



Pengembangan Media Pembelajaran MINET (Miniatur Planet) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa

Muhammad Galih Saputro✉, Universitas PGRI Yogyakarta

Urip Muhayat Wiji Wahyudi, Universitas PGRI Yogyakarta

✉ galihsaputramuhammad@gmail.com

Abstract: *This research aims to develop concrete learning media in the form of MINET (miniature planets) for grade 6 elementary schools in science and science subjects on planets. The research method used in this research is the RnD (Research and Development) method with the ADDIE development model. This method consists of 5 development stages, namely, (1) analysis stage which includes needs analysis and curriculum analysis. (2) design, namely by preparing material and selecting media, (3) Development includes feasibility testing of modules by material experts and media by media experts. (4) implementation or trial phase. (5) evaluation, namely by analyzing instrument/questionnaire data that has been assessed by experts. The results of the research show that the learning media developed meets the requirements for being suitable for use as learning media on the subject of planetary material. This was obtained based on the results of the MINET media assessment which received a score of 92.64% with very good criteria from media experts and a score of 97.22% with very good criteria from media experts.*

Keywords: *Concrete, miniature, planet.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran konkrit berupa MINET (miniatur planet) untuk kelas VI sekolah dasar pada mata Pelajaran IPAS materi planet. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode RnD (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE. Metode ini tersusun dari beberapa tahap pengembangan yaitu, (1) tahap analisis yang meliputi analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. (2) design yaitu dengan melakukan penyusunan materi, dan pemilihan media, (3) Development meliputi uji kelayakan modul oleh ahli materi dan media oleh ahli media. (4) implementation atau tahap uji coba. (5) evaluation yaitu dengan melakukan analisis data instrument/angket yang sudah di nilai oleh berbagai ahli. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang di kembangkan memenuhi syarat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada pokok bahasan materi planet. Hal tersebut diperoleh berdasarkan hasil penilaian media MINET mendapat skor 92,64% dengan kriteria sangat baik dari ahli media dan skor 97,22% dengan kriteria sangat baik dari ahli media.

Kata kunci: *: konkrit, miniatur, planet*

Received 14 Februari 2025; **Accepted** 19 Maret 2025; **Published** 10 Mei 2025

Citation: Saputro, M.G., & Wahyudi, U.M.W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran MINET (Miniatur Planet) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5 (02), 237-247.



Copyright ©2025 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Masalah yang kerap terjadi di dalam pendidikan adalah proses pembelajaran yang lemah. Selama kegiatan dengan belajar mengajar, siswa belajar lebih banyak secara teoritis. Pembelajaran di kelas lebih terfokus pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori di Pembelajaran siswa kurang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang memahami secara mendalam dari materi pelajaran. Pada kegiatan belajar mengajar, Kehadiran guru diharapkan dapat mengeksplorasi bakat dan kreativitas peserta didik. Agar peserta didik dapat mempunyai ilmu bukan sekedar teori, tapi bisa di praktekkan masa depan dalam evolusi waktu. Dalam dunia pendidikan suatu metode pembelajaran dapat dihadirkan dengan menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering dikenal media pembelajaran. Namun terkadang alat peraga yang digunakan masih kurang menarik dikarenakan kurang interaktif dan monoton. Salah satu metode pembelajaran yang sekarang ini dapat dikembangkan adalah dengan memanfaatkan teknologi komputer, sebagai media pembelajaran ini dapat menyampaikan materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun visual (Rosmiati, 2019).

Media pembelajaran adalah sumber belajar yang dapat membantu guru memperkaya diri gagasan siswa, dengan berbagai jenis materi pembelajaran guru kemudian dapat dijadikan sebagai bahan untuk menyebarkan ilmu pengetahuan kepada siswa. Anda bisa menggunakan media pembelajaran membangkitkan minat siswa untuk mempelajari hal-hal baru pada mata pelajaran tersebut pembelajaran yang diberikan oleh guru agar dapat dilakukan dengan mudah dimengerti. Media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam proses belajar mengajar, media ini digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran maupun memudahkan pembelajaran agar dalam prosesnya mampu meningkatkan indeks prestasi siswa.

