

**PENGEMBANGAN MEDIA *ESCAPE BOX* PADA MATERI  
BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN DI KELAS IV  
SDN 101736 MEDAN KRIO**

**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

**RIDHANI JANIARTI ZENDRATO**

**NPM. 2202090231**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

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

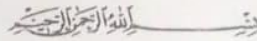


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

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

**BERITA ACARA**

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



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 11 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Ridhani Janiarti Zendrato  
NPM : 2202090231  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Escape Box* pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan di Kelas IV SDN 101736 Medan Krio

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

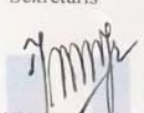
Ditetapkan : (  ) Lulus Yudisium  
(  ) Lulus Bersyarat  
(  ) Memperbaiki Jurnal  
(  ) Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

  
Dra. Hj. Sramsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.
2. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.
3. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

1.

3.

2.



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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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

Nama Lengkap : Ridhani Janiarti Zendrato  
NPM : 2202090231  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Escape Box* pada Materi Bagian-bagian Tumbuhan di kelas IV SDN 101736 Medan Krio

Sudah Layak untuk disidangkan

Medan, 1 April 2026  
Disetujui oleh:  
Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd

Diketahui Oleh:

Dekan

Dra. Hj. Svamsuurnita, 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 Mochtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <https://fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ridhani Janiarti Zendrato  
NPM : 2202090231  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Escape Box* pada Materi Bagian-bagian  
Tumbuhan di kelas IV SDN 101736 Medan Krio

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengembangan Media *Escape Box* pada Materi Bagian-bagian Tumbuhan di kelas IV SDN 101736 Medan Krio**" 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, 1 April 2026

Hormat saya

Yang membuat pernyataan



**RIDHANI JANIARTI ZENDRATO**  
NPM. 2202090231



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mochtar Basri No.3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <https://kip.umsu.ac.id> E-mail: [kip@umsu.ac.id](mailto:kip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Lengkap : Ridhani Janiarti Zendrato  
NPM : 2202090231  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Escape Box* pada Materi Bagian-bagian Tumbuhan di kelas IV SDN 101736 Medan Krio

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
11/2/2026	Perbaikan Abstrak	zf
25/2/2026	Perbaikan BAB IV Diagram	zf
2/3/2026	Perbaikan Bab V kesimpulan dan saran	zf
11/3/2026	Perbaikan font	zf
30/3/2026	Perbaikan lampiran	zf
1/4/2026	ACC sidang	zf

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, 1 April 2026  
Dosen Pembimbing

**Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd**

## ABSTRAK

**Ridhani Janiarti Zendrato, 2202090231, “Pengembangan Media *Escape Box* Pada Materi Bagian-bagian Tumbuhan di Kelas IV SDN 101736 Medan Krio”**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengembangan serta kelayakan media pembelajaran *Escape box* pada materi bagian-bagian tumbuhan di kelas IV SDN 101736 Medan Krio. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat belajar siswa serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam proses pembelajaran IPA di sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan suatu media yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas IV dan siswa kelas IV SDN 101736 Medan Krio. Peneliti melakukan uji coba dengan melibatkan 20 siswa. Instrumen yang digunakan meliputi angket validasi ahli dan angket kepraktisan guru serta siswa. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa yang dimana hasil validasi menunjukkan bahwa media *Escape Box* memperoleh persentase kelayakan sebesar 96% dari ahli materi (sangat valid), 85% dari ahli media (sangat valid), dan 94% dari ahli bahasa (sangat valid). Sementara itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa guru memberikan penilaian sebesar 96% (sangat praktis) dan siswa sebesar 92% (sangat praktis). Berdasarkan nilai yang diperoleh dari penilaian kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran *Escape Box* yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Escape Box* dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dan membantu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif dan menyenangkan sehingga tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal bagi peserta didik kelas IV SDN 101736 Medan Krio dalam proses pembelajaran khususnya pada materi bagian-bagian tumbuhan.

**Kata Kunci: Pengembangan, *Escape Box*, Ilmu Pengetahuan Alam**

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assallam'mualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil'alamin, 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 *Escape Box* Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Di Kelas IV SDN 101736 Medan Krio”**. 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 **Safran Zendrato** dan Ibunda tercinta **Nirwana Kurinci, S.Pd,I** 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.
7. Ibu **Chairunnisa Amelia S.Pd., M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.

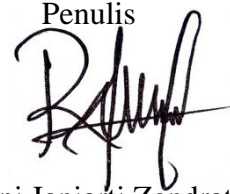
8. Seluruh **Bapak/Ibu Dosen** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta bimbingan selama perkuliahan.
9. **Pegawai dan Staff Biro** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. **Ibu Marlina, S.Pd.** selaku kepala sekolah di SDN 101736 Medan Krio. **Ibu Nirmayanti Pasaribu, S.Pd.** selaku wali kelas IV serta seluruh tenaga pendidik di SDN 101736 Medan Krio.
11. Terima kasih untuk semua keluarga yaitu **kakak Nelly Kurnianti Zendrato, S.IP, Adek Miska Zaskia Zendrato dan Hafrin Nizam Zendrato** yang selalu mendoakan dan mendukung penulis dalam penyusunan skripsi ini.
12. Terima kasih kepada sahabat-sahabat penulis yaitu **Diajeng Sakina, Cut Khairunnisa Ramadhani, Umi Nadra Aulia Putri dan Safiya Arqiya** 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.
13. 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.

14. Terakhir penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada diri sendiri yaitu **Ridhani Janiarti Zendrato** karena tetap bertahan sampai pada tahap ini. Terimakasih karena tidak menyerah dan berani melawan rasa takut serta keraguan terbesar dalam diri, terimakasih untuk tidak menyerah tetapi memilih melangkah dan terus berjuang walau kadang tak tau arah dan sering merasa terlambat dari yang lain. Sampai ditahap ini bukanlah hal yang mudah bagi anak kecil yang perjuangannya dipenuhi dengan benturan besar, perjalanan mu sangat tidak mudah tapi kamu sanggup melewati badai itu. Saya bangga padamu, saya paham perjalanan ini belum selesai, masih banyak ketidakpastian dan luka yang mungkin datang tetapi semoga kamu mampu melewatinya dan ingat kamu pantas untuk bahagia, kamu berhak bermimpi, dan kamu layak untuk sampai di tujuan itu. Teruslah hidup dengan hati yang jujur, dan berjalan dengan niat yang baik.

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



Ridhani Janiarti Zendrato  
NPM. 2202090231

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah .....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Spesifik Produk .....	9
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>10</b>
2.1 Kerangka Teoritis .....	10
2.1.1 Media Pembelajaran .....	10
2.1.2 Escape Box .....	20
2.1.3 Pembelajaran IPAS .....	30
2.2 Kerangka Konseptual .....	38
2.3 Hipotesis .....	41
<b>BAB III PROSEDUR PENELITIAN.....</b>	<b>42</b>
3.1 Metode Penelitian.....	42
3.2 Tahapan Penelitian .....	45

3.2.1 Lokasi Penelitian .....	45
3.2.2 Sumber Data Penelitian .....	45
3.2.3 Intrumen Penelitian.....	46
3.2.4 Analisis Data Penelitian.....	49
3.3 Rancangan Produk.....	52
3.3.1 Pengujian Internal .....	52
3.3.2 Pengujian Eksternal .....	54
3.4 Tahapan Pengembangan.....	55
3.4.1 Pembuatan Produk .....	55
3.4.2 Pengujian Lapangan.....	58
3.5 Jadwal Penelitian.....	58
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>60</b>
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian .....	60
4.2 Pembahasan .....	70
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>73</b>
5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Saran .....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>76</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sketsa Escape Box .....	27
Gambar 2.2 Desain Escape Box dari canva .....	27
Gambar 2.3 Escape Box yang sudah dirakit .....	28
Gambar 2.4 Ecsape Box yang sudah diwarnai.....	28
Gambar 2.5 Escape Box yang dihiasi dengan dedaunan palsu .....	28
Gambar 2.6 Media Escape Box yang sudah jadi.....	29
Gambar 2.7 Akar Pada Tumbuhan.....	34
Gambar 2.8 Batang Pada Tumbuhan .....	35
Gambar 2.9 Daun Pada Tumbuhan .....	35
Gambar 2.10 Bunga Pada Tumbuhan .....	36
Gambar 2.11 Buah dan Biji Pada Tumbuhan.....	38
Gambar 2.12 Kerangka Konseptual .....	40
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	43
Gambar 4.1 Grafik Hasil Validasi dari Ahli Materi, Media, dan Bahasa .....	67
Gambar 4.2 Grafik Hasil Kepraktisan untuk respon guru dan respon siswa .....	70

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Kisi-Kisi Angket Validasi Dari Ahli Materi.....	47
Tabel 3.2 Rincian Kisi-Kisi Angket Validasi Dari Ahli Media.....	47
Tabel 3.3 Rincian Kisi-Kisi Angket Validasi Dari Ahli Bahasa.....	48
Tabel 3.4 Rincian Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Dari Respon Guru .....	48
Tabel 3.5 Rincian Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Dari Respon Siswa.....	49
Tabel 3.6 Kategori Penilaian Skala Likert .....	50
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Kevalidan Media Pembelajaran .....	50
Tabel 3.8 Kategori Penilaian Skala Likert .....	51
Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Kepraktisan Media Pembelajaran .....	52
Tabel 3.10 Waktu Penelitian .....	58
Tabel 4.1 Rancangan Media Pembelajaran.....	62
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi .....	64
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	65
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	66
Tabel 4.5 Hasil Validasi Media Pembelajaran Escape Box.....	66
Tabel 4.6 Hasil Angket Kepraktisan Guru .....	68
Tabel 4.7 Hasil Angket Kepraktisan Siswa.....	69

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar .....	82
Lampiran 2 Uraian Materi.....	88
Lampiran 3 Angket Lembar Validasi Ahli Materi.....	92
Lampiran 4 Angket Lembar Validasi Ahli Media .....	94
Lampiran 5 Angket Lembar Validasi Ahli Bahasa .....	96
Lampiran 6 Lembar Kepraktisan Guru .....	98
Lampiran 7 Lembar Kepraktisan Siswa.....	100
Lampiran 8 Hasil Kepraktisan seluruh Siswa Kelas IV.....	106
Lampiran 9 Permohonan Riset.....	107
Lampiran 10 Surat Balasan Riset.....	108
Lampiran 11 K1 .....	109
Lampiran 12 K2 .....	110
Lampiran 13 K3 .....	111
Lampiran 14 Berita Acara Bimbingan Proposal .....	112
Lampiran 15 Berita Acara Seminar Proposal.....	113
Lampiran 16 Lembar Pengesahan Proposal.....	115
Lampiran 17 Berita Acara Seminar Proposal.....	116
Lampiran 18 Lembar Pengesahan Seminar Proposal.....	117
Lampiran 19 Lembar Pernyataan Tidak Plagiat.....	118
Lampiran 20 Lembar Wawancara.....	119
Lampiran 21 Dokumentasi .....	122
Lampiran 22 Daftar Riwayat Hidup.....	125
Lampiran 23 Hasil Turnitin.....	126

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Salah satu hal yang paling penting dalam kehidupan manusia adalah pendidikan. Ini menunjukkan bahwa mendapatkan pendidikan adalah hak setiap warga Indonesia dan diharapkan bahwa pendidikan akan terus berkembang. Pendidikan umumnya didefinisikan sebagai proses kehidupan dalam mengembangkan diri seseorang sehingga mereka memiliki kemampuan untuk hidup dan melanjutkan hidup. Pendidikan memiliki dampak yang besar terhadap kehidupan individu dan masyarakat melalui peningkatan kecerdasan, pengembangan emosional dalam menghadapi berbagai tantangan dan keterampilan motorik untuk meningkatkan dan mengatur pergerakan individu (Syukriah, dkk., 2021).

Pendidikan adalah proses belajar yang dilalui oleh semua peserta didik, dengan tujuan membantu mereka berkembang, memahami, dan berpikir secara lebih kritis serta dewasa. Menurut (Asri & Yumriani, 2022), pendidikan adalah proses yang terus berlangsung, bertujuan membantu manusia yang telah berkembang secara jasmani dan rohani untuk mencapai penyesuaian diri yang lebih baik. Proses ini dilakukan secara sadar dan bebas, dengan tetap berlandaskan pada hubungan dengan Tuhan, serta terlihat dalam aspek intelektual, emosional, dan kemanusiaan dalam kehidupan manusia. Pendidikan adalah cahaya yang memandu manusia dalam menentukan arah, tujuan, dan makna kehidupan ini (Rambe, 2025).

Pendidikan tidak hanya tentang memberi ilmu dan keterampilan, tetapi juga sebagai cara untuk memenuhi kebutuhan, keinginan, dan potensi setiap orang agar bisa hidup pribadi dan sosial secara nyaman. Fungsi pendidikan bukan hanya persiapan untuk masa depan, melainkan juga membantu anak-anak tumbuh dalam kehidupan sekarang sebagai bagian dari proses menuju kedewasaan. Tujuan pendidikan adalah agar siswa menjadi orang yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan demokratis. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana diamanatkan UUD 1945, pemerintah harus mendirikan suatu system pendidikan yang disebut Sistem Pendidikan Nasional (Depdiknas, 2021).

Menurut (Apriawan & Ningsih, 2022) pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang sesuai dengan nilai-nilai masyarakat dan kebudayaan. (Febriyanti, dkk., 2021) mendefinisikan pendidikan sebagai upaya untuk mengembangkan kekuatan batin, pikiran, dan tubuh anak. Selain itu, pendidikan juga penting dalam menjadikan kita manusia yang beradab. Pendidikan memberi kita kemampuan untuk berpikir kritis, mempertimbangkan dan membuat keputusan serta meningkatkan sumber daya manusia dengan menumbuhkan karakter pada diri sendiri. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru dan siswa melakukan berbagai aktivitas dan hubungan timbal balik selama proses pembelajaran.

Belajar adalah hal penting dalam dunia pendidikan karena itu adalah proses usaha sadar seseorang untuk berubah dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak memiliki sikap yang baik menjadi bersikap baik, dan dari yang tidak terampil

menjadi terampil. Menurut (Marinda, 2021) setiap individu memiliki kemampuan untuk mengonstruksi pengetahuan sejak kecil. Piaget juga mengatakan teori perkembangan kognitif yang menjelaskan bahwa perilaku individu dipengaruhi oleh tahap perkembangan kognitif yang menjelaskan bahwa perilaku individu dipengaruhi oleh tahap perkembangan kognitifnya.

(Daud, 2023) menyebutkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. sumber belajar disini meliputi orang, alat dan bahan, aktivitas, dan lingkungan. Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran tidak hanya sebatas lingkungan, namun dapat berupa buku teks, media cetak, media elektronik, narasumber, dan lain sebagainya (Syukriah et al., 2021). Sekolah merupakan tempat yang dimaksudkan untuk memberikan pendidikan. Sekolah berfungsi sebagai proses edukasi yang menekankan pada pendidikan dan kegiatan mengajar, proses sosialisasi yang melibatkan interaksi sosial terutama dengan siswa dan sebagai wadah transformasi yang melibatkan perbaikan atau peningkatan tingkah laku.

Namun, kenyataannya dalam dunia pendidikan adalah 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 dan pemahaman mereka dalam menyampaikan materi pembelajaran. Akibatnya, tujuan pembelajaran yang telah direncanakan tidak akan tercapai dan ketidakmampuan mereka dalam memahami materi yang disampaikan menyebabkan potensi intelektual yang mereka miliki

tidak berkembang. Menurut (Rohima Sakila, dkk, 2023) pendidikan adalah upaya untuk menuntun kekuatan kodrat anak-anak agar mereka menjadi manusia yang baik dan bahagia.

Berdasarkan hasil observasi wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada salah satu guru kelas IV SDN 101736 Medan Krio, yang mana wawancara dilakukan pada tanggal 19 November 2025, alasan peneliti memilih sekolah tersebut sebagai lokasi penelitian karena sebelumnya telah menjadi objek kajian pada tugas mata kuliah Metodologi Penelitian di semester 5. Pengalaman penelitian terdahulu memberikan pemahaman awal mengenai karakteristik sekolah, kondisi pembelajaran serta kebutuhan peserta didik. Hal tersebut menjadi dasar yang kuat untuk melanjutkan penelitian pada konteks yang sama agar data yang diperoleh lebih mendalam, terarah dan relevan.

Selain itu, hubungan baik yang telah terjalin dengan pihak sekolah turut mempermudah proses pengumpulan informasi dan memungkinkan penelitian berlangsung secara lebih efektif dan komprehensif. Setelah melakukan observasi wawancara penulis menemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPAS diantaranya adalah siswa belum sepenuhnya mengetahui dan mengenal bagian-bagian tumbuhan, guru kurang menggunakan metode yang bervariasi dan lebih banyak menggunakan metode ceramah serta pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dan kurang fokus dalam pembelajaran yang dapat membuat hasil belajar siswa rendah.

Adanya keterbatasan sarana dan prasarana yang membuat guru hanya menggunakan buku cetak sebagai media dan sumber belajar sehingga siswa

mudah merasa bosan saat proses pembelajaran. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga masih banyak siswa yang tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan. Mereka sibuk dengan sendirinya berbicara dengan temannya dan ada juga siswa yang mengantuk dan melamun. Sarana dan prasarana sebagai fasilitas yang mutlak dipenuhi untuk memberikan kemudahan dalam menyelenggarakan suatu kegiatan.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa kurang memahami materi yang disampaikan karena kurang dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran, guru kurang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam menyampaikan materi sehingga kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Menurut (Marinda, 2021) kesulitan belajar sering terjadi ketika materi pembelajaran tidak sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Guru dan orang tua harus memahami tahapan ini dan menyesuaikan materi atau metode pengajaran. Media pembelajaran saat ini yang digunakan oleh guru mampu membuat siswa lebih memahami metode pengajaran dan membuat mereka merasa bahwa pengajaran yang berlangsung menarik dan menginspirasi.

