

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PLYWOOD DOOR JENIUS KEI PADA MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS V SD NEGERI 04 PALEMBANG**

Asvera Sefta Hanifa<sup>1</sup>, Bukman Lian<sup>2</sup>, Kiki Aryaningrum<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang

<sup>2</sup>Manajemen Pendidikan Universitas PGRI Palembang

<sup>1</sup>asveraseftahanifa@gmail.com, <sup>2</sup>drbukmanlian@univpgri-palembang.ac.id,

<sup>3</sup>kikiaryaningrum@yahoo.co.id

### **ABSTRACT**

*The research background is that students have difficulty understanding the material, the learning activities carried out by the teacher do not use learning media. The aim of this research is to develop Plywood Door Jenius Kei learning media in social studies subjects, especially class V elementary school. The model in this research is the development of ADDIE, where there are 5 stages, namely Analyze (Analysis) analyzing the background, concepts and learning resources, Design (Design/Planning) by designing learning media products, Development (Development) namely the stage of developing learning media products through validation of material experts, language experts and media experts, Implementation, namely the application of learning media to students where a model for filling out questionnaires is also applied. The research results from the material expert validation test results were 89%, the language expert validation test results were 90%, and the media expert validation test results were 89%. Based on the results of the validation test, it is suitable/valid for use. Based on the research results above, it can be concluded that this product can be used in the learning process of fifth grade elementary school students.*

*Keywords: ADDIE model, jenius kei plywood door, learning media*

### **ABSTRAK**

Latar belakang penelitian adalah siswa sulit memahami materi, kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru tidak menggunakan media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk pengembangan media pembelajaran Plywood Door Jenius Kei pada mata pelajaran IPS khususnya kelas V Sekolah Dasar. Adapun Model dalam penelitian ini yaitu pengembangan ADDIE, dimana terdapat 5 tahapan yaitu Analyze (Analisis) menganalisis latar belakang, konsep dan sumber belajar, Design (Desain/Perencanaan) dengan merancang produk media pembelajaran, Development (Pengembangan) yaitu tahap pengembangan produk media pembelajaran melalui validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, Implementation (Penerapan) yakni penerapan media pembelajaran kepada peserta didik dimana juga diterapkan model pengisian angket soal. Hasil penelitian dari

hasil uji validasi ahli materi yaitu 89%, hasil uji validasi ahli Bahasa 90%, dan hasil uji validasi ahli media 89%. Berdasarkan hasil dari uji validasi tersebut layak/valid untuk digunakan. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwasanya produk tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

**Kata kunci** : model ADDIE, plywood door jenius kei, media pembelajaran

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan. Pendidikan adalah jembatan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan dapat dilakukan dengan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Wibowo, 2020).

Pembelajaran adalah suatu bentuk yang ada dalam proses belajar siswa, yang berisi sebuah siklus dalam rangkaian pembelajaran yang telah disusun, dirancang sedemikian rupa untuk membuat terjadinya proses belajar oleh siswa. Selain proses pembelajaran juga diperlukannya keterampilan mengajar didalam kelas, untuk meningkatkan pemahaman dan

kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran, pembelajaran bisa menyesuaikan dengan silabus dan kurikulum yang diterapkan saat ini. Maka dari itu pembelajaran adalah usaha sadar yang dilakukan oleh pengajar untuk diterapkan kepada peserta didik agar tujuan dari kurikulum bisa tercapai. (Ramadhani, et al., 2020).

Dalam mencapai tujuan pembelajaran, guru harus memahami ada sumber belajar guna menjadi penunjang didalam proses belajar mengajar kepada peserta didik. Sumber belajar adalah segala daya yang dapat dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajarnya. Selain itu, sumber belajar adalah system yang terdiri dari suatu sistem yang terdiri dari sekumpulan bahan yang dikumpulkan secara sengaja dan dibuat agar memungkinkan siswa belajar secara individual. (Tsabit, Amalia, & Maula, 2020).

