



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ekosistem Darat (Eksida) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar

Bella Alfina Estifani¹, Aan Nurfahrudianto², Ika Santia³

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹

Alfinabell210@gmail.com¹

ABSTRACT

This research and development was motivated by the low learning outcomes of fifth-grade students at SDN 1 Bagorkulon in the science subject, particularly on the terrestrial ecosystem material. This problem was caused by conventional teaching methods and the lack of engaging media utilization. This study aimed to develop and determine the validity, practicality, and effectiveness of the EKSIDA (Ekosistem Darat) interactive learning media to improve student learning outcomes. This study employed the Research and Development method with the 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate) development model. The research subjects were the fifth-grade students of SDN 1 Bagorkulon. Data collection instruments included validation questionnaires, student response questionnaires, and pre-test/post-test questions. The results showed that the EKSIDA media was declared "very valid" with percentage scores of 90% from the material expert, 93% from the media expert, and 89% from the practitioner (teacher). The media's practicality was categorized as "very good" based on student responses, with scores of 98% in the limited trial and 90% in the broad trial. The media's effectiveness was proven to significantly improve student learning outcomes, as evidenced by N-gain scores of 0.77 (limited trial) and 0.71 (broad trial), both of which are in the "high" category. Therefore, the EKSIDA interactive learning media is valid, practical, and effective to be used in the learning process.

Keywords: Interactive Learning Media, Terrestrial Ecosystem, Learning Outcomes, Research and Development

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Bagorkulon pada mata pelajaran IPA, khususnya materi ekosistem darat. Permasalahan ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurangnya pemanfaatan media yang menarik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan, serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran interaktif EKSIDA (Ekosistem Darat) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 1 Bagorkulon. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi angket validasi, angket respon siswa, serta soal *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media EKSIDA dinyatakan "sangat valid" dengan persentase skor 90% dari ahli materi, 93% dari ahli media, dan 89% dari praktisi (guru). Kepraktisan media terkategorii "sangat baik" berdasarkan respon siswa dengan skor 98% pada uji terbatas dan 90% pada uji luas. Keefektifan media terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, yang terlihat dari perolehan N-gain sebesar 0,77 (uji terbatas) dan 0,71 (uji luas) yang keduanya masuk dalam kategori "tinggi". Dengan demikian, media pembelajaran interaktif EKSIDA layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses



pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Ekosistem Darat, Hasil Belajar, Penelitian dan Pengembangan

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia yang berfungsi sebagai proses sistematis untuk membantu perkembangan individu secara holistik, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Sujana (2019), pendidikan adalah upaya sadar untuk membimbing peserta didik, baik secara jasmani maupun rohani, dari sifat kodratnya menuju peradaban manusia yang lebih baik. (Santia et al. 2019) Tujuan utama pendidikan modern adalah menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga mampu berpikir kritis, kreatif, dan solutif. Digitalisasi ini sangat bermanfaat bagi siswa untuk mempelajari hal-hal yang sulit dijangkau secara fisik. Selain itu, digitalisasi juga memungkinkan guru untuk mendukung pembelajaran mandiri siswa dengan menyediakan berbagai alat digital yang interaktif (Mitra, 2020). Manfaat teknologi ini menjadi krusial, terutama dalam konteks pendidikan di jenjang sekolah dasar, di mana siswa berada pada tahap operasional konkret dan membutuhkan media nyata untuk belajar. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi sebuah keniscayaan untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh.

Salah satu wujud nyata dari digitalisasi pendidikan adalah pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat dioperasikan langsung oleh pengguna. Media ini dirancang secara khusus untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, efektif, dan melibatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Gayestik (dalam Priyambodo, dkk, 2012), media pembelajaran interaktif merupakan sistem komunikasi berbasis komputer yang mampu menyajikan informasi berupa teks, grafik, suara, video, hingga animasi. Penggunaan media seperti pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) terbukti dapat membuat siswa lebih terlibat dan termotivasi, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka (Prensky, 2020). Kelebihan utama media interaktif adalah kemampuannya mempermudah siswa dalam belajar dan menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional yang hanya mengandalkan buku. Hal ini dapat meningkatkan minat, motivasi, serta memberikan rangsangan belajar yang lebih kuat kepada peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif menjadi alat bantu yang sangat potensial untuk memfasilitasi proses belajar mengajar yang lebih dinamis dan efektif.