Untuk alasan ini, siswa sangat penting untuk memanfaatkan media pembelajaran. Menurut (Pitri & Seprina, 2023), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, media pembelajaran tersebut juga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemauan belajar siswa. Media pembelajaran yang dibutuhkan adalah media yang selain menarik juga dapat meringkas materi pelajaran agar dapat menjadi pendamping buku cetak sehingga siswa lebih paham dan pembelajaran yang berlangsung menyenangkan

dan membuat siswa tidak mudah bosan. Selain itu media yang dikembangkan juga harus bisa membuat siswa terlibat langsung sehingga mereka aktif dalam pembelajaran. Menurut (Delila Khoiriyah Mashuri, 2021) media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Maka dari itu dalam proses pembelajaran pemilihan dan penggunaan media yang tepat sangatlah penting dalam mendukung proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Berdasarkan pemaparan diatas dengan berbagai permasalahan yang ada, maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *Escape Box* untuk belajar bagian-bagian tumbuhan pada pembelajaran IPAS untuk memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengenal bagian-bagian tumbuhan. Menurut (Brenes-cuevas, 2023), *Escape Box* adalah media pembelajaran fisik yang menggunakan kotak terkunci dan serangkaian teka-teki / tugas / petunjuk yang harus dipecahkan siswa untuk “membuka” kotak tersebut sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Media pembelajaran *Escape Box* adalah media inovatif berbasis permainan yang dirancang dalam bentuk kotak berisi challenge edukatif berupa teka-teki atau misi pembelajaran. Peneliti memilih *Escape Box* dalam penelitian ini adalah karena untuk penggunaannya tidak sulit dan dalam penggunaannya tidak memerlukan alat proyektor sehingga bagi sekolah yang fasilitasnya belum lengkap atau tidak memadai maka bisa menggunakan media *Escape Box*. Selain itu, media *Escape Box* juga dapat melibatkan siswa secara langsung dalam pemecahan teka-teki, menemukan petunjuk, serta membuka kotak secara bertahap sesuai tantangan

yang diberikan. Keterlibatan aktif ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan memahami materi secara lebih mendalam.

Dengan demikian peneliti akan mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media *Escape Box* Pada Materi Bagian-bagian Tumbuhan Di Kelas IV SDN 101736 Medan Krio”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

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

1. Minat belajar siswa terhadap materi IPAS khususnya materi bagian-bagian tumbuhan masih rendah, karena media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan kurang menarik.
2. Proses pembelajaran hanya dengan menggunakan metode ceramah, karena dengan menggunakan metode ceramah peserta didik mudah merasa bosan.
3. Siswa sering mengalami kesulitan memahami dan mengingat bagian-bagian tumbuhan, karena materi disampaikan tanpa pengalaman belajar yang interaktif.
4. Guru masih menghadapi kesulitan dalam merancang media pembelajaran yang inovatif, sehingga proses pembelajaran belum berjalan secara efektif.
5. Media *Escape Box* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran sebelumnya.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, demi menghindari pembahasan menjadi terlalu luas dan agar permasalahan dalam penelitian ini lebih terkonsep dan terarah dan tidak meluas, batasan dalam masalah ini adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kreatif. Maka dari itu, solusinya penulis memilih judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Escape Box* pada materi bagian-bagian tumbuhan mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 101736 Medan Krio”.

### **1.4 Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Escape Box* untuk siswa kelas IV di SDN 101736 Medan Krio?
2. Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran *Escape Box* dalam menyampaikan materi bagian-bagian tumbuhan di kelas IV SDN 101736 Medan Krio?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan dari penggunaan media *Escape Box* dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV SDN 101736 Medan Krio?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

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

1. Mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran *Escape Box* pada siswa kelas IV SDN 101736 Medan Krio.

2. Mengetahui tingkat validitas media *Escape Box* dalam menyampaikan materi struktur tumbuhan di kelas IV SDN 101736 Medan Krio.
3. Mengetahui sejauh mana media pembelajaran *Escape Box* dapat diterapkan secara praktis oleh siswa kelas IV SDN 101736 Medan Krio.

## 1.6 Spesifik Produk

Spesifikasi dari media pembelajaran *Escape Box* yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan merupakan jenis media pembelajaran berbasis permainan *Escape Box*, yaitu sebuah kotak pembelajaran yang dilengkapi dengan teka-teki dan petunjuk yang harus dipecahkan siswa untuk membuka setiap bagian di dalamnya.
2. Media ini dirancang secara khusus untuk membantu siswa kelas IV memahami materi bagian-bagian tumbuhan melalui aktivitas permainan yang interaktif dan menantang.
3. Di dalam *Escape Box* terdapat kombinasi antara kartu petunjuk, teka-teki, puzzle, serta gambar-gambar pendukung yang berfungsi sebagai informasi
4. Penggunaannya bersifat fleksibel, dapat dipakai dalam kegiatan belajar kelompok maupun secara mandiri, dan mampu meningkatkan kerja sama, pemikiran kritis, serta pemahaman konsep melalui pengalaman belajar langsung.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran**

###### **2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Kata "media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium", yang secara harfiah berarti perantara atau sarana yang digunakan untuk menghubungkan sesuatu. Selain itu, istilah "media" juga bisa dilihat dari kata Latin "medius", yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Menurut (AR, 2021), istilah media pembelajaran mencakup berbagai alat dan bahan yang digunakan dalam proses pendidikan untuk membantu menyampaikan materi, informasi, atau ide kepada peserta didik secara lebih efisien dan menarik. Media pembelajaran bisa berupa elemen visual, audio, atau kombinasi keduanya. Contohnya adalah video, gambar, rekaman suara, presentasi, atau model fisik.

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.

Berbeda dengan (Daniyati, dkk., 2023), media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana bantu, baik yang berbentuk fisik maupun tidak fisik, yang digunakan secara sengaja untuk menghubungkan proses penyampaian materi antara pendidik dan peserta didik, sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan efisien. Menurut (Daniyati, dkk., 2023), penggunaan media dalam tahap orientasi pembelajaran sangat berperan dalam meningkatkan efektivitas penyampaian materi dan informasi pelajaran. Sebagai salah satu sarana pendukung, media membantu memperkuat proses pembelajaran agar berjalan lebih optimal.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang dirancang untuk memperjelas, memperkaya, dan memperkuat proses belajar, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Media yang tepat tidak

hanya mempermudah guru, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.

Media pembelajaran sebagai perantara yang menjembatani komunikasi antara guru dan siswa agar materi yang disampaikan dapat diterima, dipahami, dan diolah dengan lebih mudah serta efektif. Media pembelajaran tidak terbatas pada alat-alat modern berbasis teknologi, tetapi juga mencakup media sederhana seperti gambar, benda konkret, poster, buku, permainan edukatif, hingga lingkungan sekitar yang dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Penggunaan media pembelajaran memungkinkan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, konsep yang sulit menjadi lebih sederhana, serta pembelajaran yang monoton menjadi lebih menarik dan bermakna.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan perhatian, motivasi, dan keaktifan siswa. Media membantu menyesuaikan penyampaian materi dengan karakteristik, kemampuan, dan gaya belajar peserta didik, sehingga proses belajar dapat berlangsung secara optimal. Selain itu, media pembelajaran juga mendukung terciptanya suasana belajar yang interaktif, komunikatif, dan menyenangkan. Dengan demikian, secara umum media pembelajaran dapat dipahami sebagai komponen penting dalam sistem pembelajaran yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, serta membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih efektif, efisien, dan bermakna.

### **2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran**

Mengenai fungsi media, menurut (Miftah, 2023), media dalam proses belajar mengajar berperan sebagai alat bantu yang memberikan pengalaman visual kepada siswa. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar, sekaligus mempermudah pemahaman terhadap konsep-konsep yang abstrak dan sulit, dengan cara menyederhanakannya menjadi bentuk yang lebih konkret dan mudah dipahami. Dengan berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan, media pembelajaran kini memiliki beberapa fungsi penting, yaitu:

1. Mempermudah proses belajar bagi siswa sekaligus mempermudah pengajaran bagi guru.
2. Memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dengan mengubah hal-hal abstrak menjadi bentuk konkret.
3. Menarik perhatian siswa secara maksimal sehingga proses belajar tidak terasa membosankan.
4. Mengaktifkan seluruh indera siswa selama kegiatan belajar.
5. Menumbuhkan ketertarikan dan minat belajar yang lebih besar pada diri siswa.
6. Menghubungkan konsep teoritis dengan kenyataan atau pengalaman nyata.

Menurut (Dika Widiyanti, dkk, 2024), media pembelajaran memiliki sejumlah fungsi penting, di antaranya:

1. Menumbuhkan semangat belajar siswa dengan menyajikan materi yang menarik dan mampu menarik perhatian mereka.

2. Memperjelas makna materi pelajaran, sehingga siswa lebih mudah memahaminya dan dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.
3. Memberikan variasi dalam teknik mengajar, tidak hanya berupa penjelasan verbal.
4. Selama proses belajar, siswa terlibat lebih aktif, tidak hanya mendengarkan, tetapi juga mengamati, mempraktikkan, mendemonstrasikan, serta memainkan peran.

Fungsi dari media pembelajaran ini juga dijelaskan dalam buku (Pagarra, dkk., 2022), bahwa media pembelajaran *Escape Box* memiliki beberapa fungsi penting yang mendukung proses belajar-mengajar, yaitu:

1. Fungsi sebagai sumber belajar, yaitu media menjadi salah satu cara bagi siswa dalam mendapatkan informasi pembelajaran.
2. Fungsi semantik, yang mengacu pada kemampuan media dalam memperluas kosakata dan istilah yang dipahami oleh siswa.
3. Fungsi manipulatif, yaitu kemampuan media untuk mereproduksi objek atau peristiwa dalam bentuk-bentuk tertentu sesuai kebutuhan pembelajaran.
4. Fungsi fiksatif, yang berarti media mampu merekam, menyimpan, dan mengulang kembali kejadian atau informasi yang sudah terjadi sebelumnya.
5. Fungsi distributif, yaitu kemampuan media dalam menyebarkan materi atau informasi kepada banyak siswa secara bersamaan dan dalam lingkup yang luas.

6. Fungsi psikologis, yang mencakup peran media dalam menarik perhatian, menciptakan perasaan positif, meningkatkan pemahaman, merangsang imajinasi, serta menumbuhkan semangat belajar siswa.
7. Fungsi sosial-kultural, yaitu media membantu mengatasi hambatan sosial dan budaya yang mungkin terjadi di antara siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memberikan kontribusi besar dalam mencapai tujuan pendidikan. Kehadirannya memberikan banyak manfaat, seperti menarik perhatian siswa, meningkatkan semangat belajar, memperdalam pemahaman, mendorong kemampuan berpikir kritis, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan produktif.

### **2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut (Indriani, 2024) penggunaan media pembelajaran seperti *Escape Box* 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 IPAS.

Menurut (Wulandari, dkk., 2023), Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih

langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Menurut (Jenny Ramadona, 2021), manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar antara lain motivasi belajar akan lebih menyenangkan dan tidak bosan dalam pembelajaran. Selain itu anak-anak didik dapat memahami makna, lebih cepat menguasai materi pembelajaran, serta mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya metode mengajar yang bervariasi, pengajar tidak kehabisan tenaga saat melakukan pembelajaran. Menurut (Tafonao, 2021), Pemanfaatan media dalam pengajaran seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian dari guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu setiap pendidik perlu mempelajari bagaimana memilih dan menetapkan media pembelajaran agar pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar dengan optimal.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik, efektif, dan menyenangkan, serta membantu guru dan siswa mencapai tujuan

pembelajaran dengan lebih optimal. Media yang dipilih harus mampu mengarahkan perhatian siswa, meningkatkan motivasi, dan memfasilitasi pemahaman materi secara lebih baik.

#### **2.1.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Menurut (Magdalena et al., 2021), bahwa Jenis-jenis media pembelajaran dibagi 3 secara garis besar yaitu media visual, media audio dan media audio visual.

##### **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). Adapun manfaat penggunaan media audio-visual antara lain:

- a) Dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep yang kompleks lebih baik. Visualisasi informasi melalui gambar, grafik dan video dapat membuat materi lebih mudah dipahami.
- b) Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar serta motivasi belajar.
- c) Mendukung berbagai gaya belajar, media audio-visual dapat memenuhi berbagai gaya belajar seperti visual (melalui gambar dan video) dan auditori (melalui suara dan musik).
- d) Meningkatkan kreativitas serta keterampilan.

Sebagaimana dikemukakan oleh (Sinta et al., 2024), media interaktif merupakan komponen penting dari pembelajaran. Untuk membantu siswa belajar dan menyampaikan informasi dengan cara yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, multimedia interaktif sangatlah penting. Salah satu bentuk media terbaik untuk membina hubungan antarmanusia adalah media interaktif. Guru dan siswa dapat menggunakannya sebagai alat untuk mengirim dan menerima sumber daya pendidikan.

#### **2.1.1.5 Kriteria Memilih Media Pembelajaran**

Menurut (Hadi, 2025), Kegiatan belajar mengajar bisa berhasil jika guru mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Saat memilih media, guru perlu memperhatikan beberapa hal berikut:

1. Sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media yang dipilih harus selaras dengan apa yang ingin dicapai dalam proses belajar mengajar.
2. Mendukung isi materi. Media tersebut sebaiknya bisa mengungkapkan materi secara lengkap, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.
3. Mudah diakses atau dibuat. Media idealnya bisa diperoleh dengan mudah atau dibuat oleh guru sendiri, baik saat persiapan maupun saat proses belajar berlangsung. Contohnya, dalam mengajarkan struktur tumbuhan, guru bisa membuat media scrapbook dari bahan-bahan yang ada di lingkungan sekolah atau menggambar skema sederhana struktur tumbuhan.

4. Kemampuan guru dalam menggunakan media. Faktor utama keberhasilan pembelajaran tidak terletak pada kemewahan atau tingkat kecanggihan media, tetapi pada keahlian guru dalam mengoperasikannya. Meskipun ada teknologi seperti komputer atau proyektor, semua itu tidak bermanfaat jika guru tidak mampu menggunakannya.
5. Waktu yang cukup untuk menggunakan media. Media harus bisa dipakai secara efektif dalam waktu yang tersedia selama proses belajar.

## **2.1.2 Escape Box**

### **2.1.2.1 Pengertian Media *Escape Box***

Media pembelajaran *Escape Box* adalah sebuah inovasi media edukatif berbasis permainan (game-based learning) yang mengadaptasi konsep *escape room*, yaitu permainan pemecahan teka-teki dalam waktu tertentu untuk mencapai suatu tujuan. Dalam konteks pendidikan, *Escape Box* dikemas dalam bentuk kotak (box) yang di dalamnya berisi berbagai teka-teki, kunci, gembok, kartu petunjuk, serta tantangan yang harus dipecahkan oleh siswa untuk membuka kotak tersebut. Seluruh tantangan disusun secara sistematis dan berkaitan langsung dengan kompetensi dasar maupun indikator pembelajaran yang ingin dicapai. Media ini dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas kolaboratif, pemikiran kritis, eksplorasi, serta pemecahan masalah.

Menurut (Brenes-cuevas, 2023), *Escape Box* adalah media pembelajaran fisik yang menggunakan kotak terkunci dan serangkaian teka-teki / tugas / petunjuk yang harus dipecahkan siswa untuk “membuka” kotak tersebut sebagai bagian dari proses pembelajaran. Tujuannya adalah menggabungkan aspek

permainan (game-based learning) dengan konten akademik, sehingga mendorong kolaborasi, pemecahan masalah, dan pembelajaran aktif. Menurut (Cantwell et al., 2022), Escape Box adalah permainan edukatif non-digital yang memungkinkan peserta belajar melalui simulasi, menyelesaikan teka-teki atau tantangan, dalam suasana yang interaktif dan menyenangkan; penelitian menunjukkan bahwa metode ini meningkatkan pengetahuan serta kepuasan belajar.

Menurut (Sandy, 2021), Escape Box merupakan jenis media pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) dalam bentuk kotak fisik atau media non-digital, yang di dalamnya terdapat komponen teka-teki, petunjuk, tugas, atau puzzle. Siswa (secara individu atau kelompok) harus memecahkan teka-teki tersebut agar dapat “membuka” kotak atau bagian di dalamnya. Proses ini menggabungkan unsur interaktif, kolaboratif, dan problem solving sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi dan pemahaman materi, serta memfasilitasi pembelajaran kontekstual dan menyenangkan.

Escape Box menjadi bentuk pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning), karena siswa bukan hanya menerima informasi, tetapi menemukan konsep melalui proses investigasi, diskusi kelompok, dan penyelesaian misi pembelajaran. Dengan demikian, media ini menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan bermakna. Penggunaan Escape Box dalam pembelajaran juga sejalan dengan perkembangan pendidikan abad 21 yang menekankan kemampuan 4C (Critical thinking, Creativity, Collaboration, Communication). Dalam praktiknya, siswa harus bekerja sama

membaca petunjuk, menganalisis masalah, mencoba solusi, serta mengkomunikasikan temuan kepada kelompoknya (Veldkamp, dkk., 2022).

Escape box dalam pendidikan dapat meningkatkan pembelajaran aktif melalui tantangan yang menuntut kolaborasi, pemikiran kritis, komunikasi, dan kreativitas. Pembelajaran ini efektif karena siswa terlibat langsung dalam memecahkan teka-teki dan mencapai tujuan secara berkelompok (Nicholson, 2021). Menurut (Wiemker, dkk, 2021), Media escape game mampu meningkatkan motivasi belajar, kerja sama tim, dan pemahaman konsep karena siswa secara langsung mengalami aktivitas pemecahan masalah dalam suasana yang menyenangkan serta menantang.