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang sarat dengan pendidikan karakter. Cara berfikir seperti ini disadari secara apriori sebelum kita memahami teknis implementasi kurikulum 2013. Ketika tidak ada landasan untuk cara berfikir tersebut, kita merasa terbebani banyaknya “pekerjaan” yang harus dilakukan. Mengumpulkan nilai siswa untuk setiap mata pelajaran dari segi sikap dan kompetensi merupakan tugas yang menyita waktu karena tidak lagi berupa nilai numerik melainkan berupa uraian (kualitatif). (Zaini, 2022). Pada kurikulum 2013, pembelajaran IPS di sekolah dasar terpadu dengan melalui pembelajaran dan buku materi tematik, dengan judul yang berbeda-beda setiap temanya. Selain itu IPS di sekolah dasar menggunakan metode HOTS. HOTS (higher order thinking skill) belajar IPS hal penting penting yang harus dikembangkan oleh guru khususnya bagi siswa sekolah dasar ditengah kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di abad 21. HOTS menjadi keterampilan yang penting dan harus untuk menyelesaikan tantangan saat peserta didik berkompentensi secara global. (Fauziah, Iestari, Rustini, & Arifin, 2022).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang mempunyai fungsi dan peran yang sangat strategis dalam usaha pembentukan warga negara yang baik dan andal sesuai dengan tujuan nasional. IPS merupakan salah satu pembelajaran yang berperan penting di lingkup sekolah dasar, karena muatan materi pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial memuat keadaan ekonomi masyarakat, lingkungan, geografi, dan sejarah, dengan muatan-muatan tersebut akan memberikan pemahaman kepada siswa untuk lebih memahami kegiatan yang ada pada masyarakat baik dimasa sekarang dan masa lampau, maka dari itu IPS merupakan pembelajaran yang penting dalam lingkup sekolah dasar, agar dapat memberikan ilmu serta pemahaman kepada siswa secara optimal. (Susanto, 2014). Menurut Permana, Aryaningrum & Dedy (2010, p. 328) dalam mata pelajaran IPS siswa diarahkan untuk mampu menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab serta menjadi warga dunia yang cinta damai.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 13 sampai dengan 17 Februari 2023, yang bertempat di SD Negeri 04 Palembang Peneliti telah menemukan masalah bahwasanya tidak sedikit peserta didik di kelas V tersebut belum memahami Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat secara mendetail. Dari proses wawancara yang di lakukan Wali kelas menyatakan bahwa peserta didik kurang memahami materi pada saat proses pembelajaran jika hanya menggunakan metode ceramah dan buku panduan siswa, tetapi siswa akan lebih aktif dan memahami materi pada saat proses pembelajaran jika ada media pembelajaran. Maka dari itu peneliti berpendapat jika proses belajar mengajar hanya terfokus dengan buku dan metode ceramah maka siswa akan kurang aktif dan kurang memahami materi, sehingga nantinya pembelajaran akan terasa bosan dan siswa tidak focus dengan penjelasan materi yang diberikan oleh wali kelas. Maka dari permasalahan di atas diperlukanya pengembangan media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti berbentuk Plywood Door sebagai pendukung

agar proses pembelajaran lebih aktif, sehingga nantinya siswa lebih memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian menggunakan *Research and Development* untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk (Sugiono, 2018). Metode penelitian ini untuk menghasilkan produk dengan adanya pengujian kevalidan produk (Kesumaningtyas, Anjani, Yumerda, & Nugraha, 2022).

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah model ADDIE dimulai dengan mengembangkan, memperbaiki, merumuskan dan menghasilkan produk yang valid. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk dan menguji efektivitasnya. (Nabila, Adha, & Febriandi, 2018)

