

## Pengembangan Media RUANG 3D (Rumah Gadang 3 Dimensi) Tema Lingkungan Sahabat Kita untuk Siswa Kelas V

**Pandam Sri Wardhani**

FKIP, Universitas Islam Balitar

Korespondensi penulis: [fandypandam@gmail.com](mailto:fandypandam@gmail.com)

**Ida Putriani**

FKIP, Universitas Islam Balitar

**M.Iqbal Baihaqi**

FKIP, Universitas Islam Balitar

Alamat: Jl. Majapahit No.2- 4, Sananwetan, Kec. Sananwetan, Kota Blitar, Jawa Timur 66137

**Abstract.** *The needs analysis indicates that thematic learning has not been using the appropriate media to facilitate content delivery, leading to a lack of enthusiasm among students in the learning process. This study aims to develop a suitable 3D SPACE media for Theme 8 Subtheme 1 learning. The research type is Research and Development (R&D) using the Borg and Gall model, which consists of nine steps. The research instruments used include interview guidelines, observation sheets, questionnaires, and documentation. The feasibility results from content experts are 91%, media experts 79%, and language experts 84%. Therefore, the 3D SPACE media is considered suitable for thematic learning. The student response questionnaire results indicate an average of 92%.*

**Keywords:** *Media, 3D SPACE, Thematic*

**Abstrak.** Analisis kebutuhan menunjukkan pembelajaran tematik belum menggunakan media yang tepat untuk membantu menyampaikan materi sehingga siswa tidak bersemangat dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media RUANG 3D yang layak untuk pembelajaran Tema 8 Subtema 1. Jenis penelitian pengembangan RnD, model Borg and Gall yang menggunakan sembilan langkah. Instrument yang digunakan dalam penelitian adalah pedoman wawancara, lembar observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil kelayakan dari validator ahli materi 91%, ahli media 79%, dan ahli bahasa 84%. Maka media RUANG 3D layak digunakan untuk pembelajaran tematik. Hasil angket respon siswa terhadap media memiliki rata-rata 92%.

**Kata kunci :** Media, RUANG 3D, dan Tematik

### LATAR BELAKANG

Kurikulum 2013 pada tingkat sekolah dasar menggunakan pembelajaran tematik yang mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan. Menurut Kunandar (2007: 11) tema merupakan alat atau wadah untuk mengedepankan berbagai konsep kepada siswa secara utuh. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu materi yang terdapat di dalam beberapa mata pelajaran.

Dalam pembelajaran tematik dibutuhkan media sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi berupa materi ajar dari guru kepada siswa, Arsyad

*Received Juli 30, 2023; Revised Agustus 02, 2023; Accepted September 26, 2023*

\* Pandam Sri Wardhani, [fandypandam@gmail.com](mailto:fandypandam@gmail.com)

(2011: 2) media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Berdasarkan penjelasan di atas bahwa media berpengaruh besar terhadap pengembangan potensi siswa.

Media merupakan salah satu dari cara untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan, dijelaskan oleh Suryani (2018: 2) bahwa media segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk pesan atau informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh tujuan informasi yang disampaikan.

Pemilihan media menurut Suryani (2018: 59) bahwa kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan tujuan pembelajaran mengacu pada konsep kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ragam media yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran memiliki dua jenis, Arsyad (2011: 54) mengemukakan jenis media yaitu: (1) media tradisional, meliputi ;gambar; poster; foto; grafik; media cetak rekaman suara; permainan papan dan lain sebagainya, (2) media teknologi muthakhir, seperti penggunaan media telekomunikasi dan permainan komputer.

Peneliti telah melakukan observasi pada siswa kelas V di UPT SD Negeri Pojok 02, dari penelitian tersebut terdapat beberapa materi saat penyampaiannya tidak menggunakan media pembelajaran, dan guru tidak memilih secara tepat media sehingga siswa kurang fokus saat memahami materi. Dari pengambilan data 20 siswa terdapat 7 siswa yang tidak dapat memahami materi, saat peneliti melakukan wawancara kepada mereka, ternyata minat belajar mereka menurun karena guru selama proses pembelajaran tidak menggunakan jenis media yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa.

