

## Pengembangan Media Rompi Ternama untuk Pembelajaran Sistem Pencernaan Siswa Kelas V SDN Mojoroto 4

Diky Satra Mardani<sup>1</sup>, Wahyudi<sup>2</sup>, Sutrisno Sahari<sup>3</sup>

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>123</sup>  
dikysatra1703@gmail.com<sup>1</sup>, wahyudi@unpkdr.ac.id<sup>2</sup>, sutrisno@unpkediri.ac.id<sup>3</sup>

### ABSTRACT

This study was motivated by the low understanding of fifth-grade students at SDN Mojoroto 4 on the human digestive system due to the dominance of teacher-centered methods, shown by 85.18% of students failing to meet the Minimum Mastery Criteria (KKTP) in the pretest. This research aimed to determine the validity, practicality, and effectiveness of the "Rompi Ternama" media in science learning. The study employed a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model, covering Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The subjects included material and media validators, a classroom teacher, and fifth-grade students, with 8 participating in limited trials and 19 in wider trials. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and tests. Results indicated that the media was highly valid (95.33% by material experts, 92% by media experts), highly practical (teacher responses at 92%, students at 93.75% in limited trials and 94.73% in wider trials), and very effective in improving understanding, as shown by classical mastery of 75% in limited trials and 84.21% in wider trials. Thus, this media is deemed suitable for classroom learning.

**Keywords:** Development, Media, Famous Vest, Human Digestive System, Science learning

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa kelas V SDN Mojoroto 4 terhadap materi sistem pencernaan manusia karena dominasi metode teacher centered, terbukti dari 85,18% siswa belum mencapai KKTP pada pretest. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media "Rompi Ternama" dalam pembelajaran IPA. Metode yang digunakan adalah Research and Development dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian mencakup validator materi, validator media, guru kelas, serta siswa kelas V sebanyak 8 pada uji coba terbatas dan 19 pada uji coba luas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan media ini sangat valid (95,33% ahli materi, 92% ahli media), sangat praktis (respon guru 92%, siswa 93,75% pada uji coba terbatas dan 94,73% pada uji coba luas), serta sangat efektif meningkatkan pemahaman siswa ditunjukkan ketuntasan klasikal 75% pada uji coba terbatas dan 84,21% pada uji coba luas. Media ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media, Rompi Ternama, Sistem Pencernaan Manusia, Pembelajaran IPA

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang dirancang sedemikian rupa dan sistematis untuk mewujudkan lingkungan dan proses pembelajaran berkualitas, sehingga siswa dapat mengembangkan potensi yang mereka miliki. Hal ini bertujuan agar mereka memiliki kepribadian yang baik, menjadi kreatif, cerdas, dan memiliki keterampilan yang diperlukan untuk hidup di

masyarakat serta berkontribusi bagi bangsa dan negara. Menurut (Safitri, Sujana, and Aeni 2023) fungsi dan tujuan pendidikan adalah menghilangkan segala penyebab penderitaan yang disebabkan oleh kebodohan dan keterbelakangan dengan mengembangkan kapasitas dan membentuk karakter serta peradaban manusia yang bermartabat guna mencerdaskan kehidupan masyarakat.

Mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mengedepankan pada pemberian bekal pengalaman belajar langsung melalui penggunaan dan pengembangan suatu keterampilan proses dan sikap ilmiah yaitu terkait penyediaan, penyusunan, hingga penyajian suatu pemikiran (Dr. Muhammad Qorib and Dr. Muhammad Zaini 2020). Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan dari (Suhelayanti, Z, and Rahmawati 2023) bahwa pendidikan IPA merupakan pemahaman yang diperoleh melalui observasi dan eksperimen tentang keberagaman jagat raya, serta mengedepankan sifat kebenarannya. Melalui pernyataan di atas maka mata pelajaran IPA adalah pengetahuan mengenai jagat raya diperoleh dari serangkaian kegiatan ilmiah yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Dengan demikian pembelajaran IPA diperlukan oleh seluruh siswa melalui jenjang sekolah dasar.

Dalam penyampaian materi tentunya memerlukan suatu media pembelajaran sebagai perantara untuk siswa dapat memahami materi yang disampaikan. Suatu media Pembelajaran merupakan salah satu perantara yang dipergunakan dalam menunjang dan mempermudah penyampaian materi oleh guru (Firmadani 2020). Pendapat tersebut diperkuat oleh (Siahaan et al. 2023) media pembelajaran merupakan suatu sarana atau alat yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan kepada siswa. Dalam mata pelajaran IPA khususnya pada materi sistem pencernaan manusia siswa memiliki berbagai masalah dalam memahaminya, karena karakteristik siswa kelas V sekolah dasar, menurut (Papalia and Martorell 2021) perkembangan kognitif siswa atau anak-anak masih kesulitan dalam berpikir secara konkret namun sudah mulai pada tahap belajar secara abstrak dan konkret.