Penelitian ini dilakukan dengan lima tahapan yaitu, Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 4 Palembang pada kelas V. Informasi yang diperoleh dalam melakukan wawancara kepada guru kelas V menemukan permasalahan

bahwa Wali kelas menyatakan peserta didik kurang memahami materi pada saat proses pembelajaran jika hanya menggunakan metode ceramah dan buku panduan siswa, tetapi siswa akan lebih aktif dan memahami materi pada saat proses pembelajaran jika ada media pembelajaran. Dengan demikian, diperlukannya pengembangan media berbentuk Plywood Door sebagai pendukung agar proses pembelajaran lebih aktif, sehingga nantinya siswa lebih memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada tahap pengembangan ini peneliti mulai mengembangkan media Plywood Door Jenius Kei sesuai rancangan awal story board pada tahap desain. Media plywood Door Jenius Kei ini dirancang atau didesain dengan menggunakan aplikasi 3D Paint untuk desain tiga dimensi, canva untuk desain produk dengan template edit presentasi, poster, brosur, dengan penggunaan yang maksimal dan professional, dan Background Eraser untuk vector. Kemudian peneliti melakukan validasi kepada para ahli atau pakar pada bidangnya atau yang disebut validator.

Proses validasi oleh ahli atau pakar dilakukan setelah pembuatan media Plywood Door Jenius Kei sampai selesai. Para ahli akan menilai validasi dan kesesuaian antara media dan materi. Setiap para ahli memberikan penilaian berdasarkan angket yang disusun berdasarkan kebutuhan dalam media Plywood Door Jenius Kei. Komponen-komponen dalam angket tersebut berupa penskoran dan terdapat bagian isi untuk memberikan saran dan masukan untuk memperbaiki media Plywood Door Jenius Kei. Berdasarkan komentar dan saran para ahli maka dilakukan revisi dan perbaikan pada media Plywood Door Jenius Kei. Berikut validator dilakukan oleh 4 dosen validator sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Nama Validator**

No.	Nama Validator	Instansi	Keahlian
1.	Reza Syahbani, S.Pd.,M.Pd	Univ PGRI Palembang	Ahli Media Ahli Materi Ahli Bahasa
2.	Putri Dewi Nurhasanah, M.Pd	Univ PGRI Palembang	Ahli Media Ahli Materi Ahli Bahasa
3.	Aldora Pratama, M.Pd		Ahli Media

4.	Indriani, S.Pd	Univ PGRI Palemban g	Ahli Bahasa Ahli Materi
		SD Negeri 04 Palemban g	Ahli Media Ahli Bahasa Ahli Materi

pembelajaran jenius telah diperbaiki sesuai dengan saran dari validator dapat dilihat pada tabel 3

**Tabel 3**  
**Kesimpulan Validator terhadap**  
**Prototype**

Validator	Komentar dan Saran
<b>Reza Syahbani, S.Pd.,M.Pd</b>	Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
<b>Putri Dewi Nurhasanah M.Pd</b>	Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
<b>Aldora Pratama M.Pd</b>	Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
<b>Indriani, S.Pd</b>	Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran

Berikut ini hasil dari validasinya dari masing-masing validator:

**Tabel 2**  
**Saran dan Komentar**

No	Validator	Saran dan Komentar
1.	Media	a. Lengkapi komponen yang ada di dalam modul
		b. Gambar- Pendukung Gambar
		c. Tambahkan biografi tentang penulis
2.	Validasi Materi	a. Setiap gambar pada materi harus dicantumkan sumber
		b. Rangkuman harus lebih singkat, padat dan jelas
		c. Tulisan awal paragraf harus pakai huruf kapital
3.	Validator Bahasa	a. Kata asing dicetak miring
		b. Tambahkan biorafi tentang penulis

Berdasarkan hasil penilaian pada ahli terhadap media pembelajaran jenius kei disajikan pada tabel 4

**Tabel 4**  
**Hasil Penilaian Validasi Ahli Media**

Validator	V1	V2	V3	V4	Total (V1,V2,V3, V4)
Jumlah	46	42	43	50	181
Nilai					
Presentase	90%				
Kategori	Sangat Valid				

**Tabel 5**  
**Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi**

Validator	V1	V2	V3	V4	Total (V1,V2,V3,V4)
Jumlah	42	48	41	48	179
Nilai					

Adapun tabel kesimpulan penilaian validator terhadap *Prototype*, bahan ajar media

Presentase 89%  
 Kategori Sangat Valid

**Tabel 6**  
**Hasil Penilaian Validasi Ahli**  
**Bahasa**

Validator	V1	V2	V3	V4	Total (V1,V2,V3,V4)
Jumlah	45	45	45	45	180
Nilai					
Presentase					90%
Kategori					Sangat Valid