Mata pelajaran yang sangat sesuai untuk penerapan media pembelajaran interaktif adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), mengingat banyak materinya yang bersifat abstrak sehingga sulit dipahami jika hanya dijelaskan secara verbal. IPA merupakan ilmu yang mempelajari gejala-gejala



alam secara sistematis dan objektif, yang pengetahuannya diperoleh dari hasil eksperimen dan observasi terhadap peristiwa di sekitar (Kristanti, 2021). Dalam pembelajaran IPA, guru bertugas membekali siswa dengan pemahaman konsep-konsep yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi dalam kurikulum IPA kelas V Sekolah Dasar adalah ekosistem darat, yang didefinisikan sebagai interaksi antara makhluk hidup dengan lingkungannya di wilayah daratan. Mempelajari topik ini seringkali memerlukan visualisasi yang jelas, sehingga dibutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif sebagai alat alternatif untuk menggantikan pengamatan objek aslinya di alam. Media semacam ini dapat memudahkan guru dalam menjelaskan dan siswa dalam memahami materi secara lebih efektif. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi menjadi sangat relevan untuk membantu siswa memahami materi IPA yang konkret dan mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SDN 1 Bagorkulon, ditemukan permasalahan signifikan dalam proses pembelajaran IPA. Ditemukan bahwa sebagian besar guru masih menerapkan metode konvensional dalam penyampaian materi dan belum memanfaatkan teknologi secara optimal sebagai media pembelajaran. Proses pembelajaran di kelas yang hanya mengandalkan buku teks cenderung membuat siswa merasa bosan, kurang memperhatikan, dan jarang berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Kondisi ini berdampak langsung terhadap rendahnya minat dan hasil belajar siswa, yang dibuktikan dengan banyaknya siswa yang belum memahami materi yang disampaikan. Secara spesifik, pada materi ekosistem darat, hasil nilai ulangan harian menunjukkan bahwa 12 dari 20 siswa kelas V masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Selain itu, siswa juga menunjukkan kebingungan dalam memahami urutan rantai makanan. Permasalahan ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan inovatif melalui pengembangan media pembelajaran yang sesuai.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan dampak positif dari penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Laksono (2021) menghasilkan media video interaktif Powtoon pada materi komponen ekosistem yang dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, penelitian oleh Iskandar (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar, yang terlihat dari kenaikan nilai rata-rata siswa setelah intervensi. Demikian pula, penelitian oleh Nurhayati (2023) yang mengembangkan media interaktif menggunakan Articulate Storyline, menyimpulkan bahwa media tersebut layak dan valid untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran IPA. Penelitian lain juga menguatkan bahwa penggunaan multimedia interaktif



dapat meningkatkan penguasaan konsep serta kemampuan berpikir kritis siswa (Zulhelmi, 2017; Kurniawati & Nita, 2018). Keseluruhan temuan ini menjadi landasan kuat bahwa pengembangan media interaktif merupakan solusi yang relevan dan terbukti efektif untuk mengatasi permasalahan belajar yang ada.

