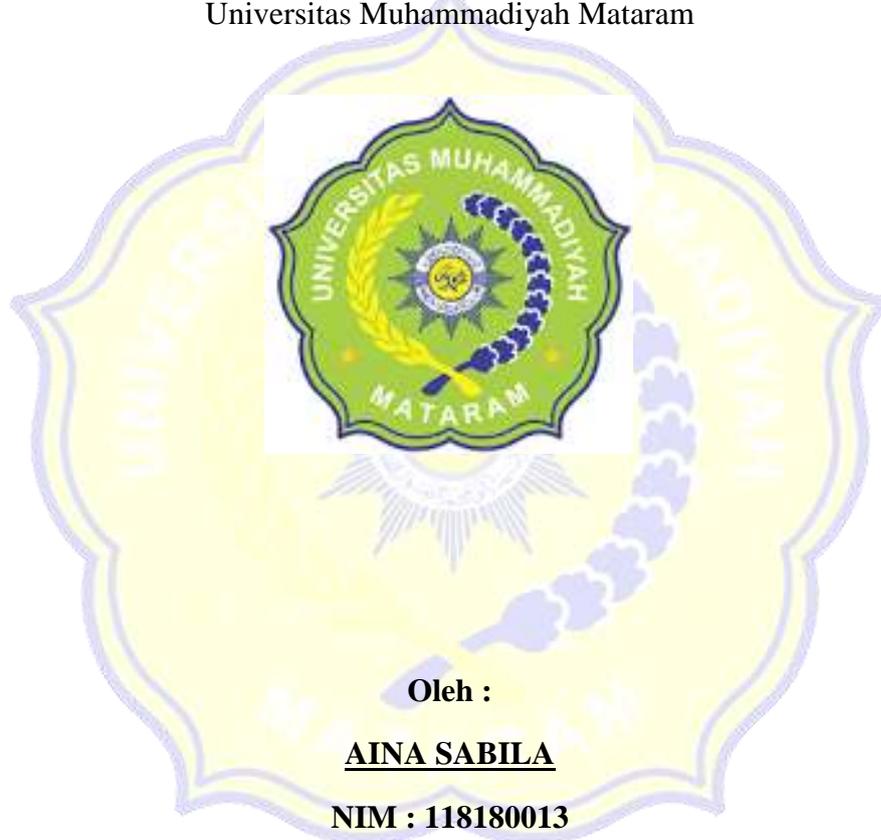


**SKRIPSI****PENGEMBANGAN MEDIA “TAWA 3D” (TAMAN SATWA TIGA DIMENSI) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SDN 2 KARANG BONGKOT TAHUN AJARAN 2021/2022**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi  
Sarjana Strata Satu (S1) pada program studi ( Pendidikan Guru Sekolah Dasar)  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
TAHUN 2021/2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

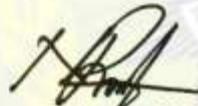
**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA "TAWA 3D" (TAMAN SATWA TIGA DIMENSI)  
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SDN 2  
KARANG BONGKOT TAHUN AJARAN 2021/2022**

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Pada tanggal : 28 Januari 2022

Dosen Pembimbing I



Nanang Rahman, M.Pd  
NIDN. 0824038702

Dosen Pembimbing II



Sintayana Muhandini, M.Pd  
NIDN. 0810018901

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Program Studi,



Hafidatul Darmah, M.Pd  
NIDN. 0802018501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA "TAWA 3D"(TAMAN SATWA TIGA DIMENSI) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SDN 2 KARANG BONGKOT TAHUN AJARAN 2021/2022

Skripsi atas nama Aina Sabila telah dipertahankan didepan dosen penguji Program Studi pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram

Pada tanggal, 2 Februari 2022

Dosen Penguji

1. Nanang Rahman, M.Pd  
NIDN. 0824038702

(Ketua)

  
.....

2. Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd  
NIDN. 0823078802

(Anggota I)

  
.....

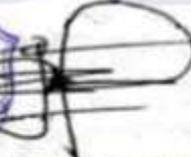
3. Nursina Sari, M.Pd  
NIDN. 0825059102

(Anggota II)

  
.....

Mengesahkan:  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan,

  
  
Dr. Muhammad Nizar, M.Pd.Si  
NIDN. 0821078501

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa.

Nama : Aina Sabila  
NIM : 118180013  
Alamat : Perumnas, Tanjung Karang Kos-Kosan Erda

Memang benar Skripsi yang berjudul *Pengembangan media "Tawa 3D" (taman satwa tiga dimensi) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 2 Karang Bongkot* adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dosen pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika di kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya termasuk bersedia menyinggalkan gelar kesarjanan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 2022

Yang membuat pernyataan,

  
Aina Sabila

NIM: 118180013



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : AINA SABILA  
NIM : 118180013  
Tempat/Tgl Lahir : Taliwang, 29 Juli 1999  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
No. Hp : 081 934 614 667  
Email : ainaliawanga@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis\* saya yang berjudul :

"Pengembangan Media "Tawa 3D" (Taman Satwa Tiga Dimensi)  
Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas V SDN 2  
Karang Bongkot"

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. *Yl*

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis\* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

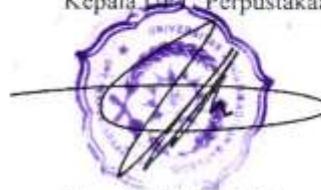
Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, Rabu, 2 Maret 2022  
Penulis



(AINA SABILA)  
NIM. 118180013

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904

\*pilih salah satu yang sesuai



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ANA SABILA  
NIM : 118100013  
Tempat/Tgl Lahir : Taluans, 24 Juli 1999  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
No. Hp/Email : 081939 619 667  
Jenis Penelitian :  Skripsi  KTI  Tesis  .....

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

" Pengembangan Media "Tawa 30" (Taman Satwa Tiga Dimensi)  
Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas U SDN  
2 Karang Bongkat "

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, Rabu 2 Maret 2022

Penulis



(ANA SABILA)

