

PENGEMBANGAN MEDIA RUMPUT SILAM PADA PEMBELAJARAN

IPAS SISWA KELAS V SDN 056608 KW. BEGUMIT

SKRIPSI

Diajukan guna Memenuhi Sebagian Syarat

Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Oleh:

NADIA RAHMAH ZAFIRA

2102090098



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

MEDAN

2025



BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 23 April 2025 pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

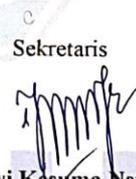
Nama Lengkap : Nadia Rahmah Zafira
NPM : 2102090098
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Rumput Silam pada Pembelajaran IPAS
Siswa Kelas V SDN 056608 Kw. Begumit

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Jurnal
() Tidak Lulus

Ketua




Sekretaris


Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd. 
2. Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd. 
3. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO.Fit. 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Nadia Rahmah Zafira
NPM : 2102090098
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Rumput Silam Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SDN 056608 Kw. Begumit.

sudah layak disidangkan.

Medan, April 2025

Disetujui oleh:
Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

Diketahui oleh:

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nadia Rahmah Zafira
NPM : 2102090098
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Rumput Silam Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SDN 056608 Kw. Begumit.

Nama Pembimbing : Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
21/03-2025	Perbaiki Hasil Penelitian		
21/03-2025	Perbaiki Pembahasan		
24/03-2025	Perbaiki uji coba kepraktisanguru		
24/03-2025	Perbaiki uji coba kepraktisan siswa		
24/03-2025	Penambahan penelitian terdahulu		
14/04-2025	ACC Sidang Skripsi		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, April 2025
Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Nadia Rahmah Zafira
NPM : 2102090098
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Rumput Silam Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SDN 056608 Kw. Begumit.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengembangan Media Rumput Silam Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SDN 056608 Kw. Begumit**" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, April 2025
Yang menyatakan



Nadia Rahmah Zafira
NPM. 2102090098

ABSTRAK

Media pembelajaran Rumput Silam (Rumah Putar Siang dan Malam) merupakan media atau alat peraga yang berupa sebuah replika rumah yang berbentuk 3 dimensi yang dapat membantu siswa dalam kegiatan belajar. Pada rumah putar siang dan malam ini didalamnya berisikan materi tentang IPAS yang membahas tentang rotasi bumi, proses terjadinya siang dan malam, serta terjadinya perbedaan waktu di Indonesia. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui cara pengembangan media rumput silam pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SDN 056608 kw. Begumit serta untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan pengembangan media rumput silam pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SDN 056608 kw. Begumit. Jenis penelitian ini adalah penelitian Research and Development dengan alur penelitian model ADDIE. Teknik pengumpulan penelitian melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media Rumput Silam pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SDN 056608 kw. Begumit dinyatakan sangat layak untuk diuji cobakan kepada siswa. Hasil validasi dari ahli media sebesar 97% sedangkan ahli materi sebesar 92% dan ahli bahasa sebesar 94% sehingga dapat peneliti simpulkan bahwa pada media Rumput Silam ini dinyatakan “sangat layak” untuk diuji cobakan pada pembelajaran di kelas khususnya pada pembelajaran IPAS kelas V SDN 056608 kw. Begumit.

Kata Kunci: Pengembangan, Rumput Silam, IPAS

KATA PENGANTAR



Assalamua'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji Syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat, taufiq, hidayah dan Inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Rumput Silam Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SDN 056608 kw. Begumit” yang secara akademis menjadi syarat untuk memperoleh gelar S1 dalam Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Selanjutnya, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang membantu kelancaran peneliti, baik berupa dorongan moril maupun materi, karena peneliti yakin tanpa bantuan dan dukungan tersebut sulit rasanya bagi peneliti untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyatakan dengan penuh hormat ucapkan terimakasih kepada kedua orang tua saya yang tidak pernah lelah berkorban dan berdo'a untuk ananda agar menjadi orang yang berguna dan mewujudkan cita-cita.

Selanjutnya peneliti juga berterima kasih kepada seluruh keluarga dan saudara yang telah memberikan kasih sayang, motivasi, semangat dan dukungannya. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** Selaku Wakil Dekan I Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, M.Hum.** Selaku Wakil Dekan III Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra utara.
7. Ibu **Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit** Selaku Dosen Pembimbing yang telah sabar meluangkan waktu untuk membimbing sampai selesainya skripsi ini.
8. Segenap Bapak/Ibu Dosen dan segenap civitas akademika di lingkungan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara yang telah membekali berbagai ilmu pengetahuan, sehingga peneliti mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

9. Ibu **Seniwati Dewi, S.Pd.** Selaku Kepala Sekolah SDN 056608 kw. Begumit.
10. Bapak, Ibuku dan segenap keluarga yang selalu memberikan kasih sayang, doa serta dukungan yang tiada henti sampai tercapainya kesuksesan ini.
11. Serta semua pihak-pihak terkait yang sudah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Akhir kata peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan terkhususnya bagi peneliti.

Wassalamua'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, Maret 2025

Penulis

NADIA RAHMAH ZAFIRA

NPM : 2102090098

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Spesifikasi Produk.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Kerangka Teoritis	10
2.2 Kerangka Konseptual	29
2.3 Hipotesis.....	32
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	34
3.1 Metode Penelitian.....	34
3.2 Tahapan Penelitian	37
3.2.1 Lokasi Penelitian	37
3.2.2 Sumber Data Penelitian	37
3.2.3 Instrument Penelitian.....	38

3.2.4 Analisis Data Penelitian	46
3.3 Rancangan Produk.....	48
3.3.1 Pengujian Internal	48
3.3.2 Pengujian Eksternal.....	49
3.4 Tahapan Pengembangan.....	50
3.5 Jadwal Penelitian.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN PEMBAHASAN	56
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	56
4.2 Pembahasan	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	71
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Siklus Model Pengembangan ADDIE	34
Gambar 3.2 Pembuatan Kerangka Rumah	49
Gambar 3.3 Pembuatan Tembok dan Atap Rumah	50
Gambar 3.4 Pemasangan Dinding Rumah.....	50
Gambar 3.5 Kenampakan siang dan Malam Hari.....	51
Gambar 3.6 Teori Rotasi Bumi dan Waktu Indonesia	51

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kerangka Konseptual.....	31
Tabel 3.1 Kisi-kisi Validasi Ahli Media.....	39
Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	40
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa.....	42
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Kepraktisan Respon Guru	43
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Kepratisan Respon Siswa.....	45
Tabel 3. 6 Pedoman Pemberian Skor	47
Tabel 3.7 Presentasi Kevalidan.....	47
Tabel 3.8 Presentasi Kepratisan.....	48
Tabel 3.9 Jadwal Penelitian	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	80
Lampiran 2 Validasi Ahli Media	90
Lampiran 3 Validasi Ahli Materi	92
Lampiran 4 Validasi Ahli Bahasa	94
Lampiran 5 Kepraktisan Respon Guru	96
Lampiran 6 Kepraktisan Respon Siswa	98
Lampiran 9 Wawancara	104
Lampiran 10 Dokumentasi	106
Lampiran 11 K1	107
Lampiran 12 K2	108
Lampiran 13 K3	109
Lampiran 14 Berita Acara Seminar Proposal Skripsi	110
Lampiran 15 Lembar Pengesahan Proposal	111
Lampiran 16 Pengesahan Hasil Seminar Proposal	112
Lampiran 17 Surat Keterangan	113
Lampiran 18 Surat Balasan Sekolah	114
Lampiran 19 Daftar Riwayat Hidup	115

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya sangat penting di masa sekarang karena pendidikan akan menjadi suatu bekal atau ilmu yang berguna untuk siswa dari ilmu yang didapat dan digunakan untuk di lingkungan sekitarnya dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang sedang dihadapi begitu pun oleh keadaan pendidikan saat ini. Sebagaimana yang diamatkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pasal 1 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menghidupkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar siswa menjadi aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pada zaman ini perlunya siswa yang berperan aktif dalam proses pembelajaran siswa membutuhkan penunjang pembelajaran yang mudah dipahami, juga guru dituntut untuk dapat kreatif dan inovatif dalam mengajar dengan cara menyediakan media pembelajaran yang dibutuhkan juga metode yang sesuai dengan pembelajaran (Nurwanti & Bahtiar, 2024).

Menurut (Suryaningrat et al., 2023) media merupakan salah satu penunjang atau pendukung dalam proses pembelajaran. Berhasil dan tidaknya proses pembelajaran sangat ditentukan dengan media pembelajaran yang digunakan.

Guru sebagai pendidik dan pengajar harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik di dalam kelas sehingga para siswa mampu berkonsentrasi dan menaruh minat pada proses pembelajaran, salah satunya dengan cara menggunakan media pembelajaran yang menarik. Bahwa pendidik mengajar masih dengan cara yang konvensional dan hanya menggunakan media pembelajaran seadanya, sehingga menyebabkan siswa kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Rusdewanti dan Gafur (dalam Anindya, 2023) menyatakan bahwa permasalahan yang dihadapi sekolah dalam pemanfaatan media saat ini adalah kurang tersedianya media pembelajaran interaktif di sekolah selain itu masih banyaknya guru yang belum mampu membuat media pembelajaran interaktif.

Menurut (Asani, 2023) media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang dapat menghubungkan atau menyampaikan pesan-pesan atau informasi materi pembelajaran dari guru kepada siswa dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data, dan dapat menyampaikan informasi. Media pembelajaran adalah *platform* yang digunakan untuk memberikan materi ataupun ilmu dalam proses belajar. Media pembelajaran suatu bentuk alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa secara terstruktur dan terperinci sehingga tercipta lingkungan belajar yang nyaman dalam melakukan proses belajar yang efektif dan efisien. Media pembelajaran sebuah konsep yang diperlukan dalam pencapaian kegiatan belajar mengajar (Oktavian, 2023).

Media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran yang berfungsi untuk membantu dalam penyampaian informasi baik dari guru kepada siswa, ataupun dari siswa kepada guru. Dalam meningkatkan mutu pendidikan perlunya meningkatkan pemahaman konsep siswa pada jenjang pendidikan. Hal ini berkaitan dengan peran seorang pendidik. Penggunaan media, metode, dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh para pendidik sangatlah berpengaruh terhadap konsep siswa dalam aspek kognitif yang dicapai oleh siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Menurut Bloom (dalam pertiwi) mengatakan bahwa siswa dapat memahami ketika mereka mampu membuat hubungan antara pengetahuan baru untuk ditambahkan dan pengetahuan sebelumnya. Pengetahuan yang dapat diintegrasikan dengan model mental dan kerangka kognitif yang ada pengetahuan konseptual memberikan dasar untuk sebuah pemahaman (Haliza et al., 2024).

Pembelajaran yang diterapkan di masa sekarang ini menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar siswa memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menguatkan profil pelajar pancasila pada siswa ialah dengan memasukkan unsur budaya dalam pembelajaran. Dengan dimensi keberbhinnekaan global, kurikulum merdeka mengintegrasikan materi mengenai budaya ke dalam materi pembelajaran salah satunya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Salah satu pelajaran yang membutuhkan suatu media dalam belajar mengajar agar menjadi bermakna IPA dan IPS

digabungkan menjadi matapelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan memicu siswa untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Penggabungan tersebut memiliki tujuan agar siswa dapat mengumpulkan lingkungan alam dan sosialnya dalam satu kepaduan (Pendidikan et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN 056608 Kw.Begumit ada beberapa permasalahan seperti, faktor yang menjadi salah satu pendorong yaitu keterbatasan sarana yang tidak disediakan oleh pihak sekolah membuat guru hanya menggunakan media seperti papan tulis, dan buku mata pelajaran, guru dalam menyampaikan materi masih kurang maksimal dan minimnya media yang digunakan oleh guru sehingga menyebabkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan dalam pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka peneliti berinovasi untuk membuat media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi dengan baik dan tidak menyebabkan siswa kurang semangat dalam mengikuti suatu proses pembelajaran. Oleh karena itu pembelajaran IPAS bisa lebih menarik dan efisien jika dilakukan dengan adanya alat atau media pembelajaran sebagai pengantar materi pembelajaran yang sedang dipelajari, siswa juga dapat melihat secara konkrit mengenai gambaran materi yang ada pada media pembelajaran tersebut dan siswa juga bisa memahami sebuah materi dengan mudah, khususnya pada materi proses terjadinya siang dan malam.

Ketidaktersediaan sebuah media pembelajaran pada SDN 056608 Kw.Begumit juga belum diadakannya pengembangan terhadap media pembelajaran khususnya pada media rumah putar siang dan malam. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran sangatlah penting khususnya pada jenjang sekolah dasar, karena anak usia sekolah dasar sangatlah menyukai hal-hal yang bersifat konkrit dan memudahkan mereka untuk memahami sebuah materi pembelajaran. Bukan hanya itu, pengembangan media juga dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dasar.

Peneliti berpendapat bahwasannya media pembelajaran dengan rumah putar siang dan malam dapat membantu pembelajaran IPAS yang termuat dalam materi di kelas V peristiwa siang dan malam. Penggunaan media ini akan menarik minat dan perhatian bagi siswa karena nantinya mereka dapat mengikuti pembelajaran yang aktif, inovatif dan menarik sesuai dengan perkembangan siswa dan memberikan gambaran secara konkrit.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Rumput Silam pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SDN 056608 kw.Begumit”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat didefinisikan beberapa permasalahan, yaitu sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan media pembelajaran seadanya, sehingga menyebabkan siswa kurang semangat dan kurang fokus dalam mengikuti suatu proses pembelajaran IPAS dalam materi melihat karena cahaya dan mendengar karena bunyi, harmoni dan ekosistem, magnet, listrik dan teknologi untuk kehidupan, teori siang dan malam, bagaimana kita hidup dan bertumbuh, Indonesiaku kaya raya, daerahku kebanggaanku, bumiku sayang dan bumiku malang.
2. Kurang tersedianya media pembelajaran interaktif di sekolah sehingga materi teori siang dan malam yang diterima oleh siswa kurang berkesan dan mudah dilupakan oleh siswa.
3. Guru kurang aktif mengajak siswa untuk melakukan percobaan atau pengalaman langsung terhadap materi teori siang dan malam.
4. Materi IPAS di kelas V terdiri dari “melihat karena cahaya dan mendengar karena bunyi, harmoni dan ekosistem, magnet, listrik dan teknologi untuk kehidupan, teori siang dan malam, bagaimana kita hidup dan bertumbuh, Indonesiaku kaya raya, daerahku kebanggaanku, bumiku sayang dan bumiku malang”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi masalah agar dapat diatasi secara spesifik dan mencapai target penelitian yang ingin dicapai. Seperti dalam pengembangan media pembelajaran yaitu media rumput silam pada pembelajaran IPAS pada siswa kelas V khususnya pada materi teori siang dan malam.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, maka penelitian dapat menentukan rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media rumput silam pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SDN 056608 kw. Begunit?
2. Bagaimana kevalidan media rumput silam pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SDN 056608 kw. Begunit?
3. Bagaimana kepraktisan hasil media rumput silam pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SDN 056608 kw. Begunit?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan diadakan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui cara pengembangan media rumput silam pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SDN 056608 kw. Begunit

2. Untuk mengetahui kevalidan media rumput silam pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SDN 056608 kw. Begumit
3. Untuk mengetahui kepratisan pengembangan media rumput silam pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SDN 056608 kw. Begumit.

