

**PENGEMBANGAN MEDIA *MINIMARKET* MATERI PENGETAHUAN
MAKANAN SEHAT DI KELAS IV SDN 102128 NAGARAJA**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat- syarat
guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

WAFIAH AFRIDANNUR
NPM. 2202090219



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2026**



**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

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
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 Kamis, Tanggal 09 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Wafiah Afridannur
NPM : 2202090219
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Mini Market* Materi Pengetahuan Makanan Sehat di Kelas IV SD 102128 Nagaraja

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

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuarnita, M.Pd.

Sekretaris

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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.
2. Dr. Madra Saragih, M.Hum.
3. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

1.

2.



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.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama Lengkap : Wafiah Afridannur
NPM : 2202090219
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Minimarket Materi Pengetahuan Makanan Sehat di Kelas IV SDN 102128 Nagaraja

Sudah Layak untuk disidangkan :

Medan, Maret 2026
Disetujui oleh:

Pembimbing

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

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Svamsu Nurrita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, 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 Lengkap : Wafiah Afridannur
NPM : 2202090219
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Minimarket Materi Pengetahuan Makanan Sehat di Kelas IV SDN 102128 Nagaraja

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
26 / 01 / 2020	Perbaikan Abstrak	
02 / 02 / 2020	Perbaikan Bab III Objek Penelitian	
19 / 02 / 2020	Perbaikan Bab IV Diagram	
26 / 02 / 2020	Perbaikan Bab IV Daftar Tabel	
06 / 03 / 2020	Bab V Kesimpulan dan Saran	
10 / 03 / 2020	Acc diulang	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, Maret 2020
Dosen Pembimbing

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 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Wafiah Afridannur
NPM : 2202090219
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Mini Market* Materi Pengetahuan Makanan Sehat di Kelas IV SDN 102128 Nagaraja

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengembangan Media *Mini Market* Materi Pengetahuan Makanan Sehat di Kelas IV SDN 102128 Nagaraja**" adalah 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 yang sebenar-benarnya.

Medan, Maret 2026
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



WAFIAH AFRIDANNUR
NPM. 2202090219

ABSTRAK

Wafiah Afridannur, 2202090219, “Pengembangan Media *Minimarket* Materi Pengetahuan Makanan Sehat di Kelas V SDN 102128 Nagaraja”.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang menghasilkan produk berupa Media pembelajaran berbentuk *Mini Market* pada materi pengetahuan makanan sehat untuk siswa kelas IV SDN 102128 Nagaraja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *Mini Market* serta mengetahui tingkat kepraktisan Media yang dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang meliputi tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate, namun dalam penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap Develop. Proses pengembangan dilakukan melalui validasi oleh ahli, revisi produk, serta uji coba kepada siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran *Mini Market* memperoleh penilaian sangat valid dari ahli media sebesar 88% , dari ahli materi sebesar 96% dan ahli Bahasa 86%. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 91% dari siswa dan 96% dari guru. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Mini Market* yang dikembangkan layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas IV SDN 102128 Nagaraja.

Kata Kunci: Pengembangan, Media *Mini Market*, Pengetahuan Makanan Sehat

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assallam'mualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahrabbi'l'amin, puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media *Mini Market* Materi Pengetahuan Makanan Sehat Di Kelas IV SDN 102128 Nagaraja”**. Sholawat beriring salam tidak lupa pula penulis hadiahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program strata-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak sekali pihak yang telah berjasa membantu penulis, untuk itu penulis mengucapkan banyak terima terima kasih kepada kedua orang tua penulis Ayahanda **Mawar Dinur** dan Ibunda tercinta **Lailatus Saedah Sitanggang** yang telah membesarkan penulis dengan penuh cinta dan kasih sayang, memotivasi dan mendoakan serta berkorban untuk penulis baik secara moril maupun materil. Dan berkat jerih payah orang tua yang telah mendidik penulis dari kecil sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan sampai tahap penyusunan skripsi ini.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kesulitan yang dihadapi, namun tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang ikut mendukung serta memberikan masukan-masukan kepada penulis meskipun masih

jauh dari kata kesempurnaan. Untuk itu pada kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta yang tak henti-hentinya mendoakan dan mensupport penulis, sehingga penulis berada di tahap sekarang ini. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, M.Hum.** selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
6. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara, sekaligus Dosen Pembimbing yang telah dengan sabar memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama proses penelitian hingga penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh **Bapak/Ibu Dosen** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta bimbingan selama perkuliahan.

8. **Pegawai dan Staff Biro** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. **Ibu Marlina, S.Pd.** selaku kepala sekolah di SDN 101736 Medan Krio. **Henry rahayuni, S.Pd** selaku wali kelas IV serta seluruh tenaga pendidik SDN 102128 Nagaraja
10. Terima kasih untuk semua keluarga yang selalu mendoakan dan mendukung penulis dalam penyusunan proposal ini.
11. Terimakasih kepada sahabat-sahabat penulis yang tidak membiarkan penulis sendirian serta menjadi rekan yang menemani penulis dari awal perkuliahan sampai selesai dan selalu mendoakan serta memberikan dukungan terbaiknya untuk penulis.
12. Kepada rekan-rekan mahasiswa khususnya dari kelas E Pagi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2022, Terimakasih atas dukungan dan kerjasamanya selama menempuh pendidikan serta penyelesaian penyusunan skripsi ini.
13. Untuk diri peneliti **Wafiah Afridannur** terimakasih telah kuat sampai detik ini, yang mampu mengendalikan diri serta tidak menyerah sesulit apa pun rintangan kuliah atau dalam proses penyusunan skripsi, yang mampu berdiri tegak hingga saat ini. Terimakasih diriku semoga tetap rendah hati dan semangat.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan baik dari segi penyusunan maupun penulisan. Oleh karena itu,

sangat diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi penyusun khususnya bagi para pembaca. Semoga Allah SWT meridhoi-Nya, Aamiin.

Medan, 08 Desember 2025

Penulis

Wafiah Afridannur

NPM. 2202090219

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
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 Spesifik Produk	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Kerangka Teoritis	10
2.1.1 Media Pembelajaran	10
2.1.2 Mini Market.....	18
2.1.3 Pembelajaran IPAS.....	25
2.2 Kerangka Konseptual	36
2.3 Hipotesis.....	38
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	39
3.1 Metode Penelitian.....	39
3.2 Tahapan Penelitian	40
3.2.1 Lokasi Penelitian	40
3.2.2 Sumber Data Penelitian	40

3.2.3 Instrumen Penelitian.....	41
3.3 Rancangan Produk.....	49
3.3.1 Pengujian Internal.....	49
3.3.2 Pengujian Eksternal.....	50
3.4 Tahap Pengembangan.....	50
3.4.1 Pembuatan Produk.....	50
3.4.2 Pengujian Lapangan.....	53
3.4 Jadwal Penelitian.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	56
4.2 Pembahasan.....	71
4.2.1 Hasil Diskusi Pengembangan Media Pembelajaran <i>Mini Market</i>	74
4.2.2 Hasil Diskusi Kevalidan Media Pembelajaran <i>Mini Market</i>	75
4.2.3 Hasil Diskusi Kepraktisan Media Pembelajaran <i>Mini Market</i>	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	78
5.1 Kesimpulan.....	78
5.2 Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	37
Gambar 3.1 Alur Model 4D	39
Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan 4D	53
Gambar 4.1 Grafik Hasil Validasi dari Ahli Materi, Media, dan Bahasa	68
Gambar 4.2 Grafik Hasil Kepraktisan Untuk Respon Guru dan Respon Siswa ...	71

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Subjek Penelitian.....	40
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	41
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....	42
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa	43
Tabel 3.5 Kisi kisi Respon Guru	44
Tabel 3.6 Kisi kisi Respon Siswa.....	45
Tabel 3.7 Kategori Penilaian Skala Likert	46
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Kevalidan Media Pembelajaran.....	47
Tabel 3.9 Kategori Penilaian Skala Likert	48
Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Kepraktisan Media Pembelajaran.....	48
Tabel 3.11 Jadwal Penelitian.....	54
Tabel 4.1 Capaian & Tujuan Pembelajaran	60
Tabel 4.2 Rancangan Desain Media Pembelajaran.....	62
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	65
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	66
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa	67
Tabel 4.6 Hasil Validasi Media Pembelajaran.....	68
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Kepraktisan Guru.....	69
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Kepraktisan Siswa	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	87
Lampiran 2 Materi Pembelajaran.....	94
Lampiran 3 Validasi Ahli Media.....	97
Lampiran 4 Validasi Ahli Materi	100
Lampiran 5 Validasi Ahli Bahasa	103
Lampiran 6 Kepraktisan Respon Guru.....	105
Lampiran 7 Respon Siswa.....	108
Lampiran 8 Hasil Angket Kepraktisan Seluruh Siswa	114
Lampiran 9 Lembar Wawancara.....	118
Lampiran 10 Surat Permohonan Riset	119
Lampiran 11 Surat Balasan Riset.....	119
Lampiran 12 K1	120
Lampiran 13 K2	121
Lampiran 14 K3	122
Lampiran 15 Dokumentasi.....	123
Lampiran 16 Riwayat Hidup.....	125

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam Kurikulum Merdeka, IPAS merupakan mata pelajaran terpadu yang menggabungkan ilmu alam dan sosial untuk membantu peserta didik memahami fenomena alam, lingkungan, dan kehidupan sosial secara kontekstual. Pembelajaran IPAS dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari agar pengetahuan yang diperoleh lebih bermakna. Salah satu materi IPAS kelas IV adalah makanan sehat, yang bertujuan menanamkan pemahaman tentang pentingnya pola makan seimbang bagi kesehatan dan aktivitas sehari-hari peserta didik. Materi ini diharapkan dapat membentuk kebiasaan hidup sehat sejak dini. Menurut (Yusuf, 2021) ilmu pengetahuan dalam pendidikan tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga melatih cara berpikir rasional dan logis agar pembelajaran tetap relevan dengan perkembangan dan kebutuhan sosial masa kini.

Meskipun materi makanan sehat telah diajarkan dalam pembelajaran IPAS, pada kenyataannya pemahaman peserta didik masih belum optimal. Sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam membedakan jenis makanan sehat dan kandungannya serta belum menunjukkan kebiasaan memilih makanan yang bergizi dalam kehidupan sehari-hari ("Dila Rukmi Octaviana," 2021). Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu mengaitkan materi dengan pengalaman nyata peserta didik.

Pembelajaran IPAS seharusnya mampu menghadirkan pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan peserta didik, sehingga materi yang dipelajari tidak bersifat teoritis semata. Pada materi makanan sehat, pembelajaran diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran peserta didik tentang pentingnya memilih makanan yang bergizi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, pembelajaran IPAS perlu dirancang secara relevan dan sesuai dengan perkembangan peserta didik agar hasil belajar dapat tercapai secara maksimal.

Pembelajaran IPAS yang ideal diharapkan mampu menghadirkan proses belajar yang bermakna, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Menurut (Pratiwi, 2022), melalui pembelajaran yang mengintegrasikan konsep ilmu alam dan sosial, peserta didik tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran IPAS dapat membentuk kemampuan berpikir kritis, logis, serta kesadaran peserta didik terhadap lingkungan dan kehidupan sosial di sekitarnya.

Khusus pada materi makanan sehat, pembelajaran IPAS yang ideal diharapkan dapat menumbuhkan pemahaman peserta didik mengenai pentingnya memilih makanan sehat serta membentuk kebiasaan hidup sehat sejak dini. Pembelajaran hendaknya didukung oleh penggunaan metode dan media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, sehingga peserta didik lebih aktif, termotivasi, dan mampu menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pembelajaran

IPAS yang ideal, tujuan pembelajaran diharapkan dapat tercapai secara optimal dan memberikan dampak positif bagi perkembangan peserta didik (Marinda, 2021).

Namun kenyataanya dalam dunia Pendidikan bahwa ada beberapa siswa yang tidak memiliki kemampuan untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Banyak hambatan dan tantangan yang menghalangi Upaya guru untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami materi yang disampaikan menyebabkan potensi intelektual yang mereka miliki tidak berkembang . Menurut (Sakila, et al., 2023) Pendidikan adalah Upaya unuk menuntun kekuatan kodrati siswa agar mereka menjadi manusia yang baik dan bahagia.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan salah satu guru kelas IV SDN 102128 Nagaraja pada tanggal 28 November 2025, https://drive.google.com/file/d/1htrZXdR8f9q2OLKhv_A5FCQr0Dkqo9Kq/view?usp=drivesdk. Proses pembelajaran guru masih terbatas dalam penggunaan media pembelajaran dan lebih sering menggunakan metode ceramah serta buku paket. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami materi, khususnya pada materi makanan sehat. Permasalahan ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi makanan sehat.

Selama ini, pembelajaran tentang makanan sehat hanya menggunakan buku teks yang ada di perpustakaan sekolah. Kondisi ini membuat siswa kesulitan memahami materi secara lengkap, terutama dalam membedakan jenis makanan sehat serta

memahami fungsi. Selain itu, penyajian materi dalam buku cenderung bersifat abstrak dan kurang kontekstual, sehingga siswa cepat merasa bosan dan kurang tertarik untuk belajar. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV agar pemahaman siswa tentang makanan sehat dapat meningkat secara signifikan.

Dari hasil pengamatan dan wawancara, bisa disimpulkan bahwa siswa membutuhkan alat bantu berupa media pembelajaran yang menarik dan praktis agar mereka lebih mudah mengerti materi saat proses belajar berlangsung. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa mengamati, mengelompokkan, dan memahami konsep makanan sehat secara lebih nyata dan menyenangkan.

Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana menyampaikan informasi dan membantu proses belajar siswa. Guru diharapkan mampu mengelola dan menyajikan materi secara kreatif dengan memanfaatkan media yang tepat, sehingga materi lebih mudah dipahami. Penggunaan media pembelajaran secara inovatif merupakan aspek penting dalam meningkatkan semangat dan rasa ingin tahu belajar siswa. Beragam jenis media juga dapat membantu menciptakan kualitas pembelajaran yang lebih baik.

Salah satu bentuk inovasi yang bisa digunakan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa *Mini Market*. *Mini Market* adalah Media pembelajaran yang berbentuk simulasi pasar kecil. Media ini menyediakan berbagai replika makanan, serta petunjuk kegiatan yang harus dilakukan siswa agar mereka memahami materi pembelajaran. Media ini dikembangkan secara sistematis dan

disusun berdasarkan materi yang diajarkan agar siswa mampu memahami konsep makanan sehat melalui aktivitas memilih, memilah, dan menganalisis makanan, seperti saat berbelanja di *Mini Market*.

Mini Market adalah gabungan dari kata "*Mini*" dan "*Market*". Kata "*mini*" artinya kecil, sedangkan "*Market*" berarti pasar. Jadi, *Mini Market* adalah pasar yang ukurannya kecil, atau bisa dijelaskan sebagai tempat yang kecil namun menjual berbagai makanan yang lengkap seperti yang ada di pasar umum. menjual barang kebutuhan dasar, supermarket juga menjual barang segar seperti sayur dan daging , Jenis barang yang dijual lebih beragam di *Mini Market*. Media ini membantu siswa memahami perbedaan antara makanan sehat dan tidak sehat melalui kegiatan memilih, memilah, dan membaca label makanan.

Setiap kegiatan dalam media *Mini Market* dirancang sederhana, menarik, dan terstruktur sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih konkret. Dengan aktivitas ini, siswa dapat belajar mengenali kelompok makanan sehat, membedakan antara makanan sehat dan makanan yang kurangsehat, serta memahami pentingnya membaca label makanan. Selain itu, Media *Mini Market* juga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, berpikir kritis, dan mampu menerapkan konsep makanan sehat dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan di atas, diperlukan media pembelajaran yang bisa membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi saat belajar. Oleh karena itu, peneliti ingin merancang dan membuat inovasi media pembelajaran berupa media pembelajaran dalam mata pelajaran pengetahuan, yaitu "*Mini Market*" untuk siswa IV SDN 102128 Nagaraja. Media ini dirancang dengan menyerupai bentuk

minimarket yang sebenarnya, dan pembuatan dilakukan dengan menggunakan alat serta bahan tertentu. Dengan menggunakan media “*Mini Market*” yang disampaikan langsung kepada siswa, guru akan lebih mudah memberikan materi, memberikan gambaran yang jelas mengenai berbagai jenis makanan sehat, serta dapat membuat siswa lebih tertarik selama proses belajar karena media ini dirancang agar mereka bisa memilih, mengelompokkan, atau mempraktikkan pemilihan jenis makanan sehat melalui kegiatan bermain secara langsung.

Dengan demikian peneliti akan mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media *Mini Market* Materi Pengetahuan Makanan Sehat Di Kelas IV SDN 102128 Nagaraja”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Penggunaan buku paket masih menjadi metode utama yang dipilih oleh sebagian besar guru dalam mengajar.
2. Proses pembelajaran hanya dengan menggunakan metode ceramah, karena dengan menggunakan metode ceramah peserta didik mudah merasa bosan.
3. Guru masih menghadapi kesulitan dalam merancang media pembelajaran yang inovatif, sehingga proses pembelajaran belum berjalan secara efektif.
4. Belum tersedianya media pembelajaran inovatif berupa “*Minimarket*”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah yang akan di teliti dan hanya berfokus pada Pengembangan Media *Mini Market* Materi Pengetahuan Makanan Sehat Di Kelas IV SDN 102128 Nagaraja.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana yang diungkapkan diatas, maka rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbentuk *Mini Market* untuk materi pengetahuan makanan sehat di kelas IV SDN 102128 Nagaraja?
2. Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran *Mini Market* dalam menyampaikan Materi Pengetahuan Makanan Sehat di Kelas IV SDN 102128 Nagaraja?
3. Bagaimana kepraktisan dari penggunaan media pembelajaran *Mini Market* dalam meningkatkan pemahaman tentang makanan sehat di Kelas IV SDN 102128 Nagaraja?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran *Mini Market* sebagai media inovatif pada materi pengetahuan makanan sehat untuk siswa kelas di Kelas IV SDN 102128 Nagaraja.
2. Mengetahui tingkat validitas media *Mini Market* dalam menyampaikan materi pengetahuan makanan sehat siswa kelas di Kelas IV SDN 102128 Nagaraja.

3. Mengetahui kepraktisan terhadap media pembelajaran *Mini Market* dalam proses pembelajaran makanan sehat siswa kelas di Kelas IV SDN 102128 Nagaraja.

