

MALIH PEDDAS

Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas>

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PABELUANG (PAPAN BELAJAR LUAR ANGKASA) PADA MATERI SISTEM TATA SURYA SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR

Maulida Roiffatuz Zahara ¹⁾, Novi Nitya Santi ²⁾, Sutrisno Sahari ³⁾

DOI : [10.26877/malihpeddas.v16i1.27734](https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v16i1.27734)

¹⁾ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri

²⁾ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri

³⁾ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap materi sistem tata surya yang bersifat abstrak serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PABELUANG (Papan Belajar Luar Angkasa) yang layak digunakan dalam pembelajaran IPA materi sistem tata surya untuk siswa kelas VI SD. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas satu ahli materi, satu ahli media, satu guru kelas VI, dan 22 siswa kelas VI SDN Mrican 2. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa lembar validasi ahli, angket respon guru, dan angket respon siswa. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media PABELUANG memperoleh nilai validasi ahli materi sebesar 90% dengan kategori sangat valid dan validasi ahli media sebesar 83% dengan kategori sangat valid, sehingga diperoleh rata-rata validitas sebesar 86,5% dengan kategori sangat valid. Selain itu, respons guru memperoleh persentase sebesar 96% dan respons siswa sebesar 95% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran PABELUANG valid, layak, dan mendapat respons positif sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPA pada materi sistem tata surya di kelas VI sekolah dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran, PABELUANG, sistem tata surya, IPA

History Article

Received 03 Juli 2026

Approved 25 Juli 2026

Published 31 Juli 2026

How to Cite

Zahara, Maulida, R. Santi, Novi, N & Sahari, S. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Pabeluang (Papan Belajar Luar Angkasa) Pada Materi Sistem Tata Surya Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Malih Peddas*, 16(1), 73-82

Corresponding Author:

Jl. Ahmad Dahlan No.76, Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur, Indonesia.

E-mail: ¹ maulidaroiffa@gmail.com

PENDAHULUAN

Sekolah dasar adalah program Pendidikan formal yang penting untuk mengembangkan keterampilan dasar siswa. Pada tahap ini, siswa mulai mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap sosial, dan karakter yang akan menjadi bekal pada jenjang pendidikan berikutnya. Pendidikan menjadi fondasi utama dalam membangun kesadaran diri serta menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik sejak usia dini (Hamidah, 2022). Oleh sebab itu, proses pembelajaran di sekolah dasar harus dirancang secara menarik, aktif, dan mampu menyesuaikan perkembangan siswa agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Namun, pelaksanaan pendidikan di sekolah dasar hingga saat ini masih menghadapi berbagai tantangan. Beberapa sekolah masih mengalami keterbatasan fasilitas pembelajaran, minimnya penggunaan media edukatif, serta proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Selain itu, perkembangan kurikulum yang terus berubah menuntut guru mampu berinovasi dalam memilih metode dan media pembelajaran agar proses belajar dapat menyesuaikan kebutuhan serta karakteristik peserta didik (Nurrita, 2018). Selain materi pengajaran, seorang guru harus mampu menciptakan aktivitas pembelajaran yang mendorong siswa untuk lebih terlibat dan termotivasi dalam belajar.

Salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA merupakan mata pelajaran yang mempelajari berbagai fenomena alam dan lingkungan sekitar melalui proses pengamatan dan pemahaman ilmiah. Pembelajaran IPA bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, serta keterampilan siswa dalam memahami gejala alam yang terjadi di sekitarnya (Sari, 2022). Dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPA membutuhkan media yang mampu membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak agar lebih mudah dipelajari. Materi sistem tata surya merupakan salah satu materi IPA kelas VI sekolah dasar yang cukup kompleks bagi siswa. Materi ini membahas berbagai benda langit seperti planet, satelit, asteroid, meteor, revolusi bumi, rotasi bumi, hingga fenomena gerhana.