Sebagai media pembelajaran, terdapat kriteria tertentu yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran. Kriteria tersebut meliputi sesuai dengan tujuan pembelajaran, tepat untuk mendukung materi, praktik, luwes, dan mutu teknis. Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran yang berkualitas sesuai

dengan tujuan pembelajaran. Siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan media yang telah ditentukan.

Peneliti membuat sebuah media yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi terkait dengan pembelajaran, media yang dimaksud adalah media tiruan yang berbentuk tiga dimensi sehingga dapat dilihat, disentuh dan dipraktikkan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti dalam pengembangan ini mengambil judul Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Gadang Tiga Dimensi “Ruang 3D” Tema Lingkungan Sahabat Kita Untuk Siswa Kelas V.

## **KAJIAN TEORITIS**

Kurikulum 2013, dalam konteks kebijakan pendidikan nasional Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 (Sisdiknas) pasal 1 ayat (9), dapat dijelaskan sebagai seperangkat rencana dan pengaturan yang mencakup tujuan, isi, bahan pelajaran, dan metode pembelajaran yang menjadi panduan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Kurikulum memiliki dua dimensi, yaitu sebagai rencana yang mengatur tujuan, isi, dan materi pelajaran serta sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran. Pengertian ini telah diperinci dengan berbagai makna, termasuk sebagai rencana dalam pembelajaran, rencana dalam belajar murid, dan pengalaman belajar yang diperoleh murid dari sekolah atau madrasah. Kurikulum 2013 merupakan dokumen tertulis yang merinci program pendidikan suatu institusi dari tahun ke tahun, mengalami sejumlah perubahan sejak kemerdekaan Indonesia, yang sejalan dengan perkembangan politik, sosial budaya, ekonomi, dan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kurikulum 2013 untuk sekolah dasar mengadopsi pembelajaran tematik, di mana pembelajaran dipandang sebagai proses pengembangan pengetahuan, keterampilan, atau sikap individu saat berinteraksi dengan informasi dan lingkungan. Tema digunakan untuk mengintegrasikan berbagai konsep ke dalam pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Dalam pembelajaran tematik, beberapa mata pelajaran diintegrasikan dalam satu tema untuk memberikan pengalaman belajar yang holistik dan memungkinkan peserta didik menghubungkan konsep-konsep yang mereka pelajari.

Tujuan dari Kurikulum 2013 adalah mempersiapkan warga Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai individu dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, afektif, dan mampu berkontribusi pada kehidupan masyarakat, bangsa, negara,

dan dunia. Kurikulum ini fokus pada pembentukan kompetensi dan karakter peserta didik, yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat mereka tunjukkan sebagai pemahaman terhadap konsep secara kontekstual.

Media dalam konteks pembelajaran adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke penerima (*Association for Educational Communications and Technology/ AECT* 1979). Ini mencakup berbagai jenis informasi seperti pendidikan, politik, teknologi, dan berita. Arsyad (2011:2) menyebutkan bahwa media tidak dapat dipisahkan dari pendidikan demi terwujudnya tujuan pembelajaran . Manfaat media dalam pembelajaran menurut *Encyclopedia of Education Research* (dalam Arsyad, 2011: 25) termasuk memberikan pengalaman konkret, meningkatkan motivasi belajar, membuat pembelajaran lebih menarik, dan melibatkan siswa dalam berbagai aktivitas. Media pembelajaran dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu media tradisional seperti proyeksi, gambar, audio, cetak, permainan, dan realita, serta media teknologi mutakhir seperti telekonferensi, komputer, sistem tutor, dan media interaktif.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini mengadopsi pendekatan Research & Development (RnD) dengan desain penelitian menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang terdiri dari 8 langkah. Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa kelas V di UPT SD Negeri Pojok 02 yang menjalani uji coba kelompok kecil. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru kelas V, observasi terhadap siswa, angket validasi media RUANG 3D, serta angket respon siswa dan teknik wawancara untuk menilai efektivitas media. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif, dengan data kualitatif melibatkan tanggapan dari validator dan data kuantitatif melibatkan angket yang dinilai dari hasil validasi ahli materi, ahli desain produk, dan ahli bahasa serta angket respon siswa, untuk mengubah data validasi dan angket siswa dapat dihitung menjadi data kuantitatif, maka peneliti menggunakan angket likert dengan 5 kriteria seperti berikut:

Tabel 1: kriteria dan penilaian pada angket dan lembar validasi

NO	Pertanyaan positif	Pertanyaan negatif	Nilai
1	Sangat setuju	Sangat tidak setuju	5
2	setuju	Tidak setuju	4
3	cukup	cukup	3
4	Tidak setuju	setuju	2
5	Sangat tidak setuju	Sangat setuju	1

Data yang diperoleh dari lembar validasi maupun angket siswa selanjutnya di analisis persentase yang diperoleh dengan menggunakan rumus berikut :

$$\text{Rumus Indeks \%} = \frac{x}{y} \times \frac{100}{100}$$

X : data yang diperoleh

Y : nilai data maksimal

Selanjutnya peneliti menentukan tabel kualifikasi kelayakan media yang sudah dinilai oleh validator serta siswa seperti berikut :

Tabel .2 : kualifikasi kelayakan media

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81 – 100%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi.
61 – 80%	Baik	Layak, tidak perlu direvisi.
41 – 60%	Cukup Baik	Kurang layak, perlu direvisi.
21 – 40%	Kurang Baik	Tidak layak, perlu direvisi.
< 20%	Sangat Kurang Baik	Sangat tidak layak, perlu revisi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media RUANG 3D dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran tematik berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan uji coba media yang digunakan oleh siswa dari uji coba skala terbatas. Berikut ini adalah gambar desain awal media dan hasil pengembangan dari validasi media RUANG 3D:



Gambar 1

Untuk validasi desain awal media RUANG 3D desain belum tepat, mulai dari pemilihan warna, kurang menarik, serta monoton. Kemudian peneliti mengembangkan produk agar lebih efektif dan efisien. Dalam mengembangkan produk, peneliti menambahkan beberapa asesoris sebagai alat pendukung tampilan media, serta memberikan dekorasi serta warna bervariasi agar tampak nyata, sehingga menarik siswa digunakan untuk media pembelajaran. Berikut ini adalah hasil akhir dari pengembangan media RUANG 3D:



Gambar 2



Gambar 3

Media RUANG 3D dikembangkan berdasarkan saran dan masukan dari para validator. Penjelasan materi tematik pada tema 8 subtema 1 dirancang dengan menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Hasil pengembangan diharapkan dapat memenuhi media yang memadai dalam meningkatkan efektifitas dan efisien pembelajaran tematik.

Pengembangan media RUANG 3D diproses melalui tiga validasi ahli, yaitu ahli materi, ahli desain produk, ahli bahasa. Validasi dilakukan untuk mengevaluasi desain produk yang dikembangkan. Setelah memvalidasi media, analisis data kuantitatif dilakukan dalam bentuk jumlah rata-rata skor yang diperoleh dari hasil validasi, dan data kualitatif dalam bentuk kritik dan saran dari validator. Hasil penilaian validasi dari tiga ahli akan diberikan dalam table berikut:

Tabel 3 : hasil penilaian validator

<b>No.</b>	<b>Validator</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>Kriteria</b>
1.	Ahli Materi	53	91%	Layak
		44		
		54		
2.	Ahli Media	47	79%	Layak
		57		
		63		
3.	Ahli Bahasa	38	84%	Layak
		40		
		48		

Hasil rata-rata dari ketiga ahli menunjukkan kriteria layak digunakan, pada ahli materi memperoleh rata-rata tertinggi dengan perolehan 91%, menunjukkan bahwa kelebihan media RUANG 3D ada pada pemilihan materi, telah mencakup semua indikator pada materi Tema Lingkungan Sahabat Kita dan kesesuaian media dengan materi. Penilaian pada ahli media memperoleh rata-rata sebesar 79%, dimana media RUANG 3D memiliki kelebihan pada kelengkapan alat-alat yang digunakan, kesesuaian media dengan materi dan penentuan bahan pembuatan media aman untuk siswa sekolah dasar. Sedangkan pada ahli bahasa memperoleh rata-rata sebesar 84%, membuktikan bahwa penggunaan bahasa pada media tersebut mudah untuk dipahami siswa dan penyusunan kalimat yang efektif sesuai dengan tata bahasa yang telah ada.