Menjawab permasalahan yang dihadapi di SDN 1 Bagorkulon dan didukung oleh berbagai penelitian yang relevan, maka dilakukan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini diberi nama "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ekosistem Darat (EKSIDA)" yang dirancang khusus untuk siswa kelas 5. Media EKSIDA dikembangkan menggunakan platform Canva dan dirancang agar menarik, menyenangkan, serta berbasis teknologi informasi yang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Media ini akan disajikan dalam bentuk aplikasi digital yang dapat digunakan sebagai alat bantu alternatif bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif. Dengan mengintegrasikan berbagai elemen seperti gambar, video, dan kuis interaktif, media ini diharapkan dapat memfasilitasi pemahaman konsep abstrak terkait ekosistem darat. Inovasi ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pada akhirnya, pengembangan media EKSIDA ini diharapkan menjadi solusi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Sejalan dengan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian pengembangan ini memiliki beberapa tujuan yang spesifik dan terukur. Tujuan pertama adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan media interaktif EKSIDA pada materi ekosistem darat berdasarkan penilaian dari para ahli, baik ahli materi maupun ahli media. Tujuan kedua adalah untuk mendeskripsikan bagaimana respon siswa kelas V SDN 1 Bagorkulon terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif EKSIDA dalam kegiatan belajar mereka. Tujuan ketiga adalah untuk mendeskripsikan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif EKSIDA pada materi ekosistem darat. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dalam teori pembelajaran IPA, khususnya terkait pemanfaatan media interaktif. Secara praktis, media ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta keterampilan mereka dalam menyimak materi. Dengan tercapainya tujuan-tujuan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi perbaikan kualitas pembelajaran di sekolah dasa

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, yang mana menurut Salim & Haidir (2019), "penelitian dan pengembangan atau research and development merupakan suatu rangkaian pengembangan produk yang baru atau penyempurnaan produk



sudah ada yang dapat dipertanggungjawabkan". Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D (*Four D*) yang terdiri dari empat tahap yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Subjek penelitian ini adalah guru dan 20 siswa kelas V di SDN 1 Bagorkulon, dengan uji coba terbatas melibatkan 6 siswa dan uji coba skala luas melibatkan 12 siswa. Prosedur pengambilan data dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru dan siswa, serta penyebaran angket untuk analisis kebutuhan, validasi produk oleh ahli, dan respon siswa terhadap media. Selain itu, data hasil belajar diambil menggunakan *pre-test* sebelum penggunaan media dan *post-test* setelah penggunaan media. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini disajikan dalam tabel berikut:

1. Angket validasi ahli materi

Tabel 1.1 Angket validasi ahli materi

Pernyataan
Relevansi materi dengan capaian pembelajaran
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
Kebenaran konsep yang disajikan
Kesesuaian dengan kaidah EYD Bahasa Indonesia
Materi yang disajikan sistematis dan spesifik
Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa
Ketepatan struktur kalimat dan Bahasa untuk menjelaskan materi
Contoh dan soal evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi

2. Angket validasi ahli media

Tabel 1.2 Angket Validasi Ahli Media

Pernyataan
Media pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk menjelaskan materi ekosistem darat
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
Background yang digunakan menarik perhatian siswa
Ketepatan dalam pemilihan dan ukuran huruf yang ditampilkan sehingga mudah untuk dibaca
Gambar yang digunakan sesuai dengan materi
Media pembelajaran mudah digunakan dan dapat dibawa kemana saja



3. Angket validasi ahli praktisi

Tabel 1.3 Angket validasi ahli praktisi

Pernyataan
Media pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk menjelaskan materi ekosistem darat
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
Background yang digunakan menarik perhatian siswa
Ketepatan dalam pemilihan dan ukuran huruf yang ditampilkan sehingga mudah untuk dibaca
Gambar yang digunakan sesuai dengan materi
Media pembelajaran mudah digunakan dan dapat dibawa kemana saja
Kejelasan penggunaan petunjuk media

Penyajian dalam bentuk kuis menarik siswa untuk menyelesaiannya

4. Angket Respon Siswa

Tabel 1.4 Angket Respon Siswa

Pernyataan
Materi pada media EKSIDA mudah untuk dipahami
Belajar menggunakan media pembelajaran interaktif EKSIDA tidak membuat saya merasa bosan
Belajar menggunakan media EKSIDA membuat saya termotivasi untuk belajar memahami materi
Belajar menggunakan media EKSIDA membuat materi mudah diingat
Belajar menggunakan media EKSIDA membuat saya paham terhadap materi
Media pembelajaran EKSIDA membuat saya menjadi semangat belajar
Media pembelajaran EKSIDA mudah untuk digunakan
Kuis media EKSIDA sangat menarik untuk dikerjakan

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase dan rata-rata skor dari hasil validasi ahli serta uji coba produk guna mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media/produk yang dikembangkan.