Faktanya, dalam proses pembelajaran pada saat ini belum efektif. Hal tersebut dapat dibuktikan berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas V di SDN Mojoroto 4, Kecamatan Mojoroto, Kota Kediri pada 9 Oktober 2024 bahwa menurut beliau siswa masih mengalami kesulitan dalam pemahaman materi tentang sistem pencernaan manusia. Hal tersebut dilatar belakangi belum adanya media pembelajaran yang tepat dengan karakteristik siswa. Pernyataan tersebut juga didukung oleh hasil tes (*pretest*) dari 27 siswa sebanyak 85,15% belum mencapai KKTP (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran).

Karena banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran, maka diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu meningkatkan ketuntasan belajar mereka. Salah satunya adalah media "Rompi Ternama", yang dirancang menyerupai rompi berbahan kain dengan tiruan organ pencernaan yang bisa dilepas dan dipasang kembali. Siswa dapat menyusun organ sesuai urutan proses pencernaan secara langsung, sementara saku-saku di bagian belakang berisi potongan kertas berisi fungsi organ yang bisa dicocokkan. Aktivitas ini menjadikan pembelajaran lebih partisipatif dan menyenangkan. Dengan desain visual 3 dimensi, media ini memudahkan siswa memahami letak dan fungsi organ pencernaan, sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SDN Mojoroto 4 yang

menyukai pembelajaran berbasis pengalaman langsung. Untuk mendukung penggunaan media ini, penting pula ditinjau hasil-hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media visual 3 dimensi efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Berikut beberapa penelitian relevan yang dapat memperkuat dasar penggunaan media visual 3 dimesi sebagai alat bantu pembelajaran.

Penelitian dari (Lubis 2022) yang berjudul "Penggunaan Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Pada Materi Organ Pencernaan Manusia Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1101 AEK Nabara Kabupaten Padang Lawas". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tiga dimensi dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran, mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran, membangkitkan ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan menjadikan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. Pada prasiklus nilai hasil tes atau nilai rata-rata kelas adalah 49,44% dengan persentase ketuntasan 22,22% dan pada siklus I pertemuan I meningkat menjadi 50,55 dengan persentase ketuntasan 33,33% dan pada siklus I pertemuan II nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah 68,33% dengan persentase ketuntasan 61,11% dan pada siklus II pertemuan I meningkat menjadi 71,38% dengan persentase ketuntasan 83,33%.

Penelitian dari (Septiana and Nur Fadhilah 2024) yang berjudul "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Ipa Berbasis 3D Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD". Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan media pembelajaran berbasis 3D menunjukkan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Siswa yang belajar menggunakan media 3D menunjukkan pemahaman yang lebih baik dan nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media ini. Nilai sig 0,00 < 0,05 mengindikasikan bahwa hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media 3D efektif dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di tingkat SD.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Pertama, bagaimana kevalidan media rompi ternama untuk pembelajaran sistem pencernaan siswa kelas V SDN Mojoroto 4? Kedua, bagaimana kepraktisan media rompi ternama untuk pembelajaran sistem pencernaan siswa kelas V SDN Mojoroto 4? Ketiga, bagaimana keefektifan media rompi ternama untuk pembelajaran sistem pencernaan siswa kelas V SDN Mojoroto 4? Ketiga pertanyaan ini menjadi dasar dalam pelaksanaan penelitian untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji pengembangan media rompi ternama untuk pembelajaran sistem pencernaan siswa kelas V SDN Mojoroto 4. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media "Rompi Ternama" berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media tersebut melalui respon guru dan siswa terhadap kemudahan penggunaan serta kesesuaian media dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur keefektifan media "Rompi Ternama" dalam meningkatkan pemahaman siswa



terhadap materi sistem pencernaan manusia, yang dilihat dari hasil pembelajaran setelah penggunaan media.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian R & D (Research and Development). Menurut (Sugiyono 2019) "Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut". Model pengembangan yang digunakan mengacu pada desain model pengembangan ADDIE.