Berdasarkan hal diatas, dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran Escape Box adalah media inovatif berbasis permainan yang dirancang dalam bentuk kotak berisi challenge edukatif berupa teka-teki atau misi pembelajaran. Media ini berfungsi untuk menstimulasi berpikir kritis, kerja sama, komunikasi, dan kreativitas siswa melalui aktivitas pemecahan masalah yang terarah dan menyenangkan. *Media Escape Box* adalah media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dirancang dalam bentuk kotak berisi tantangan, teka-teki, atau misi pembelajaran yang harus diselesaikan peserta didik secara bertahap untuk mencapai tujuan tertentu. Media ini mengadopsi konsep *escape game*, di mana siswa dituntut untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan menerapkan pemahaman materi pelajaran guna menyelesaikan setiap tantangan.

Media Escape Box tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif,

menyenangkan, dan bermakna. Melalui permainan ini, siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga mereka belajar sambil melakukan (*learning by doing*). Setiap tantangan dalam Escape Box dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tingkat perkembangan peserta didik, sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih kontekstual dan mudah dipahami.

Selain itu, media Escape Box mendorong berkembangnya berbagai keterampilan penting pada siswa, seperti kemampuan memecahkan masalah, berpikir logis, komunikasi, dan kerja sama tim. Suasana belajar yang dihadirkan juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menantang dan tidak membosankan. Dengan demikian, media Escape Box merupakan media pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan unsur permainan, tantangan, dan materi pelajaran untuk menciptakan proses belajar yang interaktif, menyenangkan, serta efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.

#### **2.1.2.2 Manfaat Media *Escape Box***

Media pembelajaran *Escape Box* memberikan berbagai manfaat penting dalam proses pembelajaran karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Salah satu manfaat utamanya adalah meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Melalui unsur permainan, tantangan, dan teka-teki, siswa terdorong untuk belajar dengan rasa ingin tahu yang tinggi (Veldkamp et al., 2021). Hal ini sejalan dengan pendapat (Arsyad, 2021) yang menyatakan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi karena memiliki elemen tantangan, tujuan yang jelas, dan umpan balik langsung.

Selain meningkatkan motivasi, *Escape Box* bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Setiap teka-teki dalam *Escape Box* menuntut siswa untuk menganalisis informasi, menghubungkan petunjuk, mengidentifikasi pola, serta mengevaluasi kemungkinan jawaban. (Black & Warhurst, 2021) menegaskan bahwa penggunaan escape game dalam pembelajaran mengaktifkan proses kognitif kompleks seperti analisis dan sintesis. Aktivitas ini membantu siswa mengembangkan kemampuan pemecahan masalah secara mandiri maupun berkelompok, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang sangat dibutuhkan dalam pendidikan abad 21.

Manfaat berikutnya adalah meningkatkan kemampuan kerja sama dan komunikasi antar siswa. *Escape Box* biasanya dimainkan dalam kelompok, sehingga siswa harus berdiskusi, membagi tugas, dan menyampaikan ide secara efektif untuk membuka kotak dan menyelesaikan misi. Menurut (Kapp, 2022) yang menegaskan bahwa interaksi sosial dan kolaborasi merupakan aspek penting dalam perkembangan kognitif. Melalui aktivitas ini, siswa belajar membangun relasi positif, menghargai pendapat orang lain, serta mengasah kemampuan komunikasi interpersonal. *Escape Box* juga bermanfaat sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna (*meaningful learning*). Dengan memecahkan tantangan yang relevan dengan materi pelajaran, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mengalami sendiri proses menemukan konsep.

(Nicholson, 2021) menyatakan bahwa *escape-based learning* memberikan pengalaman belajar imersif yang membuat siswa lebih memahami dan mengingat materi. Pembelajaran menjadi lebih kontekstual karena siswa mengaitkan materi dengan aktivitas yang mereka lakukan secara langsung. Secara keseluruhan, *Escape Box* memberikan manfaat besar dalam pembelajaran, mulai dari meningkatkan motivasi dan keterlibatan, mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, memperkuat kerja sama dan komunikasi, menciptakan pembelajaran bermakna, hingga membantu guru dalam mengevaluasi kemampuan siswa secara autentik. Dengan manfaat ini, *Escape Box* menjadi salah satu media pembelajaran inovatif yang sangat relevan digunakan dalam pembelajaran abad 21.

### **2.1.2.3 Fungsi Media Escape Box**

Menurut (Trisanti, dkk, 2025) media pembelajaran *Escape Box* berfungsi sebagai berikut:

#### 1) Meningkatkan Motivasi Belajar

Dalam media pembelajaran *escape box*, teka-teki dan misi membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar.

#### 2) Memberikan Pengalaman Belajar yang Bermakna

Media pembelajaran *Escape box* memungkinkan siswa langsung terlibat memecahkan clue tentang akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji.

#### 3) Mengembangkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)

Saat memecahkan teka-teki tentang bagian-bagian tumbuhan, siswa menganalisis ciri, fungsi, dan hubungan antarbagian tumbuhan.

4) Mendorong Kolaborasi dan Komunikasi

Dalam media pembelajaran *Escape Box*, siswa bekerja dalam kelompok untuk memecahkan kode yang berhubungan dengan bagian-bagian tumbuhan.

5) Menjadikan Pembelajaran Lebih Interaktif dan Tidak Membosankan

Media Pembelajaran *Escape box* menghadirkan aktivitas menarik seperti membuka kunci, menyusun kartu bagian tumbuhan, dan mencari petunjuk.

6) Membantu Pemahaman Konsep Secara Visual dan Konkret

Clue membuat siswa lebih mudah memahami struktur tumbuhan secara nyata.

7) Meningkatkan Retensi (Daya Ingat) Belajar

Media pembelajaran *Escape box* membuat siswa mengingat materi lebih lama karena terlibat langsung dalam permainan.

8) Meningkatkan Fokus dan Konsentrasi

Tantangan berantai pada *Escape Box* membuat siswa fokus menyelesaikan setiap misi hingga akhir.

#### **2.1.2.4 Langkah-langkah Pembuatan *Escape Box***

Langkah-langkah pembuatan media *Escape Box* antara lain:

1) Buat sketsa kotak dikertas



Gambar 2.1 Sketsa Escape Box

2) Buat desain kotak menggunakan canva



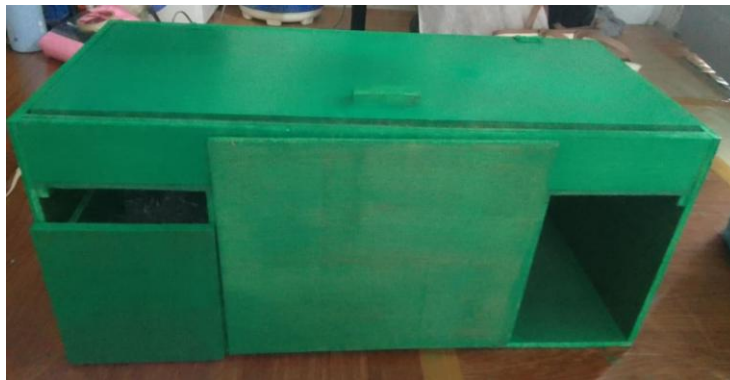
Gambar 2.2 Desain Escape Box dari canva

- 3) Beli alat dan bahan sesuai dengan yang dibutuhkan
- 4) Setelah alat dan bahan terkumpul, mulai merakit kotak sesuai yang dibutuhkan hingga terbentuk sebuah kotak yang diinginkan



Gambar 2.3 Escape Box yang sudah dirakit

- 5) Lalu, warnai kotak *Escape Box* nya dengan cat kayu sesuai warna yang diinginkan.



Gambar 2.4 Ecsape Box yang sudah diwarnai

- 6) Hiasi kotak tersebut dengan dedaunan palsu agar menarik perhatian peserta didik.



Gambar 2.5 Escape Box yang dihiasi dengan dedaunan palsu

- 8) Finishing dan uji coba media : melakukan pengecekan akhir pada media *Escape Box* yang meliputi kekuatan dan kerapian box, keamanan bahan yang digunakan serta kejelasan petunjuk permainan.



Gambar 2.6 Media *Escape Box* yang sudah jadi

### 2.1.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Media *Escape Box*

Media pembelajaran *Escape Box* ini memiliki kelebihan dan kelemahan, diantaranya:

#### 1) Kelebihan

Menurut (Kapp, 2022), kelebihan dari media *Escape Box* antara lain:

- a) Permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi intrinsik, rasa ingin tahu, dan semangat belajar siswa.
- b) *Escape Box* memberikan tantangan yang mendorong siswa untuk terus mencoba hingga berhasil memecahkan teka-teki.
- c) Media berbasis permainan seperti *Escape Box* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah.
- d) Dapat meningkatkan kolaborasi, karena siswa harus bekerja sama

- e) Media yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa secara aktif.
- f) *Escape Box* memberi pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga membantu memperkuat pemahaman konsep.

## 2) Kekurangan

Menurut (Black & Warhurst, 2021), kekurangan dari media *Escape Box* antara lain:

- a) Permainan edukatif dapat membuat siswa yang dominan menguasai aktivitas, sementara siswa yang pemalu cenderung pasif.
- b) Tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama dalam menyelesaikan teka-teki, sehingga berpotensi menimbulkan ketidakmerataan partisipasi.
- c) Permainan yang terlalu kompleks dapat membuat siswa kebingungan jika petunjuk atau instruksi tidak jelas.
- d) Tantangan yang terlalu sulit bisa menyebabkan siswa merasa frustrasi dan menghambat proses belajar.

## 2.1.3 Pembelajaran IPAS

### 2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran IPAS

Dalam kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi satu yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penggabungan ini bertujuan untuk membantu kemampuan peserta didik dalam memahami dan mengelola lingkungan alam maupun sosial secara terpadu (Sinta, dkk, 2024). Pembelajaran IPAS sangat penting karena fenomena di dalamnya yang dikembangkan melalui

metode ilmiah (Rosiyani, dkk., 2024). IPAS merupakan cabang ilmu yang mempelajari makhluk hidup, benda mati, serta interaksi antara keduanya, sekaligus mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungannya (Irfana Eka Azzahra, dkk 2023).

Menurut (R. Rahman & Fuad, 2023), pembelajaran IPAS berperan dalam menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap fenomena baru di sekitar mereka. Selain itu, (Agustina, dkk., 2022) menyatakan bahwa IPAS berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan dan rasa ingin tahu siswa mengenai diri sendiri dan lingkungan di sekitarnya.

Dari beragam pandangan yang ada, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS adalah representasi kolaborasi antara dua disiplin ilmu yang disajikan dalam satu buku, namun tetap dengan pendekatan yang berbeda. IPAS memberikan pengalaman langsung kepada siswa agar mereka bisa memahami bagaimana objek fisik dan manusia berinteraksi dengan lingkungan mereka. Oleh karena itu, siswa diarahkan untuk memahami aspek ilmiah dan sosial secara bersamaan. Pembelajaran IPAS juga telah diajarkan sejak tingkat dasar agar siswa dapat memahami berbagai fenomena yang ada di sekitar mereka yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan alam dan sosial, serta mempelajari pemahaman praktis dari apa yang telah dipelajari.

### **2.1.3.2 Tujuan Pembelajaran IPAS**

Menurut (Fatimah, dkk., 2025), pembelajaran IPAS bertujuan untuk mencapai hal-hal berikut:

1. Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap fenomena di lingkungan manusia dan keterkaitannya dalam alam.
2. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam menjaga, mengelola, dan melestarikan sumber daya secara bijaksana.
3. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah melalui tindakan nyata.
4. Memahami diri sendiri, lingkungan sosial, dan dinamika kehidupan yang terus berubah.
5. Memberikan pemahaman tentang peran peserta didik sebagai bagian dari masyarakat agar mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi baik secara individu maupun kelompok.
6. Memberikan pengetahuan dan pengalaman langsung untuk diterapkan dalam aktivitas sehari-hari.

### **2.1.3.3 Karakteristik Pembelajaran IPAS**

(W. N. Sari & Faizin, 2023) menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Peserta didik mampu mengenali keterkaitan antara pengetahuan alam dan sosial di lingkungan sekitar.
2. Peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
3. Pembelajaran IPAS membekali peserta didik dengan pemahaman dan kepekaan sosial.
4. IPAS membantu membentuk karakter peserta didik melalui kesadaran terhadap masalah lingkungan dan interaksi sosial.

#### **2.1.3.4 Materi Bagian-bagian Tumbuhan**

Menurut (Syukriah, dkk., 2021), Tumbuhan adalah salah satu benda hidup yang terdapat di alam semesta. Ciri yang mudah dikenali pada tumbuhan adalah warna hijau yang dominan akibat kandungan pigmen klorofil yang berperan vital dalam proses penangkapan energi melalui fotosintesis. Tumbuhan terdiri atas bagian luar dan bagian dalam yang bekerja secara bersama-sama. Bagian-bagian tersebut dapat dikelompokkan menjadi bagian yang berfungsi untuk menyerap air dan mineral, melakukan proses fotosintesis, mengangkut zat-zat penting, serta melindungi dan memperbanyak diri (Wulandari, dkk., 2023). Dengan memahami masing-masing bagian, kita dapat mengetahui bagaimana tumbuhan tumbuh, berkembang, dan beradaptasi dalam lingkungannya.

Tumbuhan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia dan hewan karena mampu menghasilkan udara yang bersih. Proses fotosintesis adalah cara tumbuhan melepaskan oksigen ke dalam atmosfer. Menurut (Syarifuddin, 2021) Tumbuhan terdiri dari banyak sel yang membentuk jaringan. Kumpulan jaringan tersebut akan membentuk organ dengan fungsi tertentu. Bagian-bagian tumbuhan utama terdiri dari akar, batang, dan daun. Setiap bagian memiliki fungsi tertentu untuk mendukung kesehatan dan pertumbuhan tanaman (Ardila, dkk, 2023).

Bagian-bagian tumbuhan mencakup akar, batang, daun, serta organ reproduksi berupa alat kelamin jantan dan betina yang terdapat di dalam bunga. Penjelasan lebih lanjut akan membahas bagian-bagian tersebut.

## a) Akar



Gambar 2.7 Akar Pada Tumbuhan

Akar adalah bagian tumbuhan yang umumnya terdapat pada bagian bawah tumbuhan. Bagian ini biasanya terkubur di dalam tanah atau media tanam lainnya. Berdasarkan bentuknya, akar dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu akar serabut dan akar tunggang.

## 1) Akar serabut

Akar serabut berbentuk seperti serabut. Akar serabut yaitu akar dari tumbuhan yang bijinya berkeping satu. Semua bagian akar keluar dari pangkal batang. Ukuran bagian pangkal dan ujung akar serabut hampir sama. Contoh akar serabut antara lain: akar kelapa, akar pepaya.

## 2) Akar Tunggang

Akar tunggang yaitu akar dari tumbuhan yang bijinya berkeping dua. Akar tunggang mempunyai akar pokok. Akar pokok itu bercabang-cabang sehingga menjadi akar-akar yang lebih kecil. Contoh akar tunggang antara lain: akar kopi, mangga, dan asam.

## b) Batang

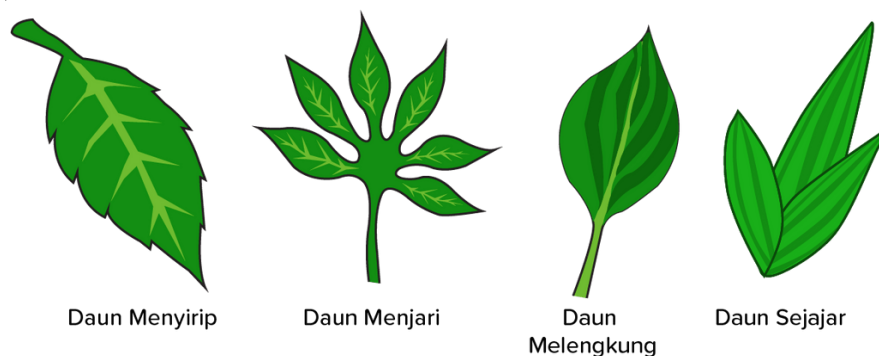


Gambar 2.8 Batang Pada Tumbuhan

Batang merupakan bagian tumbuhan yang berada di atas tanah. Batang pada tanaman adalah tempat tumbuhnya ranting. Batang memiliki struktur yang kompleks dari pada akar tumbuhan karena memiliki ruas antar ruas. Batang pada tumbuhan tidak semuanya sama, terdapat beberapa jenis batang, antara lain:

- 1) Batang berkayu, yaitu batang tumbuhan yang terdiri dari kayu, misalnya batang pohon mangga.
- 2) Batang rumput, yaitu batang tumbuhan yang beruas-ruas dan berongga, misalnya batang padi dan rumput.
- 3) Batang basah, yaitu batang tumbuhan yang lunak dan berair, misalnya batang tanaman bayam.

