

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PANGAN 3D (PAPAN LINGKUNGAN) PADA SUB TEMA KEBERAGAMAN MAKHLUK HIDUP DI LINGKUNGANKU UNTUK MENINGKATKAN ANTUSIAS BELAJAR SISWA KELAS IV SD INPRES LABAT KOTA KUPANG

Maria Joana MarQues Fraga¹, Roswita Lioba Nahak², Yulsy Marselina Nitte³

^{1,2,3}Universitas Citra Bangsa Kupang

fragamariajoana@gmail.com¹, roswitaliobanahak@gmail.com²,
yulsimarselinanitte@gmail.com³

ABSTRACT; *Development of 3D food learning media (Environmental Board) on the sub-theme of diversity of living things in my environment to increase learning enthusiasm of fourth grade students of SDI Labat Kupang City. Roswita Lioba Nahak, S.Pd., M.Pd. and Yulsy Marselina Nitte, S.Pd., M. Pd. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Citra Bangsa University Kupang. Has an important role in learning activities. Three Dimensional Media, Validity of Three Dimensional Learning Media, Differences in Student Learning Enthusiasm. In this study, researchers connected the problem of media availability with an enthusiastic student learning strategy that could help maximize students' enthusiasm for learning. So that researchers develop 3D learning media. The purpose of this research is in accordance with the science material of plant parts and their functions, producing media that is validated by media experts, material experts, linguists and assessed by students. Based on the results of validation from material expert lecturers with a percentage of 81.94% in the very feasible category. language experts with a percentage of 84.375% with a very feasible category and media experts with a percentage of 58.035% with a feasible category. The level of attractiveness to the effectiveness of practicality through student response questionnaires with an average percentage of 89.375% in the very good category. 3D learning media can increase student enthusiasm through the average results of the experimental initial test scores of 60.3% while the control class average final test results to 87.7%. Based on the results of the N-Gain calculation using SPSS version 16.0 of 0.28.49537 with high criteria. So it can be concluded that the 3D learning media environmental board on the sub-theme of the diversity of living things in my environment can increase the learning enthusiasm of fourth grade students of SDI Labat Kupang City. Thus there is a significant difference while the class applied three-dimensional learning media with a class that is not applied three-dimensional learning media so that there is an effect of the application of three-dimensional learning media on student learning enthusiasm.*

Keywords: *Demonstration Method, Learning Outcomes.*

ABSTRAK; Pengembangan media pembelajaran pangan 3D (Papan Lingkungan) pada sub tema keberagaman makhluk hidup di lingkunganku untuk meningkatkan antusias belajar siswa kelas IV SDI Labat Kota Kupang. Roswita Lioba Nahak, S.Pd., M.Pd. dan Yulsy Marselina Nitte, S.Pd., M. Pd. Pembimbing 1 dan 2. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Citra Bangsa Kupang. Mempunyai peran penting dalam kegiatan pembelajaran. Media Tiga Dimensi, Validitas Media Pembelajaran Tiga Dimensi, Perbedaan Antusias Belajar Siswa. Pada penelitian ini, peneliti menghubungkan masalah ketersediaan media dengan sebuah strategi antusias belajar siswa yang dapat membantu memaksimalkan Antusias Belajar siswa peserta didik. Sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran 3D. Tujuan Penelitian ini sesuai dengan materi IPA bagian tumbuhan dan fungsinya, Menghasilkan media yang tervalidasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan dinilai oleh peserta didik. Berdasarkan hasil validasi dari dosen ahli materi dengan presentase 81.94% termaksud kategori sangat layak. ahli bahasa dengan presentase 84.375% dengan kategori sangat layak dan ahli media dengan presentase 58.035% dengan kategori layak. Tingkat kemenarikan keefektifan kepraktisan melalui angket respon siswa dengan rata-rata presentase 89.375% dengan kategori sangat baik. Media pembelajaran 3D dapat meningkatkan antusias siswa melalui hasil rata-rata nilai tes awal eksperimen 60.3% sedangkan kelas kontrol hasil rata-rata tes akhir menjadi 87.7%. Berdasarkan hasil perhitungan N- Gain menggunakan SPSS versi 16.0 sebesar 0,28.49537 dengan kriteria tinggi. Sehingga dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran 3D papan lingkungan pada sub tema keberagaman makhluk hidup di lingkunganku dapat meningkatkan antusias belajar siswa kelas IV SDI Labat Kota Kupang. Dengan demikian ada perbedaan yang signitif sementara kelas yang diterapkan media pembelajaran tiga dimensi dengan kelas yang tidak diterapkan media pembelajaran tiga dimensi sehingga ada pengaruh penerapan media pembelajaran tiga dimensi terhadap antusias belajar siswa.

Kata Kunci: Metode Demonstrasi, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tempat untuk pemerintah dalam menciptakan generasi yang berkualitas, Pendidikan mengalami perkembangan dari zaman ke zaman yang disesuaikan dengan sumber belajar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, perkembangan teknologi, perubahan budaya dan semakin luasnya interaksi manusia, mengakibatkan perkembangan pengetahuan yang sangat pesat dan memunculkan pembaruan dalam bidang pendidikan. Menurut UU no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 Pasal 1

Ayat 19 mengatakan bahwasanya kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pembelajaran dan digunakan untuk pedoman dalam kegiatan pembelajaran.