NIM. 118100013

Mengetahui,

Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



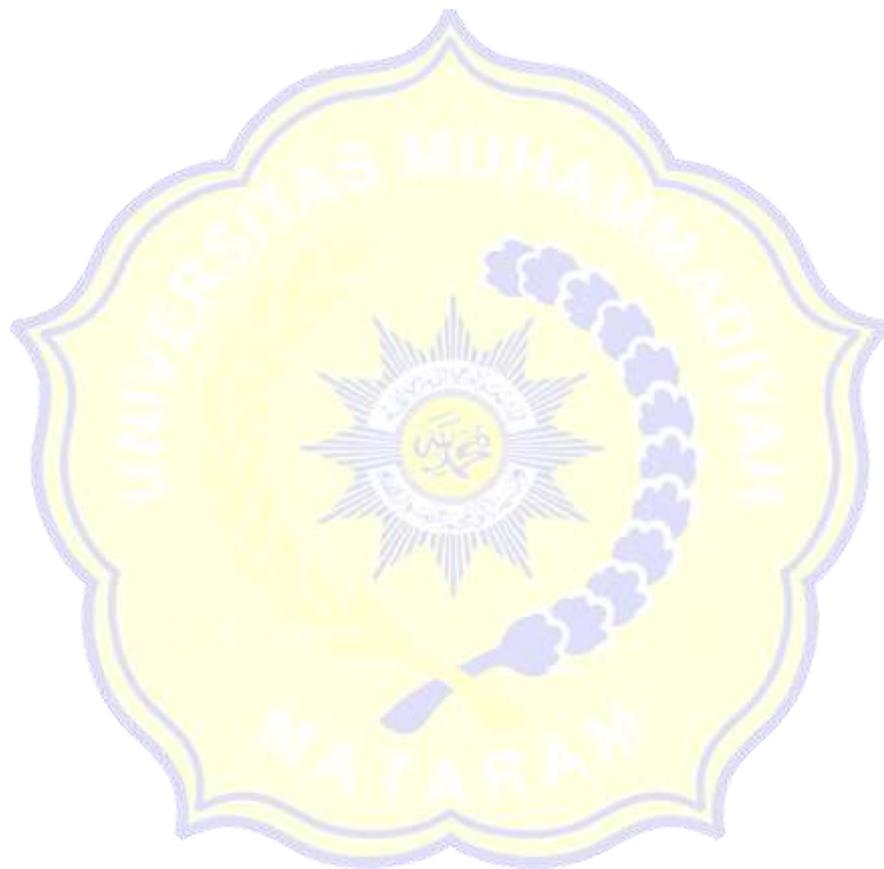
Iskandar, S.Sos., M.A.

NIDN. 0802048904

## MOTTO

"Jika Kamu Bisa Memimpikannya,Kamu Bisa Melakukannya"

*'If you can dream it,you can do it'*



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk

1. Kedua orang tua saya tercinta Bapak Sumardan dan Ibu Nurnaningsih yang selalu memberikan doa dan semangat serta uang jajan , dan terimakasih selalu dalam keadaan sehat dan berjuang menyekolahkan saya sampai mendapatkan gelar sarjana.
2. Terimakasih kepada Kakak saya Lili anggarini yang selalu memberikan saya semangat hingga sejauh ini.
3. Kepada saudari saya Devi isroningsih dan kedua adik saya Tri saputri dan Ido saputra.
4. Terimakasih kepada Mustaram yang selalu mensupport saya hingga saat ini.
5. Teman –teman seperjuangan PGSD kelas A Universitas Muhammadiyah Mataram.
6. Almamater tercinta Universitas Muhammadiyah Mataram

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga SKRIPSI **“Pengembangan Media “Tawa 3D” ( Taman Satwa Tiga Dimensi) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Karang Bongkot Tahun Ajaran 2021/2022”** dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini mengkaji pengembangan media “Tawa 3D” (Taman Satwa Tiga Dimensi) yang dapat diacu oleh para guru sekolah sederajat di manapun berada. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya Skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada.

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd. Gani, M.Pd. sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd. Si., sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Bapak Nanang Rahman, M.Pd sebagai Pembimbing I
5. Ibu Sintayana Muhardini, M.Pd. sebagai Pembimbing II, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi mempelancar penyelesaian Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu, saran dan kritik konstrutif sangat penulis harapkan.

Mataram, 2022

Penulis,

Aina Sabila  
NIM: 118180013

Aina Sabila, 2022. **“Pengembangan Media “Tawa 3D” (Taman Satwa Tiga Dimensi) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Karang Bongkot Tahun Ajaran 2021/2022”**. Skripsi. Mataram. Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1: Nanang Rahman, M.Pd

Pembimbing 2: Sintayana Muhardini, M.Pd

### ABSTRAK

Pengembangan media “Tawa 3D” (Taman Satwa Tiga Dimensi) diharapkan dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dengan waktu yang lebih singkat dengan tujuan pengembangan mengetahui kevalidan,kepraktisan, dan keefektifan dari media “Tawa 3D” (Taman satwa tiga dimensi) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 2 Karang Bongkot Tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan (Development research) media “Tawa 3D”(Taman satwa tiga dimensi) dari *Borg and Gall* dengan instrument pengumpulan data yaitu lembar keterlaksanaan pembelajaran , lembar angket dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yaitu analisis data untuk ahli validasi media dan materi,analisis kepraktisan dan analisis keefektifan media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Media “Tawa 3D” (Taman satwa tiga dimensi) yang dikembangkan, diperoleh dari 3 validator ahli media dengan persentase 91,88% pada kategori sangat valid dan tiga validator ahli materi dengan persentase 84% pada kategori sangat valid, (2) Media “Tawa 3D”(Taman satwa tiga dimensi) berdasarkan hasil angket respon siswa diperoleh data persentase dari respon siswa uji terbatas di kelas V SDN 2 Kuranji, dengan persentase 70,2% pada kategori praktis dan persentase dari angket respon siswa pada uji lapangan di SDN 2 Karang Bongkot dengan persentase 87,47% pda kategori sangat praktis dan pada lembar keterlaksanaan pembelajaran pada uji coba lapangan SDN 2 Karang Bongkot dengan persentase 81,5% dengan kategori sangat baik. (3) keefektifan media “Tawa 3D” dilihat dari hasil siswa mengerjakan angket motivasi dan diperoleh data hasil uji lapangan di SDN 2 Karang Bongkot, dengan persentase rata-rata 87,53% pada kategori efektif. Sehingga denga demikian dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 2 Karang Bongkot.

***Kata kunci:*** Media Taman satwa tiga dimensi, Motivasi Belajar

Aina Sabila, 2022. "Development of "3D Laughter" Media (Three-Dimensional Animal Park) in Improving Learning Motivation of Class V Students of SDN 2 Karang Bongkot Academic Year 2021/2022". Thesis. Mataram. Muhammadiyah University of Mataram.