1.6 Spesifikasi Produk

Pada produk ini dapat diharapkan dapat mempermudah siswa dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru serta bagi guru dapat mempermudah pada saat materi teori siang dan malam. Produk pembelajaran rumput silam yang akan dikembangkan mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran rumput silam dibuat dari bahan dasar yaitu, kayu triplek sebagai bahan dasar untuk membuat rumah putar. Kayu triplek tersebut disatukan bagian sisi-sisinya sehingga membentuk sebuah ruang kubus dan atap rumah.
2. Selain itu, bahan untuk memutar rumahnya menggunakan spink kayu dan laker.
3. Pada rumput silam tersebut menggunakan cat kayu agar media ini untuk memberi warna pada media agar terlihat lebih menarik.
4. Sterofom bulat digunakan untuk bahan membuat replika planet matahari.
5. Kain satin digunakan untuk background pada tiap-tiap tema.
6. Kertas foto juga digunakan untuk membuat gambar-gambar seperti matahari, awan bulan dan bintang.

7. Lalu, media rumput silam juga menggunakan elemen-elemen seperti puzzle rumah, rumput sintetis, replika orang dan hewan yang digunakan untuk mengisi tema kenampakan alam.
8. Adapun sterofom persegi juga digunakan untuk membuat peta Indonesia dan juga benang berwarna kuning sebagai pembatas waktu-waktu di Indonesia.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu “media” dan pembelajaran”. Secara linguistik, istilah media berasal dari kata latin *medius* yang berarti perantara. Kata “media” dalam bahasa inggris merupakan bentuk jamak dari “*medium*” yang berarti pengantar atau perantara.

Menurut Ruth Lautfer media pembelajaran merupakan perlengkapan bantu mengajar untuk guru buat mengantarkan modul pengajaran serta tingkatan atensi siswa dalam proses pendidikan, dengan begitu lewat media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efisien dan efektif dan terjalin ikatan baik antara guru dan siswa. Media pembelajaran juga merupakan salah satu komponen penting dalam keberlangsungan proses pembelajaran dan media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat komunikasi dalam mempermudah serta menyampaikan informasi selain itu juga dapat menjadi pendorong atau motivasi siswa dalam belajar serta meningkatkan rasa keingintahuan dengan pemilihan media yang sesuai untuk pembelajaran dapat membuat kualitas belajar dan pendidikan meningkat (Zaza Salsabila et al., 2024).

Menurut Tafonao dalam Firdaus Ahmad dkk, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat

membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa (Adam, 2023).

Sudjana dalam Fatimah (2011:95) dalam penelitian (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020) menyatakan bahwa pencapaian prestasi belajar dan hasil belajar siswa merujuk pada pencapaian aspek-aspek yang bersifat kognitif, efektif, dan psikomotorik. Dalam hal ini, proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru juga merupakan landasan utama belajar seorang siswa. Mulai dari metode pembelajaran, strategi yang digunakan dalam pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran, dimana media pembelajaran dapat menjadi alat bantu dalam proses belajar mengajar (Winangsih & Harahap, 2023).

Menurut (Fadilah et al., 2023) media pembelajaran merupakan bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke siswa secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif yakni penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Dengan media yang menarik maka proses pembelajaran tidak akan membosankan.

Menurut Kustnandi dalam (Rosyidah, 2021) mengemukakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan keinginan pembelajaran, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dengan adanya media pembelajaran proses pembelajaran menjadi efektif dan dapat digunakan dalam penyampaian pesan

Instrum pembelajaran, diupayakan secara optimal untuk dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik (Yunanda Pradiani et al., 2023).

Menurut (Kholidah, Hidayat, Jamaludin, Leksono & ISSN, 2023) media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dalam kaitannya dengan model pembelajaran langsung, yaitu melalui cara guru bertindak sebagai pemberi informasi dan dalam hal ini guru harus menggunakan berbagai media yang tepat guna. Media pembelajaran ini merupakan sarana untuk proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa dalam rangka merangsang proses belajar.

Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu yang dapat menyalurkan pesan atau informasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Sehingga media pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa siswa kedalam suasana senang dan gembira pada siswa.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan yang dapat menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Kemudian media pembelajaran merupakan alat bantu yang berisikan materi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar sehingga menarik perhatian para siswa. Media pembelajaran juga dapat menyampaikan

pesan sehingga proses belajar mengajar bisa tercapai dengan lancar. Media pembelajaran disebut sebagai alat yang dapat membantu dan memudahkan belajar bagi siswa dan guru, dan memberikan pengalaman lebih nyata atau abstrak menjadi konkret dan untuk menarik perhatian dan minat belajar siswa.

a. Manfaat Media Pembelajaran

Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang di berikan oleh guru. Menurut Nasution, manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
3. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak menghabiskan tenaga.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.

Berdasarkan manfaat di atas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran bagi guru adalah memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Sedangkan bagi siswa manfaat pembelajaran tersebut adalah dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah (Sari, 2024).

b. Tujuan Media Pembelajaran

Menurut (Kholidah, Hidayat, Jamaludin, Leksono & ISSN, 2023) media pembelajaran disusun dengan tujuan sebagai berikut:

1. Menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan seperangkat persyaratan dengan memperhatikan kebutuhan siswa, yaitu sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dan lembaga atau lingkungan sosial.
2. Membantu siswa memperoleh bahan ajar selain buku pelajaran yang terkadang sulit diperoleh.
3. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga siswa dapat belajar secara efektif dan efisien.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut (Dany, A., Rifan, H., & Suryandari, 2024) jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, masing-masing memiliki

karakteristik dan manfaat yang berbeda. Berikut adalah jenis-jenis media pembelajaran yang digunakan:

1. Media Cetak : media cetak meliputi buku teks, panduan, lembar kerja, dan bahan cetakan lainnya. Kelebihan media ini adalah mudah diakses, berfungsi sebagai bahan referensi, dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap konten tertentu. Namun media cetak cenderung statis dan kurang interaktif dibandingkan media digital.
2. Media Visual : media visual meliputi gambar, diagram, grafik, dan peta konsep. Media visual membantu memvisualisasikan informasi dan membuat konsep kompleks lebih mudah dipahami. Penggunaan media visual meningkatkan daya ingat dan memperkaya pengalaman belajar siswa.
3. Media Audio : media audio mencakup rekaman audio, podcast, dan lagu pendidikan. Media audio efektif digunakan untuk memperkuat pendengaran siswa, membantu mereka memahami pengucapan kata, mengikuti instruksi dan memahami konsep dalam kata.
4. Media Interaktif : media interaktif ini mencakup berbagai jenis, termasuk simulasi computer, aplikasi e-learning dan permainan edukatif. Melalui media interaktif, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, menerima umpan balik secara instan, dan menguji pemahamannya melalui berbagai aktivitas interaktif.
5. Media Digital : media digital mengacu pada segala bentuk media yang dapat diakses secara elektronik, termasuk presentasi multimedia, e-book, website dan platform e-learning. Keunggulan media digital ini adalah dapat

menampilkan konten secara dinamis, memungkinkan penggunaan multimedia, dan mendukung belajar mandiri dan pembelajaran jarak jauh.

d. Faktor Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, karena media pembelajaran sangat mendukung dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang dimiliki seseorang, terutama terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan faktor yang dapat memotivasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dan mampu mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

1. Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pengajaran yang telah ditetapkan.
2. Penting untuk memilih media yang paling efektif dan tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikan dan menjelaskan media tersebut, serta kemampuan siswa dalam memahami materi.
4. Ketersediaan dan aksesibilitas media di sekolah juga menjadi faktor penting.
5. Pertimbangan biaya pengadaan media harus sebanding dengan manfaat yang di peroleh.
6. Media harus fleksibel dan dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran.

7. Media yang dipilih sebaiknya mampu mendorong interaksi dua arah antara guru dan siswa, sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan faktor dari media pembelajaran ini, dapat dilakukan dengan tepat, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar secara keseluruhan.

2.1.2 Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Pembelajaran IPAS di SD

Azahra dan Elmi (2023) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan makhluk hidup dan benda mati di dalam alam serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pembelajaran IPAS diharapkan siswa mampu mengembangkan pengetahuannya terhadap fenomena yang terjadi serta dapat berperan baik dalam memelihara dan menjaga sumber daya yang ada di lingkungan sekitar (Pasaribu et al., 2024).

Sahmam (2023) menyatakan IPAS adalah pengetahuan yang sistematis dapat dirumuskan, serta dihubungkan dengan gejala-gejala kebendaan. Pengetahuan ini didasarkan pada pengamatan dan pengabdian. Dengan demikian IPAS bisa diartikan sebagai paduan untuk mengembangkan keterampilan intelektual, sosial, dan fisik siswa, yang bersumber dari kemampuan-kemampuan mendasar yang ada dalam diri mereka. Pembelajaran IPAS di tingkat SD memiliki

kepentingan yang besar untuk diminati dan dipelajari secara menyeluruh. Hal ini karena pembelajaran ini akan memberikan dampak yang signifikan pada pemahaman IPAS di tingkat lebih lanjut (Pokhrel, 2024).

b. Tujuan Pembelajaran IPAS di SD

Pada kurikulum merdeka yang pada kurikulum ini pembelajaran ilmu pengetahuan alam diintegrasikan dengan ilmu pengetahuan sosial menjadi IPAS. Tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS (Agustina et al., 2022).

Menurut (Anggita et al., 2023) tujuan IPAS pada kurikulum merdeka adalah mengembangkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, dan dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Pada kenyataan, siswa mengaggap IPAS merupakan mata pelajaran menyenangkan dan mudah dipahami di jenjang SD karena karena materi IPAS sesuai dengan pengalaman yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, adanya minat belajar yang tinggi terhadap pembelajaran IPAS maka pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan siswa meraih prestasi belajar sesuai dengan yang diinginkan.

c. Manfaat Pembelajaran IPAS di SD

Menurut (Meylovia & Alfin Julianto, 2023) Pembelajaran IPAS di sekolah dasar memiliki berbagai manfaat yang signifikan bagi guru, dan siswa. Berikut adalah beberapa manfaat dan penerapan IPAS di SD :

a. Manfaat bagi Siswa

1. Pembelajaran IPAS mendorong siswa untuk berpikir kritis dan analitis.
2. IPAS membantu siswa mengembangkan rasa ingintahu terhadap fenomena yang terjadi di sekitar mereka.
3. Melalui pembelajaran kolaboratif dalam IPAS, siswa belajar bekerja sama, berkomunikasi dan membangun empati.
4. Siswa diajarkan untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan nyata, sehingga mereka dapat melihat relevansi ilmu pengetahuan dengan situasi yang mereka hadapi sehari-hari.

b. Manfaat bagi Guru

1. Pembelajaran IPAS mendorong guru untuk berinovasi dalam metode pengajaran, menggunakan berbagai media dan pendekatan yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.
2. Dengan adanya pembelajaran IPAS, guru dapat mengembangkan kurikulum yang lebih terintegrasi antara IPA dan IPS, sehingga materi yang diajarkan menjadi lebih kohesif dan mudah dipahami oleh siswa.

2.1.3 Pengembangan Media Pembelajaran Rumput Silam (Rumah Putar Siang dan Malam)

Menurut Dzulfiqar pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi siswa (Ritonga et al., 2022).

Menurut (Mollah, 2023) pengembangan media pembelajaran adalah proses, cara, pembuatan mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada untuk diperbarui sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan seiring berjalannya waktu serta perkembangan zaman yang semakin modern, kebutuhan pembelajaran juga akan mengikuti sesuai dengan perkembangan zaman. Pengembangan media pembelajaran adalah usaha meningkatkan sebuah rancangan yang sudah ada ke dalam rancangan guna meningkatkan kualitas dan mutu yang lebih baik.

Menurut (Farda et al., 2023) media pembelajaran Rumput Silam (Rumah Putar Siang dan Malam) adalah media pembelajaran yang dikembangkan untuk dapat membantu guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran IPAS materi siang dan malam. Pada media pembelajaran rumput silam ini siswa juga dapat melihat secara konkrit mengenai gambaran materi yang ada pada media pembelajaran tersebut dan siswa juga bisa

memahami sebuah materi dengan mudah. Media ini dinamakan selain itu dengan adanya media pembelajaran ini membuat siswa tidak mudah bosan untuk belajar dan pembelajaran akan lebih menyenangkan rumput silam yang diambil dari sebuah siangkatan yaitu Rumah Putar Siang dan Malam.

Menurut (Peserta & Kelas, 2023) media rumput silam ini merupakan berbentuk sebuah replika rumah yang didalamnya berisikan materi tentang proses terjadinya siang dan malam, kenampakan alam pada siang dan malam hari, dan akibat dari adanya rotasi bumi yaitu terjadinya perbedaan waktu di Indonesia. Media rumput silam ini sangatlah membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan dengan cara memperhatikan dan memahami guru ketika sedang menjelaskan materi yang ada di dalam media, selain itu, media rumput silam juga dibuat dengan model 2 dan 3 dimensi, sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran dengan gambaran nyata dan dapat menghasilkan sebuah pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian diatas maka pengembangan media pembelajaran Rumput Silam (Rumah Putar Siang dan Malam) berupa replika sebuah rumah yang menggambarkan teori terjadinya siang dan malam, kenampakan alam ketika siang dan malam hari, juga akibat dari peristiwa siang dan malam perlu dilakukan. Juga akibat dari peristiwa siang dan malam perlu dilakukan. Melalui pengembangan media ini, siswa dapat memahami dan dapat secara langsung melihat proses terjadinya siang dan malam yang termuat dalam pembelajaran IPAS kelas V.

a. Manfaat Rumpuk Silam (Rumah Putar Siang dan Malam)

Menurut (Viranny & Wardhono, 2024) berdasarkan teori di atas, media pembelajaran Rumpuk Silam (Rumah Putar Siang dan Malam) memiliki beberapa manfaat diantaranya:

1. Proses kegiatan belajar mengajar di kelas akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat mendorong dan menumbuhkan motivasi belajar siswa.
2. Media pembelajaran dapat memberikan suasana dan kondisi kelas yang menyenangkan, tidak membosankan dan siswa tidak merasa tertekan ketika belajar.
3. Media pembelajaran dapat memperjelas pesan dan informasi, sehingga siswa dapat lebih mudah untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan.
4. Media pembelajaran dapat menciptakan sebuah komunikasi yang baik antara guru dan siswa.

Media pembelajaran merupakan alat yang penting dalam proses belajar mengajar. Saluran media yang berbeda dapat membantu guru untuk memperkaya pemahaman siswa dan menyampaikan materi pelajaran dengan lebih menarik. Hal ini dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan memudahkan pemahaman materi.

b. Fungsi Rumpit Silam (Rumah Putar Siang dan Malam)

Menurut (Wulandari et al., 2023) media rumah putar siang dan malam termasuk dalam media visual dan sejalan dengan fungsi media pembelajaran menurut Levied an Lentz yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki empat kegunaan yaitu:

1. Fungsi Atensi, yaitu menarik dan mengarahkan siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi Afektif, yaitu meningkatkan kenikmatan siswa ketika belajar melalui membaca teks yang bergambar.
3. Fungsi Kognitif, yaitu memperlancar pencapaian sebuah tujuan guna memahami dan mengingat informasi atau pesan yang termuat pada gambar atau media yang ditampilkan.
4. Fungsi Kompensatoris, yaitu dengan adanya gambar atau elemen-elemen bahan yang digunakan pada media dapat membantu siswa dalam mengorganisasikan informasi pada media dan mengingatnya kembali.

