

PENERAPAN MEDIA UBUR-UBUR EDUKASI TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF IPAS PESERTA DIDIK

A. Nur Aliza Mauliana¹, Dewi Hikmah Marisda², Nurul Maghfirah³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

¹andinuralsamauliana@gmail.com, ²dewihikmah@unismuh.ac.id,

³nurul.magfirah@unismuh.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe students' cognitive learning outcomes in Integrated Science and Social Studies (IPAS) before and after the implementation of the Educational Jellyfish Media (UBUD), and to analyze the improvement in learning outcomes after its application. This research employed a quantitative approach using a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest model. The study was conducted at SDN No. 228 Tunreng Tellue, Bone Regency, South Sulawesi, involving 24 fourth-grade students selected through saturated sampling. Data were collected using multiple-choice tests (pretest and posttest), observation sheets, and documentation. The instruments were validated through expert judgment using Gregory's formula, resulting in very high validity coefficients (0.9–1.0). Data analysis techniques included descriptive statistics and N-Gain analysis to measure learning improvement. The results showed that students' cognitive learning outcomes before the implementation of UBUD were categorized as low, with a mean pretest score of 48.17 and low classical completeness. After the implementation, the posttest results significantly improved, with a mean score of 83.00 and 100% classical completeness. The N-Gain score was 0.68, indicating a moderate level of improvement. These findings suggest that the Educational Jellyfish Media (UBUD) is effective in enhancing students' cognitive learning outcomes in IPAS. The use of interactive and game-based learning media successfully increased student engagement, motivation, and conceptual understanding. In conclusion, UBUD serves as an effective and innovative instructional medium that can improve learning outcomes and create a more engaging and student-centered learning environment in elementary education.

Keywords: Educational Media, Jellyfish Learning Media (UBUD), Cognitive Learning Outcomes, IPAS, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Terpadu dan Ilmu Sosial (IPAS) sebelum dan sesudah penerapan Media Pendidikan Ubur-ubur (UBUD), serta menganalisis peningkatan hasil belajar setelah penerapannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimental model pretest-posttest satu kelompok. Penelitian ini dilakukan di SDN No. 228 Tunreng Tellue, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan, yang melibatkan 24 siswa kelas IV yang dipilih melalui sampling jenuh. Data dikumpulkan menggunakan tes pilihan ganda (pretest dan posttest), lembar observasi, dan dokumentasi. Instrumen-instrumen tersebut divalidasi melalui penilaian ahli menggunakan rumus Gregory, yang menghasilkan

koefisien validitas sangat tinggi (0,9–1,0). Teknik analisis data meliputi statistik deskriptif dan analisis N-Gain untuk mengukur peningkatan pembelajaran. Hasil menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa sebelum penerapan UBUD dikategorikan sebagai rendah, dengan skor pretest rata-rata 48,17 dan kelengkapan klasik rendah. Setelah implementasi, hasil posttest meningkat secara signifikan, dengan nilai rata-rata 83,00 dan kelengkapan klasik 100%. Skor N-Gain sebesar 0,68, menunjukkan tingkat peningkatan yang moderat. Temuan ini menunjukkan bahwa Media Pendidikan Ubud (UBUD) efektif dalam meningkatkan hasil belajarkognitif siswa dalam mata pelajaran IPAS. Penggunaan media pembelajaran interaktif dan berbasis permainan berhasil meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman konseptual siswa. Kesimpulannya, UBUD berfungsi sebagai media pengajaran yang efektif dan inovatif yang dapat meningkatkan hasil belajar serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan berpusat pada siswa di Tingkat pendidikan dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Ubur-Ubur Edukasi (UBUD), Hasil Belajar Kognitif, IPAS, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses sadar yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan melalui pembelajaran yang bermakna (Pristiwanti Desi, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, 2023). Pendidikan juga berperan dalam membentuk kemampuan berpikir, nilai, dan karakter peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, cerdas, dan mampu berkarya (Sundayana, 2018). Selain itu, pendidikan berlangsung melalui interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam suasana pembelajaran yang terarah (Handayani & Marisda, 2020). Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Putri

et al. (2024) yang menyatakan bahwa pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia.

