

## PENGEMBANGAN MEDIA MINIATUR BERBASIS KONTEKSTUAL PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS V SDN

Winda Sintia Putri<sup>1</sup>, Leo Charli<sup>2</sup>, Elya Rosalina<sup>3</sup>  
Universitas PGRI Silampari<sup>1,2,3</sup>  
[Windsintiap@gmail.com](mailto:Windsintiap@gmail.com)<sup>1</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan sebuah produk berupa media miniatur berbasis kontekstual pada pembelajaran IPS materi lingkungan sahabat kita yang valid dan praktis untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D). Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli bahasa, ahli materi, ahli media dan angket kepraktisan guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan analisis oleh ketiga ahli yaitu skor yang diperoleh ahli bahasa 0,72, ahli media 0,66 dan ahli materi 0,79 rata-rata keseluruhannya 0,72 dengan kategori valid. Sedangkan hasil analisis lembar kepraktisan guru dan siswa memperoleh 0,84% dengan kategori sangat praktis. Sehingga media miniatur berbasis kontekstual memenuhi kriteria valid dan praktis serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Simpulan penelitian ini bahwa komik dapat dikatakan valid, hal ini ditunjukkan dari validasi ahli yang meliputi ahli media, bahasa, dan materi. Validator memberikan penilaian berupa revisi yang dilakukan oleh peneliti yang terdapat kritik dan saran pada penilaian komik

**Kata Kunci:** Media Miniatur, Model Pengembangan 4D, Pembelajaran IPS.

### ABSTRACT

*This research aims to develop a product in the form of contextually based miniature media in social studies learning with our friends' environmental materials that is valid and practical to be used in the learning process. This research uses the Research and Development (R&D) development method. Data collection techniques used validation questionnaires from language experts, material experts, media experts and teacher and student practicality questionnaires. The results of the research show that the analysis by the three experts, namely the score obtained by the language expert was 0.72, the media expert was 0.66 and the material expert was 0.79, with an overall average of 0.72 in the valid category. Meanwhile, the results of the analysis of the teacher and student practicality sheets obtained 0.84% in the very practical category. So that contextually based miniature media meets valid and practical criteria and can be used in the learning process. The conclusion of this research is that comics can be said to be valid, this is shown by expert validation which includes media, language and material experts. The validator provides an assessment in the form of revisions carried out by researchers containing criticism and suggestions for the comic assessment.*

**Keywords:** 4D Development Model, Miniature Media, Social Studies Learning.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah wadah sarana pengetahuan yang perlu direalisasikan dan didapatkan oleh setiap anak di Indonesia, khususnya bagi anak usia sekolah yang dirasa paling membutuhkan dan merupakan sebuah keharusan sebelum menginjak pada realita kehidupan sebenarnya yang penuh dengan kompetensi dan adaptasi dengan perubahan zaman. Di samping itu seorang pendidik/guru juga memiliki peran yang sangat penting untuk mengarahkan proses pendidikan bagi anak secara signifikan sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak. Seorang guru diharapkan mengerti dan paham setiap karakter dan kemampuan siswa yang diajarnya, karena sejatinya seorang guru bukan memberikan pengetahuan saja akan tetapi harus bisa menjadi penentu arah keahlian dan pengetahuan anak untuk ditingkatkan dan dikembangkan. Charli (2018) mengemukakan bahwa pendidikan merupakan tugas Negara yang amat penting, setiap bangsa dan Negara perlu mempersiapkan segala hal dalam menghadapi pengaruh perkembangan teknologi terhadap penilaian untuk peningkatan kualitas pendidikan.

Brubacher dalam Helmawati (2014) mengemukakan bahwa pendidikan adalah “proses pengembangan potensi, kemampuan, dan kapasitas manusia yang mudah dipengaruhi oleh kebiasaan, kemudian disempurnakan dengan kebiasaan-kebiasaan yang baik, didukung dengan alat (media) yang disusun dengan sedemikian rupa sehingga pendidikan dapat digunakan untuk menolong orang lain atau dirinya sendiri dalam mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan. Arsyad (2011) mengemukakan bahwa dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar

dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan, pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa.