Menurut (Nurfajriyah, Aeni, & Jayadinata, 2016) dalam (Yusandika et al., 2018) mengemukakan Media adalah sesuatu yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi, salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kognitif peserta didik adalah media visualisasi. Menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015) dalam (Tafonao, 2018) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Menurut Noehi Nasution menyimpulkan bahwa “belajar dalam arti luas dapat diartikan sebagai suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku sebagai hasil dari terbentuknya respons utama, dengan syarat bahwa perubahan atau munculnya tingkah baru itu bukan disebabkan oleh adanya perubahan sementara karena sesuatu hal”. (Wahab, 2015) dalam (Syafi'i et al., 2018). Menurut (Widyastuti, 2022) Media konkret adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang ideal karena dapat membantu siswa memahami apa yang diajarkan. Menurut Asyar dan Khairinal (2010,10) dalam (Sugiono, 2021), “media pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran untuk membuat proses pembelajaran lebih efektif”. Dalam pembelajaran sains, media berperan penting dalam memberikan pengalaman langsung bagi siswa sekolah dasar, terutama pada materi yang berkaitan dengan tata surya.

Prestasi belajar merupakan hasil belajar yang dicapai setelah menyelesaikan proses belajar mengajar. Prestasi akademis dapat tercermin dari nilai yang diberikan guru berdasarkan jumlah mata pelajaran yang telah dipelajari siswa. Setiap kegiatan pembelajaran tentu selalu ingin menghadirkan efisiensi belajar yang maksimal. Marsun dan Martaniah di Sia Tjundjing dalam (Nauli Thaib, 2013) beranggapan bahwa prestasi belajar merupakan hasil dari kegiatan belajar, yaitu sejauh mana peserta didik menguasai bahan

ajar yang diajarkan, yang kemudian diikuti dengan timbulnya rasa puas karena telah mengerjakan sesuatu dengan baik pada saat itu.

Menurut (Meylovvia & Julianto, 2014) IPAS adalah kajian ilmu pengetahuan yang membahas mengenai makhluk hidup beserta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta. Sehingga singkatnya IPAS merupakan bentuk perpaduan antara pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). IPAS membantu peserta didik menumbuhkan pengetahuan terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini memantu peserta didik untuk memahami cara alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan.

Berdasarkan hasil pra-penelitian di lakukan observasi di SD Negeri Ngebel yang dilaksanakan pada tanggal 19 – 23 November 2024 guru kelas VI ymenggunakan media konkrit dalam pembelajaran. Media yang di gunakan yaitu papan tulis guna menulis materi – materi yang di anggap penting. Dalam proses belajar mengajar guru menjelaskan dengan metode ceramah di depan kelas yang di dengarkan oleh seluruh peserta didik. Sehingga disini saya menemukan beberapa siswa yang terlihat bosan dan membuat keramaian sendiri seperti mengajak bercerita teman sebangkunya.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang ada di tingkat sekolah dasar adalah kurangnya ketersediaan mengenai media pembelajaran pada sekolah dasar khususnya pada materi menjelajahi bumi dan Antariksa mata pelajaran IPAS. Hal ini menunjukkan bahwa media konkrit ternyata dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa..Berdasarkan pemaparan tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Minet (Miniatur Planet) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Fase C Kelas VI Sd N Ngebel”.

(Feranika et al., 2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pasitaya (Papan Sistem Tata Surya) Pada Mata Pelajaran Ipa Untuk Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar” pada penelitian ini menunjukkan bahwa hasil validasi dari ahli media pembelajaran nilai keseluruhan sebesar 96% dengan kriteria “sangat valid” kemudian hasil validasi dari ahli materi nilai keseluruhan sebesar 81% dengan kriteria “sangat valid”. Pada uji coba lapangan respon guru kelas VI SD Negeri Batur 03 nilai yang diperoleh yaitu sebesar 98,8% dengan kriteria “ sangat baik” kemudian hasil analisis respon peserta didik kelas VI SD Negeri Batur 03 memperoleh nilai sebesar 99,2% dengan kriteria “sangat baik. Kesimpulan berdasarkan presentase pengolahan hasil uji validasi dan uji lapangan bahwa pengembangan produk media PASITAYA (papan sistem tata surya) ini dinyatakan dalam kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran.