Di Indonesia kurikulum mengalami dari masa ke masa yang dapat disesuaikan dengan perkembangan zaman. Di tahun 2013 muncul yang mengalami pembaruan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan menjadi Kurikulum 2013 dalam pembaruan kurikulum ini sangat dibutuhkan inovasi baru agar dapat membantu ketercapaian tujuan dari pendidikan, salah satunya adalah inovasi media. Inovasi media pembelajaran, seperti ketepatan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi yang akan diajarkan dan untuk memungkinkan terjadinya proses belajar siswa. Oleh karena itu, inovasi baru sangat dibutuhkan dalam menciptakan suatu media yang sesuai dengan karakteristik siswa guna mempermudah siswa memperoleh informasi dan mencapai tujuan dari pendidikan. Karena itu penyajian pembelajaran harusnya dilakukan dalam bentuk konkret agar dapat dipahami oleh siswa sekolah dasar (Irawan 2017:85).

Tujuannya penggunaan media pembelajaran yang secara umum menurut Lestari, dkk (2014:19) adalah membantu guru dalam menyampaikan materi pada pelajaran kepada siswanya agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi peserta didik (Wibowo 2016:75).

Media pembelajaran juga menjadi alat untuk mengkomunikasikan suatu permasalahan serta penggunaan media dapat membantu siswa mengatasi beberapa hambatan untuk memahami suatu masalah diberikan guru bahwa dalam analisis kebutuhan di lapangan penggunaan media pembelajaran masih sangat minim digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan pra-observasi yang dilakukan peneliti terhadap terhadap guru kelas IV di SDI Labat Kota Kupang bahwa pembelajaran dikelas tidak terlalu sering menggunakan media, fasilitas dikelas juga masih belum menunjang untuk pembelajaran kemudian adanya kendala waktu dalam membuat media pembelajaran. Pembelajaran sering menggunakan media sekitar yang seadanya padahal dalam pembelajaran tematik mata pelajaran harus dikaitkan satu sama lain sehingga guru juga dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan media dan pembelajaran juga masih berpusat pada guru sehingga respon siswa biasa-biasa saja dan siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran di kelas IV SD inpres labat kota kupang.

Observasi yang dilakukan terhadap guru disekolah dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik masih minim misalnya media pembelajaran di SD khususnya SDI Labat Kota Kupang dikarenakan keterbatasan waktu. Hasil wawancara dengan guru kelas juga mengatakan bahwa pembelajaran tematik disampaikan dengan alat-alat penunjang yang ada disekitar saja. Sedangkan untuk pembelajaran tematik tema 3, subtema 2, pembelajaran 1 dilakukan dengan gambar guna mengetahui pentingnya upaya pelestarian hewan langka, manfaat hewan bagi manusia dan membuat pertanyaan untuk narasumber. Selain itu fasilitas dan keadaan kelas juga masih belum menunjang dalam pembelajaran. Hanya ada tempelan-tempelan gambar siswa, tetapi tidak bisa menjadi pemberi informasi seperti media pembelajaran. Sehingga siswa kesulitan dalam menyerap dan memahami konsep pembelajarn tematik. Salah satunya tema 3, subtema 2, pembelajaran 1 yang mengintegrasikan 3 mata pembelajaran yakni IPA, IPS dan Bahasa Indonesia yang membutuhkan pemahaman yang kompleks. Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan, penggunaan dalam media yang pembelajaran sangat penting sebagai sarana penyampaian materi yang dapat membantu siswa untuk memahami dan menumbuhkan rasa senang pada siswa dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan bahwa proses pembelajaran tematik kelas IV sekolah dasar sangat dibutuhkan media pembelajaran. Sehingga peneliti merumuskan judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Pangan 3D (Papan Lingkungan) Pada Sub Tema Keberagaman Makhluk Hidup Di Lingkunganku Untuk Meningkatkan Antusias Siswa Di Kelas IV Sekolah Dasar Labat Kota Kupang”**.

METODE PENELITIAN

Jenis metode yang digunakan dalam penelitian adalah *Research And Development* (R&D). Penelitian R&D menurut (Sugiyono 2014:297). Adalah metode penelitian yang di gunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model R&D yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE yang merupakan model prosedur sederhana dan mudah untuk memperoleh media pembelajaran untuk jangka pendek mampu berkesinambung. Di dalam model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu : *Analyze* (analisi) , *Design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implement* (implikasi), dan

evaluate (evaluasi). Penelitian ini dilakukan di sekolah SDI Labat Kota Kupang, Alamat Jln Bonsai, Kel. bakunase 2, kecamatan Kota Raja, kota Propinsi Nusa Tenggara Timur, dengan menggunakan tenaga guru disekolah sebagai subjek yang akan diteliti.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan berbagai instrumen seperti Angket. Yang dilakukan oleh peneliti adalah angket validasi ahli yang terdiri dari angket validasi yaitu angket respon siswa, angket validasi ahli media, ahli materi. Selain itu observasi dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis kualitatif, dengan langkah-langkah untuk analisis data adalah reduksi data, *data display* (penyajian data), dan kesimpulan (verifikasi). Serta teknik analisis kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan model pengembangan produk yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran pangan 3d ini yaitu model pengembangan ADDIE, maka terdapat lima tahapan yang harus dilalui. Sebagai berikut:

Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan yang mencakup dua hal yaitu:

a. Analisis Kebutuhan guru

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDI Labat Kota Kupang, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran IPA di kelas IV cenderung bersifat konvensional, dimana dalam proses pembelajaran guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa variasi model lain. Selain guru jarang terlihat menggunakan media pembelajaran pangan 3D yang inovatif, dimana bahan ajar yang digunakan hanya sebatas buku cetak, dan media yang langsung ada.

b. Analisis Kurikulum

menempatkan penggunaan media pembelajaran 3D dalam proses pembelajaran, menetapkan kompetensi dari indikator yang akan dicapai melalui media pembelajaran, merancang media yang dapat mendukung tercapainya kompetensi dan indikator yang akan dicapai memberikan kemudahan kepada guru dalam menyampaikan informasi dan materi dalam proses belajar mengajar.

Tahap Perencanaan (design)

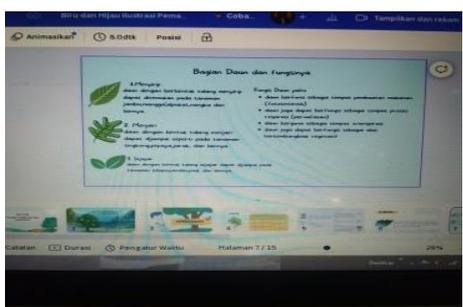
Tahapan ini merupakan tahap tindak lanjut dari tahap analisis pada tahap ini peneliti membuat perancangan sebagai berikut: menempatkan penggunaan media pembelajaran 3D dalam proses pembelajaran, menetapkan kompetensi dari indikator yang akan dicapai melalui media pembelajaran, merancang media yang dapat mendukung tercapainya kompetensi dan indikator yang akan dicapai memberikan kemudahan kepada guru dalam menyampaikan informasi dan materi dalam proses belajar mengajar.

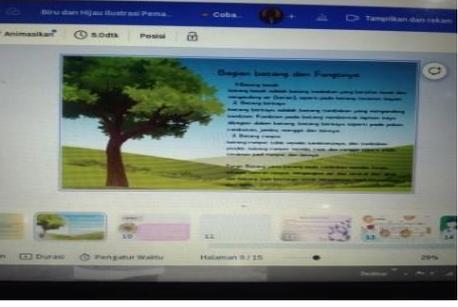
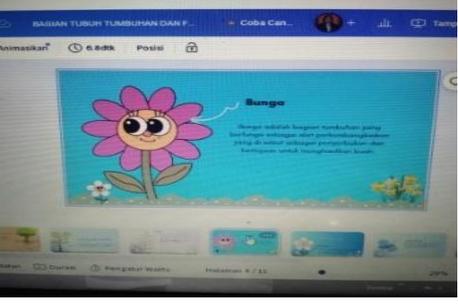
Desain produk I

Desain Media Pembelajaran 3D pada mata pelajaran IPA bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.

Tabel 1 Tampilan Media Pembelajaran 3D

No	Tampilan	Keterangan
1		Halaman menu Materi
2		Halaman materi IPA Pada bagian tumbuhan dan fungsinya

3		Halaman materi pada bagian akar
4		Halaman pada bagian-bagian akar
5		Halaman materi Daun
6		Halaman bagian-bagian Daun

7		Halaman materi bagian akar
8		Halaman Bagian-bagian batang
9		Halaman materi bunga
10		Halaman bagian-bagian bunga

11		Halaman kelopak bunga
12		Halaman bagian benang sari
13		Halaman materi buah

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan ini, bahan ajar dikembangkan untuk melihat kelayakan, kemenarikan, keefektifan media pembelajaran pangan 3D dengan 2 hal yaitu Validasi Instrumen dan Hasil validitas Produk. Adapun kedua hal tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Validasi Instrumen

Hasil validator instrumen oleh 3 orang ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli media melalui instrumen penelitian dinyatakan layak digunakan untuk penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2 Hasil Instrumen Validator Ahli

No.	Validator	Hasil Validasi Instrument
1.	Ahli Materi	
2.	Ahli Bahasa	
3.	Ahli Media	

Berdasarkan hasil instrumen penelitian yang telah divalidasi oleh tiga orang validator yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media maka instrumen ini dapat dinyatakan layak digunakan untuk penelitian.

b. Hasil Validasi Produk

Berikut ini daftar validator media pembelajaran penelitian ini.

