

**JURNAL**

**PENGEMBANGAN MEDIA 3 DIMENSI MAP DALAM  
MENDESKRIPSIKAN TEMPAT SESUAI DENGAN DENAH ATAU  
GAMBAR DENGAN KALIMAT YANG RUNTUT KELAS IV SEMESTER  
1 SDN TEMPUREJO 1**

***THE DEVELOPMENT OF 3 DIMENSIONAL MAP IN DESCRIBING THE  
PLACE IN ACCORDANCE WITH THE PLAN OR PICTURE WITH A  
COHERENT SENTENCE AT FOURTH GRADES SEMESTER 1 SDN  
TEMPUREJO 1***



**Oleh:**

**DYAH TRI AYU SETYANINGRUM**

**NPM : 13.1.01.10.0243**

**Dibimbing oleh :**

- 1. Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd**
- 2. Novi Nitya Santi, S.Pd.,M.Psi**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2018**



## SURAT PERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

**Yang bertanda tangan di bawah ini:**

Nama Lengkap : Dyah Tri Ayu Setyaningrum  
 NPM : 13.1.01.10.0243  
 Telepon/HP : 082234111678  
 Alamat Surel (Email) : ayu.dyah21@yahoo.com  
 Judul Artikel : PENGEMBANGAN MEDIA 3 DIMENSI MAP  
 DALAM MENDESKRIPSIKAN TEMPAT SESUAI  
 DENAH ATAU GAMBAR DENGAN KALIMAT  
 YANG RUNTUT KELAS IV SEMESTER 1 SDN  
 TEMPUREJO 1  
 Fakultas – Program Studi : FKIP-PGSD  
 Nama Perguruan Tinggi : Universitas Nusantara PGRI Kediri  
 Alamat Perguruan Tinggi : Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

- a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi dan bebas plagiarisme;
- b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri,.....
Pembimbing I  Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd NIDN 0713037304	Pembimbing II  Novi Nitya Santi, S.Pd.,M.Psi NIDN 0714118403	Penulis,  Dyah Tri Ayu S. NPM 13.1.01.10.0243



## PENGEMBANGAN MEDIA 3 DIMENSI MAP DALAM MENDESKRIPSIKAN TEMPAT SESUAI DENGAN DENAH ATAU GAMBAR DENGAN KALIMAT YANG RUNTUT KELAS IV SEMESTER 1 SDN TEMPUREJO 1

Oleh:

DYAH TRI AYU SETYANINGRUM

NPM : 13.1.01.10.0243

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan-Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ayu.dyah21@yahoo.com

Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd dan Novi Nitya Santi, S.Pd.,M.Psi

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

### ABSTRAK

**Dyah Tri Ayu Setyaningrum** : Pengembangan Media 3 Dimensi Map Dalam Mendeskripsikan Tempat Sesuai dengan Denah atau Gambar dengan Kalimat yang Runtut Kelas IV Semester 1 SDN Tempurejo 1, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2017.

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh hasil pengamatan, bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di SD masih menitik beratkan guru sebagai peran utama dalam pembelajaran. Guru lebih banyak menjelaskan, kemudian siswa mencatat dan mendengarkan sehingga tingkat keaktifan siswa masih rendah. Salah satu penyebabnya adalah kurang adanya media pembelajaran yang mendukung dan tidak ada variasinya. Bahkan terkadang dalam pembelajaran guru hanya menerapkan metode ceramah saja dalam pembelajaran.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran 3 Dimensi Map dalam mendeskripsikan tempat sesuai dengan denah atau gambar dengan kalimat yang runtut. Model pengembangan untuk mengembangkan produk media pembelajaran 3 Dimensi Map mengacu pada model pengembangan dengan pendekatan ADDIE yang mencakup 5 tahap yaitu *analysis* (analisis), *desain* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar validasi (*checklist*), angket respon siswa, perangkat pembelajaran dan tes.

Kesimpulan hasil penelitian ini yaitu prosedur pengembangan media pembelajaran 3 Dimensi Map dalam mendeskripsikan tempat sesuai dengan denah atau gambar dengan kalimat yang runtut pada model pengembangan dengan pendekatan ADDIE. Kemampuan mendeskripsikan tempat sesuai dengan denah atau gambar pada siswa kelas IV SDN Tempurejo 1 dapat dikatakan efektif dengan menggunakan media 3 Dimensi Map Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil nilai tes soal evaluasi siswa. Pada penilaian soal evaluasi dengan rata-rata 25 siswa memperoleh nilai rata-rata KKM (75). Nilai rata-rata pada soal evaluasi adalah 88,4 hal ini membuktikan bahwa media 3 dimensi map efektif digunakan dalam membantu siswa mendeskripsikan tempat sesuai dengan denah atau gambar dengan kalimat yang runtut kelas IV SDN Tempurejo 1. Respon siswa terhadap media pembelajaran 3 Dimensi Map yang telah diterapkan dalam pembelajaran memperoleh rata-rata 95 masuk dalam kategori valid dan sangat baik untuk digunakan yang berarti rata-rata siswa kelas IV SDN Tempurejo 1 “setuju” dengan penggunaan media 3 Dimensi Map.