1.6 Spesifik Produk

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk pendidikan yang bermanfaat bagi guru dan Siswa, yaitu media pembelajaran *Mini Market*. Produk yang dikembangkan dirancang untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran IPAS, khususnya pada materi Makanan Sehat. Penggunaan media *Mini Market* disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami. Melalui simulasi kegiatan jual beli di *Mini Market*, peserta didik diharapkan dapat memahami konsep makanan sehat secara lebih konkret dan kontekstual. Media ini juga diharapkan mampu meningkatkan keaktifan, antusiasme, serta pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

Adapun spesifikasi pengembangan produk ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berupa *Mini Market* edukatif yang dirancang sebagai alat peraga pembelajaran IPAS pada materi makanan sehat.
2. Menyajikan replika berbagai jenis makanan yang dikelompokkan ke dalam kategori makanan sehat.
3. Setiap produk dilengkapi dengan label informasi sederhana mengenai kandungan dan manfaat bagi kesehatan.
4. Dilengkapi dengan perlengkapan pendukung seperti rak mini,

5. Dirancang untuk digunakan secara interaktif melalui kegiatan simulasi baik secara individu maupun kelompok.
6. Memiliki tampilan yang sederhana, aman, dan menarik, sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, guna meningkatkan minat dan keaktifan belajar pada pembelajaran IPAS

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang baik dan menarik sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih mudah serta mendorong siswa agar lebih tertarik dan aktif belajar di kelas. Hal ini juga memudahkan guru dan siswa memberikan umpan balik. Menurut (Nurfadhillah et al., 2021), media pembelajaran adalah alat yang mampu mendorong proses belajar mengajar agar pesan yang disampaikan lebih jelas dan tujuan pendidikan tercapai secara efektif dan efisien. Sementara itu, menurut Emiyati dan (Maharani et al., 2024), media pembelajaran merupakan cara untuk menggabungkan pesan atau informasi yang diberikan guru kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat memengaruhi tingkat keberhasilan belajar.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat menciptakan suasana belajar yang lebih beragam dan memungkinkan pendidik menyesuaikan pendekatan mengajar dengan kebutuhan siswa. Keberagaman jenis media memberikan kesempatan bagi guru untuk menyajikan proses belajar secara lebih menarik dan inovatif. Hal ini pada akhirnya berdampak positif terhadap pemahaman dan pencapaian belajar siswa. Tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran adalah memperkuat pemahaman siswa, meningkatkan keterlibatan

mereka, serta membantu mereka mengingat informasi yang telah disampaikan (Syukriah, dkk., 2021).

Menurut (Yuniarti, dkk., 2023), media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar dan memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran. Keberadaan media mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena materi disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Sementara itu, menurut (Kholidah, dkk., 2023), media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan dalam proses mengajar untuk menyampaikan informasi. Media ini membantu membangkitkan pemikiran, perasaan, dan ketertarikan siswa, sehingga interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih efektif dan efisien.

Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah cara komunikasi antara guru dan siswa dalam menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan tidak membosankan. Media pembelajaran membantu guru menjelaskan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, penggunaan media yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar, keterlibatan siswa, serta kemampuan mereka dalam mengingat dan menerapkan materi yang telah dipelajari.

2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Secara awal, media hanya digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, yaitu sebagai sarana yang bisa memberikan pengalaman visual kepada

siswa agar memotivasi mereka belajar, menjelaskan dan menyederhanakan konsep yang rumit dan abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Dengan demikian, media juga bisa membantu meningkatkan kemampuan anak dalam menyerap dan mengingat materi pembelajaran (Silahuddin, 2022).

1) Media Sebagai Sumber Belajar

Belajar adalah aktif dan konstruktif melalui suatu pengalaman dalam memperoleh informasi. Dalam proses aktif tersebut media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi pembelajar (siswa). Artinya melalui media peserta didik memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri siswa.

2) Fungsi Semantik

Berkaitan dengan meaning atau arti dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol. Media pembelajaran mempunyai kemampuan menambah perbendaharaan kata (symbol verbal). Yang makna dan maksudnya benar-benar dipahami oleh peserta didik. Simbol adalah sesuatu yang digunakan untuk atau dipandang sebagai wakil sesuatu yang lain.

3) Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif merupakan fungsi media pembelajaran yang memungkinkan objek, peristiwa, atau konsep yang sulit diamati secara langsung dapat dimodifikasi, disederhanakan, diperbesar, diperkecil, dipercepat, atau diperlambat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Melalui fungsi ini, peserta didik dapat memahami materi secara lebih konkret karena media membantu menghadirkan realitas yang tidak dapat ditampilkan apa adanya di dalam kelas.

4. Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif adalah fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang telah lama terjadi. Fungsi fiksatif ini terkait dengan kemampuan merekam (record) media pada suatu peristiwa atau objek dan menyimpannya dalam waktu yang tak terbatas sehingga sewaktu-waktu dapat diputar kembali ketika diperlukan.

(Rahayuningsih et al., 2022) Mengenai fungsi media itu sendiri pada mulanya kita hanya mengenal media sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni yang memberikan pengalaman visual pada anak dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret, mudah dipahami. Dewasa ini dengan perkembangan teknologi serta pengetahuan, maka media pengajar berfungsi sebagai berikut:

- 1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan pengajaran bagi guru.
- 2) Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi kongkret)
- 3) Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya tidak membosankan),
- 4) Semua indera murid dapat diaktifkan
- 5) Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar
- 6) Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya

Menurut para ahli di atas, media pembelajaran sangat membantu dalam mencapai tujuan pendidikan. Adanya media ini memberikan berbagai manfaat,

seperti membuat siswa lebih tertarik, meningkatkan semangat belajar, memperdalam pemahaman, mendorong kemampuan berpikir kritis, serta menciptakan suasana belajar yang lebih ceria dan efektif.

2.1.1.3 Macam Macam Media Pembelajaran

Menurut (Indriani, 2024) macam macam Media pembelajaran seperti *Minimarket* ini memberikan alasan kuat bagi guru untuk memiliki kreativitas serta keaktifan selama proses belajar mengajar, di mana siswa diarahkan agar senantiasa memahami dan bersemangat saat kegiatan belajar berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran dalam pelajaran pengetahuan.

Berbagai macam media pembelajaran akibat perkembangan khazanah pendidikan seperti tingkah laku (behaviorisme), komunikasi, cetak-mencetak, perkembangan teknologi elektronik, tampilan media berkembang dengan ciri-ciri dan karakteristiknya masing-masing. Banyaknya media yang digunakan dalam pembelajaran sehingga dari sinilah muncul upaya-upaya pengelompokkan atau klasifikasi menurut kesamaan dan ciri khas dari masing-masing media tersebut. Dalam (Khasanah & Pd, 2024), menjabarkan beberapa pengelompokkan media pembelajaran antara lain sebagai berikut.

1. Media Visual

Media Visual merupakan suatu alat atau sumber belajar yang didalamnya berisi pesan informasi khususnya materi pelajaran yang disajikan secara kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan contohnya gambar, peta, diagram, grafik, poster dan glober. Guru membutuhkan media visual untuk mencegah komunikasi yang tidak efektif dan kesalahpahaman yang sering terjadi

ketika guru atau guru tidak mampu menyampaikan pesan secara tepat sasaran kepada siswa. Menyimpang dari topik diskusi, melompat dari satu hal ke hal lain, bolak-balik dari topik diskusi, atau sekadar melewati topik adalah beberapa kesulitan yang sering terjadi. Dengan media visual ini, guru dapat dengan mudah menyampaikan ide-ide mereka kepada siswa, dan informasi dapat dipahami secara keseluruhan (Nurrita, 2020).

2. Media Audio

Media Audio merupakan suatu alat yang didalamnya berisi pesan informasi dan diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran contohnya seperti radio dan laboratorium bahasa. Media audio memiliki banyak keuntungan, seperti meningkatkan kreativitas pendengar, mengatasi keterbatasan ruang (jarak jauh), dan dapat mempengaruhi perasaan dan perilaku siswa melalui efek suara dan kebisingan latar belakang (Zaini, Dewi, 2021). Penggunaan media bukan satu-satunya faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Hal ini tergantung pada kemampuan guru dalam membuat dan mengelola program pembelajaran. Kita mungkin tidak melihat banyak perbedaan antara mendengarkan rekaman presentasi dan menonton presentasi secara langsung dalam hal hasil pemahaman.

3. Media Audio Visual

Media Audio Visual merupakan suatu alat yang menggabungkan antara media visual dengan audio yang berisikan pesan informatif dan disajikan secara kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan serta pendengaran, contohnya televisi, video dll (Ardila et al., 2023).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beragam jenis dan karakteristik yang berkembang seiring kemajuan teori pendidikan dan teknologi. Pengelompokan media pembelajaran dapat dilakukan berdasarkan unsur suara, visual, dan gerak sebagaimana taksonomi, serta berdasarkan tingkat kesulitan, kemudahan pengadaan, dan cakupan sasaran sebagaimana hierarki media. Pengelompokan ini membantu pendidik dalam memahami karakteristik media sehingga dapat memilih media yang paling sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

2.1.1.4 Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Beberapa pendapat ahli mengenai kriteria dalam memilih media pembelajaran adalah sebagai berikut: a. jenis media harus tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran, b. media harus mendukung isi materi pelajaran, c. media mudah diperoleh, d. guru harus mampu menggunakan media tersebut dengan baik, e. ada waktu yang cukup untuk menggunakan media, dan f. media sesuai dengan tingkat kemampuan berpikir anak (Miftah & Rokhman, 2022).

Agar memilih media pembelajaran secara tepat, guru perlu mempertimbangkan beberapa kriteria, seperti jumlah peserta (kelompok kecil, sedang, atau besar), lokasi penggunaan media (di dalam kelas atau di luar ruangan), jenis media yang sesuai dengan kebutuhan peserta, tingkat kesulitan dalam menggunakan media tersebut, serta biaya yang dikeluarkan dibandingkan dengan manfaat yang diperoleh peserta.

Selain itu, ada pendapat lain yang membahas tentang kriteria dalam memilih media pembelajaran. Yaitu:

1. Tujuan pembelajaran. Media yang dipilih sebaiknya mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan sebelumnya. Terdapat beberapa alternatif media yang mungkin cocok untuk tujuan tersebut. Sebaiknya dipilih media yang paling sesuai. Kesesuaian ini ditentukan oleh sejauh mana karakteristik tujuan yang ingin dicapai sesuai dengan karakteristik media yang digunakan.
2. Keefektifan. Dari berbagai alternatif media yang sudah dipertimbangkan, pilihlah media yang dianggap paling efektif dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
3. Dukungan terhadap isi materi pelajaran dan perlunya bantuan media agar siswa lebih mudah memahami materi
4. Keterampilan guru dalam menggunakan media, guru harus mampu menggunakan media dengan baik dalam proses belajar mengajar
5. Tersedia waktu untuk menggunakan media, selama penggunaan media dapat memberikan manfaat bagi siswa selama proses pengajaran berlangsung (Dewi, 2023).
6. Mutu teknis (visual, audio). Pengembangan visual, baik gambar maupun foto, harus memenuhi standar teknis tertentu. Misalnya, visual pada slide harus jelas dan pesan atau informasi yang ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain seperti latar belakang (Asmoro, 2021).

Media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang diajarkan, mudah digunakan, fleksibel, dan tahan lama. Media tersebut harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sesuai dengan karakteristik siswa, serta

memperhatikan kemampuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media tersebut, serta fasilitas pendukung yang diperlukan untuk menggunakan media pembelajaran tersebut (Efendy et al., 2025).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran harus dilakukan secara cermat dengan mempertimbangkan kesesuaian media terhadap tujuan pembelajaran, isi materi, dan karakteristik peserta didik. Selain itu, media yang dipilih harus efektif, mudah diperoleh dan digunakan, sesuai dengan keterampilan guru, memiliki mutu teknis yang baik, serta didukung oleh ketersediaan waktu dan fasilitas yang memadai agar dapat memberikan manfaat optimal dalam proses pembelajaran.

2.1.2 Mini Market

2.1.1.1 Pengertian Media *Mini Market*

Media *Mini Market* adalah bentuk media pembelajaran yang berupa simulasi minimarket. Di dalamnya terdapat berbagai gambar atau replika dari produk makanan. Media ini dibuat agar siswa lebih mudah memahami konsep makanan sehat melalui kegiatan memilih, memilah, dan mengelompokkan produk secara langsung, seperti sedang berbelanja di minimarket sungguhan.

Media *Mini Market* berperan sebagai alat visual serta media praktik yang membuat proses belajar lebih nyata, interaktif, dan menarik. Dengan media ini, siswa dapat belajar mengenali jenis-jenis makanan, membedakan antara makanan sehat dan tidak sehat, serta memahami manfaatnya secara lebih mudah dan sesuai dengan konteks.

Mini Market secara kata adalah gabungan dari kata "mini" dan "Market". Kata "*Mini*" berarti kecil, sedangkan "market" berarti pasar. Jadi, *Mini Market* adalah pasar kecil, atau lebih tepatnya tempat yang ukurannya kecil tapi menjual berbagai barang yang beragam dan lengkap seperti di pasar umum. *Mini Market* memiliki banyak kesamaan. Selain itu, ketersediaan produk juga menjadi faktor penting yang mempengaruhi kepuasan pelanggan. Ketersediaan produk yang terus-menerus dan konsisten sangat bermanfaat untuk mencegah kekecewaan pelanggan, terutama ketika mereka mencari produk tertentu yang spesifik (Huse et al., 2023).

Penelitian (Nasution, 2024), menyebutkan bahwa *Mini Market* yang dibahas dalam penelitian ini adalah versi modern dari toko kelontong. Ini merupakan jenis usaha yang menggabungkan konsep swalayan dengan ukuran lebih kecil, namun memiliki target pasar yang sama seperti toko kelontong tradisional. Pertumbuhan *Mini Market* sangat pesat karena meningkatnya kebutuhan manusia akan barang-barang kebutuhan sehari-hari, serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, *Mini market* sangat dibutuhkan masyarakat untuk memenuhi kebutuhan pokok sehari-hari. Secara umum, mini market didirikan di area permukiman, dan barang-barang yang dijual didatangkan dari distributor atau importir yang langsung dibawa ke gudang pusat atau ke toko (Fahirah, 2021).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Media *Mini Market* merupakan media pembelajaran berbentuk simulasi minimarket yang memanfaatkan gambar atau replika produk makanan untuk menciptakan pembelajaran yang konkret, interaktif, dan kontekstual. Media ini membantu siswa memahami konsep makanan sehat dengan cara memilih, memilah, dan

mengelompokkan produk secara langsung, sekaligus mengaitkan pembelajaran dengan lingkungan *Mini Market* yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

2.1.1.2 Fungsi Media *Minimarket*

Media pembelajaran *Mini Market* memiliki beberapa fungsi penting yang didukung oleh pendapat para ahli di bidang media pembelajaran. (Arief, 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran berperan untuk menjelaskan pesan dan informasi dengan lebih jelas, sehingga materi pelajaran dapat lebih mudah diserap oleh siswa secara nyata. Fungsi ini terlihat jelas dalam media mini market, karena siswa bisa melihat langsung bentuk tiruan *Mini Market* lengkap dengan produk makanannya. Dengan cara ini, konsep makanan sehat tidak hanya dipahami secara teori, tetapi juga diamati secara visual dan langsung. Oleh karena itu, media ini membantu siswa menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya, (Utami et al., 2021) mengatakan bahwa media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar dengan cara penyajian yang menarik. Media *Mini Market*, yang memiliki bentuk mirip toko nyata, bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Siswa tidak hanya melihat gambar, tetapi juga bisa berperan sebagai pembeli atau kasir, sehingga proses belajarnya menjadi lebih hidup dan mendorong partisipasi aktif. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran modern yang menekankan bahwa siswa harus menjadi pusat dari aktivitas belajar .

Menurut (Fitriya et al., 2023), media pembelajaran juga bisa membantu mengatasi keterbatasan pengalaman belajar siswa. Bukan semua siswa punya

kesempatan untuk belajar langsung di minimarket nyata, jadi Media pembelajaran berupa mini market hadir sebagai sarana untuk mengalami hal itu. Dengan simulasi belanja, siswa bisa berlatih mengenali makanan sehat, membaca label, dan membandingkan jenis produk. Pengalaman belajar langsung ini membuat materi lebih mudah dipahami dan tetap teringat lebih lama di ingatan siswa.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran *Mini Market* berperan sebagai alat konkret yang membantu memperjelas konsep, meningkatkan semangat belajar, memberikan pengalaman langsung, mendukung proses belajar aktif, mempermudah pemahaman materi, serta melatih kemampuan kognitif, sosial, dan motorik siswa. Fungsi tersebut menegaskan bahwa media mini market merupakan bentuk inovasi pembelajaran yang efektif dalam membahas materi Pengetahuan Makanan Sehat di kelas IV Sekolah Dasar.

2.1.1.3 Manfaat Media *Mini Market*

Menurut (Trisanti, dkk, 2025) Media *Mini Market* memberikan manfaat sebagai sarana pembelajaran yang bersifat kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Melalui media ini, peserta didik dapat belajar secara langsung dengan mensimulasikan aktivitas sehingga membantu mereka memahami konsep secara lebih nyata. Media *Mini Market* juga dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar karena peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Selain itu, Media *Mini Market* melatih kemampuan berpikir logis dan keterampilan sosial siswa, seperti komunikasi, kerja sama, dan pengambilan

keputusan. Siswa belajar, perhitungan sederhana, serta aturan dalam bertransaksi. Dengan demikian, Media *Mini Market* tidak hanya membantu pemahaman materi pembelajaran, tetapi juga menumbuhkan keterampilan praktis yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.1.4 Langkah-langkah Pembuatan *Mini Market*

1. Tentukan ukuran Media *Mini Market* yang akan dibuat dari triplek.
2. Buat sketsa model *Mini Market* di kertas (misalnya berbentuk rak mini market dengan beberapa etalase).
3. Tentukan konsep materi yang akan ditampilkan (misalnya makanan pokok, lauk-pauk, sayur, dan buah).
4. Desain gambar makanan dan label kategori menggunakan Canva.
5. Cetak gambar makanan menggunakan miniatur sesuai dengan ukuran rak *Mini Market*. selain kertas karton.
6. Potong triplek sesuai ukuran yang sudah direncanakan menggunakan gergaji.
7. Buat rak dan sekat-sekat pada Media *Mini Market* sebagai tempat meletakkan makanan.
8. Haluskan seluruh permukaan triplek menggunakan amplas agar tidak ada serat atau sudut tajam.
9. Warnai triplek menggunakan cat kayu agar tampilan media lebih menarik.
10. Setelah cat kering, tempelkan gambar makanan dan label kategori pada rak *Mini Market*.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembuatan media *Mini Market* meliputi tahap perencanaan desain dan ukuran, penentuan konsep

materi, pembuatan serta pencetakan gambar, perakitan dan penyelesaian triplek, hingga penempelan gambar dan label kategori sehingga media siap digunakan dalam pembelajaran.

2.1.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Media *Mini Market*

Media pembelajaran *mini market* ini memiliki kelebihan dan kelemahan:

Kelebihan:

1. Media *Mini Market* mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena bentuknya menarik dan menyerupai minimarket sungguhan.
2. *Mini Market* memberikan pengalaman praktik langsung yang mendorong siswa aktif memilih dan memilah makanan sehat.
3. Media berbasis simulasi seperti *Mini Market* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan pengambilan keputusan.
4. Dapat meningkatkan kolaborasi, karena siswa harus bekerja sama saat berbelanja, berdiskusi, dan menentukan kategori makanan.
5. Tampilan visual yang konkret membantu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa secara aktif selama kegiatan belajar.
6. Media *Mini Market* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga dapat memperkuat pemahaman siswa tentang makanan sehat.
7. *Mini Market* mempermudah guru dalam menjelaskan konsep makanan sehat secara lebih nyata dan kontekstual.
8. Media ini dapat digunakan berulang kali sehingga efisien sebagai alat pembelajaran jangka panjang.

Kekurangan

1. Media Mini Market dapat membuat siswa yang lebih aktif mendominasi kegiatan, sementara siswa yang pemalu cenderung pasif.
2. Perbedaan kemampuan siswa dalam memahami informasi produk dapat menimbulkan ketidakmerataan partisipasi.
3. Jika penataan produk kurang jelas, siswa bisa kebingungan dalam melakukan proses memilih dan mengelompokkan makanan.
4. Kegiatan bisa menjadi kurang terarah apabila instruksi penggunaan media tidak dijelaskan dengan baik.
5. Media Mini Market membutuhkan waktu persiapan dan perawatan lebih banyak dibanding media sederhana lainnya.
6. Pembuatan media memerlukan biaya dan bahan lebih banyak, terutama untuk mencetak gambar produk dan membuat rak mini.
7. Ruang kelas harus disesuaikan agar mini market dapat digunakan dengan leluasa, terutama pada kelas yang sempit.
8. Jika jumlah produk mini kurang, siswa harus menunggu giliran sehingga proses pembelajaran bisa menjadi lebih lama.