Menurut (Sugiyono 2019) model penelitian ADDIE "merupakan salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari". Model ini terdiri dari lima fase yaitu, *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* terhadap produk yang akan dikembangkan.

Penelitian dilaksanakan Di SDN Mojoroto 4 dengan subjek peserta didik kelas V pada uji coba terbatas terdapat 8 siswa dan uji coba luas terdapat 19 siswa. Pengumpulan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode yaitu 1) observasi, 2) wawancara, 3) angket, 4) tes.

Teknik analisis data lembar kevalidan media dan materi dilakukan melalui 1) pengumpulan data yang diperoleh oleh validator, 2) penskoran yang kemudian dilakukan konversi ke dalam skalar kriteria dengan acuan tabel sebagai berikut.

**Tabel 1. Kriteria Kevalidan Materi dan Media**

Presentase	Kategori Validitas	Keterangan
25.00-40.00%	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan
41.00-55.00%	Kurang Valid	Tidak boleh digunakan
56.00-70.00%	Cukup Valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
71.00-85.00%	Valid	Boleh digunakan dengan revisi kecil
86.00-100.00%	Sangat Valid	Sangat baik untuk digunakan tanpa revisi

Adaptasi dari (Akbar 2017)

Teknik analisis data keparaktisan media pembelajaran respon guru dengan melakukan pengambilan data menggunakan angket respon untuk direkap apakah data yang diperoleh mendapatkan kriteria keparaktisan sesuai tabel berikut.

**Tabel 2. Kriteria Respon Guru dan Siswa**

Presentase	Kategori	Keterangan
25.00-40.00%	Tidak Praktis	Tidak boleh digunakan
41.00-55.00%	Kurang Praktis	Tidak boleh digunakan

56.00-70.00%	Cukup Praktis	Boleh digunakan setelah revisi besar
71.00-85.00%	Praktis	Boleh digunakan dengan revisi kecil
86.00-100.00%	Sangat Praktis	Sangat baik untuk digunakan tanpa revisi

Adaptasi dari (Akbar 2017)

Data keefektifan dianalisis menggunakan analisis kuantitatif. Hasil analisis digunakan untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif yang dikembangkan. Data keefektifan media ajar didapatkan dari hasil belajar siswa kelas V dengan menggunakan multimedia interaktif dengan acuan tabel sebagai berikut.

**Tabel 3. Kriteria Keefektifan**

Presentase Keefektifan (%)	Kategori
0% - 20%	Tidak efektif
21% - 40%	Kurang efektif
41% - 60%	Cukup efektif
61% - 80%	Efektif
81% - 100%	Sangat efektif

Adaptasi dari (Akbar 2017)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dalam penelitian ini menggunakan data melalui beberapa tahap seperti validitas media, materi, Uji coba terbatas dan Uji coba Luas untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Berikut hasil lembar validasi Media "Rompi Ternama" oleh ahli materi.

**Tabel 4. Hasil Angket Validasi Materi**

Aspek	No.	Indikator	Penilaian				
			5	4	3	2	1
Modul Ajar	1.	Kelengkapan RPP	✓				
	2.	Perumusan tujuan pembelajaran	✓				
	3.	Penentuan langkah pembelajaran	✓				
	4.	Penentuan model dan metode pembelajaran	✓				
	5.	Penentuan cara mengorganisir siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran	✓				
	6.	Penentuan penilaian pembelajaran		✓			
Handout	7.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	✓				
	8.	Kelengkapan materi yang disajikan	✓				
	9.	Materi yang disajikan sesuai dengan taraf berpikir siswa kelas V	✓				
	10.	Materi yang disajikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami	✓				
	11.	Materi mampu menunjang pembelajaran IPA sistem pencernaan manusia.	✓				

Aspek	No.	Indikator	Penilaian				
			5	4	3	2	1
Instrumen Penilaian	12.	Kesesuaian dengan indikator pembelajaran		✓			
	13.	Kelengkapan instrumen penilaian.		✓			
	14.	Kejelasan kisi soal		✓			
	15.	Kejelasan pengolahan nilai hasil belajar.	✓				
Soal preteset Dan posttest	16.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.	✓				
	17.	Soal memuat unsur HOTS		✓			
	18.	Kesesuaian bentuk soal		✓			
	19.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	✓				
	20.	Soal menggunakan bahasa yang mudah dipahami	✓				
Total Skor Lembar 1 dan Lembar 2			143				
Total Skor Maksimal			150				
Presentase			95,33%				

Nilai kevalidan ahli materi memperoleh skor 143 dan menunjukkan presentase 95,33%. Hasil presentase akan dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan materi dan media. Menurut (Akbar, 2015:78) presentase 95,33% terletak pada rentang 86%-100%, sehingga produk bahan ajar materi sistem pencernaan manusia dalam kategori sangat valid atau sangat baik digunakan tanpa revisi.