(Dwi Hariani et al., 2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Miniatur Sistem Tata Surya (Misitaya) Menggunakan Direct Instruction Siswa Kelas VI Sekolah Dasar” pada penelitian ini menunjukkan bahwa hasil pengembangan media MISITAYA telah memperoleh keterangan sangat layak menurut hasil validasi ahli media dan ahli materi setelah melakukan dua tahap validasi dengan masing-masing memperoleh persentase 82% dan 96% dengan keterangan sangat layak. Soal pretest memperoleh persentase 31% dengan keterangan kurang baik dan posttest memperoleh persentase 80% keterangan baik. Hasil penilaian angket respon siswa terhadap penerapan media MISITAYA memperoleh persentase 85% dengan keterangan sangat baik.

METODE

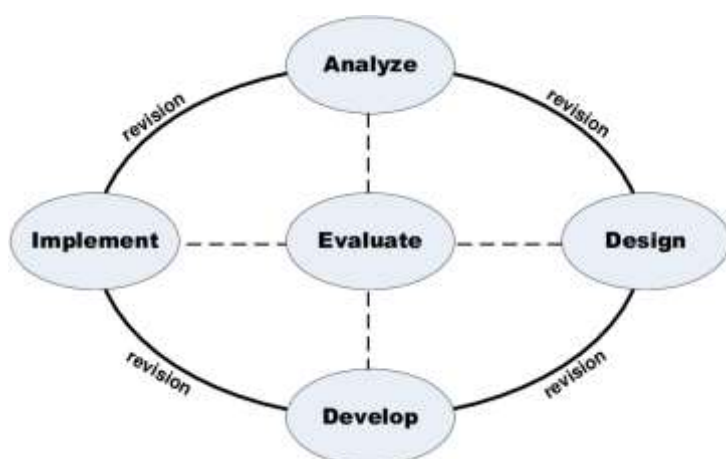
Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan atau yang kita kenal dengan istilah *Research and Development* (R & D).

Metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses atau cara kajian untuk merancang, mengembangkan, dan

mengevaluasi produk pendidikan tertentu yang akan dikembangkan untuk memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) yang berorientasi pada produk. Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut (Sugiono, 2016,297)dalam (Mar'atusholihah et al., 2019).

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian adalah ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations*. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Model ADDIE terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Kelima tahap atau langkah ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya.



GAMBAR 1. Skema Pengembangan ADDIE

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan berbagai cara berikut :

a. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan. Dalam wawancara ini ditujukan kepada guru kelas VI SD N Ngebel untuk mengetahui data-data yang diperlukan saat penelitian. Adapun kisi-kisi pedoman wawancara sebagai berikut:

TABEL 1. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

No.	Aspek	Pertanyaan	Jumlah Butir	No. Butir
1.	Proses pembelajaran	Kurikulum yang digunakan	1	1
		Jumlah peserta didik	1	2
		Nilai rata – rata peserta didik	1	3
		Media pembelajaran yang digunakan	1	4
		Karakter setiap peserta didik	1	5
		Kendala dalam proses belajar mengajar	1	6
2.	Sarana pembelajaran	Terdapat fasilitas yang mendukung dalam proses belajar mengajar.	1	7

		Fasilitas pembelajaran di manfaatkan dengan baik.	1	8
3.	Sumber belajar dan media pembelajaran	Sumber belajar yang digunakan	1	9
		Media pembelajaran yang sering digunakan	1	10
		Media pembelajaran interaktif yang di gunakan dalam belajar	1	11

b. Angket

Angket respon siswa diberikan setelah melakukan uji coba. Hal ini dikarenakan untuk mengetahui respon siswa sebagai subjek uji coba terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun kisi-kisi angket respon siswa sebagai berikut:

TABEL 2. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No. Butir
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	Materi yang disajikan jelas dan mudah di pahami	1	1
		kejelasan petunjuk penggunaan	1	2
		Soal latihan di rumuskan dengan jelas	1	3
2.	Kualitas Teknik	Media dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran	1	4
		Kemudahan penggunaan media	1	5
		Kemenarikan media yang di sajikan	1	6
3.	Proses Pembelajaran	Kemenarikan dalam proses belajar mengajar	1	7
		Media dapat membantu peserta didik dalam proses belajar mengajar	1	8

c. Tes

Tes ini dilakukan untuk mengetahui hasil pembelajaran peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Adapun kisi-kisi soal tes siswa sebagai berikut:

TABEL 3. Kisi-Kisi Soal Tes Siswa

Capaian Pembelajaran	Indikator Soal	Bentuk Soal	Butir Soal
Peserta didik bisa mengidentifikasi perbedaan karakteristik antar planet dan mengaitkannya dengan jarak terhadap Matahari, dimana perserta didik diharapkan mampu mengenal dan memahami planet dan ciri-ciri planet tersebut.	Peserta didik diharapkan dapat mengetahui pengertian planet	Pilihan ganda	11
	Peserta didik diharapkan dapat mengetahui jarak planet dari matahari	Pilihan ganda	1,2,9,10
	Peserta didik diharapkan mampu megidentifikasi ciri-ciri planet	Pilihan ganda	6.7.8,13,14,15,16,1718,19,20
	Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi	Pilihan ganda	4,5

urutan planet dari ukurannya	Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi ganda sistem tata surya	Pilihan 12
---------------------------------	---	------------

d. Observasi

Observasi pada penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi keadaan dan situasi didalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung mengenai cara guru mengajar dan siswa belajar. Adapun kisi-kisi pedoman observasi sebagai berikut:

TABEL 4. Kisi-Kisi Pedoman Observasi

No.	Aspek yang di amati	Indikator yang di amati	Jumlah Butir	No. Butir
1.	Kesulitan belajar yang di alami peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar	Peserta didik mengalami kesulitan ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar IPAS di kelas.	1	1
		Peserta didik mengalami kesulitan ketika mengerjakan soal IPAS.	1	2
2.	Proses kegiatan belajar mengajar	Terjadinya interaksi antara guru dan peserta didik.	1	3
		Peserta didik memperhatikan penjelasan guru.	1	4
3.	Ketersediaan media/alat peraga IPAS	Terdapat media yang di beli dan di letakkan di kelas.	1	5
		Terdapat media pembelajaran yang di buat guru atau peserta didik yang di letakkan di kelas	1	6
		Media pembelajaran yang ada masih layak di gunakan.	1	7
4.	Penggunaan media pembelajaran	Guru menggunakan media pembelajaran dengan baik.	1	8
		Peserta didik mampu memahami materi dengan baik ketika menggunakan media pembelajaran.	1	9
5.	Dampak penggunaan media pembelajaran	Kreativitas guru meningkat setelah menggunakan media pembelajaran.	1	10

HASIL PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode RnD (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Metode ini tersusun dari beberapa tahap pengembangan yaitu, (1) tahap analisis yang meliputi analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. (2) *design* yaitu dengan melakukan penyusunan materi, dan pemilihan media, (3) *Development* meliputi uji kelayakan modul oleh ahli materi dan media oleh ahli media. (4) *implementation* atau tahap uji coba. (5) *evaluation*.

Analisis

Tahap analisis ini yang dilakukan peneliti adalah menganalisis kebutuhan dan analisis kurikulum yang digunakan di kelas VI.