Dalam pendidikan dasar, pembelajaran IPAS memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami fenomena alam dan sosial secara terpadu (Kemendikbud, 2022). Namun, pembelajaran IPAS masih menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya motivasi belajar peserta didik (Aprilia, Chindy, Desti Rahayu, 2025), penggunaan metode pembelajaran yang konvensional (Benu & Mbuik, 2024), serta kesulitan peserta didik dalam memahami konsep abstrak (Masrifah et al., 2023).

Perubahan menuju Kurikulum Merdeka menuntut pembelajaran

yang lebih berpusat pada peserta didik. Akan tetapi, hasil belajar IPAS di SDN No. 228 Tunreng Tellue masih tergolong rendah dengan rata-rata nilai 58,3 dan tingkat ketuntasan belajar hanya mencapai 45%. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh dominannya metode ceramah dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Padahal, media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik (Sapriyah, 2019). Selain itu, media inovatif juga membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret dan menarik (Evitasari & Aulia, 2022). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan (Alvianti et al., 2025). Hal serupa juga ditegaskan oleh Setiyowati et al. (2025) bahwa penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media Ubur-Ubur Edukasi (UBUD), yaitu media permainan interaktif yang menggabungkan unsur visual, aktivitas fisik, dan kerja kelompok. Media ini mampu meningkatkan daya

tarik belajar peserta didik (Pratiwi dkk., 2024). Selain itu, media UBUD sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret sehingga memudahkan mereka memahami konsep melalui pengalaman langsung (Agustan & Hidayat, 2021). Anita et al. (2021) juga menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Pendapat tersebut diperkuat oleh Khoir et al. (2020) yang menyebutkan bahwa pengalaman belajar langsung membantu peserta didik memahami konsep secara lebih baik.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media ubur-ubur mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian Anjani dkk. (2025) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPAS melalui model TGT berbantuan media ubur-ubur. Penelitian Lutfiah dkk. (2024) juga menemukan peningkatan hasil belajar melalui penggunaan media ubur-ubur. Hal yang sama diperoleh oleh Lestari dkk. (2024) pada pembelajaran matematika. Namun, penelitian terkait penggunaan media UBUD pada pembelajaran IPAS kelas IV di sekolah dasar pedesaan masih

terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan hasil belajar kognitif IPAS sebelum dan sesudah penerapan media UBUD serta menganalisis peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN No. 228 Tunreng Tellue.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pra-eksperimen (*pre-experimental design*) melalui desain *one-group pretest-posttest*. Desain ini melibatkan satu kelompok tanpa kelas kontrol, yang diberikan tes awal (*pretest*), perlakuan (*treatment*), dan tes akhir (*posttest*) untuk melihat perubahan hasil belajar. Penelitian dilaksanakan di SDN No. 228 Tunreng Tellue, Kecamatan Sibulue, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu tanggal 12 Februari sampai 14 Maret 2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 24 orang, yang sekaligus dijadikan sampel melalui teknik *sampling jenuh* karena jumlah populasi relatif kecil. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran ubur-ubur edukasi (UBUD), sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar kognitif

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data Analisis Hasil Belajar Pretest

**Tabel 1. Statistik Hasil Belajar
Peserta Didik Pretest**

No.	Statistik	Pretest
1.	Jumlah Peserta Didik	24
2.	Skor Ideal	100
3.	Range	64
4.	Nilai Terendah	24
5.	Nilai Tertinggi	88
6.	Nilai Variasi	230.232
7.	Nilai Rata-rata (Mean)	48.17
8.	Standard Deviasi	15.173