**Tabel 5. Hasil Angket Validasi Media**

Aspek	No.	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
Tampilan Media	1.	Media rompi ternama menampilkan replika yang menarik bagi siswa.	✓				
	2.	Desain dan tampilan media rompi ternama yang dibuat sesuai dengan siswa sekolah dasar.		✓			
Kefektifan Media	3.	Kemampuan media rompi ternama untuk mengulang materi yang dipelajari		✓			
	4.	Kemampuan media rompi ternama sebagai alat bantu untuk memahami pembelajaran.		✓			
Efisienasi Media	5.	Kemudahan pengoperasian media rompi ternama.	✓				
	6.	Efisiensi penggunaan media pembelajaran rompi ternama berkaitan dengan waktu.	✓				
Kepraktisan Media	7.	Kepraktisan penggunaan media rompi ternama		✓			
	8.	Media rompi ternama dapat digunakan dalam pembelajaran dikelas dengan mudah.	✓				

Aspek	No.	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
	9.	Media dapat digunakan untuk individu atau kelompok	✓				
	10.	Waktu pemakaian media	✓				
Total Skor			46				
Total Skor Maksimal			50				
Presentase			92%				

Nilai kevalidan ahli media memperoleh skor 46 dan menunjukkan presentase 92%. Hasil presentase akan dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan materi dan media. Menurut (Akbar, 2015:78) presentase 92% terletak pada rentang 86%-100%, sehingga produk media "Rompi Ternama" dalam kategori sangat valid atau sangat baik digunakan tanpa revisi.

Kegiatan uji coba terbatas dilaksanakan pada tanggal 26 Mei 2025 di SDN Mojojoto 4. Dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa tahapan, yaitu: (1) siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media "Rompi Ternama", (2) siswa mengerjakan soal posttest, dan (3) siswa mengisi angket respon terkait penggunaan media tersebut. Data hasil uji coba terbatas tersaji sebagai berikut:

**Tabel 6. Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas**

No.	Butir Penilaian	Penilaian		Skor
		Ya	Tidak	
1.	Saya senang menggunakan media pembelajaran media rompi ternama karena mudah memahami materi.	8	-	8
2.	Media rompi ternama menarik minat saya karena menampilkan replika materi IPA organ pencernaan manusia.	8	-	8
3.	Saya lebih aktif mengikuti pembelajaran jika menggunakan media rompi ternama.	8	-	8
4.	Pertanyaan atau tugas dapat diselesaikan dengan media rompi ternama.	8	-	8
5.	Saya tidak merasa kesulitan belajar menggunakan media rompi ternama.	8	-	8
6.	Saya merasa lebih ingin tahu materi yang diberikan oleh guru jika belajar menggunakan menggunakan media rompi ternama.	7	1	7
7.	Desain dari media rompi ternama sangat menarik sehingga membuat saya tertarik dan semangat untuk mempelajarinya.	8	-	8
8.	Media rompi ternama melatih konsentrasi belajar saya ketika pembelajaran berlangsung	7	1	7
9.	Media rompi ternama membuat saya ingin belajar lebih mendalam.	6	2	6
10.	Media rompi ternama menggunakan bahasa dan istilah yang mudah dipahami	7	1	7
Total Skor				75
Total Skor Maksimal				80
Presentase				93,75%

Dari data hasil angket respon siswa pada uji coba terbatas, media "Rompi Ternama" diperoleh hasil presentase 93,75%, berdasarkan kriteria



respon siswa menurut (Akbar, 2015:78), maka dapat dinyatakan sangat praktis karena direntang nilai 86.00-100.00%. Dengan demikian, media "Rompi Ternama" sangat baik untuk digunakan tanpa revisi dan dapat diuji cobakan secara luas.