Peneliti mengembangkan media pembelajaran IPS yaitu media pembelajaran Plywood Door Jenius Kei berorientasi terhadap model ADDIE (Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation ) untuk kelas V Sekolah Dasar pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi Masyarakat Indonesia. Pada media pembelajaran ini desain oleh peneliti yaitu tampilan depan (cover) dan tampilan belakang (cover) dari modul. Design tampilan modul bisa dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1** Desain tampilan modul

Peneliti telah merancang tampilan dari media pembelajaran, tampilan dari cover depan yang disusun dengan 3 pintu, tiap-tiap pintu dibuat dengan desain kata-kata seperti teka teki yang membuat siswa menjadi lebih aktif untuk mengetahui ada apa didalam tiap-tiap pintu, desain cover belakang koper yang dibuat dengan judul dari materi dan desain animasi, desain samping kiri dan kanan dengan tambahan animasi gambar, dan tampilan warna Biru muda, dengan tambahan kaitan pada tiap-tiap pintu agar pada saat pintu terbuka tidak langsung tertutup, dan bagian dalam juga dilapisi dengan karton padi dimana pada koper cover belakang didalam nya dibuat tiap-tiap sekatan dengan menyesuaikan pada masing-masing pintu, dimana setiap pintu dibuka didalamnya akan ada pengertian dan contoh sesuai pada bidang materi di tiap-tiap pintu, dengan kosa kata yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa, setelah



ketiga pintu terbuka maka selanjutnya siswa akan menaruh potongan gambar secara acak yang telah disediakan oleh peneliti sesuai pada bidang materi masing-masing, diletakkan pada skatan bagian cover dalam belakang koper, sehingga dengan ini akan dilihat kevalidan dan keefektivan media pembelajaran setelah melewati tiap-tiap rintangan dan menempelkan potongan gambar secara acak ke media sesuai pada bidang materi masing-masing dari ketiga pintu. Desain tampilan media dapat dilihat pada gambar 2.



**Gambar 2. Desain tampilan media**

Setelah peneliti merancang tampilan media selanjutnya peneliti akan mendesain materi dari media pembelajaran. Media menggunakan

model ADDIE Berbasis In Door. In Door artinya didalam kelas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran berbasis In Door menggunakan media dalam metode pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas dapat meningkatkan keaktifan terhadap peserta didik dengan adanya bantuan bahan ajar, sehingga pembelajaran di dalam kelas tidak monoton dengan penjelasan guru saja, tetapi di berikan sebuah bahan ajar yang dapat meningkatkan keaktifan di dalam kelas.

Pembelajaran menggunakan bahan ajar membuat pembelajaran lebih menarik, lebih meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar, karena proses pembelajaran yang berlangsung tidak terfokus dengan penjelasan guru tetapi juga diberikan contoh dan kekreativitasan siswa melakukan pemahaman materi secara praktek. Adapun Tujuan dari pembelajaran yakni dibuat sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yang ada. Peneliti juga telah merancang media pembelajaran IPS berorientasi model ADDIE untuk siswa kelas V Sekolah Dasar materi (Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi Masyarakat Indonesia).



Media pembelajaran peneliti berorientasi model ADDIE (Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation) untuk siswa kelas V Sekolah Dasar materi (Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi Masyarakat Indonesia). Dimana selanjutnya peneliti merancang Langkah-langkah media berorientasi model ADDIE. dalam hal ini terdapat Latihan soal yang terdapat pada media pembelajaran. Design media dapat dilihat pada gambar 3.



**Gambar 3 Desain media**

Tahap Selanjutnya yaitu tahap Implementasi. Tahap implementasi atas uji coba produk dilapangan yang bertujuan agar dapat mengetahui kelayakan media pembelajaran Plywood Door Jenius Kei dalam meningkatkan pemahaman serta kekreativitasan peserta didik saat proses pembelajaran pada mata Pelajaran IPS kelas V SD Negeri 04 Palembang. Tahapan tersebut di ujikan media dilapangan yang dilakukan pada hari selasa 24 September 2023 di SD Negeri 04 Palembang pukul 08:00 WIB sampai dengan pukul 12:00 WIB



**Gambar 1. Tahap Uji Coba Produk**

Adapun data peserta didik di kelas V A di SD Negeri 04 Palembang serta instrument respon peserta didik untuk media pembelajaran Plywood Door Jenius Kei.

**Tabel 7**  
**Data Nama Peserta Didik kelas V A**  
**SD Negeri 04 Palembang**

No	Nama	Kelas
1	Aldo Kusuma	V A
2	Siti Humairo	V A

3	Adelia Dafeera	V A
4	Safira Adelia	V A
5	Muhammad Alfatih	V A
6	Sultan Muhammad	V A
7	Aqila Nur Vianka	V A
8	Ahmad Vadil	V A
9	Alif Alfarizi	V A
10	Aulia Amalia Fikri	V A
11	Ramadhan Saputra	V A
12	Nayla	V A
13	AL Fatih Akbar	V A
14	Adira Mardhotila	V A
15	Raissa Dufriyatul	V A
16	Aurel Kasih	V A
17	Nyimas Safira	V A
18	Zafira Nur Aldhita	V A
19	Kemas Abbab Afiqih	V A
20	Dhani Andrian	V A
21	Ahmad Aziz Ramzi	V A
22	Shofiyah Azkya	V A
23	Adibah Syakila Ardani	V A
24	Keysha Talita	V A
25	Alisya Miftahul J	V A
26	Septy Ayu Utama	V A
27	Al Fathir Suhub	V A
28	M. Ari Fadhillah	V A
29	Iffah Ahletta Putri	V A
30	Balqis Al kaisa	V A

dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Plywood Door Jenius Kei dapat meningkatkan keefektivan, kreativitas, dan minat belajar peserta didik.

Tahap yang terakhir yaitu tahap evaluasi. Pada tahap ini berisi analisis hasil dari kesimpulan validasi dengan para ahli berikut dengan saran komentarnya, uji coba dilaksanakan dilapangan dan respon peserta didik. Media pembelajaran Plywood Door Jenius Kei sebelum dilakukan validasi oleh para ahli memiliki banyak kekurangan, baik dari segi desain, tulisan, warna, gambar, karena dengan desain tiga pintu yang dibuat dengan bentuk koper, maka setiap pintu didesain menjadi 3, sehingga pada saat membuka masing-masing pintu terdapat penjelasan sesuai dengan materi, namun pada saat pintu terbuka pintu ain nya belum terbuka, dan terdapat penyanggah agar pintu tidak langsung tertutup, selain itu juga media didesain pada 2 bagian koper ditutup sehingga pada saat bagian 1 koper dibagi menjadi 3 skatan untuk memberikan kekreativitan siswa meletakkan gambar pada skatan yang telah dibagi. Namun setelah dilakukannya revisi yang awalnya berbentuk seperti rumah maka direvisi

**Tabel 8**  
**Data Hasil keefektivan soal peserta didik terhadap media pembelajaran Plywood Door Jenius Kei**

No	Nama Peserta Didik	Pertanyaan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	AK	8	6	6	8	10	10	8	8	6	8
2	SH	10	10	8	6	10	10	8	8	7	7
3	ADA	9	8	7	6	10	10	6	10	10	10
4	SA	8	8	8	7	10	10	8	10	8	8
5	MA	8	8	8	10	10	10	10	8	8	8
6	SMA	8	10	8	8	10	10	8	7	8	10
7	ANV	8	8	10	10	10	10	8	10	9	7
8	AFR	8	8	10	10	10	10	10	8	8	8
9	AAR	6	10	10	8	10	10	7	8	8	8
10	AAF	6	10	8	10	10	10	8	8	7	8
11	RS	8	8	8	10	10	10	10	6	9	10
12	NMA	10	8	7	8	10	10	6	10	8	8
13	AFA	10	10	8	8	10	10	8	10	8	10
14	AMR	10	10	10	8	10	10	8	10	8	8
15	RDJ	10	10	8	8	10	10	8	8	10	10
<b>Jumlah</b>		127	133	124	125	155	150	121	129	122	128
<b>Rata-Rata (%)</b>		87%									

Dari data hasil respon peserta didik di atas yang memperoleh hasil presentase sebesar 87% yang mana

menjadi sebuah koper dengan 3 desain pintu, dengan tampilan gambar yang cerah, tulisan yang mudah dipahami, gambar yang didesain untuk menarik perhatian peserta didik, dan media yang kecil, unik, serta mudah dibawanya.