Menurut (Susilo, 2020), pembelajaran sistem tata surya tidak hanya mempelajari susunan planet, tetapi juga berbagai peristiwa astronomi yang berkaitan dengan pergerakan benda langit di luar angkasa. Konsep-konsep tersebut bersifat abstrak karena tidak mudah dipahami oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi sistem tata surya. Sebagian siswa belum mampu membedakan karakteristik antarplanet, memahami urutan planet, maupun menjelaskan proses rotasi dan revolusi bumi. Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi IPA disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang konkret dan menarik (Afifah, 2024). Pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal dan buku paket membuat siswa cepat merasa bosan serta sulit membayangkan bentuk nyata dari objek yang dipelajari.

Karakteristik siswa di Sekolah Dasar yang secara konsisten mendorong pembelajaran visual dan aktivitas bermain juga merupakan faktor penting yang harus diperhatikan oleh guru. Siswa sekolah dasar lebih mudah memahami materi apabila pembelajaran disajikan melalui gambar, benda konkret, maupun media interaktif. Menurut (Putri, 2022), penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena lebih menarik dan

tidak terlalu repetitif . Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Media digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi agar pembelajaran lebih efektif dan efisien. (Siswosuharjo, 2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem pendidikan yang membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, media pendidikan dapat berfungsi sebagai saluran komunikasi antara guru dan siswa, sehingga menghasilkan interaksi pembelajaran yang lebih positif (Janah, 2023). Pemanfaatan media yang efektif dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dan membuatnya lebih konkret. Media juga mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut (Firtsanianta, 2019), media pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan siswa agar pengalaman belajar yang diperoleh menjadi lebih bermakna. Dalam pembelajaran IPA, penggunaan media visual dan interaktif sangat dibutuhkan karena banyak materi yang sulit dipahami apabila hanya dijelaskan secara lisan.

Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran inovatif yang dapat membantu siswa memahami materi sistem tata surya secara lebih mudah, menarik, dan menyenangkan. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah media PABELUANG (Papan Belajar Luar Angkasa). Media pembelajaran ini merupakan media papan belajar interaktif yang dirancang khusus untuk membantu siswa memahami materi sistem tata surya melalui tampilan visual dan aktivitas bermain sambil belajar.

Media PABELUANG dikembangkan dengan desain yang inovatif dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Di dalam media terdapat berbagai komponen pembelajaran seperti gambar planet, informasi singkat mengenai tata surya, permainan mencari kata, kuis, serta aktivitas interaktif lainnya. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi luar angkasa (Parmadi, 2023). Penggunaan media Pabeluang diharapkan dapat membantu siswa memahami materi IPA khususnya sistem tata surya secara lebih konkret. Melalui media ini, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, media pembelajaran ini juga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa pada materi sistem tata surya di sekolah dasar.

METODE

Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah pendekatan sistematis untuk menciptakan dan menyempurnakan produk, proses, atau pengetahuan baru melalui tahap penelitian yang diikuti oleh pengembangan dan pengujian hasilnya. Metode R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk sekaligus menguji tingkat kelayakan dan efektivitas produk tersebut sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Metode R & D adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dengan mengevaluasi efektivitas dan kelayakan produk tersebut sebelum digunakan dalam pembelajaran. Menurut (Maulia, 2024), penelitian dan pengembangan merupakan jenis

penelitian yang berfokus pada proses menghasilkan serta menyempurnakan suatu produk agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pendapat tersebut diperkuat oleh (Nurfadhillah, 2021) yang menyatakan bahwa tujuan penelitian dan pengembangan (R&D) adalah untuk menghasilkan produk inovatif yang dapat digunakan untuk mengatasi tantangan pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah yang sistematis dan sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. (Jahiri, 2023) menjelaskan bahwa model ADDIE efektif digunakan dalam pengembangan produk edukatif karena setiap tahap dilakukan secara bertahap dan terstruktur. Selain itu, (Setiawan, 2021) menyatakan bahwa model ADDIE membantu peneliti dalam mengembangkan produk pembelajaran secara lebih efektif mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga evaluasi produk akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran PABELUANG (Papan Belajar Luar Angkasa) pada materi sistem tata surya untuk siswa kelas VI SDN Mrican 2. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Hasil penelitian pada setiap tahapan dijelaskan sebagai berikut.