1. Uji validitas ahli

$$\text{Validitas } (V - ah) = \frac{Tah}{Tsh} \times 100 \%$$

Keterangan :

V-ah = Validasi Ahli

Tah = Total skor empiric yang dicapai dari ahli



Tsh = Total skor yang diharapkan

Kriteria Kevalidan (Akbar, 2015)

Tingkat Pencapaian %	Kategori Validitas
81, 00% - 100,00%	Sangat valid dapat digunakan tanpa revisi
61,00% - 80,00%	Valid atau dapat digunakan perlu revisi kecil
41,00% - 60,00%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
21,00% - 40,00%	Tidak valid atau tidak boleh digunakan
00,00% - 20,00%	Sangat tidak valid dan tidak boleh digunakan

2. Penilaian Angket Siswa

Penilaian diawali dengan kriteria sebagai berikut :

Kriteria Penilaian	Skor
Iya	1
Tidak	0

Setelah dilakukan skor maka dilakukan perhitungan dengan rumus

$$\text{Totak skor respon siswa} = \frac{Tsp}{Tsm} \times 100 \%$$

Keterangan :

Tsp = Total skor perolehan

Tsm = Total skor maksimal

Hasildari perhitungan selanjutnya dilakukan pencocokan dengan kriteria berikut

Tingkat Pencapaian %	Kategori Validitas
81, 00% - 100,00%	Sangat valid dapat digunakan tanpa revisi
61,00% - 80,00%	Valid atau dapat digunakan perlu revisi kecil
41,00% - 60,00%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
21,00% - 40,00%	Tidak valid atau tidak boleh digunakan
00,00% - 20,00%	Sangat tidak valid dan tidak boleh digunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Validitas Ahli Materi

Validasi ahli materi merupakan tahap krusial untuk memastikan bahwa konten yang disajikan dalam media pembelajaran EKSIDA akurat dan sesuai dengan kurikulum. Tahap ini dilakukan sebelum produk diujicobakan kepada siswa di SDN 1 Bagorkulon, Kabupaten Nganjuk. Penilaian ini



dilakukan oleh seorang validator ahli materi yang kompeten di bidangnya, yaitu Bapak Bagus Amirul Mukminin, M.Pd., yang merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar di UN PGRI Kediri. Validator menilai berbagai aspek menggunakan lembar penilaian yang telah disiapkan oleh peneliti. Aspek yang dinilai mencakup relevansi materi dengan capaian pembelajaran, kebenaran konsep, kesesuaian bahasa, hingga unsur motivasi dan evaluasi yang terkandung di dalamnya. Data yang diperoleh dari penilaian ini kemudian dianalisis secara kuantitatif untuk menentukan tingkat kevalidan materi. Hasil analisis ini menjadi dasar untuk menyatakan kelayakan konten media dari segi materi pembelajaran. Proses ini memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik tetapi juga benar secara akademis.