Berdasarkan penjelasan diatas maka pengembangan media pembelajaran Rumpit Silam (Rumah Putar Siang dan Malam) berupa replika sebuah rumah yang menggambarkan teori terjadinya siang dan malam, kenampakan alam ketika siang dan malam hari, juga akibat dari peristiwa siang dan malam perlu dilakukan. Juga akibat dari peristiwa siang dan malam perlu dilakukan. Melalui pengembangan media ini, siswa dapat memahami dan dapat secara langsung

melihat proses terjadinya siang dan malam yang termuat dalam pembelajaran IPAS kelas V.

c. Cara Membuat Rumput Silam (Rumah Putar Siang dan Malam)

Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran Rumput Silam (Rumah Putar Siang dan Malam) pada mata pelajaran IPAS kelas V materi terjadinya siang dan malam. Peneliti dalam membuat pengembangan media rumah putar siang dan malam secara manual dan mencari referensi desain melalui *Google, Pinterest dan Freepict*, menggunakan bahan kayu triplek, mur baut, paku, amplas, lem kayu, laker, yang disusun sehingga membentuk sebuah kerangka rumah. Selain bahan-bahan diatas, peneliti juga membuat sticker dan mencetak gambar-gambar dengan menggunakan kertas foto supaya media terlihat lebih bewarna. Adapun peneliti juga menggunakan beberapa elemen kecil seperti *puzzle* rumah, rumput sintetis, replika orang, replika hewan, dan pohon. Peneliti juga menggunakan sterofoam untuk membuat replika matahari, bumi, dan planet lain yang ada di alam semesta, dan menggunakan cat poster untuk memberi warna pada sterofoam tersebut.

d. Cara Mengaplikasikan Rumput Silam (Rumah Putar Siang dan Malam)

Penggunaan media Rumput Silam (Rumah Putar Siang dan Malam) ini antara lain yaitu:

1. Siswa diminta untuk mengamati yang akan di jelaskan oleh guru media Rumput Silam (Rumah Putar Siang dan Malam)

2. Siswa diminta untuk memperhatikan setiap penjelasan yang disampaikan oleh guru
3. Guru menjelaskan pengenalan rumput silam terlebih dahulu
4. Lalu guru menjelaskan isi materi yang ada di rumput silam mulai dari teori rotasi bumi, pergantian siang dan malam, dan perbedaan waktu di Indonesia
5. Setelah guru menjelaskan isi materi tersebut Siswa dibagi menjadi 4 kelompok dalam satu kelas
6. Masing-masing kelompok dipersilahkan untuk maju kedepan dan mempresentasikan media tersebut layaknya seorang tutor untuk teman-temannya
7. Kelompok yang belum mendapat giliran maju, diberikan tugas untuk memberi penilaian pada kelompok yang presentasi dengan mengisi kolom nilai yang sudah disediakan.

e. Kelebihan dan kekurangan Media Rumput Silam (Rumah Putar Siang dan Malam)

Adapun kelebihan dari Rumput Silam (Rumah Putar Siang dan Malam) sebagai berikut:

1. Rumah putar ini berfungsi sebagai alat peraga yang membantu siswa memahami konsep siang dan malam secara visual dan praktis. Dengan melihat pergerakan model, siswa dapat lebih mudah memahami bagaimana rotasi bumi mempengaruhi rotasi.

2. Dengan menggunakan rumput silam ini dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar IPAS, hal ini dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif.
3. Guru dapat menjelaskan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana, sehingga siswa dapat lebih cepat menangkap materi yang diajarkan.

Adapun kekurangan dari rumput silam (rumah putar siang dan malam) sebagai berikut:

1. Meskipun rumah putar membantu dalam pemahaman, ia mungkin tidak sepenuhnya mempresentasikan semua aspek dari fenomena siang dan malam, seperti variasi waktu di berbagai belahan bumi.
2. Pengembangan dan produksi media seperti ini mungkin memerlukan biaya yang tidak sedikit, tergantung pada bahan yang digunakan dan desainnya.
3. Guru atau siswa perlu memiliki keterampilan tertentu untuk memanfaatkan media ini secara maksimal.

2.1.3 Materi Teori Siang dan Malam dalam Mata Pelajaran IPAS Kelas V

a. Teori Rotasi Bumi

Matahari tampak terbit di pagi hari dan tenggelam di sore hari karena rotasi bumi. Bumi terus berotasi sehingga matahari tampak terbit di sebelah timur dan tenggelam di sore hari. Bumi bergerak seperti gerakan permainan gasing dan

bergerak mengelilingi garis khayal atau yang biasa kita sebut dengan orbit. Gerakan bumi mengelilingi prosnya disebut dengan rotasi bumi.

Rotasi bumi adalah perputaran bumi pada porosnya. Waktu yang dibutuhkan untuk bumi berputar pada porosnya dari barat ke timur disebut dengan kala rotasi. Bumi memerlukan waktu untuk berotasi selama 23 jam 56 menit atau 24 jam kurang 4 menit. Hal ini dapat menyebabkan Indonesia memiliki tahun kabisat dengan perbedaan waktu 4 menit dan mengakibatkan jumlah hari pada bulan Februari hanya 29 hari pada tahun kasibat.

b. Pergantian Siang dan Malam

Menurut (Amalia et al., 2021) pergantian dan malam merupakan fenomena yang paling sering kita saksikan dan rasakan. Fenomena siang dan instrumen sangat berkaitan dengan perjalanan waktu dan kehidupan makhluk terutama manusia. Matahari memancarkan cahaya kearah bumi, namun bentuk bumi yang bulat dan cahaya matahari yang bergerak lurus maka menyebabkan pancaran sinar matahari yang tidak merata, sehingga menimbulkan bagian bumi yang terang pada bagian depan yang berhadapan langsung dengan matahari dan bagian gelap yang berada di belakang bumi. Hal ini menyebabkan siang (bagian terang bumi) dan malam (bagian gelap bumi).

c. Perbedaan waktu di Indonesia

Menurut (Amalia et al., 2021) perbedaan waktu terjadi karena adanya rotasi bumi. Bumi berputar pada porosnya setiap 24 jam sekali sehingga terjadinya siang dan malam. Terjadinya siang dan malam yang menyebabkan terjadinya perbedaan

waktu di Indonesia. Bumi berputar sebesar 360 derajat selama 24 jam. Setiap bumi berputar 1 jam, bumi melakukan putaran sebesar 15 derajat. Indonesia juga dilewati oleh sebuah garis yang membujur dari bujur barat hingga bujur timur yang disebut dengan garis khatulistiwa atau yang sering disebut dengan garis lintang 0 (nol). Garis khatulistiwa yaitu garis yang membelah bumi menjadi dua bagian yaitu utara dan selatan. Garis yang melintang diatas khatulistiwa disebut dengan Lintang Utara (LU) dan garis yang melintang dibawah khatulistiwa disebut dengan Lintang Selatan (LS).

Negara Indonesia terletak di sebelah timur Greenwich karena bumi berotasi dari barat ke timur, sehingga bertemunya matahari lebih dahulu Indonesia dari pada Greenwich, karena itu waktu Indonesia lebih awal, maka caranya adalah dengan mengurangi waktu di Greenwich dengan menghitung jarak derajat Indonesia dengan Greenwich.

Berdasarkan pembagian waktu di Indonesia, Indonesia dibedakan menjadi tiga wilayah waktu sesuai dengan letak garis bujur, yaitu sebagai berikut:

1. Daerah waktu Indonesia bagian Barat (WIB) yang berpangkal pada garis bujur 105° BT sehingga mempunyai selisih 7 jam lebih awal dari Greenwich ($105^{\circ}:15^{\circ} = 7$). Daerah waktu Indonesia barat meliputi Sumatra, Jawa, Kalimantan Barat, dan Kalimantan Timur.
2. Daerah waktu Indonesia bagian Tengah (WITA) berpangkal dari garis bujur 120° BT sehingga mempunyai selisih 8 jam lebih awal dari Greenwich ($120^{\circ}:15^{\circ} = 8$). Daerah waktu Indonesia bagian Tengah (WITA) meliputi

wilayah Kalimantan Timur, Kalimantan Selatan, Bali, NTB, NTT dan Sulawesi.

3. Daerah waktu Indonesia bagian Timur berpangkal pada garis bujur 135°BT sehingga mempunyai selisih 9 jam lebih awal dari Greenwich ($135^{\circ}:15^{\circ} = 9$). Daerah waktu Indonesia bagian Timur (WIT) meliputi Maluku, Maluku Utara, Papua Barat dan Papua.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa terjadinya perbedaan waktu di Indonesia disebabkan oleh terjadinya perputaran bumi pada porosnya. Pergerakan bumi dari barat ke timur. Bumi dibagian dalam 360° dalam garis-garis khayal yang membentang secara vertikal di bumi yang biasa disebut dengan garis bujur. Setiap berputar 15° , maka memiliki 1 jam dengan wilayah Indonesia dilihat dari masing-masing selisih waktu di wilayah WIT, WITA, WIB dan Greenwich.

2.2 Kerangka Konseptual

Dalam pembelajaran, media pembelajaran suatu bentuk alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa secara terstruktur dan terperinci sehingga tercipta lingkungan belajar yang nyaman dalam melakukan proses belajar yang efektif dan efisien. Oleh karena itu beberapa permasalahannya yaitu keterbatasan sarana yang tidak tersedianya oleh pihak sekolah membuat guru hanya menggunakan media seadanya seperti papan tulis, dan buku mata pelajaran, sehingga kurang aktif mengajak siswa untuk melakukan percobaan atau pengalaman langsung terhadap materi pelajaran. Sehingga

menyebabkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan dalam pembelajaran dan materi pelajaran yang diterima oleh siswa kurang berkesan dan mudah dilupakan siswa.

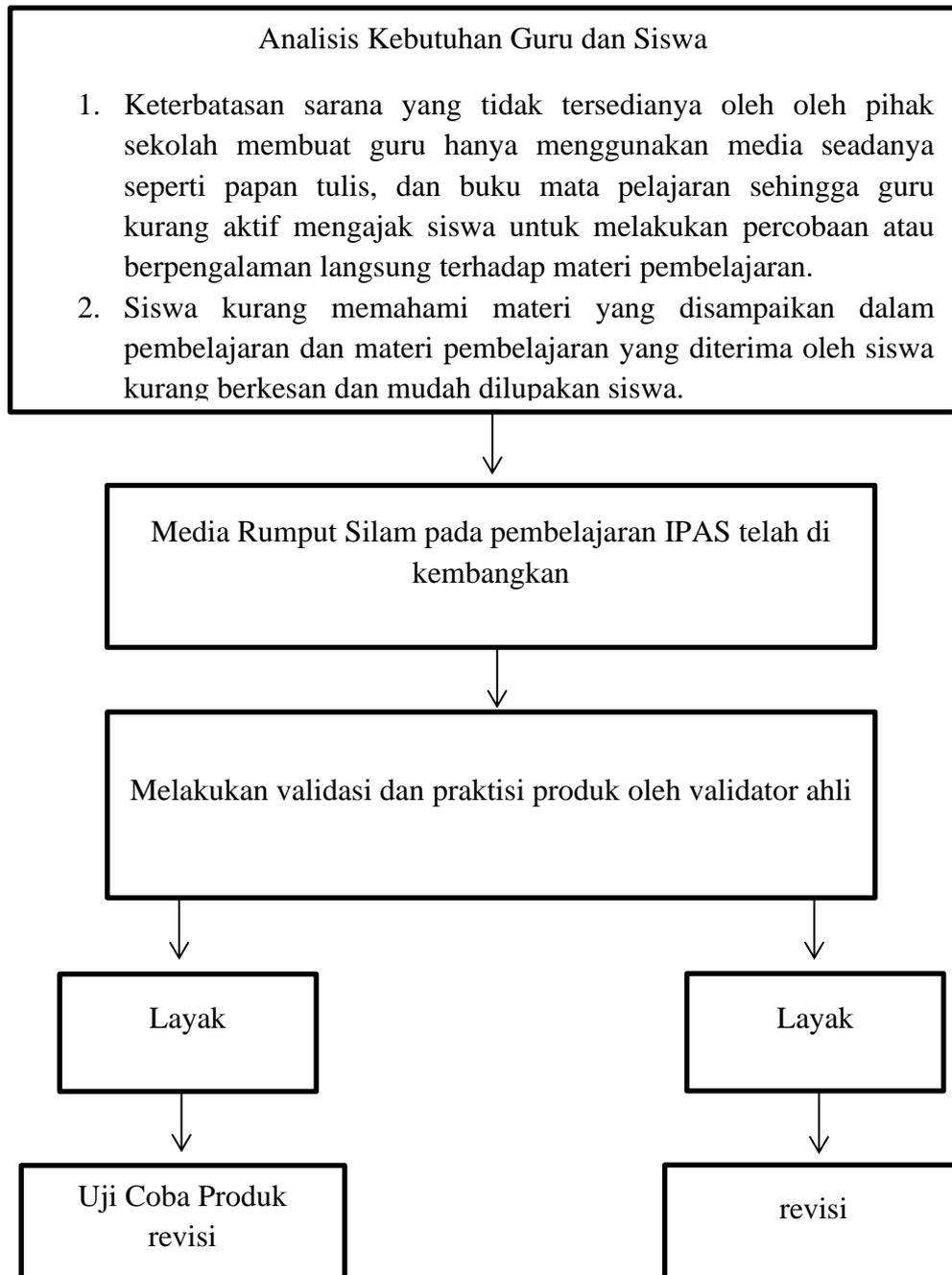
Maka peneliti berinovasi untuk membuat media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi dengan baik dan tidak menyebabkan siswa kurang semangat dalam mengikuti suatu proses pembelajaran. Oleh karena itu pembelajaran IPAS bisa lebih menarik dan efisien jika dilakukan dengan adanya alat atau media pembelajaran sebagai pengantar materi pembelajaran yang sedang dipelajari, siswa juga dapat melihat secara konkrit mengenai gambaran materi yang ada pada media pembelajaran tersebut dan siswa juga bisa memahami sebuah materi dengan mudah, khususnya pada materi proses terjadinya siang dan malam.

Dengan rumah putar siang dan malam dapat membantu pembelajaran IPAS yang termuat dalam materi di kelas V peristiwa siang dan malam akan menarik minat dan perhatian bagi siswa karena nantinya mereka dapat mengikuti pembelajaran yang aktif, inovatif dan menarik sesuai dengan perkembangan siswa dan memberikan gambaran secara konkrit.

Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual tersebut dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut:

Table 2.1 Kerangka Konseptual



Berdasarkan kerangka konseptual diatas maka dapat disimpulkan bahwa keterbatasan sarana yang tidak tersedianya oleh pihak sekolah membuat guru hanya menggunakan media seadanya seperti papan tulis, dan buku mata pelajaran, sehingga kurang aktif mengajak siswa untuk melakukan percobaan atau pengalaman langsung terhadap materi pelajaran. Sehingga menyebabkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan dalam pembelajaran dan materi pelajaran yang diterima oleh siswa kurang berkesan dan mudah dilupakan siswa. Pada saat melakukan sebuah pengamatan terdapatnya sebagian siswa yang kurang fokus dalam pembelajaran, maka dari itu perlu adanya media pembelajaran. Misalnya media Rumput Silam pada pembelajaran IPAS telah dikembangkan. Pada tahap selanjutnya yang akan dilakukan adalah mengembangkan media Rumput Silam dengan semenarik mungkin. Media Rumput Silam akan diuji validasi dan kepraktisan oleh validator. Lalu apabila Rumput Silam sudah layak atau valid maka media Rumput Silam akan digunakan dalam penelitian. Namun, jika media Rumput Silam belum layak atau belum valid oleh validator maka media Rumput Silam akan direvisi sehingga menjadi media Rumput Silam yang layak digunakan oleh peneliti.

2.3 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang telah ditetapkan dari suatu penelitian, yang nantinya akan dibuktikan kebenaran hipotesis tersebut secara nyata melalui data yang telah dikumpulkan oleh peneliti.

