

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTASUMI (KOTAK TATA SURYA MINI) PADA MATERI TATA SURYA DI SEKOLAH DASAR

Silpia Apriliani¹, Arsyi Rizqia Amalia², Astri Sutisnawati³
¹²³ PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sukabumi
¹silpiaapriliani005@ummi.ac.id, ²arsyirizqiaamalia@ummi.ac.id,
³astrisutisnawati@ummi.ac.id

ABSTRACT

Based on information obtained from the class VI teacher at SD Negeri 1 Kebonpedes, the teaching materials used by teachers in the science learning process are science textbooks published by the ministry of education and culture. While the learning media used by the teacher is in the form of pictures in the book. Due to the lack of learning media, this research aims to produce a product that is used as a learning medium in class VI, namely the learning media KOTASUMI (Kotak Tata Surya Mini). This type of research and development (RnD) uses the ADDIE model which consists of 5 stages, namely: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques that researchers use are observation, interviews and questionnaires. The data analysis technique used to measure the feasibility of the KOTASUMI media was a material expert and media expert assessment questionnaire, while to find out the teacher's and student's responses to KOTASUMI media the researcher used a teacher's response questionnaire and a student response questionnaire. The product feasibility test was obtained from the reviews of material experts and media experts. The results of material experts reached 81%. The media expert's assessment reached 99%. In both validations, an average of 90% was obtained with very feasible criteria, no revision was needed. Furthermore, the response of teachers and students regarding the KOTASUMI media was very good based on the results of the teacher's response which was 98% and the student's response was 99%. So it can be concluded that KOTASUMI media is declared suitable for learning.

Keywords: KOTASUMI, IPA, Solar System

ABSTRAK

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru kelas VI Sekolah Dasar Negeri 1 Kebonpedes bahwa bahan ajar yang digunakan guru dalam proses pembelajaran IPA yakni buku paket IPA yang terbitkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan. Sedangkan media pembelajaran yang digunakan guru berupa gambar yang ada pada buku tersebut. Karena kurangnya media pembelajaran, maka penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang digunakan sebagai media pembelajaran di kelas VI yaitu media pembelajaran KOTASUMI (Kotak Tata Surya Mini). Jenis penelitian dan pengembangan (RnD) ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu : analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu observasi, wawancara dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengukur

kelayakan media KOTASUMI adalah kuesioner penilaian ahli materi dan ahli media, sedangkan untuk mengetahui respon guru dan siswa mengenai media KOTASUMI peneliti menggunakan kuesioner tanggapan guru dan kuesioner tanggapan siswa. Uji kelayakan produk diperoleh dari ulasan ahli materi dan ahli media. Hasil ahli materi mencapai 81%. Penilaian ahli media yang dicapai sebesar 99%. Pada kedua validasi diperoleh rerata 90% dengan kriteria sangat layak, tidak perlu dilakukan revisi. Selanjutnya, respon guru dan siswa mengenai media KOTASUMI sangat baik didasarkan pada hasil tanggapan guru adalah 98% dan tanggapan siswa adalah 99%. Maka dapat disimpulkan media KOTASUMI dinyatakan layak digunakan untuk pembelajaran.

Kata Kunci : KOTASUMI, IPA, Tata Surya

A. Pendahuluan

Pembelajaran sangat penting bagi setiap individu sebagai upaya meningkatkan sumber daya manusia untuk perbaikan dan mengubah manusia menjadi individu yang lebih hebat, terampil dan berpendidikan. Agar dalam mengembangkan pemikiran kreatif menjadi lebih mudah, maka dibutuhkan pembelajaran yang lebih maju sehingga manusia diharapkan mampu memiliki kemampuan dalam berpikir, dapat mengembangkan berbagai keterampilan serta dapat mengambil keputusan.

Dewi (dalam Hariani, N. D., 2022 : 1091) menyatakan bahwa pembelajaran harus dilaksanakan secara menyenangkan, interaktif, memotivasi siswa terlibat aktif. Proses kegiatan pembelajaran juga harus dibuat dengan tetap terarah pada materi yang diajarkan, namun sangat menyenangkan dalam mengikuti setiap prosesnya. Pembelajaran yang terarah dan menyenangkan tersebut dapat dilakukan dengan bantuan media pembelajaran.

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam atau yang lebih dikenal dengan IPA adalah salah satu mata pelajaran yang mempelajari tentang alam serta isinya. Pembelajaran IPA memiliki peran yang sangat penting dalam proses pendidikan dan diharapkan proses pembelajarannya lebih menarik bagi siswa untuk mempelajari alam sekitar kita. (Maulana, M.I., 2021 : 1)

Materi tata surya yang terdapat pada Tema 9 yaitu Menjelajah Angkasa Luar di kelas VI, merupakan salah satu materi pembelajaran IPA yang memerlukan media dalam penyampaian materinya. Setelah melakukan analisis kebutuhan di sekolah, yaitu di Sekolah Dasar Negeri 1 Kebonpedes, dari hasil observasi peneliti melihat adanya beberapa kendala yang dialami guru dalam memberikan pelajaran mengenai tata surya yaitu media pembelajaran seperti *power point* atau video pembelajaran tidak dapat dilakukan karena tidak ada fasilitas sekolah berupa LCD proyektor, media pembelajaran berbasis teknologi atau

aplikasi android tidak bisa dilakukan karena sekolah ini termasuk sekolah pedesaan yang penggunaan teknologinya kurang, sekolah juga tidak mempunyai miniatur planet.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas VI, diperoleh informasi di Sekolah Dasar Negeri 1 Kebonpedes tersebut dalam proses pembelajaran guru hanya terpaku pada buku pelajaran saja sehingga pembelajaran belum dapat dipahami oleh siswa dalam merangsang keterampilan-keterampilan siswa untuk dapat berpikir kritis serta menemukan pembelajaran IPA secara mandiri. Kendala yang dialami sebagian siswa selama proses pembelajaran yakni siswa bersifat pasif, yaitu menerima apa saja yang dijelaskan oleh guru dan siswa sering tidak aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif terutama bagi siswa yang belum cukup dewasa. Oleh karena itu, salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat mendukung pembelajaran materi tata surya agar siswa mudah memahami dan lebih menarik, peneliti mengembangkan media pembelajaran KOTASUMI (Kotak Tata Surya Mini).

Nurrita, Teni. (2018 : 171) menyatakan bahwa media merupakan suatu komponen penting agar tercapai tujuan pembelajaran untuk menentukan kualitas pembelajaran. Media adalah sebuah sarana yang dapat membantu guru dalam menjelaskan materi dan dapat membantu siswa dalam memahami materi ketika proses pembelajaran

berlangsung. Dalam pembelajaran media menduduki peranan yang sangat penting. Media pembelajaran diperlukan untuk membangkitkan minat atau motivasi belajar siswa dan untuk pengetahuan siswa. Media yang baru, menarik, dan berkesinambungan sangat dibutuhkan untuk mengaktifkan siswa didalam pembelajaran yang penuh dinamika.

Media pembelajaran KOTASUMI (Kotak Tata Surya Mini) merupakan media pembelajaran yang menggabungkan beberapa media pembelajaran menjadi suatu kesatuan di dalam kotak. Media pembelajaran KOTASUMI terdapat permainan yang mengandung pembelajaran di dalamnya sehingga memberi kesan belajar dan bermain yang menyenangkan. Sajian materi dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif serta warna dan visual yang disajikan juga dapat membantu siswa dalam memahami materi. Media pembelajaran KOTASUMI ini berisi materi dan lembar kerja siswa, yang dilengkapi dengan miniatur planet. Kemampuan media pembelajaran KOTASUMI ini diharapkan dapat memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam suatu materi sehingga suatu materi lebih mudah diingat dan di pelajari. Selain itu media ini juga diharapkan dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran KOTASUMI yang dikembangkan peneliti diharapkan dapat membantu permasalahan yang dialami guru. Media pembelajaran KOTASUMI diharapkan dapat membantu siswa

mengembangkan kemampuan psikomotorik dengan adanya beberapa permainan yang melibatkan siswa langsung sehingga siswa menjadi lebih aktif. Media pembelajaran KOTASUMI juga bisa digunakan kapan saja dan dimana saja. Media pembelajaran KOTASUMI dilengkapi beberapa kegiatan yang diharapkan dapat memberi variasi dalam pembelajaran di kelas agar siswa lebih termotivasi.

Tujuan pengembangan yang ingin dicapai yakni :

1. Menjelaskan pengembangan media pembelajaran pada materi tata surya.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran KOTASUMI materi kelas VI pada Tema 9 “Menjelajah Luar Angkasa.”
3. Mengetahui respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran KOTASUMI.

Adapun manfaat yang diharapkan penelitian ini yaitu penelitian ini secara teoritis dapat dijadikan sumber referensi dan menambah wawasan tentang pengembangan media pembelajaran, dapat dijadikan pijakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan disekolah, memberi referensi guru untuk membuat suasana belajar yang inovatif, pengembangan media pembelajaran ini dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi tata surya, memotivasi siswa untuk dapat belajar dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan, mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran, dan melatih peneliti

untuk lebih kreatif mengelola suatu pembelajaran di kelas.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Developmen (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. (Pramesti, N. D. 2019 : 24)

Melalui penelitian dan pengembangan ini, peneliti berusaha untuk mengembangkan produk yang layak digunakan dalam pembelajaran. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran KOTASUMI (Kotak Tata Surya Mini) pada Materi Tata Surya Kelas VI.

Model yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima langkah yakni analisis (*analysis*), desain (*design*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).

1. Analisis
Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yakni menganalisis kebutuhan.
2. Desain
Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada tahap desain yakni merancang desain atau konsep media yang akan dikembangkan.
3. Pengembangan

Setelah mendesain produk, hal yang dilakukan selanjutnya yakni mengembangkan produk sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya.

4. Implementasi atau penerapan.
Setelah produk didesain dan dikembangkan selanjutnya adalah menerapkan produk.
5. Langkah terakhir yakni evaluasi.
Cara mengetahui apakah produk berhasil sesuai dengan yang diharapkan atau tidak maka diperlukan evaluasi.
(Munawaroh, Raudatul., 2022 : 34)

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, yaitu :

1. Observasi
Asyari (dalam Samsu, 2021 : 97) menyatakan bahwa observasi adalah pengamatan dan pencatatan dalam rangka penelitian yang khusus serta sistematis yang ditujukan pada satu atau beberapa fase masalah, dengan maksud untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk pemecahan masalah yang dihadapi.
2. Wawancara
Wawancara merupakan cara memperoleh informasi dengan kegiatan interaksi sosial antara narasumber dan peneliti.
(Munawaroh, R., 2022 : 41).
Wawancara adalah teknik yang peneliti gunakan untuk menemukan permasalahan yang ada dan memperoleh informasi lebih mendalam.

3. Lembar Validasi Media Pembelajaran

Validasi media pembelajaran dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk melihat kevalidan pada media pembelajaran KOTASUMI ini.

4. Kuesioner Tanggapan Responden

Pada kuesioner ini, pengukuran variabel akan dijabarkan dengan skala *Likert* untuk mengetahui tanggapan responden yaitu guru dan siswa mengenai media pembelajaran KOTASUMI ini.

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti yakni analisis data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil pengisian lembar validasi media pembelajaran dan kuesioner tanggapan responden karena untuk observasi dan wawancara dilakukan hanya pada saat mengambil data awal yaitu pada saat analisis kebutuhan.

1. Validasi Media Pembelajaran (Validasi ahli materi dan ahli media)

Analisis data ini yaitu dengan mempresentasikan rating media berdasarkan nilai yang telah diberikan oleh ahli media dan ahli materi menjadi skor kevalidan.

Rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut:

$$\text{Skor Kelayakan} = \frac{\sum x}{\sum s} \times 100\%$$

Keterangan :

$\sum x$ = skor yang diperoleh

$\sum s$ = skor maksimum

(Aeni, Sofiatul dkk. 2019 : 161).

merancang media pembelajaran maka hal yang harus dilakukan adalah menganalisis kebutuhan dengan tujuan agar media yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan siswa dan menarik minat siswa dalam belajar. Pada dasarnya kebutuhan siswa merupakan kesenjangan atau ketidakseimbangan antara tujuan belajar yang ingin dicapai dengan kondisi yang ada sekarang. Dengan kata lain, analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui tujuan belajar yang belum dicapai dan hal-hal yang harus dicapai. Dalam mengetahui hal tersebut maka hal yang perlu dilakukan yakni mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran.

Dalam mengetahui permasalahan yang terdapat pada mata pelajaran IPA maka diperlukan analisis. Analisis masalah yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah yaitu menggunakan metode analisis kebutuhan peserta didik. Peneliti menganalisis kebutuhan peserta didik dengan cara melakukan wawancara dan observasi terhadap pembelajaran yang dilakukan di kelas. Wawancara yang dilakukan dengan walikelas VI bertujuan agar mengetahui media pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan, serta metode pembelajaran yang diterapkan guru saat mengajar.