First Consultant : Nanang Rahman, M.Pd  
Second Consultant : Sintayana Muhandini, M.Pd

#### ABSTRACT

The development of "3D Laughter" media (Three-dimensional Animal Park) is expected to aid teachers in delivering material in a shorter time, as well as develop knowledge of the validity, practicability, and effectiveness of "3D Laughter" media (three-dimensional animal park) in increasing learning motivation in 5th-grade students of SDN 2 Karang Bongkot Academic year 2021/2022. This research includes data collection tools like learning implementation sheets, questionnaire sheets, documentation, and Borg and Gall's development research on "3D Laughter" media (three-dimensional animal park). Data analysis for media and material validation specialists, practicality analysis, and media effectiveness analysis are all used simultaneously. The results showed that (1) "3D Laughter" media (three-dimensional animal park) was developed, which were received from three media expert validators who scored 91.88 percent in the very valid category and three material expert validators who scored 84 percent in the very valid category. (2) Based on the percentage data acquired from the restricted test, the student replies in class V SDN 2 Kuranji, with a percentage of 70.2 percent in the practical category and the percentage of student response questionnaires, media "3D Laughter" was created (three-dimensional animal park). In the field test at SDN 2 Karang Bongkot with an 87.47% in the very practical category and an 81.5% in the very good category on the learning implementation sheet in the field trial at SDN 2 Karang Bongkot. (3) The results of motivating questionnaires completed by students and data collected from field tests at SDN 2 Karang Bongkot to reveal that the medium "3D Laughter" is helpful, with an average percentage of 87.53 percent in the effective category. As a result, students in fifth grade at SDN 2 Karang Bongkot may be more eager to learn.

**Keywords:** three-dimensional animal park media, learning motivation



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Pengembangan .....	4
1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan .....	4
1.5 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan.....	5
1.5.1 Asumsi Penelitian .....	5
1.5.2 Keterbatasan Pengembangan .....	5
1.6 Batasan Oprasional.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Penelitian Yang Relevan.....	8
2.2 Kajian Pustaka.....	9
2.2.1 Pengertian Media .....	9
2.2.2 Media Tiga Dimensi .....	10
2.2.3 Langkah-Langkah Pembuatan Media Tawa 3D .....	11
2.2.4 Rancangan Desain Media Tawa 3D .....	12
2.3 Pengertian Motivasi .....	14

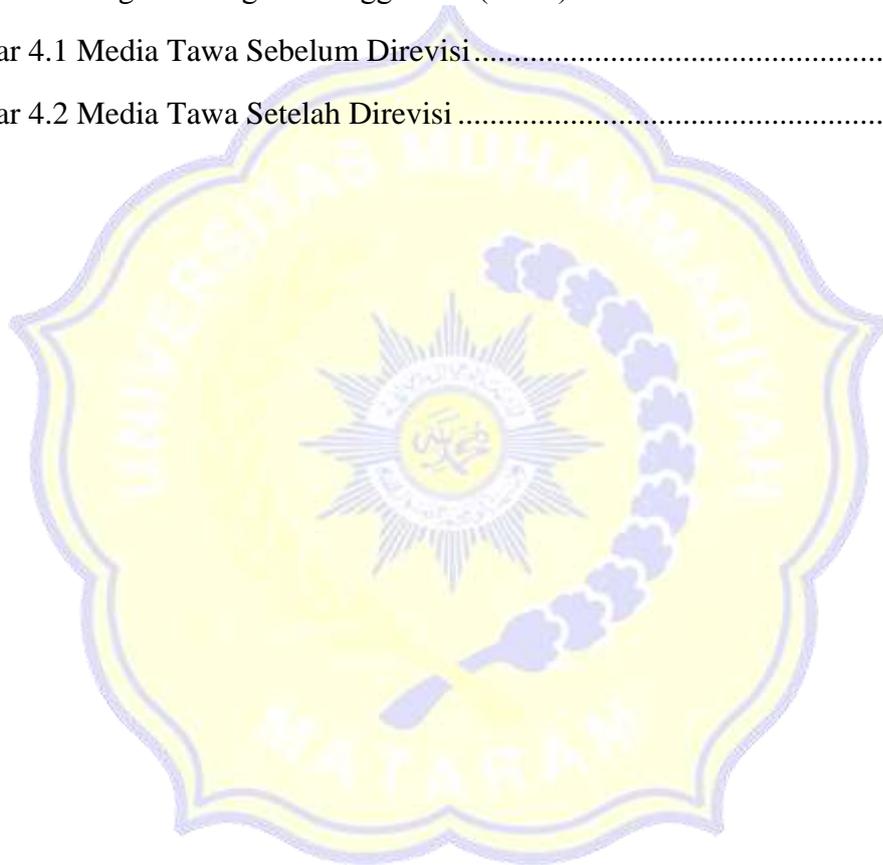
2.3.1 Indikator-indikator Motivasi Belajar .....	16
2.3.2 Pembelajaran Tematik .....	18
2.3.2.1 Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya .....	20
2.4 Kerangka Berfikir .....	22
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN</b>	
3.1 Model Pengembang.....	25
3.2 Prosedur Pengembangan .....	25
3.3 Uji Coba produk.....	32
3.4 Subjek Uji Coba .....	32
3.5 Jenis Data .....	32
3.6 Instrumen Pengumpulan Data.....	33
3.7 Metode Analisis Data.....	36
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN</b>	
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	41
4.1.1 Potensi dan Masalah.....	42
4.1.2 Analisis Kevalidan Media .....	42
4.1.3 Analisis Kevalidan Materi.....	47
4.1.4 Uji Coba Terbatas .....	51
4.2 Hasil Uji Coba Produk .....	54
4.2.1 Hasil Kevalidan Media Taman Satwa Tiga Dimensi.....	54
4.2.2 Hasil Kevalidan Materi .....	58
4.2.3 Hasil Kepraktisan Taman Satwa Tiga Dimensi .....	57
4.2.4 Hasil Keefektifan .....	58
4.3 Revisi Produk.....	60
4.4 Pembahasan.....	61
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan .....	64
5.2 Saran .....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	34
Tabel 3.2 Kisi- Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media .....	35
Tabel 3.3 Kisi- Kisi Lembar Angket Respon Siswa .....	35
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa.....	36
Tabel 3.5 Skala Penilaian Lembar Validasi .....	38
Tabel 3.6 Kategori Kepraktisan Produk.....	39
Tabel 3.7 Kategori Motivasi Belajar Siswa .....	39
Tabel 3.8 Kriteria Gain Skor Ternormalisasi.....	39
Tabel 3.9 Kriteria Tafsiran Efektifitas N-Gain.....	40
Table 4.1 Pernyataan,Keterangan Dan Skor Validasi Ahli Media 1.....	43
Table 4.2 Pernyataan,Keterangan Dan Skor Validasi Ahli Media 2.....	44
Table 4.3 Pernyataan,Keterangan Dan Skor Validasi Ahli Media 3.....	46
Table 4.4 Pernyataan,Keterangan Dan Skor Validasi Ahli Materi 1 .....	47
Table 4.5 Pernyataan,Keterangan Dan Skor Validasi Ahli Materi 2 .....	49
Table 4.6 Pernyataan,Keterangan Dan Skor Validasi Ahli Materi 3 .....	50
Table 4.7 Analisis Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas .....	52
Table 4.8 Analisis Angket Motivasi Siswa Uji Lapangan .....	53
Table 4.9 Nilai Kevalidan Dari Validator Ahli Media.....	55
Table 4.10 Nilai Kevalidan Dari Validator Ahlli Media.....	56
Table 4.11 Data Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sdn 2 Karang Bongkot .	58

