#### **ARTIKEL**

# STUDI KOMPARASI PENGGUNAAN MEDIA 3D DAN GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN TEMPAT SESUAI DENAH DENGAN KALIMAT YANG RUNTUT PADA SISWA KELAS IV SDN SAMBIREJO KABUPATEN KEDIRI



Oleh: AVYNDA DEVYANA 14.1.01.10.0274

Dibimbing oleh:

- 1. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.
- 2. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP) UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI 2019



# SURAT PERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2019

### Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap

: Avynda Devyana

**NPM** 

: 14.1.01.10.0274

Telepun/HP

: 085755212131

Alamat Surel (Email)

: avyndadevyana7@gmail.com

Judul Artikel

: Studi komparasi penggunaan media 3D dan gambar

terhadap kemampuan mendeskripsikan tempat sesuai

denah dengan kalimat yang runtut pada siswa kelas IV

SDN Sambirejo Kabupatenn Kediri

Fakultas – Program Studi

: Keguruan Dan Ilmu Pendidikan – Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama Perguruan Tinggi

: Universitas Nusantara PGRRI Kediri

Alamat Perguruan Tinggi

: Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 76, Mojoroto, Kota Kediri,

Jawa Timur 64112

#### Dengan ini menyatakan bahwa:

 a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) 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.

	Kediri, 28 - 01 - 2019			
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,		
J. J.	The state of the s	THE .		
Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd	Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.	Avynda Devyana		
NIDN. 0708087703	NIDN. 0710059001	NPM. 14.1.01.10.0274		

Avynda Devyana | 14.1.01.10.0274 FKIP - PGSD simki.unpkediri.ac.id

||1||



## STUDI KOMPARASI PENGGUNAAN MEDIA 3D DAN GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN TEMPAT SESUAI DENAH DENGAN KALIMAT YANG RUNTUT PADA SISWA KELAS IV SDN SAMBIREJO KABUPATEN KEDIRI

Avynda Devyana 14.1.01.10.0274 FKIP/PGSD

avyndadevyana7@gmail.com

Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd. dan Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

#### **ABSTRAK**

Avynda Devyana: Studi komparasi penggunaan media 3D dan gambar terhadap kemampuan mendeskripsikan tempat sesuai denah dengan kalimat yang runtut pada siswa kelas IV SDN Sambiirejo Kabupaten Kediri, PGSD, FKIP UNP Kediri, 2019.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil observasi pada SDN Sambirejo, bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariatif oleh guru terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar masih sangat rendah. Guru hanya menyampaikan materi pembelajaran secara verbalisme tanpa adanya media.

Tujuan penelitian adalah unttuk menganalisis perbedaan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sambirejo dengan menggunakan media 3D dan gambar terhadap kemampuan mendeskripsikan tempat sesuai denah dengan kalimat yang runtut.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode komparatif. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A sebagai kelas eksperimen 1 dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen 2. Teknik pengumpulan data berupa tes lisan. Analisis data menggunakan rumus uji-t.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen 1 yang menggunakan media 3D lebih tinggi dari hasil belajar siswa kelas eksperimen 2 yang menggunakan media gambar dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 1=81,76 dan rata-rata kelas eksperimen 2=75,05. Berdasarkan perhitungan uji-t menggunakan uji *indenpendent sample t-test* diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 2,310 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,682. Oleh karena itu,  $t_{hitung}$ > $t_{tabel}$  taraf signifikan 5% yang berarti bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar dalam pennggunaan media 3D dengan media gambar. Sehingga dari hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa media 3D lebih baik daripada gambar.

Kata Kunci: media 3D, media gambar, mendeskripsikan denah.



#### I. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan pondasi awal dalam suatu negara, pendidikan harus dimula sejak dini, serta dilatih untuk mampu memecahkan permasalahan. (Mukmin, 2016: 45).

Lebih luas dari pemaparan di atas, pengertian pendidikan menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003. Bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan belajar suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Tegas sekali disampaikan dalam undang-undang tersebut. Bahwa tujuan dari pendidikan adalah agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya.

Belajar bahasa pada hakikatnya belajar komunikasi. Pendidikan Bahasa Indonesia merupakan salah satu aspek penting yang perlu diajarkan kepada siswa di sekolah. Maka mata pelajaran ini kemudian diberikan sejak masih di bangku SD karena dari situ diharapkan siswa mampu menguasai, memahami dan keterampilan dapat menerapkan berbahasa yaitu, membaca, menyimak, berbicara. menulis. dan Kegiatan belajar harus memotivasi siswa. Seperti yang dipaparkan oleh Laila (2017: 7) bahwa, "Kegiatan belajar mengajar hendaknya dilakukan secara menarik dan menyenangkan, agar motivasi peserta didik meningkat sehingga mereka giat belajar".