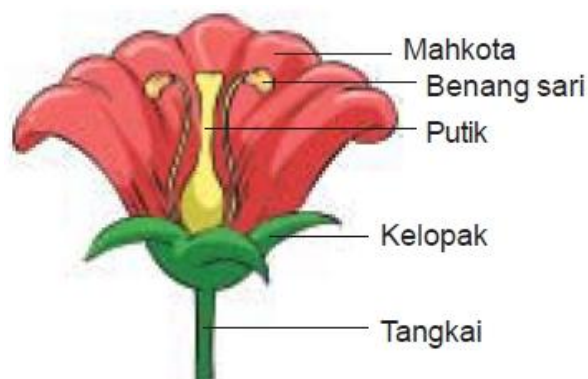
## c) Daun



Gambar 2.9 Daun Pada Tumbuhan

Daun adalah bagian tumbuhan yang tumbuh pada batang. Daun pada umumnya berwarna hijau. Daun adalah bagian tumbuhan yang memiliki peranan penting. Pada daun berwarna hijau, terdapat kandungan zat klorofil yang merupakan salah satu bahan yang dibutuhkan pada proses fotosintesis. Berdasarkan susunan tulang daunnya bentuk daun ada 4 (empat) jenis, sebagai berikut :

- 1) Bertulang menyirip, bentuknya seperti susunan sirip ikan. Contoh daun mangga, jambu, dan nangka.
  - 2) Bertulang menjari, bentuknya seperti jari-jari tangan. Contoh daun pepaya, daun singkong, dan daun kapas.
  - 3) Bertulang melengkung, bentuknya berupa garis-garis melengkung, contoh daun genjer.
  - 4) Bertulang sejajar, bentuknya berupa garis-garis sejajar, contoh daun padi dan daun jagung.
- d) Bunga



Gambar 2.10 Bunga Pada Tumbuhan

Bunga merupakan tempat terjadinya perkembangbiakan secara generatif pada tumbuhan. Tidak semua jenis tumbuhan memiliki bunga. Bunga pada tumbuhan berbagai macam bentuk dan warnanya. Ada bunga yang berwarna putih, kuning, merah, dan ungu. Bunga memiliki bentuk yang sangat variatif dan berwarna-warni, memberikan daya tarik untuk menarik perhatian kupu-kupu dan serangga untuk hinggap dan membantu proses penyerbukan. Bunga sempurna terdiri dari bagian-bagian sebagai berikut :

- 1) Tangkai bunga, yaitu bagian yang menghubungkan antara batang dengan bunga.
- 2) Kelopak bunga, yaitu bagian yang gunanya untuk melindungi ketika bunga masih kuncup. Kelopak bunga berwarna hijau, bentuknya menyerupai daun. Kelopak bunga akan membelah bila bunga mekar.
- 3) Mahkota bunga, yaitu bagian bunga yang indah. Mahkota biasanya bentuknya menarik dan berwarna-warni. Mahkota bunga berguna untuk menarik perhatian serangga.
- 4) Benang sari, yaitu alat kelamin jantan bunga, berguna sebagai alat perkembangbiakan.
- 5) Putik, yaitu alat kelamin betina bunga. Berguna sebagai alat perkembangbiakan.

e) Buah dan Biji



Gambar 2.11 Buah dan Biji Pada Tumbuhan

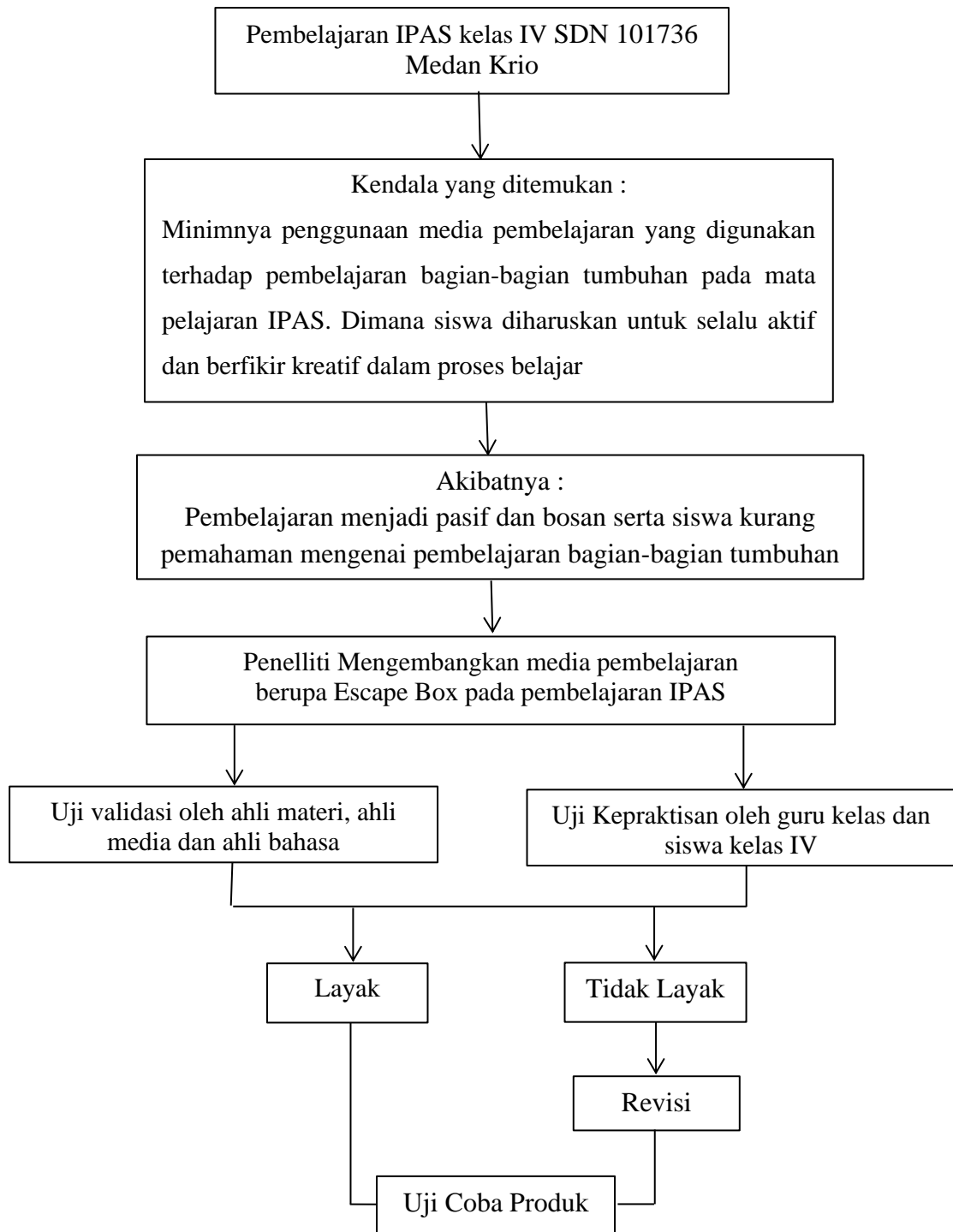
Buah dan biji merupakan bagian dari struktur tumbuhan selanjutnya. Buah adalah organ pada tumbuhan berbunga yang berkembang dari ovarium (bakal buah). Buah terbentuk setelah terjadi penyerbukan antara benang sari dan putik, dan di dalamnya terdapat biji yang memiliki peran penting bagi kelangsungan hidup tumbuhan.

## 2.2 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah model teoritis yang menjelaskan berbagai teori terkait faktor-faktor penting yang telah diidentifikasi sebagai masalah dalam penelitian (Syahputri, dkk, 2023). Kerangka konseptual disusun berdasarkan pemikiran peneliti dan disesuaikan dengan fakta, observasi, serta kajian pustaka. Kerangka konseptual berisi teori dan konsep yang dijadikan acuan dalam penelitian, serta menjelaskan alur pemikiran peneliti untuk menggambarkan hipotesis dan permasalahan yang akan dikaji. Ini juga memberikan penjelasan kepada pembaca mengenai arah dan faktor penelitian (Andrew Fernando Pakpahan, dkk., 2021).

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS materi bagian-bagian tumbuhan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai bagian-bagian tumbuhan. Produk yang dihasilkan diharapkan berkualitas dan bermanfaat bagi peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi tersebut.

Media pembelajaran ini akan digunakan sebagai alternative yang dapat membantu guru mengatasi keterbatasan media belajar di sekolah. Salah satu media yang bisa digunakan adalah *Escape Box* yaitu media pembelajaran berbentuk permainan edukatif yang berisi rangkaian teka-teki, petunjuk, kartu soal, dan tantangan yang harus diselesaikan siswa untuk membuka kotak atau menemukan jawaban akhir. Alur atau pola dalam penelitian ini dapat dilihat pada diagram kerangka konseptual berikut:



Gambar 2.12 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 *Escape Box* yang dikembangkan dapat mendeskripsikan proses pengembangan media *Escape Box* pada materi Bagian-bagian Tubuhan di Kelas IV SDN 101736 Medan Krio
2. Media pembelajaran *Escape Box* yang dikembangkan dapat mengetahui kevalidan media pembelajaran yang digunakan.
3. Media pembelajaran *Escape Box* yang dikembangkan dapat mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang digunakan.

## **BAB III**

### **PROSEDUR PENELITIAN**

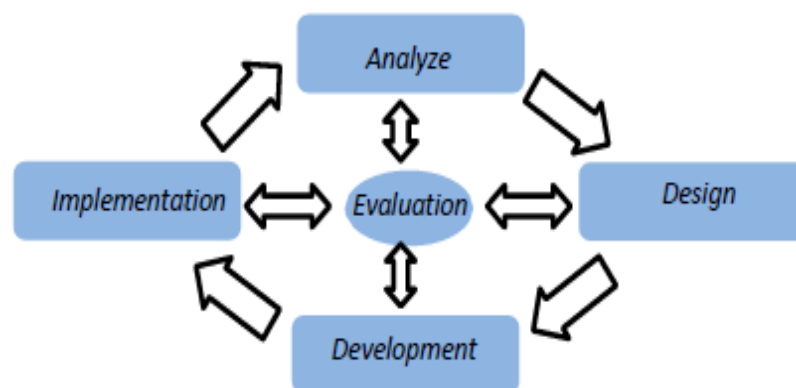
#### **3.1 Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Menurut (Nasution, dkk., 2021) metode R&D adalah pendekatan yang dipakai untuk menghasilkan suatu produk tertentu sekaligus menguji efektivitas produk tersebut. Selain itu (Sari, Juhaida Risna, 2023) menjelaskan bahwa tujuan R&D adalah menciptakan dan mengevaluasi produk agar dapat digunakan secara optimal. Dengan demikian, pendekatan ini dilakukan secara sistematis dan bertahap. Menurut (Waruwu, 2024), penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menciptakan serta menguji validitas sebuah produk. Proses ini tidak hanya menitikberatkan pada penyempurnaan produk yang sudah ada, tetapi juga pada pencarian pengetahuan dan solusi atas permasalahan praktis.

Pernyataan ini didukung oleh (Apriliani & Elvira Hoesein Radia, 2021), yang menjelaskan bahwa R&D merupakan tahapan sistematis untuk mengembangkan atau memperbaiki produk baru maupun yang sudah ada, sehingga hasilnya dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Berdasarkan berbagai perspektif tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa metodologi penelitian dan pengembangan R&D adalah strategi yang bertujuan menciptakan suatu produk melalui rangkaian proses yang terstruktur dan sistematis. Produk yang dihasilkan dapat berupa pengembangan dari produk sebelumnya atau produk yang benar-benar baru.

Penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran berupa *Escape Box* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE adalah model instruksional yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation) (Mulyasari & Doly, 2023). Model ini menyediakan prosedur yang terstruktur dan sistematis untuk menghasilkan produk yang efektif dan efisien (Widya Pranata, Budijanto, 2021).

Produk yang dikembangkan adalah media *Escape Box* sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS pada materi bagian-bagian tumbuhan. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada keunggulannya dalam memberikan ruang evaluasi dan revisi pada setiap tahap pengembangan. Dengan begitu, produk yang dihasilkan lebih valid dan berkualitas. Selain itu, model ini tergolong sederhana namun implementasinya sistematis serta mencakup seluruh komponen penting dalam pengembangan media pembelajaran. Secara umum, model penelitian ini dapat digunakan melalui ilustrasi berikut:



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

Dalam hal ini, adapun penjelasan tentang tahapan-tahapan ADDIE menurut (Syahri & Yusnadar, 2022) yaitu :

1. *Analysis* (Analisis)

Tahapan yang pertama adalah analisis (analisis). Pada tahapan ini dilakukan dengan metode observasi dan wawancara. Dimana penulis mengobservasi dan wawancara di SDN 101736 Medan Krio.

2. *Design* (Desain)

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

3. *Developepment* (pengembangan)

Development dilakukan setelah membuat desain. Melakukan pengembangan media dalam sebuah produk yang akan dihasilkan meliputi media pembelajaran. Sesudah melakukan produk dengan selesai, langkah selanjutnya produk tersebut akan diuji kevalidan oleh 3 tim yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa agar dapat dinilai kelayakannya.

4. *Implementation* (Implementasi)

*Implementation* merupakan proses uji coba penggunaan media pembelajaran oleh guru dan peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan media tersebut dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya.

## 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Dalam tahap evaluasi dilakukan untuk kelengkapan revisi atau perbaikan baik itu masukan ataupun saran dari seorang validator ahli.

### **3.2 Tahapan Penelitian**

#### **3.2.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 101736 Medan Krio, yang beralamat di Jalan Sei Mencirim, Kelurahan Medan Krio, Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara.

#### **3.2.2 Sumber Data Penelitian**

##### **1. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah pihak-pihak yang terlibat dalam proses pengembangan dan uji coba produk. Subjek penelitian terdiri atas validator ahli dan subjek uji coba. Validator ahli meliputi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yang bertugas menilai kelayakan produk sebelum diimplementasikan. Selain itu, subjek uji coba dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV di SDN 101736 Medan Krio yang berjumlah 20 orang yang menggunakan media *Escape Box* dalam proses pembelajaran.

##### **2. Objek Penelitian**

Objek dalam penelitian ini adalah produk yang dikembangkan, yaitu media pembelajaran *Escape Box* pada materi bagian-bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini berfokus pada proses pengembangan produk serta penilaian terhadap tingkat kevalidan dan

kepraktisan media *Escape Box* dalam mendukung pembelajaran IPA pada materi bagian-bagian tumbuhan.

### **3.2.3 Instrumen Penelitian**

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, digunakan berbagai instrument penelitian. Instrument penelitian berfungsi sebagai alat bantu atau pedoman untuk mengamati suatu proses dan menghasilkan data (Yuliastrin & Dinda, 2023). Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Menurut (Makbul, 2021) angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data dengan cara memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk dijawab berdasarkan sudut pandang mereka. Dalam penelitian pengembangan ini, instrumen pengumpulan data digunakan untuk mengevaluasi produk yang telah dibuat, berupa lembar angket validasi dan angket kepraktisan.

#### **3.2.3.1 Instrument Kevalidan Media Pembelajaran**

##### **1. Instrumen Validasi Ahli Materi**

Instrumen validasi oleh ahli materi digunakan untuk menilai tingkat kevalidan isi materi dalam media pembelajaran *Escape Box*. Instrumen untuk penilaian materi berupa angket validasi dan aspek penilaian yaitu materi, Keakuratan dan komunikatif pada produk yang dikembangkan. Selanjutnya analisis data yang diperoleh dapat dipertimbangkan atau masukan dalam revisi produk yang akan di kembangkan. Adapun kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli materi adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Rincian Kisi-Kisi Angket Validasi Dari Ahli Materi**

No	Aspek yang dinilai	Nomor pertanyaan
1	Materi	1,2,3,4
2	Keakuratan	5,6,7
3	Komunikatif	8,9,10

(Arsyad, 2021)

## 2. Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen validasi yang digunakan oleh ahli media bertujuan untuk menilai keabsahan desain media pembelajaran berupa *Escape Box*. Instrumen untuk ahli media berupa angket validasi dengan aspek penilaian, yang digunakan untuk memperoleh data berupa kelayakan media yang di tinjau dari aspek tampilan, penyajian media dan bahan. Adapun kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli media meliputi beberapa aspek sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Rincian Kisi-Kisi Angket Validasi Dari Ahli Media**

No	Aspek yang dinilai	Nomor pertanyaan
1	Kepraktisan media <i>Escape Box</i>	1,2,3,4
2	Tampilan media <i>Escape Box</i>	5,6,7
3	Kelayakan grafikasi	8,9,10
4	Keamanan digunakan	11,12

(Sadiman, 2020)

## 3. Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Instrumen validasi oleh ahli bahasa digunakan untuk menilai kevalidan bahasa yang terkandung dalam media pembelajaran *Escape Box*. Instrumen validasi ahli Bahasa digunakan untuk mengukur Bahasa yang baku dan tidak baku dalam penggunaan kalimat media yang telah dikembangkan, dan menerima masukan serta saran dari validator bahasa untuk perkembangan kalimat yang

efektif serta kesesuaian kalimat untuk peserta didik. Adapun kisi-kisi instrument validasi untuk ahli bahasa adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Rincian Kisi-Kisi Angket Validasi Dari Ahli Bahasa**

No	Aspek yang dinilai	Nomor pertanyaan
1	Lugas	1,2,3
2	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	4,5,6
3	Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	7,8
4	Kemudahan Kalimat untuk Dipahami	9,10

(Arsyad, 2021)

### 3.2.3.2 Instrument Kepraktisan Media Pembelajaran

#### 1. Instrument Kepraktisan Respon Guru

Instrumen ini dirancang guna mengetahui hasil evaluasi terhadap kepraktisan media pembelajaran *Escape Box*. Instrument tersebut diberikan selama proses pengujian produk berlangsung. Angket respon guru diberikan kepada guru ketika uji coba produk yang sudah dibuat. Angket respon guru digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran *Escape Box* yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrument kepraktisan untuk respon guru adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.4 Rincian Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Dari Respon Guru**

No	Aspek yang dinilai	Nomor pertanyaan
1	Tampilan Media Pembelajaran	1,2,3
2	Penyajian Materi Media Pembelajaran	4,5,6,7
3	Penggunaan Media Pembelajaran	8,9,10

(Keraf, 2020)

## 2. Instrument Kepraktisan Respon Siswa

Instrumen ini dimanfaatkan untuk mengetahui sejauh mana kepraktisan media pembelajaran *Escape Box* menurut siswa. Instrumen tersebut diberikan selama pelaksanaan uji coba produk berlangsung. Angket respon siswa diberikan kepada siswa ketika uji coba produk yang sudah dibuat. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran *Escape Box* yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrumen kepraktisan untuk tanggapan siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Rincian Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Dari Respon Siswa**

No	Aspek yang dinilai	Nomor pertanyaan
1	Ketertarikan pada produk	1,2,3,4
2	Materi yang terdapat di media <i>Escape Box</i>	5,6,7,8
3	Bahasa yang digunakan	9,10,11,12

(Daryanto, 2021)

### 3.2.4 Analisis Data Penelitian

Analisis data adalah pengolahan informasi yang diperoleh melalui perhitungan dengan memanfaatkan rumus atau metode tertentu. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data berupa angket, yang kemudian diolah melalui data validasi dan kepraktisan.