Tabel Hasil Uji Validasi Ahli Materi

KATEGORI	JUMLAH	RENTANG PERSENTASE
Skor Yang Diperoleh	36	
Skor Maksimal	40	81% - 100%
Persentase Jumlah	90%	

Sumber:

Berdasarkan hasil analisis data dari validator ahli materi, media pembelajaran interaktif EKSIDA memperoleh persentase skor sebesar 90%. Mengacu pada kriteria kevalidan menurut Akbar (2015), skor yang berada pada rentang 81% hingga 100% termasuk dalam kategori "sangat valid". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa materi yang disajikan dalam media ini sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran tanpa memerlukan revisi. Hasil ini sejalan dengan penelitian relevan yang dilakukan oleh Dwi Laksono (2021), di mana media pembelajaran video interaktif Powtoon pada materi komponen ekosistem juga dinyatakan "sangat layak" oleh ahli materi dengan perolehan skor 93%. Penelitian lain oleh Nurhayati (2023) juga menunjukkan hasil serupa, dengan media interaktif berbasis Articulate Storyline yang memperoleh kategori "sangat baik" dari ahli materi dengan skor 81%. Temuan ini memperkuat bahwa pengembangan media interaktif dengan materi yang disusun secara cermat terbukti efektif dan valid.

2. Hasil Uji Validitas Media

Setelah materi dinyatakan valid, tahap selanjutnya adalah melakukan uji validasi dari aspek media untuk memastikan desain dan fungsionalitas produk sesuai dengan kaidah pengembangan media pembelajaran. Validasi ini dilaksanakan oleh Bapak Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd, seorang dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri yang memiliki keahlian dalam bidang media pembelajaran. Penilaian ini bertujuan untuk mengukur kelayakan media dari segi teknis dan estetika, seperti daya tarik visual, kemudahan navigasi, dan ketepatan penggunaan elemen multimedia. Validator ahli media memberikan penilaian berdasarkan angket yang telah disiapkan, yang mencakup berbagai pernyataan terkait desain dan fungsi media. Pertanyaan-pertanyaan tersebut meliputi kesesuaian gambar, keterbacaan huruf, daya tarik latar belakang, serta kejelasan petunjuk



penggunaan. Hasil penilaian ini sangat penting untuk memastikan bahwa media tidak hanya informatif tetapi juga interaktif dan menarik bagi siswa.

Tabel Hasil Uji Validasi Ahli Media

Kategori	Jumlah	Rentang Persentase
Skor Yang Diperoleh	37	
Skor Maksimal	40	81% - 100%
Persentase Jumlah	93%	

Sumber:

Hasil analisis data dari validasi ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif EKSIDA memperoleh persentase skor sebesar 93%. Berdasarkan kriteria kevalidan Akbar (2015), persentase ini masuk dalam kategori "sangat valid", yang berarti media ini dapat digunakan tanpa perlu revisi. Tingginya skor ini mengindikasikan bahwa aspek desain, seperti pemilihan gambar, huruf, dan fitur interaktif, dinilai sangat baik dan sesuai untuk siswa kelas V. Hasil ini bahkan lebih tinggi dibandingkan penelitian Nurhayati (2023) yang memperoleh skor 78% atau kategori "baik" dari ahli media. Namun, hasil ini sangat mendekati penelitian Dwi Laksono (2021) yang media pembelajarannya juga dikategorikan "sangat layak" dengan skor 97% dari ahli media. Kesamaan hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan platform desain modern seperti Canva dapat menghasilkan produk media pembelajaran yang sangat valid dan berkualitas dari segi tampilan maupun fungsi.

3. Hasil Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui kemudahan penggunaan dan kemenarikan media menurut pengguna langsung, yaitu guru dan siswa. Validasi kepraktisan dari sisi guru dilakukan oleh validator praktisi, yaitu Bapak Grandis Prasetyo Tetu KO, S.Pd, selaku guru kelas V di SDN 1 Bagorkulon. Penilaian dari praktisi ini penting untuk mendapatkan masukan berdasarkan pengalaman langsung di lapangan. Selain itu, uji kepraktisan juga diukur melalui angket respon siswa yang diberikan setelah mereka menggunakan media EKSIDA dalam pembelajaran. Uji respon siswa ini dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas. Tahap ini bertujuan untuk melihat secara langsung bagaimana media diterima dan digunakan oleh target audiens utamanya. Hasil dari kedua pengujian ini menjadi tolok ukur utama kepraktisan media EKSIDA.