Suryani (2018) mengemukakan bahwa Media pembelajaran adalah media yang di gunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Pada dasarnya media pembelajaran khususnya pembelajaran IPS di SDN 37 Lubuklinggau kelas V menggunakan media seperti peta, *globe*, dan atlas sehingga siswa merasa bosan dan dalam pembelajaran pun kurang menarik.

Kelemahan pembelajaran dalam pendidikan IPS yaitu karena terbatasnya aktivitas belajar siswa dan sangat dominannya peran guru dalam proses pembelajaran, mengajar lebih tampak dari pada kegiatan pembelajaran, hal ini mengakibatkan lemahnya proses dan pengalaman belajar serta rendahnya hasil belajar. Dengan adanya masalah tersebut dan untuk mendukung kegiatan belajar dengan mengaitkannya kehidupan sehari-hari, maka dari itu peneliti untuk mengembangkan media belajar miniatur berbasis kontekstual dikarenakan menggunakan tiruan benda tiga dimensi yang dibuat dalam ukuran

kecil, media ini yang bentuknya sama persis dengan bentuk asli.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 17 oktober 2022 di SDN 37 Lubuklinggau peneliti menemukan terdapat masalah adalah terbatasnya media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk membangun pengetahuan mereka secara mandiri. Karena hingga kini proses pembelajaran masih menggunakan paradigma absolutisme, yaitu proses dimulai dari merancang kegiatan pembelajaran, mengajar, belajar, dan melakukan evaluasi yang mengalir secara linier. Guru lebih banyak berfungsi sebagai instruktur yang sangat aktif dan siswa sebagai penerima pengetahuan yang pasif.

Charli, (2019) mengemukakan bahwa minat belajar sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat, maka siswa kurang berminat dalam belajar. dalam belajar diperlukan suatu pemusatan perhatian apa yang dipelajari dapat dipahami. Dalam meningkatkan minat belajar siswa, proses pembelajaran dapat dilakukan dengan penciptaan yang lain, pendidikan sebagai penghubung dua sisi, di satu sisi lain nilai sosial, intelektual, dan moral akhirnya menjadi tanggung jawab pendidik untuk mendorong individu tersebut.

Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikannya dengan menarik. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kelas V di SDN 37 Lubuklinggau yaitu 70. Nilai KKM terkadang memiliki penurunan dan pencapaian nilai, setelah peneliti wawancara bersama guru kelas bahwa anak kelas V ketika dalam proses pembelajaran banyak siswa yang

tidak fokus belajar yang akhirnya hasil belajar siswa rendah.

Jumlah siswa kelas V ada 21 siswa yang dimana hasil belajar siswa kelas V yaitu 7 siswa mencapai KKM dan 14 siswa tidak mencapai KKM. Hasil wawancara di atas media pembelajaran yang diharapkan guru yaitu media pembelajaran yang kontekstual dimana materi luas dan sesuai dengan konteks dalam kehidupan siswa sehari-hari dan tentunya dengan tampilan media pembelajaran yang lebih menarik mulai dari segi gambar, warna, isi materi yang mudah dipahami.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D). Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, angket. Angket dilakukan dengan mengedarkan suatu daftar pertanyaan yang berupa formulir-formulir, diajukan secara tertulis kepada sejumlah subjek mendapatkan tanggapan, informasi, jawaban dan sebagainya. Pada pengisian angket menggunakan *checklist* yang dihitung dengan menggunakan *skala likert* dan *skala guttman*.

Analisis kevalidan menggunakan instrumen berupa lembar validasi untuk menentukan kevalidan dari produk media miniatur berbasis kontekstual. Kevalidan media miniatur didapatkan dari angket ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Hasil dari ketiga validasi lembar penilaian kevalidan media miniatur tersebut dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Lembar validasi angket untuk ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media di isi dengan ketentuan yang tertera dalam tabel 1 dibawah ini:

**Tabel 1.** Pedoman Pemberian Skor Penilaian Kevalidan Media Miniatur

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Tidak Baik

(Sumber: Sugiyono, 2017)

