

Pengembangan Media Edukatif “Rumah Nusantara” pada Pembelajaran IPAS di Kelas V SD

Alisda Rasty Amellia Putri ✉, Universitas PGRI Madiun

Nabila Cahyaning Putri, Universitas PGRI Madiun

Andin Anjelika Tiara Sasabila, Universitas PGRI Madiun

Anggi Dwi Lestari, Universitas PGRI Madiun

Dyandra Ramadhani, Universitas PGRI Madiun

Rizqi Nararya Pangesti, Universitas PGRI Madiun

Aini Nur Halimah, Universitas PGRI Madiun

✉ alisda_2402101045@mhs.unipma.ac.id

Abstract: *IPAS instruction in elementary schools still faces various challenges, one of which is the limited use of innovative and engaging instructional media, resulting in students tending to be less active and experiencing difficulty understanding the material. This study aims to develop the “Rumah Nusantara” instructional media for the IPAS subject in fifth grade elementary school and to describe the results of its implementation in the classroom. This study employed the Research and Development (R&D) method with fifth-grade elementary school students as the research subjects. Data collection techniques included observation and documentation. The results indicate that the “Rumah Nusantara” learning medium is suitable for use in the classroom and received positive feedback from both teachers and students. The use of this learning medium was able to increase students’ engagement, interest, and understanding of the IPAS material, as well as create a more interactive and enjoyable learning atmosphere. Therefore, the “Rumah Nusantara” learning medium can be used as an alternative learning medium to support the IPAS learning process in elementary schools.*

Keywords: *Learning Media, Rumah Nusantara, IPAS, Elementary School, Learning Innovation*

Abstrak: Pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, salah satunya adalah keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik sehingga peserta didik cenderung kurang aktif dan mengalami kesulitan memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran “Rumah Nusantara” pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar dan mendeskripsikan hasil implementasinya dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan subjek penelitian berupa peserta didik kelas V sekolah dasar. Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media “Rumah Nusantara” layak digunakan dalam pembelajaran dan memperoleh respons positif dari guru maupun peserta didik. Penggunaan media ini mampu meningkatkan keaktifan, ketertarikan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, media “Rumah Nusantara” dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Rumah Nusantara, IPAS, Sekolah Dasar, Inovasi Pembelajaran



PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, dan karakter peserta didik sejak dini. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan bermakna. Media pembelajaran mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, meningkatkan perhatian siswa, serta mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Candra dan (Candra & Rahayu, 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan membuat proses pembelajaran lebih menarik bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di sekolah dasar, ditemukan bahwa proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket sebagai sumber utama pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung kurang aktif dan mudah merasa bosan selama kegiatan belajar berlangsung. Selain itu, beberapa siswa mengalami kesulitan memahami materi karena penyampaian pembelajaran masih bersifat abstrak. (Rahmawati et al., 2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Perkembangan media pembelajaran saat ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang kreatif dan inovatif mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. (Cholifah & Fauziah, 2021) mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis visual dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Selain itu, (Purnama & Pramudiani, 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih efektif.

Pada jenjang sekolah dasar, peserta didik cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran yang memiliki bentuk konkret, warna yang menarik, dan melibatkan aktivitas belajar secara langsung. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. (Romi, 2021) menjelaskan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis teknologi memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Selanjutnya (Khoiriyatussoliha et al., 2022) menyebutkan bahwa media pembelajaran tiga dimensi layak digunakan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan pemahaman peserta didik.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pengembangan media pembelajaran “Rumah Nusantara”. Media ini dirancang sebagai sarana pembelajaran interaktif yang memadukan unsur visual dan aktivitas belajar siswa secara aktif. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. (S. M. Sari & Ganing, 2021) mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, (M. P. Sari et al., 2024) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran visual, audio-visual, dan multimedia dapat meningkatkan kreativitas peserta didik sekolah dasar serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Secara konseptual, pengembangan media pembelajaran “Rumah Nusantara” didasarkan pada pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan dan memahami konsep pembelajaran. Dalam pembelajaran IPAS, siswa memerlukan media yang dapat membantu mereka menghubungkan konsep pembelajaran dengan pengalaman nyata di lingkungan sekitar. (Nur Pratiwi et al., n.d.) menyatakan bahwa penggunaan media permainan edukatif dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar karena siswa lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa sekolah dasar. (Herawati, 2022) menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran berbentuk