#### 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 3.6 Kategori Penilaian Skala Likert**

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

(M. Z. Sari et al., 2021)

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

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

Keterangan:

P = 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 3.7 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

(Muluk & Athaillah, 2023)

Jika hasil persentase validasi kurang dari 60%, maka media pembelajaran *Escape Box* yang dikembangkan dianggap belum valid dan perlu dilakukan revisi sebelum digunakan dalam uji coba. Sebaliknya, apabila hasil persentase melebihi 60%, media pembelajaran *Escape Box* 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 3.8 Kategori Penilaian Skala Likert**

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

(M. Z. Sari et al., 2021)

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 3.9 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

(Muluk & Athaillah, 2023)

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

### 3.3 Rancangan Produk

#### 3.3.1 Pengujian Internal

Dalam penelitian pengembangan, sebuah desain media pembelajaran memerlukan kegiatan uji coba secara bertahap dan berkesinambungan. Pada tahap

pengembangan ini dilakukan pengujian internal atau uji kelayakan produk atau uji validasi. Pengujian internal ini terdiri dari uji validasi ahli materi, uji validasi ahli media, dan uji validasi ahli bahasa. Produk yang telah dibuat diberi nama *Escape Box* untuk belajar bagian-bagian tumbuhan, kemudian dilakukan uji kelayakan produk dengan berpedoman pada instrument uji yang telah dibuat. Uji kelayakan produk meliputi:

- 1) Menyusun instrument uji kelayakan produk berdasarkan indikator penilaian yang telah ditentukan.
- 2) Melaksanakan uji kelayakan produk kepada ahli media, materi dan bahasa pada media pembelajaran.
- 3) Melakukan analisis terhadap hasil uji kelayakan produk dan melakukan perbaikan.
- 4) Mengkonsultasikan hasil yang telah diperbaiki kepada ahli desain, materi dan bahasa pada media pembelajaran.

### **1. Ahli Media**

Ahli Media digunakan untuk mengukur kelayakan dari Media pembelajaran *Escape Box* serta untuk melihat masukan dan saran dari validator media yang telah dikembangkan. Ahli media ini dilakukan oleh satu orang validator yakni dosen Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

### **2. Ahli Materi**

Adapun fungsi dari validasi ahli materi adalah untuk melihat kelayakan dari isi materi media pembelajaran *Escape Box* dan untuk mengukur apakah

materi yang telah disampaikan dalam media pembelajaran valid atau tidak. Untuk itu penting dilakukannya validasi ahli materi untuk mendapatkan saran atau masukan dari validator materi untuk dapat mengembangkan materi bagian-bagian tumbuhan pada mata Pelajaran IPAS. Ahli materi ini dilakukan oleh satu orang validator yakni salah satu guru di SDN 101736 Medan Krio.

### **3. Ahli Bahasa**

Validasi ahli Bahasa digunakan untuk mengukur Bahasa yang baku dan tidak baku dalam penggunaan media pembelajaran *Escape Box* yang telah dikembangkan, dan menerima masukan serta saran dari validator Bahasa untuk perkembangan kalimat yang efektif serta kesesuaian kalimat untuk peserta didik. Ahli bahasa ini dilakukan oleh satu orang validator yakni dosen Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

#### **3.3.2 Pengujian Eksternal**

Setelah dilakukan uji internal atau uji kelayakan produk, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji eksternal. Uji eksternal merupakan uji kemanfaatan dan kepraktisan produk. Uji eksternal ini melibatkan siswa dan guru sebagai pengguna produk yang akan digunakan sebagai sumber sekaligus media pembelajaran.

##### **1. Respon Guru**

Angket respon guru akan disebar pada saat setelah uji coba produk, angket respon guru digunakan untuk mengetahui kepraktisan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Escape Box* dan untuk mengetahui pendapat guru tentang proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Escape Box*. Untuk itu

peneliti butuh saran dan masukan dari guru untuk melihat kepraktisan bahan ajar ini sebagai perbaikan yang lebih baik lagi.

## **2. Respon Siswa**

Angket respon siswa akan disebar pada saat setelah uji coba produk, angket respon siswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Escape Box* dan untuk mengetahui pendapat siswa tentang proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Escape Box*.

### **3.4 Tahapan Pengembangan**

#### **3.4.1 Pembuatan Produk**

Pembuatan produk dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze, Desain, Development, Impelementation*, dan *evaluation*, namun dalam penelitian ini hanya dibatasi sampai pada tahap implementasi. Tahapan dari model ADDIE dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

#### **1. Tahap Analisis (*Analysis*)**

Untuk tahapan ini, kegiatan yang paling utama ialah dalam menganalisis pengembangan media pembelajaran yang baru, serta dapat menganalisis bagaimana kelayakan produk dan syarat-syarat apa yang terdapat dalam pengembangan media pembelajaran baru. Dalam analisis terbagi menjadi 2, yaitu:

- a) Analisis Materi: Materi yang digunakan dalam penelitian ini pada pembelajaran IPAS adalah Bagian-bagian tumbuhan.

b) Analisis Karakteristik Siswa: untuk menganalisis karakter siswa akan dilakukan dengan cara mengidentifikasi karakter siswa pengguna media yang nantinya akan dikembangkan, pengguna media tersebut yaitu siswa kelas IV. Dalam menganalisis karakter siswa ini dilakukan untuk mengetahui kompetensi yang dimiliki siswa. Karakteristik siswa terdiri dari 2 yaitu: karakteristik umum, contohnya seperti jenis kelamin, kelas berapa, kebiasaan, dan lain-lain serta karakteristik khusus, contohnya seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal siswa.

## **2. Tahap Perancangan (*Design*)**

Tahap *Design* merupakan tahap kedua dalam model pengembangan ADDIE yang berfungsi untuk merancang langkah-langkah yang akan dilakukan pada proses selanjutnya. Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun rancangan media pembelajaran *Escape Box* berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap sebelumnya. Rancangan tersebut meliputi penentuan komponen isi, bentuk permainan, alur tantangan, serta visualisasi media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran.

Dalam tahap ini pula dilakukan pemilihan elemen grafis seperti gambar, warna, ikon, dan simbol yang tepat agar media *Escape Box* menarik, komunikatif, serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Peneliti juga menentukan materi pembelajaran yang akan dimasukkan ke dalam serangkaian teka-teki atau misi dalam *Escape Box* yaitu materi bagian-bagian tumbuhan, sehingga media tersebut tidak hanya menarik secara visual tetapi juga relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai.

Selain merancang bentuk dan isi media, peneliti menyiapkan instrumen yang akan digunakan untuk menilai media *Escape Box* yang telah dikembangkan. Instrumen yang akan digunakan dalam mengukur kinerja suatu produk yang telah dikembangkan yaitu berbentuk angket untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan.

Pada pembelajaran IPAS, khususnya materi bagian-bagian tumbuhan, teka-teki dalam *Escape Box* akan disusun secara sistematis sesuai tingkat kemampuan siswa. Media yang telah dirancang kemudian dikonsultasikan kepada dosen ahli untuk divalidasi atau akan dinilai kelayakannya. Maka dari itu, tahapan pengembangan ini akan menghasilkan data yang nantinya akan digunakan dalam mengukur kevalidan dan kepraktisan produk.

### **3. Tahap Pengembangan (*Development*)**

Tahap ke 3 selanjutnya pengembangan, untuk itu dari rancangan awal yang telah disusun melalui tahap perencanaan akan diaplikasikan menjadi produk yang akan diterapkan pada tahapan ini. Untuk mengukur kinerja dalam produk tersebut digunakan instrumen angket yang berupa mengukur kevalidan dan kepraktisan produk. Pada pelajaran IPAS materi bagian-bagian tumbuhan menggunakan media yang sudah dikembangkan, kemudian dikonsultasikan oleh dosen ahli untuk divalidasi atau akan dinilai kelayakannya. Maka dari itu, tahapan pengembangan ini akan menghasilkan data yang nantinya akan digunakan dalam mengukur kevalidan produk yang sudah dikembangkan.

#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap selanjutnya adalah implementasi pada produk, produk yang akan di uji cobakan dilakukan di kelas IV SDN 101736 Medan Krio pada siswa yang akan menjadi subjek penelitian untuk menguji kualitas produk berupa *Escape Box* pada materi bagian-bagian tumbuhan. Penyampaian materi pembelajaran menggunakan produk yaitu media *Escape Box*. Dalam tahapan implementasi akan menghasilkan data juga yang dimana untuk mengukur kepraktisan produk yang sudah dikembangkan.

##### 3.4.2 Pengujian Lapangan

Tahap pengujian lapangan diawali dengan observasi, dilanjutkan penyusunan produk berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan siswa. Setelah produk selesai, dilakukan validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa, lalu dilanjutkan dengan uji kepraktisan oleh guru dan siswa.

Tujuan uji lapangan adalah meningkatkan kualitas media pembelajaran *Escape Box* agar lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pengujian dilakukan sekali secara menyeluruh (pengujian besar), yang mencakup validasi oleh para ahli dan revisi produk berdasarkan masukan mereka.

#### 3.5 Jadwal Penelitian

Jadwal Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan November 2025 s/d bulan. Untuk lebih jelas dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.10 Waktu Penelitian**

Jenis Kegiatan	Bulan						
	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	April
Pengajuan Judul							

Acc Judul							
Observasi Awal							
Penyusunan Proposal							
Bimbingan Proposal							
Acc Proposal							
Seminar Proposal							
Pelaksanaan Penelitian							
Penyusunan Skripsi							
Bimbingan Skripsi							
Acc Sidang Skripsi							
Sidang Skripsi							

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 101736 Medan Krio yang beralamat di Jalan Sei Mencirim, Kelurahan Medan Krio, Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Fokus dari penelitian ini adalah mengembangkan produk berupa media pembelajaran *Escape Box* pada materi Bagian-bagian Tumbuhan. Adapun penelitian pengembangan media pembelajaran *Escape Box* ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap desain (*design*), (3) tahap pengembangan (*developmet*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*). Pada penelitian ini tahap pengembangan media dibatasi pada tahap implementasi yaitu media akan diuji coba ke siswa kelas IV SDN 101736 Medan Krio.

##### **4.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)**

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan unuk memenuhi kebutuhan di SDN 101736 Medan Krio di kelas IV. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis yang mencakup analisis materi dan analisis karakteristik peserta didik.

##### **a. Analisis Materi**

Pada tahapan analisis materi, peneliti menentukan materi yang akan dicantumkan di dalam media pembelajaran *Escape Box*. Selain itu, peneliti juga merancang modul ajar sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran agar kegiatan

belajar lebih terarah dan sistematis. Perancangan modul ajar meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, indikator pencapaian, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, serta penilaian yang disesuaikan dengan penggunaan media *Escape Box*. Materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *Escape Box* ini adalah “Bagian-bagian Tumbuhan” yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah serta kurikulum yang berlaku.

#### **b. Analisis Karakteristik**

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa dalam proses pembelajaran yang menjadi dasar peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran kurang tersedianya media pembelajaran saat guru mengajar, sehingga suasana pembelajaran membosankan, terlihat siswa jenuh yang membuat siswa tidak berkonsentrasi dan peserta didik lainnya hanya terpaku pada penjelasan guru saja, antusias belajar siswa rendah sehingga melakukan aktivitas lain seperti bermain. Dengan demikian peneliti memilih media pembelajaran *Escape Box* yang bisa membangun semangat belajar siswa dan memudahkan siswa dalam mempelajari materi yang telah di sampaikan guru.



#### **4.1.2 Tahap Desain (*design*)**

Pada tahap kedua ini dilakukan penyusunan desain dari media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media *Escape Box*. Tahap perancangan ini bertujuan untuk mempersiapkan desain media pembelajaran yang terdiri dari tiga langkah sebagai berikut:

### a. Merancang Media *Escape Box*

Pada tahap ini, peneliti mulai merancang media pembelajaran berupa media *Escape Box* yang akan dikembangkan. Melalui media ini, peserta didik dilatih untuk memahami materi, berpikir aktif, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

**Tabel 4.1 Rancangan Media Pembelajaran**

Rancangan	Keterangan
	<p>Media pembelajaran <i>Escape Box</i> ini dilengkapi dengan warna yang menarik dan background yang telah sesuai dengan judul media dan materi yang akan diajarkan.</p>
	<p>Pada bagian atas <i>escape box</i> terdapat kotak yang berisi kartu soal. Kartu soal memuat pertanyaan tentang bagian-bagian tumbuhan, yaitu akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji. Peserta didik mengambil kartu soal secara berkelompok dan menjawab pertanyaan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.</p>

	<p>Kotak tengah berfungsi sebagai tempat menyusun puzzle gambar tumbuhan. Puzzle terdiri dari bagian akar, batang, daun, bunga, dan buah yang harus disusun menjadi satu gambar tumbuhan yang utuh. Kotak ini digunakan sebagai tantangan lanjutan dalam permainan escape box. Kotak ini dibuka oleh kelompok yang memperoleh poin paling sedikit setelah mengerjakan soal. Penyusunan puzzle bertujuan untuk melatih kerja sama dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### **b. Menyusun Instrumen Penilaian Media**

Instrumen dibuat untuk mengetahui dan mengevaluasi secara sistematis produk media yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan. Adapun instrumen yang divalidasi, yaitu instrumen penilaian ahli materi, instrumen penilaian ahli desain media, dan instrumen ahli bahasa. Sedangkan untuk mengukur kepraktisan digunakan instrumen berupa angket respon guru dan angket respon siswa.

### **c. Menyusun Modul Ajar**

Penyusunan modul ajar bertujuan untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran di kelas yang diintegrasikan dengan pengimplikasian media pembelajaran *Escape Box*. Adapun modul ajar yang sudah disusun terlampir.

### 4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap lanjutan dari tahap sebelumnya untuk menghasilkan sebuah media. Pada tahapan ini dijelaskan aspek utama yang mencakup validitas media pembelajaran *Escape Box*, yaitu : validasi ahli materi, validasi ahli desain media, dan validasi ahli bahasa. Ketiga data tersebut disusun secara terstruktur sebagai berikut:

#### a. Uji Kevalidan

Pada saat ini, media pembelajaran *Escape Box* akan mengalami proses validasi oleh sejumlah validator. Proses validasi ini melibatkan tiga validator, yaitu ahli dalam materi, ahli dalam desain media, dan ahli dalam bahasa. Validator untuk media pembelajaran ini ditargetkan kepada para dosen dan guru yang memiliki keahlian dibidangnya.

#### 1) Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *Escape Box*. Tujuannya adalah untuk mendapatkan masukan dan saran terkait dengan materi yang digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun yang memvalidasi materi dalam media pembelajaran *Escape Box* ini adalah yang merupakan guru di SDN 101736 Medan Krio. Validasi dilakukan pada tanggal 10 Februari 2026 dengan hasil penilaian sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi**

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Nirmayanti Pasaribu, S.Pd	48	50	96%	Sangat Valid

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

## 2) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk mengevaluasi kecocokan desain yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Tujuannya adalah untuk menilai daya tarik dan keunikan serta untuk mendapatkan masukan dan saran terkait dengan desain yang digunakan pada media *Escape Box*. Adapun yang memvalidasi desain pada media pembelajaran *Escape Box* adalah Bapak M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd. yang merupakan dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera utara. Validasi dilakukan pada tanggal 7 Februari 2026 dengan hasil penilaian sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media**

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd.	51	60	85%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi media oleh ahli menunjukkan bahwa materi yang disajikan terbukti sangat valid digunakan dengan tingkat kevalidan sebesar 85%. Dengan demikian, desain yang digunakan pada media pembelajaran *Escape Box* yang telah dikembangkan dianggap layak 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 *Escape Box* adalah Bapak Amin Basri, S.Pd.I.,M.Pd. yang merupakan dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Validasi dilakukan pada tanggal 14 Januari 2026 dengan hasil penilaian sebagai berikut :

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa**

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Amin Basri, S.Pd.I.,M.Pd	47	50	94%	Sangat Valid

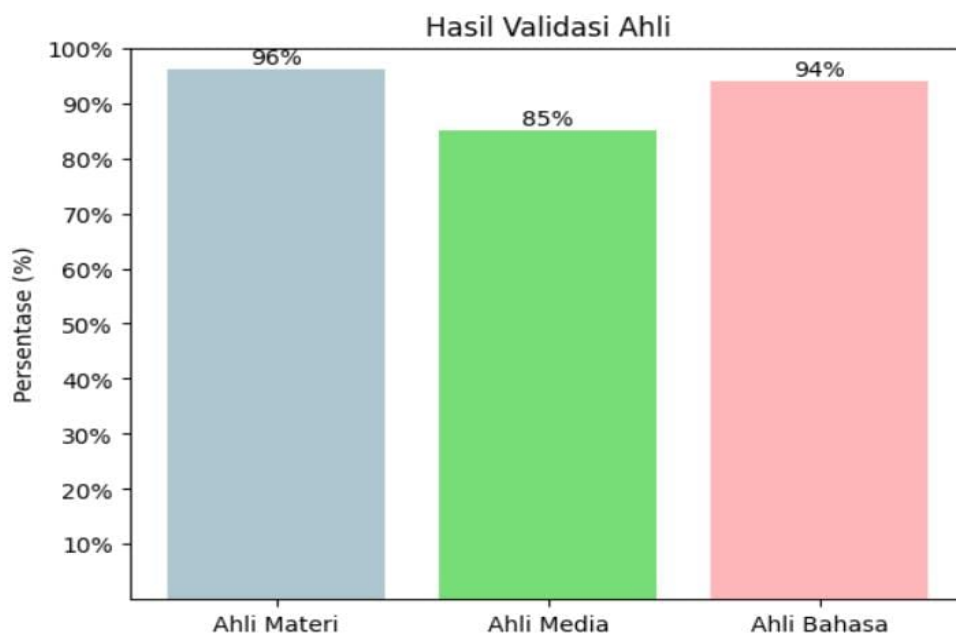
Berdasarkan hasil validasi bahasa oleh ahli menunjukkan bahwa bahasa yang disajikan terbukti valid dengan tingkat kevalidan 94%. Dengan demikian, bahasa yang digunakan pada media pembelajaran *Escape Box* yang telah dikembangkan dianggap sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan perhitungan di atas maka penilaian yang dilakukan oleh ahli terhadap media pembelajaran *Escape Box* hasil validasi ahli dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.5 Hasil Validasi Media Pembelajaran Escape Box**

Aspek Validasi	Persentase yang Diperoleh	Interprestasi
Ahli Materi	96%	Sangat Valid
Ahli Media	85%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	94%	Sangat Valid

Berikut adalah data persentase Tingkat Kevalidan media pembelajaran Escape Box:



**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 85% dengan interpretasi sangat valid, kemudian aspek validasi media presentase yang diperoleh yaitu 94% dengan interpretasi sangat valid.