Pada pelaksanaannya guru dituntut untuk lebih kreatif dalam memahami setiap perubahan yang terjadi di lingkunngan sekitar, serta harus mampu menentukan berbagai metode maupun media strategi, pembelajaran yang dapat melibatkan siswa aktif dalam proses belajar mengajar agar kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. (Susanto, 2016: 19).

Hasil dari observasi di SDN Sambirejo, diketahui bahwa **SDN** Sambirejo merupakan salah satu siswanya memiliki sekolah yang prestasi belajar yang bervariasi, maka peran serta dan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) beraneka ragam, kurangnya antusias siswa belajar lebih cenderung menerima apa saja yang disampaikan



oleh guru, diam dan enggan dalam menyampaikan pendapat, dikarenakan dalam penyampaian materi guru hanya menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan tanpa adanya media pembelajaran. Dari hasil observasi, maka perlu dikembangkan suatu strategi pembelajaran yakni dengan menggunakan media pembelajaran.

Melalui pemilihan penggunaan media diharapkan siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Salah satu materi pelajaran bahasa Indonesia yang dipelajari di Sekolah Dasar yaitu tentang mendeskripsikan denah suatu lokasi dengan kalimat yang runtut. Menurut Samidi dalam Buku Sekolah (2008: Elektronik 2) "pengertian denah adalah petunjuk berupa gambar yang menunjukkan letak kota, jalan dan sebagainya". Untuk mendukung pembelajaran, tercapainya maka diperlukan media pembelajaran agar siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru. Seperti yang diungkapkan oleh Musfiqon (2012: 28) bahwa:

Media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara anatar guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien,

Media pembelajaran juga memiliki beberapa jenis. Menurut Sudjana dan Rivai (2013: 3) menyatakan bahwa:

> beberapa Ada jenis media pengajaran yang biasa digunakan pengajaran. dalam proses Peryama, media grafis atau media dua dimensi yang memiliki ukuran panjang dan lebar seperti, gambar, poster, foto. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model, seperti mock up, diorama. Ketiga, media proyeksi seperti slide, film, penggunaan OHP. Keempat, penggunaan sebagai lingkungan media pengajaran.

Berdasarkan beberapa jenis media di atas, media yang cocok digunakan untuk menjelaskan materi tentang denah yaitu, media tiga dimensi dan media gambar. Karena media tiga dimensi dapat menghadirkan suatu peristiwa yang konkrit, sedangkan media gambar dapat menumbuhkan kreativitas belajar siswa. Penelitian ini mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan. Pertama, penelitian oleh Fendrik (2017)dengan judul "Pengaruh Media Visual Tiga Dimensi Dan Dua Dimensi Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2016/2017". Disimpulkan bahwa penggunaan media tiga dimensi pada pembelajaran matematika lebih berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Kedua,



penelitian oleh Wahyu (2015) dengan judul "Metode Demonstrasi Dengan Media Tiga Dan Dua Dimensi (Gambar) Terhadap Hasil Belajar Siswa". Hasil penelitian ini perbedaan mempunyai yang signifikan, yaitu hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media dua dimensi (gambar) lebih baik daripada yang diajar menggunakan media tiga dimensi,

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengambil judul "Studi komparasi penggunaan media 3D dan gambar terhadap kemampuan mendeskripsikan tempat sesuai denah dengan kalimat yang runtut pada siswa kelas IV SDN Sambirejo Kabupaten Kediri".

#### II. METODE

Penelitian ini menggunakan komparatif metode yang bersifat membandingkan dengan teknik penelitian eksperimental. Karena eksperimen digunakan untuk mengetahui hubungan sebab akibat yang ditimbulkan oleh dua variabel.

Tempat penelitian ini dilakukan di SDN Sambirejo, Kecamatan Gampengrejo, Kabupaten Kediri. Sampel penelitian ini terdiri dari siswa kelas IV A sebagai kelompok eksperimen 1 menggunakan media 3D yang berjumlah 21 siswa dan kelas IV sebagai kelas eksperimen menggunakan media gambar yang berjumlah 22 siswa. **Teknik** pengumpulan data berupa tes lisan dan menggunakan analisis data uji-t melalui program SPSS for windows versi 23.