rumah edukatif mampu membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar. Namun demikian, pengembangan media pembelajaran "Rumah Nusantara" pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar masih belum banyak dilakukan sehingga penelitian ini memiliki nilai kebaruan dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar.

Banyak penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada pengembangan media pembelajaran berbasis digital, multimedia interaktif, dan video pembelajaran yang terbukti mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa sekolah dasar. Wahyugi dan Fatmariza (2021) menyatakan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, Romi (2021) menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Hae, Tantu, dan Widiastuti (2021) juga mengemukakan bahwa penggunaan media visual yang tepat dapat membangun motivasi belajar siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbentuk konkret dan kontekstual yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS, masih relatif kurang dieksplorasi secara mendalam. Sebagian besar penelitian berfokus pada media digital, sedangkan pengembangan media pembelajaran berbentuk manipulatif dan interaktif seperti media "Rumah Nusantara" masih sangat terbatas. Kondisi tersebut menjadi celah penelitian yang penting untuk diisi, mengingat peserta didik sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami konsep melalui media yang konkret, visual, dan melibatkan aktivitas belajar secara langsung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran "Rumah Nusantara" pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Penelitian berfokus pada pengembangan media yang dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kondisi pembelajaran yang ditemukan di lapangan berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru serta peserta didik. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif, meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, serta menjadi alternatif media pembelajaran IPAS yang efektif dan menyenangkan di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) untuk mengembangkan media pembelajaran "Rumah Nusantara" pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Model ADDIE dipilih karena memberikan tahapan yang sistematis dalam proses pengembangan media pembelajaran.

Subjek penelitian terdiri atas guru dan peserta didik kelas V sekolah dasar yang menjadi lokasi penelitian. Guru kelas V berperan sebagai informan dalam memberikan informasi mengenai kondisi pembelajaran IPAS, kebutuhan media pembelajaran, serta pelaksanaan penggunaan media "Rumah Nusantara" dalam proses pembelajaran. Sementara itu, peserta didik kelas V menjadi subjek utama dalam implementasi media pembelajaran dan pemberian respons terhadap penggunaan media yang dikembangkan. Pemilihan subjek penelitian dilakukan secara purposive, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa kelas tersebut membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk mendukung pembelajaran IPAS.

Prosedur penelitian mengacu pada tahapan model ADDIE yang meliputi Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran serta kebutuhan media pembelajaran. Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun desain media dan

instrumen penelitian. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat media pembelajaran serta melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya, media diimplementasikan dalam pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar. Tahap terakhir adalah evaluasi yang dilakukan terhadap media yang telah dikembangkan berdasarkan hasil validasi dan respons pengguna.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran IPAS dan aktivitas peserta didik selama penggunaan media "Rumah Nusantara". Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa peserta didik untuk memperoleh data mengenai kebutuhan media pembelajaran serta respons terhadap media yang dikembangkan. Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan guru dan peserta didik mengenai kelayakan, kemenarikan, dan kemudahan penggunaan media pembelajaran. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto kegiatan, catatan lapangan, dan dokumen lain yang berkaitan dengan proses penelitian.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, data hasil angket validasi ahli, angket respons guru, dan angket respons peserta didik dianalisis secara kuantitatif menggunakan persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