#### **4.1.4 Tahap Implementasi (*implementation*)**

Pada tanggal 9-10 Februari 2026 dilakukan tahapan implementasi pengembangan media pembelajaran *Escape Box*. Pelaksanaan penelitian ini berlangsung selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit), mulai dari pukul 13.30 hingga selesai. Fokus pembelajaran ini adalah mengenai materi bagian-bagian tumbuhan sesuai dengan modul ajar yang telah disiapkan.

Pada tahapan ini, kegiatan yang dilakukan adalah pelaksanaan implementasi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Implementasi ini dilakukan dengan tujuan untuk menguji kepraktisan dari media pembelajaran *Escape Box*. Beberapa tahap dalam proses implementasi produk adalah sebagai berikut: 1) Uji coba produk meliputi kepraktisan pendidik dengan mengambil 1 responden guru kelas. 2) Uji coba kepraktisan siswa dengan jumlah responden 20 orang yang diambil dari kelas IV SDN 101736 Medan Krio. Adapun hasil dari instrumen uji coba kepraktisan sebagai berikut:

**a. Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru**

Uji coba kepraktisan media pembelajaran ini dilakukan oleh guru yang merupakan wali kelas IV. Hasil uji coba kepraktisan pendidik terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrumen berupa angket, sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Hasil Angket Kepraktisan Guru**

<b>Responden</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>
Nirmayanti Pasaribu, S.Pd	48	50	96%	Sangat praktis

Berdasarkan hasil respon guru diatas, maka presentase hasil nilai kepraktisan guru adalah 96% dengan kriteria sangat praktis digunakan. Dengan demikian media pembelajaran berhasil mencapai tujuannya serta dapat diterapkan dan praktis digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran dikelas.

### b. Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa

Uji coba peserta didik pada media pembelajaran *Escape Box* dilakukan di kelas IV SDN 101736 Medan Krio dengan jumlah siswa orang sebagai responden. Hasil uji coba siswa terhadap media pembelajaran *Escape Box* ini dengan menggunakan instrumen berupa angket, sebagai berikut:

**Tabel 4.7 Hasil Angket Kepraktisan Siswa**

<b>Responden</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>
Siswa kelas IV	1.055	1.140	92%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji kepraktisan siswa, respon siswa menunjukkan bahwa hasil sebesar 92% dengan kriteria sangat praktis digunakan dengan materi pembelajaran bagian-bagian tumbuhan di kelas IV SDN 101736 Medan Krio. Selain itu, setelah melakukan uji kepraktisan peneliti melakukan tanya jawab kepada peserta didik bagaimana perasaannya setelah belajar menggunakan media pembelajaran *escape box* yang diuji cobakan. Respon siswa pada pengembangan media pembelajaran *escape box* ini menambah minat belajar siswa dalam keingintahuannya terhadap bagian tumbuhan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *escape box* yang di kembangkan oleh peneliti menarik sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar pada materi bagian-bagian tumbuhan. Kemudian hasil dari tingkat kepraktisan media pembelajaran *escape box* pada materi bagian-bagian tumbuhan untuk respon guru dan respon siswa dapat dilihat pada grafik berikut.



**Gambar 4.2 Grafik Hasil Kepraktisan untuk respon guru dan respon siswa**

Media yang sudah di uji coba terdapat dua yaitu kepraktisan respon guru dan kepraktisan respon siswa. Dari aspek kepraktisan respon guru presentase diperoleh 96% dengan interpretasi sangat praktis, kemudian aspek kepraktisan respon siswa presentase yang diperoleh 92% dengan interpretasi sangat praktis.

#### **4.2 Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian, bagian ini membahas diskusi mengenai media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media pembelajaran tersebut berupa *Escape Box* yang disusun sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa kelas VI di SDN 101736 Medan Krio. Media pembelajaran ini dikembangkan sebagai produk pembelajaran melalui beberapa tahapan yang mengikuti model pengembangan ADDIE, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Namun, karena keterbatasan waktu penelitian, pengembangan hanya sampai pada

tahap implementasi. Selanjutnya, dilakukan uji kelayakan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan tersebut.

Pada tahap desain, proses dimulai dengan perancangan media pembelajaran *Escape Box* yang menarik dan interaktif. Perancangan *Escape Box* disusun secara sistematis dengan menyesuaikan tujuan instruksional, indikator keberhasilan, pokok bahasan, serta kemampuan awal peserta didik.

Tahap pengembangan mencakup pembuatan media *Escape Box* sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Sebelum dilakukan uji coba, produk tersebut divalidasi terlebih dahulu untuk menilai kelayakan penggunaannya dalam pembelajaran. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan tingkat kevalidan yang sangat tinggi, yaitu ahli materi, proses validasi dilakukan oleh Nirmayanti, S.Pd yang merupakan guru kelas IV di SDN 101736 Medan Krio yaitu sebesar 96% dengan kategori “sangat valid”. Untuk validator media, yang merupakan dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Bapak M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd. yaitu 85% dengan kategori “sangat valid”. Untuk ahli bahasa, proses validasi dilakukan oleh Bapak Amin Basri, S.Pd.I, M.Pd yang merupakan dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yaitu sebesar 94% dengan kategori “sangat valid”. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Escape Box* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah media pembelajaran melalui uji kelayakan oleh para ahli, tahap selanjutnya adalah pengujian kepraktisan oleh guru. Hasil uji kepraktisan dari guru menunjukkan skor sebesar 96%, yang masuk dalam kategori “sangat praktis”. Pada tahap implementasi, kepraktisan media pembelajaran juga diuji

oleh siswa kelas VI SDN 101736 Medan Krio, yang terdiri dari 20 siswa. Data hasil uji kepraktisan dari siswa menunjukkan nilai 92%, yang juga termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Hasil ini mengindikasikan bahwa baik guru maupun siswa sangat mendukung penggunaan media pembelajaran *Escape Box* dalam proses pembelajaran di kelas VI SDN 101736 Medan Krio. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Escape Box* layak digunakan dalam pembelajaran.

Dengan demikian, berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Escape Box* yang dikembangkan layak digunakan oleh siswa kelas VI SDN 101736 Medan Krio sebagai media pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh tingkat kevalidan dari para ahli serta tingkat kepraktisan dari guru dan siswa yang memberikan penilaian sangat baik. Penggunaan media pembelajaran *Escape Box* ini mampu meningkatkan ketertarikan dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Siswa juga terlibat aktif dalam pengalaman belajar yang baru, menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi, dan lebih fokus dalam memperhatikan penjelasan guru.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Escape Box* dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media *Escape Box* dirancang dengan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *evaluation*. Namun pada penelitian ini hanya dibatasi sampai tahap *implementation* saja dikarenakan keterbatasan waktu. Model pengembangan *ADDIE* dipilih karena setiap langkah-langkahnya terstruktur dengan jelas. Pada tahap analisis, peneliti menganalisis materi dan karakteristik siswa. Pada tahap desain dilakukan perancangan dan pembuatan desain serta pemilihan bahan-bahan yang akan digunakan pada media *Escape Box*. Pada tahap pengembangan mencakup validasi media *Escape Box* yang terdiri dari validasi ahli materi, media, dan bahasa. Pada tahap implementasi, media *Escape Box* yang sudah dikembangkan akan di uji cobakan ke siswa di sekolah pada saat proses pembelajaran.
2. Kevalidan media pembelajaran *Escape Box* dapat ditinjau dari hasil validasi ahli materi, ahli media dan validasi ahli bahasa. Hasil validasi ahli materi pada pengembangan media pembelajaran *Escape Box* adalah 96%, hasil validasi ahli media pada pengembangan media pembelajaran *Escape Box* adalah 85%, dan hasil validasi ahli bahasa pada pengembangan media pembelajaran *Escape Box* adalah 94%. Berdasarkan hasil validasi yang

telah dinyatakan oleh validator ahli, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Escape Box* yang telah dikembangkan valid digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Kepraktisan media pembelajaran *Escape Box* yang telah dikembangkan dapat ditinjau dari hasil respon guru dan respon siswa terhadap media *Escape Box* tersebut. Hasil untuk respon guru adalah 96% dan untuk respon siswa keseluruhan adalah 92%. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari respon siswa dan respon guru, maka dapat disimpulkan bahwa media *Escape Box* yang telah dikembangkan praktis digunakan dalam proses pembelajaran pada materi bagian-bagian tumbuhan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Escape Box* yang telah dilaksanakan pada pembelajaran IPAS dikelas IV SD, peneliti ingin menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Escape Box* yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan inovatif dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada pembelajaran IPAS disekolah dasar.
2. Media pembelajaran *Escape Box* diharapkan tidak hanya digunakan pada materi bagian-bagian tumbuhan, tetapi juga dapat dikembangkan lebih lanjut pada materi lainnya sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi

3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan pengembangan media pembelajaran yang lebih beragam. Perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media *Escape Box* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah dasar.
4. Proses pembelajaran seperti metode ceramah dioptimalkan dengan media *Escape Box* yang bisa membantu kegiatan proses belajar mengajar berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis pedagogical content knowledge terhadap buku guru IPAS pada muatan IPA sekolah dasar kurikulum merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187.
- Andrew Fernando Pakpahan, Adhi Prasetio, E. S. N., Kasta Gurning, Risanti Febrine Ropita Situmorang, T., Parlin Dony Sipayung, Ayudia Popy Sesilia, P. P. R., Bonaraja Purba, Muhammad Chaerul, I. Y., & Valentine Siagian, G. A. J. R. (2021). *Metode Penelitian Ilmiah*.
- Apriawan, A., & Ningsih, D. P. (2022). Sistem Sosial Model Pembelajaran Problem Solving Dalam Menumbuhkan Kesadaran dan Inklusi Sosial Siswa IPS MAN 2 Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(4), 2591–2597.
- Aprilian1, S. P., & Elvira Hoesein Radia. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003.
- AR, M. R. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENURUT KONSEP TEKNOLOGI PEMBELAJARAN. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53, 1689–1699.
- Ardila, T., Dewi, N. K., & Oktaviyanti, I. (2023). *Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Struktur Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV SDN 1 Kesik*. 8.
- Arsyad, A. (2021a). Media Pembelajaran. In *Rajawali Pers*.
- Arsyad, A. (2021b). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Black, K., & Warhurst, R. (2021). *Organisation Studies and Human Resource Management*.
- Brenes-cuevas, C. (2023). *A Gamified Teaching Proposal Using an Escape Box to Explore Marine Plastic Pollution*. 1–24.
- Cantwell, C., Saadat, S., Sakaria, S., Wiechmann, W., & Sudario, G. (2022). Escape box and puzzle design as educational methods for engagement and satisfaction of medical student learners in emergency medicine: survey study. *BMC Medical Education*, 1–7. <https://doi.org/10.1186/s12909-022-03585-3>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.

- Daryanto. (2021). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.
- Daud, R. M. (2023). Penggunaan Media Power Point Interaktif Dalam Pembelajaran Di Sekolah Suatu Keniscayaan Di Era Digital. *Jurnal Fitrah*, 4(1), 88–100.
- Delila Khoiriyah Mashuri, B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *JPGSD*, 1–11.
- Depdiknas. (2021). *PERENCANAAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*.
- Dika Widiyanti, Padila Supari, K. S. (2024). Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Peningkatan Pemahaman Pembelajaran Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies*, 7(3), 2130–2137.
- Fatimah, S. W., Wardhani, K., & Ardhian, T. (2025). Analisis kritis materi IPS dalam Pembelajaran IPAS kurikulum merdeka. *11(3)*, 84–91.
- Febriyanti, N., Guru, P., Dasa, S., Indonesia, U. P., Madya, I., Karsa, M., & Dewantara, K. H. (2021). Implementasi Konsep Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara. *5*, 1631–1638.
- Hadi, N. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bahasa Indonesia Kalimat Saran. *2(3)*, 542–548.
- Indriani, C. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *4(2014)*, 330–339.
- Irfana Eka Azzahra, Aan Nurhasanah, E. H. (2023). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SDN 4 PURWAWINANGUN. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09.
- Jenny Ramadona Putri Ardi Yudha, S. S. (2021). terhadap capaian kompetensi mahasiswa. Metode yang digunakan adalah. *3*, 538–545.
- Kapp, K. M. (2022). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Keraf, G. (2020). *Komposisi: Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*. Nusa Indah.
- 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.
- Magdalena, I., Anggraini, H., Aprianti, S., & Tangerang, U. M. (2021). *ANALISIS*

*JENIS MEDIA PEMBELAJARAN WHATSAPP GROUP UNTUK KEGIATAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH. 3(September), 417–427.*

- Makbul, M. (2021). *Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian.*
- Marinda, L. (2021). TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 116–152.
- Miftah, M. (2023). FUNGSI, DAN PERAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR SISWA. *Jurnal Kwangsan*, 1, 95–105.
- Muluk, M. S., & Athaillah, I. (2023). Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan pada Mata Kuliah Agama Islam di AKN Putra Sang Fajar Blitar Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 183–202. <https://doi.org/10.21154/maalim.v4i2.7270>
- Mulyasari, R., & Doly, M. (2023). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BANGUN RUANG SISI DATAR DENGAN MODEL ADDIE ( SEKOLAH DASAR ). *GENTA MULIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 334–342.
- Nasution, M. D., Oktaviani, W., Utara, S., & Utara, S. (2021). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa SMP Pab 9 Klambir V TP 2019/2020. *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 1(1), 46–54.
- Nicholson, S. (2021). *Peeking Behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities.* 1–35.
- Nurrita, T. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. 03*, 171–187.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN.*
- Pitri, P., & Seprina, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mindmap Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Kelas Xii Di Sma Negeri 11 Muaro Jambi. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1), 111–123.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahman, R., & Fuad, M. (2023). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR. *Journal of Social Studies And Education*, 1, 75–80.

- Rambe, S. M. (2025). *Dinamika dan problematika kebijakan pendidikan Islam di Indonesia The dynamics and challenges of Islamic education policy in Indonesia*. 4(2), 295–305. <https://doi.org/10.56113/takuana.v4i2.128>
- Rohima Sakila, Nenni faridah Lubis, Saftina, Mutiara, D. A. (2023). *PENTINGNYA PERANAN IPA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI*. 2(1), 119–123.
- Rosiyani, A. I., Salamah, A., Lestari, C. A., & Anggraini, S. (2024). *Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar*. 3, 1–10.
- Sadiman, A. S. (2020). *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*.
- Sandy, D. P. A. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAGIC BOX PLINKO PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI EKOSISTEM UNTUK SISWA KELAS V SDN LAKARSANTRI III SURABAYA*. 06, 2084–2093.
- Sari, Juhaida Risna, C. A. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAGIC CARD TERHADAP KEMAMPUAN KERJASAMA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS VI MIS AL- MA ' RUF*. 4(2), 11–18.
- Sari, M. Z., Gunawan, A., Fitriyani, Y., & Hilaliyah, N. (2021). Pengaruh Minat Baca Siswa Terhadap Hasil Belajar Pada Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Ciporang. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(2), 200–200. <https://jurnal.uns.ac.id/jdc>
- Sari, W. N., & Faizin, A. (2023). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 954–960.
- Sinta, D., Pertiwi, K., Wardhani, I. S., & Madura, U. T. (2024). *KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARN INTERAKTIF*. 2(11).
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). *Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif*.
- Syahri, W., & Yusnadar, Y. (2022). Pengembangan E-Book Materi Gas Ideal Berbasis Multipel Representasi Menggunakan 3D Pageflip. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 14(1), 1–9.
- Syarifuddin, A. H. (2021). *INTEGRASI STRUKTUR DAN FUNGSI BAGIAN TUMBUHAN*. 1(1), 19–31.
- Syukriah, F., Pranggarani, L., Studi, P., Informasi, S., Ilmu, F., & Informasi, T.

- (2021). *Implementasi Teknologi Augmented Reality 3D Pada Pembuatan Organologi Tumbuhan*. 15–21.
- Tafonao, T. (2021). *PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN THE ROLE OF INSTRUCTIONAL MEDIA TO IMPROVING*. 2(2).
- 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.
- Veldkamp, A., Grint, L. Van De, Knippels, M. P. J., & Joolingen, W. R. Van. (2021). Escape education: A systematic review on escape rooms in education. *Educational Research Review*, 31(January), 100364. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100364>
- Veldkamp, A., Grint, L. Van De, Knippels, M. P. J., & Joolingen, W. R. Van. (2022). Escape education: A systematic review on escape rooms in education. *Educational Research Review*, 31(January), 100364. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100364>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9, 1220–1230.
- Widya Pranata, Budijanto, D. H. U. (2021). Buku Suplemen Geografi Berstruktur A-CAR dengan Model Pengembangan ADDIE. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6, 185–190.
- Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2021). *Escape Room Games*.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Yuliastrin, A., & Dinda, D. A. S. (2023). Pembinaan dan Pengembangan Instrumen Media Modul berbasis Masalah. *Bedelau: Journal of Education and Learning*, 4(1), 23–33.
- Yuniarti, A., Shalihah, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., Tanjungpura, U., & Artikel, I. (2023). *Memahami media untuk efektifitas pembelajaran*. 4, 111–123.
- Zaini, Dewi, K. (2021). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 81–96.