Berdasarkan uraian kelebihan dan kelemahan tersebut, dapat saya simpulkan bahwa media pembelajaran Mini Market merupakan media yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang makanan sehat. Media ini mampu menumbuhkan motivasi belajar, keaktifan, serta memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan melalui simulasi kegiatan berbelanja. Selain itu, penggunaan Media Mini Market juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan mengambil keputusan secara mandiri.

2.1.3 Pembelajaran IPAS

2.1.1.6 Pengertian Pembelajaran IPAS

IPA adalah proses pembelajaran terpadu yang menggabungkan konsep-konsep ilmu alam dan ilmu sosial untuk membantu siswa memahami fenomena alam, lingkungan dan kehidupan sosial secara utuh dan kontekstual. Pembelajaran IPAS menekankan pada pengembangan kemampuan berfikir kritis, rasa ingin tau, pemecahan masalah, serta pembentukan sikap peduli terhadap lingkungan dan masyarakat melalui pengalaman belajar yang bermakna (Ismaya et al., 2022).

Salah satu kebijakan terbaru pemerintah dalam Kurikulum Merdeka adalah pelaksanaan asesmen nasional yang mencakup Asesmen Kompetensi Minimum (AKM), survei karakter, dan survei lingkungan belajar. Kebijakan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca, sains, dan matematika di tingkat internasional (Octaviana & Ramadhani, 2021). AKM dengan fokus pada literasi dan numerasi sejalan dengan pendekatan yang digunakan dalam studi internasional seperti TIMSS dan PISA. Selain itu, diterapkan pula kurikulum prototipe, yang di antaranya mengintegrasikan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi satu kesatuan bernama IPAS. Penggabungan IPA dan IPS ini (selanjutnya disebut IPAS) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi literasi dan numerasi siswa. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan desain pembelajaran IPAS yang mengintegrasikan kedua kemampuan tersebut. Isu-isu alam dan sosial menjadi konteks universal yang dapat dimanfaatkan dalam tes literasi, baik pada tingkat individu, regional, maupun global (Jacob, 2024).

IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif (Suhelayanti et al., 2023).

Berdasarkan pendapat ahli diatas, sains atau Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tidak hanya dipahami sebagai kumpulan pengetahuan, tetapi sebagai cara untuk memahami fenomena alam, proses yang terjadi di dalamnya, serta bagaimana manusia dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan. Dalam konteks kebijakan Kurikulum Merdeka, pembelajaran sains dikembangkan melalui mata pelajaran IPAS yang mengintegrasikan IPA dan IPS sebagai pendekatan pembelajaran tematik dan kontekstual. Integrasi ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi literasi dan numerasi siswa sejalan dengan kebijakan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) serta standar internasional seperti TIMSS dan PISA. Dengan demikian, pembelajaran IPAS diharapkan mampu membangun pemahaman siswa terhadap fenomena alam dan sosial secara utuh serta mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis dan literasi sains (Alfaruki, 2022).

2.1.1.7 Tujuan Pembelajaran IPAS

Berdasarkan IPAS yang sudah dijelaskan sebelumnya, (Surajiyo, 2022) membagi IPAS menjadi beberapa tujuan, yakni sebagai berikut:

1. Membantu peserta didik memahami konsep-konsep ilmu alam dan ilmu sosial secara terpadu.

2. Mengembangkan kemampuan berfikir kritis, logis dan sistematis dalam memahami fenomena alam dan sosial.
3. Menumbuhkan rasa ingin tahu dan sikap ilmiah melalui kegiatan dan mengamati, menanya dan mengeksplorasi.
4. Melatih keterampilan Siswa dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
5. Menanamkan sikap peduli terhadap lingkungan dan kehidupan sosial masyarakat.
6. Mementuk karakter siswa yang bertanggung jawab, jujur, dan mampu bekerjasama
7. Mendorong siswa untuk menerapkan pengetahuan IPAS dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai tujuan pembelajaran IPAS dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS bertujuan mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami konsep ilmu alam dan sosial secara terpadu, menumbuhkan kemampuan berfikir kritis dan rasa ingin tahu, serta melatih keterampilan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. IPAS juga bertujuan membentuk sikap peduli terhadap lingkungan dan kehidupan sosial agar siswa mampu menerapkan pengetahuan yang diperoleh secara bermakna dalam kehidupan nyata.

2.1.1.8 Karakteristik Pembelajaran IPAS

Tidak semua IPAS bisa disebut ilmu pengetahuan alam dan sosial, karena IPAS memiliki ciri khusus. Berikut adalah ciri-ciri IPAS (Octaviana & Ramadhani, 2021):

1. Terpadu, Menggabungkan konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu sosial dalam satu pembelajaran.
2. Kontekstual, materi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan lingkungan sekitar.
3. Berpusat pada siswa, mendorong siswa aktif dalam proses pembelajaran melalui pengamatan dan eksplorasi.
4. Menekankan Membentuk sikap dan karakter, seperti peduli lingkungan, tanggung jawab, dan kerja sama.
5. Bermakna, Pembelajaran memberi pengalaman langsung yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan karakteristik pembelajaran IPAS, dapat disimpulkan bahwa IPAS merupakan pembelajaran terpadu yang bersifat kontekstual dan berpusat pada siswa. Pembelajaran ini menekankan keterlibatan aktif siswa melibatkan melalui proses ilmiah, pengembangan kemampuan berfikir kritis, serta membentuk sikap karakter positif.

2.1.1.9 Materi Makanan Sehat

Makanan sehat adalah salah satu faktor penting yang mendukung kesehatan tubuh manusia karena mengandung berbagai nutrisi yang dibutuhkan oleh tubuh. Namun, sayangnya masyarakat saat ini terkadang mengabaikan pentingnya

mengonsumsi makanan yang seimbang dan lebih memilih makanan yang enak serta mudah disajikan. Hal ini dapat berdampak pada munculnya berbagai masalah kesehatan (Banga'Sulu, 2024).

Makanan bukan hanya kebutuhan untuk memenuhi kebutuhan tubuh manusia, tapi juga penting bagi kesehatan fisik, mental, dan emosional (Kamaruddin et al., 2022). Makanan yang tepat tidak hanya memberi energi, tapi juga menyediakan nutrisi yang dibutuhkan agar tubuh bisa berfungsi dengan baik. Dalam beberapa tahun terakhir, gaya hidup masyarakat mulai mengalami perubahan. Banyak orang terdampak oleh makanan cepat saji yang terlalu banyak mengandung lemak, gula, dan garam (Asmi, 2022). Akibatnya, masalah kesehatan seperti obesitas, diabetes, penyakit jantung, dan penyakit lain yang terkait dengan pola makan tidak sehat semakin meningkat. Oleh karena itu, setiap individu dan masyarakat perlu memahami pentingnya mengonsumsi makanan yang sehat dan bergizi secara seimbang. Dengan pemahaman yang benar, setiap orang bisa memilih makanan yang lebih baik untuk mendukung kesehatan. (Lalla et al., 2023).

Mengonsumsi makanan sehat sangat penting untuk menjaga kesehatan tubuh serta mendukung kegiatan sehari-hari. Makanan sehat menyediakan berbagai nutrisi yang dibutuhkan tubuh, seperti karbohidrat, protein, vitamin, mineral, lemak sehat, serta air. Nutrisi-nutrisi tersebut berperan dalam menjaga fungsi organ, meningkatkan energi, serta membantu proses pertumbuhan dan perkembangan. Pola makan yang sehat juga dapat meningkatkan daya tahan tubuh sehingga seseorang tidak mudah terserang penyakit. Selain itu, makanan sehat membantu

menjaga keseimbangan berat badan dan mencegah berbagai masalah kesehatan seperti obesitas, diabetes, penyakit jantung, serta gangguan metabolisme.

Dengan memilih makanan yang bergizi dan menghindari makanan tinggi gula, garam, serta lemak jenuh, tubuh dapat berfungsi secara optimal. Mengonsumsi makanan sehat juga berdampak pada kemampuan berpikir, konsentrasi, serta suasana hati, sehingga mendukung proses belajar dan produktivitas. Oleh karena itu, membiasakan diri mengonsumsi makanan sehat sejak dini merupakan langkah penting untuk menjaga kesehatan jangka panjang serta meningkatkan kualitas hidup.

Makanan sehat dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan manfaatnya bagi tubuh. Setiap jenis makanan memiliki peran vital untuk menjaga kesehatan, pertumbuhan fisik, serta meningkatkan daya tahan tubuh seseorang (Sari & Dasar, 2022). Dengan mengetahui jenis makanan dan manfaatnya, siswa dapat memilih makanan yang lebih baik dan sesuai kebutuhan tubuh. Materi mengenai makanan sehat meliputi pemahaman tentang konsep makanan sehat, jenis-jenis atau kelompok makanan sehat, fungsi dan peran makanan sehat bagi tubuh, serta contoh makanan sehat yang dapat dikonsumsi dalam kehidupan sehari-hari. Setiap bagian dari materi ini saling berkaitan untuk membantu peserta didik memahami pentingnya memilih makanan yang bergizi seimbang sebagai penunjang kesehatan dan pertumbuhan. Berikut akan menjelaskan masing-masing bagian secara lebih rinci.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa makanan sehat merupakan faktor penting dalam menjaga kesehatan tubuh karena berperan dalam

memenuhi kebutuhan nutrisi yang dibutuhkan untuk pertumbuhan, perkembangan, dan aktivitas sehari-hari. Makanan sehat tidak hanya memberikan energi, tetapi juga membantu menjaga fungsi organ tubuh, meningkatkan daya tahan tubuh, serta mencegah berbagai penyakit akibat pola makan tidak seimbang. Perubahan gaya hidup dan meningkatnya konsumsi makanan cepat saji menjadikan pemahaman tentang makanan sehat semakin penting, terutama sejak usia dini.

1. Makanan Pokok

Makanan pokok adalah jenis makanan yang memberi energi paling utama bagi tubuh. Energi ini dibutuhkan untuk melakukan berbagai kegiatan, seperti bergerak, belajar, bermain, serta menjalankan fungsi organ-organ dalam tubuh. Makanan pokok biasanya mengandung karbohidrat, yaitu zat gizi yang berfungsi sebagai bahan bakar untuk otak dan otot. Karbohidrat juga membantu menjaga kadar gula darah tetap stabil, sehingga seseorang bisa tetap aktif dan berenergi sepanjang hari. Beberapa contoh makanan pokok yang sering dikonsumsi di Indonesia antara lain nasi, jagung, singkong, kentang, dan sagu. Setiap wilayah memilih makanan pokok yang berbeda, sesuai dengan budaya setempat dan jenis bahan makanan yang tersedia di sekitar mereka.

2. Lauk-Pauk (Sumber Protein)

Makanan pokok atau lauk-pauk merupakan sumber utama protein yang diperlukan tubuh. Protein penting untuk pertumbuhan, perbaikan jaringan yang rusak, pembentukan otot, serta meningkatkan daya tahan tubuh. Selain protein, lauk-pauk juga mengandung nutrisi lain seperti lemak sehat, vitamin, dan mineral yang mendukung fungsi tubuh secara optimal. Konsumsi lauk-pauk secara

seimbang dapat menjaga kondisi tubuh tetap kuat, sehat, dan mampu melakukan aktivitas harian secara efektif.

Lauk-pauk dibagi menjadi dua kategori yaitu protein hewani dan protein nabati.

- a. Protein hewani berasal dari hewan seperti ikan, ayam, telur, dan daging, yang biasanya memiliki kandungan protein berkualitas tinggi.
- b. protein nabati berasal dari tumbuhan seperti tempe, tahu, dan kacang-kacangan, yang kaya akan serat dan lemak sehat. Di Indonesia, pemilihan lauk-pauk biasanya disesuaikan dengan kebiasaan makan, ketersediaan bahan, dan budaya setiap daerah.

Dengan memilih lauk-pauk yang bervariasi, seseorang dapat memperoleh asupan gizi yang seimbang, sehingga dapat meningkatkan kebugaran dan semangat belajar.

3. Sayur-Sayuran (Sumber Vitamin dan Mineral)

Sayur-sayuran merupakan kelompok makanan yang kaya akan vitamin, mineral, dan serat, yang berperan penting dalam menjaga kesehatan tubuh. Vitamin dan mineral dalam sayuran memiliki peran dalam berbagai fungsi tubuh, seperti meningkatkan daya tahan tubuh, memperkuat sistem metabolisme, serta mendukung pertumbuhan dan perkembangan sel-sel tubuh. Serat yang terdapat pada sayur juga membantu memperlancar sistem pencernaan, mencegah sembelit, dan menjaga keseimbangan bakteri baik di dalam usus. Dengan mengonsumsi sayur

secara teratur, tubuh dapat mendapatkan nutrisi penting yang tidak bisa diproduksi oleh tubuh sendiri, sehingga kesehatan tubuh tetap terjaga.

Sayuran memiliki berbagai warna, bentuk, dan kandungan gizi, seperti sayuran hijau yang kaya akan zat besi dan kalsium, sayuran oranye yang mengandung beta-karoten, serta sayuran berwarna merah dan ungu yang kaya akan antioksidan. Contoh sayuran yang sering dikonsumsi oleh masyarakat Indonesia antara lain bayam, kangkung, wortel, brokoli, dan sawi. Pemilihan jenis sayuran biasanya disesuaikan dengan kebiasaan makan keluarga, ketersediaan bahan di daerah setempat, serta cara pengolahan yang umum dilakukan sehari-hari.

4. Buah-Buahan (Sumber Vitamin, Mineral, dan Antioksidan)

Buah-buahan termasuk dalam kelompok makanan yang mengandung banyak vitamin, mineral, serat, serta antioksidan yang memiliki peran penting dalam menjaga kesehatan tubuh. Vitamin dan mineral dalam buah berperan dalam berbagai fungsi tubuh, seperti meningkatkan daya tahan tubuh, menjaga kesehatan kulit, mendukung kerja organ, serta membantu proses metabolisme. Antioksidan yang ada dalam buah berfungsi melawan radikal bebas yang bisa merusak sel tubuh, sehingga mengonsumsi buah secara rutin dapat mencegah penyakit dan menjaga tubuh tetap sehat. Serat dalam buah juga sangat baik untuk memperlancar pencernaan dan menjaga keseimbangan kadar gula darah.

Buah berwarna oranye seperti jeruk dan pepaya kaya akan vitamin C dan beta-karoten, buah merah seperti semangka dan apel mengandung likopen serta antioksidan yang kuat, sedangkan buah berwarna ungu seperti anggur dan blueberry mengandung antosianin. Di Indonesia, buah yang sering dikonsumsi antara lain

pisang, pepaya, apel, mangga, jeruk, dan semangka. Jenis buah yang dipilih umumnya sesuai dengan musim, ketersediaan di daerah setempat, serta preferensi rasa. Mengonsumsi berbagai jenis buah setiap hari akan membantu memenuhi kebutuhan gizi yang penting bagi tubuh agar tetap sehat dan berenergi.

5. Susu dan Produk Olahannya (Sumber Kalsium dan Protein)

Susu dan produk olahannya termasuk dalam kelompok makanan yang kaya akan kalsium, protein, serta berbagai vitamin dan mineral penting yang dibutuhkan oleh tubuh. Kalsium berperan dalam mendukung pertumbuhan dan kekuatan tulang serta gigi, sedangkan protein berfungsi dalam membangun dan memperbaiki jaringan tubuh, termasuk otot. Selain itu, susu juga mengandung vitamin D yang membantu penyerapan kalsium secara optimal, sehingga kesehatan tulang dapat terjaga dengan baik. Konsumsi susu secara teratur dapat membantu meningkatkan pertumbuhan anak, menjaga kesehatan tulang pada remaja, serta mengurangi risiko osteoporosis pada orang dewasa.

Produk olahan susu seperti yoghurt, keju, dan susu fermentasi juga kaya akan nutrisi yang bermanfaat. Yoghurt, misalnya, mengandung bakteri baik (probiotik) yang dapat membantu menjaga kesehatan sistem pencernaan. Keju juga kaya akan kalsium dan protein, sehingga menjadi sumber energi dan nutrisi yang baik bagi tubuh. Di Indonesia, pilihan susu dan produk olahannya biasanya disesuaikan dengan kebiasaan makan keluarga, kebutuhan nutrisi harian, serta preferensi rasa. Dengan mengonsumsi susu dan produk olahannya secara teratur, tubuh dapat mendapatkan nutrisi yang diperlukan, sehingga memperkuat kesehatan dan meningkatkan hasrat belajar.

6. Air Putih (Kebutuhan Cairan Tubuh)

Air putih merupakan komponen penting bagi tubuh karena berperan dalam menjaga keseimbangan cairan dan mendukung berbagai proses vital. Lebih dari setengah tubuh manusia terdiri dari air, sehingga kebutuhan cairan harus terpenuhi setiap hari agar organ-organ dapat berfungsi secara optimal. Air berperan dalam mengatur suhu tubuh, membantu pencernaan, mempercepat peredaran darah, serta mengangkut nutrisi ke seluruh bagian tubuh. Kekurangan cairan dapat menyebabkan tubuh mudah lelah, sulit berkonsentrasi, dan mengganggu kegiatan sehari-hari. Oleh karena itu, konsumsi air putih secara cukup sangat penting untuk menjaga kesehatan dan energi tubuh.

7. Lemak Sehat (Asam Lemak Baik)

Lemak sehat adalah jenis lemak yang memberikan manfaat penting bagi tubuh dan berperan sebagai sumber energi tambahan. Lemak ini membantu mendukung berbagai fungsi tubuh, seperti menjaga kesehatan jantung, menunjang kerja otak, serta melindungi sel-sel tubuh. Lemak sehat umumnya mengandung asam lemak tak jenuh yang lebih mudah diproses oleh tubuh dan tidak meningkatkan kadar kolesterol jahat (LDL). Mengonsumsi lemak sehat dalam jumlah yang tepat dapat membantu menjaga keseimbangan metabolisme, mengatur hormon, serta membuat tubuh tetap bertenaga. Beberapa contoh sumber lemak sehat antara lain alpukat, kacang-kacangan, biji-bijian, minyak zaitun, ikan berlemak seperti salmon atau tuna, serta minyak kelapa. Setiap jenis lemak sehat memiliki manfaatnya masing-masing, sehingga penting untuk mengonsumsinya secara seimbang sebagai bagian dari pola makan yang bergizi.

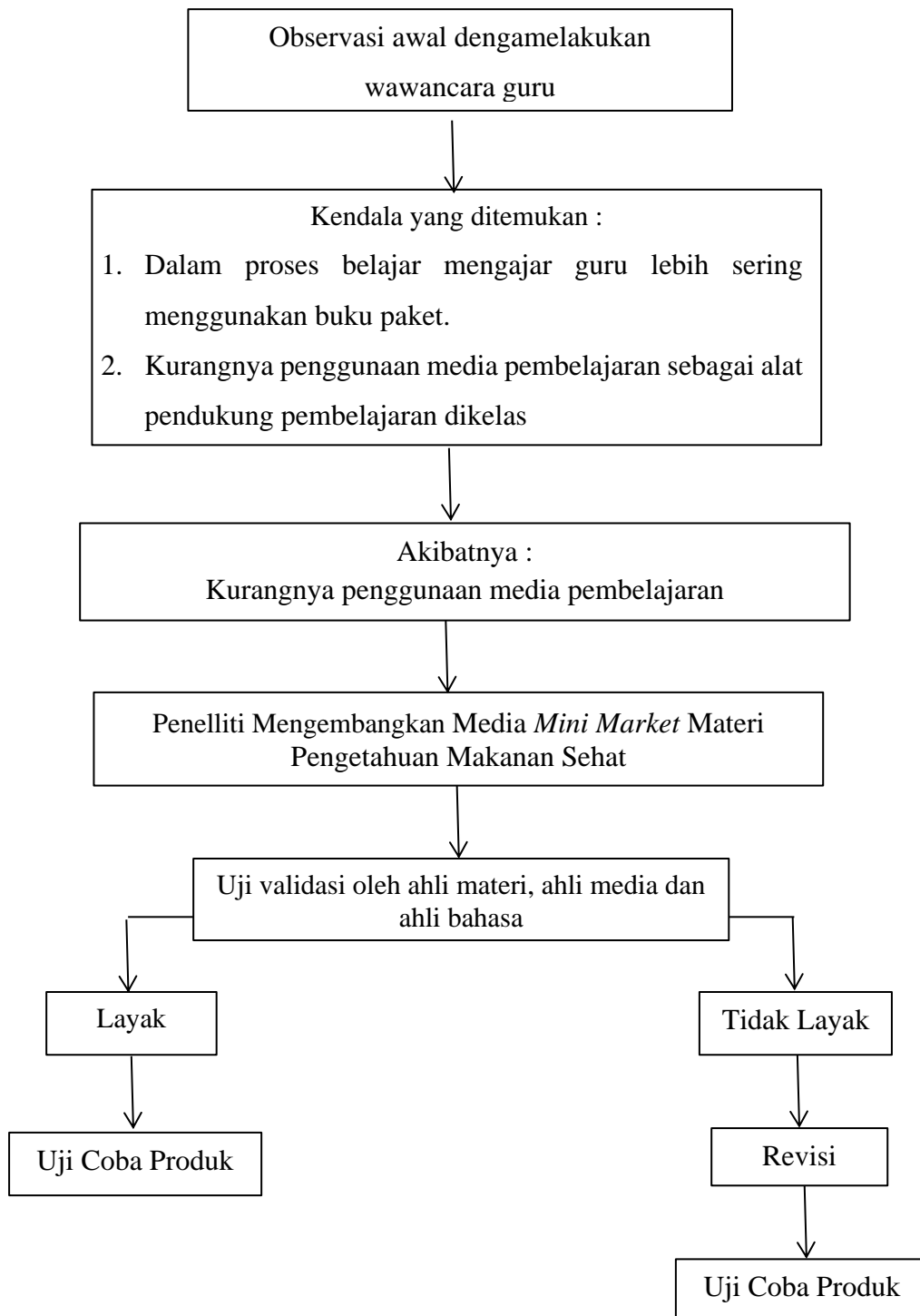
2.2 Kerangka Konseptual

Menurut (Sugiyono, 2021), kerangka konseptual adalah model yang menunjukkan hubungan antara teori dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Berikut ini adalah ilustrasi kerangka konseptual yang digunakan dalam penelitian ini.

Penelitian (Syahputri et al., 2023) menjelaskan bahwa kerangka konseptual merupakan gabungan fakta, pengamatan, dan tinjauan buku referensi yang menjadi dasar pemikiran dalam melakukan penelitian. Kerangka konseptual juga menunjukkan bagan atau proses berpikir peneliti serta hubungan antara variabel-variabel yang diteliti. Dengan kerangka konseptual yang memadai, penyajian masalah penelitian dapat menjadi lebih jelas dan mudah untuk diuji.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan Media *Mini Market* sebagai inovasi pembelajaran media pada mata Pelajar Pengetahuan tentang makanan sehat. Pengembangan media ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap jenis-jenis makanan sehat dan manfaatnya bagi tubuh, terutama bagi siswa yang masih mengalami kesulitan menguasai materi tersebut melalui metode konvensional. Media *Minimarket* dirancang menyerupai minimarket kecil yang berisi replika atau gambar berbagai produk makanan lengkap dengan informasi nilai gizi, kategori makanan, dan pengelompokannya. Dengan demikian, media ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata, kontekstual, dan menyenangkan. Melalui aktivitas memilih, dan menganalisis makanan sehat serta tidak sehat, media ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep secara konkret, tetapi juga mendukung guru dalam mengatasi keterbatasan media

pembelajaran. Dengan demikian, Media *Minimarket* diharapkan menjadi alternatif media yang efektif, interaktif, dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.3 Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara atas masalah yang diteliti. Meskipun hanya sementara, hipotesis ini penting karena membantu membatasi fokus penelitian, sehingga pengumpulan data dapat dilakukan dengan lebih terarah. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran akan dikembangkan berupa *Mini Market* untuk pembelajaran materi makanan sehat yang dibuat semenarik mungkin untuk siswa.
2. Media *Mini Market* untuk pembelajaran materi makanan sehat sangat valid.
3. Media *Mini Market* untuk pembelajaran materi makanan sehat sangat praktis.

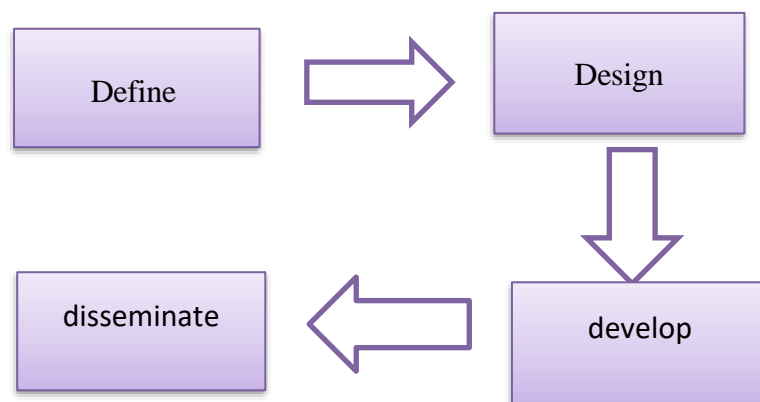
BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Research & Development (R&D)*, yang bertujuan untuk mengembangkan serta memvalidasi Media Pembelajaran dengan menggunakan penemuan terbimbing pada pokok bahasan makanan sehat. Jenis penelitian ini yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (*R&D*). Penelitian dan Pengembangan, seperti dijelaskan oleh Sugiono dalam bukunya, merupakan pendekatan ilmiah yang digunakan untuk mengkaji, merencanakan, melaksanakan, serta melakukan validasi terhadap suatu produk (Haq et al., 2023)

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D, yang terdiri dari empat tahapan yaitu *define, design, develop, dan disseminate*, seperti yang dijelaskan oleh (Pendidikan et al., 2023).



Gambar 3.1 Alur Model 4D

3.2 Tahapan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 102128 Nagaraja di Jl. Desa Nagur Pane, Kec. Sipispis, Kota Serdang Bedagai Provinsi, Sumatera Utara. Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan pada hasil wawancara dengan guru kelas IV yang menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran masih diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, pihak sekolah memberikan izin dan mendukung pelaksanaan penelitian sehingga sekolah ini dinilai tepat sebagai lokasi penelitian.

3.2.2 Sumber Data Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *mini market* pada materi makanan sehat di kelas IV SDN 102128 Nagaraja. Dengan pengujian kevalidan media yaitu satu orang dosen ahli media, satu orang dosen ahli bahasa dan satu orang dosen ahli materi, serta evaluasi kepraktisan dilakukan dengan mengumpulkan masukan dari pendidik dan peserta didik.

Tabel 3. 1 Subjek Penelitian

Tahap Penelitian	Subjek	Jumlah
Validasi Ahli Media	Dosen	1 Orang
Validasi Ahli Bahasa	Dosen	1 Orang
Validasi Ahli Materi	Dosen	1 Orang
Respon Guru	Guru Kelas IV	1 Orang
Respon Siswa	Siswa	20 Orang

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian pengembangan ini adalah pengembangan Media *Mini Market* pada materi makanan sehat di kelas IV SDN 102128 Nagaraja.

3.2.3 Instrumen Penelitian

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument berbentuk lembar angket. untuk angket dalam penelitian ini menggunakan Skala Likert. (Simarmata et al., 2021). Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur kevalidan objek penelitian. Instrumen penelitian yang diperlukan dalam penelitian ini ada 3 jenis, yaitu: Lembar validasi ahli materi, Lembar validasi ahli media, Lembar validasi ahli Bahasa dikembangkan. Instrumen Lembar Angket Kevalidan Media, Instrumen Lembar Angket Ahli Media

4. Instrumen Lembar Angket Kevalidan Media

a. Instrumen Lembar Angket Ahli Media

Adapun tujuan validasi menurut (Umillah et al., 2025) mengungkapkan bahwa validasi ahli dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas dan saran terhadap media oleh ahli. Hasil validasi oleh ahli media ditampilkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

Aspek	Indikator	No soal
	Desain media menarik bagi peserta didik.	1,2
	Isi materi selaras dengan tema “makanan sehat”	3,4

Aspek	Indikator	No soal
Tampilan Media	Gambar makanan jelas, tidak buram, dan mudah dikenali.	5,6
Kepraktisan Penggunaan	Media mudah digunakan oleh guru dan siswa.	7,8
	Komponen media dapat dimainkan dengan mudah.	9,10
Jumlah		

Sumber : (Umillah et al., 2025)

b. Instrumen Lembar Angket Ahli Materi

Ahli materi dilakukan untuk memastikan isi dalam media *mini market* sesuai dengan konsep yang benar, relevan dengan tujuan pembelajaran, dan mudah dipahami peserta didik. Ahli materi memberikan penilaian serta saran perbaikan sehingga materi dalam media menjadi lebih tepat dan layak digunakan.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek	Indikator	No soal
Kesesuaian Materi	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar/Capaian Pembelajaran.	1,2
	Isi materi selaras dengan tema “makanan sehat”	3,4
	Contoh makanan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.	5,6
Ketepatan dan Keakuratan Materi	Pengelompokan makanan sehat dan tidak sehat tepat.	7,8
	Gambar/ilustrasi sesuai dengan makanan asli.	9,10

Aspek	Indikator	No soal
Jumlah		

Sumber : (Hulfa et al., 2024)

c. Instrumen Lembar Angket Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk menilai kelayakan bahasa yang digunakan dalam Media *Mini Market*. Penilaian meliputi kejelasan instruksi, ketepatan pemilihan kata, serta kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa. Masukan dari ahli bahasa digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media sebelum tahap uji coba.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	No soal
Ketepatan Bahasa	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah PUEBI.	1,2
	Penggunaan istilah makanan sehat dan gizi tepat dan tidak menimbulkan makna ganda.	3,4
	Struktur kalimat efektif, jelas, dan tidak berbelit.	5,6
Kesesuaian Bahasa dengan Peserta Didik	Bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa SD.	7,8
	Kalimat sederhana, mudah dimengerti, dan komunikatif.	9
	Tidak ada penggunaan istilah yang terlalu teknis tanpa penjelasan.	10
Jumlah		

Sumber : (Arsyad, 2021)

2. Instrumen Lembar Angket Kepratisan Media

a. Instrumen Lembar Angket Kepraktisan Untuk Respon Guru

Lembar angket respon guru, diisi oleh guru dengan tujuan untuk mendapatkan respon dan penilaian mengenai media pembelajaran yang telah dirancang. Kisi-kisi penilaian media didasarkan dengan aspek yang mengacu pada Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), empat aspek tersebut yaitu aspek isi, aspek penyajian, aspek kebahasaan, dan aspek kegrafikan media (Masida, 2024).

Tabel 3. 5 kisi kisi Respon Guru

Aspek	Indikator	soal
Kesesuaian Media dengan Pembelajaran	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran materi makanan sehat.	1,2
	Media mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas.	3
	Materi dalam media sesuai tingkat perkembangan siswa.	4
Kepraktisan Penggunaan	Media mudah digunakan guru selama pembelajaran.	5
	Komponen media mudah diatur, disimpan, dan dipindahkan.	6
	Media tidak memerlukan waktu lama untuk disiapkan.	7
Kemenarikan dan Interaktivitas Media	Media menarik perhatian siswa selama pembelajaran.	8
	Media mendorong siswa aktif memilih, mengelompokkan, atau berperan.	9
	Media membuat pembelajaran lebih menyenangkan.	10

Aspek	Indikator	soal
Jumlah		

Sumber : (Masida, 2024).

b. Instrumen Lembar Angket Kepraktisan Untuk Respon Siswa

Angket respons peserta didik digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media *Minimarket* selama pembelajaran. Angket ini memuat pernyataan mengenai kemenarikan media, kemudahan memahami materi, kemudahan penggunaan, serta sejauh mana media membantu mereka lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Siswa diminta memberi penilaian sesuai pengalaman mereka, sehingga hasil angket dapat memberikan gambaran tingkat kepraktisan media *Minimarket* dari sudut pandang pengguna langsung.

Tabel 3. 6 kisi kisi Respon Siswa

Aspek	Indikator	No soal
Kemenarikan Media	Media terlihat menarik dan membuat siswa ingin mencoba.	1,2
	Warna, gambar, dan bentuk media disukai siswa.	3
	Siswa merasa senang saat menggunakan Media.	4
Kemudahan Menggunakan Media	Siswa mudah memahami cara menggunakan media.	5,6
	Siswa dapat memilih, mengambil, atau mengelompokkan makanan dengan mudah.	7
	Media membuat siswa lebih memahami materi makanan sehat.	8
	Media membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.	9,10
Jumlah		

Sumber : (Sadiman, 2021)

3.2.4 Analisis Data Penelitian

1. Validasi Ahli Materi

Dalam formulir validasi disusun sejumlah pertanyaan yang bertujuan untuk memperoleh data yang akurat terkait kualitas instrumen. Pada proses validasi, validator juga diberikan ruang untuk menyampaikan masukan dan tanggapan sebagai bahan perbaikan instrumen. Sebelum pelaksanaan validasi, peneliti terlebih dahulu menghubungi validator untuk memastikan kesediaannya. Setelah validator menyatakan bersedia, peneliti kemudian menyerahkan instrumen penelitian yang akan divalidasi.

1) Analisis Respon Pada Lembar Angket Validasi Materi, Media, dan Bahasa

Beberapa instrumen penilaian disusun dalam bentuk angket yang melibatkan validasi dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Untuk mengukur kelayakan angket tersebut, digunakan skala Likert dengan lima tingkatan penilaian, yaitu sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik. Skala Likert ini memiliki rentang nilai dari 1 hingga 5, di mana nilai tertinggi adalah 5.

Analisis validitas media dilakukan untuk menentukan sejauh mana media tersebut layak dan cocok digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Tabel 3. 7 Kategori Penilaian Skala Likert

Jawaban Item Instrumen	Klarifikasi
Sangat Baik	
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Analisis data hasil angket dengan menggunakan skala likert dilakukan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Persentase skor

f = Jumlah Skor Diperoleh

n = Jumlah Skor Maksimum

Data yang digunakan untuk menganalisis hasil validasi materi, media, dan bahasa disesuaikan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Kriteria Penilaian Kevalidan Media Pembelajaran

Skor Dalam %	Kategori Kevalidan Media
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Jika hasil persentase validasi kurang dari 60%, maka media pembelajaran *Minimarket* yang dikembangkan dianggap belum valid dan perlu dilakukan revisi sebelum digunakan dalam uji coba. Sebaliknya, apabila hasil persentase melebihi 60%, media pembelajaran *Minimarket* tersebut dinyatakan layak dan valid untuk digunakan dalam uji coba.

2. Analisis Data Dari Lembar Angket Kepraktisan Berdasarkan Respon

Guru Dan Siswa

Terdapat dua jenis lembar angket yang akan dianalisis: lembar respon penilaian guru dan siswa. Untuk menilai kelayakan angket, digunakan skala Likert dengan lima kategori. Skor pada skala Likert berkisar antara 1 hingga 5, dengan nilai

tertinggi adalah 5. Analisis kepraktisan media dilakukan untuk menilai apakah media tersebut praktis dan cocok digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Tabel 3. 9 Kategori Penilaian Skala Likert

Jawaban Item Instrumen	Klarifikasi
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Data yang diperoleh dari angket dengan skala likert dapat dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor

f = Jumlah Skor Diperoleh

n = Jumlah Skor Maksimum

Dasar yang digunakan untuk menganalisis hasil kepraktisan media pembelajaran disesuaikan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 10 Kriteria Penilaian Kepraktisan Media Pembelajaran

Skor Dalam %	Kategori Kepraktisan Media
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

Apabila hasil persentase kurang dari 60%, media pembelajaran *Minimarket* yang dikembangkan dinyatakan belum praktis dan memerlukan perbaikan. Sebaliknya, jika hasil persentase melebihi 60%, media pembelajaran *Minimarket* tersebut dianggap layak dan praktis untuk digunakan dalam uji coba.

3.3 Rancangan Produk

3.3.1 Pengujian Internal

Pada pengujian internal ini akan dilakukan uji internal yang yang berarti uji kelayakan produk. uji kelayakan atau uji internal ini memiliki tahapan sebagai berikut:

1. Uji internal Tahap 1

Pada tahap pengujian internal yang digunakan pada produk ini terdiri dari uji validasi ahli materi, uji ahli media dan uji ahli media oleh dosen di universitas muhammadiyah Sumatera utara yang sudah berkompeten dalam hal tersebut. Produk yang akan dibuat berupa Media pembelajaran *Minimarket* yang dimana produk tersebut akan berbentuk miniatur. dengan demikian dilakukan uji kelayakan produk dengan berpedoman pada instrumen uji yang akan dibuat. uji kelayakan produk ini mencakup beberapa langkah antara lain :

- 1.) Menentukan indikator penilaian yang digunakan untuk menilai Media pembelajaran *Minimarket*
- 2.) Menyusus instrumen uji kelayakan produk berdasarkan indikator penelian yang akan ditemukan.
- 3.) Melaksanakan uji kelayakan produk yang dilakukan oleh pakar atau ahli.
- 4.) Revisi dengan menggunakan perbaikan berdasarkan saran yang telah diberikan oleh pakar atau praktis.

2. Uji Internal 2

Pada uji internal tahap ini melakukan analisis hasil uji kelayakan produk dan konsultasi produk yang telah diperbaiki. Uji tersebut dilaksanakan Bersama dengan dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah membeikan masukan sebelumnya pada saat pengujian internal tahap satu.

Setelah melakukan kedua tahap internal, maka data asil uji Materi, uji Media, dan uji Bahasa akan digunakan sebagai tolak ukur untuk melakukan revisi produk. selanjutnya media tersebut akan diperbaiki dengan sesuai degan saran perbaikan dari pakar atau ahli sehingga diperoleh desai Media pembelajaran *Minimarket* pengetahuan yang layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi pengetahuan.

3.3.2 Pengujian Eksternal

Pada tahap ujian eksternal dilakukan dengan penguji pada produk yaitu terdiri dari uji ke praktisan pada Media pembelajaran *Minimarket* oleh guru dan siswa pengujian eksternal ini bertujuan untuk mengukur media pembelajaran *Minimarket* yang dikembangkan apakah memiliki kepraktisan sebagai media pembelajaran. Pengujian ini dilakukan setelah media ppembelajaran tersebut selesai di uji cobakan dan layak digunakan dalam pembelajaran.