**Tabel 7. Hasil Uji Coba Terbatas**

No.	Nama	Pretest	Posttest	KKTP	Keterangan
1.	AMI	43	83	75	Tuntas
2.	FA	47	67	75	Tidak Tuntas
3.	KV	87	100	75	Tuntas
4.	MWAW	60	90	75	Tuntas
5.	MZEP	27	100	75	Tuntas
6.	NK	70	77	75	Tuntas
7.	NKS	57	70	75	Tidak Tuntas
8.	NZA	77	100	75	Tuntas
Jumlah siswa yang tuntas			6		
Presentase			75%		

Berdasarkan hasil *posttest* pada tahap uji coba terbatas, diperoleh persentase klasikal sebesar 75%. Mengacu pada kriteria penilaian efektivitas media secara klasikal menurut (Misdawati, 2023) presentase tersebut menunjukkan bahwa media tergolong efektif yaitu rentang 61% - 80%. Oleh karena itu, media "Rompi Ternama" dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran materi sistem pencernaan manusia di SDN Mojoroto 4.

Kegiatan uji coba luas dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2025 di SDN Mojoroto 4. Dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa tahapan, yaitu: (1) siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media "Rompi Ternama", (2) siswa mengerjakan soal *posttest*, dan (3) guru dan siswa mengisi angket respon terkait penggunaan media tersebut.

**Tabel 7. Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Luas**

No.	Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Media rompi ternama dapat membantu guru dalam mengajarkan materi kepada siswa.		✓			
2.	Media rompi ternama dapat membantu siswa lebih mudah memahami yang disampaikan oleh guru.		✓			
3.	Media rompi ternama dapat membantu guru membuat suasana belajar lebih menyenangkan.	✓				
4.	Tampilan desain media rompi ternama mudah dipahami oleh guru.		✓			
5.	Media rompi ternama dapat membantu guru dalam memotivasi siswa.	✓				



No.	Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
6.	Media rompi ternama dapat meningkatkan kerja sama antara siswa dan guru.	✓				
7.	Media rompi ternama dapat meningkatkan keaktifan siswa.	✓				
8.	Komposisi tampilan dan desain sesuai dengan keperluan materi.		✓			
9.	Pembelajaran mengenai materi IPA organ pencernaan manusia termuat di dalam media rompi ternama.	✓				
10.	Dengan adanya media rompi ternama pembelajaran IPA materi organ pencernaan manusia menjadi lebih menarik dan sekaligus menunjukkan kepada anak tentang penggunaan media visual dalam pembelajaran.	✓				
Total Skor		46				
Total Skor Maksimal		50				
Presentase		92%				

Dari data hasil angket respon guru pada media "Rompi Ternama" diperoleh hasil presentase 92%, berdasarkan kriteria respon guru menurut (Akbar, 2015:78), maka dapat dinyatakan sangat praktis karena direntang nilai 86.00-100.00%. Dengan demikian, media "Rompi Ternama" sangat baik untuk digunakan tanpa revisi.

**Tabel 8. Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Luas**

No.	Butir Penilaian	Penilaian		Skor
		Ya	Tidak	
1.	Saya senang menggunakan media pembelajaran media rompi ternama karena mudah memahami materi.	19	-	19
2.	Media rompi ternama menarik minat saya karena menampilkan replika materi IPA organ pencernaan manusia.	19	-	19
3.	Saya lebih aktif mengikuti pembelajaran jika menggunakan media rompi ternama.	19	-	19
4.	Pertanyaan atau tugas dapat diselesaikan dengan media rompi ternama.	19	-	19
5.	Saya tidak merasa kesulitan belajar menggunakan media rompi ternama.	19	-	19
6.	Saya merasa lebih ingin tahu materi yang diberikan oleh guru jika belajar menggunakan menggunakan media rompi ternama.	17	2	17

No.	Butir Penilaian	Penilaian		Skor
		Ya	Tidak	
7.	Desain dari media rompi ternama sangat menarik sehingga membuat saya tertarik dan semangat untuk mempelajarinya.	19	-	19
8.	Media rompi ternama melatih konsentrasi belajar saya ketika pembelajaran berlangsung	15	4	15
9.	Media rompi ternama membuat saya ingin belajar lebih mendalam.	15	4	15
10.	Media rompi ternama menggunakan bahasa dan istilah yang mudah dipahami	19	-	19
Total Skor				180
Total Skor Maksimal				190
Presentase				94,73%

Dari data hasil angket respon siswa pada uji coba luas, media "Rompi Ternama" diperoleh hasil presentase 94,73%, berdasarkan kriteria respon siswa menurut (Akbar, 2015:78), maka dapat dinyatakan sangat praktis karena direntang nilai 86.00-100.00%. Dengan demikian, media "Rompi Ternama" sangat baik untuk digunakan tanpa revisi.