1. Roswitas Lioba Nahak, S.Pd., M.Pd.
2. Asti Yunita Benu, S.Pd., M.Pd.
3. Viktorius P. Veka, S.Pd., M.Pd

Berikut ini adalah hasil validasi dan masukan dari para validator:

1. Validasi dilakukan Oleh Ahli Materi

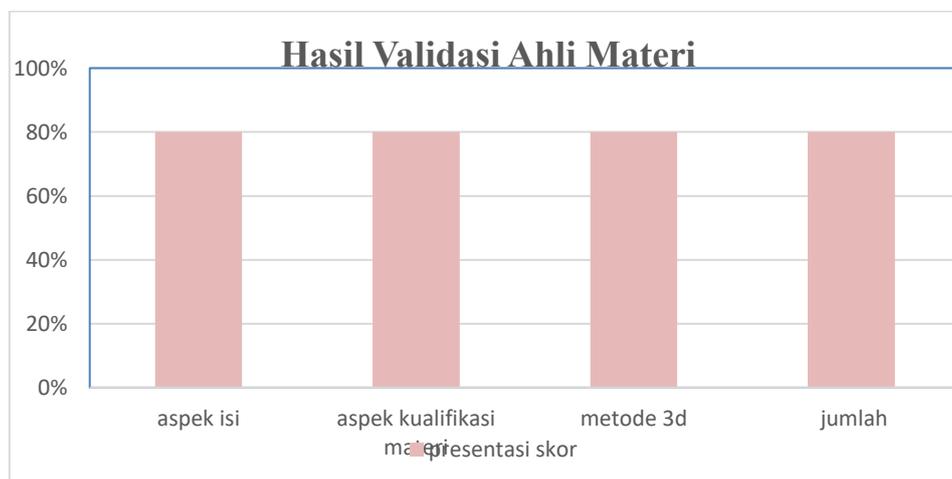
Angket validasi instrument penilaian juga terdapat tabel dan ruang untuk dilampirkan masukan dan saran oleh ahli materi. Dalam pelaksanaannya ahli materi memberi penilaian terhadap isi materi dan penyajian materi sesuai dengan instrumen penilaian.

Dari validasi produk yang dilaksanakan pada tanggal 13 Maret 2024 validator ahli materi yaitu Ibu Roswita Lioba Nahak, S.Pd., M.Pd. Pengembangan media pembelajaran 3D ini sudah dikatakan layak digunakan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hasil Uji Validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini;

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skor	Kriteria
1.	Aspek Isi	Kebenaran Isi/ Konsep	4	Baik
		Kedalaman Materi	4	Baik
		Kecapaian Materi Untuk Pencapaian Kompetensi	4	Baik
		Kejelasan Materi/ Konsep	4	Baik
		Aktualisasi Materi	4	Baik
		Sistematika Penyajian Logis	4	Baik
		Materi Sesuai Kebutuhan Siswa	4	Baik
		Ketepatan Pemilihan Gambar Untuk Menjelaskan Materi	4	Baik
		Materi Disajiakn Secara Sederhana Dan Jelas	4	Baik
		Materi Disajikan Secara Runtut	4	Baik
2.	Aspek Kualitas Materi	Kesesuaian Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar	4	Baik
		Ketersedian Tujuan Pembelajaran	4	Baik
		Kejelasan Tujuan Pembelajaran	4	Baik
		Kejelasan Petunjuk Belajar	4	Baik
		Ketepatan Memilih Materi	4	Baik
		Ketersediaan Kegiatan Belajar	4	Baik
		Pemberian Latihan Media Gambar	4	Baik
		Ketersediaan Petunjuk Jawaban Latihan	4	Baik
		Ketersediaan Rangkuman Maetri	4	Baik

		Pemberian Tes Formatif Dalam Media Pembelajaran	4	Baik
		Kemudahan Petunjuk Mengerjakan Soal	4	Baik
		Kesesuaian Soal Dengan Materi	4	Baik
		Ketersediaan Kunci Jawaban	4	Baik
		Kejelasan Rumusan Soal	4	Baik
		Tingkat Kesulitan Soal	4	Baik
3.	Metode 3D	Menambah Pengetahuan Siswa Berdasarkan Pengetahuan Awal Yang Dimilikinya	4	Baik
		Masalah Yang Disajikan Sesuai Dengan Kehidupan Sehari-Hari	4	Baik
		Rumusan Masalah	4	Baik
		Melakukan Percobaan Terhadap Media Pembelajaran Pangan 3d (Papan Lingkungan)	4	Baik
		Mengumpulkan Data	4	Baik
		Menganalisis Data	4	Baik
		Kesimpulan	4	Baik
Total Skor			128	
Rata-rata			80%	