Pada saat implementasi di lapangan peserta didik akan diberikan penjelasan mengenai judul dan isi yang ada dalam materi, setelah mereka memahami nyam aka akan diberikan contoh dan soal yang dikerjakan secara mandiri, lalu mempresentasikan di depan kelas, setelah jawaban dari soal yang diberikan telah dijawab, maka peserta didik akan membuka koper dengan urutan pintu satu persatu, setelah pintu dibuka maka akan terlihat penjelasan materi dan contoh, dilanjutkan membuka pintu selanjutnya hingga selesai, setelah siswa telah membuka ke tiga pintu untuk mengasah kemampuan peserta didik akan diberikan gambar secara acak dan meletakkan pada bagian koper yang telah di skat sesuai dengan masing-masing pintu materinya, dan disini dapat terlihat keefektivan dari media pembelajaran Plywood Door Jenius Kei dalam kategori "Valid/Layak" untuk dapat

digunakan dengan skor rata-rata presentase hasil validasi dengan para ahli sebesar 87% dari respon peserta didik terhadap media pembelajaran Plywood Door Jenius Kei.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan Pengembangan Media Pembelajaran Plywood Door Jenius Kei pada mata Pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 04 Palembang diperoleh analisis data bahwa hasil penilaian oleh validator pada penilaian aspek media diperoleh presentase skor 90%, maka masuk dalam kategori valid atau layak digunakan, penilaian skor hasil presentase pada aspek ahli materi diperoleh 89% dengan kategori valid/layak digunakan dan penilaian pada aspek Bahasa diperoleh skor dengan presentase 90% dengan kategori valid/layak. Dengan nilai rata-rata presentase 89% maka media pembelajaran Plywood Door Jenius kei masuk dalam kategori "Valid/Layak" digunakan.

Pada tahap uji coba dilapangan diperoleh skor presentase 87% dari respon peserta didik melalui soal untuk menguji keefektivan dari media pembelajaran Plywood Door Jenius Kei yang dikembangkan secara

menarik dan dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran mata Pelajaran IPS kelas V SD Negeri 04 Palembang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Fauziah, n. n., lestari, r., rustini, t., & arifin, m. h. (2022). perkembangan pendidikan IPS di Indonesia pada Tingkat sekolah dasar. *jurnal pendidikan dasar*, 1-15.
- Kesumaningtyas, S., Anjani, D. F., Yumerda, D., & Nugraha, D. (2022). pengembangan media audio berbasis podcast dalam pembelajaran digital: peran dan kegiatan ekonomi masyarakat. *jurnalilmu pendidikan*, 1-11.
- Marcela, Ririn, Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Journal On Teacher Education*, 54
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran Pop Up Book berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 1-12.
- Ramadhani, R., Masrul, Dicky, N., Hamid, M. A., Sudarsana, I. K., Simarmata, S. J., et al. (2020). *Belajar & Pembelajaran Konsep & Pengembangan*. Yayasan Kita Menulis.
- Sugiono. (2018). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung : penerbit Alfabeta.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Tsabit, D., Amalia, A. R., & Maula, L. H. (2020). Analisis pemahaman konsep IPS materi kegiatan ekonomi menggunakan video pembelajaran ips sistem daring di kelas IV.3 SDN Pakuajar CBM. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1-15.
- Wibowo, E. W. (2020). Pendidikan Karakter Religius, Peduli Sosial dan Peduli Lingkungan Terhadap Kedisiplinan. *Jurnal Lentera Bisnis*, 1-8.
- Zaini, H. (2022). karakteristik kurikulum 2013 dan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). *JURNAL IDAROH*, 1-17.