### KATA KUNCI :

Pengembangan media, 3 Dimensi Map, Mendeskripsikan tempat sesuai dengan denah atau gambar

## I. Latar Belakang

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya.

Menurut (Arief Sadiman, 2010: 2), perubahan tingkah laku yaitu,

Perubahan tingkah laku menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pengajaran

Lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup tujuan pengajaran, bahan pengajaran, metodologi pengajaran dan penilaian pengajaran. “Bahan pengajaran adalah seperangkat materi keilmuan yang terdiri atas fakta, konsep, prinsip, generalisasi, suatu ilmu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum dan dapat menunjang tercapainya tujuan pengajaran” (Sudjana dan Rivai, 2015:1).

Media pembelajaran mempunyai kontribusi dalam meningkatkan aktivitas dan motivasi siswa dalam belajar. Pemanfaatan media yang baik serta memadai, diharapkan dapat merangsang

pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan.

Bahasa Indonesia mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan. Menurut Henry Guntur Tarigan (2008: 1) dalam pengajaran berbahasa terdapat empat keterampilan yaitu: “keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis”. Selain itu, bahasa juga memiliki fungsi yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Fungsi utama bahasa adalah sebagai alat komunikasi, yaitu alat untuk mengungkapkan pikiran, gagasan, ide, pendapat, persetujuan, keinginan, serta untuk menyampaikan informasi tentang suatu peristiwa.

Sekolah yang akan dijadikan subjek uji coba adalah SDN Tempurejo 1 yang masih menerapkan KTSP. Berdasarkan pengamatan di kelas IV diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini masih sangat terbatas dan kurang bervariasi. Media yang digunakan sebatas untuk mata pelajaran IPA yaitu model rangka, model tubuh manusia, untuk pelajaran IPS disediakan globe, atlas, gambar-gambar. Untuk mata pelajaran lain seperti Bahasa Indonesia belum memiliki media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, guru cenderung hanya

menerapkan ceramah serta guru kurang menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan membangkitkan gairah belajar siswa.

Dari hasil pengamatan di atas, menunjukkan bahwa keterbatasan dan penggunaan media menjadi masalah utama yang harus diperhatikan. Terlebih dalam mendukung penyampaian materi Bahasa Indonesia mendeskripsikan tempat sesuai gambar denah dengan menggunakan kalimat runtut, media yang digunakan harus dapat menunjukkan contoh konkrit suatu tempat, serta pada kompetensi dasar ini siswa juga dituntut untuk terampil mengungkapkan pikiran melalui kegiatan mendeskripsikan suatu tempat kepada orang lain dengan kalimat yang runtut.

Media yang ditawarkan berupa media 3 dimensi map yaitu sebuah miniatur denah 3 dimensi lengkap dengan penunjuk arah, miniatur pohon, rumah, kantor, sekolah dan lainnya. Penggunaan media ini yang nantinya mengembangkan keaktifan siswa dan melatih kemampuan bernalar, serta kemampuan bercerita mendeskripsikan suatu denah dengan runtut dibantu media pembelajaran yang menarik.

## II. Metode Penelitian

### 1. Model Pengembangan

Menurut Sugiyono (2011 :333) model R&D adalah model penelitian yang

digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian pengembangan media 3 dimensi map ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan (RnD) model prosedural ADDIE.

ADDIE merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Pendekatan ini sesuai dengan namanya terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu *(A)nalysis, (D)esain, (D)evelopment, (I)mplementation, (E)valuation*.

### 2. Validasi Produk

Validasi digunakan untuk menunjukkan adanya tingkat kevalidan suatu media. Dalam penelitian ini menggunakan angket penilaian untuk memvalidasi media pembelajaran yang dibuat. Validasi produk dilakukan dengan melibatkan beberapa validator, antara lain ahli materi dan ahli media.

### 3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini didapat dengan menggunakan angket dan tes (soal evaluasi). Angket disini terbagi untuk ahli materi, ahli media, siswa, dan guru.