1. Analisis kebutuhan
Hasil observasi di SD Negeri Ngebel menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang nyata untuk mendukung proses belajar siswa.
2. Analisis kurikulum
SD Negeri Ngebel kelas VI menggunakan kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka. Adapun hasil CP dan TP yang didapatkan sebagai berikut:
 - 1) Capaian Pembelajaran (CP)
Peserta didik mampu mengidentifikasi perbedaan karakteristik antar planet dan mengaitkannya dengan jaraknya terhadap matahari, Dimana peserta didik diharapkan mampu mengenal dan memahami planet beserta ciri-ciri planet tersebut.
 - 2) Tujuan Pembelajaran (TP)
 - 1 Peserta didik mampu menjelaskan tata surya sebagai sebuah sistem beserta karakteristiknya berdasarkan hasil penelusuran.
 - 2 Peserta didik mampu mengidentifikasi perbedaan karakteristik antar planet dan mengaitkannya dengan jarak terhadap matahari.
 - 3 Peserta didik mampu membuat pengelompokan planet berdasarkan data-data yang disajikan.

Design

Pada tahap ini, peneliti merancang produk berupa media pembelajaran konkret berupa MINET dengan rincian sebagai berikut:

1. Penyusunan media
 - 1) Penyusunan kebutuhan media, Dalam penyusunan media MINET ini perlu memperhatikan CP dan juga TP yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
 - 2) Penentuan judul media
Judul media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah MINET (Miniatur Planet).
 - 3) Pembuatan media
Dalam produksi media ini, dilakukan tahapan – tahapan seperti di bawah ini:
 - a) Rumusan kompetensi
Penentuan kompetensi yang dibutuhkan dalam penelitian ini merujuk pada rumusan kompetensi yang ada dalam kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka.
 - b) Menyusun materi
Materi yang terkandung dalam media MINET ini didapatkan dari buku paket yang digunakan pada kelas VI SD Negeri Ngebel.
 - 4) Memperhatikan struktur media
Adapun elemen – elemen yang terdapat pada media MINET ini adalah sebuah alat bantu belajar yang berbentuk nyata, bisa diraba, dilihat, dan dapat digunakan secara langsung oleh peserta didik.
2. Penyusunan instrument penilaian produk
Pada tahap ini yaitu membuat instrument yang dibutuhkan untuk penelitian.
 - 1) Lembar instrumen angket ahli media dan ahli materi
Lembar penilaian instrument ini disusun terdiri dari 17 soal pernyataan untuk ahli media dan 18 soal untuk ahli materi. Lembar penilaian berupa skala bertingkat

dalam bentuk checklist dengan skor 4, 3, 2, 1. Masing – masing skor menunjukkan penilaian yaitu sangat baik, baik, tidak baik, sangat tidak baik.

- 2) Angket Respon peserta didik dan Guru
Lembar penilaian instrument ini disusun terdiri dari 10 soal pertanyaan dan angket respon guru terdiri dari 8 soal pernyataan. Lembar penilaian berupa skala bertingkat dalam bentuk checklist dengan skor 4, 3, 2,1. Masing – masing skor menunjukkan penilaian yaitu sangat baik, baik, tidak baik, sangat tidak baik.
- 3) Tes hasil belajar
Tes hasil belajar yang digunakan berupa 13 butir soal pretest dan posttest pilihan ganda.

Development

Pada tahap ini, mencakup proses pengembangan produk, penilaian instrumen, validasi, dan revisi produk. Berikut adalah urutan kegiatan dalam tahap pengembangan tersebut.