1. Media pembelajaran akan dikembangkan berupa Rumput Silam pada pembelajaran IPAS siswa kelas V dengan bentuk rumah putar dan semenarik mungkin.
2. Media Rumput Silam pada pembelajaran IPAS siswa kelas V sangat valid
3. Media Rumput Silam pada pembelajaran IPAS siswa kelas V sangat praktis

BAB III

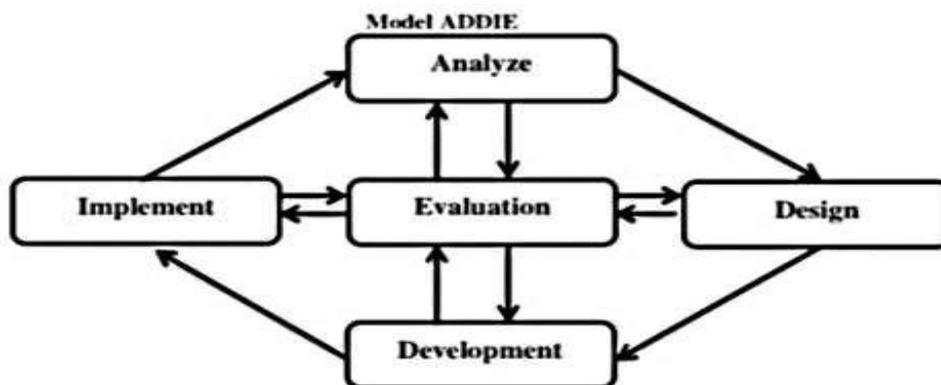
PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Pada tahap ini peneliti menggunakan metode penelitian *Research Development* atau R&D. pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yaitu mengembangkan suatu produk yang sudah ada menjadi produk yang terbaru. Menurut Sugiono, (2021:396) penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau yang sering disebut *Research and Development*, metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan (Sistem & Manusia, 2024).

Menurut (Muqdamien et al., 2021) mengatakan bahwa metode R&D adalah metode penelitian yang menghasilkan inovasi baik suatu produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada untuk lebih menarik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dari produk bahasan tertentu. Teknik analisis data yang dilakukan adalah menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif.

Dalam penelitian dan pengembangan media rumput silam ini menggunakan suatu desain model pengembangan ADDIE. Dikarenakan pada model ini pengembangan suatu media dapat memerlukan langkah-langkah yang jelas. Adapun tahapan menurut ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementastion, dan evaluation*.



Gambar 3.1 Siklus Model Pengembangan ADDIE

Tahapan dalam model pengembangan ADDIE menurut (kawete et al., 2022) (Video et al., 2024).

Dalam hal ini, adapun penjelasan tentang tahapan-tahapan ADDIE sebagai berikut:

1. Analysis

Dalam analisis ada hal yang perlu dilakukan dalam proses pengembangan yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, analisis materi, dan analisis materi.

2. Design

Sebelum membuat media pembelajaran terlebih dahulu di buat catatan perihal media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan informasi serta data yang terkumpul pada tahap sebelumnya. Catatan tersebut akan bermanfaat untuk media pembelajaran yang dibuat akan digunakan suatu dasar contoh media.

3. *Development*

Development dilakukan setelah membuat desain. Melakukan pengembangan media dalam media tersebut produk yang akan dihasilkan meliputi media pembelajaran. Sesudah melakukan produk. Langkah selanjutnya produk tersebut akan diuji kevalidan oleh 2 tim yaitu ahli media, dan ahli materi untuk dapat dinilai kelayakannya. Validasi dilakukan beberapa kali agar produk yang dihasilkan benar-benar dinyatakan layak.

4. *Implementation*

Dalam implementasi ini ialah suatu langkah nyata dilakukan 36nstru pembelajaran yang sedang peneliti buat. Pada tahap ini, semua media yang dikembangkan akan dilakukan sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya agar dapat diimplementasikan. Produk akan valid jika layak akan diuji.

5. *Evaluation*

Dalam evaluasi dilakukan untuk kelengkapan revisi atau perbaikan baik itu masukan ataupun saran dari seorang validator ahli. Dalam hal ini penelitian media rumput silam ini akan dilakukan hanya pada tahap implementasi, yang mana produk akan berlangsung diuji coba sebagai perangkat pembelajaran didalam kelas. Karena keterbatasan waktu, penelitian ini harus membatasi fokusnya pada tahap *implementation*.

3.2 Tahapan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 056608 Kw. Begumit yang beralamat Jalan Perintis Kemerdekaan Kecamatan Binjai Kabupaten Langkat Sumatra Utara. Tahun ajaran 2024/2025.

3.2.2 Sumber Data Penelitian

Pada pengumpulan sumber data, peneliti melakukan sebuah pengumpulan sumber data yaitu data primer dan data sekunder.

a. Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan langsung dari sumber aslinya, tanpa menggunakan perantara lainnya. Data primer secara umum dilakukan agar dapat menjawab pertanyaan penelitian. Pada data ini, penulis mengumpulkan data dengan menggunakan sebuah angket. Menurut Sugiono dalam Prawiyogi (2021) kuesioner (angket) merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dalam hal ini penelitian menggunakan angket yaitu angket kevalidan dan angket kepraktisan. Angket kevalidan dilakukan oleh 3 para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Sedangkan angket kepraktisan terdiri dari angket respon guru dan angket respon siswa.

b. Data Skunder

Data sekunder adalah data yang dikumpulkan secara tidak langsung melalui media perantara atau melalui catatan guru kelas. Data sekunder ini berupa bukti atau catatan yang telah tersusun dalam data dokumentasi. Penulisan memperoleh data ini dengan cara melakukan permohonan izin kepada pihak guru kelas untuk mendapatkan bukti-bukti dari buku absen dan buku penilaian siswa setiap harinya.

3.2.3 Instrument Penelitian

Instrumen yang digunakan penelitian dalam hal penilaian produk media Rumput Silam. Menurut Sugiono, (2021:156) instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diminati. Pada instrument wawancara biasanya digunakan untuk analisa kebutuhan guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran SD kelas V. pada penulisan ini, penulis menggunakan jenis angket, yaitu lembar angket uji validitas dan lembar angket kepratisan.

1. Lembar Angket Validitas Ahli Media

Instrumen validasi ahli desain media digunakan untuk mengukur kelayakan dari desain media pembelajaran rumput silam. Dan untuk mendapatkan masukan dari validator media serta saran dari validator media kemudian media pembelajaran tersebut dikembangkan. Adapun kisi-kisi dari instrument validasi ahli media yaitu:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Desain Produk	a.bentuk media menarik	1
		b.desain menarik perhatian siswa	2
		c.teks tulisan mudah dibaca	3
		d.gambar pendukung yang cocok	4
		e.warna yang bervariasi	5
		f.ukuran tulisan dan gambar sesuai dengan karakteristik siswa	6
		g.petunjuk penggunaan jelas	7
2	Pemograman media pembelajaran	a.kelengkapan dan kejelasan materi	8
		b.kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran	9

Sumber : (Oktaviana & Ramadhani, 2023)

Instrument validasi media digunakan untuk mengukur kelayakan dari desain media pembelajaran rumpu silam, serta untuk melihat masukan dan

saran dari validator ahli media serta media pembelajaran yang telah dikembangkan.

2. Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Pada validasi ahli materi dapat dilihat dari kelayakan dari materi yang terdapat pada media pembelajaran yang sudah disiapkan oleh media pembelajaran rumput silam bergambar valid atau tidaknya. Dilakukannya validasi ahli materi kepada validator materi agar dapat diberikan masukan atau saran kemudian dapat dikembangkan. Berikut ini kisi-kisi instrument validasi ahli materi yaitu:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Kurikulum	a.media relevan dengan materi	1
		b.media sesuai dengan kurikulum	2
		c.materi media sesuai dengan jenjang siswa	3
		d.kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	4
		e.kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	5

		f. kesesuaian dengan indikator pembelajaran	6
2	Materi	a.kesesuaian isi dengan materi teori siang dan malam	7
		b.kelengkapan materi	8
		c.kejelasan materi	9
		d.penyajian materi jelas	10

Sumber : (Oktaviana & Ramadhani, 2023)

Fungsi dari validator ahli materi ialah untuk melihat kelayakan dari suatu isi materi media pembelajaran rumput silam yang telah disediakan oleh peneliti, dan agar dapat mengukur apakah materi yang ada di dalam media pembelajaran rumput silam layak atau tidak digunakan. Oleh karena itu diperlukan validasi ahli materi untuk dapat memberikan sebuah masukan atau saran terkait media tersebut.

3. Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa

Instrumen validasi ahli bahasa digunakan untuk mengukur bahasa yang baku dan tidak baku dalam penggunaan kalimat media pembelajaran yang sudah diberikan masukan dari validator bahasa yang kembangkan untuk perkembangan kalimat sesuai dengan siswa kelas V sekolah dasar. Berikut ini kisi-kisi validasi ahli bahasa sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Lugas	a.ketepatan struktur kalimat	1
		b.keefektifan kalimat	2
		c.kebakuan	3
2	Komunikatif	a.pemahaman terhadap pesan dan informasi	4
3	Dialogis dan Interaktif	a.kemampuan memotivasi siswa	5
		b.kemampuan mendorong kreativitas siswa	6
4	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	a.ketepatan bahasa	7
5	Kesesuaian dan perkembangan siswa	a.kesesuaian dan perkembangan intelek siswa	8
6	Penggunaan istilah, symbol, dan ikon	a.ketepatan ejaan dan penggunaan istilah	9
		b.konsistensi penggunaan simbol	10

sumber : (Oktaviana & Ramadhani, 2023)

Instrumen ahli bahasa, dilakukan validasi bahasa agar dapat mengukur bahasa yang baku dan benar, serta tidak baku dalam penggunaan kalimat

pada media pembelajaran yang sudah dikembangkan, dan dapat menerima masukan serta saran dari seorang validator bahasa untuk penggunaan kalimat yang sesuai (Oktaviana & Ramadhani, 2023).

4. Lembar Angket Kepraktisan Guru

Instrumen ini diberikan kepada guru saat uji coba produk. Digunakan untuk mengetahui kevalidan selaku pendidik untuk mengetahui kepratis media rumput silam pada pembelajaran ipas siswa kelas V SDN 056608 Kw. Begunit. Serta untuk mengetahui saran atau masukan dari media yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrument praktis untuk respon guru dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Kepraktisan Respon Guru

No	Aspek	Indikator	Butir Penilaian
1	Kejelasan	a.kejelasan dalam penyampaian tujuan	1
		b.kejelasan dalam penyampaian materi	2
2	Kepuasan	a.tambahan gambar yang menarik	3
3	Keingintahuan	a.pengalaman dalam menggunakan media rumput silam sebagai media	4

		pembelajaran b.keingintahuan dalam pembelajaran	5
4	Semangat	a.tidak bosan dalam proses pembelajaran	6
5	Kemudahan	a.tidak kesulitan dalam mengolah pembelajaran b.tidak kesulitan dalam menggunakan media	7 8
6	Ketertarikan	a.keinginan siswa dalam mempelajari materi b.ketertarikan menggunakan media rumput silam	9 10

Sumber : (Sutraningsi et al., 2021)

Instrumen angket respon guru bertujuan untuk dapat mengetahui kepraktisan media pembelajaran rumput silam pada materi teori siang dan malam. Oleh karena itu peneliti membutuhkan sebuah saran dan masukan dari guru untuk melihat kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan (Dwi Agustina et al., 2023).

5. Lembar Angket Kepratisan Siswa

Pada penulisan ini, 45 instrument yang digunakan dalam data mengenai kepratisan mengenai perangkat media rumput silam pada pembelajaran ipas menurut para ahli (validator), apakah perangkat tersebut bisa digunakan pada kondisi normal atau tidak. Kepratisan media rumput silam dapat dilihat dari hasil identitas angket kepratisan siswa.

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Kepratisan Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Media pembelajaran	a.pemahaman isi materi	1
		b.kemudahan dalam menggunakan media rumput silam	2
		c.ketepatan dalam memilih background dan teks	3
		d.kemenarikan media rumput silam mudah dipahami	4
		e.alat bantu proses pembelajaran.	5
2	pembelajaran	a.kemampuan belajar mandiri	7
		b.meningkatkan pengetahuan	8

		dan wawasan siswa c.menciptakan rasa senang untuk siswa	
--	--	---	--

Sumber : (Oktaviana & Ramadhani, 2023)

Instrumen angket respon siswa bertujuan agar dapat melihat kepratisan media pembelajaran rumput silam pada materi teori siang dan malam yang telah dikembangkan.

3.2.4 Analisis Data Penelitian

Pada pengembangan media rumput silam, validasi ditunjuk untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan standar isi yang terdiri dari standar kompetensi dasar. Pertanyaan dalam intrumen sesuai dengan media yang dikembangkan. Maka agar lebih jelas dapat dilihat dibawah ini antara lain:

Melakukan rekapitulasi data hasil penelitian. Mengubah penelitian kualitatif menjadi kuantitatif dengan menggunakan skala likert dengan pemberian skor sebagai berikut:

Tabel 3.6 Pedoman Pemberian Skor

Skor	Kategori
1	Sangat Kurang Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Sumber : (Yolanda & Sri Lena, 2022)

Hasil validasi kevalidan dan kepraktisan dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase yang diberi

F = Perolah Skor

N = Skor Maksimum

Tabel 3.7 Presentasi Kevalidan

Tingkat Pencapaian	Kategori Validitas
84% - 100%	Sangat Valid
68% - 84%	Valid
52% - 68,00%	Cukup Valid
36% - 52%	Kurang Valid

20% - 36%	Tidak Valid
------------------	--------------------

Sumber : (Yolanda & Sri Lena, 2022)

Tabel 3.8 Presentasi Kepratisan

Tingkat Pencapaian	Kategori Validitas
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	praktis
41% - 60%	Cukup praktis
21% - 40%	Kurang praktis
0% - 20%	Sangat Kurang praktis

Sumber : (Yolanda & Sri Lena, 2022)

3.3 Rancangan Produk

3.3.1 Pengujian Internal

1. Ahli Media

Ahli desain media digunakan untuk mengukur kelayakan dari desain media Rumput Silam serta untuk melihat masukan dan saran dari validator media yang telah dikembangkan. Ahli desain ini dilakukan oleh satu orang validator yaitu **Bapak Dr. Muhammad Arifin, M.Pd** salah satu dosen Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.

2. Ahli Media

Ahli materi ini melihat kelayakan dari isi materi pada media Rumput Silam untuk mengukur apakah materi yang disampaikan sudah sesuai.

Untuk itu penting dilakukan validasi ahli materi untuk mendapatkan saran dan masukan dari validator materi. Ahli materi ini dilakukan validasi dengan dosen Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara Ibu **Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd.** salah satu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

3. Ahli Bahasa

Ahli desain media digunakan untuk mengukur kelayakan dari desain media Rumput Silam serta untuk melihat masukan dan saran dari validator media yang telah dikembangkan. Ahli desain ini dilakukan oleh satu orang validator yaitu **Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.** salah satu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

3.3.2 Pengujian Eksternal

1. Respon Guru

Angket respon guru akan disebar pada saat setelah uji coba produk, angket respon guru digunakan untuk mengetahui kepratisan pembelajaran menggunakan media Rumput Silam dan untuk mengetahui pendapat guru tentang proses pembelajaran menggunakan media Rumput Silam. Untuk itu peneliti butuh masukan dan saran dari guru agar dapat melihat kepratisan media ini sebagai perbaikan yang lebih baik lagi. Kisi-kisi angket respon

guru yaitu kemudahan penggunaan media, waktu yang diperlukan, mudah diinterpretasikan.

2. Respon Siswa

Angket respon siswa akan disebar pada saat setelah uji coba produk, angket respon siswa digunakan untuk mengetahui kepratisan pembelajaran menggunakan media Rumput Silam dan untuk mengetahui pendapat siswa tentang proses pembelajaran menggunakan Rumput Silam. Kisi-kisi angket respon siswa yaitu kemudahan penggunaan media, waktu yang diperlukan, mudah diinterpretasikan.