Uji coba luas media "Rompi Ternama" dilakukan kepada siswa kelas V SDN Mojovento 4 sebanyak 19 siswa pada tanggal 27 Mei 2025. Berikut data hasil belajar siswa dari uji coba luas dan dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 9. Hasil Uji Coba Luas**

No.	Nama	Pretest	Posttest	KKTP	Keterangan
1.	AGW	73	100	75	Tuntas
2.	AAD	53	77	75	Tuntas
3.	EPAD	43	57	75	Tidak Tuntas
4.	FDWF	80	77	75	Tuntas
5.	MSJ	60	100	75	Tuntas
6.	MHAER	57	80	75	Tuntas
7.	MRDS	37	77	75	Tuntas
8.	MAM	83	93	75	Tuntas
9.	MGA	67	80	75	Tuntas
10.	MJAA	40	67	75	Tidak Tuntas
11.	MRMS	67	77	75	Tuntas
12.	NAAF	53	77	75	Tuntas
13.	NHR	67	87	75	Tuntas
14.	RAPV	70	100	75	Tuntas
15.	RWS	60	87	75	Tuntas
16.	RSA	67	90	75	Tuntas
17.	SBA	40	80	75	Tuntas

No.	Nama	Pretest	Posttest	KKTP	Keterangan
18.	VYS	60	80	75	Tuntas
19.	WDFP	37	60	75	Tidak Tuntas
Jumlah siswa yang tuntas			16		
Presentase			84,21%		

Berdasarkan hasil posttest pada tahap uji coba luas, diperoleh persentase klasikal sebesar 84,21%. Mengacu pada kriteria penilaian efektivitas media secara klasikal menurut (Misdawati, 2023) presentase tersebut menunjukkan bahwa media tergolong sangat efektif yaitu rentang 81% - 100%. Oleh karena itu, media "Rompi Ternama" dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran materi sistem pencernaan manusia di SDN Mojojoto 4.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran "Rompi Ternama" terbukti sangat valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran sistem pencernaan manusia bagi siswa kelas V SDN Mojojoto 4. Validasi oleh ahli materi memperoleh skor 95,33% dan ahli media 92%, yang termasuk kategori sangat valid. Kepraktisan media didukung oleh respon guru sebesar 92% dan uji coba terbatas siswa 93,75% serta uji coba luas siswa 94,73%, menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dan mendukung proses belajar mengajar. Efektivitasnya terlihat dari peningkatan hasil posttest siswa, dengan ketuntasan klasikal sebesar 75% pada uji coba terbatas dan 84,21% pada uji coba luas. Temuan ini menunjukkan bahwa media tersebut mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Sebagai tindak lanjut, kepala sekolah dapat mendorong penggunaan media inovatif melalui pelatihan atau workshop. Guru juga dapat mulai mengembangkan media kontekstual sederhana seperti "Rompi Ternama" untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan media sejenis bisa diarahkan pada desain yang lebih variatif dan interaktif, serta diuji di berbagai kondisi sekolah untuk hasil yang lebih luas dan aplikatif.

## DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, Sa'dun. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. cet. 5. edited by A. Holid. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Dr. Muhammad Qorib, M. A., and MM. Dr. Muhammad Zaini. 2020. *Integrasi Etika Dan Moral*. Vol. 11. BILDUNG.
- Firmadani, Fifit. 2020. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* 2(1):93–97.
- Lubis, Yusniati. 2022. "Penggunaan Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Pada Materi Organ Pencernaan Manusia Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1101 AEK Nabara

- Kabupaten Padang Lawas."
- Papalia, Diane E., and Gabriela Martorell. 2021. *Experience Human Development, Fourteenth Edition*. Vol. 14.
- Safitri, Intan Ghaida, Atep Sujana, and Ani Nur Aeni. 2023. "Pengembangan BARCODI (Barcode Comic Digital) Berorientasi Penguasaan Konsep Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Fotosintesis." *Lectura: Jurnal Pendidikan* 14(1). doi:10.31849/lectura.v14i1.12539.
- Septiana, Nanda, and Mutik Nur Fadhilah. 2024. "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Ipa Berbasis 3D Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd." *Al-Adawat: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3(02):148–54. doi:10.33752/aldawat.v3i02.6986.
- Siahaan, Amiruddin, Rizki Akmalia, Yuli Amelia, Tiwi Wulandari, and Suhada Aulia. 2023. "Manajemen Peningkatan Mutu Pendidikan." *Journal on Education* 05(02):3840–48.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 2nd ed. edited by Sutopo. CV ALFABETA.
- Suhelayanti, Syamsiah Z, and Ima Rahmawati. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*.