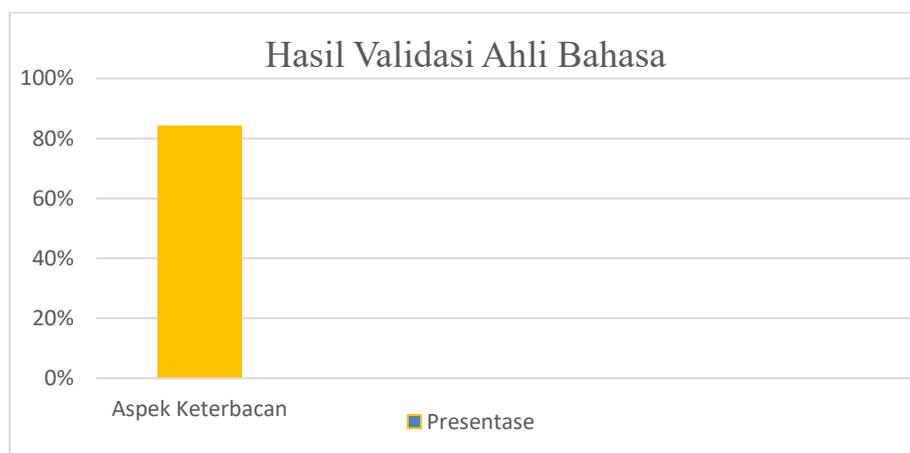
Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli materi dapat diperoleh dengan jumlah skor persentase 80,83% yang tergolong dalam kategori sangat baik. Nilai yang diperoleh dari validator ahli materi pengembangan media pembelajaran pangan 3D papan lingkungan pada sub tema keberagaman makhluk hidup di lingkunganku untuk meningkatkan antusias belajar siswa kelas IV SDI Labat, dinyatakan valid dengan kriteria Sangat Valid.

2. Validasi Hasil Ahli Bahasa.

Untuk memperoleh data tersebut peneliti digunakan angket validasi instrument penilaian yang memuat pernyataan yang menggunakan skala liker dengan 4 skala *likert* yang diadaptasi yaitu 4 (Sangat Baik), 3 (Baik), 2 (Kurang), 1 (Sangat Kurang). Kemudian didalam angket validasi instrument penilaian juga terdapat pada tabel dan ruang untuk dilampirkan masukan dan saran dari ahli bahasa.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skor	Kriteria
1.	Aspek keterbacaan	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar	4	Baik
		Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan	5	Baik
		Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa	5	Baik
		Bahasa yang digunakan sudah komonikatif	4	Baik
		Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	3	Baik
		Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	3	Baik
		Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran	5	Baik
		Ketepatan ejaan	5	Baik
		Konsistensi penggunaan istilah	4	Baik
		Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	4	Baik
		Total Skor		
Rata-rata			84%	
Aspek Yang Di Nilai		Presentase	Keterangan	
Aspek Keterbacaan		84%	Sangat Baik	



Berdasarkan hasil uji validasi dari ahli bahasa, diperoleh dengan jumlah skor 40 dengan persentase 80,375% yang tergolong dengan kategori Sangat Valid.

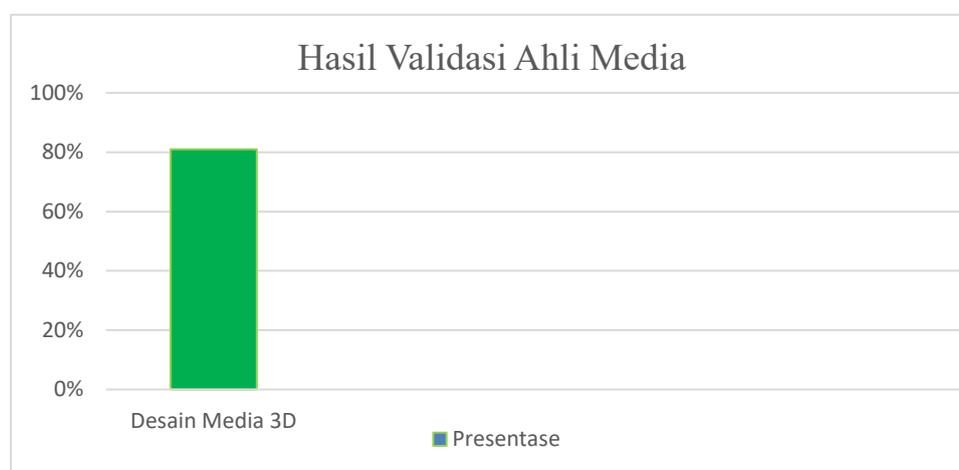
3. Hasil Validasi Oleh Ahli Media

Untuk memperoleh data tersebut peneliti menggunakan angket validasi instrument penilaian yang memuat pernyataan yang menggunakan skala liker dengan 4 skala likert yang diadaptasi yaitu 4 (Sangat Baik), 3 (Baik), 2 (Kurang), 1 (Sangat Kurang). Kemudian didalam angket validasi instrument penilaian juga terdapat pada tabel dan ruang untuk dilampirkan masukan dan saran dari ahli media.

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skor	Kriteria
1.	Desain media 3D	Ketepatan pemilihan warna cover	4	Baik
		Keserasian warna tulisan pada media pangan 3D	5	Baik
		Kemenarikan pemilihan cover	4	Baik
		Ilustrasi Media 3D menggambarkan isi/materi pembelajaran	4	Baik
		Ketepatan ukuran gambar	4	Baik
		Kejelasan gambar	3	Baik
		Gambar dalam 3D menarik	4	Baik
		Relevansi gambar dengan materi (kontekstual)	4	Baik
		Gambar nyata sesuai konsepnya	5	Baik
		Penempatan gambar	4	Baik

	Ketepatan pemilihan jenis huruf	4	Baik
	Kesesuain jenis dan ukuran huruf	4	Baik
	Konsistensi ukuran huruf	4	Baik
	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca	4	Baik
	Perbandingan ukuran huruf dan gambar	4	Baik
	Kememarikana penampilan media pembelajaran 3D	4	Baik
Total Skor		61	
Rata-rata		81%	



Berdasarkan hasil uji validasi dari ahli media, diperoleh dengan jumlah skor persentase 81% yang tergolong dengan kategori Valid.