Pemberian nilai validitas dengan cara menggunakan rumus *Aiken's* sebagai berikut:

$$V = \sum s / [n(c - 1)]$$

(Azwar, 2015:113)

Keterangan:

- V = Nilai Kevalidan  
 N = Jumlah Validator Ahli  
 s = r - lo  
 lo = Angka penilaian validitas yang terendah (dalam hal ini = 1)  
 c = Angka penilaian validitas yang tertinggi (dalam hal ini = 4)  
 r = Angka yang diberikan oleh seorang penilai

Mencocokkan rata-rata hasil validitas sesuai dengan kriteria kevalidan media miniatur dalam tabel 2 di bawah ini:

**Tabel 2.** Kriteria Kevalidan Media

Interval rata-rata skor	Kriteria
$V \geq 0,80$	Tinggi
$0,60 \leq V < 0,80$	Cukup Tinggi
$0,40 \leq V < 0,60$	Cukup
$0,20 \leq V < 0,40$	Buruk
$0 \leq V < 0,20$	Sangat Buruk

(Febriandi, 2019)

Analisis Kepraktisan media miniatur berbasis kontekstual dapat dilihat dari hasil analisis angket respon siswa dan guru. Data lembar penilaian kepraktisan media miniatur tersebut dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Pedoman skor media oleh guru dan siswa untuk menilai setiap aspek yang diisi dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 3.** Pedoman Pemberian Skor Pada Angket Respon Guru

Skor	Kriteria
4	Sangat baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Tidak Baik

(Sugiyono, 2017)

**Tabel 4.** Pedoman Pemberian Skor Pada Angket Respon Siswa

Skor	Kriteria
1	Ya
0	Tidak

(Riduwan, 2018)

Menghitung skor rata-rata dari seluruh aspek yang dinilai dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100$$

(Zuhriyah, 2019)

Keterangan:

Skor Kriteria = Skor tertinggi x jumlah pertanyaan pada tiap kriteria.

Mencocokkan rata-rata kepraktisan dengan kriteria kepraktisan yang dijabarkan dalam Tabel 5 di bawah ini:

**Tabel 5.** Kriteria Penilaian Kepraktisan Media Miniatur

Interval Rata-Rata Skor	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Sangat Kurang Praktis

(Riduwan dalam Zuhriyah, 2019)

## HASIL PENELITIAN

Penelitian pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk berupa Media Miniatur berbasis Kontekstual V SD yang diharapkan sebagai Media Miniatur yang membantu siswa dalam

proses pembelajaran. Berdasarkan data uji coba yang telah dipaparkan, berikut ini disajikan hasil uji kevalidan dan uji kepraktisan:

### Uji Coba Kevalidan

Tabel 6. Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa Menggunakan *Aiken's V*

Ahli Bahasa	Aspek Penilaian					
	Lugas		Komunikatif		Dialogis dan Interaktif	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6
Bapak Dr. M. Syahrudin Effendi, M.Pd		3	3	3	3	4
S=r-lo		2	2	2	2	3
$\sum s$				13		
$V \frac{\sum s}{n(c-1)}$				$V \frac{\sum s}{n(c-1)} = \frac{13}{6(4-1)} = \frac{13}{18} = 0,72$		
<b>V total</b>	<b>0,72 (Cukup Valid)</b>					

(Sugiyono, 2017)

Tabel 7. Hasil Analisis Validasi Ahli Media Menggunakan *Aiken's V*

Ahli Media	Aspek Penilaian							
	Keterpaduan		Bentuk Huruf			Warna		
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
Bapak Dr. Dodik Mulyono, M.Pd	3	3	3	3	3	3	3	3
S=r-lo	2	2	2	2	2	2	2	2
$\sum s$								16
$V \frac{\sum s}{n(c-1)}$								$V \frac{\sum s}{n(c-1)} = \frac{16}{8(4-1)} = \frac{16}{24} = 0,66$
<b>V total</b>	<b>0,66 (Cukup Valid)</b>							

(Sugiyono, 2017)