3.4 Tahap Pengembangan

3.4.1 Pembuatan Produk

Tahapan pengembangan dalam pengembangan media pembelajaran *mini market* ini dilakukan dengan 4 tahapan, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

a. Analisis Awal dan Akhir (*Front and Analysis*)

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam proses pembelajaran materi Pengetahuan Makanan Sehat, khususnya kurangnya media yang menarik sehingga siswa sulit memahami jenis-jenis makanan sehat dan manfaatnya.

b. Analisis Siswa (*Learner Analysis*)

Analisis siswa dilakukan agar dapat memahami karakteristik mereka dalam pengembangan media pembelajaran. Analisis ini dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang kesulitan-kesulitan peserta didik dalam mempelajari materi makanan sehat mata pelajaran Pengetahuan.

c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas ini mencakup hasil belajar dan tujuan pembelajaran pada materi makanan sehat. Tugas-tugas tersebut nantinya akan dikembangkan dalam media pembelajaran berupa mini market.

d. Analisis Konsep (*Analisis Konsep*)

Analisis konsep ini bertujuan untuk menentukan materi yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran *mini market* yang dikembangkan. Peneliti melakukan analisis ini dengan membuat konsep pembelajaran, yang nantinya digunakan untuk mengidentifikasi konsep utama yang akan diajarkan.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Analysis Objectives*)

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator capaian pembelajaran yang berdasarkan pada analisis materi serta analisis tugas dan tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan capaian pembelajaran yang diharapkan

setelah siswa menggunakan media pembelajaran *Mini Market* pada materi pengetahuan makanan sehat dalam mata pelajaran IPAS kelas IV. Tujuan pembelajaran tersebut meliputi:

- a) Siswa mampu mengidentifikasi berbagai jenis makanan sehat serta kandungan gizi yang terdapat di dalamnya.
- b) Siswa mampu menjelaskan manfaat makanan sehat bagi kesehatan tubuh serta pentingnya mengonsumsi makanan bergizi dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Siswa menunjukkan minat dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran *Minimarket* yang menarik dan interaktif.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan perencanaan pembuatan media pembelajaran. Peneliti mulai membuat desain awal dari media *Mini Market* dengan mengadaptasi materi tentang Pengetahuan Makanan Sehat. Desain yang dibuat menarik, mudah digunakan, dan berisi informasi mengenai kelompok makanan sehat serta manfaatnya. Tujuan dari perencanaan ini adalah agar media tersebut dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih menyenangkan.

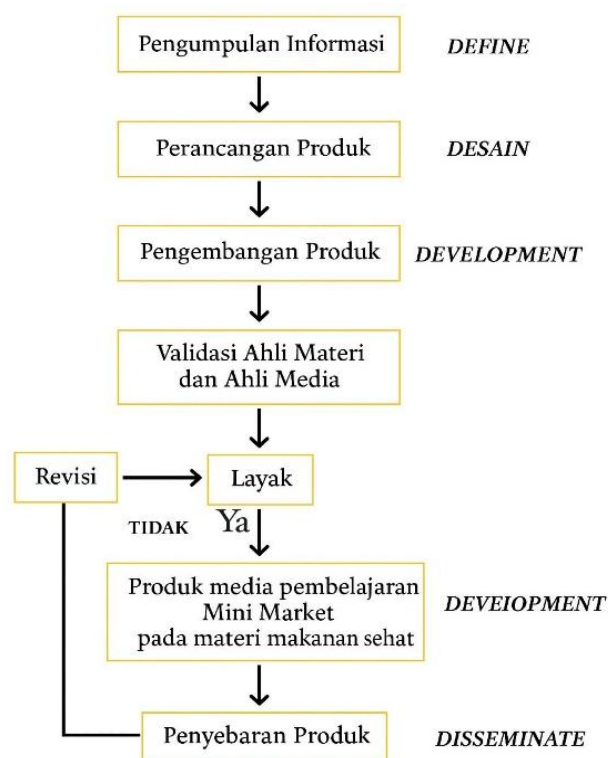
c. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini adalah proses mengubah rancangan awal menjadi bentuk produk yang nyata. Media *Mini Market* mulai dibuat sesuai dengan desain yang telah direncanakan, lalu dilakukan uji validitas oleh para ahli untuk memastikan materi, tampilan, dan fungsinya sesuai kebutuhan. Hasil dari penilaian tersebut digunakan untuk memperbaiki produk hingga media tersebut siap digunakan dalam proses pembelajaran.

d. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Penelitian ini tidak menggunakan tahap *Disseminate* pada model pengembangan 4D karena penelitian difokuskan pada proses pengembangan dan pengujian kelayakan media pembelajaran. Tujuan penelitian telah tercapai pada tahap *Develop* melalui validasi ahli serta uji coba terbatas, sehingga penyebarluasan produk dalam skala luas belum menjadi sasaran penelitian. Selain itu, keterbatasan waktu dan cakupan penelitian menjadi pertimbangan utama, sehingga penelitian ini hanya

diarahkan untuk menghasilkan produk yang sangat valid digunakan dalam konteks pembelajaran tertentu, bukan untuk implementasi massal.



Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan 4D

3.4.2 Pengujian Lapangan

Pada pengujian lapangan ini dilakukan dengan tahapan validasi oleh ahli

Media materi dan bahasa terhadap produk dan selanjutnya produk tersebut dapat di uji cobakan.kelaksanaan yang dilakukan untuk uji coba produk tersebut dipilih salah satu sekolah dasar yang ada di kota medan yaitu di SDN 102128 Nagaraja.pengujian ini dilakukan pada kelas IV yang berjumlah 20 siswa. Tahap ini dilaksanakan untuk m,engetahui kemenarikan dan kepraktisan dari media pembelajaran *Minimarket* pada pembelajaran pengetahuan kelas IV SD yang telah dikembangkan, penulis dilakukan uji coba terhadap siswa yaitu uji coba kelompok kecil.

3.4 Jadwal Penelitian

Jenis Kegiatan	Bulan																															
	Sep				Okt				Nov				Des				Jan				Feb				Mar				April			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengajuan Judul	■	■	■	■																												
Acc Judul					■	■	■	■																								
Penyusunan Proposal									■	■	■	■																				
Bimbingan Proposal									■	■	■	■																				
Acc Proposal													■	■	■	■																
Seminar Proposal													■	■	■	■																
Pelaksanaan Penelitia																	■	■	■	■	■	■	■	■								

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Pada penelitian pengembangan ini digunakan model pengembangan *4D (Four-D Model)* yang terdiri dari empat tahap, yaitu *Define (pendefinisian)*, *Design (perancangan)*, *Develop (pengembangan)*, dan *Disseminate (penyebaran)*. Tahaptahap pengembangan tersebut telah dibahas pada bagian sebelumnya. Namun, karena peneliti menyesuaikan model pengembangan dengan kebutuhan penelitian, maka pelaksanaan penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap *Develop (pengembangan)* dan *Disseminate (penyebaran)* terbatas pada uji coba di sekolah.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di SDN 102128 Nagaraja, khususnya kelas IV. Pada tahap awal, dilaksanakan analisis kebutuhan siswa untuk mengetahui karakteristik belajar, tingkat pemahaman materi, serta kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam merancang media yang sesuai dan efektif.

a. Analisis Awal

Dalam mengembangkan media pembelajaran, diharapkan media yang dirancang dapat digunakan dan dimanfaatkan secara optimal oleh siswa. Oleh karena itu, pengembangan media perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan

kondisi pembelajaran di kelas. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran serta permasalahan yang dihadapi pada materi makanan sehat di kelas IV SDN 102128 Nagaraja. Pada tahap ini, peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas IV terkait pelaksanaan pembelajaran dan media yang selama ini digunakan. Hasil analisis kebutuhan tersebut menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran mini market pada materi makanan sehat.

Berdasarkan hasil diskusi dengan guru kelas IV, terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran materi makanan sehat. siswa kurang aktif dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran karena metode yang digunakan masih didominasi oleh ceramah dan tanya jawab biasa. Hal ini membuat siswa cepat merasa bosan. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan belum mampu membantu siswa memahami materi secara maksimal. Guru biasanya hanya menggunakan gambar atau poster sederhana. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, yaitu media mini market makanan sehat, untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

hasil diskusi dengan guru kelas IV SDN 102128 Nagaraja, disepakati bahwa penggunaan media pembelajaran *Mini Market* makanan sehat dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran materi makanan sehat. Media ini dikembangkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan *Mini Market* makanan sehat diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, Media ini membantu siswa memahami konsep

makanan sehat melalui kegiatan yang lebih interaktif dan kontekstual. Selanjutnya, peneliti mengumpulkan informasi pendukung yang disesuaikan dengan kalender akademik sekolah sebagai acuan dalam pelaksanaan penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menyusun kuesioner sebagai instrumen untuk menilai Media pembelajaran *Mini Market* makanan sehat yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media. Lembar validasi tersebut diberikan kepada dosen yang berperan sebagai ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi dari para ahli digunakan sebagai dasar untuk menentukan kelayakan Media *Mini Market* makanan sehat pada materi makanan sehat sebelum diujicobakan kepada siswa.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Berdasarkan Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan belajar siswa kelas IV. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa pemahaman siswa tentang materi makanan sehat masih bervariasi. Sebagian siswa sudah mengenal contoh makanan sehat, namun masih ada yang belum memahami kandungan dan manfaat makanan sehat bagi tubuh.

Siswa kelas IV berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami materi melalui media pembelajaran yang bersifat visual, menarik, dan melibatkan aktivitas langsung. Oleh karena itu, dikembangkan media

pembelajaran *Mini Market* pada materi makanan sehat untuk membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan meningkatkan minat belajar siswa.

c. Analisis Tugas

Analisis tugas dilakukan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan Siswa dalam memahami materi makanan sehat. Pada materi ini, peserta didik diharapkan mampu mengenal jenis makanan sehat, mengetahui kandungannya dalam makanan, serta memahami manfaat makanan sehat bagi tubuh. Hasil analisis tugas ini digunakan sebagai dasar dalam merancang aktivitas belajar menggunakan media pembelajaran *Mini Market* agar siswa lebih aktif dan mudah memahami materi. jenis makanan sehat, mengetahui kandungannya di dalamnya seperti karbohidrat, protein, vitamin, mineral, air, dan serat, serta memahami manfaatnya bagi kesehatan tubuh.

d. Analisa Konsep

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi konsep utama pada materi makanan sehat dalam pembelajaran IPAS kelas IV. Konsep yang dianalisis meliputi pengertian makanan sehat, jenis makanan sehat, kandungan makanan sehat serta manfaat makanan sehat bagi tubuh. Hasil analisis konsep ini digunakan sebagai dasar dalam penyusunan materi pada media pembelajaran *Mini Market* agar memudahkan Siswa memahami materi.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran (*specifying instructional objectives*)

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan dengan mengacu pada capaian pembelajaran IPAS kelas IV. Tujuan pembelajaran berfungsi sebagai indikator

untuk mengukur ketercapaian kompetensi siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Mini Market* pada materi pengetahuan makanan sehat.

Tabel 4.1 Capaian & Tujuan Pembelajaran

NO	Capain pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
1.	Siswa mampu mengidentifikasi berbagai jenis makanan sehat serta kandungan makanan sehat yang terdapat di dalamnya.	Siswa mampu menyebutkan dan mengelompokkan berbagai jenis makanan sehat melalui media pembelajaran Minimarket.
2.	Siswa mampu menjelaskan manfaat makanan sehat bagi kesehatan tubuh serta pentingnya mengonsumsi makanan bergizi dalam kehidupan sehari-hari.	Siswa mampu menjelaskan manfaat makanan sehat bagi kesehatan tubuh setelah menggunakan media pembelajaran Minimarket.
3.	Siswa menunjukkan minat dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran Minimarket yang menarik dan interaktif.	Siswa menunjukkan keaktifan dan minat belajar dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Minimarket.

2. Tahap Desain (Design)

Perancangan merupakan tahap awal dalam proses pengembangan media pembelajaran *Mini Market*. Pada tahap ini dilakukan beberapa langkah penting yang menjadi dasar dalam pembuatan media. Tahapan perancangan tersebut terdiri atas tiga bagian, salah satunya adalah sebagai berikut:

a. Penyusunan Tes Acuan Patokan (constructing criterion-referenced test)

Dalam proses pengembangan produk, peneliti menggunakan pendekatan yang sistematis dalam merancang media pembelajaran dengan tetap mengacu pada capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan pengamatan di lapangan, peneliti menyusun beberapa langkah pengembangan yang dilakukan secara bertahap, yaitu sebagai berikut:

a) Mengembangkan materi yang telah ada dengan menyesuaikannya agar sesuai untuk dimuat dalam media pembelajaran, sehingga isi materi lebih terstruktur, ringkas, dan mudah dipahami oleh siswa.

b) Media secara sistematis berdasarkan tujuan dan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan, sehingga isi dan alur penggunaannya selaras dengan kebutuhan pembelajaran di kelas IV.

a. Pemilihan Format (Format Selection)

Penentuan format dilakukan untuk memastikan media mini market makanan sehat sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada tahap ini, peneliti menyusun materi serta mengatur komponen media secara sistematis agar mudah digunakan dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.



b. Rancangan Awal (*Initial Design*)

Rancangan awal Media pembelajaran *Mini Market* makanan sehat bertujuan untuk menghasilkan Media yang menarik dan interaktif dalam mendukung pembelajaran materi makanan sehat. Proses pengembangannya dilakukan melalui beberapa tahapan perancangan dan pembuatan Media *Mini Market* makanan sehat, yaitu sebagai berikut:

a) Menyusun desain awal dengan menetapkan materi pembelajaran yang akan dikembangkan.

b) Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam proses pembuatan media pembelajaran, termasuk material utama. dan bahan seperti kayu untuk pembuatan produk.

Tabel 4. 2 Rancangan Desain Media Pembelajaran

Rancangan	Keterangan
	<p>Media pembelajaran <i>Mini Market Makanan Sehat</i> dirancang dengan tampilan yang menarik serta background yang sesuai dengan judul media dan materi yang akan diajarkan, yaitu tentang pengetahuan makanan sehat. Pada media ini terdapat <i>Mini Market</i> kecil yang berisi berbagai gambar atau replika makanan sehat seperti buah, sayur, dan makanan sehatnya.</p>
	<p>Pada bagian rak mini market terdapat beberapa jenis makanan sehat yang telah dilengkapi dengan label nama makanan dan kandungan makan sehat, seperti karbohidrat, protein, vitamin, mineral, dan air. Siswa diminta untuk memilih beberapa makanan dari mini market tersebut sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru.</p>

Rancangan	Keterangan
	<p>Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan tugas atau aktivitas yang berisi pertanyaan atau perintah terkait makanan sehat. Siswa bekerja secara berkelompok untuk mengambil kartu tugas, kemudian memilih makanan yang sesuai dari mini market dan menjelaskan kandungan gizi serta manfaat makanan tersebut bagi tubuh</p>
	<p>Melalui kegiatan ini, peserta didik tidak hanya mengenal berbagai jenis makanan sehat, tetapi juga dapat memahami kandungan dan manfaatnya bagi kesehatan tubuh. Kegiatan pembelajaran dengan media mini market ini juga bertujuan untuk meningkatkan keaktifan, kerja sama, serta pemahaman siswa terhadap pentingnya mengonsumsi makanan sehat dalam kehidupan sehari-hari.</p>

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Salah satu tujuan utama dalam proses pengembangan adalah melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, materi yang dimuat dalam media juga dipilih dan disusun secara tepat agar dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Adapun tahapan pengembangan media pembelajaran mini market makanan sehat adalah sebagai berikut:

a. Uji Kelayakan/Validasi Ahli

Media pembelajaran *Mini Market* makanan sehat selanjutnya menjalani proses validasi oleh dua orang validator yang terdiri atas ahli materi dan ahli media. Produk yang divalidasi merupakan media pembelajaran pada materi makanan sehat untuk siswa kelas IV di SDN 102128 Nagaraja. Kegiatan validasi dilakukan untuk menilai kelayakan media dari segi isi, penyajian, dan tampilan. Hasil penilaian dari para ahli digunakan sebagai dasar untuk mengetahui tingkat kevalidan media sebelum digunakan dalam pembelajaran.

1) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media merupakan proses penilaian terhadap kelayakan dan kualitas desain media pembelajaran yang dikembangkan. Kegiatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa desain media telah memenuhi indikator penilaian yang ditetapkan serta untuk memperoleh kritik dan saran sebagai dasar perbaikan produk. Penilaian dilakukan dengan menyerahkan produk media pembelajaran mini market makanan sehat beserta lembar validasi kepada validator.

Proses validasi ahli media dilaksanakan sebanyak satu kali. Validasi dilakukan oleh Bapak M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd. pada tanggal 18 Februari 2026. Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian, diperoleh persentase kelayakan sebesar . Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran mini market makanan sehat termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd	44	50	88%	Sangat Valid

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$P = 88\%$$

Hasil validasi pengembangan media pembelajaran *Mini Market* yang telah dilakukan oleh dosen ahli media yaitu Bapak M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd. Diperoleh skor dengan presentase termasuk kriteria “sangat valid”.

2) Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan oleh Guru Kelas IV SDN 102128 Nagaraja, untuk memastikan bahwa isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran telah sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang telah

ditetapkan. Selain itu, validasi ini bertujuan untuk memperoleh masukan dan saran sebagai dasar penyempurnaan media. Proses penilaian dilakukan dengan menyerahkan produk Media pembelajaran *Mini Market* makanan sehat beserta lembar validasi pada tanggal 24 Februari 2026. Berdasarkan hasil penilaian sebagai berikut.

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Yusnita ramanda, S.Pd.I	48	50	96%	Sangat Valid

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$P = 100 \%$$

Berdasarkan hasil validasi materi oleh ahli menunjukkan bahwa materi yang disajikan terbukti valid dengan tingkat kevalidan sebesar 96%. Dengan demikian, materi pada media pembelajaran *Mini Market* yang telah dikembangkan dianggap sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3) Validasi Ahli Bahasa

Pada pengujian selanjutnya adalah validasi bahasa dimana produk yang sudah selesai kemudian divalidasikan dengan menggunakan lembar angket yang memuat aspek-aspek penilaian, serta berisi masukan dan saran sebagai evaluasi untuk diperbaiki. Adapun yang memvalidasi bahasa pada

media pembelajaran *Mini Market* adalah Bapak hairul Anam, S.Pd. M.Pd.. yang merupakan dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Validasi dilakukan pada tanggal 23 Januari 2026 dengan hasil penilaian sebagai berikut

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Khairul Anam, S.Pd. M.Pd.	43	50	86%	SangatValid

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{50} \times 100\%$$

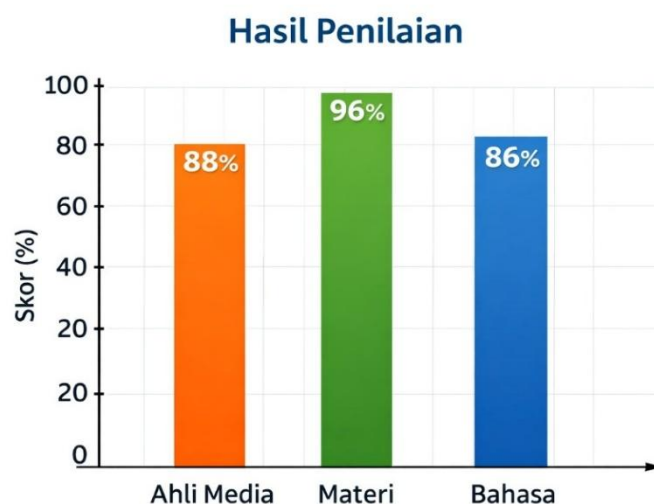
$$P = 86\%$$

Berdasarkan hasil validasi bahasa yang dilakukan oleh ahli bahasa diperoleh tingkat kevalidan sebesar 86%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam Media pembelajaran *Mini Market* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat valid. Dengan demikian, penggunaan bahasa dalam Media pembelajaran *Mini Market* dinilai sudah jelas, komunikatif, dan mudah dipahami oleh peserta didik sehingga sangat valid digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, penilaian yang diberikan oleh ahli terhadap Media pembelajaran *Mini Market* hasil validasi ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 6 Hasil Validasi Media Pembelajaran

Aspek Validasi	Presentase Yang Diperoleh	Interpretasi
Media	88 %	Sangat Valid
Materi	96%	Sangat Valid
Bahasa	86%	Sangat Valid

**Gambar 4.1 Grafik Hasil Validasi dari Ahli Materi, Media, dan Bahasa**

Media yang sudah divalidasi terdapat tiga yaitu validasi materi, media dan bahasa. Dari aspek validasi materi presentase diperoleh 96% dengan interpretasi sangat valid, kemudian aspek media presentase yang diperoleh 88% dengan interpretasi sangat valid, kemudian aspek validasi media presentase yang diperoleh yaitu 86% dengan interpretasi sangat valid.

4) Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

Uji coba kepraktisan media pembelajaran mini market makanan sehat dilakukan oleh satu orang guru, yaitu Ibu Heny Rahayuni, S.Pd. selaku Guru Kelas IV SDN 102128 Nagaraja,. Penilaian kepraktisan dilakukan menggunakan instrumen berupa angket yang diberikan setelah media digunakan dalam proses

pembelajaran. Selain itu, guru juga diberikan kesempatan untuk memberikan kritik dan saran sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan produk.

Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Kepraktisan Guru

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Heny Rahayuni, S.Pd.	48	50	96%	Sangat praktis

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$P = 96 \%$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian, diperoleh persentase skor Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Mini Market* makanan sehat termasuk dalam kategori sangat praktis dan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

5) Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa

Uji coba kepraktisan juga dilakukan kepada peserta didik untuk memperoleh data mengenai tingkat kepraktisan media pembelajaran mini market makanan sehat. Kegiatan ini melibatkan seluruh siswa kelas IV. Penilaian dilakukan dengan memberikan angket kepada peserta didik setelah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil rekapitulasi angket dari 20 siswa kelas IV SDN 102128 Nagaraja, diperoleh persentase skor sebesar 91%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran mini

market makanan sehat termasuk dalam kategori praktis dan dapat digunakan dengan baik oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 4. 8 Hasil Penilaian Kepraktisan Siswa

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Seluruh Siswa Kelas IV SDN 102128 Nagaraja	914	1000	91%	Sangat Praktis

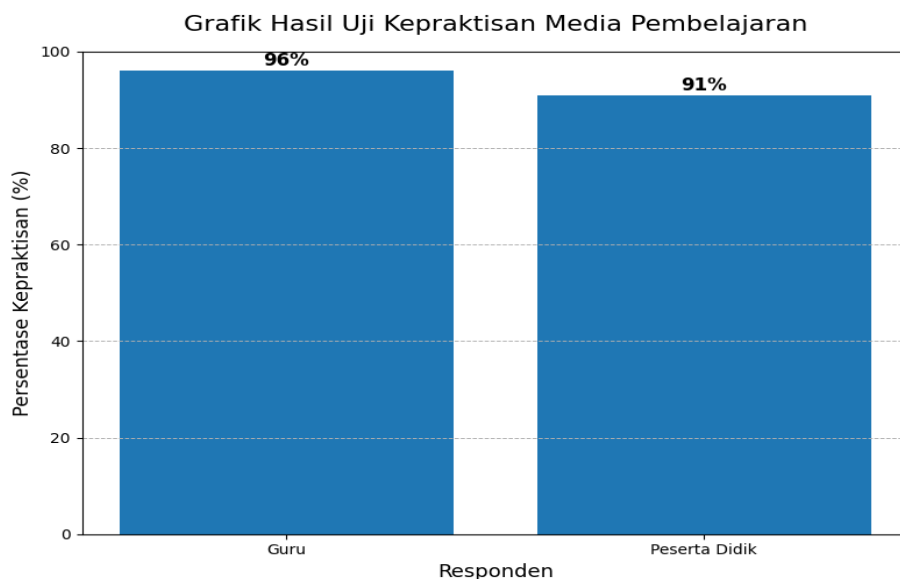
$$P = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{914}{1000} \times 100\%$$

$$P = 91\%$$

Berdasarkan hasil uji kepraktisan yang dilakukan kepada siswa, diperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori “sangat praktis” dalam penggunaan media pembelajaran *Mini Market* pada materi makanan sehat di di kelas IV SDN 102128 Nagaraja. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Mini Market* mudah digunakan oleh peserta didik serta membantu mereka dalam memahami materi pembelajaran.

Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Mini Market* yang dikembangkan oleh peneliti memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran. dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 4.2 Grafik Hasil Kepraktisan untuk respon guru dan respon siswa

4.2 Pembahasan

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran berbentuk *Mini Market* pada materi makanan sehat di kelas IV SDN 102128 Nagaraja. Media yang dikembangkan bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Hasil penelitian ini membahas penggunaan Media *Mini Market* dalam pembelajaran materi makanan sehat. Melalui Media tersebut, peserta didik diharapkan dapat mengenal berbagai jenis makanan sehat, memahami kandungan gizi yang terdapat dalam makanan, serta mengetahui manfaatnya bagi kesehatan tubuh. Selain itu, penggunaan media *Mini Market* juga diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran *Mini Market* merupakan alat bantu pembelajaran yang dirancang menyerupai miniatur pasar yang berisi berbagai jenis makanan sehat. Media ini dibuat dengan tampilan yang menarik, menggunakan warna

yang cerah serta dilengkapi gambar dan kartu kandungan makanan agar dapat menarik perhatian siswa. *Mini Market* berfungsi untuk mendukung proses pembelajaran dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret kepada siswa. Melalui media ini, siswa dapat belajar sambil melakukan aktivitas seperti mengamati, memilih, dan mengenali berbagai jenis makanan sehat yang terdapat dalam media tersebut.

Dalam penggunaannya, media *Mini Market* menyajikan berbagai jenis makanan yang dapat diamati secara langsung oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Materi makanan sehat disajikan secara sederhana dan jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Selain itu, kegiatan pembelajaran juga dilengkapi dengan aktivitas seperti mengelompokkan makanan berdasarkan kandungan serta menentukan manfaat bagi tubuh. Penyajian materi yang dipadukan dengan aktivitas belajar membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Media pembelajaran *Mini Market* pada materi makanan sehat dirancang untuk meningkatkan semangat belajar siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Media ini memberikan manfaat dalam membantu siswa memahami pentingnya mengonsumsi makanan sehat bagi tubuh. Selain itu, penggunaan Media *Mini Market* juga melatih siswa untuk berpikir, berdiskusi, dan bekerja sama dengan teman dalam kelompok. Tampilan media yang menarik dan mampu menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan minat belajar mereka dalam mengikuti pembelajaran.

Materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *Mini Market* berfokus pada makanan sehat dan manfaatnya bagi tubuh yang terdapat di dalamnya. Materi tersebut meliputi pengertian makanan sehat, jenis-jenis makanan sehat, serta kandungannya seperti karbohidrat, protein, vitamin, mineral, air, dan serat. Melalui pembelajaran ini, siswa diajak untuk memahami pentingnya memilih makanan yang baik bagi kesehatan tubuh. Dengan demikian, siswa diharapkan mampu menerapkan kebiasaan mengonsumsi makanan sehat dalam kehidupan sehari-hari.

Pembahasan dalam penelitian ini mencakup tiga hal utama, yaitu: (1) hasil pembahasan mengenai proses pengembangan Media pembelajaran *Mini Market* pada materi makanan sehat di kelas IV SDN 102128 Nagaraja, (2) pembahasan terkait tingkat kevalidan Media pembelajaran *Mini Market* berdasarkan penilaian para ahli, dan (3) pembahasan mengenai tingkat kepraktisan Media pembelajaran *Mini Market* berdasarkan hasil uji coba kepada guru dan peserta didik. Ketiga aspek tersebut digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, pembahasan penelitian ini difokuskan pada kualitas, kelayakan, serta kemudahan penggunaan Media *Mini Market* sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi makanan sehat secara lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

4.2.1 Hasil Diskusi Pengembangan Media Pembelajaran *Mini Market*

Media pembelajaran ini dirancang untuk siswa kelas IV di SDN 102128 Nagaraja dengan tujuan untuk menilai proses pengembangan Media pembelajaran *Mini Market* sebagai alat bantu belajar pada materi makanan sehat. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Setelah digunakan dalam kegiatan pembelajaran, media *Mini Market* diuji coba secara langsung kepada siswa. Data yang diperoleh dari hasil uji coba tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi kualitas media yang dikembangkan. Hasil evaluasi ini kemudian menjadi acuan dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran.

Fokus utama dalam pengembangan media *Mini Market* terletak pada aspek desain media, kesesuaian materi, serta kemudahan penggunaan dalam proses pembelajaran. Desain media disesuaikan dengan karakteristik dan tahap perkembangan kognitif siswa kelas IV, terutama dalam pemilihan warna, gambar, serta bentuk media yang menarik. Materi makanan sehat disajikan secara sederhana dan jelas agar mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, saran dari validator digunakan untuk memperbaiki tampilan media dan penggunaan bahasa agar lebih komunikatif serta sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar.

Di SDN 102128 Nagaraja, media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi masih terbatas sehingga pembelajaran kurang

menarik bagi siswa. Hal tersebut menyebabkan sebagian siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran berupa *Mini Market* sebagai alternatif media yang lebih menarik dan interaktif pada materi makanan sehat di kelas IV. Media ini berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret melalui kegiatan mengamati dan memilih berbagai jenis makanan sehat.

Penggunaan media *Mini Market* terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa yang terlihat dari keaktifan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui Media ini, siswa dapat melakukan kegiatan seperti mengenal berbagai jenis makanan sehat, mengelompokkan makanan berdasarkan kandungannya, serta memahami manfaat makanan sehat bagi tubuh. Selain itu, Media *Mini Market* juga mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan demikian, Media *Mini Market* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa memahami materi makanan sehat secara lebih menarik dan bermakna.

4.2.2 Hasil Diskusi Kevalidan Media Pembelajaran *Mini Market*

Berdasarkan hasil validasi, diperoleh persentase skor dari ahli media sebesar 88% dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Media pembelajaran *Mini Market* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi tampilan, desain media, serta kemudahan penggunaan dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil validasi dari ahli materi memperoleh

persentase sebesar 96% dengan kategori “Sangat Valid”, yang menunjukkan bahwa isi materi makanan sehat telah sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa kelas IV.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran *Mini Market* yang dikembangkan dinyatakan “sangat valid ” untuk digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi makanan sehat di kelas IV. Tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba media kepada siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan. Media *Mini Market* yang telah dinyatakan Sangat Valid kemudian diterapkan dalam pembelajaran di kelas IV SDN 102128 Nagaraja sebagai bagian dari proses evaluasi terhadap produk yang dikembangkan.

4.2.3 Hasil Diskusi Keperaktisan Media Pembelajaran *Mini Market*

Penelitian ini melibatkan 20 siswa kelas IV SDN 102128 Nagaraja sebagai subjek uji kepraktisan media. Berdasarkan hasil uji kepraktisan yang diperoleh dari angket respon siswa, media pembelajaran *Mini Market* memperoleh persentase skor sebesar 88% dengan kategori “Sangat Praktis”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan oleh siswa, menarik perhatian mereka, serta membantu siswa dalam memahami materi makanan sehat. Selain itu, hasil uji kepraktisan yang diberikan oleh guru kelas memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori “Sangat Praktis”, yang menunjukkan bahwa Media *Mini Market* dinilai praktis

dan efektif digunakan sebagai Media pendukung dalam proses pembelajaran IPAS di kelas IV.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media pembelajaran *Mini Market* termasuk dalam kategori sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nurrita, 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat mempermudah siswa dalam memahami materi serta meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Rosari et al., 2024) juga menyatakan bahwa media pembelajaran yang bersifat konkret dan visual dapat membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah karena siswa dapat melihat dan berinteraksi langsung dengan media yang digunakan. selain itu, penelitian oleh (H & Andi, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran serta membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media pembelajaran *Mini Market* dapat membantu siswa memahami materi makanan sehat serta meningkatkan keaktifan dan minat belajar peserta didik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pengembangan media pembelajaran Mini Market untuk materi Pengetahuan Makanan Sehat di kelas IV SDN 102128 Nagaraja, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Mini Market ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan *Four-D (4D)* yang terdiri dari empat tahapan utama. Namun, dalam penelitian ini peneliti hanya menerapkan tiga tahapan, yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Setelah itu dilakukan revisi produk serta uji coba di lapangan untuk melihat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Pada tahap validasi produk media pembelajaran Mini Market yang telah dikembangkan, dilakukan uji kelayakan oleh dua validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan skor rata-rata sebesar 88% dengan kategori “Sangat Valid”. Sedangkan hasil validasi dari ahli materi memperoleh skor rata-rata sebesar 100% yang juga termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Pada tahap uji kepraktisan, peneliti melaksanakan uji coba dengan melibatkan peserta didik kelas IV. Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran

4. memperoleh persentase kepraktisan sebesar 91% dari siswa, yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Sementara itu, penilaian dari guru memberikan skor sebesar 100% dengan kategori yang sama.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Mini Market dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang layak dan praktis, serta mampu membantu siswa dalam memahami materi pengetahuan makanan sehat pada pembelajaran di kelas IV SDN 102128 Nagaraja.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran Mini Market pada materi Pengetahuan Makanan Sehat di kelas IV SDN 102128 Nagaraja, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran Mini Market sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dalam menyampaikan materi pengetahuan makanan sehat, sehingga dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran Mini Market dengan baik agar lebih mudah memahami materi tentang makanan sehat serta menumbuhkan kebiasaan memilih makanan yang sehat dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan serta pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, seperti media Mini Market, guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran Mini Market dengan materi yang berbeda atau pada jenjang kelas yang lain, sehingga media ini dapat dimanfaatkan lebih luas dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfaruki, A. A. (2022). The concept of merdeka belajar from the view of constructivism. *El-Tarbawi*, 15(2), 225–250.
- Ardila, T., Dewi, N. K., & Oktaviyanti, I. (2023). *Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Struktur Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV SDN 1 Kesik*. 8.
- Arief, M. M. (2021). Media pembelajaran IPA di SD/MI (tujuan penggunaan, fungsi, prinsip pemilihan, penggunaan, dan jenis media pembelajaran). *Tarbiyah Darussalam: Jurnal Ilmiah Kependidikan Dan Keagamaan*, 5(1).
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. rev. ed. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 258.
- Asmi, A. S. (2022). *Abdimas Polsaka : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Urgensi MP-ASI Pada Ibu Balita Sebagai Upaya Peningkatan Status Gizi Balita*. 61–66. <https://doi.org/10.35816/abdimpolsaka.v1i2.19>
- Asmoro, S. W. (2021). *Teknik Pengolahan Audio dan Video SMK/MAK Kelas XII. Kompetensi Keahlian Multimedia. Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika*. Penerbit Andi.
- Astuti, L. T., & Sunardi, P. (2009). MATEMATIKA Untuk kelas 1 SD / MI. In *Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional* (Vol. 3, Issue 1).
- Banga’Sulu, R. (2024). 1, 2, 3 1. 09(September).
- Dewi, Z. K. (2023). Pemilihan media pembelajaran dan implementasinya dalam proses belajar mengajar. *JURNAL PENDIDIKAN YAYASAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM RENGAT*, 2(1).
- Dila Rukmi Octaviana. (2021). *Dila Rukmi Octaviana1, Reza Aditya Ramadhani*, 5(2), 143–159.
- Efendy, M. T., Hasibuan, N. N., & Ardiansyah, R. (2025). Prosedur Pemilihan Media dan Sumber Belajar untuk Jenjang MI/SD. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Sosial, Politik Dan Humaniora*, 4(3), 465–475.
- Fahirah, F. (2021). Media Pembelajaran efektif *Analisa pasar proyek mini market*.
- Fitriya, M., Azhar, A. P., & Perdiansyah, F. (2023). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA Di Kelas V MI Tarbiyatul Athfal. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(25), 536–547.

- H, A. T., & Andi, P. dKK. (2023). PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA SD / MI. *Pendidikan Sekolah Dasar Keperaktisan Media Pembelajaran Mini Market*, 10, 26–50.
- Haq, A. Z., Wijoyo, S. H., & Rahman, K. (2023). *Pengembangan e-Modul Pembelajaran “ Informatika ” menggunakan Metode Research and Development (R & D)*. 7(4), 1883–1891.
- Hulfa, G., Makki, M., & Angga, P. D. (2024). Pengembangan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Pengetahuan Makanan Bergizi Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran PJOK SDN 4 Perian. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(3), 548–556.
- Huse, O., Schultz, S., Boelsen-Robinson, T., Ananthapavan, J., Peeters, A., Sacks, G., & Blake, M. R. (2023). The implementation and effectiveness of outlet-level healthy food and beverage accreditation schemes: A systematic review. *Obesity Reviews*, 24(4), e13556.
- Indriani, C. (2024). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. 4(2014), 330–339.
- Ismaya, B., Arifin, A., Pattiasina, P. J., Destari, D., & Kusumawati, E. A. (2022). Concept and Implemented Blended Learning for Higher Education. *KnE Social Sciences*, 350–358.
- Anisya Saputri, P. (2024). Hakikat pengetahuan dan kebenaran. In *Filsafat Ilmu* (Vol. 106). CV. Gita Lentera.
- Kamaruddin, M. I., Wibowo, W., & Anto, S. (2022). *Abdimas Polsaka : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Upaya Peningkatan Sikap dan Pengetahuan Kader Posyandu Tentang Gizi Seimbang Pada Balita Melalui Edukasi*. 54–58.
- Khasanah, U., & Pd, M. I. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INFORMATION AND COMUNICATION TECHNOLOGY (ICT)*.
- Kholidah, L. N., Hidayat, S., Jamaludin, U., & Leksono, S. M. (2023). Kajian Etnosains Dalam Pembelajaran IPA Untuk Menumbuhkan Nilai Kearifan Lokal Dan Karakter Siswa SD Melalui Sate Bandeng (Chanos-Chanos). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(02), 4165–4177.
- Lalla, N. N., Suprpto, S., & Agustang, A. (2023). *Analisis Pengaruh Status Kurang Gizi Pada Balita Analysis of the Effect of Malnutrition Status on Toddlers Pendahuluan Metode Hasil*.
- Maharani, A. S., Nasuha, S. U., & Maulida, S. R. (2024). Media Pembelajaran sebagai Alternatif Meningkatkan Gairah Belajar. *Jurnal Bionatural*, 11(2), 76–83.

- Marinda, L. (2021). TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 116–152.
- Masida, N. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI PUZZLE DALAM PEMAHAMAN KONSEP MATERI LAMBANG GARUDA PANCASILA KELAS III MI PASIRANGIN 2. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, 3(3), 260–279.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420.
- Akmal Nasution, N. H. F. (2024). *Analisis eksistensi pedagang pasar tradisional ditengah maraknya minimarket di Panyabungan*. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243–255.
- Nurrita, T. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA*. 03, 171–187.
- Nurrita, T. (2023). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210.
- Octaviana, D. R., & Ramadhani, R. A. (2021). HAKIKAT MANUSIA: Pengetahuan (Knowladge), Ilmu Pengetahuan (Sains), Filsafat Dan Agama. *Jurnal Tawadhu*, 5(2), 143–159.
- Pendidikan, Jesicka Iskandar W., Salsabila, A. H., Iriani, T., Handoyo, S. S., Jakarta, U. N., Jakarta, U. N., Jakarta, U. N., Info, A., Kelas, K. M., Pembelajaran, V., Management, C., & Video, L. (2023). *Penerapan Model 4D Dalam Pengembangan Video Pembelajaran Pada Keterampilan Mengelola Kelas*. 01(08), 495–505.
- Pratiwi, K. S. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Teka-teki Silang Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 563–578.
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., & Primar, C. N. (2022). *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar*.
- Rosari, A. A., Muris, M., & Arsyad, M. (2024). Analisis Sifat Fisis Dan Sifat Mekanik Batuan Karst Maros. *Jurnal Sains Dan Pendidikan MEDIA Pembelajaran Mini Market*, 13(3), 278–281.