Tahap Implementasi (*implementasion*)

Siswa mengerjakan angket untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi bagiana-bagian tumbuhan dan fungsinya sebelum menggunakan media 3D. Setelah itu, siswa diberikan pembelajaran dengan menerapkan media 3D.

Tabel 6 Hasil Nilai Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

No	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
1	60	80	2	1
2	62	85	2	1
3	52	90	2	1
4	56	95	2	1
5	68	86	2	1
6	46	94	2	1
7	64	87	2	1

8	54	84	2	1
9	58	96	2	1
10	62	100	2	1
11	70	95	2	1
12	47	90	2	1
13	58	88	2	1
14	63	72	2	1
15	76	89	2	1
16	66	90	2	1
17	62	95	2	1
18	55	75	2	1
19	56	80	2	1
20	58	94	2	1
21	64	98	2	1
22	60	90	2	1
23	66	92	2	1
24	64	86	2	1
25	50	87	2	1
Jumlah	1686	2218		
Rata-Rata	60,21428571%	88,72%		

Berdasarkan tabel hasil nilai rata-rata kontrol 60,2% dan kelas eskperimen dengan nilai rata-rata 88,7% sehingga adanya perubahan pada antusias belajar siswa kelas IV SDI Labat Kota Kupang.

Tahap evaluasi

a. Angket respon siswa

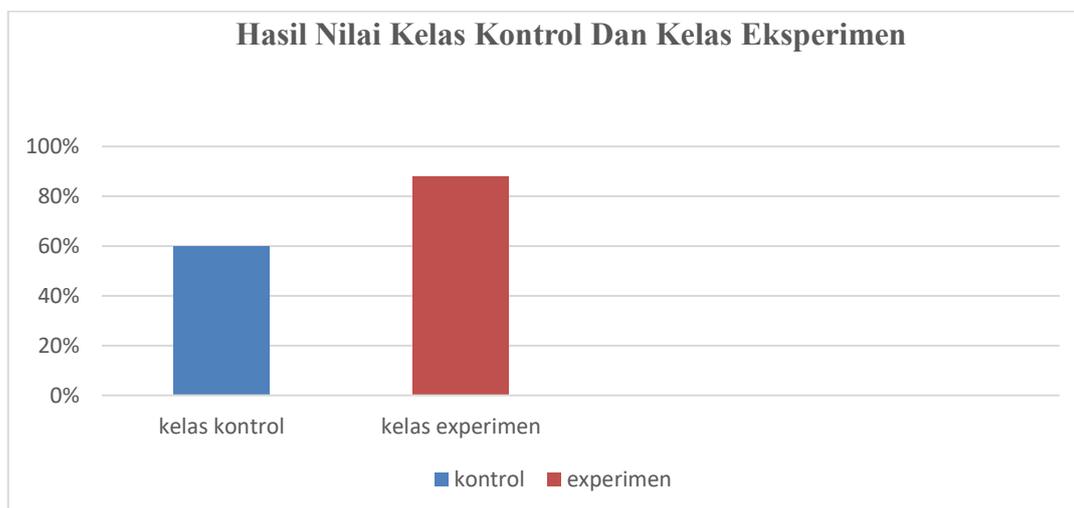
NO	Responden	Jumlah	Skor Maks	Persentase (%)	% Rata-Rata	Kriteria
		S	N		89,375	Sangat Baik
1	R1	42	48	87,5		
2	R2	43	48	89,58333333		
3	R3	42	48	87,5		
4	R4	43	48	89,58333333		
5	R5	42	48	87,5		
6	R6	43	48	89,58333333		
7	R7	43	48	89,58333333		
8	R8	42	48	87,5		
9	R9	43	48	89,58333333		
10	R10	44	48	91,66666667		

11	R11	42	48	87,5		
12	R12	43	48	89,58333333		
13	R13	43	48	89,58333333		
14	R14	44	48	91,66666667		
15	R15	43	48	89,58333333		
16	R16	43	48	89,58333333		
17	R17	43	48	89,58333333		
18	R18	43	48	89,58333333		
19	R19	43	48	89,58333333		
20	R20	44	48	91,66666667		

Hasil Uji Coba Produk

Kelas	Presentase	Keterangan
Kelas Kontrol	60%	Baik
Kelas Eksperimen	88%	Baik

Uji coba kelompok kecil ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran 3d yang dikembangkan. Dari hasil uji coba kelompok kecil yang di lakukan oleh 25 responden di peroleh hasil sebagai berikut.