Tabel 8. Hasil Analisis Validasi Ahli Materi Menggunakan *Aiken's V*

Ahli Materi	Aspek Penilaian							
	Penetapan KI dan KD		Ketepatan materi		Pendukung Materi Pembelajaran		Kemutakhiran Materi	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
Ibu Misnawati, S.Pd. Gr	3	4	3	4	4	3	3	3
S=r-lo	2	3	2	3	3	2	2	2
$\sum s$								19
$V \frac{\sum s}{n(c-1)}$								$V \frac{\sum s}{n(c-1)} = \frac{19}{8(4-1)} = \frac{19}{24} = 0,79$
<b>V total</b>	<b>0,79 (Cukup Valid)</b>							

(Sugiyono, 2017)

**Tabel 9.** Hasil Penilaian Seluruh Ahli Validasi

Validator	Jumlah Butir Pertanyaan	Skor rata-rata Ahli	Kriteria
Ahli Bahasa	6	0,72	Cukup Tinggi
Ahli Media	8	0,66	Cukup Tinggi
Ahli Materi	8	0,79	Cukup Tinggi
<b>Total</b>	<b>22</b>	$\frac{2,17}{3} = 0,72$	<b>Valid</b>

(Febriandi, 2019)

Pengembangan Media Miniatur Berbasis Kontekstual menurut analisis penilaian ketiga para ahli menunjukkan bahwa Media Miniatur Berbasis Kontekstual memenuhi kriteria valid dengan skor rata-rata 0,72%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Miniatur Berbasis Kontekstual pada pembelajaran IPS dapat dinyatakan Valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

### Uji Coba Kepraktisan

Hasil uji kelompok kecil (Small Group) dilakukan untuk mengetahui nilai kepraktisan media miniatur pada siswa kelas V SDN 37 Lubuklinggau. Melibatkan 6 orang siswa Lembar kepraktisan siswa ini menggunakan angket, dimana siswa diberikan 15 pertanyaan. selanjutnya siswa memberikan *ceklist* pada angket yang serta dapat memberikan sebuah saran dan masukan terhadap penggunaan media komik dalam proses pembelajaran.

**Tabel 10.** Uji kepraktisan Siswa (Small Group)

No	Responden						Skor yang di peroleh	Skor Maksimal
	X1	X2	X3	X4	X5	X6		
1.	0	1	1	1	1	1	5	6
2.	1	1	1	0	1	1	5	6
3.	1	1	0	0	1	1	4	6
4.	0	1	1	0	1	1	4	6
5.	1	1	1	1	1	1	6	6
6.	1	0	1	1	1	1	5	6
7.	1	1	1	1	0	0	4	6
8.	1	1	1	1	1	1	6	6
9.	1	1	1	1	1	1	6	6
10.	1	1	1	1	1	0	5	6
11.	1	1	1	1	0	0	4	6
12.	1	1	1	1	0	1	5	6
13.	1	1	0	1	1	1	5	6
14.	1	1	1	1	1	0	5	6
15.	1	1	1	1	1	1	6	6
<b>Total Keseluruhan</b>							<b>75</b>	<b>90</b>
<b>Tingkat Kepraktisan</b>							<b>0,83%</b>	
<b>Kategori</b>							<b>Sangat Praktis</b>	

Dari hasil uji kepraktisan siswa diperoleh total skor sebesar 0,83% dari 6 siswa dengan masing-masing tingkat kognitif rendah, sedang dan tinggi. Dari perolehan skor dapat dikatakan bahwa uji kepraktisan siswa dikategorikan

sangat praktis. Kemudian dilakukan pula uji kepraktisan guru yang mengajar di dalam kelas. Adapun hasil uji kepraktisan guru yakni sebagai berikut :