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kuda.....	21
Gambar 2.2 Serigala.....	22
Gambar 2.3 Beruang.....	22
Gambar 2.4 Kerangka Berfikir.....	24
Gambar 3.1Langkah-Langkah Penggunaan (R&D).....	26
Gambar 4.1 Media Tawa Sebelum Direvisi.....	60
Gambar 4.2 Media Tawa Setelah Direvisi.....	61



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Validasi Ahli Media 1
- Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Media 2
- Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media 3
- Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi 1
- Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Materi 2
- Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi 3
- Lampiran 7 Angket Respon Siswa
- Lampiran 8 Angket Motivasi Siswa Sebelum Pembelajaran
- Lampiran 9 Angket Motivasi Siswa Sesudah Pembelajaran
- Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 11 Surat Penelitian Dari Kampus SDN 02 Karang Bongkot
- Lampiran 12 Surat Penelitian Dari Kampus SDN 02 Kuranji
- Lampiran 13 Surat Balasan SDN 02 Karang Bongkot
- Lampiran 14 Surat Balasan SDN 02 Kuranji
- Lampiran 15 Lembar konsultasi
- Lampiran 16 Dokumentasi

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sebagaimana didefinisikan oleh Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar, terencana untuk menyelenggarakan proses pembelajaran bagi peserta didik dan memanfaatkan berbagai potensi yang ada pada peserta didik, mengandung makna bahwa pendidikan adalah hak yang harus diterima oleh semua anak agar mereka memiliki kehidupan yang lebih baik di masa depan. Pendidikan merupakan hal terpenting yang dapat dilakukan untuk mempersiapkan anak menghadapi kehidupan di masa depan. Agar anak dapat bersaing dengan dunia luar, mereka harus melalui proses pembelajaran yang kondusif bagi pembelajarannya.

Belajar adalah komunikasi dua arah antara guru dan siswa, dan pada dasarnya merupakan kegiatan terencana yang memotivasi siswa untuk belajar dengan baik dan melakukan serangkaian kegiatan untuk mencapai hasil belajar di bawah pengawasan, arahan, dan insentif seorang pendidik. Penggunaan media pembelajaran diperlukan dalam proses pembelajaran karena mendorong siswa untuk lebih berperan aktif dalam proses tersebut. Hal ini memungkinkan siswa untuk mendapatkan pengalaman langsung yang menggabungkan pikiran dan emosi yang terhubung dengan kegiatan yang menyenangkan.

Pembelajaran yang berlangsung di sekolah dan dilakukan oleh siswa tidak akan lepas dari media pendidikan. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan guru untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini juga membantu untuk memperjelas materi yang disampaikan kepada mereka. Ada tambahan jenis media pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran tiga dimensi, yang dapat diamati dari sudut pandang manapun dan secara keseluruhan. Media pembelajaran tiga dimensi adalah media yang dapat diamati dari sudut pandang manapun dan secara keseluruhan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada saat pelaksanaan kegiatan di SDN 2 Karang Bongkot pada bulan Mei 2021, ditetapkan tidak adanya media pembelajaran IPA di kelas. Guru kelas V tersebut juga menjelaskan bahwa selama ini mereka belum menggunakan media dalam penyampaian materi pembelajaran, melainkan mengandalkan panduan berupa buku ajar dan masih memanfaatkan metode ceramah di dalam kelas; Selain itu, kurangnya inovasi dalam mengembangkan media yang layak digunakan dan diminati siswa. Saat menyampaikan materi, hal ini menjadi kendala, dan berdampak pada motivasi belajar siswa sehingga kurang menarik.

Akibatnya, motivasi belajar siswa masih lebih rendah dari yang diharapkan karena kurangnya penggunaan media di SDN 2 Karang Bongkot, dan peneliti tertarik untuk mempelajari lebih lanjut tentang keefektifan, validitas, dan kelayakan media Taman Satwa 3 Dimensi di ruang kelas. (3D Tertawa).

Akibatnya, kehadiran media pembelajaran sangat bermanfaat bagi siswa dalam hal pemahaman suatu materi pelajaran, dan juga akan mendorong siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran sebagai hasil dari rasa minat mereka. Peneliti berharap dapat membangun sebuah media pembelajaran yang disebut “Tiga Dimensi Taman Satwa” untuk membantu siswa dalam mempelajari materi mengidentifikasi hewan berdasarkan jenis makanan yang mereka konsumsi melalui aplikasi dunia nyata. solusi dari permasalahan yang ada Untuk itu peneliti dihimbau untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA TERTAWA 3D” (TAMAN HEWAN TIGA DIMENSI) dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa KELAS V SDN 2 KARANG BONGKOT selama masa perkuliahan. tahun ajaran 2021/2022.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan di teliti yaitu :

1. Bagaimanakah pengembangan media "Tawa 3D" (taman satwa tiga dimensi) dalam meningkatkan motivasi siswa kelas V SDN 2 Karang Bongkot?
2. Bagaimanakah kevalidan media "Tawa 3D" (taman satwa tiga dimensi) dalam meningkatkan motivasi siswa kelas V SDN 2 Karang Bongkot?
3. Bagaimanakah kepraktisan media "Tawa 3D" (taman satwa tiga dimensi) dalam meningkatkan motivasi siswa kelas V SDN 2 Karang Bongkot?

4. Bagaimanakah keefektifan media "Tawa 3D" (taman satwa tiga dimensi) dalam meningkatkan motivasi siswa kelas V SDN 2 Karang Bongkot?

### **1.3 Tujuan Pengembangan**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengembangan media "Tawa 3D" (taman satwa tiga dimensi) dalam meningkatkan motivasi siswa kelas V SDN 2 Karang Bongkot.
2. Mengetahui kevalidan media "Tawa 3D" (taman satwa tiga dimensi) dalam meningkatkan motivasi siswa kelas V SDN 2 Karang Bongkot.
3. Menguji kepraktisan media pembelajaran "Tawa 3D" (taman satwa tiga dimensi) dalam meningkatkan motivasi siswa kelas V SDN 2 Karang Bongkot.
4. Menguji keefektifan media pembelajaran "Tawa 3D" (taman satwa tiga dimensi) dalam meningkatkan motivasi siswa kelas V SDN 2 Karang Bongkot

### **1.4 Sfesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Media "Tawa 3D" Taman satwa yang berupa tiga dimensi merupakan media yang konkrit (berbentuk seperti nyata). Media "Tawa 3D" Taman satwa berupa tiga dimensi yang dikembangkan dikaitkan dengan pembelajaran tema 5 ekosistem subtema 1 pembelajaran 2 materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, adapun komponen-komponen media "Tawa 3D" Taman Satwa terbuat dari triplek tebal lalu dilapisi strofom agar memberikan keawetan sehingga media ini dibuat

menggunakan alas bawah triplek dilapisi strofom agar tidak mudah rusak, komponen di atasnya ada gajah, harimau, kucing, pohon, burung, kelinci, jerapah, tumbuh-tumbuhan, kandang, dan pagar yang dibuat semenarik mungkin dengan perpaduan warna dan bentuk seperti nyata (real).