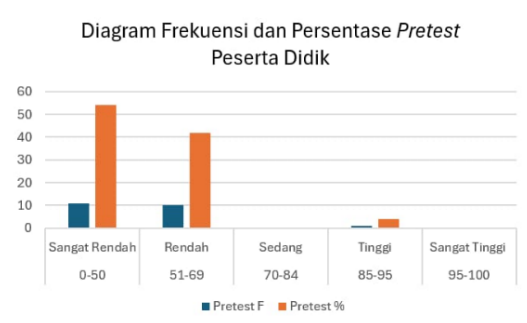
Sumber Data: Hasil Output SPSS

Versi 2.5

Tabel 1 secara jelas menyajikan gambaran kemampuan awal pengetahuan siswa sebelum dilaksanakan proses pembelajaran. Seluruh siswa dalam kelas telah mengikuti pretest dengan menggunakan acuan penilaian yang telah ditetapkan, sehingga hasil yang diperoleh dapat memberikan informasi yang representatif mengenai kondisi awal kelas. Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa capaian hasil belajar siswa menunjukkan adanya variasi yang cukup jelas. Sebagian siswa telah memiliki tingkat pemahaman yang relatif baik terhadap materi yang diujikan, namun secara umum masih banyak siswa yang menunjukkan pemahaman yang rendah. Perbedaan capaian ini mencerminkan bahwa kemampuan

awal siswa tidak berada pada tingkat yang sama.

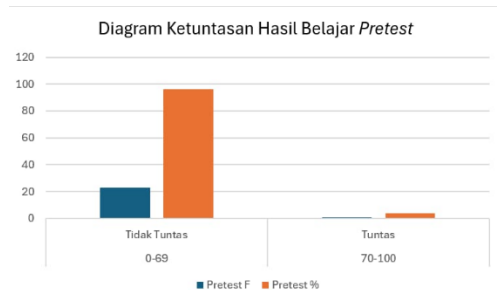
Selain itu, selisih nilai yang cukup besar antarsiswa menunjukkan adanya kesenjangan dalam penguasaan materi. Hal ini mengindikasikan bahwa sebelum diberikan perlakuan, siswa memiliki latar belakang pengetahuan yang berbeda-beda, baik dari segi pengalaman belajar maupun tingkat pemahaman konsep. Secara keseluruhan, kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal pengetahuan siswa masih beragam dan belum merata. Oleh karena itu, diperlukan penerapan media pembelajaran yang tepat dalam penelitian ini agar dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus mengurangi kesenjangan kemampuan yang ada. Jika nilai hasil pengetahuan siswa dikelompokkan ke dalam skala lima kategori yang ditetapkan, maka diperoleh distribusi frekuensi dan perentase sebagai berikut:



Gambar Grafik 1. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Pengetahuan Peserta Didik Pretest

Gambar 1 menunjukkan distribusi frekuensi dan persentase hasil pengetahuan siswa pada saat pretest. Berdasarkan data yang diperoleh, sebagian besar siswa berada pada kategori sangat rendah, kemudian diikuti oleh kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa pada tahap awal, mayoritas siswa belum memiliki pemahaman yang memadai terhadap materi yang diujikan. Selanjutnya, tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sedang, dan hanya sebagian kecil siswa yang mencapai kategori tinggi. Sementara itu, pada kategori sangat tinggi juga tidak ditemukan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil pengetahuan siswa sebelum penerapan media ubur-ubur edukasi (UBUD) masih tergolong rendah. Kemudian data hasil belajar siswa sebelum penerapan media ubur-ubur

edukasi (UBUD) yang dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan sebagai berikut:



**Gambar Grafik 2. Deskriptif
Ketuntasan Hasil Belajar Pretest
Berdasarkan**

Gambar 2 menunjukkan bahwa sebelum pelaksanaan pembelajaran (pretest), tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik masih sangat rendah. Mayoritas peserta didik berada pada kategori belum tuntas, yang menunjukkan bahwa pemahaman awal mereka terhadap materi masih kurang. Hanya sebagian kecil peserta didik yang telah mencapai kategori tuntas, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal kelas masih perlu ditingkatkan.