**Tabel 11.** Uji kepraktisan Guru

No	Indikator Penilaian	Nilai yang di peroleh	Skor Maksimal
1.	Kelengkapan Materi	3	4
2.	Kedalaman Materi	3	4
3.	Kekarutan gambar, dan ilustrasi.	4	4
4.	Gambar dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari.	4	4
5.	Mendorong rasa ingin tahu.	4	4
6.	Media pembelajaran menarik untuk dipelajari.	4	4
7.	Menyajikan desain media pembelajaran yang menarik.	4	4
8.	Kesesuaian materi dengan kurikulum.	4	4
9.	Keruntutan isi materi.	3	4
10.	Materi yang perlu dan mendasar.	3	4
11.	Kesesuaian dengan gambar dalam memperjelas materi.	4	4
12.	Tulisan yang jelas dan benar.	3	4
13.	Mudah dalam menjalankan media.	3	4
14.	Kesesuaian dengan kompetensi yang akan di capai.	3	4
15.	Peranan untuk mendorong siswa mandiri.	3	4
<b>Total Keseluruhan</b>		52	60
<b>Tingkat Kepraktisan</b>		<b>0,86%</b>	
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Praktis</b>	

  

Praktisi	Skor Maksimal	Skor yang Diperoleh	Skor Rata-rata Ahli	Kategori
6 orang siswa kelas V SDN 37 Lubuklinggau	90	75	0,83%	Sangat Praktis
Ibu Misnawati, S.Pd.Gr	60	52	0,86%	Sangat Praktis
<b>Total</b>	<b>150</b>	<b>127</b>	<b>0,84%</b>	<b>Sangat praktis</b>

Pengembangan Media Miniatur Berbasis Kontekstual menurut analisis penilaian uji coba *small group* dan uji coba respon guru menunjukkan bahwa Media Miniatur Berbasis Kontekstual memenuhi kriteria valid dengan skor rata-rata 0,84%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Miniatur Berbasis Kontekstual pada pembelajaran IPS dapat dinyatakan Sangat Praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan pada hasil penelitian bahwa diperoleh produk Media Miniatur pada pembelajaran IPS Kelas V yang membahas materi pada tema 8 Sub Tema 1 Lingkungan Sahabat Kita. Adapun desain pengembangan media pembelajaran miniatur berbasis kontekstual sebagai berikut :

### Tahap Pendefinisian (Define)

Analisis awal dilakukan pada saat observasi yang dilakukan sebelum melaksanakan penelitian dengan

melakukan persiapan dengan meminta persetujuan oleh kepala sekolah untuk memulai penelitian kemudian mewawancarai guru kelas V di SDN 37 Lubuklinggau untuk mengetahui kendala dan kondisi dalam proses pengajaran di dalam kelas. Serta analisis siswa, analisis ini berdasarkan pada kebutuhan sesuai dengan karakteristik anak di SDN 37 Lubuklinggau.

### **Tahap Perancangan (Design)**

Tahap Perancangan (Design) Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan media yang akan dikembangkan. Langkah-langkahnya penyusunan media dirumuskan berdasarkan analisis materi dan analisis tugas yang dicantumkan dalam indikator pencapaian yang menjadi tolak ukur setelah kegiatan pembelajaran. Dengan pemilihan media disesuaikan dengan hasil dari analisis materi yang telah dilakukan disesuaikan dengan karakteristik siswa

### **Tahap Pengembangan (Develop)**

Tahap ini untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran miniatur setelah melalui revisi berdasarkan masukan dari para ahli dan data hasil uji coba. Untuk berusaha menghasilkan sebuah produk yang direalisasikan dengan dua langkah, yakni penilaian atau validasi oleh ahli (expert appraisal) yang kemudian diikuti dengan revisi sebagaimana masukan dan anjuran dari ahli yang bersangkutan, dan uji coba pengembangan (developmental testing).

### **Tahap Penyebaran (Disseminate)**

Media pembelajaran yang dihasilkan pada akhir tahap pengembangan selanjutnya disebarkan kepada guru yang ada di sekolah lain tetapi karena keterbatasan waktu dan materi, maka tahap penyebaran ini