- Sadiman, A. S. (2021). sadiman. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sakila^{1*}, R., Lubis, N. faridah, Saftina³, Mutiara⁴, & Asriani, D. (2023). Pentingnya peranan IPA dalam Kehidupan Sehari-hari. *Jurnal Adam: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 119–123.
- Sari, R. &, & Dasar, A. A. S. (2022). *TINJAUAN PUSTAKA*. 2019(28), 8–35
Rahayuningsih, P., Hidayah, W., & Primar, C. N. (2022). *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. 1(1).
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan klasifikasi, karakteristik, dan fungsi media pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–175.
- Simarmata, N. I. P., Hasibuan, A., Rofiki, I., Sukarman, P., Tasnim, T., Sitorus, E., Silitonga, H. P., Sutrisno, E., Purba, B., & Makbul, R. (2021). *Metode penelitian untuk perguruan tinggi*. Yayasan Kita Menulis.
- Suhelayanti, S., Syamsiah, Z., Rahmawati, I., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis.
- Surajiyo. (2022). *Understanding , Basics and Characteristics of Philosophy*. 14(2022), 1–11.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). *Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif*.
- Syukriah, F., Pranggarani, L., Studi, P., Informasi, S., Ilmu, F., & Informasi, T. (2021). *Implementasi Teknologi Augmented Reality 3D Pada Pembuatan Organologi Tumbuhan*. 15–21.
- Trisanti, L. B., Qomarijah, O. N., Judijanto, L., Sudarman, S., Amalia, R., Sepriano, S., & Dihniah, N. (2025). *Media & Teknologi Pembelajaran Matematika*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Umillah, A., Putri, M., & Erfan, M. (2025). *Pengembangan Media Puzzle Makanan Sehat dan Bergizi Berbasis Kearifan Lokal Bagi Siswa Kelas III SDN 14 Cakranegara*. 7(3).
- Utami, R., Mustakim, N., Taufiq, A., Rahmi, S., Sanwil, T., Febrianingsih, D., Bahtiar, I. R., Amzana, N., Ulfa, M., & Surur, M. (2021). *Media*.
- Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., Tanjungpura, U., & Artikel, I. (2023). *Memahami media untuk efektifitas pembelajaran*. 4, 111–123.

Yusuf, M. (2021). *Pengantar ilmu pendidikan*. Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.

Zaini, Dewi, K. (2021). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 81–96.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA**A. IDENTITAS DAN INFORMASI UMUM**

Penyusun	Wafiah afridannur
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar
Fase/Kelas	B / IV
Mata Pelajaran	Pengetahuan
Elemen	Makanan sehat
Capaian Pembelajaran	Peserta didik dapat mempraktikkan pemilihan makanan sehat dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan interaktif.
Kompetensi Awal	Peserta didik dapat mengetahui jenis jenis makanan sehat.
Alokasi Waktu	2 x 35 menit
Profil Pelajar Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman, bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa • Berpikir Kritis • Mandiri • Kreatif • Gotong Royong • Berkebhinekaan global
Target Peserta didik	Regular
Moda Pembelajaran	Tatap Muka
Pendekatan Pembelajaran	Pendekatan TaRL (Teaching at the Right Level)
Model Pembelajaran yang Digunakan	Problem Based Learning (PBL)
Metode Pembelajaran	Diskusi, ceramah, penugasan
Sarana dan Prasarana	a. Sumber belajar : Bahan Ajar, Internet b. Media Pembelajaran : <i>Mini Market</i>
Sumber Belajar	(Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, <i>Sehat, Pola Hidupku</i> untuk SD Kelas IV, Penulis: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021.), Lembar kerja siswa.

B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

TUJUAN PEMBELAJARAN: (TP berdasarkan CP)
Peserta didik dapat memahami bagian dari tumbuhan
TUJUAN PEMBELAJARAN HARIAN :

1. Melalui kegiatan diskusi kelompok, peserta didik dapat menjelaskan manfaat makanan sehat bagi kesehatan tubuh dengan benar. (C2)															
2. Melalui aktivitas bermain peran di Mini Market, peserta didik dapat menyusun menu makanan sehat sederhana dengan tepat. (C3)															
PEMAHAMAN BERMAKNA :															
Meningkatkan kemampuan siswa agar dapat mengenali berbagai jenis makanan sehat, dan manfaat masing-masing jenis makanan bagi tubuh, serta mampu memilih makanan sehat dalam kehidupan sehari-hari.															
PERTANYAAN PEMANTIK :															
1. Apa Apa yang dimaksud dengan makanan sehat?															
2. Mengapa tubuh kita membutuhkan makanan sehat setiap hari?															
RENCANA ASESMEN :															
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Tujuan Pembelajaran</th> <th>Ranah</th> <th>Bentuk Instrumen</th> <th>Instrumen</th> <th>Teknik</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Melalui diskusi kelompok, peserta didik dapat menyebutkan contoh makanan sehat sehari-hari dan manfaatnya bagi tubuh.</td> <td>Kognitif</td> <td>Tes</td> <td>Soal Uraian</td> <td>Tes lisan/ tes tertulis</td> </tr> <tr> <td>Dengan menggunakan Media <i>Mini Market</i>, peserta didik dapat mengelompokkan makanan sehat sesuai jenis jenisnya.</td> <td>Psikomotorik</td> <td>Non Tes</td> <td>Tes Lisan</td> <td>Maju berkelompok</td> </tr> </tbody> </table>	Tujuan Pembelajaran	Ranah	Bentuk Instrumen	Instrumen	Teknik	Melalui diskusi kelompok, peserta didik dapat menyebutkan contoh makanan sehat sehari-hari dan manfaatnya bagi tubuh.	Kognitif	Tes	Soal Uraian	Tes lisan/ tes tertulis	Dengan menggunakan Media <i>Mini Market</i> , peserta didik dapat mengelompokkan makanan sehat sesuai jenis jenisnya.	Psikomotorik	Non Tes	Tes Lisan	Maju berkelompok
Tujuan Pembelajaran	Ranah	Bentuk Instrumen	Instrumen	Teknik											
Melalui diskusi kelompok, peserta didik dapat menyebutkan contoh makanan sehat sehari-hari dan manfaatnya bagi tubuh.	Kognitif	Tes	Soal Uraian	Tes lisan/ tes tertulis											
Dengan menggunakan Media <i>Mini Market</i> , peserta didik dapat mengelompokkan makanan sehat sesuai jenis jenisnya.	Psikomotorik	Non Tes	Tes Lisan	Maju berkelompok											

C. URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP	KEGIATAN	MUATAN INOVATIF (TPACK, Profil Pancasila, 4C)	ESTIMASI WAKTU
Pendahuluan	1. Peserta didik menjawab salam dari guru dan salah satu peserta didik memimpin	Religious, Beriman bertakwa kepada Tuhan YME	10 Menit

	doa sebelum pembelajaran dimulai.		
	2. Peserta didik ditanyakan kabar dan dicek kehadirannya oleh guru.	Disiplin	
	3. Peserta didik dan guru menyanyikan lagu “Dari Sabang Sampai Merauke”.	Berkebhinekaan Global	
	4. Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik oleh guru : <ul style="list-style-type: none"> • Apa saja jenis jenis makanan sehat ? • Apa perbedaan makanan sehat dan tidak sehat ? 	Mandiri, Critical thinking	
	5. Peserta didik memperhatikan guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini.	Communication	
Kegiatan Inti	Sintaks 1 : Orientasi peserta didik pada masalah		50 Menit
	1. Untuk menggali pengetahuan siswa, Guru menunjukkan gambar besar makanan sehat, lalu bertanya: “Siapa yang dapat menyebutkan manfaat makanan sehat yang kalian ketahui?”	Communication	
	2. Guru menampilkan media pembelajaran (<i>Mini Market</i>) dan menjelaskan bahwa di dalamnya terdapat berbagai makanan sehat yang harus diidentifikasi dan dikelompokkan oleh siswa.	Communication	

	3. Peserta didik diajukan pertanyaan/masalah, misalnya: “Jenis makanan apa saja yang baik untuk kesehatan, dan mengapa?”	Critical thinking	
	Sintaks 2 : Mengorganisasi Peserta Didik		
	4. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan kesiapan belajar	PK, Collaboration	
	5. Dalam <i>Mini Market</i> terdapat beberapa misi: Misi 1 : Mengidentifikasi jenis-jenis makanan sehat dan kandungannya Misi 2 : Menentukan kelompok makanan sehat sesuai fungsinya bagi tubuh Misi 3 : Menjelaskan manfaat makanan sehat bagi tubuh.	Critical thinking collaboration	
	6. Peserta didik diberikan arahan oleh guru tentang kerja kelompok yang akan dilakukan		
	Sintaks 3 : Membimbing Peserta Didik		
	7. Peserta didik mulai membuka misi Mini Market	Critical thinking	
	8. Guru membimbing saat peserta didik: <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar makanan sehat • Mengelompokkan makanan sehat sesuai jenisnya • Menyebutkan contoh makanan sehat. 		

	9. Peserta didik menuliskan hasil penyelidikan.	Critical thinking	
	10. Peserta didik didampingi guru dalam proses diskusinya.	collaboration	
	Sintaks 4 : Mengembangkan dan Menyajikan Karya		
	11. Peserta didik bersama kelompoknya mempresentasikan hasil kerjanya	Critical thinking collaboration	
	12. Guru memberikan umpan balik dan meluruskan konsep jika ada yang keliru tentang jenis jenis makanan sehat dan manfaatnya	PK, Communication	
	Sintaks 5 : Menganalisis dan Mengevaluasi proses pemecahan masalah		
	13. Peserta didik melakukan evaluasi pekerjaan kelompok bersama guru.	Collaboration	
	14. Peserta didik melakukan ice breaking dibimbing oleh guru.		
Penutup	1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran hari ini	Communication	10 Menit
	2. Peserta didik dan guru melakukan refleksi: Bagaimana pembelajaran hari ini?	Communication	
	3. Peserta didik mendengarkan guru dalam memberikan informasi terkait pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.	CK	

	4. Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum pulang dan guru menutup pembelajaran dengan salam.	Beriman dan bertakwa terhadap Tuhan YME dan berakhlak mulia	
--	---	---	--

D. GLOSARIUM DAN REFERENSI


GLOSARIUM
<p>Karbohidrat Nutrisi yang menjadi sumber energi utama bagi tubuh, misalnya nasi, roti, dan kentang.</p> <p>Protein Nutrisi yang berfungsi membangun dan memperbaiki jaringan tubuh, misalnya daging, ikan, telur, dan kacang-kacangan.</p> <p>Lemak Sehat Nutrisi yang membantu menyimpan energi dan melindungi organ tubuh, misalnya minyak zaitun, alpukat, dan kacang-kacangan.</p> <p>Vitamin Zat gizi yang membantu menjaga kesehatan tubuh dan meningkatkan daya tahan, misalnya vitamin C pada jeruk atau vitamin A pada wortel.</p> <p>Mineral Zat gizi yang berperan dalam pembentukan tulang, gigi, dan fungsi tubuh lainnya, misalnya kalsium pada susu dan zat besi pada bayam.</p> <p>Serat Bagian makanan yang membantu pencernaan dan menjaga kesehatan usus, misalnya sayur, buah, dan gandum.</p> <p>Gizi Seimbang Pola makan yang mengandung berbagai jenis nutrisi sesuai kebutuhan tubuh, termasuk karbohidrat, protein, lemak sehat, vitamin, mineral, dan serat.</p> <p>Sayur Makanan yang berasal dari tumbuhan, tinggi vitamin dan mineral, membantu tubuh tetap sehat.</p> <p>Buah Makanan dari tumbuhan yang manis atau asam, kaya vitamin dan serat, baik untuk kesehatan tubuh.</p>
DAFTAR PUSTAKA(Astuti & Sunardi, 2009)(Astuti & Sunardi, 2009)(Astuti & Sunardi, 2009)(Astuti & Sunardi, 2009)
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2021). <i>Sehat, Pola Hidupku</i> untuk SD Kelas IV. Jakarta: Kemdikbud.

Mengetahui
Kepala Sekolah



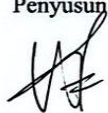
P. Muliani, S.Pd
NIP. 197101071993052002

Medan, 03 Desember 2025
Guru Pamong



Heny Rahayuni, S.Pd
NIP. 198903162024212042

Penyusun



Wafiah Afridannur
Npm : 2202090219

Lampiran 2 Materi Pembelajaran



Makanan Sehat

Menjaga tubuh sehat dimulai dari apa yang kita makan setiap hari.

Disusun oleh: **Wafiah afridannur**

Apa Itu Makanan Sehat ?

Makanan sehat adalah jenis makanan yang memberikan semua nutrisi yang diperlukan oleh tubuh untuk berfungsi dengan optimal.

Nutrisi ini mencakup karbohidrat, protein, lemak sehat, vitamin, mineral, dan serat, yang semuanya diperlukan dalam jumlah seimbang. Mengonsumsi makanan sehat membantu menjaga berat badan ideal, berbagai penyakit kronis seperti penyakit jantung.

Ciri-ciri makanan sehat:

- ✓ Mengandung gizi seimbang
- ✓ Bahan alami dan minim olahan
- ✓ Menunjang daya tahan tubuh
- ✓ Diolah dengan cara yang tepat

Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh

Peran makanan sehat dalam pencegahan penyakit (diabetes, hipertensi, obesitas).

- Membantu mengontrol berat badan
- Meningkatkan konsentrasi dan fokus
- Menjaga Kekuatan Tulang

Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh

Peran makanan sehat dalam pencegahan penyakit (diabetes, hipertensi, obesitas).



Membantu mengontrol berat badan

Meningkatkan konsentrasi dan fokus

Menjaga Kekuatan Tulang

Manfaat Makanan Sehat

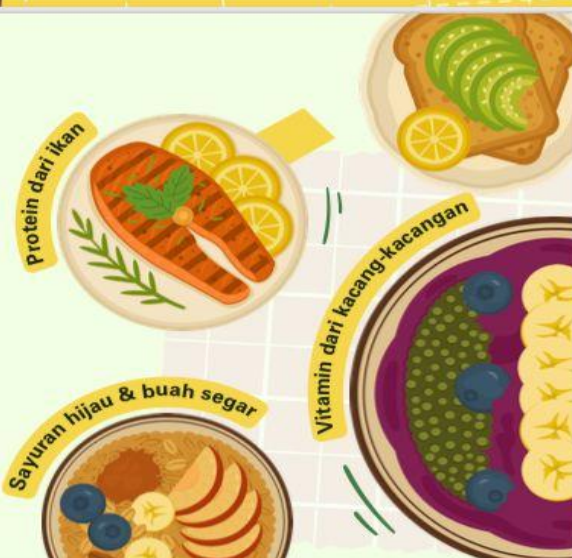
Mengonsumsi makanan sehat secara teratur dapat meningkatkan energi, memperbaiki suasana hati, dan menjaga berat badan ideal. Selain itu, makanan bergizi membantu memperkuat sistem imun dan memperlambat proses penuaan. Dengan pola makan sehat, tubuh menjadi lebih bugar dan tidak mudah sakit.

3 Manfaat makanan sehat

- ✔ Meningkatkan energi
- ✔ Mengurangi risiko penyakit
- ✔ Meningkatkan konsentrasi

Jenis Makanan Sehat

Contoh makanan sehat meliputi sayur-sayuran hijau, buah-buahan, ikan, biji-bijian, dan kacang-kacangan. Makanan ini sebaiknya dikonsumsi segar dan tanpa tambahan pengawet atau perasa buatan. Minuman sehat seperti air putih dan jus alami juga termasuk pilihan yang baik.



Komposisi Gizi yang Seimbang

Karbohidrat

Protein

Lemak Sehat

Serat

Vitamin

Mineral



Tips Pola Makanan Sehat

Biasakan makan tiga kali sehari dengan porsi seimbang, diselingi camilan sehat seperti buah atau yogurt. Jangan lupa sarapan sebagai sumber energi utama. Perhatikan ukuran porsi dan hindari makan berlebihan, terutama pada malam hari.

- ✓ Pilih porsi seimbang setiap kali makan
- ✓ Konsumsi camilan sehat
- ✓ Kurangi gula, garam, dan olahan
- ✓ Perbanyak minum air putih



Tips Memilih Makanan Sehat

Memilih makanan sehat adalah langkah penting untuk menjaga kesehatan jangka panjang dan mencegah berbagai penyakit kronis yang terkait dengan pola makan tidak seimbang. Dengan adanya pilihan bijak, Kita dapat memenuhi kebutuhan nutrisi harian.

Berikut adalah beberapa tips praktis yang dapat membantu anda memilih makanan yang lebih sehat dan bermanfaat bagi tubuh:

- ✓ Periksa kandungan gizi
- ✓ Perhatikan daftar bahan
- ✓ Pilih bahan alami dan segar
- ✓ Pilih protein tanpa lemak
- ✓ Minimalkan makanan olahan cepat saji



Lampiran 3 Validasi Ahli Media

VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Ahli : M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd

Tanggal : 18 februari 2026

Judul : Pengembangan Media *Mini Market* Materi Pengetahuan Makanan
Sehat Di Kelas IV SDN 102128 Nagaraja.

Materi : makanan Sehat

Peneliti : Wafiah Afridannur

A. Petunjuk Pengisian

Lembar ini diisi oleh dosen ahli materi untuk menilai materi pada media pembelajaran *Mini Market*. Berilah tanda ceklis (√) pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut, Berilah saran dan perbaiki jika diperlukan.

B. Keterangan

1 = Sangat tidak baik

2 = Kurang baik

3 = Cukup baik

4 = Baik

5 = Sangat baik

Indikator	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Tampilan Media	Desain media <i>mini market</i> ini terlihat menarik secara visual.				✓	
	Tampilan warna dan tata letak pada media <i>mini market</i> membuat peserta didik tertarik untuk menggunakannya				✓	
	Materi yang ditampilkan pada media <i>mini market</i> sudah sesuai dengan tema makanan sehat.					✓
	Contoh makanan yang digunakan dalam media <i>mini market</i> telah sesuai dengan konsep makanan sehat.				✓	
	Gambar makanan pada media <i>mini market</i> dicetak dengan jelas dan tidak buram.					✓
	Peserta didik dapat mengenali setiap gambar makanan tanpa kebingungan.					✓
Kepraktisan Penggunaan	Media <i>mini market</i> ini mudah digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.				✓	
	Peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan media <i>mini market</i> ini.				✓	
	Setiap komponen media <i>mini</i>					

	<i>market</i> dapat dimainkan dengan benar .				✓
	Ukuran dan bentuk komponen media membuatnya nyaman digunakan oleh peserta didik.				✓

C. Komentar dan Saran

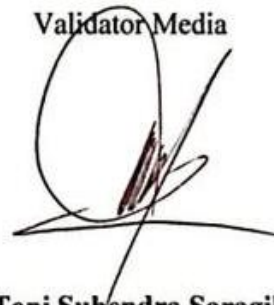
.....

.....

.....