Data Analisis Hasil Belajar Posttest

Posttest merupakan tes yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui hasil belajar setelah perlakuan. Setelah memberikan perlakuan, peneliti kemudian

melaksanakan posttest pada siswa. Hasil dari posttest kemudian diolah dan dianalisis untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran. Analisis tersebut bertujuan untuk melihat adanya peningkatan kemampuan siswa dibandingkan dengan hasil pretest, sehingga dapat diketahui efektivitas perlakuan yang telah diberikan dalam penelitian. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan (posttest). Data hasil belajar siswa kelas IV SDN No. 228 Tunreng Tellue dapat dilihat pada tabel berikut ini.

No.	Statistik	Pretest
1.	Jumlah Peserta Didik	24
2.	Skor Ideal	100
3.	Range	24
4.	Nilai Terendah	76
5.	Nilai Tertinggi	100
6.	Nilai Variasi	37.913
7.	Nilai Rata-rata (Mean)	83.00
8.	Standard Deviasi	6.157

Sumber Data: Hasil Output SPSS

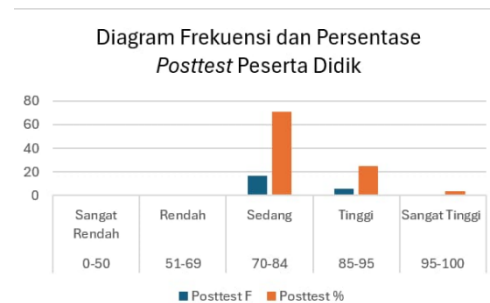
Versi 2.5

Tabel 2 menggambarkan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Seluruh peserta didik telah mengikuti tes akhir sehingga data yang diperoleh dapat

merepresentasikan capaian belajar kelas secara keseluruhan. Hasil yang ditunjukkan memperlihatkan bahwa kemampuan siswa setelah pembelajaran mengalami peningkatan yang cukup baik. Hal ini terlihat dari capaian hasil belajar yang sudah mendekati standar penilaian yang diharapkan, bahkan sebagian siswa telah mencapai hasil yang sangat optimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan telah berkembang secara signifikan.

Selain itu, variasi nilai antar siswa tampak tidak terlalu mencolok, yang menandakan bahwa tingkat pemahaman siswa relatif lebih merata dibandingkan sebelum perlakuan. Penyebaran nilai yang tidak terlalu lebar juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada tingkat kemampuan yang hampir sama. Nilai rata-rata yang diperoleh mencerminkan kecenderungan hasil belajar yang tinggi secara umum. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Jika nilai hasil pengetahuan siswa dikelompokkan ke dalam skala lima kategori yang ditetapkan, maka

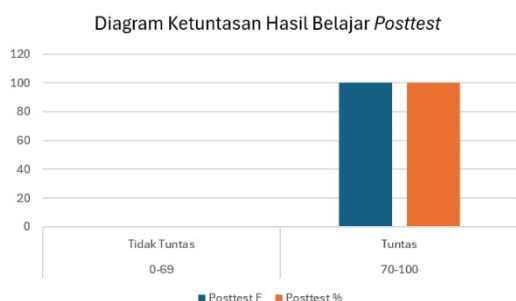
diperoleh distribusi frekuensi dan perentase posttest sebagai berikut



Gambar 3. Grafik Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Peserta Didik Posttest

Berdasarkan Gambar 3 menunjukkan hasil posttest menunjukkan bahwa tingkat penguasaan pengetahuan peserta didik berada pada kategori sedang hingga sangat tinggi. Mayoritas peserta didik berada pada kategori sedang, yang mengindikasikan bahwa secara umum peserta didik telah memiliki pemahaman yang cukup terhadap materi pembelajaran. Selain itu, terdapat peserta didik yang mencapai kategori tinggi dan sangat tinggi, yang menunjukkan bahwa sebagian peserta didik telah menguasai materi pembelajaran dengan baik hingga sangat baik. Hal ini mencerminkan adanya variasi tingkat penguasaan pengetahuan di antara peserta didik.