1. Tahap Analysis (Analisis)

Tahap analisis dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas VI SDN Mrican 2. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa proses pembelajaran IPA khususnya materi sistem tata surya masih menggunakan metode ceramah dengan bantuan buku paket dan papan tulis. Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas sehingga siswa mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak.

Hasil wawancara dengan guru kelas VI menunjukkan bahwa siswa cenderung cepat merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Sebagian siswa kurang fokus memperhatikan penjelasan guru dan mengalami kesulitan membedakan karakteristik planet serta memahami konsep rotasi dan revolusi bumi. Selain itu, hasil tugas harian siswa menunjukkan bahwa dari 31 siswa hanya 10 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk membantu siswa memahami materi sistem tata surya.

2. Tahap Design (Desain)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti merancang media pembelajaran PABELUANG sebagai media interaktif untuk materi sistem tata surya. Media dirancang berbentuk papan belajar dengan ukuran 60 cm × 80 cm menggunakan bahan papan kayu yang dilapisi seng dan kain flanel. Desain media dibuat semenarik mungkin dengan perpaduan warna cerah dan gambar planet agar mampu menarik perhatian siswa sekolah dasar. Media Pabeluang dilengkapi dengan berbagai komponen pembelajaran seperti materi singkat sistem tata surya, gambar planet, permainan mencari kata, kartu informasi planet, dan kuis interaktif.



Gambar 1. Desain Awal Media Pembelajaran PABELUANG

3. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, rancangan media yang telah dibuat kemudian dikembangkan menjadi produk nyata berupa media pembelajaran Pabeluang. Setelah produk selesai dibuat, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk.

Tabel 1. Hasil Validasi Produk

No.	Validator	Presentase	Kategori
1	Ahli Materi	90%	Valid
2	Ahli Media	83%	
	Rata-Rata	86,5%	

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh hasil penilaian dari ahli materi sebesar 90% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam media PABELUANG telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik kelas VI SD, serta memiliki ketepatan konsep yang baik pada materi sistem tata surya. Selain itu, penyajian materi dalam media dinilai telah mampu membantu siswa memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret.

Sementara itu, hasil validasi dari ahli media memperoleh persentase sebesar 83% yang termasuk dalam kategori valid. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media PABELUANG memiliki kualitas yang baik dari aspek tampilan, desain, keterbacaan, penggunaan warna, ketahanan media, serta kemudahan penggunaan dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa saran perbaikan untuk menyempurnakan media sebelum dilakukan uji coba kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil validasi dari kedua validator, diperoleh rata-rata persentase sebesar 86,5% dengan kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran PABELUANG layak digunakan dalam pembelajaran IPA materi sistem tata surya di kelas VI sekolah dasar. Dengan demikian, media PABELUANG dapat digunakan pada tahap uji coba lapangan dengan melakukan perbaikan sesuai saran yang diberikan oleh para validator..



Gambar 2. Media Pembelajaran PABELUANG Setelah Revisi

4. Tahap Implementation (Implementasi)

Setelah melakukan tahap pengembangan produk dan melakukan revisi kecil, tahap berikutnya adalah implementasi dengan dilakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar pada siswa kelas VI SDN Mrican 2. Pada uji coba kelompok kecil, media digunakan oleh beberapa siswa untuk mengetahui respon awal terhadap media pembelajaran. Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa merasa tertarik dan antusias menggunakan media Pabeluang karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Selanjutnya, uji coba kelompok besar dilakukan pada seluruh siswa kelas VI. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Siswa dapat memahami urutan planet, karakteristik planet, serta konsep rotasi dan revolusi bumi dengan lebih mudah melalui penggunaan media visual dan permainan interaktif pada media Pabeluang.