Teknik Analisis Data

a. Uji Normalitas

Tabel Hasil Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		53
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.86932183
Most Extreme Differences	Absolute	.083
	Positive	.053
	Negative	-.083
Kolmogorov-Smirnov Z		.607
Asymp. Sig. (2-tailed)		.855
a. Test distribution is Normal.		

b. Uji Homogenitas Data

Tabel Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

EKSPERIMEN

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.067	1	51	.797

c. Uji Linearitas

Tabel Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kontrol * Eksperimen	Between Groups	(Combined)	697.223	15	46.482	.841	.632
		Linearity	4.214	1	4.214	.076	.789
		Deviation from Linearity	693.009	14	49.501	.896	.588
	Within Groups		497.417	9	55.269		
	Total		1194.640	24			

d. Uji hipotesis

Tabel Nilai Rata-Rata Kelas Eksperimendan Kelas Kontrol

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Antusias	EKSPERIMEN	25	88.720	6.8770	1.3754
	KONTROL	28	60.214	6.9887	1.3207

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Antusias	Equal variances assumed	.067	.797	14.935	51	.000	28.5057	1.9086	24.6740	32.3374
	Equal variances not assumed			14.949	50.500	.000	28.5057	1.9068	24.6766	32.3348

Pada tahap analisis (*analysis*), peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan guru dan siswa, kurikulum, dan situasi berdasarkan masalah yang ada di sekolah. Pada tahap desain (*design*) peneliti merancang desain media pembelajaran 3D yang didasari oleh hasil analisis kebutuhan guru, kurikulum dan situasi disekolah dengan memperhatikan struktur pembuatannya yang terdiri dari beberapa bagian yaitu desain produk I dalam bentuk desain dan materi. (*development*), desain dari media pembelajaran 3D untuk meningkatkan antusias belajar siswa diimplementasikan menjadi sebuah produk yang kemudian diuji validasi oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media. Kemudian peneliti memperbaiki media pembelajaran 3D sesuai dengan masukan dan saran dari validator ahli. Hasil revisi media pembelajaran 3D kemudian diimplementasikan kepada siswa melalui proses

pembelajaran. Pada kegiatan ini termasuk pada tahap implementasi. Tahap yang terakhir yaitu tahap evaluasi. Pada tahap ini peneliti memberi angket respon kepada siswa mengenai materi IPA bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SDI Labat Kota Kupang setelah dilakukan uji coba produk.

Penilaian kelayakan media pembelajaran 3D pada sub tema keberagaman makhluk hidup di lingkunganku sesuai dengan validator ahli terhadap materi pelajaran bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.

a. Validasi ahli

Validasi ahli materi terhadap media pembelajaran 3D mendapatkan total skor 53 sehingga jika dikonversikan dengan bentuk persentase kelayakan ahli materi sebesar 84,94% termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Validasi ahli bahasa mendapatkan total skor 27 sehingga jika dikonversikan dengan bentuk persentase kelayakan ahli bahasa dengan persentase 80.375%, termasuk dalam kategori sangat layak.

Dapat dikatakan bahwa segala aspek dalam media pembelajaran 3D ini sudah terpenuhi dalam materi pelajaran bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya pada sub tema keberagaman makhluk hidup di lingkunganku untuk meningkatkan antusias belajar siswa sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran 3D papan lingkungan di kelas IV SDI Labat Kota Kupang, layak digunakan dalam pembelajaran materi IPA bagian tumbuhan dan fungsinya. Hal ini didukung dengan hasil penelitian terdahulu oleh:

Berdasarkan uraian tersebut diatas maka, dapat dikatakan bahwa segala aspek dalam media pembelajaran 3D ini sudah terpenuhi dalam materi pelajaran bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya pada sub tema keberagaman makhluk hidup di lingkunganku untuk meningkatkan antusias belajar siswa sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran 3D papan lingkungan di kelas IV SDI Labat Kota Kupang, layak digunakan dalam pembelajaran materi IPA bagian tumbuhan dan fungsinya.

b. Kemenarikan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran 3D.

Berdasarkan hasil angket respon siswa kelas IV SDI Labat diketahui setelah digunakan media pembelajaran 3D bahwa secara keseluruhan siswa memberikan respon positif pada aspek kemenarikan dan kepraktisan media pembelajaran. Angket respon siswa diberikan kepada 20 orang siswa yang mengikuti uji coba produk media pembelajaran 3D. Hasil respon

siswa digunakan peneliti sebagai koreksi apabila ada jawaban yang “kurang Baik” dari respon siswa. Namun semua siswa memberi respon positif sehingga jika dikonversikan dalam persentase 89.375%. Sehingga media pembelajaran 3D menarik dan praktis digunakan dalam pembelajaran materi IPA bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SDI Labat Kota Kupang.