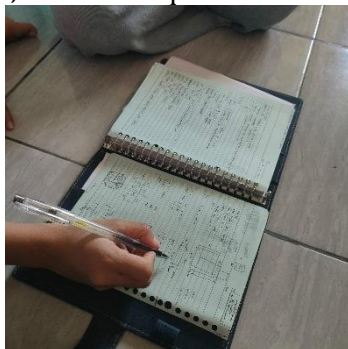
HASIL PENELITIAN

A. Analysis (analisis)

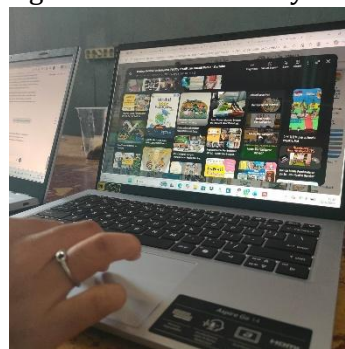
Berdasarkan hasil observasi di kelas V sekolah dasar, proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama. Guru menyampaikan materi secara langsung tanpa didukung media pembelajaran yang variatif sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian peserta didik terlihat kurang aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, maupun mengemukakan pendapat.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa keterbatasan media pembelajaran menjadi salah satu kendala dalam pembelajaran IPAS. Guru mengalami kesulitan dalam menyajikan materi secara konkret dan menarik sehingga beberapa peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan. Dari sisi peserta didik, mereka cenderung cepat merasa bosan dan mengalami kesulitan memahami konsep pembelajaran yang masih bersifat abstrak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media yang dibutuhkan diharapkan mampu membantu peserta didik memahami materi secara konkret, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.



Gambar 1. Perencanaan



Gambar 2. Menentukan bentuk media

Tahap perencanaan dilakukan dengan menganalisis kebutuhan pembelajaran, menentukan materi IPAS yang akan digunakan, serta merumuskan tujuan

pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti juga menentukan bentuk media, alat dan bahan yang diperlukan, serta langkah-langkah penggunaan media dalam pembelajaran.

B. Design (Perancangan)

Tahap desain dilakukan dengan membuat rancangan media “Rumah Nusantara” yang meliputi bentuk, pemilihan warna, penyusunan materi, pembuatan media, dan komponen pendukung lainnya. Desain media disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang menyukai media visual dan aktivitas belajar secara langsung.



Gambar 3. Pembuatan media



Gambar 4. Tampilan Media

Setelah desain selesai dibuat, peneliti mulai mengembangkan media “Rumah Nusantara” dengan menyiapkan bahan dan alat yang diperlukan. Selanjutnya dilakukan proses pembuatan media, penyusunan materi, dan penyempurnaan tampilan media agar dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.

C. Development (Pengembangan)

Media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan media. Validasi dilakukan dengan memberikan lembar penilaian yang mencakup aspek tampilan, isi materi, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, media “Rumah Nusantara” dinyatakan layak digunakan dengan beberapa perbaikan sesuai saran dari para validator.

Hasil akhir dari penelitian ini berupa media pembelajaran “Rumah Nusantara” yang terdiri atas rumah utama, kartu materi, kartu pertanyaan, gambar pendukung, dan petunjuk penggunaan media. Media ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi IPAS melalui kegiatan belajar yang interaktif dan menyenangkan.



Gambar 5. Memperkenalkan media



Gambar 6. Pengaplikasian media

D. Implementation (Implementasi)

Implementasi media dilakukan dengan memperkenalkan media “Rumah Nusantara” kepada peserta didik, menjelaskan aturan penggunaan media, membagi siswa ke dalam kelompok, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan media dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

Selama pembelajaran berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam menggunakan media. Sementara itu, peserta didik terlihat aktif berdiskusi, mengamati media, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya.

Peserta didik memberikan respon yang positif terhadap penggunaan media “Rumah Nusantara”. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut menarik, mudah digunakan, dan membantu mereka memahami materi IPAS dengan lebih baik.

E. Evaluation (Evaluasi)

Penggunaan media “Rumah Nusantara” menunjukkan adanya peningkatan keaktifan peserta didik selama pembelajaran. Siswa lebih berani bertanya, menjawab pertanyaan, dan terlibat dalam diskusi kelompok.