### 4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dengan cara teknik analisis data secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif

digunakan untuk mengolah data yang dihimpun dari pendapat dan saran dari hasil data validasi ahli materi dan ahli media. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil angket dan lembar tes uraian siswa.

Data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif tersebut diperoleh dari 3 jenis data yaitu kevalidan, kepraktisan, keefektifan. Adapun rinciannya sebagai berikut:

a. Kevalidan

Data kevalidan diperoleh dari dua ahli yang artinya akan ada dua data kevalidan (ahli materi dan ahli media). Adapun data yang diperoleh dari angket validasi yang diberikan kepada para ahli dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif dengan rumus yang telah diadaptasi dari Akbar (2015:82).

$$\text{Validitas Ahli} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

TSe = Total skor empirik yang dicapai  
(berdasarkan penilaian ahli)

TSh = Total skor maksimal

Tabel 3.8 Kriteria Kevalidan

b. Kepraktisan

Data kepraktisan akan terbagi menjadi dua, yaitu data kepraktisan uji coba draf awal produk (kelompok terbatas) dan uji coba produk utama (lapangan). Untuk uji coba lapangan diperoleh dari pengguna dan *audience* yaitu guru dan

siswa. Adapun data yang diperoleh dari angket kepraktisan, baik uji coba terbatas dan lapangan akan dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif dengan kriteria dalam tabel menggunakan rumus yang telah diadaptasi dari Akbar (2015: 81)

$$\text{Validitas pengguna} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

TSe = Total skor empirik yang dicapai  
(berdasarkan penilaian pengguna)

TSh = Total skor maksimal

c. Keefektifan

Data keefektifan diukur menggunakan instrumen tes pada soal evaluasi yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan media 3 dimensi map. Data keefektifan didapat dari rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas. Jika nilai rata-rata kelas IV memperoleh  $\geq 75$  (KKM) media ini dianggap efektif, namun jika kurang dari 75, media ini dianggap tidak efektif dan memerlukan revisi. Instrumen tes terdiri dari 10 soal isian. Satu soal benar memperoleh poin 10 jika benar semua maka memperoleh skor maksimal 100. Adapun rumusnya seperti di bawah ini diadaptasi dari Akbar (2015: 83)

$$\text{Validitas audience} = \frac{TSe}{TSh} \times 100$$

Keterangan:

Tse = Total skor empirik (nilai hasil uji kompetensi yang dicapai siswa)

TSh = Total skor maksimal (hasil uji kompetensi maksimal yang diharapkan dapat dicapai siswa)

### III. HASIL DAN SIMPULAN

#### 1. Hasil Penelitian

Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu model penelitian R&D (*Research and Development*), yang menggunakan pendekatan ADDIE. Langkah-langkah model pengembangan yang dilakukan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*.

Adapun langkah-langkah dalam pengembangan media 3 dimensi map yaitu,

##### 1) Analisis

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di SDN Tempurejo 1 yang dilakukan pada bulan Mei 2016 untuk menganalisis masalah pada pembelajaran yang berlangsung. Tahap pertama adalah analisis kinerja, tahap analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi. Dari hasil observasi terdapat

permasalahan yakni guru dalam proses belajar mengajar kurang memanfaatkan media pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Tahap kedua dalam analisis adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa untuk meningkatkan kinerja atau prestasi belajar siswa. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV materi mendeskripsikan tempat sesuai dengan denah atau gambar menggunakan kalimat yang runtut, kemampuan yang perlu ditingkatkan adalah rasa ingin tahu dan rasa ketertarikan terhadap materi yang diberikan guru

##### 2) Desain

Tahap ini merupakan tahap desain rancangan produk, yaitu bentuk, ukuran, warna, dan bahan yang digunakan. Rancangan bentuk dilakukan dengan menggambar sket bentuk rumah, pohon, tata letak bangunan

##### 3) Pengembangan

Pengembangan produk awal dilakukan dengan membentuk alas produk terlebih dahulu.

Papan triplek dipotong sesuai ukuran kemudian mewarnai triplek bagian atas dengan warna abu-abu sebagai jalan raya. Selanjutnya membuat sketsa letak rumah, kantor, sekolah, taman serta posisi pohon dengan pensil di atas permukaan atas triplek yang sudah diberi warna abu-abu. Kemudian membentuk stik es krim dan triplek menjadi rumah, kantor, sekolah, rambu-rambu lalu lintas serta penunjuk jalan dan menempelkannya sesuai dengan posisi yang telah ditentukan

#### 4) Implementasi

Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah keempat. Langkah ini mempunyai makna adanya penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada siswa

#### 5) Evaluasi

Evaluasi merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai spesifikasi atau belum. Berdasarkan hasil review ahli

media dan ahli materi serta uji lapangan yang sudah dilaksanakan dilakukan dua tahap analisis data, yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Semua tahapan evaluasi bertujuan untuk mengukur kelayakan produk akhir media 3 dimensi map.

Dari hasil pengembangan media 3 dimensi map diperoleh data kelayakan dalam penggunaan produk pengembangan media 3 dimensi map berdasarkan kriteria keefektifan, kevalidan, dan kepraktisan sebagai berikut :

##### a. Kevalidan

Dari data hasil uji coba yang ada di tabel 4.1 dapat dilihat bahwa perangkat pembelajaran (RPP) memperoleh skor validasi materi sebanyak 84, yang didapat dengan rumus,

$$(V - ah) = \frac{33}{40} \times 10 = 82$$

Berdasarkan tabel kevalidan 3.8, Hasil dari perhitungan rumus tersebut berada direntang skor kuantitatif 71 – 85 dengan keterangan data kualitatif valid. Namun harus dilakukan revisi kecil.

Selanjutnya dapat dilihat pada data tabel 4.1 dan tabel 4.3, media 3 dimensi map memperoleh skor kevalidan dari ahli media sebanyak 80 dari ahli media 1 dan 88 dari ahli media 2. Data kuantitatif dari ahli media tersebut didapat dengan rumus,



- 1) Ahli Media Pertama

$$(V - ah) = \frac{32}{40} \times 100 = 80$$

- 2) Ahli Media Kedua

$$(V - ah) = \frac{35}{40} \times 100 = 88$$

Dari hasil tersebut yang dilihat berdasarkan data kevalidan berdasarkan tabel 3.8, maka data tersebut berada pada rentang skor kuantitatif 71.00 – 85.00 dengan keterangan skor kualitatif valid boleh digunakan dengan revisi kecil.

#### b. Kepraktisan

- 1) Angket kepraktisan siswa

$$(V - pg) = \frac{758}{800} \times 100 = 95$$

- 2) Angket respon guru

$$(V - pg) = \frac{19}{20} \times 100 = 95$$

Skor perolehan dari pengguna tersebut berada pada rentang skor kuantitatif 86-100 dengan keterangan skor kualitatif sangat praktis. Maka media tersebut terbukti praktis untuk digunakan.

#### c. Keefektifan

$$V - au = \frac{2210}{2500} \times 100 = 88.4$$

diperoleh rata-rata nilai skor kuantitatif dari seluruh siswa kelas IV SDN Tempurejo dengan nilai 88.4 dari total 25 siswa, 19 siswa mendapat nilai

mendapat nilai >KKM 75 sedangkan 6 siswa mendapat nilai <KKM 75.

## 2. Simpulan

Berdasarkan penelitian di atas, pengembangan produk media 3 dimensi map ini mengacu pada model pengembangan dengan pendekatan ADDIE, yang meliputi 5 tahapan yaitu *analysis* (analisis), *desain* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran 3 dimensi map dalam mendeskripsikan tempat sesuai dengan denah atau gambar dengan kalimat yang runtut kelas IV Sekolah Dasar.

Media 3 dimensi map ini berdasarkan analisis data hasil uji coba lapangan (uji coba terbatas) dengan menggunakan angket dengan 5 responden siswa secara acak diperoleh nilai akhir rata-rata sebesar 86. Dari data tersebut disimpulkan bahwa hasil respon awal siswa terhadap media 3 dimensi map dikatakan valid. Selanjutnya berdasarkan analisis data hasil uji coba lapangan (uji coba luas) yang dilakukan pada seluruh siswa kelas IV dan guru kelas dengan menggunakan angket diperoleh nilai akhir rata-rata 95 untuk mengukur kepraktisan produk dari hasil angket guru, sedangkan untuk mengukur kepraktisan



produk dari hasil angket siswa diperoleh nilai akhir rata-rata 95.

Berdasarkan analisis data hasil uji keefektifan oleh siswa yang diukur dengan menggunakan instrumen tes pada soal evaluasi diperoleh nilai akhir rata-rata 88.4. Dengan perolehan tersebut maka dikatakan media 3 dimensi map dianggap efektif karena rata-rata nilai siswa kelas IV memperoleh hasil  $>75$  (KKM) dengan keterangan tuntas.

#### IV. DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Arief S. Sadiman. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Guntur Tarigan, Henry. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.