Medan, 18 Februari 2025

Validator Media



M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd
NIDN./0128059002

Lampiran 4 Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama Ahli : *Yusniba Ramanda, S. Pd. I., M. Pd.*
 Tanggal : *25 - Februari 2026.*
 Judul : Pengembangan Media *Mini Market* Materi Pengetahuan Makanan
 Sehat Di Kelas IV SDN 102128 Nagaraja.
 Materi : makanan Sehat
 Peneliti : Wafiah Afridannur

A. Petunjuk Pengisian

Lembar ini diisi oleh dosen ahli materi untuk menilai materi pada media pembelajaran *Mini Market*. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut, Berilah saran dan perbaikan jika diperlukan.

B. Keterangan

- 1 = Sangat tidak baik
- 2 = Kurang baik
- 3 = Cukup baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat baik

Indikator	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
	Materi dalam media sudah sesuai					✓

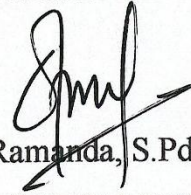
Kesesuaian Materi	dengan Kompetensi Dasar/Capaian Pembelajaran.					
	Materi yang disajikan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.				✓	✓
	Isi materi sudah sesuai dengan topik makanan sehat.					✓
	Penjelasan mengenai makanan sehat dalam media sudah tepat dan konsisten.					✓
	Contoh makanan yang ditampilkan adalah makanan yang umum dijumpai oleh peserta didik.					✓
	Contoh makanan dalam media relevan dengan pengalaman sehari-hari peserta didik.					✓
Ketepatan dan Keakuratan Materi	Pengelompokan makanan sehat dan tidak sehat dalam media sudah benar.				✓	✓
	Media memberikan contoh yang tepat mengenai makanan sehat .					✓
	Gambar atau ilustrasi makanan dalam media sesuai dengan bentuk aslinya.					✓
	Gambar atau ilustrasi yang digunakan dalam media mudah dipahami.					✓

A. Komentor dan Saran

.....
.....
.....

Medan, 20 Februari 2025

Validator Materi



Yusnita Ramanda, S.Pd.I., M.Pd.

Nip. 198406242014062001

Lampiran 5 Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Nama Ahli : Khairul Anam, S.Pd., M.Pd

Tanggal :

Judul : Pengembangan Media *Mini Market* Materi Pengetahuan Makanan Sehat Di Kelas IV SDN 102128 Nagaraja.

Materi : makanan Sehat

Peneliti : Wafiah Afridannur

A. Petunjuk Pengisian

Lembar ini diisi oleh dosen ahli materi untuk menilai materi pada media pembelajaran *Mini Market*. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut, Berilah saran dan perbaikan jika diperlukan.

B. Keterangan

1 = Sangat tidak baik

2 = Kurang baik

3 = Cukup baik

4 = Baik

5 = Sangat baik

Indikator	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
	Bahasa yang digunakan dalam media sesuai dengan kaidah EYD/PUEBI					✓
	Penulisan huruf kapital, tanda baca, dan cjaan dalam media sudah benar.			✓		
	Istilah yang digunakan dalam materi makanan sehat sudah tepat dan tidak				✓	

Ketepatan Bahasa	menimbulkan makna ganda.						
	Istilah yang berkaitan dengan gizi disajikan dengan jelas dan sesuai konteks.						✓
	Kalimat yang digunakan bersifat efektif dan mudah dipahami.			✓			
	Penyampaian informasi tidak berbelit dan langsung pada inti pesan.						✓
Kesesuaian Bahasa dengan Peserta Didik	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan membaca siswa SD.						✓
	Pilihan kata dalam media sesuai dengan usia perkembangan peserta didik.						✓
	Kalimat dalam media sederhana, mudah dimengerti, dan komunikatif.						✓
	Media tidak menggunakan istilah yang terlalu teknis tanpa penjelasan atau contoh pendukung.						✓

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

Medan, 23 Januari 2025

Validator Media



Khairul Anam, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 6 Kepraktisan Respon Guru

LEMBAR KEPRAKTISAN RESPON GURU

Nama Ahli : Heny Rahayuni, S.Pd

Tanggal : 24 februari 2026

Judul : Pengembangan Media *Mini Market* Materi Pengetahuan Makanan Sehat Di Kelas IV SDN 102128 Nagaraja.

Materi : makanan Sehat

Peneliti : Wafiah Afridannur

A. Petunjuk Pengisian

Lembar ini diisi oleh dosen ahli materi untuk menilai materi pada media pembelajaran *Mini Market*. Berilah tanda ceklis (√) pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut, Berilah saran dan perbaikan jika diperlukan.

B. Keterangan

1 = Sangat tidak baik

2 = Kurang baik

3 = Cukup baik

4 = Baik

5 = Sangat baik

Indikator	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Media dengan Pembelajaran	Media mini market ini sesuai dengan tujuan pembelajaran materi makanan sehat.					✓
	Media membantu siswa memahami konsep makanan sehat dengan lebih mudah.					✓
	Media ini mendukung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas dengan baik.					✓
	Materi dalam media sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa SD.					✓
Kepraktisan Penggunaan	Media ini mudah digunakan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung.					✓
	Komponen media mudah diatur, disimpan, dan dipindahkan.					✓
	Komponen media mudah diatur, disimpan, dan dipindahkan.				✓	✓
Kemenarikan dan Interaktivitas Media	Media <i>Mini Market</i> ini menarik perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung.					✓
	Media <i>Mini Market</i> memungkinkan siswa aktif memilih, mengelompokkan, atau berperan.					✓

	Media membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa.				✓	✓
--	---	--	--	--	---	---

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

Medan, 24 Februari 2026

Validator Media



Heny rahayuni, S.Pd

NIP.198903162024212042

Lampiran 7 Respon Siswa

LEMBAR KEPRAKTIKAN RESPON SISWA

Nama Siswa : *Zelita - asyia Hutahaean.*

Kelas : *IV (empat)*

Hari/Tanggal : *25-02-2025*

Judul : Pengembangan Media Mini Market Materi Pengetahuan Makanan

Sehat Di Kelas IV SDN 102128 Nagaraja.

Materi : makanan Sehat

Peneliti : Wafiah Afridannur

A. Petunjuk Pengisian

- 1) Isilah nama anda dengan benar dan lengkap.
- 2) Bacalah dengan teliti petunjuk dan penyusunan sebelum mengisi.
- 3) Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut.

1 = Sangat tidak baik

2 = Kurang baik

3 = Cukup baik

5 = Baik

5 = Sangat baik

4) Mintalah penjelasan guru jika belum jelas

5) Isi dengan jujur

Pernyataan	Skor				
	1	2	3	4	5
Media mini market ini menarik dan membuat saya ingin mencobanya.					✓
Saya merasa media ini seru dan membuat saya ingin bermain lagi.				✓	
Warna dan gambar pada media ini saya suka.				✓	
Saya merasa senang saat menggunakan media ini.					✓
Saya mudah memahami cara menggunakan media ini.					✓
Langkah-langkah yang ada mudah saya ikuti.					✓
Saya bisa memilih atau mengelompokkan makanan dengan mudah.					✓
Media ini membantu saya mengerti tentang makanan sehat.					✓
Media ini membuat saya belajar dengan cara yang menyenangkan.				✓	
Media ini tidak membosankan saat digunakan.				✓	

LEMBAR KEPRAKTISAN RESPON SISWA

Nama Siswa : Sekar ningrum

Kelas : 4 (iv) empat

Hari/Tanggal : Rabu - 25 - 01 - 2026

Judul : Pengembangan Media Mini Market Materi Pengetahuan Makanan

Sehat Di Kelas IV SDN 102128 Nagaraja.

Materi : makanan Sehat

Peneliti : Wafiah Afridannur

A. Petunjuk Pengisian

- 1) Isilah nama anda dengan benar dan lengkap.
- 2) Bacalah dengan teliti petunjuk dan penyusunan sebelum mengisi.
- 3) Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut.

1 = Sangat tidak baik

2 = Kurang baik

3 = Cukup baik

5 = Baik

5 = Sangat baik

4) Mintalah penjelasan guru jika belum jelas

5) Isi dengan jujur

Pernyataan	Skor				
	1	2	3	4	5
Media mini market ini menarik dan membuat saya ingin mencobanya.					✓
Saya merasa media ini seru dan membuat saya ingin bermain lagi.					✓
Warna dan gambar pada media ini saya suka.					✓
Saya merasa senang saat menggunakan media ini.				✓	
Saya mudah memahami cara menggunakan media ini.				✓	
Langkah-langkah yang ada mudah saya ikuti.					✓
Saya bisa memilih atau mengelompokkan makanan dengan mudah.					✓
Media ini membantu saya mengerti tentang makanan sehat.				✓	
Media ini membuat saya belajar dengan cara yang menyenangkan.					✓
Media ini tidak membosankan saat digunakan.					✓

LEMBAR KEPRAKTIKAN RESPON SISWA

Nama Siswa : FANYA

Kelas : 4

Hari/Tanggal : RABU - 25 - 2 - 2026

Judul : Pengembangan Media Mini Market Materi Pengetahuan Makanan
Sehat Di Kelas IV SDN 102128 Nagaraja.

Materi : makanan Sehat

Peneliti : Wafiah Afridannur

A. Petunjuk Pengisian

- 1) Isilah nama anda dengan benar dan lengkap.
- 2) Bacalah dengan teliti petunjuk dan penyusunan sebelum mengisi.
- 3) Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut.

1 = Sangat tidak baik

2 = Kurang baik

3 = Cukup baik

5 = Baik

5 = Sangat baik

4) Mintalah penjelasan guru jika belum jelas

5) Isi dengan jujur

Pernyataan	Skor				
	1	2	3	4	5
Media mini market ini menarik dan membuat saya ingin mencobanya.					✓
Saya merasa media ini seru dan membuat saya ingin bermain lagi.					✓
Warna dan gambar pada media ini saya suka.					✓
Saya merasa senang saat menggunakan media ini.				✓	
Saya mudah memahami cara menggunakan media ini.				✓	
Langkah-langkah yang ada mudah saya ikuti.					✓
Saya bisa memilih atau mengelompokkan makanan dengan mudah.					✓
Media ini membantu saya mengerti tentang makanan sehat.				✓	
Media ini membuat saya belajar dengan cara yang menyenangkan.					✓
Media ini tidak membosankan saat digunakan.					✓

Lampiran 1 hasil Angket Kepraktisan Seluruh Siswa

No	Peserta Didik	Pertanyaan ke-										Hasil	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	Siswa/i 1	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	45	90%
2.	Siswa/i 2	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	44	88%
3.	Siswa/i 3	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	45	90%
4.	Siswa/i 4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	45	90%
5.	Siswa/i 5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	46	92%
6.	Siswa/i 6	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49	98%
7.	Siswa/i 7	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	45	90%
8.	Siswa/i 8	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	46	92%
9.	Siswa/i 9	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	45	90%
10.	Siswa/i 10	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	45	90%
11.	Siswa/i 11	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	45	90%
12.	Siswa/i 12	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	98%
13.	Siswa/i 13	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49	98%
14.	Siswa/i 14	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	46	92%
15.	Siswa/i 15	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	45	90%
16.	Siswa/i 16	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	45	90%
17.	Siswa/i 17	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	46	92%
18.	Siswa/i 18	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	45	90%
19.	Siswa/i 19	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	45	90%
20.	Siswa/i 20	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	45	90%
Jumlah												914	91%

$$P = \frac{914}{1000} \times 100\%$$

$$P=91\%$$


Lampiran 9 Lembar Wawancara

LEMBAR WAWANCARA

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1.	Bagaimana menurut Ibu kondisi pemahaman siswa terhadap materi makanan sehat?	Menurut ibu Pemahaman siswa masih bervariasi, beberapa sudah memahami tetapi banyak juga yang masih bingung membedakan makanan sehat dan tidak sehat.
2.	Apa kendala yang ibu hadapi ketika mengajar materi makanan sehat?	Kendala yang saya alami Siswa cepat bosan karena pembelajaran masih banyak menggunakan buku teks dan penjelasan verbal saja.
3.	Media apa yang biasanya digunakan saat mengajar materi makanan sehat?	Media yang ibu gunakan Biasanya hanya menggunakan buku paket, gambar makanan, dan papan tulis.
4.	Apakah media tersebut sudah membantu siswa belajar dengan maksimal?	Belum maksimal. Media yang ada kurang menarik perhatian siswa dan kurang memberikan pengalaman langsung.
5.	Menurut ibu, apakah siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif?	Ya, sangat membutuhkan. Siswa kelas IV senang belajar melalui aktivitas bermain dan praktik langsung.
6.	Bagaimana tanggapan guru jika digunakan media mini market makanan sehat?	Saya sangat setuju, karena dengan adanya media tersebut bisa membuat pembelajaran lebih konkret dan menyenangkan.
7.	Apa manfaat media mini market menurut guru?	Menurut saya manfaatnya agar siswa lebih mudah memahami jenis makanan sehat, belajar sambil bermain, dan lebih aktif selama pembelajaran.
8.	Menurut ibu, apakah media mini market dapat meningkatkan pemahaman siswa?	Saya yakin bisa, karena siswa dapat melihat dan memanipulasi langsung benda-benda yang menyerupai produk makanan.

9.	Apakah media mini market sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV?	Sangat sesuai. Siswa di usia ini butuh media konkret dan aktivitas yang membuat mereka terlibat langsung.
10.	Apa harapan ibu terhadap pengembangan media mini market ini?	Harapan sayang dengan adanya media ini dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif serta dapat meningkatkan siswa.
11.	Bagaimana menurut ibu media <i>mini market</i> mempengaruhi interaksi dan kerja sama siswa selama pembelajaran?	Media ini sangat membantu meningkatkan kerja sama antar siswa. Mereka saling berdiskusi, berbagi tugas, dan belajar bersama saat memilih atau mengelompokkan makanan sehat, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan.
12.	Apakah ibu melihat perubahan minat belajar siswa setelah menggunakan media mini market?	Ya, terlihat jelas bahwa minat belajar siswa meningkat. Mereka lebih antusias mengikuti kegiatan, lebih aktif bertanya, dan lebih bersemangat mencoba berbagai aktivitas yang ada di media mini market, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Medan, 28 November 2025

Narasumber


Heny Rahayuni, S.Pd

NIP.198903162024212042

lampiran 10 Surat Permohonan Riset



UMSU
Unggul | Cerdas | Berprestasi

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 622400 - 6224567 Fax. (061) 6225474 - 6231003

<https://fkip.umcu.ac.id> fkip@umcu.ac.id [@umsuamedan](#) [#umsuamedan](#) [umsuamedan](#) [umsuamedan](#)

Nomor : 320/IL.3-AU/UMSU-02/F/2026

Lamp : ---

Hal : **Permohonan Izin Riset**

Medan, 11 Sya'ban 1447 H

30 Januari 2026 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 101228 Nagaraja
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Wafiah Afridanur**
N P M : 2202090219
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Mini Market Menteri Pengetahuan Makanan Sehat di Kelas IV SD Negeri 102128 Nagaraja**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alaikum





Dehan
Dra. H. Samsurnita, M.Pd.
NIDN.0004066781

Pertinggal



Lampiran 11 Surat Balasan Riset



PEMERINTAH KABUPATEN SERDANG BEDAGAI
SD NEGERI NO 102128 NAGARAJA
 Dusun I Desa Nagur Pane, Sipispis, Serdang Bedagai,
 Sumatera Utara 20992
 Pos-el sdn28nagaraja@gmail.com

Nomor : 18.11.12/421.1.13 . 12/II/2026 Nagaraja, 25 Februari 2026
 Lampiran : -
 Perihal : Persetujuan Penelitian Riset

Kepada Yth :
 DEKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 KOTA MEDAN

Dengan Hormat

Menanggapi surat permohonan ijin observasi yang kami terima dari bapak / ibu dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Nomor : 559/II.3-AU/UMSU-02/F/2026 tanggal 25 Februari 2026 perihal Permohonan Ijin Penelitian/riset, dengan ini kami menyatakan bahwa kami **menyetujui permohonan Izin Riset** tersebut atas nama :

Nama Mahasiswa : Wafiah Afridanur
 NPM : 2202090219
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : **Pengembangan Media Mini Market Pengetahuan Makanan Sehat Siswa Kelas IV di SD Negeri 102128 Nagaraja**

Demikian surat balasan ijin Observasi ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik dar Bapak/Ibu Kepala Sekolah, kami ucapkan terima kasih.

Nagaraja, 25 Februari 2026
 Kepala Sekolah

E. MULJANI, S.Pd
 NIP. 19750405 200502 2 003



Lampiran 12 K1



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

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Wafiah Afridannur
 NPM : 2202090219
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK = 3,79

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Mini Market Materi Pengetahuan Makanan Sehat Di Kelas IV SDN 102128 Nagaraja	
	Pengembangan Media Kartu Pintar Ipa Untuk Meningkatkan Pemahaman Sifat-Sifat Benda Pada Kelas V SDN 102128 Nagaraja	
	Pengembangan Media Komik Edukatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Pada Kelas III SDN 102128 Nagaraja	

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

Medan, 30 September 2025

Hormat Pemohon,



Wafiah Afridannur

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/ Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi

Lampiran 13 K2



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

KepadaYth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wafiah Afridanur
 NPM : 2202090219
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“Pengembangan Media Mini Market Materi Pengetahuan Makanan Sehat Di Kelas IV SDN 102128 Nagaraja.”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 01 Oktober 2025
 Hormat Pemohon,

Wafiah Afridanur

Dibuat Rangkap3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 14 K3



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

Nomor : 2301/II.3-AU//UMSU-02/ F/2025
 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 : **Wafiah Afridannur**
 N P M : 2202090219
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : **Pengembangan Media Mini Market Materi Pengetahuan Makanan Sehat di Kelas IV SD Negeri 102128 Nagaraja**

Pembimbing : **Suci Perwita 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 daluwarsa tanggal : **06 Oktober 2026**

Medan, 14 Rabi'ul Akhir 1447 H
 06 Oktober 2025 M



Wassalam
 Dekan

Dr. H. Syamsuyumita, M.Pd
 NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 4 (lima) :

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



Lampiran 15 Dokumentasi

DOKUMENTASI

1. Dokumentasi Bersama Ibu Kepala Sekolah SDN 102128 Nagaraja



Dokumentasi Wawancara & Foto Bersama Ibu Wali Kelas IV SDN 102128 Nagaraja



DOKUMENTASI

1. Penjelasan Materi Makanan Sehat



2. Perkenalan Media Mini Market



3. Memainkan Media Mini Market



4. Mengerjakan Tugas Kelompok



5. Foto Bersama Siswa Kelas IV



Lampiran 16 Riwayat Hidup

Nama Lengkap : Wafiah Afridannur
Tempat, Tanggal Lahir : Medan, 15 September 2004
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Jl. Karya II No. 61 LINK. XI Medan Barat
Agama : Islam
Status : Belum Menikah
NIK : 127105550940006
No Hp : -
Email : wafiahafri04@gmail.com

Riwayat Pendidikan

2010 – 2016 : SDN Madrasah Ibtidaiyah Negeri Medan Barat
2016 – 2019 : SMP Negeri 16 Medan
2019 – 2022 : SMA Negeri 7 Medan
2022 – 2026 : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

1773269985100_PENGEMBANGAN MEDIA MINIMARKET
MATERI PENGETAHUAN MAKANAN SEHAT DI KELAS IV SDN
102128 NAGARAJA.docx

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet	1605 words — 9%
2	prin.or.id Internet	169 words — 1%
3	pusatkesehatanbanten.id Internet	115 words — 1%
4	tahtamedia.co.id Internet	98 words — 1%

EXCLUDE QUOTES ON

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE SOURCES

EXCLUDE MATCHES

< 90 WORDS

OFF