Di sisi lain, tidak terdapat peserta didik yang berada pada kategori sangat rendah maupun rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa seluruh peserta didik telah mencapai tingkat pemahaman minimal terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, hasil posttest tersebut menggambarkan bahwa capaian pengetahuan peserta didik secara keseluruhan berada pada kategori yang cukup baik. Selanjutnya data hasil belajar siswa setelah penerapan yang dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan sebagai berikut:



Gambar 4. Grafik Deskriptif Ketuntasan Hasil Belajar Pretest dan Posttest

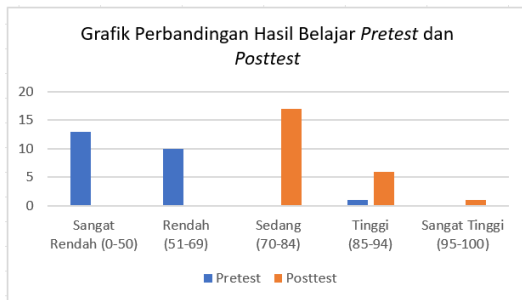
Berdasarkan Gambar 4. hasil posttest menunjukkan bahwa seluruh peserta didik telah mencapai kategori tuntas. Tidak terdapat peserta didik yang berada pada kategori tidak tuntas, sehingga secara keseluruhan tingkat ketuntasan belajar mencapai kondisi maksimal. Capaian ini

mengindikasikan bahwa setelah pelaksanaan pembelajaran, seluruh peserta didik telah memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya mengalami peningkatan pemahaman, tetapi juga telah mampu mencapai standar kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa materi pembelajaran dapat dipahami oleh peserta didik. Selain itu, hasil ini juga mencerminkan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan mampu memfasilitasi peserta didik dalam menguasai materi secara menyeluruh, sehingga tidak terdapat lagi kesenjangan ketuntasan di dalam kelas.

Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Pretest dan Posttest

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh perbandingan hasil belajar peserta didik pretest dan posttest. Data hasil belajar siswa kelas IV SDN No. 228 Tunreng Tellue dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 5. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Pretest dan Posttest

Gambar 5 menunjukkan perbandingan hasil belajar pretest dan posttest peserta didik. Pada tahap pretest, sebagian besar siswa masih berada pada kategori sangat rendah dan rendah, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa terhadap materi yang diajarkan masih tergolong rendah. Hanya sebagian kecil siswa yang mencapai kategori sedang, dan hampir tidak terdapat siswa pada kategori tinggi maupun sangat tinggi. Kondisi ini menggambarkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, penguasaan materi oleh siswa belum optimal. Setelah diberikan perlakuan pembelajaran, hasil posttest menunjukkan adanya perubahan yang cukup signifikan. Jumlah siswa pada kategori sangat rendah dan rendah mengalami penurunan, sementara jumlah siswa pada kategori sedang dan tinggi mengalami peningkatan. Selain itu, mulai terdapat siswa yang

mencapai kategori sangat tinggi. Pergeseran ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Uji N-Gain

Berdasarkan deskripsi data hasil peningkatan pretest dan posttest siswa selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus Normalized Gain (N-Gain) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain Data Nilai Pretest dan Posttest

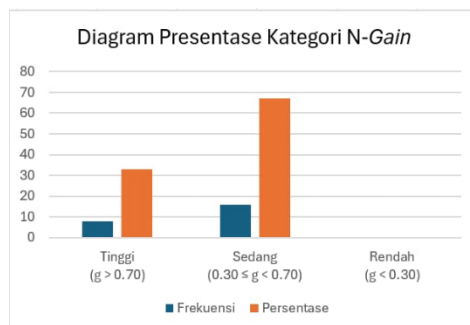
Uji N-Gain	N	Minimum	Maximum
Ngain-Score	24	0.54	1.00
Valid N (listwise)	24		
Maximum	Mean	Std. Deviation	
1.00	0.6800	0.1028	