## **1.5 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1.5.1 Asumsi Penelitian**

1. Media pembelajaran Taman satwa topik pembelajaran 5 ekologi subtema “3D Tertawa” tiga dimensi dalam lingkungan tiga dimensi. Pembelajaran one-on-one 2 dengan materi mengklasifikasikan hewan berdasarkan jenis makanannya mampu melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dan mampu memberikan materi mengklasifikasikan hewan berdasarkan jenis makanannya yang bersifat abstrak dengan pengalaman dunia nyata (nyata). Pengelompokan hewan menurut jenis makanannya antara lain Herbivora, yaitu kelompok hewan yang memakan tumbuhan, Karnivora, yaitu kelompok hewan yang memakan daging atau hewan lain, dan Omnivora, yaitu kelompok hewan yang memakan kedua tumbuhan dan hewan lainnya.
2. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri dan berfikir kreatif.

### **1.5.2 Keterbatasan Pengembangan**

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran "Tawa 3D" Taman Satwa Tiga Dimensi terbatas yang berisi materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

2. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada Borg and Gall. Namun disini peneliti hanya melakukan sampai langkah ke 9 yaitu sampai revisi produk akhir.
3. Uji coba lapangan dilaksanakan di SDN 2 Kuranji pada 7 siswa kelas V dan uji lapangan dilaksanakan di SDN 2 Karang Bongko pada 20 siswa kelas V..

### **1.6 Batasan Oprasional**

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang memiliki kemampuan untuk mengkomunikasikan dan mengirimkan sinyal dari sumber yang telah ditentukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dimana proses pembelajaran dapat dilakukan seefisien dan seefektif mungkin.
2. Kedua, taman hewan tiga dimensi “Tawa 3D” merupakan media pembelajaran berbentuk taman hewan persegi yang didalamnya terdapat berbagai komponen seperti hewan, tumbuhan, dan lain-lain.
3. Media tiga dimensi adalah media yang disajikan secara realistis. Genre media ini secara fisik dapat diraba dalam bentuk barang asli yang dapat dilihat dari sudut manapun.
4. Klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanan yang dikonsumsi adalah pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan yang dikonsumsi, dan termasuk makhluk hidup yang dapat diklasifikasikan ke dalam berbagai kategori, antara lain herbivora, karnivora, dan omnivora.
5. Motivasi

Kuesioner yang berisi indikasi motivasi belajar berikut digunakan untuk menilai penanda motivasi belajar: 1. Ada dorongan yang kuat untuk mencapai. 2. Ada keinginan yang kuat untuk berhasil. 3. Untuk belajar c), ada insentif dan kebutuhan. Adalah mungkin untuk memiliki mimpi dan ambisi untuk masa depan. c) Adanya rasa berprestasi dalam belajar e). Dalam pembelajaran f), ada beberapa latihan imajinasi yang harus diikuti. Ada suasana belajar yang positif yang mendorong siswa untuk belajar dengan baik.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Penelitian Yang Relevan**

Penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan masalah penelitian ini dianggap relevan oleh peneliti dalam penelitian ini, sesuai dengan temuan penelitian. Karena hasil penelitian sebelumnya akan mempermudah untuk melakukan penelitian di masa yang akan datang, atau paling tidak akan dijadikan sebagai acuan, maka tujuan dari penelitian sebelumnya adalah untuk menyusun sejumlah besar temuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain di masa lalu. Berikut ini adalah contoh penelitian sebelumnya yang relevan:

1. Dian Ayu Priani (2015), dengan Judul “Pengaruh Metode Penelitian yang Didukung Media Tiga Dimensi Terhadap Hasil Kesimpulan Tentang Perubahan Baik Sementara Dan Permanen Pada Siswa Kelas V” dengan Subjudul “Pengaruh Metode Penelitian Didukung Oleh Media Tiga Dimensi untuk Menyimpulkan Hasil Tentang Perubahan Baik Sementara maupun Permanen pada Siswa Kelas V.” Temuan penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media tiga dimensi berdampak pada kemampuan siswa V untuk menarik kesimpulan tentang perubahan yang sifatnya perubahan sementara dan perubahan permanen. Jika dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, penggunaan media tiga dimensi dengan modifikasi materi sementara atau permanen dalam mata kuliah ilmiah merupakan perbedaan yang signifikan. Saat ini

saya sedang mengerjakan produksi media "Tawa 3D" untuk meningkatkan motivasi siswa kelas V SDN 2 Karang Bongkot.

2. Nur'aini (2018), dengan judul "Pengembangan media makanan 3D (papan lingkungan tiga dimensi) subtema keanekaragaman makhluk hidup di lingkungan sekolah dasar kelas IV saya" (Pengembangan media makanan 3D (tiga -papan lingkungan dimensi) di lingkungan sekolah dasar kelas empat saya). Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi media tiga dimensi dapat membantu anak-anak sekolah dasar kelas empat meningkatkan kemampuan mereka. Perbedaan penelitian saya dengan penelitian di atas adalah penelitian saya berkaitan dengan pengembangan media "3D Tertawa" untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 2 Karang Bongkot, sedangkan penelitian di atas adalah penggunaan tiga -media dimensi dengan materi tentang keanekaragaman makhluk hidup di lingkungan saya.

## **2.2 Kajian Pustaka**

### **2.2.1 Pengertian Media**

Mengutip Arsyad (2015:3), "media" adalah orang, benda, atau peristiwa yang menyediakan keadaan bagi siswa untuk memperoleh informasi, kemampuan, atau sikap. Guru, buku teks, dan lingkungan sekolah adalah semua bentuk media dalam konteks ini. Lebih lanjut, alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk memperoleh, menganalisis, dan menata ulang gambar atau data lisan cenderung dianggap sebagai media

dalam proses belajar mengajar. Kemampuan siswa untuk memperoleh informasi, kemampuan, dan sikap dapat dikondisikan oleh media.

Dikatakan bahwa media mentransmisikan pesan dari penyaji ke penerima untuk merangsang minat dan perhatian siswa sehingga membantu dalam proses pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Arief Sadiman (et al.) (2014:7). Artinya, media adalah alat yang dapat digunakan siswa untuk belajar dan memahami ide-ide yang disajikan kepada mereka.