# LAMPIRAN

## MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

### A. IDENTITAS DAN INFORMASI UMUM

Penyusun	Ridhani Janiarti Zentrato
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar
Fase/Kelas	B / IV
Mata Pelajaran	IPAS
Elemen	Pemahaman IPAS (Sains dan Sosial)
Capaian Pembelajaran	Peserta didik dapat memahami konsep dasar tentang makhluk hidup dan lingkungannya, termasuk struktur tubuh tumbuhan dan fungsinya.
Kompetensi Awal	Peserta didik dapat memahami bagian dari tumbuhan
Alokasi Waktu	2 x 35 menit
Profil Pelajar Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman, bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa</li> <li>• Berpikir Kritis</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Gotong Royong</li> <li>• Berkebhinekaan global</li> </ul>
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 : Escape Box
Sumber Belajar	(Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), Lembar kerja peserta didik.

### 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 fungsi akar, batang, akar, daun dan bunga dengan benar. (C2) 2. Dengan memecahkan tantangan Escape Box, peserta didik dapat

mengelompokkan bagian tumbuhan sesuai fungsinya dengan benar. (C3)				
<b>PEMAHAMAN BERMAKNA :</b>				
Meningkatkan kemampuan siswa bisa mengidentifikasi bagian-bagian tubuh dari tumbuhan, memahami masing-masing bagian tubuh tumbuhan				
<b>PERTANYAAN PEMANTIK :</b>				
1. Apa saja bagian tubuh dari tumbuhan?				
2. Apa perbedaan tumbuhan dengan hewan dan manusia?				
<b>RENCANA ASESMEN :</b>				
<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<b>Ranah</b>	<b>Bentuk Instrumen</b>	<b>Instrumen</b>	<b>Teknik</b>
Melalui kegiatan diskusi kelompok, peserta didik dapat menjelaskan fungsi akar, batang, akar, daun dan bunga dengan benar.	Kognitif	Tes	Soal Uraian	Tes lisan/ tes tertulis
Dengan memecahkan tantangan Escape Box, peserta didik dapat mengelompokkan tumbuhan dengan benar	Psikomotorik	Non Tes	Tes Lisan	Maju berkelompok

### C. URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

<b>TAHAP</b>	<b>KEGIATAN</b>	<b>MUATAN INOVATIF (TPACK, Profil Pancasila, 4C)</b>	<b>ESTIMASI WAKTU</b>
Pendahuluan	1. Peserta didik menjawab salam dari guru dan salah satu peserta didik memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai.	Religious, Beriman bertakwa kepada Tuhan YME	10 Menit
	2. Peserta didik ditanyakan kabar dan di cek kehadirannya oleh guru.	Disiplin	
	3. Peserta didik dan guru	Berkebhinekaan	

	menyanyikan lagu “Dari Sabang Sampai Merauke”.	Global	
	4. Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik oleh guru : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa saja bagian tubuh dari tumbuhan?</li> <li>• Apa perbedaan tumbuhan dengan hewan dan manusia?</li> </ul>	Mandiri, Critical thinking	
	5. Peserta didik memperhatikan guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini.	Communication	
Kegiatan Inti	<b>Sintaks 1 : Orientasi Peserta didik pada masalah</b>		50 Menit
	1. Untuk menggali pengetahuan peserta didik, Guru menunjukkan gambar besar tumbuhan di kelas, lalu bertanya: “Siapa yang dapat menyebutkan bagian-bagian tumbuhan yang kalian ketahui?”	Communication	
	2. Guru menampilkan media pembelajaran (Escape Box) dan menjelaskan bahwa kotak tersebut berisi soal tentang tumbuhan yang harus dipecahkan.	Communication	
	3. Peserta didik diajukan pertanyaan/masalah, misalnya: “Jika kamu melihat bagian tumbuhan yang berada di dalam tanah, itu bagian apa?”.	Critical thinking	
	<b>Sintaks 2 : Mengorganisasi Peserta Didik</b>		
	4. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan kesiapan belajar	PK, Collaboration	
	5. Dalam Escape Box terdapat beberapa misi: Misi 1 : Menjelaskan fungsi akar, batang, daun, bunga dan biji. Misi 2 : Mencocokkan gambar bagian tumbuhan dengan	Critical thinking collaboration	

	<p>fungsinya</p> <p>Kelompok 3 : Mencocokkan gambar bagian tumbuhan dengan namanya.</p>		
	6. Peserta didik diberikan arahan oleh guru tentang kerja kelompok yang akan dilakukan		
	<b>Sintaks 3 : Membimbing Peserta Didik</b>		
	7. Peserta didik mulai membuka media escape box	Critical thinking	
	8. Guru membimbing saat peserta didik: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjawab pertanyaan yang ada di media Escape Box</li> <li>• Menyusun potongan gambar bagian tumbuhan</li> </ul>		
	9. Peserta didik menuliskan hasil penyelidikan.	Critical thinking	
	10. Peserta didik didampingi guru dalam proses diskusinya.	collaboration	
	<b>Sintaks 4 : Mengembangkan dan Menyajikan Karya</b>		
	11. Peserta didik bersama kelompoknya mempresentasikan hasil kerjanya	Critical thinking collaboration	
	12. Guru memberikan umpan balik dan meluruskan konsep jika ada yang keliru tentang bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.	PK, Communication	
	<b>Sintaks 5 : Menganalisis dan Mengevaluasi proses pemecahan masalah</b>		
	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

###### **Akar**

Bagian tumbuhan yang berada di dalam tanah dan berfungsi menyerap air serta menjaga tumbuhan agar tidak mudah tumbang.

###### **Batang**

Bagian tumbuhan yang berada di atas tanah dan berfungsi menegakkan tumbuhan serta mengalirkan air dan makanan ke seluruh bagian tumbuhan.

###### **Daun**

Bagian tumbuhan yang umumnya berwarna hijau dan berfungsi membuat makanan melalui proses fotosintesis.

###### **Bunga**

Bagian tumbuhan yang berfungsi sebagai alat perkembangbiakan untuk menghasilkan buah dan biji.

###### **Buah**

Bagian tumbuhan yang terbentuk dari bunga dan berfungsi melindungi biji.

###### **Akar Serabut**

Akar yang bentuknya kecil-kecil dan jumlahnya banyak, biasanya dimiliki tumbuhan seperti padi atau rumput

**Akar Tunggang**

Akar besar yang memiliki cabang-cabang kecil, seperti pada pohon mangga.

**Batang Berkayu**

Batang yang keras dan kuat, biasanya dimiliki pohon besar.

**Batang Basah (Batang Lunak)**

Batang yang lunak dan tidak berkayu, dimiliki tumbuhan seperti bayam atau kangkung.

**Fotosintesis**

Proses tumbuhan membuat makanan menggunakan cahaya matahari, air, dan karbon dioksida.

**Klorofil**

Zat warna hijau pada daun yang membantu proses fotosintesis.

**DAFTAR PUSTAKA**

Angi St. Anggari,dkk. (2016). *Peduli Terhadap Makhluk Hidup*. Jakarta

Mengetahui  
Wali Kelas

Nirmayanti Pasaribu, S.Pd

NIP. NIP.197008061993052002

Medan, 03 Desember 2025

Penyusun

Ridhani Janiarti Zendrato

2202090231

Mengetahui

Kepala Sekolah

Marlina, S.Pd

NIP.197101071993052002

## Lampiran 2 Uraian Materi



## BAGIAN TUBUH TUMBUHAN



Pada umumnya semua tumbuhan memiliki akar, batang dan daun



## Akar adalah

Bagian tumbuhan yang berfungsi untuk menyerap air dan nutrisi dari dalam tanah. Juga untuk menopang tumbuhan.



## Batang adalah

salah satu bagian pokok tumbuhan, yang terbentuk dari titik tumbuh batang pada jaringan embrional. Bagian pada batang yang menjadi tempat munculnya daun disebut dengan buku (nodus).



## Daun berfungsi

Sebagai tempat tumbuhan membuat makanan. Makanan dibutuhkan agar tanaman bisa tumbuh

## Bunga adalah

Tempat berkembangbiakkan tumbuhan. Bunga yang sudah berkembang biak akan menjadi biji. Biji inilah yang nanti bisa ditanam kembali



## Pengelompokkan akar menjadi dua

Akar Tunggang



Akar Serabut



## Jenis daun berdasarkan bentuk dan tulang daun



## Apa yang Dibutuhkan Tumbuhan?



Cahaya



Udara



Air



## Tumbuhan

Mempunyai bagian tubuh yang berfungsi Pertumbuhan, melindungi diri, dan Berkembang biak



## Lampiran 3 Angket Lembar Validasi Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**

Nama Ahli : Nirmayanti Pasaribu, S.Pd  
 Tanggal : 10 Februari 2026  
 Judul : Pengembangan Media *Escape Box* Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan di Kelas IV SDN 101736 Medan Krio  
 Materi : Bagian-bagian Tumbuhan  
 Peneliti : Ridhani Janiarti Zentrato

**A. Petunjuk Pengisian**

Lembar ini diisi oleh dosen ahli materi untuk menilai materi pada media pembelajaran *Escape Box*. 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	Materi mudah dipahami peserta didik					✓
	Kelengkapan materi sesuai dengan peserta didik					✓
	Materi sesuai dengan kurikulum				✓	
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi					✓
Keakuratan	Materi yang disampaikan sesuai dengan pembelajaran					✓
	Materi dalam <i>Escape Box</i> sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia					✓

	yang baik dan benar					
	Isi materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa					✓
Komunikatif	Instruksi pada setiap tantangan atau puzzle dalam media Escape Box ditulis dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV SD.				✓	
	Penyajian materi mudah di pahami					✓
	Isi materi jelas					✓

### C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

Medan, 10 Februari 2026

Validator Materi

*Nirmayanti*

Nirmayanti Pasiribu, S.Pd  
NIP. 197008061993052102

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

$$P = \frac{40}{50} \times 100\%$$

$$P = \underline{\underline{80\%}}$$

## Lampiran 4 Angket Lembar Validasi Ahli Media

## LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Ahli :  
 Tanggal :  
 Judul : Pengembangan Media *Escape Box* Pada Materi Bagian-Bagian  
 Tumbuhan di Kelas IV SDN 101736 Medan Krio  
 Materi : Bagian-bagian Tumbuhan  
 Peneliti : Ridhani Janiarti Zendrato

## A. Petunjuk Pengisian

Lembar ini diisi oleh dosen ahli media untuk menilai desain pada media pembelajaran *Escape Box*. 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
Kepraktisan media <i>Escape Box</i>	Media pembelajaran <i>Escape Box</i> fleksibel dalam penggunaan					✓
	Media pembelajaran <i>Escape Box</i> dapat digunakan secara berulang-ulang					✓
	Media pembelajaran <i>Escape Box</i> mudah untuk dibawa				✓	
	Ukuran Media <i>Escape Box</i> sesuai apabila digunakan di kelas					✓
Tampilan media <i>Escape Box</i>	Desain Media pembelajaran <i>Escape Box</i> menarik					✓
	Tata letak soal dan gambar dalam <i>Escape Box</i> tertata rapi dan mudah dibaca.					✓

	Gambar yang disajikan sesuai dengan dunia peserta didik atau anak-anak						
Kelayakan grafikasi	Ukuran huruf yang jelas dan mudah untuk dibaca oleh peserta didik					✓	
	Kalimat yang digunakan dapat dipahami peserta didik dan tidak mengandung makna ganda					✓	
	Penggunaan warna pada media pembelajaran <i>Escape Box</i> menarik						✓
Keamanan digunakan	Bahan yang digunakan pada media pembelajaran <i>Escape Box</i> aman untuk peserta didik					✓	
	Media pembelajaran <i>Escape Box</i> tahan dalam jangka waktu yang lama						✓

C. Komentar dan Saran

*Lampiran*

Medan, 7 februari 2026

Validator Media

M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd

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

$$P = \frac{51}{60} \times 100\%$$

$$P = 85\%$$

## Lampiran 5 Angket Lembar Validasi Ahli Bahasa

**LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA**

Nama Ahli :  
 Tanggal :  
 Judul : Pengembangan Media *Escape Box* Pada Materi Bagian-Bagian  
 Tumbuhan di Kelas IV SDN 101736 Medan Krio  
 Materi : Bagian-bagian Tumbuhan  
 Peneliti : Ridhani Janiarti Zentrato

**A. Petunjuk Pengisian**

Lembar ini diisi oleh dosen ahli bahasa untuk menilai bahasa pada media pembelajaran *Escape Box*. 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
Lugas	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar.				✓	
	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa.					✓
	Ketetapan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi.					✓
Kesesuaian dengan Kaidah	Ketepatan ejaan					✓
	Media pembelajaran menggunakan ejaan yang sesuai dengan kaidah KBBI					✓

Bahasa Indonesia	Susunan kalimat dalam media pembelajaran sesuai dengan tata bahasa yang benar.					✓
Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	Pilihan kata dan struktur kalimat dalam media pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.					✓
	Isi media pembelajaran sesuai dengan kemampuan berpikir siswa dalam tahap bagian-bagian tumbuhan.					✓
Kemudahan Kalimat untuk Dipahami	Kalimat dalam media pembelajaran disusun dengan pola yang sederhana dan mudah dimengerti.					✓
	Instruksi yang diberikan dalam media pembelajaran jelas dan tidak membingungkan siswa.					✓

### C. Komentar dan Saran

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

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

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

$$P = \underline{\underline{94\%}}$$

Medan, Januari 2025

Validator Bahasa



Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd

## Lampiran 6 Lembar Kepraktisan Guru

**LEMBAR KEPRAKTISAN GURU**

Nama Guru : Nirmayanti Pasaribu, S.Pd  
 Tanggal : 10 Februari 2026  
 Judul : Pengembangan Media *Escape Box* Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan di Kelas IV SDN 101736 Medan Krio  
 Materi : Bagian-bagian Tumbuhan  
 Peneliti : Ridhani Janiarti Zentrato

**A. Petunjuk Pengisian**

Lembar ini diisi oleh guru. 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

Pernyataan	Skor				
	1	2	3	4	5
Tampilan media <i>Escape Box</i> menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa					✓
Media pembelajaran <i>Escape Box</i> selaras dengan pendekatan dan metode pembelajaran yang sesuai untuk siswa kelas IV SD.				✓	
Warna, gambar dan desain pada media <i>Escape Box</i> jelas serta mudah dilihat.					✓
Materi bagian-bagian tumbuhan yang disajikan dalam <i>Escape Box</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
Isi materi pada setiap permainan dalam <i>Escape Box</i> mudah dipahami oleh siswa					✓
Petunjuk penggunaan dan soal pada media <i>Escape Box</i> disusun dengan jelas					✓
Media <i>Escape Box</i> membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih					✓

menarik					
Media pembelajaran <i>Escape Box</i> efektif dalam membantu siswa mencapai kompetensi dasar bagian-bagian tumbuhan.					✓
Media pembelajaran <i>Escape Box</i> mudah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas					✓
Media pembelajaran <i>Escape Box</i> mampu meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar bagian-bagian tumbuhan.				✓	

### C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

Medan, 10 Februari 2026

Responden Media



Nirmayanti Pasaribu, S.Pd

NIP.197008061993052002

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

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

$$P = \underline{\underline{96\%}}$$

## Lampiran 7 Lembar Kepraktisan Siswa

## Penilaian Tertinggi

**LEMBAR KEPRAKTISAN SISWA**

Nama Siswa : *tiara zizka*  
 Kelas : *4A*  
 Hari/Tanggal : *selasa 10-2-2016*  
 Judul : Pengembangan Media *Escape Box* Pada Materi Bagian-Bagian  
 Tumbuhan di Kelas IV SDN 101736 Medan Krio  
 Materi : Bagian-bagian Tumbuhan  
 Peneliti : Ridhani Janiarti Zendrato

**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
  - 4 = Baik
  - 5 = Sangat baik
- 4) Mintalah penjelasan guru jika belum jelas
- 5) Isi dengan jujur

Pernyataan	Alternatif Penilaian				
	1	2	3	4	5
Penggunaan media pembelajaran <i>Escape Box</i> pada materi bagian-bagian tumbuhan sangat bermanfaat bagi saya					✓
Media pembelajaran <i>Escape Box</i> membuat saya lebih bersemangat dalam mempelajari materi bagian-bagian tumbuhan					✓

Dengan menggunakan Media pembelajaran <i>Escape Box</i> pembelajaran bagian-bagian tumbuhan tidak membosankan bagi saya					✓
Tampilan media <i>Escape Box</i> menarik perhatian siswa					✓
Saya dapat menguasai materi melalui media pembelajaran <i>Escape Box</i>					✓
Penyampaian materi menggunakan media pembelajaran <i>Escape Box</i> membuat saya menjadi paham akan bagian-bagian tumbuhan					✓
Soal atau tugas dalam <i>Escape Box</i> sesuai dengan materi yang dipelajari					✓
Dengan menggunakan <i>Escape Box</i> , saya lebih mudah mengingat materi pelajaran					✓
Bahasa yang digunakan mudah saya pahami					✓
Petunjuk penggunaan dalam <i>Escape Box</i> menggunakan bahasa yang mudah di mengerti					✓
Tulisan dalam media <i>Escape Box</i> mudah dibaca					✓
Kalimat yang digunakan pada soal dalam <i>Escape Box</i> jelas					✓

## Penilaian Sedang

## LEMBAR KEPRAKTISAN SISWA

Nama Siswa : *Wdky*  
 Kelas : *IV A*  
 Hari/Tanggal :  
 Judul : Pengembangan Media *Escape Box* Pada Materi Bagian-Bagian  
 Tumbuhan di Kelas IV SDN 101736 Medan Krio  
 Materi : Bagian-bagian Tumbuhan  
 Peneliti : Ridhani Janiarti Zentrato

## 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
  - 4 = Baik
  - 5 = Sangat baik
- 4) Mintalah penjelasan guru jika belum jelas
- 5) Isi dengan jujur