1. Pengembangan Media
Media yang dikembangkan ini dibuat dengan menggunakan bahan rak susun putar bekas. Dalam media ini terdapat 8 planet dan matahari, Dimana setiap planet bisa diputar sesuai dengan orbitnya. Tampilan dari media MINET (Miniatur Planet) terdapat matahari dan 8 planet yaitu merkurius, venus, bumi, mars, Jupiter, Saturnus, Uranus dan neptunus. Setiap planet berada pada titik orbitnya dan bisa di putar sesuai keinginan.
2. Validasi Instumen Penelitian
Validasi instrument ini bertujuan untuk mendapatkan saran dan perbaikan untuk selanjutnya bisa di gunakan dalam proses kegiatan penelitian di sekolah. validasi instrument ini dilakukan pada tanggal 22 Agustus 2024 dengan melewati tahap revisi dan selesai pada tanggal 9 Oktober 2024. Berdasarkan hasil skor yang didapat setelah melewati tahap revisi yaitu bahwa lembar validasi ahli media dan ahli materi mendapat skor sebanyak 10 sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen lembar validasi ahli media dan ahli materi sangat valid dan dapat digunakan untuk penelitian.
3. Validasi Perangkat Pembelajaran
Setelah proses validasi, validator akan melakukan penilaian dan menentukan kelayakan perangkat pembelajaran sebelum dilakukan uji coba. Hasil analisis penilaian oleh ahli materi berdasarkan aspek – aspek yang relevan berikut:
 - 1) Validasi ahli media
Jumlah presentase total keseluruhan adalah 92,64% sehingga bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran MINET sangat layak untuk di gunakan untuk kegiatan penelitian
 - 2) Validasi ahli materi
Jumlah presentase total keseluruhan adalah 97,22% sehingga dapat di simpulkan bahwa modul ajar ini sangat layak untuk di gunakan untuk kegiatan penelitian.

Implementation

Produk ini di uji cobakan pada skala luas pada tanggal 24 November 2024 di SD N Ngebel kelas VI. Kelas VIA sebagai kelas eksperimen dan kelas VI B sebagai kelas kontrol. Sebelum melaksanakan uji skala luas sebelumnya dilakukan uji coba terbatas untuk mengetahui apakah media ini baik di gunakan saat pembelajaran. Berikut hasil uji luas yang sudah di laksanakan:

1. Hasil Respon Peserta Didik kelas Eksperimen
Setelah di akumulasikan hasil analisis uji coba produk luas peserta didik kelas VIA yang diambil telah memberikan hasil berkisar 75% - 100% sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba terbatas terhadap media pembelajaran dikatakan “Sangat Praktis”.

2. Hasil Respon Guru Kelas Eksperimen
Berdasarkan tiga aspek yang di ada pada angket diperoleh total skor sebanyak 31 dari total keseluruhan sebanyak 32 sehingga nilai angket respon sangat layak digunakan.
3. Hasil pretest dan posttest kelas kontrol
Berdasarkan hasil uji coba lapangan, dapat disimpulkan bahwa terjadi kenaikan nilai sebanyak 44,3 pada peserta didik untuk kelas kontrol.
4. Hasil pretest dan posttest kelas eksperimen
Berdasarkan data, bisa disimpulkan bahwa terjadi kenaikan nilai sebanyak 47,9 pada peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran MINET.
5. Uji Normalitas
Uji normalitas dilakukan sebagai prasyarat uji parametrik untuk mengetahui apakah data posttest kontrol dan posttest eksperimen pada uji coba luas berdistribusi normal atau tidak.

TABEL 5. Hasil Uji Normalitas

Data	Asymp.sig (2-tailed)	Keterangan
Posttest kontrol	0,359	Berdistribusi normal
Posttest eksperimen	0,108	Berdistribusi normal

Data menunjukkan bahwa *Asymp. Sig. (2-tailed)* data posttest kontrol sebesar 0,359 $\geq 0,05$ yang berarti terima H_0 , tolak H_1 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai variabel *posttest kontrol* berdistribusi normal. Sedangkan untuk data *posttest eksperimen* didapatkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* 0,180 $\geq 0,05$ sehingga variabel posttest berdistribusi normal. Kedua data dinyatakan normal sehingga memenuhi syarat untuk melakukan uji homogenitas.

6. Uji homogenitas
Uji homogenitas adalah teknik dalam analisis statistik yang bertujuan untuk menentukan apakah dua atau lebih kelompok data memiliki variansi yang sama atau sebanding.

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	330.487	1	330.487	8.319	.007
Within Groups	1390.432	35	39.727		
Total	1720.919	36			

GAMBAR 2. Hasil Uji Homogenitas

Data homogenitas menunjukkan bahwa nilai Sig. sebesar 0,007 $\geq 0,05$ yang artinya terima H_0 , tolak H_1 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai sig. berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat untuk melakukan uji independen sample t-test.