Pada hasil wawancara tersebut diketahui bahwa materi yang terdapat pada mata pelajaran IPA memang memerlukan media dalam penyampaian materinya. Namun karena keterbatasan, guru tidak dapat

menggunakan media saat penyampaian materi. Guru hanya dapat memanfaatkan buku sebagai media dan menyampaikan materi dengan metode ceramah.

Tahapan analisis yang selanjutnya adalah observasi pembelajaran yang ada di kelas. Observasi bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran, bahan ajar, dan media yang digunakan. Hasil observasi diketahui bahwa kurangnya sarana dan prasarana yang terdapat didalam kelas yakni tidak ada proyektor dan LCD yang tersedia didalam kelas, media pembelajaran berbasis teknologi atau aplikasi android tidak bisa dilakukan karena sekolah ini termasuk sekolah pedesaan yang penggunaan teknologinya kurang, bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi yakni buku paket yang diterbitkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan serta buku LKS, dalam proses pembelajaran guru hanya terpaku pada buku pelajaran saja sehingga pembelajaran belum dapat dipahami oleh siswa dalam merangsang keterampilan-keterampilan siswa untuk dapat berpikir kritis.

2. Desain

Setelah melakukan analisis kebutuhan, langkah selanjutnya adalah mendesain atau merancang produk yang akan dikembangkan. Tahap ini membahas mengenai permasalahan yang terdapat pada tahap analisis. Pada tahap analisis didapatkan bahwa peserta didik

memerlukan media menarik yang dapat menunjang pembelajaran. Hasil analisis tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru dan unik agar dapat menarik minat belajar siswa. Pada tahap desain, terdapat tiga kegiatan yang dilakukan oleh peneliti yakni :

a. Menyusun Kerangka Struktur Media KOTASUMI

Pada kegiatan ini hal yang dilakukan oleh peneliti yakni menentukan desain background, tampilan media, susunan materi, dan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi Tata Surya.

b. Menyusun Rancangan

Langkah kedua pada tahap desain yakni menentukan sistematika penyajian materi. Kegiatan yang dilakukan pada langkah ini yakni menentukan kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, soal evaluasi, daftar pustaka, dan petunjuk pemakaian.

c. Penyusunan materi

Materi yang akan dicantumkan dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan yakni materi yang terdapat di kelas VI semester genap yaitu Tema 9 “Menjelajah Angkasa Luar”.

Subtema 1 : Keteraturan yang Menakutkan

Subtema 2 : Benda Angkasa Luar dan Rahasiannya

Subtema 3 : Tokoh Penjelajah Ruang Angkasa

Materi tersebut bersumber dari :

- 1) Buku Guru dan Buku Siswa Tema 9 “Menjelajah Angkasa Luar” terbitan dari menteri pendidikan dan kebudayaan yang ditulis oleh Diana Karitas, Ari Subekti, Heni Kusumawati, Fransisca Susilowati.
- 2) Modul Bumi dan Antariksa materi Planet dan Karakteristiknya terbitan dari Universitas Esa Unggul yang ditulis oleh Harlinda Syofyan, S.Si., M.Pd.

3. Pengembangan

Tahap ketiga selanjutnya yakni pengembangan. Tahap pengembangan merupakan tahap mengembangkan produk yang telah dirancang sebelumnya dan melakukan validasi kepada para ahli yakni ahli media dan ahli materi. Tujuan pada tahap pengembangan ini yakni untuk menghasilkan produk akhir yang telah dilakukan revisi berdasarkan saran dari para ahli dan data hasil uji coba yang kemudian diimplementasikan pada peserta didik.

