

**PENGEMBANGAN MEDIA CARDBOARD TV DENGAN MATERI
KERAJAAN DAN PENINGGALANNYA DI NUSANTARA UNTUK
PEMBELAJARAN IPAS SISWA KELAS 4**

Febri Permata Sari¹, Murjainah², Aan Suriadi³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

sarisaripalembang345@gmail.com, Murjainah@univpgri-palembang.ac.id,

Aansuriadi71@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop Cardboard TV media in the topic of kingdoms and their legacies in the archipelago for fourth-grade science and social studies (IPAS) learning in elementary school. The media was designed as an interactive visual alternative made from cardboard, suitable for schools with limited digital facilities. This study employed the 4D development model, consisting of Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The research subjects were 34 fourth-grade students at SDN 119 Palembang. Validation results from experts indicated that the Cardboard TV media is highly valid with an average score of 91.83%. Practicality testing yielded an average score of 97.2%, and effectiveness was shown by a significant improvement in students' learning outcomes with an N-Gain score of 0.75, categorized as high. Thus, the Cardboard TV media is declared valid, practical, and effective for use in elementary science and social studies learning.

Keywords: Cardboard TV, IPAS, Elementary School Keywords, Learning Media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Cardboard TV pada materi kerajaan dan peninggalannya di Nusantara dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV Sekolah Dasar. Media ini dirancang sebagai alternatif visual interaktif yang berbahan dasar kardus dan mudah digunakan di sekolah dengan keterbatasan fasilitas digital. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan 4D yang terdiri dari tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Subjek penelitian adalah 34 siswa kelas IV SDN 119 Palembang. Hasil validasi oleh ahli menunjukkan bahwa media Cardboard TV sangat valid dengan nilai rata-rata 91,83%. Uji kepraktisan menunjukkan nilai rata-rata 97,2%, sedangkan efektivitas media ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,75 yang tergolong tinggi. Dengan demikian, media Cardboard TV dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Cardboard TV, Media Pembelajaran, IPAS, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan pondasi utama dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik agar mampu menghadapi perkembangan zaman. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya (UU No. 20 Tahun 2003). Dalam praktiknya, pendidikan dasar dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan bermakna, agar peserta didik tidak hanya memahami materi secara teoritis tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata.

Salah satu tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah penyampaian materi sejarah, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini mengintegrasikan unsur IPA dan IPS dalam satu pendekatan

pembelajaran tematik. Namun, materi sejarah seperti kerajaan dan peninggalannya di Nusantara masih dianggap abstrak dan sulit dipahami siswa karena keterbatasan imajinasi dalam membayangkan peristiwa yang terjadi di masa lalu (Nurhayati, 2021). Hal ini semakin diperburuk dengan pendekatan konvensional yang masih banyak digunakan guru, seperti metode ceramah dan pemanfaatan buku paket sebagai sumber utama (Wulandari, 2023).

Menurut Sardiman (2018), pembelajaran sejarah tidak hanya bertujuan menyampaikan fakta masa lalu, tetapi juga menumbuhkan kesadaran sejarah, memperkuat jati diri, dan membangun semangat kebangsaan peserta didik. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menghadirkan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan materi sejarah dengan cara yang menarik dan kontekstual. Media konkret menjadi salah satu solusi untuk mengatasi abstraknya materi. Media ini tidak hanya merangsang indera siswa tetapi juga dapat meningkatkan motivasi, daya

imajinasi, dan kreativitas (Schwan dalam Daryanes et al., 2023).

Cardboard TV adalah salah satu bentuk inovasi media pembelajaran konkret yang dibuat dari bahan kardus dan didesain menyerupai televisi. Media ini memiliki keunggulan antara lain mudah dibuat, murah, ramah lingkungan, dan tidak tergantung pada perangkat digital seperti proyektor. Menurut Rachmawati, Fataky, dan Pangestu (2022), pemanfaatan media dari barang bekas seperti kardus dapat meningkatkan kreativitas siswa serta membentuk sikap peduli terhadap lingkungan. Selain itu, media ini memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih visual dan interaktif.

Hasil observasi awal di SDN 119 Palembang menunjukkan bahwa keterbatasan fasilitas pembelajaran seperti proyektor menyebabkan guru harus bergantian menggunakannya, sehingga seringkali proses belajar mengajar hanya menggunakan metode ceramah. Akibatnya, siswa terlihat kurang antusias dan kesulitan memahami materi sejarah yang disampaikan. Hal ini senada dengan temuan Wulandari (2023) yang menyatakan bahwa 65% siswa sekolah dasar merasa kesulitan

memahami materi sejarah karena kurangnya pendekatan visual dan interaktif.

Sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang memberikan keleluasaan bagi guru untuk berinovasi, pengembangan media pembelajaran berbasis cardboard TV menjadi alternatif yang layak untuk diimplementasikan. Media ini dapat menampilkan materi sejarah kerajaan seperti Sriwijaya, Majapahit, dan Mataram Kuno dengan visualisasi yang menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konteks sejarah yang diajarkan. Selain itu, media ini juga bersifat portabel, hemat biaya, dan mudah dimodifikasi sesuai materi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis cardboard TV yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar, khususnya pada materi kerajaan dan peninggalannya di Nusantara. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan keterbatasan media pembelajaran dan sekaligus mendorong guru untuk lebih kreatif

dan inovatif dalam menyampaikan materi,

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Cardboard TV yang valid, praktis, dan efektif. Menurut Sugiyono (2022), penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya agar produk tersebut dapat digunakan dalam dunia pendidikan. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran konkret dari kardus berbentuk televisi, dirancang untuk membantu siswa memahami materi sejarah kerajaan dan peninggalannya di Nusantara dalam pembelajaran IPAS.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D (Four-D Model) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), yang terdiri atas empat tahapan utama: Define, Design, Develop, dan Disseminate. Model ini dipilih karena dinilai sistematis dalam mengembangkan produk

pembelajaran yang berkualitas dan teruji (Sugiyono, 2022).

1. Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan produk.

Kegiatan dalam tahap ini meliputi:

- a. Front-end analysis, untuk mengidentifikasi permasalahan di lapangan melalui observasi dan wawancara di SDN 119 Palembang,
- b. Learner analysis, untuk memahami karakteristik siswa kelas IV SD,
- c. Task analysis, untuk menentukan kompetensi yang harus dicapai,
- d. Concept analysis, untuk menyusun materi sejarah yang akan dikembangkan,
- e. Specifying instructional objectives, untuk merumuskan tujuan pembelajaran secara rinci (Thiagarajan et al., 1974 dalam Sugiyono, 2022).

2. Tahap Design (Perancangan)

Tahap ini mencakup perancangan awal media Cardboard TV, termasuk menentukan ukuran (60 cm x 40 cm x 20 cm), desain visual, serta konten materi sejarah sesuai kurikulum IPAS kelas IV. Selain itu,

pada tahap ini juga dirancang instrumen penelitian berupa lembar validasi (untuk ahli materi, media, dan bahasa), angket kepraktisan untuk guru dan siswa, serta soal pretest dan posttest untuk mengukur efektivitas.

3. Tahap Develop (Pengembangan)

Setelah prototipe awal selesai dibuat, dilakukan proses validasi oleh tiga ahli: ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi bertujuan untuk menguji kesesuaian isi, kelayakan tampilan visual, serta keterbacaan bahasa yang digunakan. Hasil validasi dianalisis secara kuantitatif untuk menentukan kevalidan media, lalu dilakukan revisi berdasarkan masukan para ahli. Setelah itu, media diuji dalam skala kecil kepada siswa melalui uji coba one-to-one dan small group untuk mengetahui kepraktisannya.

4. Tahap Disseminate (Penyebaran)

Uji coba akhir dilakukan secara terbatas pada 34 siswa kelas IV SDN 119 Palembang. Pada tahap ini, siswa mengikuti proses pembelajaran menggunakan media Cardboard TV. Data efektivitas diperoleh melalui hasil pretest dan posttest, yang dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain (Hake, 1999). Interpretasi nilai gain score mengikuti kategori Hake: tinggi

($g > 0,7$), sedang ($0,3 \leq g \leq 0,7$), dan rendah ($g < 0,3$).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

1. Lembar validasi (ahli materi, media, dan bahasa),
2. Angket kepraktisan (guru dan siswa),
3. Tes pretest dan posttest (untuk menilai efektivitas).

Data yang diperoleh dianalisis dengan pendekatan deskriptif kuantitatif, untuk menggambarkan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Cardboard TV sebagai inovasi pembelajaran IPAS pada materi kerajaan dan peninggalannya di Nusantara untuk siswa kelas IV SD. Pengembangan dilakukan menggunakan model 4D oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974) yang meliputi tahapan Define, Design, Develop, dan Disseminate.

1. Tahap Define (Pendefinisian)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan terhadap kondisi pembelajaran di SDN 119 Palembang.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru, ditemukan bahwa metode pembelajaran yang dominan adalah ceramah dan penggunaan buku teks. Guru mengalami keterbatasan fasilitas seperti proyektor, sehingga sulit menghadirkan media visual yang menarik. Siswa menunjukkan kurangnya antusiasme terhadap materi sejarah yang bersifat abstrak.

Analisis siswa menunjukkan bahwa mayoritas siswa lebih tertarik dengan media visual dan kegiatan belajar yang bersifat konkret. Hal ini mendukung temuan sebelumnya bahwa pembelajaran dengan media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa (Daryanes et al., 2023).

Analisis siswa menunjukkan bahwa mayoritas siswa lebih tertarik dengan media visual dan kegiatan belajar yang bersifat konkret. Hal ini mendukung temuan sebelumnya bahwa pembelajaran dengan media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa (Daryanes et al., 2023). Studi Murjainah, Sukaryanti, & Syaflin (2023) juga menunjukkan bahwa media konkret berbasis barang visual seperti Smart Box sangat membantu siswa

memahami konsep budaya dan sejarah secara menyenangkan dan partisipatif.

2. Tahap Design (Perancangan)

Media Cardboard TV dirancang dalam ukuran 60 cm x 40 cm x 20 cm dengan bahan dasar kardus yang dirakit menyerupai televisi. Desain ini dipilih karena visual TV familiar bagi siswa dan mampu menarik perhatian mereka.

Materi dicetak dalam bentuk banner yang dapat diganti sesuai tema pembelajaran. Materi disusun berdasarkan kurikulum IPAS kelas IV dengan tampilan visual menarik (gambar kerajaan, peninggalan, dan penjelasan singkat). Selain itu, dirancang pula:

- 1) Lembar validasi ahli materi, media, dan bahasa.
- 2) Angket kepraktisan untuk guru dan siswa.
- 3) Soal pretest dan posttest untuk mengukur efektivitas.

3. Tahap Develop (Pengembangan)

Setelah media dirakit, dilakukan validasi oleh tiga orang ahli untuk menilai kelayakan produk. Berikut hasil validasi:

Tabel 1 Hasil Validasi Media oleh Para Ahli

| Validator | % | Kategori |
|------------------|--------------|---------------------|
| Ahli Materi | 93 | Sangat Valid |
| Ahli Media | 95 | Sangat Valid |
| Ahli Bahasa | 87.5 | Sangat Valid |
| Rata-rata | 91.83 | Sangat Valid |

Validasi ahli membuktikan bahwa media ini sesuai dari segi isi, visual, dan bahasa. Menurut Nurhidayati et al. (2023), media yang valid akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran secara utuh. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Putri, Murjainah, & Prasrihamni (2023) yang menunjukkan bahwa media bergambar konkret terbukti meningkatkan pemahaman siswa kelas awal dalam membaca dan memahami konten visual

4. Tahap Disseminate (Penyebaran/Uji Coba)

Media yang telah divalidasi kemudian diuji cobakan secara terbatas kepada guru dan siswa di SDN 119 Palembang. Kepraktisan diuji melalui angket guru, uji coba one-to-one, dan small group.

Tabel 2 Hasil uji kepraktisan Media Cardboard TV

| Responden | % | Kategori |
|------------------|-------------|-----------------------|
| Guru | 98 | Sangat Praktis |
| One-to-One | 96.6 | Sangat Praktis |
| Small Group | 97.2 | Sangat Praktis |
| Rata-rata | 97.2 | Sangat Praktis |

Guru menyatakan bahwa media ini mudah digunakan tanpa memerlukan alat bantu digital. Siswa lebih fokus dan antusias dalam pembelajaran. Ini konsisten dengan pendapat Ardiyanto (2022) yang menyebutkan bahwa media konkret mendorong pembelajaran aktif dan meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

5. Efektivitas Media

Efektivitas media diuji melalui hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada 34 siswa. Data dianalisis menggunakan rumus N-Gain

Tabel 3 Hasil Pretest, Posttest, dan N-gain siswa

| | |
|------------------------|--------|
| N | 34 |
| Rerata Pretest | 60.44 |
| Rerata Posttest | 89.85 |
| N-Gain | 0.75 |
| Kategori | Tinggi |

Menurut Hake (1999), N-Gain $\geq 0,7$ dikategorikan tinggi. Artinya, media Cardboard TV terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Siswa mampu menjawab soal lebih baik setelah pembelajaran dengan media ini.

Pembahasan

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa media Cardboard TV memenuhi tiga aspek

utama: validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Media ini menjadi solusi atas keterbatasan media digital di sekolah dasar, sekaligus menyajikan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Kelebihan media ini antara lain:

- 1) Dapat digunakan berulang kali dan materi dapat diganti.
- 2) Mudah dibuat dan tidak bergantung pada listrik.
- 3) Ramah lingkungan karena menggunakan kardus bekas.
- 4) Meningkatkan fokus dan minat siswa dalam belajar sejarah.

Media ini juga relevan dengan pendekatan konstruktivisme, di mana siswa membangun sendiri pemahamannya melalui pengalaman konkret dan interaksi dengan media (Hamid et al., 2020). Pendekatan ini telah diterapkan secara luas dalam pengembangan media berbasis lokal yang mendukung pembelajaran aktif dan kontekstual (Murjainah et al., 2023).

Kondisi ini selaras dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran kontekstual, fleksibel, dan berpusat pada siswa. Guru sebagai fasilitator dapat menggunakan media seperti

Cardboard TV untuk menciptakan pembelajaran aktif dan bermakna.

Meskipun hasilnya positif, penelitian ini dilakukan hanya pada satu sekolah dan dalam skala terbatas. Penelitian lanjutan disarankan untuk menguji keefektifan media ini di berbagai konteks sekolah dengan karakteristik siswa yang berbeda agar generalisasi hasil menjadi lebih kuat.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Cardboard TV pada materi kerajaan dan peninggalannya di Nusantara untuk pembelajaran IPAS kelas IV SD menunjukkan hasil yang sangat baik. Media ini terbukti sangat valid dengan rata-rata hasil validasi sebesar 91,83% dari ahli materi, media, dan bahasa. Selain itu, media ini juga dinyatakan sangat praktis berdasarkan tanggapan guru dan hasil uji coba terhadap siswa dengan rata-rata kepraktisan sebesar 97,2%. Dari segi efektivitas, penggunaan media Cardboard TV mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, ditunjukkan oleh

peningkatan nilai pretest dan posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,75 yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media Cardboard TV dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dalam menyampaikan materi sejarah di tingkat sekolah dasar, serta mampu mengatasi keterbatasan media digital di sekolah dengan fasilitas terbatas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I. M., & Yudaparmita, M. (2023). *IPAS: Pengetahuan Alam dan Sosial*. Jakarta: Penerbit Sinar Grafika.
- Agastya, G. R., Sari, N. P., & Dewi, R. K. (2024). Media Pembelajaran Kontekstual untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 8(1), 33-42.
- Andriani, P., & Wibowo, R. (2023). Pengaruh Media Tiga Dimensi terhadap Pemahaman Konsep Sejarah. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 45-54.
- Ardiyanto, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Konkret terhadap Pemahaman Konsep Sejarah. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 6(2), 115-123.
- Daryanes, D., Ramadhan, I., & Wahyuni, L. (2023). Media Interaktif dan Pengaruhnya terhadap Keterlibatan Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 1-9.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Indiana University.
- Hamid, R. A., Sari, M., & Silmi, A. (2020). Pengaruh Media Visual terhadap Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(2), 44-51.
- Imroati, R. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Barang Bekas sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 12-19.
- Lestari, D., & Fadhillah, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(2), 76-89.
- Marta Mevia, S., Murjainah, & Ayurachmawati, P. (2022). Pengembangan Scrapbook Digital untuk Pembelajaran IPS Kelas V SD. *Ilmu Pendidikan, Penelitian dan Pengembangan*, 170.
- Murjainah, M., Sukaryanti, A., & Syaflin, S. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Riset Konseptual*, 7(1), 140-149.
- Nurhayati, D. (2021). Kesulitan Siswa SD dalam Memahami Materi Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(2), 101-110.
- Putri, M., Murjainah, M., & Prasrihamni, M. (2023). Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar untuk

- Keterampilan Membaca Permulaan. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 9(1), 1-7.
- Purnamasari, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Topik Kebinekaan di SD Kelas IV. *Pelatihan Guru Sekolah Dasar*, 3.
- Rachmawati, A., Fataky, M., & Pangestu, R. (2022). Miniatur Kardus Sebagai Media Inovatif dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Kreativitas Pendidikan Dasar*, 10(1), 77-85.
- Safitri, S., & Susanti, R. (2019). Pengembangan Lingkungan Belajar pada Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan*, 65.
- Santoso, I. (2023). Efektivitas Media Visual dalam Pembelajaran Sejarah di SD. *Jurnal Ilmiah Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 15-25.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana University.
- Wulandari, S. (2023). Pendekatan Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 42-50.
- Zain, A., Syamsuyurnita, S., Sari, R. A., & Nasution, L. (2023). Pemanfaatan Media Pipa Puzzle Kardus dalam Pembelajaran IPAS. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(2), 59-70.
- Saputri, L., Destiniar, & Murjainah, M. (2022). Pengembangan LKPD Berbasis Kearifan Lokal dengan Pendekatan PMRI. *Jurnal Pelajaran Matematika*, 2949.
- Puteri, A., Ferdiansyah, & Murjainah, M. (2022). Media Komik untuk Pemahaman Membaca Siswa SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 47.
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Literasi Nusantara.70