7. Uji independent sample T-Test
Uji Independent Sample T-Test adalah salah satu uji statistik parametrik yang digunakan untuk menganalisis apakah terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata dua kelompok yang independen

Independent-Samples T-Test									
		Levene's Test for Homogeneity of Variance		t-Test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	Sig. (2-tailed)	df	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Test Statistics a	Control								
	Experiments								

GAMBAR 3. Hasil Uji Independent sample t-test

Data di dapatkan hasil Sig. (2-tailed) sebesar $0,007 \leq 0,05$. Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata kedua kelompok maka tolak H_0 , terima H_1 .

Evaluation

Pada tahap akhir ini, peneliti menganalisis kelemahan yang terjadi selama pelaksanaan penelitian. Evaluasi terhadap hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara keseluruhan masih terdapat penggunaan Bahasa yang kurang baku dan penggunaan tanda baca pada soal – soal pretest posttest maupun pada instrumen.
2. Masih terdapat beberapa peserta didik yang melakukan aktivitas lain pada saat jam pembelajaran.

SIMPULAN

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran MINET (Miniatur Planet) menggunakan model dari ADDIE, Metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses atau cara kajian untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk pendidikan tertentu yang akan dikembangkan untuk memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan yang terdiri dari lima tahap, yaitu: (1) Tahap analisis, yang meliputi analisis kebutuhan dan kurikulum. (2) Tahap desain, yang mencakup penyusunan materi dan pemilihan media. (3) Tahap pengembangan, yang mencakup uji kelayakan modul oleh ahli materi dan media oleh ahli media. (4) Tahap implementasi, yaitu uji coba. (5) Tahap evaluasi, yang dilakukan dengan menganalisis data dari instrumen/angket yang telah dinilai oleh para ahli. Berdasarkan rata-rata hasil validasi, kepraktisan media pembelajaran MINET adalah sebagai berikut: (a) hasil validasi ahli media memperoleh skor 92,64% dengan kriteria sangat baik, (b) hasil validasi ahli materi memperoleh skor 97,22% dengan kriteria sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran MINET efektif, praktis, dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

1. Fajriah, Z. L., & Anggereini, E. (2016). Pengembangan Edu Komik Sebagai Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Interaksi Mahluk Hidup Dan Lingkungannya Di Sekolah Menengah Pertama. *Biodik*, 2(1). <https://doi.org/10.22437/bio.v2i1.3368>
2. Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., Damayani, A. T., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan, I. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan*.
3. Meylovvia, D., & Julianto, A. (2014). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(3), 327–346. <https://doaj.org/article/1e8aebf063e94d09a7eb93f04cf4b8fd>
4. Nauli Thaib, E. (2013). Hubungan Antara Prestasi Belajar Dengan Kecerdasan Emosional. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 13(2), 384–399. <https://doi.org/10.22373/jid.v13i2.485>
5. Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 21(2), 261–268. <https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6019>
6. Sugiono, I. B. (2021). Miniatur Tata Surya dari Limbah Kertas Sebagai Inovasi Pendidikan Daring. *Proceeding of Integrative Science Education Seminar (PISCES)*, 1, 441–448. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/piscs/article/view/394>

7. Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.114>
8. Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
9. Widyastuti, R. (2022). *Use Of Concreate Media For Mathematcs in Elementary School*. 16(1), 1–23.
10. Yusandika, A. D., Istihana, & Susilawati, E. (2018). Pengembangan Media Poster Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Materi Tata Surya Development of the Poster Media As a Physical. *Indonesian Journal Of Science and Mathematics Education*, 01(3), 187–196.

PROFIL SINGKAT

Muhammad Galih Saputro adalah mahasiswa program studi Pendidikan guru sekolah dasar, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Sebelas PGRI Yogyakarta. Ia sering membantu penelitian yang dilakukan dosen.

Urip Muhayat wiji Wahyudi adalah dosen program studi pendidikan guru seklah dasar, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta. Ia aktif dalam proyek penelitian pada bidang pengembangan media pembelajaran.