#### III. HASIL DAN SIMPULAN

Tabel 4.14 Rangkuman Pengujian Hipotesis 1, 2, dan 3

No	Variabel		N	Me an	t <sub>hitung</sub>		t tabel	P	Ket
1.	Media 3D	Terikat  Kemam puan	21	81, 76	8,07 1	75	5% 1,728	<0,05	Sangat Signifik an
2.	Media gambar	mendes kripsi kan tempat	22	75, 05	8,19 3	75	1,729	<0,05	Signifik an
3.	Media 3D dibandi ng Media gambar	sesuai denah dengan kalimat yang runtut	43		2,31		1,682	<0,05	Sangat Signifik an

Berdasarkan tabel 4.14 di atas, dapat disimpulkan: (1) pada kelompok eksperimen 1 (media 3D) diperoleh mean sebesar 81,76, t-hitung = 8,071dan t-tabel = 1,728. Karena, t.hitung > t-tabel dengan taraf signifikan 5%. Maka H<sub>a</sub> diterima dan hipotesis 1 dinyatakan benar. (2) pada kelompok eksperimen 2 (media gambar) diperoleh mean sebesar 75,05, t-hitung = 8,193 dan t-tabel = 1,729. Karena, thitung t-tabel dengan > taraf

Avynda Devyana | 14.1.01.10.0274 FKIP - PGSD

simki.unpkediri.ac.id



signifikan 5%. Maka H<sub>o</sub> ditolak dan hipotesis 2 dinyatakan benar. (3) pada perbandingan media 3D dan gambar diperoleh t-hitung = 2,310, dan t-tabel = 1,682. Karena, t-hitung > t-tabel dengan taraf signifikan 5%. Maka, H<sub>a</sub> diterima dan hipotesis 3 dinyatakan benar.

#### IV. PENUTUP

- 1. Penggunaan media 3D terhadap kemampuan mendeskripsikan tempat sesuai denah dengan kalimat yang runtut pada siswa kelas IV A SDN Sambirejo Kabupaten Kediri dengan nilai rata-rata 81,76.
- 2. Penggunaan media gambar terhadap kemampuan mendeskripsikan tempat sesuai denah dengan kalimat yang runtut pada siswa kelas IV B SDN Sambirejo Kabupaten Kediri dengan nilai rata-rata 75,05.
- 3. Ada perbedaan penggunaan media 3D dan gambar terhadap mendeskripsikan kemampuan tempat sesuai denah dengan kalimat yang runtut pada siswa IV kelas SDN Sambirejo Kabupaten Kediri dengan keunggulan pada media 3D.

Sehingga media 3D dapat dijadikan sebagai bahan masukan pertimbangan dalam mengembangkan media pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas para pendidik dalam mengajar dan memberikan pengalaman belajar kepada siswa serta meningkatkan hasil belajar.

#### V. DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, R. N. L., & Laila, A. (2017). PENGARUH METODE MAKE A MATCH DENGAN **MEDIA GAMBAR** TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL **KEKHASAN BANGSA INDONESIA SEPERTI** KEBHINEKAAN SISWA **KELAS** Ш SDN PURWODADI KEC. KRAS **KEDIRI** KAB. **TAHUN AJARAN** 2015. Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 2(2),170-179.
  - Fendrik, M. 2016. Pengaruh Media Visual Tiga Dimensi Dan Dua Dimensi Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar, dalam *jurnal mahasiswa PGSD*, VII(3) 109-123
- Mukmin, Bagus Amirul. (2016).

  PENGEMBANGAN BUKU
  AJAR IPA BERBSIS
  PROBLEM SOLVING
  SISWA KELAS V SD. Jurnal
  Pendidikan dan Pembelajaran
  Anak Sekolah Dasar, 1.(02)



- Musfiqon, H. M. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi
  Pustakaraya.
- Sudjana, Nana. dan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran.* Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: CV. Eko Jaya. (Online). (https://id.m.wikisource.org/wi ki/Undang\_Undang\_Republik\_ Indonesia\_Nomor\_20\_Tahun\_ 2003), diakses pada 7 Agustus 2018.
- Wahyu. Triadji. S. 2015. Metode Demonstrasi Dengan Media Tiga Dan Dua Dimensi (Gambar) Terhadap Hasil Belajar Siswa, dalam jurnal PGSD, VIII(3) 27-33.

# Serfitikat Uji Kesamaan Artikel Ilmiah

Nomor: 0045/PGSD.UKAI/I/2019

Hasil Uji kesamaan terhadap artikel ilmiah dengan identitas berikut.

Nama

: AVYNDA DEVYANA

**NPM** 

14.1.01.10.0274

Judul Artikel

: STUDI KOMPARASI PENGGUNAAN MEDIA 3D DAN GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN

MENDESKRIPSIKAN TEMPAT SESUAI DENAH DENGAN KALIMAT YANG RUNTUT PADA SISWA KELAS IV

SDN SAMBIREJO KABUPATEN KEDIRI

Diperoleh hasil dengan keunikan

93%

(Software uji kesamaan Plagiarisma.Net versi premium. Metode pengecekan: online / daring).

Link hasil uji kesamaan

: https://plagiarisma.net/users/n3IeqJthLJ5xpzyNqJ5jn2IxnKWcYzSwYzyx/JOBUEv6bs.html

Kediri, 8 Februari 2019

Ka. Prodi PGSD,

Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.

NIDN. 0725076201