Sumber Data: Hasil Output SPSS

Versi 2.5

Pada tabel 3 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa berada pada kategori sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa media ubur-ubur edukasi (UBUD) yang diterapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Peningkatan pada kategori ini mencerminkan bahwa sebagian besar siswa mengalami perkembangan

kemampuan yang cukup berarti, meskipun belum mencapai tingkat peningkatan yang optimal. Selain itu, variasi nilai N-Gain antar siswa menunjukkan adanya perbedaan tingkat peningkatan hasil belajar. Perbedaan ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kemampuan awal, tingkat keterlibatan dalam pembelajaran, serta karakteristik individu siswa. Meskipun demikian, secara keseluruhan hasil N-Gain menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selanjutnya untuk melihat persentase kategori N-Gain dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 6. Grafik Persentase Kategori N-Gain

Berdasarkan gambar 6 di atas, peningkatan hasil belajar peserta didik didominasi oleh kategori sedang, diikuti oleh kategori tinggi, dan tidak terdapat pada kategori rendah. Dominasi kategori sedang menunjukkan bahwa sebagian besar

peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar yang cukup berarti setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media ubur-ubur edukasi. Sementara itu, keberadaan peserta didik pada kategori tinggi mengindikasikan bahwa terdapat sejumlah siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar secara optimal, serta tidak ditemukannya kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, kemampuan awal peserta didik sebelum penerapan media Ubur-Ubur Edukasi (UBUD) masih tergolong rendah. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik belum memiliki penguasaan konsep dasar yang memadai karena pembelajaran masih cenderung konvensional dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Setelah penerapan media UBUD, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan. Media UBUD yang bersifat konkret, menarik, dan interaktif mampu membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih baik melalui aktivitas bermain sambil belajar, diskusi kelompok, dan interaksi langsung sehingga

pembelajaran menjadi lebih berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*).

Penerapan media UBUD dilakukan dengan menempelkan media pada papan tulis, kemudian peserta didik dibagi ke dalam kelompok heterogen beranggotakan 4–5 orang. Setiap kelompok secara bergiliran mengambil tentakel ubur-ubur yang berisi soal untuk didiskusikan bersama. Kegiatan ini membuat peserta didik lebih aktif, antusias, dan bekerja sama dalam menemukan jawaban. Selanjutnya, guru memberikan apresiasi kepada kelompok dengan skor tertinggi untuk meningkatkan motivasi belajar serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Ramadhani, Sri Inka, Nurul Maghfirah, 2020; Simangunsong et al., 2024).

Kelebihan media UBUD yaitu mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna, meningkatkan keaktifan, motivasi, dan kerja sama peserta didik melalui permainan edukatif. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sarana interaktif yang mendorong peserta didik berpikir dan berdiskusi secara langsung. Hal ini sejalan dengan teori Rudi Susilana

dan Cepi Riyana (2018:7) yang menyatakan bahwa penggunaan media secara kreatif dapat meningkatkan perhatian, pemahaman, dan keterampilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu dari (Anjani et al., 2025) berjudul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Konkret Ubur-Ubur Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN 28 Cakranegara”. Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan nilai N-Gain sebesar 0,56 pada kategori sedang. Dengan demikian, media Ubur-Ubur Edukasi (UBUD) dapat menjadi alternatif inovatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar, keaktifan, dan motivasi peserta didik di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif IPAS peserta didik sebelum penerapan media Ubur-Ubur Edukasi (UBUD) tergolong rendah, dengan nilai rata-rata pretest sebesar 48,17 dan belum

mencapai ketuntasan klasikal. Setelah penerapan media UBUD, hasil belajar mengalami peningkatan signifikan dengan rata-rata posttest sebesar 83,00 serta ketuntasan klasikal mencapai 100%. Peningkatan ini diperkuat oleh nilai N-Gain sebesar 0,68 yang berada pada kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa media UBUD efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif IPAS peserta didik kelas IV SDN No. 228 Tunreng Tellue.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar pendidik memanfaatkan media pembelajaran inovatif seperti UBUD untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Peserta didik diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran, sementara pihak sekolah perlu mendukung penyediaan fasilitas pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan penerapan media UBUD pada materi lain serta melibatkan sampel yang lebih luas agar hasil penelitian memiliki tingkat generalisasi yang lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Agustin, M, & Syaodih. (2008). *Bimbingan konseling untuk anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.\
- Brabender, V., & Fallon, A. (2009). *Group development in practice: guidance for clinicians and researchers on stages and dynamics of change*. Washington, DC: American Psychological Association.