terbatas hanya dilakukan pelaksanaan penelitian pada media miniatur di dalam kelas penyebaran kepada siswa, guru, perpustakaan, lalu kepala sekolah.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan angket respon siswa yang didapati melalui uji *Small Group* (kelompok Kecil) Pengembangan Media Miniatur Pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN 37 Lubuklinggau dikategorikan sangat praktis 0,83%, dan dengan uji kepraktisan guru 0,86% dikategorikan praktis dengan total keseluruhan uji kepraktisan guru dan siswa sebesar 0,84% sangat praktis. Berdasarkan nilai uji keseluruhan diatas maka dapat disimpulkan bahwa komik dapat dikatakan valid, hal ini ditunjukkan dari validasi ahli yang meliputi ahli media, bahasa, dan materi. Validator memberikan penilaian berupa revisi yang dilakukan oleh peneliti yang terdapat kritik dan saran pada penilaian komik. Dengan jumlah penilaian uji validasi 0,72 dengan kategori validasi cukup tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media miniatur memenuhi kriteria valid dan praktis serta dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aldian, G., Frima, A., & Egok, A. S. (2022). Development of Hand Doll Media on Science Learning Students of Class V Elementary School 6 Srikaton. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(1), 161-176. <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v10i1.16943>
- Anggara, B., Harmoko, H., & Kusnanto, R. A. B. (2022). Development of Interactive Video Media in the Thematic Learning of Class IV SD Negeri 56



- Lubuklinggau. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(1), 177-189.  
<https://doi.org/10.21107/widyagogik.v10i1.16944>
- Ardiani, R. L., Purnasari, N. (2020). Kajian Metode *Discovery Learning* dan Resitasi dalam Meningkatkan Minat belajar IPA Siswa SD. *At-Tarbawi: Jurnal Kajian Kependidikan Islam*. 5(2). 83-101.  
<https://ejournal.uinsaid.ac.id/index.php/at-tarbawi/article/view/2562/1124>
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Charli, L. Amin, A, & Agustina, D. (2018). Penerapan Model THINK PAIR SHARE pada Pembelajaran Fisika. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 1(2), 74-80.  
<https://doi.org/10.31539/joeai.v1i2.396>
- Charli, L. Ariani, T & Asmara, L. (2019) Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 55-60.  
<https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>
- Dahlia, D. (2022). Pengembangan Media Miniatur Tiga Dimensi Terintegrasi Bahan-bahan Lokal pada Materi Lingkungan Alam dan Buatan di Kelas III SDN 92 Karetan.  
<http://repository.iainpalopo.ac.id/5594/1/Skripsi%20DAHLIA%20OUT%20REVISI%20FIX%20BANGUN%20ANGET.pdf>
- Febriandi, R. (2019). Validitas Lembar Kerja Siswa Matematika dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Outdoor untuk Siswa Kelas IV SD Pada Materi Bangun Datar. *JP3D: Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*. 2(2). 148-158  
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/dikdas/article/download/10612/5247>
- Helmawati, H. (2014). *Pendidikan Keluarga*. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Illahi, N. R., & Hariani, D. (2020). Validitas LKPD Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains pada Submateri Sistem Indera Kelas XI SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(1), 102-112.  
<https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n1.p102-112>
- Kurniawati, R., & Maulidya, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Turbaya (Miniatur Budaya) Rumah Adat Tematik Tema 7 Indahnya Keragaman di Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 69-76.  
<https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.2>
- Ningrum, C. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia untuk Siswa Kelas V SDN Tugurejo 01 Kota Semarang.  
<http://lib.unnes.ac.id/39277/1/1401416310.pdf>
- Oktavrianis, D. (2018). Pengembangan Media Miniatur Berbasis Kontekstual Pelajaran Matematika Materi Skala dan Pengukuran di Kelas V Sekolah Dasar.  
<https://repository.unja.ac.id/7056/4/BAB%20I.pdf>

- Rahayu, A. B., & Wahyudi, W. (2022). Pengembangan Media Konvensional Miniatur pada Pembelajaran IPS Materi “Keragaman Budaya di Provinsi Jawa Timur” Kelas IV SD Islam Al Badar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*, 5, 1142–1154. Retrieved from <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/2411>
- Riduwan, R. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta. Bandung
- Setiani, A. Nuraeni, R. (2018). *Riset Keperawatan*. LovRinz Publishing. Cirebon
- Setyaningsih, I. (2019). *Laporan Hasil Observasi dan Laporan Percobaan*. PT Aksara Sinergi Media. Surakarta
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung
- Suryani, N., Setiawan, A., Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung