijelaskan bahwa tampilan media sangat baik dan menarik, kemudahan media untuk digunakan, dipahami dan meningkatkan minat belajar siswa sangat baik.

## **5. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Moker Dalam (Mockup Sumber Daya Alam)**

### **a. Kelebihan Media Pembelajaran Moker Dalam (Mockup Sumber Daya Alam)**

Setiap media yang dikembangkan pasti memiliki kelebihan masing-masing. Berikut ini adalah kelebihan dari media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam).

- 1) Sesuai dengan materi sumber daya alam
- 2) Dapat dibongkar pasang
- 3) Media tahan lama karena terbuat dari kayu dan triplek
- 4) Mudah dibawa

### **b. Kekurangan Media Pembelajaran Moker Dalam (Mockup Sumber Daya Alam)**

Pada media yang dikembangkan ini pastinya juga memiliki kekurangan. Berikut ini adalah kekurangan dari media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam).

- 1) Waktu pembuatan media cukup lama
- 2) Stiker yang ditempel sebagai *background* mudah lepas
- 3) Penyanga gambar yang ada mudah kusut karena terbuat dari kertas karton

## **6. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media**

### **a. Faktor Pendukung Implementasi Media**

- 1) Guru memiliki kemampuan untuk mengkondisikan dalam suatu proses pembelajaran
- 2) Antusias siswa dalam menggunakan media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam)

### **b. Faktor Penghambat Implementasi Media**

- 1) Guru kurang mampu menguasai media
- 2) Guru belum bisa membuat suasana kelas yang kondusif
- 3) Siswa kurang kondusif

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil validasi konstruksi media, validasi materi, hasil keefektifan, serta respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran Moker Dalam ( *Mockup* Sumber Daya Alam) materi sumber daya alam untuk siswa kelas IV, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran Moker Dalam ( *Mockup* Sumber Daya Alam) materi sumber daya alam untuk siswa kelas IV dinyatakan valid.

Media pembelajaran Moker Dalam ( *Mockup* Sumber Daya Alam) materi sumber daya alam dinyatakan valid melalui tahap validasi yang dilakukan oleh validator media dengan memperoleh hasil presentase skor 87%, dan dari validator materi memperoleh hasil presentase skor 90%. Berdasarkan hasil tersebut, maka pengembangan media pembelajaran Moker Dalam ( *Mockup* Sumber Daya Alam) ini dinyatakan layak dan valid untuk digunakan.

2. Media pembelajaran Moker Dalam ( *Mockup* Sumber Daya Alam) materi sumber daya alam untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan efektif.

Efektivitas media pembelajaran Moker Dalam ( *Mockup* Sumber Daya Alam) materi sumber daya alam dapat dilihat dari hasil evaluasi siswa. Melalui hasil evaluasi diperoleh rata-rata nilai evaluasi sebesar 90.

Hasil dari evaluasi menunjukkan bahwa mencapai KKM  $\geq 70$  dan dinyatakan tuntas secara klasikal dengan presentase 92,85%. Berdasarkan pernyataan tersebut, menentukan bahwa media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) efektif dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) materi sumber daya alam untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan sangat baik oleh guru dan siswa.

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan, respon guru terhadap media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) memperoleh hasil presentase skor 91% untuk uji coba terbatas dan 91% presentase untuk coba luas. Sedangkan respon siswa terhadap media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) memperoleh hasil presentase skor 98,5%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) sangat baik digunakan dalam pembelajaran materi sumber daya alam untuk siswa kelas IV sekolah dasar dinyatakan efektif.

## **B. Implikasi**

Adapun hasil dari penelitian ini dikembangkan implikasi Secara teoritis dan implikasi secara praktis sebagai berikut.

### **1. Implikasi Teoritis**

Media pembelajaran Moker Dalam (*Mockup* Sumber Daya Alam) dapat memberikan inovasi pembaruan dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan media ini dapat meningkatkan rasa keingintahuan dan ketertarikan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga dengan media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas IV dan nilai rata-rata materi sumber daya alam dan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

## **2. Implikasi Praktis**

Ruang belajar yang interaktif dapat menjadi solusi untuk guru di era sekarang. Ruang belajar yang interaktif juga menjadikan guru lebih mudah dalam menyampaikan materi, serta mempermudah guru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa. Ruang belajar interaktif dapat meningkatkan kefokusannya siswa dalam memahami materi yang disampaikan, meningkatkan keaktifannya siswa, meningkatkan rasa senang belajarnya siswa. Selain untuk guru dan siswa, ruang belajar interaktif dapat menunjang dalam meningkatkan kualitas serta mutu sekolah menjadi lebih baik.