c. Meningkatkan Antusias Belajar Siswa

Berdasarkan data diketahui bahwa nilai tes awal (eksperimen) dengan rata-rata 88.720%. Nilai tertinggi yang diperoleh pada saat tes awal yaitu 80 dan nilai terendahnya yaitu 62. Sedangkan nilai rata-rata tes akhir (kontrol) yaitu 87.7% dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendahnya 70. Adanya peningkatan rata-rata nilai tes awal (eksperimen) dan tes akhir (kontrol) menunjukkan bahwa media pembelajaran 3D papan lingkungan pada sub tema keberagaman makhluk hidup di lingkunganku di kelas IV SDI Labat Kota Kupang dapat meningkatkan antusias belajar siswa khususnya kelas IV.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Tingkat kelayakan, media pembelajaran 3D papan lingkungan pada sub tema keberagaman makhluk hidup di lingkunganku untuk meningkatkan antusias belajar siswa kelas IV SDI Labat berdasarkan penilaian oleh ahli materi dengan persentase 81.94% termasuk kategori sangat layak, ahli bahasa dengan persentase 84.375% dengan kategori sangat layak dan ahli media dengan persentase 58.035% dengan kategori layak. Dengan demikian media pembelajaran 3D papan lingkungan layak untuk diuji cobakan kepada siswa kelas IV SDI Labat.
2. Tingkat kemenarikan Kefektifan, Kepraktisan media pembelajaran 3D pada sub tema keberagaman makhluk hidup di lingkunganku untuk meningkatkan antusias belajar siswa kelas IV SDI Labat melalui angket respon siswa dengan rata-rata persentase 89.375% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian media pembelajaran 3D papan lingkungan sangat menarik, praktis, untuk diuji cobakan kepada siswa.
3. Media pembelajaran 3D papan dapat meningkatkan antusias belajar siswa kelas IV SDI Labat. Hal ini diketahui melalui hasil rata-rata nilai tes awal (*Eksperimen*) 60.3

sebelum menggunakan media pembelajaran 3D. Setelah mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran 3D mendapat hasil rata-rata tes akhir menjadi 87.7. Berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain* menggunakan SPSS versi 16.0 sebesar 0,28.49537 dengan kriteria tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran 3D papan lingkungan pada sub tema keberagaman makhluk hidup di lingkunganku dapat meningkatkan antusias belajar siswa kelas IV SDI Labat Kota Kupang.

Saran

1. Bagi guru, dapat menggunakan media 3D sebagai salah satu alternatif pengajaran sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan, semangat, antusias dan menjadikan ipa pelajaran yang disukai siswa.
2. Bagi sekolah, media 3D dapat dijadikan alternatif variasi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran ipa. Sehingga dapat menjadi salah satu solusi dari sekian banyak permasalahan yang ada dalam pelajaran khususnya dalam pembelajaran ipa.
3. Bagi peneliti lain, dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan serta pengetahuan mengenai mediaa 3D dan dapat dijadikan sebagai acuan penelitian mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Adam Fatchur Rozy. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis 3D Pageflip Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronik Di SMK 1 Kediri*. Malang : Fuad Jaya Mihararja.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Persada.
- Benu,AY dan Nitte. YM. 2022. *Media Pembelajaran (landasan dan pengembangan yang inovatif)*. Banten: CV AA Rizky.
- Edi Irawan. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan Kurikulum*. Yogyakarta : Cv Budi Utama.
- Hajar, Ibnu . (2013). *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik Untuk SD/MI*.Jogyakarta : Diva Pres.

- Haryono, Dwi, Ari. (2014). *Metode Praktis Pengembangan Sumber Dan Media Pembelajaran*. Malang: Genius Media.
- Hidayat, Sholeh. (2015). *Pengembangan Kurikulum Baru*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Indah Lestari. (2014). *Antusiasme Belajar Dengan Pemahaman Alat Tes Inventori*. Yogyakarta :CV Andi
- Kemendikbud. (2013). *Materi pelatihan guru implementasi kurikulum 2013*.
- Meylasari, Buana Eka. 2014. *Pemanfaatan Media Maket untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Bandung : PT Remaja Rosdarkarya.
- Muliati, Alifina. (2015). *Pengembangan Media PANWARTA (Papan Warna Peta) untuk Kelas IV SD Tema Tempat Tinggalku*. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang.
- Nuraisyah, Fitriani.2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Maket Ekosistem Skripsi Disertasi tidak diterbitkan*. Malang: FKIP UMM
- Prastowo, Iswandi. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Panduan* Yogyakarta: Diva Press
- Sakinah, (2015). *Pengembangan Media Panduan (Papan Dunia Hewan) pada Pembelajaran Tematik Tema Benda Hewan Dan Tanaman Disekitar untuk kelas 1 SD*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang
- Samuel, Donald. (2015) . *Antusiasme Guru Dalam Program Pengembangan Kompetensi Pedagogik dan Determinannya, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi & Bisnis*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Septian Ariski, Tampubolon Jintar. 2015. *Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Tiga Dimensi (3d) Terhadap Hasil Belajar*. Yogyakarta : Ar-Ruz Media.
- Sitti Ghaliyah. (2015). *Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Model Laerning Cycle 7E Pada Pokok Bahasan Fluida Dinamik Untuk Siswa SMA Kelas XI*. Jakarta : Fauji Bakri.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&H)*. Bandung: Alfabeta
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas. SS

Wibowo, Endro Joko.(2016). *Media Pembelajaran Ineraktif Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV*. Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika Dan Komputer FTI UNSA.

Yaumi.,Muhamad.(2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta:Prenadamedia Group