Media pembelajaran yang menarik secara visual dan melibatkan aktivitas langsung membuat peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan peserta didik menunjukkan minat yang tinggi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Media “Rumah Nusantara” membantu peserta didik memahami materi IPAS secara lebih konkret dan kontekstual. Penggunaan gambar, kartu materi, dan aktivitas interaktif dalam media memudahkan peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran serta menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran “Rumah Nusantara” dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai media pembelajaran yang konkret, menarik, dan melibatkan aktivitas secara langsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik kelas V memerlukan media yang dapat membantu mereka memahami materi IPAS secara lebih nyata dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hae et al., 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran visual dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, (Puspitasari et al., 2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang menarik mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

Media “Rumah Nusantara” juga dikembangkan sesuai dengan karakteristik materi IPAS kelas V yang menekankan pada pembelajaran kontekstual dan pengalaman langsung. Melalui penggunaan kartu materi, gambar, dan aktivitas interaktif, peserta didik dapat menghubungkan konsep pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar dan karakteristik pembelajaran IPAS.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan media “Rumah Nusantara” mampu meningkatkan keaktifan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Siswa lebih berani bertanya, mengemukakan pendapat, dan bekerja sama dalam kelompok. Temuan ini sejalan dengan penelitiann (Hae et al., 2021) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik di sekolah dasar.

Selain meningkatkan keaktifan, media “Rumah Nusantara” juga membantu peserta didik memahami materi IPAS dengan lebih mudah. Penyajian materi yang konkret dan didukung aktivitas belajar secara langsung membuat peserta didik lebih mudah memahami konsep yang dipelajari. Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Rahmawati et al., 2021) yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Penggunaan media “Rumah Nusantara” juga memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dan merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Temuan ini mendukung penelitian (Wahyugi & Fatmariza, 2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Media “Rumah Nusantara” memiliki beberapa kelebihan, yaitu menarik secara visual, mudah digunakan, membantu peserta didik memahami materi secara konkret, serta meningkatkan keaktifan dan kerja sama antarsiswa. Selain itu, media ini dapat digunakan secara berulang dan disesuaikan dengan materi pembelajaran lainnya.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala dalam penggunaan media ini, di antaranya waktu yang dibutuhkan dalam persiapan pembelajaran relatif lebih lama dan jumlah media yang terbatas sehingga penggunaannya perlu dilakukan secara berkelompok.

Selain itu, media masih berbentuk konvensional sehingga penggunaannya terbatas pada pembelajaran tatap muka.

Oleh karena itu, pengembangan media di masa mendatang dapat dilakukan dengan mengintegrasikan media “Rumah Nusantara” ke dalam bentuk digital atau multimedia interaktif sehingga dapat digunakan secara lebih fleksibel dan menjangkau lebih banyak peserta didik.

Hasil penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman peserta didik. (Hae et al., 2021) menemukan bahwa media visual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, (Anggraeni et al., 2021) menyatakan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video mampu meningkatkan minat belajar peserta didik karena penyajian materi yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada bentuk media yang dikembangkan. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada media digital, video pembelajaran, dan multimedia interaktif, sedangkan penelitian ini mengembangkan media konkret berbentuk “Rumah Nusantara” yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar dan diterapkan pada mata pelajaran IPAS kelas V.

Nilai kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berbentuk rumah edukatif yang mengintegrasikan unsur visual, permainan, dan aktivitas kolaboratif dalam pembelajaran IPAS. Media “Rumah Nusantara” tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran “Rumah Nusantara” pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar berhasil menghasilkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan, perancangan media, pembuatan media, validasi ahli, dan implementasi dalam proses pembelajaran.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa media “Rumah Nusantara” mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Peserta didik menunjukkan peningkatan keaktifan dalam bertanya, berdiskusi, dan bekerja sama selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, media yang dikembangkan membantu peserta didik memahami materi IPAS secara lebih konkret dan kontekstual.

Respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media “Rumah Nusantara” menunjukkan hasil yang positif. Guru menilai bahwa media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif dan membantu penyampaian materi secara lebih menarik. Sementara itu, peserta didik menyatakan bahwa media mudah digunakan, menyenangkan, dan membuat mereka lebih tertarik mengikuti pembelajaran.