Pernyataan	Alternatif Penilaian				
	1	2	3	4	5
Penggunaan media pembelajaran <i>Escape Box</i> pada materi bagian-bagian tumbuhan sangat bermanfaat bagi saya					✓
Media pembelajaran <i>Escape Box</i> membuat saya lebih bersemangat dalam mempelajari materi bagian-bagian tumbuhan					✓

Dengan menggunakan Media pembelajaran <i>Escape Box</i> pembelajaran bagian-bagian tumbuhan tidak membosankan bagi saya			✓		
Tampilan media <i>Escape Box</i> menarik perhatian siswa				✓	
Saya dapat menguasai materi melalui media pembelajaran <i>Escape Box</i>			✓		
Penyampaian materi menggunakan media pembelajaran <i>Escape Box</i> membuat saya menjadi paham akan bagian-bagian tumbuhan				✓	
Soal atau tugas dalam <i>Escape Box</i> sesuai dengan materi yang dipelajari					✓
Dengan menggunakan <i>Escape Box</i> , saya lebih mudah mengingat materi pelajaran				✓	
Bahasa yang digunakan mudah saya pahami			✓		
Petunjuk penggunaan dalam <i>Escape Box</i> menggunakan bahasa yang mudah di mengerti			✓		
Tulisan dalam media <i>Escape Box</i> mudah dibaca					✓
Kalimat yang digunakan pada soal dalam <i>Escape Box</i> jelas				✓	

## Penilaian Rendah

### LEMBAR KEPRAKTISAN SISWA

Nama Siswa : Nelly Kurnianti

Kelas : VIIA

Hari/Tanggal : Selasa, 10 - 2 - 2026

Judul : Pengembangan Media *Escape Box* Pada Materi Bagian-Bagian  
Tumbuhan di Kelas IV SDN 101736 Medan Krio

Materi : Bagian-bagian Tumbuhan

Peneliti : Ridhani Janiarti Zentrato

#### 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
  - 4 = Baik
  - 5 = Sangat baik
- 4) Mintalah penjelasan guru jika belum jelas
- 5) Isi dengan jujur

Pernyataan	Alternatif Penilaian				
	1	2	3	4	5
Penggunaan media pembelajaran <i>Escape Box</i> pada materi bagian-bagian tumbuhan sangat bermanfaat bagi saya			✗	✓	
Media pembelajaran <i>Escape Box</i> membuat saya lebih bersemangat dalam mempelajari materi bagian-bagian tumbuhan				✓	

Dengan menggunakan Media pembelajaran <i>Escape Box</i> pembelajaran bagian-bagian tumbuhan tidak membosankan bagi saya					✓
Tampilan media <i>Escape Box</i> menarik perhatian siswa				✓	
Saya dapat menguasai materi melalui media pembelajaran <i>Escape Box</i>				✓	
Penyampaian materi menggunakan media pembelajaran <i>Escape Box</i> membuat saya menjadi paham akan bagian-bagian tumbuhan			✓		
Soal atau tugas dalam <i>Escape Box</i> sesuai dengan materi yang dipelajari			✓		
Dengan menggunakan <i>Escape Box</i> , saya lebih mudah mengingat materi pelajaran				✓	
Bahasa yang digunakan mudah saya pahami			✓		
Petunjuk penggunaan dalam <i>Escape Box</i> menggunakan bahasa yang mudah di mengerti			✓		
Tulisan dalam media <i>Escape Box</i> mudah dibaca				✓	
Kalimat yang digunakan pada soal dalam <i>Escape Box</i> jelas				✓	

## Lampiran 8 Hasil Kepraktisan seluruh Siswa Kelas IV

No	Nama Siswa	Pernyataan Ke-												Nilai	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	MY	5	5	4	4	4	3	4	3	5	5	4	4	50	83%
2	HN	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	100%
3	ZH	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	57	95%
4	WH	5	5	5	4	3	4	5	4	4	3	5	4	51	85%
5	BA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	100%
6	TA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	100%
7	MZ	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	3	5	56	93%
8	FZ	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	56	93%
9	YSL	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	55	91%
10	AI	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	56	93%
11	AR	5	5	3	5	4	5	4	5	5	5	5	5	56	93%
12	AZ	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	100%
13	AN	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	3	5	54	90%
14	RMA	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	55	91%
15	SNA	5	5	5	4	4	4	5	5	3	5	4	5	54	90%
16	KAS	5	5	5	4	5	5	3	5	3	5	5	5	55	91%
17	AK	5	5	3	5	5	4	5	3	5	4	5	5	54	90%
18	RA	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	3	5	55	91%
19	NK	4	4	5	4	4	3	3	4	3	3	4	4	45	75%
20	KA	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	58	96%
Jumlah														1.107	92%

$$P = \frac{1.107}{1.200} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

## Lampiran 9 Permohonan Riset



Nomor : 387/II.3-AU/UMSU-02/F/2026  
 Lamp : ---  
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 16 Sya'ban 1447 H  
 04 Februari 2026 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
 Kepala Sekolah SD Negeri 101736 Medan Krio  
 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 : **Ridhani Janiarti Zendrato**  
 N P M : 2202090231  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : **Pengaruh Media *Escape Box* Pada Materi Bagian-bagian Tumbuhan Di Kelas IV SD Negeri 101736 Medan Krio**

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



**\*\*Pertinggal\*\***



## Lampiran 10 Surat Balasan Riset



**PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**UPT SATUAN PENDIDIKAN FORMAL**  
**SDN 101736 MEDAN KRIO**

Jalan Sei Mencirim Desa Medan Krio Kode Pos 20532  
 Email : [sdn101736@gmail.com](mailto:sdn101736@gmail.com)

No : 421.2/14/MKR/SD/083/2026  
 Lampiran : -  
 Hal : **Izin Observasi/Riset/Penelitian**

**Kepada Yth,**  
**Kepala Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)**  
**Di**  
**Tempat**

Dengan Hormat,

Berdasarkan surat permohonan dari Universitas Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) Nomor 387/II.3-AU/UMSU-02/F/2026 tertanggal 04 Februari 2026 perihal Permohonan Izin Observasi, maka dengan ini Kepala Sekolah SD Negeri 101736 Medan Krio memberikan izin kepada Mahasiswa yang akan melakukan Observasi dengan data di bawah ini:

No	NPM	Nama	Program Studi
I.	2202090231	Ridhani Janiarti Zentrato	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan judul "Pengembangan Media Escape Box Pada Materi Bagian-bagian Tumbuhan Di Kelas IV SD Negeri 101736 Medan Krio".

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Medan Krio, 10 Februari 2026  
 Kepala SD Negeri 101736  
 Medan Krio  
  
 Marina S.Pd  
 NIP. 197101071993052002

Lampiran 11 K1

FORM K 1



**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](mailto: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 :

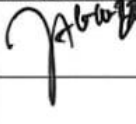

Nama Mahasiswa : Ridhani Janiarti Zendrato

NPM : 2202090231

Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK = 3,90

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Dih Dekan Fakultas
	Pengembangan Media <i>Escape Box</i> Pada Materi Bagian-bagian Tumbuhan Di Kelas IV SDN 101736 Medan Krio	
	Pengembangan Media <i>Puzzel</i> Pohon Tubel Untuk Memecahkan Permulaaan Kelas I SDN 101736 Medan Krio	
	Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis <i>Mobile</i> Pada Pembelajaran Matematika di Kelas II SDN 101736 Medan Krio	

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

Medan, 02 Oktober 2025

Hormat Pemohon,



Ridhani Janiarti Zendrato

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

Lampiran 12 K2

FORM K 2



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](mailto: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 : Ridhani Janiarti Zendrato  
 NPM : 2202090231  
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

“ Pengembangan Media *Escape Box* Pada Materi Bagian-bagian Tumbuhan Di Kelas IV SDN 101736 Medan Krio ”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Chairunnisa Amelia, 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, 06 Oktober 2025  
 Hormat Pemohon

Ridhani Janiarti Zendrato  
 NPM : 2202090231

Lampiran 13 K3



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

Nomor : 2335/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 : **Ridhani Janiarti Zentrato**  
N P M : 2202090231  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : **Pengembangan Media *Excape Box* Pada Materi Bagian-bagian  
Tumbuhan di Kelas IV SD Negeri 101736 Medan Krio**

Pembimbing : **Chairunnisa Amelia, 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 : **07 Oktober 2026**

Medan, 15 Rabi'ul Akhir 1447 H  
07 Oktober 2025 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :

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



## Lampiran 14 Berita Acara Bimbingan Proposal



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.lkip.umsu.ac.id> E-mail: [lkip@umsu.ac.id](mailto:lkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Nama : Ridhani Janiarti Zendrato  
 NPM : 2202090231  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Escape Box* Pada Materi Bagian-bagian Tumbuhan di Kelas IV SDN 101736 Medan Krio

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
2/10/2025	Acc Judul	2/
24/10/2025	Revisi Bab I - III	2/
6/11/2025	Revisi Bab III	2/
14/11/2025	Revisi Modul	2/
22/11/2025	Revisi Lampiran	2/
15/12/2025	Acc sempro	3/

Medan, Desember 2025

Diketahui oleh:  
 Ketua Prodi

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

Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

## Lampiran 15 Berita Acara Seminar Proposal

**BERITA ACARA BIMBINGAN SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 19 Desember 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Ridhani Janiarti Zendrato  
 NPM : 2202090231  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul : Pengembangan Media *Escape Box* pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan di Kelas IV SDN 101736 Medan Krio

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
	1. Tambahi tulisan penulis
	2. Perbaiki batasan masalah
	3. Perbaiki kerangka konseptual
	4. Tambahi gambar dilangkah pembuatan media

Medan, Desember 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Dosen Pembahas

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



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

#### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 19 Bulan Desember Tahun 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Ridhani Janiarti Zendrato  
 NPM : 2202090231  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Escape Box* Pada Materi Bagian-bagian Tumbuhan di Kelas IV SDN 101736 Medan Krio  
 Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tambahi tujuan Penulis</li> <li>2. Perbaiki Batasan masalah</li> <li>3. Perbaiki kerangka konseptual</li> <li>4. Tambahi gambar di langkah pembuatan media</li> </ol>

Medan, Desember 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembimbing

Chariunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

## Lampiran 16 Lembar Pengesahan Proposal



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## PENGESAHAN PROPOSAL

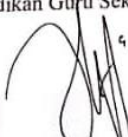
Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Ridhani Janiarti Zendrato  
 NPM : 2202090231  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Escape Box* Pada Materi Bagian-bagian Tumbuhan di Kelas IV SDN 101736 Medan Krio

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:  
 Ketua Program Studi  
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Dosen Pembimbing

  
 Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## Lampiran 17 Berita Acara Seminar Proposal



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

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

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 19, bulan Desember, tahun 2025 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap : Ridhani Janiarti Zendrato  
NPM : 2202090231  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : Pengembangan Media *Escape Box* pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan di Kelas IV SDN 101736 Medan Krio

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

**Hasil Seminar Proposal Skripsi**

- Disetujui
- Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
- Ditolak

Dosen Pembahas,

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

Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia S.Pd., M.Pd.

Panitia Pelaksana  
Ketua Program Studi

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

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## Lampiran 18 Lembar Pengesahan Seminar Proposal



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Ridhani Janiarti Zendrato  
 NPM : 2202090231  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul : Pengembangan Media *Escape Box* pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan di Kelas IV SDN 101736 Medan Krio

Pada hari Jum'at, Tanggal 19 Desember 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Desember 2025

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,

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

Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh  
 Ketua Program Studi

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

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## Lampiran 19 Lembar Pernyataan Tidak Plagiat



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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Ridhani Janiarti Zendrato  
 NPM : 2202090231  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Escape Box* Pada Materi Bagian-bagian  
 Tumbuhan di Kelas IV SDN 101736 Medan Krio

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Desember 2025  
 Hormat saya  
 Yang membuat pernyataan,

Ridhani Janiarti Zendrato

## Lampiran 20 Lembar Wawancara

**LEMBAR WAWANCARA**

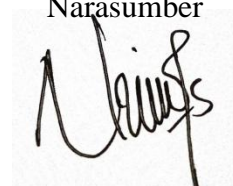
No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1	Sudah berapa lama ibu mengajar di SDN 101736 Medan Krio?	18 Tahun
2	Berapa jumlah siswa di kelas IV yang ibu ajarkan?	22 Orang
3	Kurikulum apa yang digunakan pada SDN 101736 Medan Krio khususnya pada kelas IV?	Kurikulum Merdeka
4	Apakah ibu mempersiapkan perangkat pembelajaran saat melakukan proses pembelajaran di dalam kelas?	Ya, guru mempersiapkan perangkat pembelajaran semampunya
5	Apakah setiap pembelajaran ibu menggunakan media pembelajaran?	Tidak selalu
6	Media apa yang ibu gunakan saat mengajar khususnya di mata pelajaran IPA materi Bagian-bagian tumbuhan?	Bisa melalui gambar ataupun membawa langsung tumbuhannya di dalam kelas untuk lebih mengenal bagian-bagian tumbuhan
7	Bagaimana respon siswa dalam proses pembelajaran pada saat menggunakan media pembelajaran?	Lebih merespon, lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran
8	Apa kesulitan yang dialami ibu dalam memanfaatkan media pada saat pembelajaran berlangsung?	Apabila menggunakan media alam seperti tumbuhan dan pembelajaran dilakukan diluar kelas, anak-anak lebih banyak merasa bermain-main dan kurang konsentrasi sehingga fokusnya dapat berkurang
9	Pada mata pelajaran apa siswa	Pelajaran Matematika

	mengalami kesulitan belajar?	
10	Bagaimana cara ibu mengatasi kesulitan siswa saat pembelajaran berlangsung?	Meminta temannya untuk mengajari sesama teman (tutor sebaya)
11	Apakah menurut ibu penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa? Mengapa?	Iya, karena itu bisa membuat peserta didik lebih fokus dikarenakan langsung melihat wujud nyata dari media tersebut
12	Seberapa sering ibu menggunakan media pembelajaran interaktif (misalnya video, alat peraga, atau permainan edukatif)?	Bisa dikatakan 60% dari proses pembelajaran
13	Bagaimana pendapat ibu tentang pentingnya inovasi media pembelajaran di sekolah dasar?	Memang harus selalu berinovasi, karena seiring perkembangan zaman, mengajari anak-anak 10 tahun yang lalu berbeda dengan mengajari anak-anak 10 tahun yang akan datang, makanya harus selalu berinovasi
14	Apakah ibu pernah membuat atau memodifikasi media pembelajaran sendiri? Jika ya, media apa yang pernah ibu buat?	Pernah, yang pernah dimodifikasi itu contohnya pembuatan kubus dan balok, dulu hanya digambar di papan tulis, sekarang meminta anak-anak membuat jaring-jaring bahkan sampai membentuk kubus dan balok tersebut
15	Bagaimana dukungan sekolah terhadap penggunaan media pembelajaran di kelas? (misalnya ketersediaan alat, fasilitas, pelatihan guru)	Sekolah mendukung, bentuk dukungannya dengan menyediakan alat-alat peraga dan fasilitas di sekolah
16	Apakah orang tua siswa juga	Ya tentu dilibatkan, karena ada

	dilibatkan dalam mendukung proses pembelajaran di rumah?	pembelajaran bersama guru, pembelajaran diskusi dan pembelajaran bersama keluarga dan orang tua, pembelajaran bersama orang tua bisa berupa mewawancarai orang tua sehingga orang tua terlibat dalam proses pembelajaran tersebut.
17	Menurut ibu, bagaimana tingkat pemahaman siswa terhadap materi bagian-bagian tumbuhan setelah menggunakan media pembelajaran?	Mereka lebih mudah paham karena langsung menunjukkan wujudnya
18	Apa harapan ibu terhadap pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai untuk siswa kelas IV?	Harapannya ada diklat atau tutor-tutor tentang bagaimana mengembangkan media agar lebih baik lagi untuk pembelajaran.

Medan, 19 November 2025

Narasumber



Nirmayanti Pasaribu S.Pd

NIP.197008061993052002

## Lampiran 21 Dokumentasi

## Link wawancara

[https://drive.google.com/file/d/1ia\\_y9kpR6T5w5oR5emg9H\\_HEsivTkbaY/view?usp=drivesdk](https://drive.google.com/file/d/1ia_y9kpR6T5w5oR5emg9H_HEsivTkbaY/view?usp=drivesdk)

## OBSERVASI AWAL



Wawancara dengan guru



Kegiatan Pembelajaran dikelas



Mengajar di dalam kelas



Uji coba media Ecsape Box



Membagikan angket kepraktisan kepada peserta didik



Foto bersama wali kelas IV



Foto bersama kepala sekolah



Foto bersama siswa kelas IV

## Lampiran 22 Daftar Riwayat Hidup



Nama Lengkap : Ridhani Janiarti Zendrato  
Tempat, Tanggal Lahir : Oloro, 10 Juni 2005  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Pendidikan Terakhir : SMK NEGERI 1 GUNUNGSITOLI  
Alamat : Desa Oloro Dusun III  
No. HP/Telp : -

**Nama Orang Tua**

Ayah : Safran Zendrato  
Ibu : Nirwana Kurinci  
Alamat : Desa Oloro Dusun III

**Pendidikan**

2010-2016 : SDN 074049 Teluk Belukar  
2016-2019 : SMPN 1 Gunungsitoli Utara  
2019-2022 : SMKN 1 Gunungsitoli  
2022-2026 : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

## Lampiran 23 Hasil Turnitin

1774874886627\_PENGEMBANGAN MEDIA ESCAPE BOX  
PADA MATERI BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN DI KELAS IV SDN  
101736 MEDAN KRIO.docx

## ORIGINALITY REPORT

16%

## SIMILARITY INDEX

## PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet	565 words — 11%
2	portaluqb.ac.id:808 Internet	152 words — 3%
3	repositori.umrah.ac.id Internet	51 words — 1%
4	repository.unibos.ac.id Internet	10 words — 1%

Matched Content: ON  
Matched Content: ON

OFF  
OFF