3.4 Tahapan Pengembangan

3.4.1 Pembuatan Produk

Berikut adalah proses pembuatan media pembelajaran Rumah Putar Siang dan Malam mata pelajaran IPA materi terjadinya siang dan malam:

1. Pemotongan Kayu menjadi Persegi Panjang



Gambar 3.2 Pembuatan kerangka rumah

Membuat kerangka media Rumput Silam yang terbuat dari kayu triplek yang dipotong menjadi bentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 40

cm. kayu tersebut di buat untuk membuat dasar dari kerangka media rumah, selanjutnya disusun dan digabungkan dengan kayu-kayu yang lain sehingga membentuk bangun ruang kubus.

2. Pembuatan Tembok dan Atap Rumah



Gambar 3.3 Pembuatan Tembok dan Atap Rumah

Pada bagian ini, tembok rumah dibuat dengan menggunakan kayu triplek dan dilapisi dengan potongan kayu pada bagian pinggirnya. Kemudian, papan-papan tersebut dipasang pada kerangka rumah yang sudah siap. Dan kemudian dipasang lahar pada bagian bawah rumah sehingga rumah dapat berputar ketika digunakan dalam pembelajaran.

3. Pemasangan Dinding dan Atap Rumah



Gambar 3.4 Pemasangan Dinding Atap Rumah

Pada tahap ini telah dipasang dinding dan atap rumah, sehingga sudah terbentuklah sebuah rumah yang sudah siap untuk *finishing*. Setelah itu, media siap untuk di cat menggunakan cat boyo agar tampilan lebih bagus lagi. Dan tahap *finishing* adalah tahap terakhir dalam pembuatan media rumah. Pada tahap ini rumah di cat menggunakan cat kayu yang berwarna coklat. Setelah tahapan ini selesai, media rumah akan di hias dan dimasukkan bahan-bahan materi pembelajaran dengan perpaduan model 2 dan 3 dimensi.

4. Pemasangan Isi Materi Kenampakan Siang Hari



Gambar 3.5 Kenampakan Siang dan malam hari

5. Pemasangan Isi Rotasi Bumi dan Isi Materi Pembagian Waktu di Wilayah Indonesia



Gambar 3.6 Teori Rotasi Bumi dan Isi Pembagian Waktu di Wilayah Indonesia

3.4.2 Pengujian Lapangan

Produk dalam pengembangan berupa media rumput silam pada materi perubahan siang dan malam. Lalu dimintakan validasi kepada ahli yang telah ditunjuk untuk memberikan penilaian terhadap media rumput silam. Pengujian lapangan bertujuan untuk membuat media pembelajaran lebih sempurna dari media awalnya. Kecocokan media pembelajaran ingin diuji sesuai atau tidaknya dengan karakteristik siswa di lapangan. Pengujian lapangan dilakukan satu kali yaitu pengujian lapangan secara besar. Pengujian lapangan secara besar ini dilakukan dengan melalui validasi ahli desain media, ahli materi, dan ahli bahasa. Masukan dari pakar dilanjutkan dengan melakukan revisi produk. Proses revisi produk dilakukan setelah mendapatkan masukan dari para ahli untuk menghasilkan produk yang layak digunakan untuk di uji coba lapangan. Jumlah siswa sebanyak 14, siswa perempuan terdiri dari 10 orang, dan laki-laki terdiri dari 4 siswa.

3.5 Jadwal Penelitian

Tabel 3.9 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2024-2025							
		Bulan							
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1	Pengajuan Proposal								
2	ACC Judul								
3	Penulisan Proposal								
4	Bimbingan Proposal								
5	ACC Proposal								
6	Seminar Proposal								
7	Penelitian								
8	Bimbingan Skripsi								
9	ACC Skripsi								
10	Sidang								

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Dekripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan yang disebut dengan istilah *Research and Development* (R&D) yang difokuskan pada penelitian dan pengembangan produk berupa pengembangan media rumput silam pada pembelajaran IPAS siswa kelas v SDN 056608 kw. Begumit. Hasil produk rumput silam ini telah divalidasi oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Setelah produk dinyatakan valid maka dilakukan uji kepraktisan di kelas V SDN 056608 kw. Begumit. Pengembangan media pembelajaran rumput silam ini digunakan model ADDIE yaitu tahap *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

1. *Analysis* (analisis)

Pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan di SDN 056608 kw. Begumit dikelas V. pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis yang mencakup analisis kebutuhan siswa.

a. Analisis Keja

ketika membuat media tentu berharap media yang dibuat akan digunakan atau dimanfaatkan oleh siswa. Salah satu caranya agar media dapat digunakan dengan baik yaitu dengan melihat tuntutan kebutuhan yang ada di dalam kelas.

Tahap analisis kebutuhan untuk melihat sejauh mana proses pembelajaran di SDN 056608 kw. Begumit di kelas V. pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi dengan guru mengenai hal tersebut. Hasil dari diskusi ditemukan beberapa permasalahan seperti, faktor yang menjadi salah satu pendorong yaitu keterbatasan sarana yang tidak disediakan oleh pihak sekolah membuat guru hanya menggunakan media seperti papan tulis, dan buku mata pelajaran, dan guru dalam menyampaikan materi masih kurang maksimal serta minimnya media yang digunakan oleh guru sehingga menyebabkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan dalam pembelajaran. Maka dari itu peneliti berinovasi untuk membuat media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi dengan baik dan tidak menyebabkan siswa kurang semangat dalam mengikuti suatu proses pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS bisa lebih menarik dan efisien jika dilakukan dengan adanya alat atau media pembelajaran sebagai pengantar materi pembelajaran yang sedang dipelajari, dan siswa juga dapat melihat secara konkrit mengenai gambaran materi yang ada pada media pembelajaran tersebut dan juga siswa dapat memahami sebuah materi dengan mudah khususnya pada materi proses terjadinya siang dan malam.

Selain hal diatas yang menjadi tahap analisis dalam menyelesaikan penelitian ini adalah dengan menyiapkan kusioner penelitian yang menjadi kriteria penelitian media Rumput Silam. Adapun instrument yang digunakan adalah lembar validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media Rumput Silam berdasarkan penelitian dosen sebagai ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

2. *Design* (perencanaan)

Dalam tahap desain ini peneliti telah menyiapkan sebuah media Rumput Silam yang mana di dalam media Rumput Silam terdapat tentang materi teori perubahan siang dan malam, rotasi bumi dan perbedaan waktu di Indonesia.

Pada tahap desain ini dilakukan pembuatan media Rumput Silam pembelajaran IPAS dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

a. membuat kerangka media Rumput Silam yang terbuat dari kayu triplek yang dipotong menjadi bentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 40 cm. kayu tersebut di buat untuk membuat dasar dari kerangka media rumah, selanjutnya disusun dan digabungkan dengan kayu-kayu yang lain sehingga membentuk bangun ruang kubus.



b. pada bagian ini, tembok rumah dibuat dengan menggunakan kayu triplek dan dilapisi dengan potongan kayu pada bagian pinggirnya. Kemudian, papan-papan tersebut dipasang pada kerangka rumah yang sudah siap. Dan kemudian dipasang lahar pada bagian bawah rumah sehingga rumah dapat berputar ketika digunakan dalam pembelajaran.



c. Pada tahap ini telah dipasang dinding dan atap rumah, sehingga sudah terbentuklah sebuah rumah yang sudah siap untuk *finishing*. Setelah itu, media siap untuk di cat menggunakan cat boyo agar tampilan lebih bagus lagi. Dan tahap *finishing* adalah tahap terakhir dalam pembuatan media rumah. Pada tahap ini rumah di cat menggunakan cat kayu yang berwarna coklat. Setelah tahapan ini selesai, media rumah akan di hias dan dimasukkan bahan-bahan materi pembelajaran dengan perpaduan model 2 dan 3 dimensi.



d. pemasangan kenampakan materi teori siang dan malam hari



e. pemasangan materi teori rotasi bumi dan isi materi pembagian waktu di wilayah Indonesia



3. *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan (*Development*) yaitu tahap lanjutan dari desain yang telah dirancang untuk menjadi sebuah produk. Produk yang telah dibuat harus melalui tahap uji validasi agar produk tersebut layak untuk digunakan. Pada tahap pengembangan ini menghasilkan bentuk akhir bahan ajar IPAS media Rumput

Silam melalui revisi berdasarkan masukan para ahli dan data hasil uji coba. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini sebagai berikut:

Media pembelajaran yang telah didesain, selanjutnya divalidasi terhadap tiga validator. Validator terdiri atas ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Validator ini dilakukan oleh dosen validator. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi penyempurnaan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam hal ini peneliti mengacu pada saran-saran serta petunjuk dari para ahli.

1. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media merupakan penilaian kevalidan dan kepratisan desain media Rumput Silam. Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui apakah desain media yang digunakan di media Rumput Silam sudah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan, serta untuk mengetahui saran dan masukan untuk penyempurnaan media Rumput Silam. Penilaian dilakukan dengan memberikan produk berupa media Rumput Silam beserta angket ahli media yang terdiri dari 2 indikator. Proses validasi terhadap ahli media dilakukan sebanyak 1 kali. Untuk validasi desain media dilakukan oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara yaitu Bapak **Dr. Muhammad Arifin, M.Pd** yang dilakukan pada tanggal 26 Februari 2025. Untuk hasil rekapitulasi validasi ahli media terdapat pada lampiran 2. Sehingga persentase hasil penilaian pengembangan media Rumput Silam dari ahli desain media sebagai berikut.

$$P = \frac{44}{45} \times 100\%$$

$$P = 97\%$$

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi oleh ahli desain media dapat diketahui bahwa skor yang di peroleh yaitu 97% dengan kreteria “sangat valid”.

2. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan melihat kepratisan materi yang digunakan dalam mengembangkan media Rumput Silam. Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui apakah materi yang digunakan di media Rumput Silam sudah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan, serta untuk mengetahui saran dan masukan untuk penyempurnaan media Rumput Silam. Penilaian dilakukan dengan memberikan produk berupa media Rumput Silam beserta angket ahli materi yang terdiri dari 2 indikator. Proses validasi terhadap ahli materi dilakukan sebanyak 1 kali. Validasi ahli materi media Rumput Silam divalidasi oleh dosen Ibu **Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd** yang dilakukan pada tanggal 26 Februari 2025. Untuk hasil rekapitulasi validasi ahli materi terdapat pada lampiran 3. Sehingga persentase hasil penilaian pengembangan media Rumput Silam dari ahli materi sebagai berikut.

$$P = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$P = 92 \%$$

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi oleh ahli materi dapat diketahui bahwa skor yang di peroleh yaitu 92% dengan kreteria “sangat valid”.

3. Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa merupakan penilaian kevalidan dan kepratisan media pembelajaran. Validasi ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui apakah bahasa yang digunakan di media Rumpit Silam sudah sesuai dengan indikator yang ditentukan, serta untuk mengetahui saran dan masukan untuk penyempurnaan media pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan memberikan produk berupa media Rumpit Silam beserta angket ahli bahasa yang terdiri dari 6 indikator. Proses validasi terhadap ahli bahasa dilakukan sebanyak 1 kali. Validasi ahli bahasa dilakukan oleh dosen Bapak **Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd** yang dilakukan pada tanggal 26 Februari 2025. Untuk hasil rekapitulasi validasi ahli bahasa terdapat pada lampiran 4. Sehingga persentase hasil penilaian pengembangan media Rumpit Silam dari ahli bahasa sebagai berikut.

$$P = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi oleh ahli bahasa dapat diketahui bahwa skor yang di peroleh yaitu 94% dengan kreteria “sangat valid”.

4. *Implementation* (implementasi)

Tahap *Implementation* (implementasi) tahap ini merupakan perwujudan dari tahap desain dan pengembangan. Tahap implementasi ini terjadi suatu realisasi dari langkah pengembangan dalam kata lain ada proses penyampaian materi dan informasi. Pada tahap ini pengembangan media Rumput Silam di uji kepratisan dan respon guru, media yang akan diimplementasikan harus sudah dinyatakan valid oleh validator dan layak untuk di uji cobakan. Implementasi dilakukan untuk mendapat data kepratisan pengembangan media Rumput Silam.

Beberapa tahap implementasi produk yaitu sebagai berikut:

1. Uji coba produk meliputi uji coba kepratisan guru dengan mengambil 1 responden guru kelas.
2. Uji coba kepratisan siswa dengan jumlah responden sebanyak 14 (empat belas) siswa kelas V SDN 056608 kw. Begumit.

Adapun hasil dari instrument uji coba kepratisansebagai berikut:

1. Hasil Uji Coba Kepratisan Guru

Hasil uji coba kepratisan guru terhadap pengembangan Rumput Silam ini yang dilakukan oleh 1 guru, yaitu wali kelas V SDN 056608 kw. Begumit. Hasil uji coba kepratisan guru terhadap pengembangan media Rumput Silam dengan menggunakan instrument berupa angket. Guru juga diberikan kesempatan untuk memberikan kritikan dan saran mengenai hasil produk yang telah digunakan

dalam pembelajaran. Rekapitulasi penilaian guru terhadap pengembangan Rumput Silam dapat dilihat pada lampiran.

$$P = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka penilaian yang dilakukan oleh guru terhadap media pengembangan Rumput Silam dapat diketahui bahwa skor yang di peroleh yaitu 94% dengan kreteria “sangat praktis”.

2. Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa

Uji coba kepratisan dilakukan dengan melibatkan siswa kelas V untuk mendapatkan data kepraktisan pengembangan media rumput silam. Uji coba kepratisan dilakukan dengan melibatkan 14 siswa kelas V dan uji coba ini dilakukan dengan memberikan siswa angket untuk memberikan penilaian terhadap media rumput silam tersebut. Untuk hasil rekapitulasi penilaian uji coba kepratisan terhadap pengembangan media rumput silam di SDN 056608 kw.Begumit dapat dilihat pada lampiran 6. Sehingga persentase hasil uji kepraktisan terhadap pengembangan media rumput silam sebagai berikut.

$$P = \frac{540}{560} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka penelitian hasil kepratisan pengembangan media rumput silam di kelas V, nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 96% dengan kriteria “sangat praktis” selain itu, setelah melakukan uji

kepratisan peneliti melakukan Tanya jawab kepada siswa bagaimana setelah belajar tentang menggunakan media rumput silam yang diuji cobakan. Respon siswa pada pengembangan media rumput silam ini menambah minat belajar dalam keingintahuannya terhadap materi teori siang dan malam dalam pembelajaran IPAS.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, maka pada bagian ini dikemukakan pembahasan hasil penelitian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media yang telah dikembangkan tersebut berupa media Rumput Silam (Rumah Putar Siang dan Malam) dalam materi IPAS menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

Dalam penelitian pengembangan media Rumput Silam ini terdapat penjelasan tahapan metode pengembangannya:

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap awal ini adalah mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang menarik dan efektif. Untuk melakukan pengumpulan data maka dilakukan observasi, wawancara dan dokumentasi dengan tujuan untuk memahami materi yang dianggap sulit oleh siswa serta untuk mengetahui harapan mereka terhadap media pembelajaran yang dibutuhkan.

2. Desain Media

Setelah menganalisis kebutuhan dilakukan perancangan media “Rumput Silam (Rumah Putar Siang dan Malam). Tahapan ini meliputi penentuan bentuk Rumput Silam. Ilustrasi yang menggambarkan materi teori siang dan malam, serta materi pelajaran yang relevan. Dan dalam mendesain media ini harus mempertimbangkan aspek visual yang menarik serta kemudahan penggunaan oleh siswa.