Tabel 2. Hasil Uji Coba

No.	Uji Coba	Pretest	Posttest	Kategori
1	Uji Coba Kecil	11,1%	88,8%	Efektif
2	Uji Coba Besar	18,1%	90,9%	
	Rata-Rata	14,6%	89,85%	

Berdasarkan tabel 2, menunjukkan bahwa dari hasil uji coba sebelum menggunakan media pembelajaran dan sesudah menggunakan media pembelajaran mengalami peningkatan. Dari hasil rata-rata nilai pretest dan posttest siswa mendapat skor 89,85%, yang artinya media pembelajaran efektif dan layak digunakan sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran.

Tabel 3. Angket Repon Guru

No.	Responden	Skor Total	Skor Maksimal
1	Guru Kelas VI SDN Mrican 2	48	50
	Persentase		96%

Berdasarkan hasil angket respon guru diperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran PABELUANG mudah digunakan dalam proses pembelajaran dan sesuai dengan materi sistem tata surya. Guru menilai bahwa media mampu membantu menjelaskan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui tampilan visual yang menarik. Selain itu, media PABELUANG dapat meningkatkan perhatian dan keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Tabel 4. Angket Repon Siswa

No.	Responden	Skor Total	Skor Maksimal
1	22 Siswa Uji Coba Luas Persentase	853	880 96,93%

Berdasarkan hasil angket respon siswa diperoleh persentase sebesar 96,93% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media pembelajaran PABELUANG. Siswa merasa media yang digunakan menarik, mudah dipahami, dan membantu memahami materi sistem tata surya. Media tersebut ada gambar planet, permainan mencari kata, kartu informasi, dan kuis interaktif membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Selain itu, media PABELUANG mampu meningkatkan motivasi belajar serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli, hasil uji coba, serta respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi diketahui bahwa media Pabeluang layak digunakan dalam pembelajaran IPA materi sistem tata surya. Media pembelajaran Pabeluang dinilai mampu meningkatkan minat belajar siswa karena memiliki tampilan visual yang menarik dan aktivitas interaktif yang membuat siswa lebih aktif selama pembelajaran. Selain itu, penggunaan media juga membantu siswa memahami konsep abstrak pada materi sistem tata surya menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Pabeluang memperoleh tingkat validitas yang tinggi dengan rata-rata persentase sebesar 86,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan materi maupun aspek tampilan media. Tingginya nilai validasi menunjukkan bahwa media Pabeluang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang mendukung pemahaman siswa terhadap materi sistem tata surya. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mawaddah, 2024) mengenai pengembangan media pembelajaran “STAR” pada materi sistem tata surya kelas VI sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan melalui model ADDIE mampu membantu siswa memahami konsep tata surya secara lebih baik karena materi yang abstrak dapat divisualisasikan dengan lebih menarik. Selain itu, media yang dikembangkan memperoleh respon positif dari guru maupun peserta didik.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian (Yunita, 2022) yang mengembangkan media pembelajaran berbasis Android pada materi sistem tata surya untuk siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas sangat tinggi dan mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA. Penggunaan media interaktif dinilai membantu siswa memahami materi yang sebelumnya sulit dipahami melalui metode ceramah saja.

Selain itu, hasil implementasi media Pabeluang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan rata-rata efektivitas sebesar 89,85%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media visual dan interaktif mampu membantu siswa memahami konsep-konsep tata surya secara lebih konkret. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Ardiyanti, 2021) yang mengembangkan multimedia interaktif berbasis Android pada materi tata surya kelas VI sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa nilai posttest siswa meningkat dibandingkan nilai pretest setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar siswa secara signifikan.