Artikel:

- Kemendikbud. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*.
- Masrifah, A., Munirah, S., Cahyani, A. R., & Fauziyah, D. H. (2023). *Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran IPAS*. Cahya Ghani Recovery.
- Sundayana, H. R. (2018). *Statistika penelitian pendidikan*.

Jurnal:

- Agustan, B., & Hidayat, A. R. (2021). Play Teach Play: Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Passing Futsal. *Physical Activity Journal*, 2(2), 159. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2021.2.2.3875>

Alvianti, T., Susrivani, P., &

- Pratamawati, E. W. S. D. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Seni Budaya Melalui Game PBL Media Ubur-Ubur pada Siswa Kelas VII D di SMPN 10 Malang. *Journal Off Social Science Research*, 5, 8307–8315.
- Anita, R., Mohamed, K., Ali, A. H., & Nasir, M. (2021). *Aplikasi Ranah Kognitif Anderson & Krahthwohl dalam Pengajaran dan Pembelajaran Pantun di Sekolah Dasar*. 110–118. <https://doi.org/10.36079/lamintang.jhass-0303.286>
- Anjani, N. D., Erfan, M., & Angga, P. D. (2025). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Konkret Ubur-Ubur terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN 28 Cakranegara. *Journal of Classroom Action Research*, 7(2), 602–613.
- Aprilia, Chindy, Desti Rahayu, G. A. (2025). *Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Ipas Kelas Iv Sd Inpres 24 Kabupaten*. 3(4), 1–23.
- Ashidiqi, M. H., Ridlo, U., & Maswani. (2024). Kebijakan, Tujuan dan Visi Misi Pendidikan Nasional Dalam Upaya Memajukan Pendidikan di Indonesia. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(12), 389–398.
- Benu, A. Y., & Mbuik, H. B. (2024). Analisis Peran Ipas Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila Sebagai Gambaran Ideal Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *HINEF: Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*, 3(1), 76–80. <https://doi.org/10.37792/hinef.v3i1.11175>
- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013>
- Handayani, Y., & Marisda, D. H. (2020). Model pembelajaran discovery learning berbasis hypercontent pada konsep suhu dan kalor. *Karst: Jurnal Pendidikan Fisika Dan Terapannya*, 3(1), 32–37.
- Khoir, H. M., Murtinungraha, R. E., & Musalamah, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian.

- Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (JPenSil)*, 9(2), 1–7. 8(1), 49.
<https://doi.org/10.33087/phi.v8i1>.
329
- Lutfiah, Z., Marlianda, R., & Wulandari, R. (2024). Pengaruh Model Team Games Tournament (TGT) Berbantu Media Ubur-Ubur Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(2), 437. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i2.688>
- Pratiwi, I. P., Hartatik, S., & Astini, A. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Permainan Ubur-Ubur Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Khadijah Surabaya. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 5817–5823.
- Pristiwanti Desi, Bai Badariah, Sholeh Hidayat. (2023). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Putri, T. E., Nuraini, A. F., Herman, T., & Hasanah, A. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Kelas Ix Di Salah Satu Smp Negeri Cimahi. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 49. <https://doi.org/10.33087/phi.v8i1>.
329
- Ramadhani, Sri Inka, Nurul Maghfirah, H. H. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Virus Kelas X Di SMA Negeri 2 Gowa*. 2(1), 1–9.
- Setiyowati, F., Ismiyanti, Y., & Sari, Y. (2025). Penggunaan Media Ubur-Ubur Pada Materi Luas Bangun Datar Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 133–147.
- Simangunsong, D. K., Simamaora, A. B., & Sitohang, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Ubur-Ubur Berantai Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Materi Statistika Kelas VI. *Journal Sains ...*, 2(3), 80–89.