3. Pembuatan Prototipe

Prototipe media dibuat berdasarkan desain yang telah disetujui dan bahan-bahan yang digunakan dipilih agar aman dan tahan lama. Pada proses pembuatannya melibatkan keterampilan teknis dan artistik untuk menghasilkan media yang menarik dan berfungsi bagi siswa.

4. Validasi Ahli

Media divalidasi oleh ahli media, materi dan bahasa yang bertujuan untuk memastikan bahwa pengembangan media tersebut layak digunakan dari segi tampilan media, materi dan bahasa. Dari ahli media memberikan penilaian terhadap aspek visual dan teknis media, sedangkan ahli materi menilai ketepatan dan kelengkapan materi yang disajikan, sedangkan ahli bahasa memberikan penilaian penggunaan bahasa yang digunakan pada pengembangan media tersebut.

Validasi yang dilakukan pada tahap pengembangan (*Development*) dimana validasi melihat kelayakan media sebelum melakukan uji coba atau digunakan dalam proses pembelajaran. Dimana diperoleh hasil validasi dari para ahli yang dilakukan validator ahli media 97% “sangat valid”, ahli materi 92% “sangat valid”, ahli bahasa 94% “sangat valid”. Dengan hasil dari penilaian para ahli tersebut disimpulkan bahwa media Rumput Silam layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

5. Uji Coba Kepraktisan Guru dan Siswa

Setelah melewati tahap kelayakan oleh validator para ahli, media akan diuji cobakan kepada guru dan siswa kelas V SDN 056608 kw. Begumit yang berjumlah 14 siswa. Penelitian ini dimulai dalam waktu 2 minggu yaitu dimulai dari hari Kamis, 06 maret sampai dengan 19 maret 2025. Selain itu, pada tahap implementasi (*Implementation*) dapat diketahui juga bahwa hasil uji coba kepraktisan guru mendapatkan persentase sebesar 94% “sangat praktis” dan hasil uji coba kepraktisan siswa 96% “sangat praktis”. Hasil uji coba dengan guru dan siswa secara keseluruhan menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan media pembelajaran Rumput Silam di kelas V SDN 056608 kw. Begumit.

Dengan demikian, berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media Rumput Silam layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dilihat dari tingkat kevalidan yang diberikan oleh para ahli. Begitu juga dengan nilai kepraktisan yang mendapatkan kategori sangat praktis yang diberikan oleh guru dan siswa. Media Rumput Silam pun membuat siswa

tertarik dan antusias dengan media Rumput Silam yang ditampilkan. Para siswa diperlihatkan hal baru dan siswa pun terlihat sangat penasaran dengan media yang disuguhkan. Media Rumpu Silam membuat siswa fokus untuk memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi. Hal ini mempengaruhi situasi dalam proses pembelajaran yang biasa hanya berupa mendengarkan guru menjelaskan di papan tulis dan di buku materi pembelajaran.

Adapun hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang terdahulu dilakukan oleh:

1. Hasil penelitian dari Ummu Jauharin Farda dkk, (2023) yang berjudul Pengembangan Media Rumput Silam (rumah putar siang dan malam) pada pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah, menyimpulkan bahwa pengembangan media rumput silam ini merupakan media atau alat peraga berupa sebuah rumah yang dapat membantu siswa dalam kegiatan belajar IPA di kelas. Rumah putar ini berisi materi pelajaran IPA yang membahas tentang proses terjadinya siang dan malam. Dan hasil validasi dari ahli media memperoleh persentase kelayakan sebesar 91%. Sedangkan ahli materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 97,3%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Rumah Putar Siang dan Malam pada Mata Pelajaran IPA kelas VI MI Al Hikmah dinyatakan “sangat layak”.

2. Hasil penelitian dari Arita Marini dkk, (2023) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Ludo Nusantara pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar menyimpulkan bahwa pengembangan media rumah ludo nusantara ini sangat cocok untuk menumbuhkan minat rasa antusias belajar siswa terutama

terkait pemahaman dan penerapan dalam materi kekayaan budaya Indonesia. Media ini memperoleh hasil validasi dari ahli media sebesar 96% dan ahli materi sebesar 90%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara pada Mata Pelajaran IPS dinyatakan sangat layak/ sangat valid.

3. Hasil penelitian dari Alifia Munaamah dkk, (2021) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Rubergi (Rumah Sumber Energi) Berbasis Media 3 Dimensi yang menyimpulkan untuk membantu siswa untuk mengetahui macam-macam sumber energi yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta membantu siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang bersifat konkret dan realistik. Dengan itu media pembelajaran ini memperoleh hasil validasi dari ahli media sebesar 87,14% dan ahli materi sebesar 81.73% sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Rubergi (Rumah Sumber Energi) yang dinyatakan sangat layak.

Berdasarkan perbedaan di atas, maka peneliti tertarik untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran Rumpit Silam (Rumah Putar Siang dan Malam). Pada pengembangan media ini adalah sebuah replika rumah yang berputar dan berisi materi tentang IPAS tentang terjadinya teori siang dan malam, dan nantinya akan dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dan akan diuji kevalidan oleh seorang validator ahli media ahli materi dan ahli bahasa serta uji kepraktisan terhadap guru dan siswa. Kemudian dapat diambil data apakah media tersebut layak atau tidak untuk digunakan dalam pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media Rumput Silam pada Pembelajaran IPAS diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada Media yang telah dikembangkan tersebut berupa media Rumput Silam (Rumah Putar Siang dan Malam) dalam materi IPAS menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

Dalam penelitian pengembangan media Rumput Silam ini terdapat penjelasan tahapan metode pengembangannya:

Pada tahap awal menganalisis kebutuhannya dimana mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang menarik dan efektif serta melakukan pengumpulan yang dilakukan observasi, wawancara serta dokumentasi. Setelah menganalisis kebutuhan dilakukan perancangan media Rumput Silam. Tahapan ini meliputi penentuan bentuk Rumput Silam. Dan kemudian Pembuatan Prototipe Pada proses pembuatannya melibatkan keterampilan teknis dan artistik untuk menghasilkan media yang menarik dan berfungsi bagi siswa. Dan pada tahap akhir Media divalidasi oleh ahli media, materi dan bahasa yang bertujuan untuk memastikan bahwa pengembangan media tersebut layak digunakan dari segi tampilan media, materi dan bahasa. Setelah melewati tahap kelayakan oleh validator para ahli, media akan diuji cobakan kepada guru dan siswa kelas V SDN 056608 kw.

2. Kelayakan media Rumput Silam dapat dilihat dari hasil validasi media yang memperoleh nilai 97% dengan kriteria “sangat valid”, kemudian validasi ahli materi yang memperoleh nilai sebanyak 92% dengan kriteria “sangat valid”, kemudian validasi ahli bahasa yang memperoleh nilai sebanyak 94% dengan kriteria “sangat valid”. Setelah melakukan validasi dan berdasarkan hasil validasi dinyatakan oleh validator dapat disimpulkan bahwa media Rumput Silam sangat layak untuk digunakan.

3. Hasil kepraktisan media Rumput Silam untuk respon guru memperoleh nilai sebanyak 94% dengan kriteria “sangat praktis” dan untuk respon siswa memperoleh nilai sebanyak 96% dengan kriteria “sangat praktis”. Maka dapat disimpulkan bahwa media Rumput Silam dalam respon guru dan siswa dinyatakan “sangat valid” untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPAS.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka saran dari peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan media Rumput Silam pada materi teori siang dan malam di SDN 056608 kw. Begumit dapat digunakan pada saat proses pembelajaran serta siswa dapat belajar secara mandiri, dan media pembelajaran Rumput Silammenjadi lebih bermanfaat.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat dikembangkan lagi tidak hanya pada pembelajaran IPAS saja tetapi dapat digunakan untuk pembelajaran seperti matematika, PKN dan lainnya. Namun perlu dilakukan analisis kebutuhan serta karakteristik dari siswa terlebih dahulu.
3. Peneliti menyarankan agar proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran ini dikembangkan para guru untuk dapat digunakan pada saat proses belajar proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education*, 1(1), 29–37.
- Agustina, N., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9186.
- Amalia, F., Anggayudha, R. A., & Aldilla, K. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas V. In *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Buku Siswa*.
- Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ipas Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *Inventa*, 7(1), 78–84.
- Anindya, A. (2023). *bagi peserta didik . Salah satu diantara komponen pendukung tercapainya tujuan pembelajaran adalah pembelajaran , sehingga dapat membantu seorang pendidik dalam mengemas dan menyajikan informasi (Putra dan Ishartiwi , 2015). Tetapi penggunaan teknologi. 4, 1–11.*
- Asani, S. N. (2023). Systematic Literature Review Efektivitas Media Pembelajaran IPA Berbasis Android dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 3(2), 17–23.
- Dany, A., Rifan, H., & Suryandari, M. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam

Konteks Pendidikan Modern. *Cendekia Pendidikan*, 4(1), 91–100.

Dwi Agustina, R. A., Harjanto, A., & Elvadola, C. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning Mata Pelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 422–432.

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.

Farda, U. J., Martanti, F. M., & ... (2023). Pengembangan media pembelajaran rumput silam (rumah putar siang dan malam) pada mata pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah. *COLLASE (Creative of ...)*, 06(02), 202–209.

Haliza, V. N., Dewi, D. A., & Mulyana, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 16195–16221.

Kholidah, Hidayat, Jamaludin, Leksono, 4Universitas Sultan Ageng Tirtayasa 2023.KAJIAN ETNOSAINS DALAM PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENUMBUHKAN NILAI KEARIFAN LOKAL DAN KARAKTER SISWA SD CHANOS CHANOS).MELALUI SATE BANDENG. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, & ISSN. (2023). 細川康二 *1, 2 菊谷知也 *3 小畑友里江 *4. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 43(4), 342–346.

Meylovia, D., & Alfin Julianto. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal*

- Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91.
- Mollah, M. K. (2023). 531-539. 3, 531–539.
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33.
- Nurwanti, T., & Bahtiar, R. S. (2024). Kajian Literatur Tentang Manfaat Media Pembelajaran Poster Pada Tema “Benda Disekitar Ku” Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas Iii Di Sdn Dukuh Kupang 5 Surabaya. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 96–104.
- Oktavian, R. B. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif IPA Sistem Pencernaan Menggunakan Adobe Flash Professional Berbasis Android Di SMPN 2 Balerejo. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi-2023 “Exploring the Intersection of Big Data, Cyber Security, and Human Behavior: Insights and Challenges,”* 251–262.
- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 48–56.
- Pasaribu, F. S., Sipayung, R. F., Pinem, I., & Florentina, N. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (Ctl) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas Iii Di Sd Negeri 066650 Medan Kota Tahun Pembelajaran 2023 / 2024*. 2, 281–292.
- Pendidikan, J., Alfi, L., Kusuma, S., Tahir, M., & Sobri, M. (2024).

Pengembangan Media Pembelajaran Engklek Monopoli Berbasis Etnopedagogi Sasak Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri 5 Banyumulek. 5(3).

Peserta, B., & Kelas, D. (2023). (Kusuma , dkk) *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA RUMPUT SILAM (RUMAH PUTAR SIANG DAN MALAM) PADA MATA PELAJARAN IPA TERHADAP HASIL Universitas Wahid Hasyim* *Pendahuluan Pendidikan bukan hanya sekedar kegiatan mengajarkan dan menyampaikan ilmu pengetahuan da. 1(1), 508–514.*

Pokhrel, S. (2024). No TitleEΛENH. *Αγανη, 15(1), 37–48.*

Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE), 1(3), 343–348.*

Sari, F. A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran, 2(2), 414–421.*

Sistem, M., & Manusia, P. (2024). *Pengembangan lkpd digital menggunakan. 10(September).*

Suryaningrat, R. R., Basrowi, B., & Rahmadani, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran IPA berbasis Website di SMPN 6 Cilegon. *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia “Yptk” Padang, 10(2), 62–68.*

Sutraningsi, S., Mustami, M. K., Jamilah, J., & Damayanti, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Dart Board Bio pada Materi Sistem Pencernaan. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi, 6(2), 291–304.*

- Video, P., Berbasis, A., Menggunakan, A., Addie, M., Topik, P., Materi, K., & Perubahannya, D. A. N. (2024). *1, 2 *, 3 I. 05(02)*, 141–151.
- Viranny & Wardhono, 2024. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.
- Winangsih, E., & Harahap, R. D. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 452–461.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Yolanda, Y., & Sri Lena, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Macromedia Flash 8 Di Kelas Iv Sd. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(02), 764–777.
- Yunanda Pradiani, N. P. W., Turmuzi, M., & Fauzi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Bangun Ruang Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1456–1469.
- Zaza Salsabila, Vira Eka Putri, Rara Salsabila, Wismanto Wismanto, & Pahrudin Pahrudin. (2024). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana Pada Sekolah Dasar. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 26–36.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025
SEKOLAH DASAR (SD/MI)**

Nama Penyusun : Nadia Rahmah Zafira

Nama Sekolah : SDN 056608 Kw.Begumit

Mata Pelajaran : IPAS

Fase C, Kelas / Semester : V (Lima) / 1 (Ganjil)

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025

IPA SD KELAS V

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Nadia Rahmah Zafira
Instansi	: SDN 056608 Kw. Begumit
Tahun Penyusun	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: C / V
BAB 1	: Teori Siang dan Malam
Alokasi Waktu	: 2 x 35 = 70 menit
Jumlah Pertemuan	: 2 pertemuan
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
<p>Siswa dapat menjelaskan arti dan kegunaan dalam teori perubahan siang dan malam . siswa mendemonstrasikan bagaimana perubahan siang dan malam bekerja. Siswa mampu mendeskripsikan terjadinya perubahan siang dan malam.</p>	
C. TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan apa itu rotasi bumi dan bagaimana proses terjadinya siang dan malam dengan benar. • Siswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan perbedaan waktu di Indonesia dengan benar. 	
D. INDIKATOR KETERCAPAIAN PEMBELAJARAN	

- Melalui kegiatan mengamati media pembelajaran, dapat mengidentifikasi dan menjelaskan apa itu rotasi bumi dan bagaimana proses terjadinya siang dan malam.
- Melalui kegiatan pembuatan proyek, siswa dapat mendeskripsikan perubahan siang dan malam.

E. PROFIL PANCASILA

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia,
- Berkebinekaan global,
- Gotong royong.
- Mandiri,
- Bernalar kritis, dan
- Kreatif.

F. SARANA DAN PRASARANA

- Buku Pembelajaran IPAS
- LKPD
- Soal Evaluasi
- Media Pembelajaran
- Laptop dan Proyektor

G. MODEL PEMBELAJARAN

- Tatap Muka (TM)
- Project Based Learning (PBL)

H. METODE PEMBELAJARAN

- Percobaan/eksperimen
- Diskusi dan demonstrasi

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- **Tujuan Pembelajaran Topik A :**
 1. Siswa dapat mengidentifikasi dan menjelaskan apa itu rotasi bumi dan bagaimana proses terjadinya siang dan malam dengan benar.
 2. Siswa dapat mengidentifikasi dan menjelaskan perbedaan waktu di Indonesia dengan benar.
 3. Siswa dapat mampu menggambar proses perubahan terjadinya siang dan malam dengan benar.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Topik A. TEORI SIANG DAN MALAM:

- Perubahan siang dan malam adalah terjadinya karena rotasi bumi, yaitu perputaran bumi pada porosnya. Saat bumi berotasi, bagian bumi yang menghadap matahari akan mengalami siang hari, sedangkan bagian yang membelakangi matahari akan mengalami malam hari.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Mengapa kita mengalami siang dan malam?
2. Apa yang terjadi pada bumi saat siang hari?
3. Jika saat ini siang di Indonesia, apakah di Negara lain juga siang?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan**Kegiatan Orientasi**

1. Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa.
2. Guru mengabsensi siswa.
3. Guru melakukan apresiasi kepada siswa, untuk mengingatkan materi sebelumnya.
4. Guru memberikan sebuah gambaran tentang manfaat mempelajari pembelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
5. Sebelum menyampaikan tujuan pembelajaran serta mengajak siswa untuk melakukan “*ice breaking*”.