Keberhasilan media Pabeluang dalam meningkatkan minat dan keaktifan siswa juga didukung oleh penelitian (Fatharani, 2022) mengenai pengembangan media pembelajaran gamifikasi pada materi tata surya. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa karakteristik siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga pembelajaran perlu dikemas dalam bentuk yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Melalui media berbasis permainan, siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran serta lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Hasil penelitian ini juga memiliki kesamaan dengan peneliti (Khoiriyatussoliha, 2022) mengenai pengembangan media pembelajaran tiga dimensi pada pembelajaran IPA sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dan visual mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep IPA yang abstrak. Media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran karena mampu membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual, konkret, dan interaktif memiliki pengaruh positif terhadap pemahaman konsep IPA. Hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa media pembelajaran yang dirancang sesuai karakteristik siswa sekolah dasar mampu meningkatkan minat belajar, keaktifan, serta hasil belajar siswa. Oleh karena itu, media Pabeluang dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif digunakan pada materi sistem tata surya di sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Pabeluang (Papan Belajar Luar Angkasa) berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 90% dan ahli media sebesar 83%, dengan rata-rata keseluruhan 86,5% yang termasuk

dalam kategori valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Pabeluang layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi sistem tata surya untuk siswa kelas VI sekolah dasar.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa media Pabeluang efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar yang memperoleh rata-rata persentase sebesar 89,85% dengan kategori efektif. Penggunaan media Pabeluang mampu membantu siswa memahami konsep sistem tata surya yang bersifat abstrak melalui visualisasi yang lebih konkret dan aktivitas pembelajaran yang interaktif. Dengan demikian, media pembelajaran Pabeluang dinyatakan valid, layak, dan efektif digunakan untuk mendukung pembelajaran IPA materi sistem tata surya di sekolah dasar. Media ini berpotensi menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar, keaktifan, serta pemahaman konsep siswa terhadap materi luar angkasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N. F. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN 3 DIMENSI MATERI TATA SURYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA KELAS 6 SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9.
- Ardiyanti, W. (2021). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI TATA SURYA UNTUK KELAS VI SEKOLAH DASAR. *JPGSD*, 9.
- Fatharani, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5.
- Firtsanianta, H. (n.d.). EFEKTIVITAS E-LKPD BERBANTUAN LIVEWORKSHEET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK. 2019.
- Hamidah, F. (2022). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN JARIMATIKAPADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR. *Proceeding*.
- Jahiri, M. (2023). Penerapan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Metode Research and Development. *Technomedia Journal (TMJ)*, 8.
- Janah, M. (2023). *Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematikadi Sekolah Dasar*.
- Khoiriyatussoliha, N. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SIKLUS AIR TIGA DIMENSI PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10.
- Maulia, T. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Patasur (Putaran Tata Surya) pada Materi Sistem Tata Surya Kelas VI SD di Kecamatan Cibeureum. *Jurnal Akuntansi Hukum Dan Edukasi*, 1.

- Mawaddah, A. R. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran “STAR” Materi Sistem Tata Surya berbasis Construct 2 Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI di Sekolah Dasar*. 2, 16–23.
- Nurfadhillah, S. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MELALUI APLIKASI QUIZIZ PADA PELAJARAN MATEMATIKA VI SDN KARANG TENGAH 06. 2021, 3.
- Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA*. 3.
- Putri, N. M. (n.d.). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Powerpoint Interaktif Berbasis Kontekstual pada Muatan IPA Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*.
- Sari, F. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Sikap Ilmiah Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Sekolah Dasarpada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 797–802.
- Setiawan, H. R. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA AJAR LUBANG HITAM MENGGUNAKAN MODEL PENGEMBANGAN ADDIE. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4.
- Siswosuharjo, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogie*, 9.
- Susilo, R. D. (2020). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERTEMA LUAR ANGKASA. *Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 2.
- Yunita, V. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MATERI SISTEM TATA SURYA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 11.