Tabel Hasil Uji Kepraktisan oleh Praktisi dan Siswa

Pengujian	Responden	Persentase Skor	Kategori
Validasi Praktisi	Guru Kelas V	89%	Sangat Valid
Respon Siswa (Skala Terbatas)	Siswa	98%	Sangat Baik
Respon Siswa (Skala Luas)	Siswa	90%	Sangat Baik

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media EKSIDA sangat diterima baik oleh guru maupun siswa. Validator praktisi memberikan skor 89%, yang termasuk dalam kategori "sangat valid", menandakan bahwa media ini mudah diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas. Di sisi lain, respon siswa juga sangat positif, dengan perolehan skor 98% pada uji coba skala



terbatas dan 90% pada uji coba skala luas. Kedua hasil tersebut masuk dalam kategori "sangat baik", yang menunjukkan bahwa siswa merasa termotivasi, tidak bosan, dan lebih mudah memahami materi menggunakan media EKSIDA. Temuan ini konsisten dengan penelitian oleh Sofyan Iskandar (2023) yang membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh positif terhadap kompetensi siswa. Hasil ini menegaskan bahwa media EKSIDA tidak hanya valid dari segi materi dan media, tetapi juga sangat praktis dan disukai oleh pengguna akhir.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif Ekosistem Darat (EKSIDA) yang dikembangkan menggunakan perangkat lunak Canva telah terbukti sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPA kelas V di SDN 1 Bagorkulon. Kelayakan media ini dibuktikan dari hasil validasi yang memperoleh kategori "sangat valid" dengan skor 90% dari ahli materi, 93% dari ahli media, dan 89% dari praktisi (guru). Selain itu, media ini juga mendapatkan respon "sangat baik" dari siswa dengan persentase 98% pada uji coba terbatas dan 90% pada uji coba luas. Keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar juga terbukti signifikan, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata antara pre-test dan post-test dengan perolehan N-gain sebesar 0,77 pada uji terbatas dan 0,71 pada uji luas, di mana keduanya masuk dalam kategori "tinggi".

Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, peneliti memberikan beberapa saran untuk pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut. Pertama, media pembelajaran interaktif EKSIDA ini disarankan untuk dapat digunakan secara berkelanjutan oleh guru dan siswa sebagai salah satu alat bantu inovatif untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Kedua, media ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran agar dapat mencapai kompetensi belajar yang diinginkan secara lebih optimal. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan agar pengembangan media di masa depan memperhatikan kendala-kendala yang dihadapi dalam penelitian ini, sehingga dapat dilakukan perbaikan dan penyempurnaan untuk menjadikan media pembelajaran ini lebih menarik dan efektif lagi.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Wahab dkk. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Gopal, B. dan Bhardwaj, N. (1979). *Elements of Ecology*. Department Of Botany. Rajasthan University Jaipur, India.



- MZ, A. S. A., Aprillya, M. R., & Bianto, M. A. (2022). "Science Augmented Reality Program Media for Elementary School Students." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 11(3).
- MZ, A. S. A., Mudayan, A., Mubarok, M. S., & Dewantari, S. M. (2022). "GRANDPARENTING PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR PADA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ) PADA MASA PANDEMI COVID-19." *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 13(1):114–24.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Odum, E.P. (1993). *Dasar-dasar Ekologi*. Edisi Ketiga. Gadjah Mada University Press.
- Salim, & Hadir. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, Dan Jenis*. Kencana.
- Santia, Ika, Purwanto, Akbar Sutawidjadja, Sudirman, and Subanji. 2019. "Exploring Mathematical Representations in Solving Ill-Structured Problems: The Case of Quadratic Function." *Journal on Mathematics Education* 10(3):365–78. doi: 10.22342/jme.10.3.7600.365-378.
- Sari, Rika Kurnia, and Nyoto Harjono. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4(1):122.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sujana, Nana. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Thiagarajan, Semmel dan Semmel. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children A Source Book*. ERIC.