Media yang digunakan dalam pembelajaran, seperti alat peraga dan cara penyampaian informasi pembelajaran, disebut “media pembelajaran” (siswa). Dalam keadaan tertentu, media pendidikan dapat berperan sebagai pengganti instruktur dalam menyebarkan materi pendidikan kepada siswa. Ada banyak cara untuk mengekspresikan diri secara kreatif melalui tulisan. Guru menggunakan media pembelajaran sebagai cara melaksanakan proses pembelajaran di kelas, sedangkan siswa menggunakan media pembelajaran sebagai sarana menerima pesan dari sumber belajar (yaitu guru).

Media pembelajaran adalah teknologi yang membantu pengajar menyampaikan informasi kepada siswa secara lebih efisien dan efektif, menurut beberapa ahli.

### **2.2.2 Media Tiga Dimensi**

Media tiga dimensi, menurut Sudjana (2011:101), adalah bantuan visual dengan dimensi yang dapat dilihat dari berbagai sudut. Dengan

demikian, media 3D merupakan sarana pendidikan yang dapat dilihat dari berbagai sudut” (depan, belakang, kiri, kanan, atas, bawah).

Dengan kata lain, media tiga dimensi adalah karya seni rupa yang memiliki tiga dimensi: lebar, panjang, dan tinggi, atau karya seni yang memiliki volume dan menempati ruang fisik di dunia nyata. Media tiga dimensi, di sisi lain, memiliki dimensi lebar, tinggi, panjang, dan volume, dan mereka mengambil ruang fisik saat menyajikan informasi secara nyata.

Beberapa pemikiran Media tiga dimensi adalah media yang dapat ditangani, tampilannya dapat dilihat dari sudut manapun, dan dapat dirasakan secara keseluruhan berdasarkan volume yang memenuhi ruang menurut para ahli.

### **2.2.3 Langkah-Langkah Pembuatan Media Tawa 3D**

Bentuk media ini adalah tiga dimensi. Definisi ini didasarkan pada alat bantu visual yang dapat dilihat dari berbagai sudut dan memiliki dimensi yang dapat dilihat dari setiap sudut. Cara memanfaatkan media tertawa 3D adalah dengan memainkan adegan yang ada. Namun dalam hal ini topik dan isi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran tentunya harus konsisten.

Tertawa 3D adalah media yang terdiri dari balok triplek yang disusun dengan panjang 50 cm, lebar 50 cm, dan tinggi 20 cm. Ini menciptakan efek 3D. Bahan yang digunakan untuk membuat media "tertawa 3D" ini dibuat terbuka pada bagian atasnya agar dapat dilihat dan diteliti secara langsung. Stofom diaplikasikan pada alas triplek agar strofom tidak mudah rusak, dan

komponen di atas antara lain gajah, harimau, kucing, pohon, kelinci, jerapah, tanaman dan kandang yang semenarik mungkin dengan kombinasi warna dan bentuk seperti nyata (nyata). Agar tanaman tidak rusak, dibuat dari kertas HVS kemudian dicetak sesuai bentuk gambar, kemudian dihapus. Pagar, di sisi lain, terbuat dari batang kayu dan dicat cokelat dengan cat kayu. Elemen media ditempatkan dengan baik untuk memberikan ilusi realisme.

#### 2.2.4 Rancangan Desain Media Tawa 3D

##### 1. Alat dan Bahan

- a. Papa Triplek (50 cm x 50 cm)
- b. Cat kayu
- c. Kuas
- d. Gunting dan cutter
- e. Stik es
- f. Sterofom
- g. Kertas art peaper

- h. Lem kertas / doubele tipe

##### 2. Langkah-langkah Pembuatan Media Tawa 3D

- a. Siapkan triplek dengan ukuran 50 cm x 50 cm.
- b. Lapsi triplek dengan sterofom lalu rangkaikan sedemikian rupa sehingga membentuk persegi panjang.
- c. Tutup bagian belakang dengan menggunakan strofom.

- d. Hiasi stik es menggunakan cat kayu dengan warna yang diinginkan.
- e. Selanjutnya rangkainkan stik es sehingga berbentuk menyerupai pagar.
- f. Pasang stik es yang sudah berbentuk pagar di semua pinggir sterefom menggunakan lem sebagai perekat.
- g. Kemudian tata patung binatang didalam taman satwa tiga dimensi tersebut.

### 3. Langkah-Langkah Penggunaan Media Tawa 3D

- a. Mempersiapkan media Taman Satwa 3D (Tawa 3D) yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- b. Memberi tahu tema pembelajaran dan menjelaskan cara penggunaan media.
- c. Memberi contoh penggunaan media.
- d. Guru menjelaskan materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.
- e. Guru memberikan beberapa pertanyaan ke siswa tentang pegolongan hewan berdasarkan jenis makanannya (karnivora, omnivora dan herbivora).
- f. Siswa maju satu persatu kedepan untuk meletakkan hewan mana saja yang sudah di golongan sesuai penggolongannya di media tersebut (Tawa 3D).

- g. Maka siswa mudah memahami materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makannaya dengan bantuan media yang digunakan.

### **2.3 Pengertian Motivasi**

Pasti ada sesuatu yang memotivasi siswa untuk mempelajari atau menguasai materi yang diajarkan, menurut Ginting (2010:86). Ini menyiratkan bahwa jika murid tidak termotivasi, mereka tidak akan mampu mengikuti instruksi. Sebaliknya, siswa yang memiliki tingkat motivasi yang tinggi, lebih mungkin untuk terlibat secara aktif dan bahkan memimpin dalam proses pembelajaran untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Karena motivasi belajar adalah keikutsertaan seseorang dengan suatu kegiatan yang mendorongnya untuk menguasai informasi dan keterampilan yang diajarkan, maka hal ini yang tersirat.

Hamzah B Uno (2010) berpendapat bahwa motivasi dan pembelajaran saling terkait. Unsur-unsur intrinsik, seperti dorongan untuk mencapai dan penguatan persyaratan belajar, tujuan, dan ambisi, dapat memacu motivasi individu untuk belajar. Apresiasi, suasana belajar yang baik dan kegiatan belajar yang menyenangkan merupakan contoh variabel eksternal. Hal ini menunjukkan bahwa insentif siswa untuk belajar berasal dari dalam dan luar kelas.

Motivasi dapat digambarkan sebagai kekuatan pendorong dari dalam dan dalam diri seseorang untuk mencapai suatu tujuan. Untuk dapat melaksanakan tugas belajar dengan benar diperlukan motivasi (Sardiman,

2018: 73). Motivasi seseorang adalah kekuatan pendorong di balik semua kegiatan belajar, memastikan bahwa tujuan dari topik pembelajaran terpenuhi dan memberikan arahan untuk kegiatan belajar.