Secara keseluruhan, media pembelajaran “Rumah Nusantara” terbukti efektif dalam membantu proses pembelajaran IPAS karena mampu meningkatkan keaktifan, ketertarikan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilaksanakan pada satu sekolah dasar sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada kondisi sekolah yang lebih luas. Kedua, jumlah subjek penelitian masih terbatas pada satu kelas, sehingga diperlukan penelitian dengan jumlah responden yang lebih banyak untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

Ketiga, waktu penelitian yang relatif singkat menyebabkan peneliti belum dapat mengamati pengaruh penggunaan media dalam jangka panjang. Keempat, penelitian ini lebih berfokus pada proses pengembangan dan implementasi media tanpa mengkaji secara mendalam pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir

kritis peserta didik. Selain itu, terdapat beberapa kendala selama implementasi, seperti keterbatasan waktu pembelajaran dan jumlah media yang digunakan secara berkelompok.

Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap pengembangan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. Selain itu, sekolah perlu menyediakan fasilitas dan sarana pendukung pembelajaran interaktif sehingga guru dapat lebih mudah mengembangkan dan memanfaatkan berbagai media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media “Rumah Nusantara” pada materi IPAS yang berbeda atau pada jenjang pendidikan lainnya. Selain itu, media dapat dikembangkan dalam bentuk digital atau multimedia interaktif agar lebih praktis dan fleksibel dalam penggunaannya.

Peneliti berikutnya juga dapat mengkaji efektivitas media terhadap hasil belajar, motivasi belajar, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan menggunakan jumlah subjek yang lebih luas sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif dan dapat digeneralisasikan.

Pengembangan media “Rumah Nusantara” masih memiliki peluang yang besar untuk diteliti lebih lanjut, terutama melalui pengintegrasian media dengan teknologi digital dan pembelajaran interaktif berbasis aplikasi. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media ini pada mata pelajaran lain di sekolah dasar serta mengkaji pengaruhnya terhadap aspek-aspek lain, seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan kolaborasi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6 SE-Articles), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4 SE-Articles), 2311–2321. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1212>
- Cholifah, T. N., & Fauziah, W. N. (2021). Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2 SE-Articles), 185–194. <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.185-194>
- Hae, Y., Tantu, Y. R. P., & Widiastuti, W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177–1184. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.522>
- Herawati, V. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Media “Rumah Eksis” di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1 SE-Articles), 1341–1349. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2297>
- Khoiriyatussoliha, N., Sutrisno, S., & Wardhani, P. A. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SIKLUS AIR TIGA DIMENSI PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 10(1 SE-), 17–32. <https://doi.org/10.46368/jpd.v10i1.409>
- Nur Pratiwi, R., Tryanasari, D., & Aidah Riyani, D. N. (n.d.). Penggunaan Media Pembelajaran Policermat (Monopoli Cerdas Cermat) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS di Sekolah Dasar. *Edusia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Asia*, 2(2 SE-Articles), 38–53. <https://doi.org/10.53754/edusia.v2i2.586>
- Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4 SE-Articles), 2440–2448. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1247>
- Puspitasari, W. D., Santoso, E., & Rodiyana, R. (2021). Sistematis Literatur Review: Media Komik dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3 SE-Articles), 737–743. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1202>
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1, 29–38. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>

- Romi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2 SE-Articles of Research), 3019–3026. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i2.1335>
- Sari, M. P., Mardhiah, R., & Darmayanti, M. (2024). Upaya meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar: A systematic literature review dan bibliometric analisis. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 8(3), 401. <https://doi.org/10.20961/jdc.v8i3.86831>
- Sari, S. M., & Ganing, N. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Problem Based Learning pada Materi Ekosistem Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2 SE-Articles), 288–298. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.32848>
- Wahyugi, R., & Fatmariza. (2021). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Rahmad Wahyugi 1² , Fatmariza 2. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 785–793. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.439>