Berdasarkan dari ketiga para ahli menunjukkan bahwa belajar menggunakan media RUANG 3D memberikan pengaruh yang baik untuk proses belajar siswa. Untuk mengetahui keefektifan media dilakukan dengan cara penyebaran angket respon siswa. Tabel berikut hasil angket respon siswa:

Responden	Pernyataan											Total Skor	Persentasi Kelayakan	Persentasi Kelayakan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
1	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	51	93%	92%
2	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	49	89%	
3	5	5	3	3	4	5	3	4	4	3	5	44	80%	
4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	50	91%	
5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	51	93%	
6	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	51	93%	
7	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	51	93%	
8	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	51	93%	
9	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	52	95%	
10	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	50	91%	
11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55	100%	
12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55	100%	
13	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	52	95%	
14	5	5	4	5	5	3	3	4	4	5	5	48	87%	
15	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	53	96%	
16	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	49	89%	
17	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	54	98%	
18	4	4	5	4	4	4	5	4	4	3	4	45	82%	
19	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	53	96%	
20	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	53	96%	

Diperoleh nilai persentase sebesar 92%. Nilai tersebut berada pada rentang 81-100%, yang termasuk ke dalam kategori sangat baik atau layak. Dari hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa media RUANG 3D memiliki kelebihan pada kelengkapan media dengan materi, penggunaan media yang mudah, serta dapat meningkatkan semangat belajar. Berdasarkan hasil wawancara dari guru, media RUANG 3D memiliki keunggulan pada penyusunan materi, serta pemilihan media yang dibuat sesuai dengan karakteristik siswa. Sehingga media pembelajaran Rugami 3D mendapatkan respon yang baik dari siswa, untuk digunakan dalam proses pembelajaran tematik siswa kelas V UPT SD Negeri Pojok 02.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah melalui proses validasi, media RUANG 3D dinyatakan layak dengan presentase kelayakan 91% untuk ahli materi, 74% ahli ahli media dan 84% ahli bahasa. Media RUANG 3D Tema Lingkungan Sahabat Kita juga mendapatkan respon baik dari siswa dan guru dari perolehan angket, dengan presentase kelayakan .sebesar 92% dengan kategori sangat baik atau layak. Sehingga media RUANG 3D dapat digunakan dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan minat belajar siswa di UPT SD Negeri Pojok 02.

Media RUANG 3D Tema Lingkungan Sahabat Kita diharapkan dapat digunakan oleh guru dengan baik sehingga dapat mempermudah kinerja guru dalam memaksimalkan proses pembelajaran. Setelah dikembangkannya media pembelajaran ini, diharapkan ada upaya untuk mengembangkan media yang serupa yang lebih bagus dan lebih menarik, sehingga dapat lebih meningkatkan proses pembelajaran.

#### **UCAPAN TERIMAKASIH**

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada masyarakat Universitas Islam Blitar, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, kedua orangtua dan teman-teman yang telah mendukung dan memotivasi peneliti untuk menyelesaikan artikel ini.

## DAFTAR REFERENSI

- Aziz, Rosmiaty. 2016. *Kerangka Dasar Pengembangan Kurikulum 2013. Volume V, Nomor 2, Juli - Desember 2016*. Diambil dari: <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/InspiratifPendidikan/article/download/3483/3268>. (19 Februari 2019).
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Pemahaman Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Liveness Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X Jurusan Audio Di SMK Negeri 4 Semarang*. Jurnal Zainal Abidin & Sugeng Purbawanto. Eduel. 4, No. 1, 2015. Diambil dari: <https://journal.unnes.ac.id>. (25 Februari 2019)
- Mahnu, Nunun. 2012. *MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah- langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No. 1 Januari - Juni 2012. Diambil dari: <http://ejournal.uinsuska.ac.id/index.php/Anida/article/download/310/293>. (20 Februari 2019).