Tahap pengembangan diawali dengan rancangan media pembelajaran dilanjutkan dengan validasi media KOTASUMI. Tujuan dilakukannya validasi yakni untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Ahli validasi tersebut antara lain ahli materi dan ahli media. Hasil dari uji kelayakan media ditunjukkan pada tabel 3 berikut ini :

Tabel 3 Hasil Uji Kelayakan

Uji Validasi	Nilai	Kategori
Ahli Materi	81%	Sangat Valid
Ahli Media	99%	Sangat Valid
Rata-rata	90%	Sangat Valid, Tidak Perlu Revisi

Uji validasi dibagi menjadi 2, yakni validasi ahli materi dan ahli media. Berdasarkan dengan 15 soal yang telah diberikan kepada ahli materi, diperoleh presentase hasil validasi ahli materi sebesar 81%. Kemudian untuk validasi media berdasarkan dengan 20 soal yang telah diberikan, diperoleh presentase hasil sebesar 99%. Dari kedua validasi tersebut, diambil rerata sehingga memperoleh presentase 90% dengan kriteria sangat valid tidak perlu revisi. Hasil uji validasi ini disesuaikan dengan tabel kriteria yang menjadi acuan dari (Munawaroh, Raudatul., 2022 :46).

4. Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahapan yang dilakukan setelah mengembangkan produk media pembelajaran. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dan mendapat persetujuan dari para validator digunakan di lapangan sesuai dengan tujuan peneliti. Tahap implementasi merupakan tahap dimana produk yang telah selesai dikembangkan digunakan di sekolah pada proses pembelajaran. Tahap implementasi dilaksanakan pada tanggal 14 Juni 2023 di SD Negeri 1 Kebonpedes dengan jumlah 22 siswa. Selama proses pelaksanaan implementasi produk ini, peneliti menerapkan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan RPP yang disusun. Saat implementasi, siswa diberikan pengantar materi tentang tata surya dan setelah itu siswa diajak untuk berkelompok guna menguji pemahamannya terkait tata surya dengan menggunakan media KOTASUMI. Siswa diajak belajar

sambil bermain menggunakan media KOTASUMI. Siswa menyelesaikan 3 level permainan yang ada dalam media KOTASUMI. Setelah itu siswa diberi kuesioner untuk diisi guna mengetahui respon dari siswa terhadap media yang dikembangkan. Kuesioner ini berisikan sebanyak 10 soal. Dan hasil dari 22 orang siswa yang mengisi kuesioner diperoleh presentase rata-rata 99% dengan kategori sangat baik. Peneliti juga memberikan kuesioner kepada guru guna mengetahui respon guru. Dan hasil dari kuesioner tanggapan guru memperoleh presentase 98% dengan kategori sangat baik. Hasil kuesioner tanggapan guru dan siswa dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini :

Tabel 4 Hasil Tanggapan Responden

Responden	Nilai	Kategori
Guru	98%	Sangat Baik
Siswa	99%	Sangat Baik

5. Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengevaluasi hal-hal yang berkaitan dengan pengembangan media KOTASUMI. Produk yang dikembangkan dan diujicobakan kemudian direvisi sesuai dengan hasil penilaian kebutuhan media pembelajaran. Dengan kata lain menentukan keberhasilan pengembangan media pembelajaran. Tujuan evaluasi adalah untuk menerima umpan balik keberhasilan pengembangan dan implementasi media pembelajaran. Pada langkah terakhir ini, diperoleh produk media KOTASUMI yang layak digunakan sebagai media pembelajaran.

**Gambar 2 Media Pembelajaran
KOTASUMI**



Pembahasan

1. Pengembangan Media

Pengembangan media pembelajaran dilakukan dalam beberapa tahap, pada langkah awal peneliti menganalisis kebutuhan peserta didik dengan cara melakukan wawancara dan observasi terhadap pembelajaran yang dilakukan di kelas. Wawancara yang dilakukan dengan walikelas VI bertujuan agar mengetahui media pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan, serta metode pembelajaran yang diterapkan guru saat mengajar. Tahapan analisis yang selanjutnya adalah observasi pembelajaran yang ada di kelas. Observasi bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran, bahan ajar, dan media yang digunakan.

Setelah melakukan analisis kebutuhan, langkah selanjutnya adalah mendesain atau merancang produk yang akan dikembangkan. Tahap ini membahas mengenai

permasalahan yang terdapat pada tahap analisis. Pada tahap analisis didapatkan bahwa peserta didik memerlukan media menarik yang dapat menunjang pembelajaran. Hasil analisis tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru dan unik agar dapat menarik minat belajar siswa.

Tahap ketiga selanjutnya yakni pengembangan. Tahap pengembangan merupakan tahap mengembangkan produk yang telah dirancang sebelumnya dan melakukan validasi kepada para ahli yakni ahli media dan ahli materi. Ada beberapa aspek yang dinilai oleh para ahli, yakni aspek isi, aspek tampilan, aspek kualitas, dan aspek daya guna.