## **C. Saran**

### **1. Untuk Kepala Sekolah**

Pemanfaatan sarana dan prasarana yang ada di sekolah perlu untuk dimanfaatkan sebaik mungkin dalam menghadapi pembelajaran interaktif saat ini. Peningkatan kemampuan mengajar seperti pelatihan, seminar, workshop yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran perlu diadakan untuk meningkatkan kemampuan guru serta guru dapat memanfaatkan atau mengembangkannya media yang sesuai karakteristik dan kebutuhan siswa, dan menjadi bekal dalam menghadapi pembaharuan kurikulum pembelajaran di era kemajuan selanjutnya.

## **2. Untuk Guru**

Guru sebagai fasilitator diharapkan jauh lebih inovatif, kreatif, dan intensif dalam mengelola kelas untuk meningkatkan pemahaman siswanya. Tidak menutup kemungkinan bahwa pembelajaran saat ini tergolong sangat susah untuk dilakukan karena keterbatasan media pembelajaran yang ada dalam sekolah. Sehingga guru dalam melakukan pembelajaran harus mulai menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa mudah dalam memahami materi yang telah disampaikan.

## **3. Untuk Peneliti Selanjutnya**

Kembangkan media sesuai keadaan yang dibutuhkan. Apabila ingin mengembangkan media pembelajaran visual interaktif hendaknya mempertimbangkan beberapa kelemahan yang ada dalam media yang ingin dikembangkan. Pelajari lebih lanjut jenis media yang dikembangkan. Rencanakan dengan baik waktu yang dibutuhkan dalam pembuatan media sehingga sesuai dengan harapan. Kesulitan yang peneliti alami dalam proses pengembangan produk ini adalah sulitnya orang yang bias membuat media ini dibuat secara cepat. Selain itu biaya pembuatan yang sedikit mahal.



## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Dayanti, Eva Nuri. 2014. *Pemanfaatan Media Mock-Up Tentang Energi Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas VI SDN Gelam II Candi Sidoarjo*. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan.
- Haryono, Ari Dwi. 2015. *Metode Praktis Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran*. Malang: Genius Media & Pustaka Inspiratif.
- Hasan, Muhammad dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hasanah, Nur. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Mock-Up Pada Materi Komponen Ekosistem Kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh*. Digital Library IAIN Palangkaraya.
- Iswandi, dan Indang Dewata. 2020. *Pengelolaan Sumber Daya Alam*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Jupri. 2010. *Sumber Daya Alam*. Bandung: Direktori File UPI
- Kemendikbud. 2014. *Permendikbud No. 57 Tahun 2014 Lampiran III Tentang Pembelajaran Tematik*.
- Maulidina, Eka dan Suryanti. 2019. *Pengaruh Media Mock Up Pada Pembelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Munir, Fatkhul. 2020. *Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Melalui Pemanfaatan Sumber Daya Alam Di desa Muaramas Kecamatan Mejusi Timur Kabupaten Mesuji*. Fakukltas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Raden Intan Lampung.
- Ningsih, Wirda dan Mardhatillah. *Penerapan Audio-Visual Terhadap Keaktifan Pada Materi Hubungan Antara Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan Siswa Kelas IV SD Negeri Pasi Teungoh Kecamatan Kaway XVI*. Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Nurlaila, Nisa dkk. 2016. *Pengembangan Media Mock-up Pada Model Pembelajaran Latihan Penelitian Di Sekolah Dasar*. Jurnal PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD.

- Pakpahan, Fernando dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Purnama, Sigit. 2016. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)*. Literasi Jurnal Ilmu Pendidikan.
- Riyana, Cepy. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta:\_\_\_\_\_
- Ruskandi, Kanda dan Yuda Ferdian. 2015. *Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Dalam Pembelajaran IPS Di SD Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*. Metodik Dedaktik.
- Sanaky, H. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Sari, Bintari Kartika. 2017. *Desain Pembelajaran Model ADDIE Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw*. Prosiding: Seminar Pendidikan.
- Subakti, Hani dkk. 2021. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (23rd ed). Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Mandiri.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan pembelajaran IPS di SD*. Kencana.
- Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Qur'an, Amanah Aida. 2017. *Sumber Daya Alam Dalam Pembangunan Berkelanjutan Perspektif Islam*. Jurnal Ekonomi Islam.