Menurut otoritas tersebut di atas, seseorang yang dapat menginspirasi orang lain untuk terlibat dalam kegiatan tertentu adalah seorang motivator. Motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik sama-sama berperan dalam kesediaan seseorang untuk melakukan sesuatu (motivasi ekstrinsik). Menurut pendapat saya, kualitas perilaku seseorang terutama dipengaruhi oleh motivasi seseorang, baik dalam konteks pendidikan, pekerjaan, maupun bidang kehidupan lainnya.

### **2.3.1 Indikator-indikator Motivasi Belajar**

Hamza B.uno mengemukakan bahwa indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a) Ada keinginan dan keinginan untuk mencapai;
- b) ada dorongan dan kebutuhan dalam belajar;
- c) ada mimpi dan ambisi untuk masa depan;
- d) ada kegiatan yang menarik dalam pembelajaran; dan
- e) ada suasana yang menyenangkan untuk belajar. Sebuah

Artinya indikator motivasi belajar yaitu adanya suatu dorongan, harapan dan kegiatan belajar yang menarik sehingga kondisi lingkungan belajar menjadi kondusif.

Menurut Abin Syamsuddin (2007:40), motivasi belajar terdapat beberapa indikator yang mengindikasikan diantaranya:

Ada tiga faktor yang menentukan berapa lama seorang siswa harus belajar:

- a. berapa lama dia harus belajar
- b. seberapa sering dia belajar
- c. seberapa besar komitmen siswa terhadap tujuannya.
- d. ketangguhan, ketekunan, dan
- e. kapasitas untuk menghadapi kesulitan
- f. komitmen dan pengorbanan siswa dalam belajar, serta
- g. ketekunan mereka dalam menghadapi tugas-tugas yang sulit

Artinya bahwa indikator belajar memiliki tingkat ketekunan, keuletan siswa serta kemampuan siswa dalam melakukan proses pembelajaran tersebut.

Sadirman (2000:181) motivasi belajar memiliki indikator sebagai berikut:

- a) Tekun menghadapi tugas
- b) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)
- c) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa
- d) Lebih senang bekerja mandiri
- e) Cepat bosan pada tugas rutin
- f) Dapat mempertahankan pendapatnya

Artinya bahwa indikator motivasi belajar yaitu dapat membuat siswa dalam menyelesaikan tugasnya tidak cepat putus asa dan membuat mereka lebih semangat.

Motivasi belajar dapat didefinisikan sebagai berikut: keinginan dan keinginan untuk berprestasi, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, impian dan ambisi masa depan; apresiasi dalam pembelajaran; kegiatan yang menarik; lingkungan pendidikan; dan keberadaan komunitas belajar. lingkungan di mana siswa dapat berkembang dan mencapai potensi mereka.

### **2.3.2 Pembelajaran Tematik**

Sesuai dengan Permendiknas No.67 (2013:132), pembelajaran tematik terpadu merupakan strategi untuk mengajarkan berbagai keterampilan di berbagai mata pelajaran. Anda dapat mencapai integrasi melalui proses pembelajaran itu sendiri, dan Anda juga dapat melakukannya melalui integrasi beberapa gagasan dasar yang terkait. Akibatnya, siswa tidak hanya belajar tentang satu mata pelajaran, tetapi memahaminya secara keseluruhan. Akibatnya, siswa dapat memiliki pemahaman yang lebih dalam tentang dunia di sekitar mereka sebagai hasil dari pendidikan mereka. Jenis pendidikan ini menggunakan strategi multidisiplin. Konsep, sikap, dan kemampuan yang tumpang tindih adalah beberapa konsep topik yang dicari. Memilih ide, nilai, dan kemampuan yang relevan dengan berbagai disiplin ilmu adalah langkah pertama dalam proses pembelajaran bagi seorang guru. Siswa mendapat manfaat dari model pembelajaran karena memudahkan mereka untuk menghubungkan materi pembelajaran dari berbagai disiplin ilmu. Kurikulum 2013 menggunakan paradigma ini sebagai cara untuk mengajar siswa secara terintegrasi di berbagai topik. memahami apa yang mereka pelajari

Pembelajaran “tema” adalah metode pembelajaran yang bertujuan untuk menghubungkan beberapa karakteristik, baik intra-mata maupun antar-mata pelajaran, satu sama lain. Sebuah pendekatan pendidikan di mana siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dikenal sebagai pembelajaran tematik.

Selanjutnya, pembelajaran tematik terpadu, sebagaimana didefinisikan oleh Mulyasa (2015: 170), adalah metode pengajaran di tingkat dasar yang menggabungkan proses pembelajaran berdasarkan topik yang dapat dihubungkan dengan mata pelajaran yang berbeda. Pembelajaran tematik, di sisi lain, mengacu pada pembelajaran yang berfokus pada satu topik dari berbagai disiplin ilmu.

Berdasarkan temuan mereka dan para ahli, para peneliti percaya bahwa siswa mendapat manfaat dari pembelajaran yang menggunakan tema untuk menghubungkan berbagai disiplin ilmu. Pembelajaran tema terpadu sedang digunakan di sekolah dasar karena sesuai dengan usia. Siswa dalam psikologi sekolah dasar tidak memerlukan keahlian khusus, melainkan pemahaman yang lebih luas, namun menyeluruh, tentang bidang tersebut. Menggunakan metode pembelajaran tema memudahkan siswa dalam memahami konsep yang diajarkan.

### **2.3.2.1 Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya**

#### **1. Jenis Makanan Hewan**

Hewan di alam liar makan berbagai makanan yang berbeda.

Makanan yang dapat ditemukan di alam inilah yang sedang diteliti.

Tumbuhan dan tumbuhan akan menjadi sumber utama makanan hewan peliharaan. Daun, buah, biji, dan akar atau umbi-umbian adalah contoh makanan nabati. Daging, ikan, tulang, dan serangga adalah contoh makanan hewani.

Berdasarkan jenis makanannya, antara lain menurut Ikhwan (2009:38), hewan dapat dibedakan menjadi herbivora, pemakan daging, dan semua pemakan, menurut Ikhwan (2009:38). (omnivora).

a) Herbivora

Hewan pemakan tumbuhan disebut sebagai herbivora. negara burung, seperti nuri, kakatua, nuri, merpati, dan sebagainya, serta herbivora. Kuda, sapi, kerbau, kambing, kelinci, rusa, dan lain sebagainya adalah contoh hewan yang ada di tanah air. Bangsa serangga seperti stink bug, belalang, kutu daun, capung dan sebagainya ditemukan di dunia ini Mamalia pemakan tumbuhan memiliki gigi seri runcing, tidak ada gigi, dan geraham bergelombang, yang semuanya merupakan ciri herbivora. Burung pemakan biji memiliki paruh yang pendek dan runcing. Sebaliknya, burung pemakan madu membutuhkan waktu lama untuk mekar dan menghasilkan madu. Arachnida pemakan buah.