Kegiatan Apersepsi (10 menit)

Guru memberikan apresiasi dengan mengajukan pertanyaan sebagai berikut.

- Mengapa kita mengalami siang dan malam?
- Apa yang terjadi pada bumi saat siang hari?
- Jika saat ini siang di Indonesia, apakah di Negara lain juga siang?

Jawaban yang diharapkan:

- Kita mengalami siang dan malam karena rotasi bumi pada porosnya. Proses ini terjadi dalam waktu 24 jam, di mana satu sisi bumi menghadap ke matahari dan mengalami siang, sementara sisi yang tidak menghadap matahari mengalami malam.
- Saat siang hari, bumi mengalami beberapa perubahan dan fenomena yang signifikan akibat dari penerangan langsung oleh matahari,

perubahan suhu, aktivitas manusia dan ekosistem, pergerakan matahari, variasi durasi siang.

- Jika saat ini siang di Indonesia, tidak semua Negara lain juga mengalami siang. Hal ini disebabkan oleh perbedaan waktu yang diakibatkan oleh rotasi bumi dan pembagian zona waktu di seluruh dunia.

Kegiatan Motivasi

1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti (30 menit)

1. Menentukan pertanyaan

- Guru menayangkan media pembelajaran yang berupa rumput silam (rumah putar siang dan malam).
- Siswa mengamati serta menyimak dari penjelasan materi media pembelajaran tersebut.
- Siswa diarahkan untuk mengemukakan pendapat atau bertanya berkaitan dengan apa yang disampaikan guru jika ada hal yang belum dipahami.

2. Merencanakan Proyek

1. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok, tiap kelompok beranggotakan 5 siswa.
2. Siswa menyiapkan alat dan bahan yang telah mereka bawa.
3. Siswa berdiskusi dengan guru tentang tata cara pembuatan proyek.

3. Membuat Jadwal Penyelesaian Proyek (20 menit)

1. Guru dan siswa membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek.
2. siswa menyelesaikan proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan bersama.

4. Memonitoring Kemajuan Penyelesaian Proyek

1. Siswa secara berkelompok merangkai dan membuat rangkaian perubahan siang dan malam secara berkelompok dengan menggunakan alat dan bahan seperti: (karton berwarna 1 biji, kardus/kotak bekas 1 biji, origami 1 bungkus, dan gabus atau bola kecil 1 buah, lem fox 1 biji, gunting 3 biji, dan pensil dan senter 1 biji) yang telah mereka bawa.
2. Setiap kelompok berdiskusi untuk membagi tugas dari proyek yang mereka buat kepada masing-masing anggota.
3. Setiap kelompok membuat rangkaian siang dan malam sesuai pemahaman kelompok berdasarkan arahan guru yang telah dijelaskan.



4. Siswa dibimbing oleh guru untuk menyelesaikan proyek simulasi yang dilakukan dan memantau aktivitas belajar siswa.

5. Mempresentasikan dan menguji hasil penyelesaian proyek

1. siswa mempresentasikan hasil dari kerja kelompoknya secara bergantian didepan kelas.
2. Siswa di beri tanggapan dan kelompok lain memberi apresiasi, dan masukkan kepada kelompok yang presentasi.

6. Mengevaluasi dan refleksi proses dan hasil proyek

1. Guru membimbing siswa untuk merefleksikan hasil kerja kelompoknya.
2. Guru mengevaluasi hasil kerja siswa.

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang lebih dahulu mengumpulkan hasil tugas kelompok yang diberikan oleh guru.
2. Guru dan siswa sama-sama menyimpulkan materi terkait hari ini.
3. Siswa mendapatkan penguatan terhadap materi yang telah di sampaikan.
4. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar selalu rajin belajar.
5. Salah satu siswa memimpin doa penutup.

E. REFLEKSI

1. Apakah dengan memotivasi siswa dapat meningkatkan semangat belajar siswa?
2. Apakah dalam penyampaian materi mudah dipahami oleh siswa?
3. Apakah dari seluruh kegiatan pembelajaran siswa mengalami kesulitan?

4. Bagaimana keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran?

F. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian

1. Jenis Asesmen

- Asesmen Formatif

2. Asesmen Formatif

- Sikap (Profil Pelajar Pancasila) : observasi (Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia, Berkebinekaan Global, Gotong Royong, Mandiri)
- Keterampilan : Penilaian Laporan Percobaan
- Pengetahuan : Tes Uraian 5 soal

G. PEMBELAJARAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Siswa yang telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Maksimal) dalam evaluasi penilaian harian akan mengulas kembali materi yang telah dipelajari dan diberikan materi tambahan atau wawasan.

Remedial

Berdasarkan hasil evaluasi penilaian, bagi siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Maksimal) pada kegiatan pembelajaran, akan diberikan penilaian ulang (remedial) sehingga memiliki pemahaman dan keterampilan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Kwala Begumit, Januari 2025

Mahasiswa

Guru Kelas V



Nadia Rahmah Zafira

MELINA SEMBIRING, S. Pd

NIP. 197406151997122001

Mengetahui

Kepala Sekolah



SENIWATI DEWI S. Pd

NIP. 19750714 2014007 2 006

Lampiran 2 Validasi Ahli Media

Lembar Validasi Pengembangan rumput Silam Untuk Ahli Media

Judul : Pengembangan Media Rumput Silam Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SDN 056608 Kw. Begumit

Sarana program : Siswa Kelas V SDN 056608 Kw. Begumit

Penyusun : Nadia Rahmah Zafira

Validator : Dr. Muhammad Arifin, M.Pd

Tanggal : 26 Februari 2025

A. Petunjuk Pengisian

- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum mengisi.
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda ceklis (✓) pada salah satu pilihan.

Keterangan Pilihan:

- Skor 5 : Sangat Baik
 Skor 4 : Baik
 Skor 3 : Cukup
 Skor 2 : Kurang Baik
 Skor 1 : Sangat Kurang Baik

- Materi pembelajaran dikatakan valid jika rata-rata skor berada pada kategori minimal "cukup"

Setelah melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon untuk mengisi pendapat saran atau komentar serta memberikan kesimpulan mengenai kelayakan dari media pembelajaran pada kolom yang sudah disediakan.

B. Aspek Penilaian

No	Indikator Penilaian	Aspek Yang Diamati	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Desain Produk	1. bentuk media menarik	✓				
		2. desain menarik perhatian siswa	✓				
		3. teks tulisan mudah dibaca			✓		
		4. gambar pendukung yang cocok	✓				

		5. warna yang bervariasi	✓				
		6. ukuran tulisan dan gambar sesuai dengan karakteristik siswa	✓				
		7. petunjuk penggunaan jelas	✓				
2	Pemograman media pembelajaran	8. kelengkapan dan kejelasan materi	✓				
		9. kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran	✓				

C. Komentar dan Saran

- ✚ Perlu adanya tantangan untuk siswa sebagai bahan evaluasi pembelajaran
- * Materi dibuat sebanyak dan bahan yang sudah di'sana

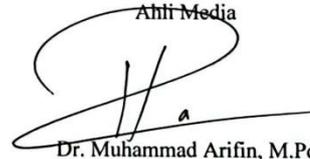
D. Kesimpulan

No	Pengembangan media pembelajaran tanpa revisi:	Layak	Tidak Layak
1.	Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi	✓	
2	Layak digunakan di lapangan dengan revisi sesuai sara		
3	Tidak layak digunakan dilapangan		

*Ceklis salah satu

26/02
Medan, 2025

Ahli Media



Dr. Muhammad Arifin, M.Pd

Lampiran 3 Validasi Ahli Materi

Lembar Validasi Pengembangan rumput Silam Untuk Ahli Materi

Judul :Pengembangan Media Rumput Silam Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SDN 056608 Kw. Begumit

Sarana program : Siswa Kelas V SDN 056608 Kw.Begumit

Penyusun : Nadia Rahmah Zafira

Validator :Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd

Tanggal : 26 Februari 2025

A. Petunjuk Pengisian

- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum mengisi.
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda ceklis (✓) pada salah satu pilihan.

Keterangan Pilihan:

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup

Skor 2 :Kurang Baik

Skor 1 : Sangat Kurang Baik

- Materi pembelajaran dikatakan valid jika rata-rata skor berada pada kategori minimal "cukup"
- Setelah melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon untuk mengisi pendapat saran atau komentar serta memberikan kesimpulan mengenai kelayakan dari media pembelajaran pada kolom yang sudah disediakan.

B. Aspek Penilaian

No	Indikator Penilaian	Aspek Yang Diamati	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	kurikulum	1. media relevan dengan materi		√			
		2. media sesuai dengan kurikulum	√				
		3. materi media sesuai dengan jenjang siswa	√				
		4. kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	√				

		5. kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	√			
		6. kesesuaian dengan indikator pembelajaran	√			
2	Materi	7. kesesuaian isi dengan materi teori siang dan malam	√			
		8. kelengkapan materi		√		
		9. kejelasan materi	√			
		10. penyajian materi jelas	√			

C. Komentar dan Saran

...Media... Layak... di gunakan... di lapangan.....

D. Kesimpulan

No	Pengembangan media pembelajaran tanpa revisi:	Layak	Tidak Layak
1.	Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi		
2	Layak digunakan di lapangan dengan revisi sesuai sara	√	
3	Tidak layak digunakan dilapangan		

*Ceklis salah satu

Medan, 2025

Ahli Materi



Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd

Lampiran 4 Validasi Ahli Bahasa

Lembar Validasi Pengembangan rumput Silam Untuk Ahli Bahasa

Judul : Pengembangan Media Rumput Silam Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SDN 056608 Kw. Begumit

Sarana program : Siswa Kelas V SDN 056608 Kw. Begumit

Penyusun : Nadia Rahmah Zafira

Validator : Amin Basri, S.PdI., M.Pd

Tanggal : 26 Februari 2025

A. Petunjuk Pengisian

- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum mengisi.
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda ceklis (✓) pada salah satu pilihan.

Keterangan Pilihan:

Skor 5 : Sangat Baik
 Skor 4 : Baik
 Skor 3 : Cukup
 Skor 2 : Kurang Baik
 Skor 1 : Sangat Kurang Baik

- Materi pembelajaran dikatakan valid jika rata-rata skor berada pada kategori minimal "cukup"

Setelah melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon untuk mengisi pendapat saran atau komentar serta memberikan kesimpulan mengenai kelayakan dari media pembelajaran pada kolom yang sudah disediakan.

B. Aspek Penilaian

No	Indikator Penilaian	Aspek Yang Diamati	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Lugas	1. ketepatan struktur kalimat 2. keefektifan kalimat 3. kebakuan	✓				
2	komunikatif	4. pemahaman terhadap pesan dan informasi	✓				
3	Dialogis dan Interaktif	5. kemampuan memotivasi siswa	✓				

		6. kemampuan mendorong kreativitas siswa	✓			
4	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	7. ketepatan bahasa	✓			
5	Kesesuaian dan perkembangan siswa	8. kesesuaian dan perkembangan intelek siswa		✓		
6	Penggunaan istilah, symbol, dan ikon	9. ketepatan ejaan dan penggunaan istilah 10. konsistensi penggunaan simbol	✓	✓		

C. Komentar dan Saran

...*Cocok digunakan di lapangan*...*Selamat Peneliti*...

D. Kesimpulan

No	Pengembangan media pembelajaran tanpa revisi:	Layak	Tidak Layak
1.	Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi	✓	
2.	Layak digunakan di lapangan dengan revisi sesuai sara		
3.	Tidak layak digunakan dilapangan		

*Ceklis salah satu

Medan, 24/01/2025

Ahli Bahasa



Amin Basri, S.PdI., M.Pd

Lampiran 5 Kepraktisan Respon Guru

Lembar Angket Kepraktisan Media Rumput Silam Untuk Respon Guru

Judul : Pengembangan Media Rumput Silam Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SDN 056608 Kw. Begumit

Sarana program : Siswa Kelas V SDN 056608 Kw. Begumit

Penyusun : Nadia Rahmah Zafira

Nama : Melina Sembiring S.Pd

Tanggal : 11 Maret 2025

A. Petunjuk Pengisian

- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum mengisi.
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda ceklis (✓) pada salah satu pilihan.

Keterangan Pilihan:

Skor 5 : Sangat Baik (SB)

Skor 4 : Baik (B)

Skor 3 : Cukup (C)

Skor 2 : Kurang Baik (D)

Skor 1 : Sangat Kurang Baik (SKB)

- Materi pembelajaran dikatakan valid jika rata-rata skor berada pada kategori minimal "cukup"

Setelah melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon untuk mengisi pendapat saran atau komentar serta memberikan kesimpulan mengenai kelayakan dari media pembelajaran pada kolom yang sudah disediakan.

B. Aspek Penilaian

No	Indikator Penilaian	Aspek Yang Diamati	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Kejelasan	1.kejelasan dalam penyampaian tujuan		✓			
		2.kejelasan dalam penyampaian materi	✓				
2	Kepuasan	3.tambahan gambar yang menarik	✓				
3	Keingintahuan	4.pengalaman dalam menggunakan media rumput silam sebagai	✓				

		media pembelajaran					
		5.keingintahuan dalam pembelajaran	✓				
4	semangat	6.tidak bosan dalam proses pembelajaran		✓			
5	kemudahan	7.tidak kesulitan dalam mengolah pembelajaran		✓			
		8.tidak kesulitan dalam menggunakan media	✓				
6	ketertarikan	9.keinginan siswa dalam mempelajari materi	✓				
		10.ketertarikan menggunakan media rumput silam	✓				

C. Komentar dan Saran

Media...sudah...cukup...bagus...dan...dapat...menarik.....
 Perhatian...siswa.....

D. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran tanpa revisi:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dilapangan

*Lingkari salah satu

Medan, 2025

Melina Sembiring S.Pd

NIP.1974.06.15.1997.12.2001

Lampiran 6 Kepraktisan Respon Siswa

Lembar Angket Kepraktisan Media Rumput Silam Untuk Respon Siswa

Nama : Sabina dinda al-zahra
 Kelas : V
 Sekolah : SDN 056608 KW Begumit

A. Petunjuk Pengisian

1. Istilah nama, kelas dan sekolah
2. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi.
3. Jika ada yang tidak dimengerti bertanyalah pada guru atau peneliti.

B. Petunjuk Penelitian

1. Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda ceklis (✓) pada salah satu pilihan.

Keterangan Pilihan:

- Skor 5 : Sangat Baik (SB)
 Skor 4 : Baik (B)
 Skor 3 : Cukup (C)
 Skor 2 : Kurang Baik (KB)
 Skor 1 : Sangat Kurang Baik (SKB)

C. Aspek Penilaian

No	Indikator Penilaian	Aspek Yang Diamati	Skor Penilaian				
			SB	B	C	KB	SKB
1.	Media Pembelajaran	1. pemahaman isi materi	✓				
		2. kemudahan dalam menggunakan rumput silam media	✓				
		3. ketepatan dalam memilih background dan teks	✓				
		4. kemenarikan media rumput silam mudah dipahami	✓				
		5. alat bantu proses pembelajaran	✓				

2	pembelajaran	6.kemampuan belajar mandiri	✓				
		7.meningkatkan pengetahuan dan wawasan siswa	✓				
		8. menciptakan rasa senang untuk siswa	✓				

Lampiran 7 Kepraktisan Respon Siswa

Lembar Angket Kepraktisan Media Rumput Silam Untuk Respon Siswa

Nama : Dito Ramadan
 Kelas : V
 Sekolah : negeri 056608 kw Begumit

A. Petunjuk Pengisian

1. Istilah nama, kelas dan sekolah
2. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi.
3. Jika ada yang tidak dimengerti bertanyalah pada guru atau peneliti.