Setelah media dikembangkan kemudian peneliti memasuki tahap implementasi yang merupakan tahap dimana produk yang telah selesai dikembangkan digunakan di sekolah pada proses pembelajaran.

Dan tahap terakhir yang dilakukan yaitu tahap evaluasi yang merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengevaluasi hal-hal yang berkaitan dengan pengembangan media KOTASUMI. Dan pada langkah terakhir ini, diperoleh produk media KOTASUMI yang layak digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Kelayakan Media

Berdasarkan validasi oleh dua ahli menunjukkan hasil validasi kualitas kelayakan media pembelajaran KOTASUMI untuk materi Tata Surya secara terperinci menunjukkan bahwa ahli materi mendapatkan presentase 81% dengan kategori sangat layak. Sedangkan ahli media mendapatkan

presentase 99% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran KOTASUMI yang dikembangkan memiliki kualitas yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran pada tata surya di kelas VI Sekolah Dasar.

Media pembelajaran KOTASUMI ini merupakan media pembelajaran konvensional namun dikemas lebih modern agar dapat menarik minat belajar siswa. Media pembelajaran KOTASUMI bisa digunakan siswa baik saat pembelajaran di kelas atau hanya ingin bermain saja. Dalam satu media pembelajaran KOTASUMI terdapat beberapa permainan. Permainan yang terdapat didalam KOTASUMI ini bertujuan agar siswa tidak mudah bosan dan dapat menarik perhatian siswa.

3. Respon Guru dan Siswa

Berdasarkan hasil kuesioner tanggapan responden terhadap media pembelajaran KOTASUMI untuk materi Tata Surya secara terperinci menunjukkan bahwa hasil tanggapan guru mendapatkan presentase 98% dengan kategori sangat baik. Sedangkan hasil tanggapan siswa mendapatkan presentase 99% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran KOTASUMI yang dikembangkan mempunyai manfaat diantaranya meningkatkan gairah karena akan mendapatkan kejutan saat membukanya, penggunaan media dapat dibuka dan ditutup sehingga memberikan kesan yang menarik, menambah wawasan dan informasi, memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran,

menumbuhkan motivasi belajar siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan mengembangkan kemampuan visual.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan jenis Reseach dan Development (RnD) dengan model pengembangan ADDIE, dimana model ini terdiri dari Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Penerapan) dan Evaluations (Evaluasi). Kevalidan media KOTASUMI ini diperoleh dari ahli materi dan ahli media. Penilaian ahli materi memperoleh presentase 81%. Kemudian untuk validasi media memperoleh presentase hasil sebesar 99%. Dari kedua validasi tersebut, diambil rerata sehingga memperoleh presentase 90% dengan kriteria sangat valid tidak perlu revisi. Selanjutnya, uji kelayakan media KOTASUMI didasarkan pada hasil tanggapan guru adalah 98% dengan kategori sangat layak. Kemudian uji keefektifan media KOTASUMI didasarkan pada hasil tanggapan siswa adalah 99% dengan kategori sangat efektif. Maka dapat disimpulkan media KOTASUMI dapat dinyatakan layak dan efektif digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Sofiatul dkk. (2019). "Pengembangan Media KOPER (Kotak Permainan) pada Tema 7 Kebersamaan". *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol. 3 (3) pp. 159-165.

- Hariani, N. D. (2022). "Pengembangan Media Miniatur Sistem Tata Surya (MISITAYA) Menggunakan Direct Instruction Siswa Kelas VI Sekolah Dasar". *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 07(02), 1089-1103. *Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development*). Jambi : Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).
- Maulana, M. I. (2021). "Pengembangan Media Interaktif pada Kelas VI Tema 9 Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Tata Surya di SD Negeri Morkoneng 1". *Research Journal Vol. 9 (1)*, 135-150.
- Munawarah, Raudatul. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTsN 1 Bondowoso Tahun Pelajaran 2021/2022*. Skripsi pada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember : Tidak diterbitkan.
- Nurrita, Teni. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Misykat*, 03(01), 171-187.
- Pramesti, N. D. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box Kelas VIII SMP pada Materi Sistem Pencernaan Manusia*. Skripsi pada Universitas Sanata Dharma Yogyakarta : Tidak diterbitkan.
- Samsu. (2021). *METODE PENELITIAN: (Teori dan*