B. Petunjuk Penelitian

1. Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda ceklis (✓) pada salah satu pilihan.

Keterangan Pilihan:

- Skor 5 : Sangat Baik (SB)
 Skor 4 : Baik (B)
 Skor 3 : Cukup (C)
 Skor 2 : Kurang Baik (KB)
 Skor 1 : Sangat Kurang Baik (SKB)

C. Aspek Penilaian

No	Indikator Penilaian	Aspek Yang Diamati	Skor Penilaian				
			SB	B	C	KB	SKB
1.	Media Pembelajaran	1. pemahaman isi materi	✓				
		2.kenudahan dalam menggunakan rumput silam	✓				
		3. ketepatan dalam memilih background dan teks	✓				
		4. kemenarikan media rumput silam mudah dipahami	✓				
		5. alat bantu proses pembelajaran	✓				

2	pembelajaran	6.kemampuan belajar mandiri		✓				
		7.meningkatkan pengetahuan dan wawasan siswa	✓					
		8. menciptakan rasa senang untuk siswa	✓					

Lampiran 8 Kepraktisan Respon Siswa

Lembar Angket Kepraktisan Media Rumput Silam Untuk Respon Siswa

Nama : Zahwa Aura
 Kelas : V
 Sekolah : SD n 056608 .kw .begumit

A. Petunjuk Pengisian

1. Istilah nama, kelas dan sekolah
2. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi.
3. Jika ada yang tidak dimengerti bertanyalah pada guru atau peneliti.

B. Petunjuk Penelitian

1. Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda ceklis (✓) pada salah satu pilihan.

Keterangan Pilihan:

- Skor 5 : Sangat Baik (SB)
 Skor 4 : Baik (B)
 Skor 3 : Cukup (C)
 Skor 2 : Kurang Baik (KB)
 Skor 1 : Sangat Kurang Baik (SKB)

C. Aspek Penilaian

No	Indikator Penilaian	Aspek Yang Diamati	Skor Penilaian				
			SB	B	C	KB	SKB
1.	Media Pembelajaran	1. pemahaman isi materi	✓				
		2. kemudahan dalam menggunakan rumput silam	✓				
		3. ketepatan dalam memilih background dan teks	✓				
		4. kemenarikan media rumput silam mudah dipahami	✓				
		5. alat bantu proses pembelajaran	✓				

2	pembelajaran	6.kemampuan belajar mandiri	✓				
		7.meningkatkan pengetahuan dan wawasan siswa	✓				
		8. menciptakan rasa senang untuk siswa	✓				

Lampiran 9 Wawancara

Hasil Wawancara

- Mahasiswa** : Assalamualaikum buk, izin pakai waktunya sebentar ya buk
- Guru** : Waalaikumsalam, iya boleh silahkan
- Mahasiswa** : Terimakasih buk, perkenalkan nama saya Nadia Rahmah Zafira, jadi maksud dan tujuan saya melakukan wawancara ini untuk penguatan lampiran di proposal saya. Perihal tentang penggunaan media pembelajaran
- Guru** : Iya silahkan, informasi apa saja yang dibutuhkan? Biar nanti ibu jawab
- Mahasiswa** : Iya buk, terimakasih sebelumnya sudah berkenan diwawancarai, yang ingin saya tanyakan “apakah ibu selalu menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran?
- Guru** : Untuk menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran masih jarang sekali ibu hanya menggunakan media pembelajaran yang seadanya saja seperti buku paduan atau buku paket pembelajaran yang ada di sekolah ini .
- Mahasiswa** : Dan apakah ibuk pernah kesulitan dalam membuat media pembelajaran?
- Guru** : Ibuk pernah mengalami kesulitan karna kurangnya referensi atau pun media yang terdapat di sekolah ini
- Mahasiswa** : Kemudian untuk media pembelajaran yang menggunakan alat peraga seperti rumah putar siang dan malam sudah ada atau

belum buk dalam proses pembelajaran IPAS?

Guru : Belum ada dik, sebenarnya media sangat sekali sepertinya membantu dalam proses pembelajan dan itu sangat baik digunakan untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa. Saya juga tertarik untuk membuat siswa media pembelajaran tersebut. Agar siswa ini lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran di sekolah.

Mahasiswa : Kalau begitu kebetulan saya ingin mengembangkan media rumah putar siang dan malam ini yang berbentuk rumah yang di dalamnya terdapat beberapa materi tentang teori perubahan siang dan malam. Menurut ibu bagaimana?

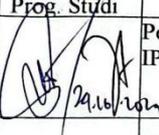
Guru : Iya tidak apa-apa dik, saya dukung. Silahkan dilaksanakan

Mahasiswa : Iya buk terimakasih buk atas waktunya

Guru : Iya sama sama dik

Lampiran 10 Dokumentasi**DOKUMENTASI****Suasana Pembelajaran menggunakan media Rumput Silam****Pengisian Angket****Bersama Siswa Kelas V****Bersama Wali Kelas V**

Lampiran 11 K1

 <p>UMSU UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA</p>		FORM K 1
<p>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238 Website : http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id</p>		
<p>Yth : Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UMSU</p>		
<p>Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI</p>		
<p>Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :</p>		
<p>Nama Mahasiswa : Nadia Rahmah Zafira</p>		
<p>N P M : 2102090098</p>		
<p>Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar</p>		
<p>Kredit Kumulatif : 120</p>		
<p>IPK = 3,83</p>		
<p>Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi</p>	<p>Judul yang diajukan</p>	<p>Disyahkan Oleh Dekan Fakultas</p>
	<p>Pengembangan Media Rumput Silam Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SDN 056608 Kw. Begumit</p>	
	<p>Peranan Guru Kelas di Sekolah Dasar Dalam Membantu Permasalahan Belajar Anak Inklusif di SDN 056608 Kw Begumit</p>	
	<p>Peranan Kendala Guru Dalam Mengimplementasikan Strategi Pembelajaran Kurikulum Merdeka Tingkat Sekolah Dasar.</p>	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 24 Oktober 2024

Hormat Remohon,

 Nadia Rahmah Zafira

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 12 K2

 <p>UMSU Unggul, Cerdas, Terampil</p>	<p>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238 Website : http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id</p>	FORM K 2
<p>Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UMSU</p>		
<p>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</p>		
<p>Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :</p>		
<p>Nama</p>	<p>: Nadia Rahmah Zafira</p>	
<p>NPM</p>	<p>: 2102090098</p>	
<p>Program Studi</p>	<p>: Pendidikan Guru Sekolah Dasar</p>	
<p>Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :</p>		
<p>“Pengembangan Media Rumput Silam Pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas V SDN 056608 Kw.Begumit”</p>		
<p>Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai</p>		
<p>Dosen Pembimbing :</p>	<p>Mawar Sari, S.Pd., M.Pd</p>	
<p>Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.</p>		
<p>Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.</p>		
<p>Medan, 31 Oktober 2024 Hormat Pemohon,</p>		
		
		<p><u>Nadia Rahmah Zafira</u> NPM : 2102090098</p>
<p>Dibuat Rangkap3 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Untuk Dekan/Fakultas - Untuk Ketua Prodi - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan 		

Lampiran 13 K3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 3355/II.3-AU//UMSU-02/ F/2024
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Nadia Rahmah Zafira
N P M : 2102090098
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Media Rumput Silam Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 056608 Kw Begumit

Pembimbing : Mawar Sari, S.Pd.,M.Pd.

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa taluwarasa tanggal : **31 Oktober 2025**

Medan, 28 Rabi'ul Akhir 1446 H
31 Oktober 2024 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :

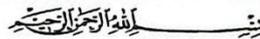
1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran 14 Berita Acara Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Senin, Tanggal 10, bulan Februari, tahun 2025 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap : Nadia Rahmah Zafira
 NPM : 2102090098
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Rumput Silam pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 056608 Kw. Begumit

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui
- Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
- Ditolak

Dosen Pembahas,

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit

Panitia Pelaksana
 Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

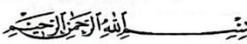
UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 15 Lembar Pengesahan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

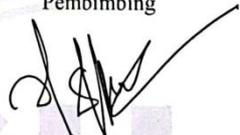
Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama : Nadia Rahmah Zafira
 NPM : 2102090098
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Rumput Silam Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SDN 056608 Kw. Begumit

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Medan, Januari 2025

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh : Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Pembimbing
 Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.	 Mawar Sari, S.Pd., M.Pd. AIFO Fit.

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 16 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

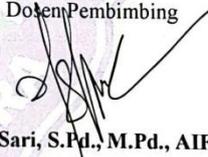
Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Nadia Rahmah Zafira
 NPM : 2102090098
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Rumput Silam pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 056608 Kw. Begumit

Pada hari Senin, Tanggal 10 Februari 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Februari 2025

Disetujui oleh :

<p>Dosen Pembahas,</p>  <p>Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.</p>	<p>Dosen Pembimbing</p>  <p>Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit</p>
--	---

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

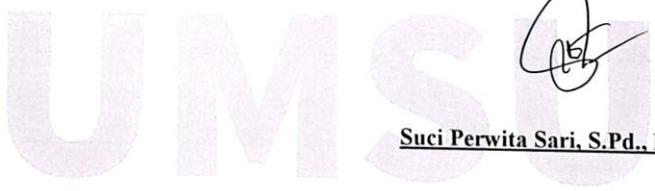


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 17 Surat Keterangan

 UMSU <small>Unggul Cerdas Terpercaya</small>	MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <small>Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30 Website: http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id</small>
 <u>SURAT KETERANGAN</u>	
<p>Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan di bawah ini:</p>	
Nama Lengkap NPM Program Studi Judul Proposal	: Nadia Rahmah Zafira : 2102090098 : Pendidikan Guru Sekolah Dasar : Pengembangan Media Rumput Silam pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 056608 Kw. Begumit
<p>benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Senin, tanggal 10, Bulan Februari, Tahun 2025.</p>	
<p>Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.</p>	
Medan, Februari 2025	
Ketua  <u>Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.</u>	
 Unggul Cerdas Terpercaya	

Lampiran 18 Surat Balasan Sekolah



**PEMERINTAH KABUPATEN LANGKAT
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 056608 KWALA BEGUMIT
KECAMATAN BINJAI**

*Jln. Perintis Kemerdekaan Desa Suka Makmur Kec. Binjai Kab. Langkat
Kode Pos: 20761 Email : sdn056608@gmail.com*

SURAT KETERANGAN PENERIMAAN RISET

No : 422 / SD.404.18 / III / 2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Negeri 056608 Kwala Begumit kecamatan Binjai Kabupaten Langkat, menerangkan bahwa :

Nama : NADIA RAHMAH ZAFIRA
NPM : 2102090098
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Rumput Silam pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 056608 Kwala Begumit

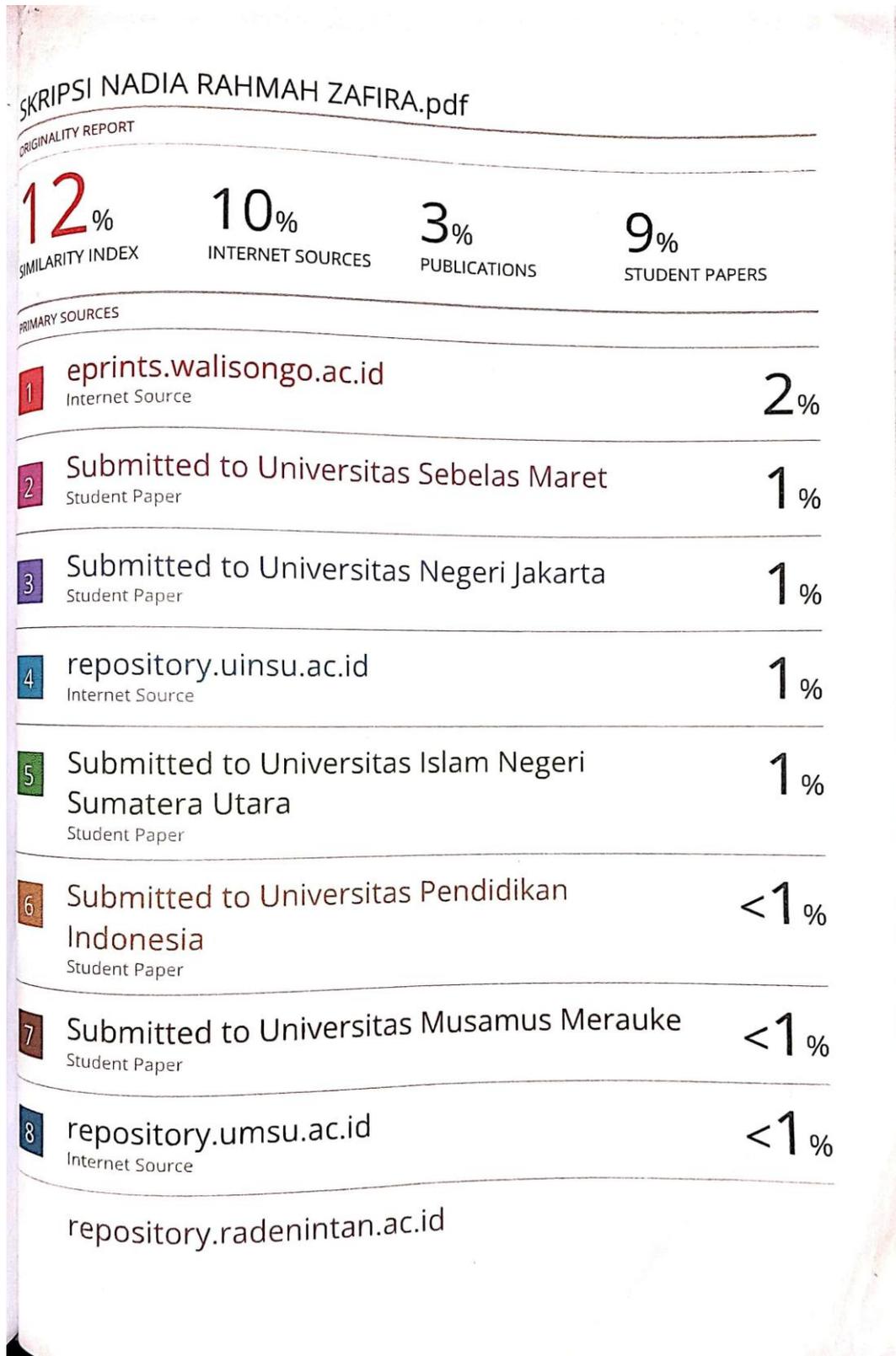
Mahasiswa tersebut di atas, telah di izinkan untuk melaksanakan Riset pada tanggal 11 Maret 2025 di Kelas V pada SD Negeri 056608 Kwala Begumit.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kwala Begumit, 11 Maret 2025
Kep. SDN 056608 Kwala Begumit



SENBYATI DEWI S. Pd
NIP. 197507112014072006



Lampiran 19 Daftar Riwayat Hidup**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****IDENTITAS MAHASISWA**

Nama : Nadia Rahmah Zafira
NPM : 2102090098
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Tempat, Tanggal Lahir : Binjai, 14 November 2003
Alamat : Jl. Perintis Kemerdekaan No.359 Kel.Cengkeh
Turi, Kota Binjai, Prov. Sumatra Utara
Email : nadiarahmazafira@gmail.com

Pendidikan Formal

1. SD Negeri 020597 KOTA BINJAI (lulus tahun 2015)
2. SMP Negeri 5 KOTA BINJAI (lulus tahun 2018)
3. SMA Negeri 5 KOTA BINJAI (lulus tahun 2021)