Gambar 2.1 (Kuda)

b) Karnivora

Karnivora adalah hewan yang memakan daging atau daging hewan lain. Mamalia yang kebanyakan makan daging dan memiliki gigi tajam untuk tujuan ini. Burung seperti elang, burung hantu, dan hewan karnivora lainnya adalah contoh hewan karnivora. Nyamuk, laba-laba, dan serangga lainnya. Salah satu contoh paling terkenal dalam kategori ini adalah harimau. Ular, komodo, bunglon, kadal, dan tokek termasuk di antara negara-negara reptil. Hiu, arwana, dan wohan adalah contoh negara ikan. Untuk menangkap mangsa, burung pemangsa menggunakan cakar yang kuat dan paruh yang tajam. Burung bangau menggunakan paruhnya yang berlubang untuk menyaring ikan untuk dimakan. Karnivora pemakan serangga dikenal sebagai insektivora.



Gambar 2.2 (Serigala)

c) Omnivora

Dalam hal makan, Omnivora tidak hanya memakan tumbuhan-tumbuhan tetapi juga makhluk lain. Bukan hal yang aneh bagi hewan omnivora untuk memasukkan berbagai spesies. Biawak

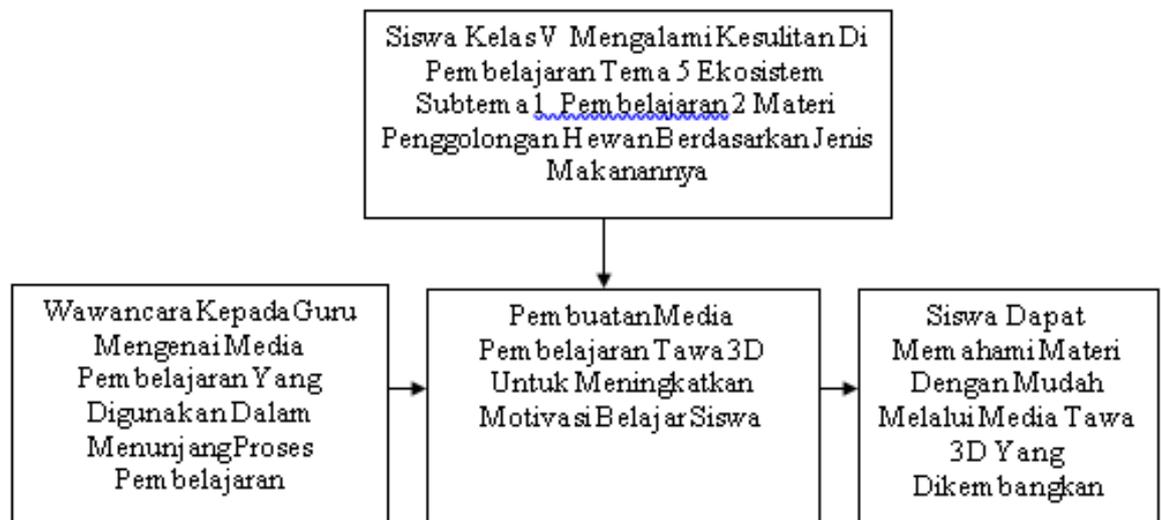
dan burung nasar, misalnya, adalah pemakan bangkai selain kelompok ini.



Gambar 2.3 (Beruang)

#### 2.4 Kerangka Berfikir

Subtema 1 kurikulum 2013 adalah Herbivora, Karnivora, Omnivora, yang mengajarkan siswa tentang klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya. Media tertawa 3D (taman hewan tiga dimensi) dibuat untuk memudahkan siswa dalam memahami materi mengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanan yang dihasilkan secara konkrit, sehingga memudahkan siswa dalam memahami isinya. Untuk mengatasi kendala yang muncul saat mempelajari benda yang terlalu besar dan luas, mempelajari benda yang mudah dijangkau tetapi tidak memberikan informasi yang tepat dengan menggunakan media tawa 3D (taman hewan tiga dimensi). Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran tertawa 3D siswa kelas V kategorisasi hewan berdasarkan jenis makanan untuk menyempurnakan media pembelajaran



**Bagan 2.3 Kerangka Berfikir**



## **BAB III**

### **METODE PENGEMBANGAN**

#### **3.1 Model Pengembangan**

Dalam penelitian ini, akan menemukan informasi tentang pengembangan R&D (Research and Development), yaitu teknik penelitian yang digunakan untuk memproduksi barang-barang tertentu, serta informasi tentang evaluasi kemandirian produk tersebut (Sugiyono, 2017: 297) . Media pembelajaran Tertawa 3D (taman hewan tiga dimensi) pada motivasi belajar siswa kelas V pada konten mengkategorikan hewan berdasarkan jenis makanan yang dihasilkan hasil studi pengembangan ini merupakan keluaran dari penelitian pengembangan ini.

Kuesioner dan dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengumpulan data primer. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai diterimanya media pembelajaran yang dibuat dan akan dijawab oleh responden yang terlibat dalam pembelajaran, seperti ahli media, pengajar, dan siswa yang menjadi pengguna media.

#### **3.2 Prosedur Pengembangan**

Teknik Borg & Galls digunakan dalam studi pengembangan ini untuk melakukan proses pengembangan yang dijelaskan di atas. Model prosedural yang digunakan diadaptasi dari fase-fase yang dihasilkan oleh Borg and Gall (Sari, 2015: 83), dan terdiri dari 10 langkah, yaitu sebagai berikut:

1. *Conducting research and gathering information (need Assesment)*
2. *Planning*
3. *Create a preliminary version of the product; 4. Conduct preliminary field testing.*
4. *The most significant product modification*
5. *The primary field testing*
6. *Revision of the operational product*
7. *Field testing in the field during operations*
8. *Revision of the final result*
9. *Dissemination and implementation of the recommendations*

Adapun penjabaran dijelaskan pada gambar 3.1 berikut ini



Gambar 3.1 TahapanProsedurPengembangan

## 1. Potensi dan Masalah

Segala sesuatu yang berpotensi memberikan nilai bila dimanfaatkan akan disebut sebagai potensi. Jika ada perbedaan antara apa yang dimaksudkan dan apa yang sebenarnya terjadi, kesulitan akan muncul. Tantangan ini dapat diatasi dengan penelitian dan pengembangan, yang memungkinkan ditemukannya model, pola, dan sistem penanganan terpadu yang efektif yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi kesulitan tersebut.

Dari hasil wawancara peneliti mengidentifikasi beberapa potensi masalah, antara lain kurangnya media yang akan membantu dalam kegiatan belajar mengajar di kelas V SD yang berdampak pada motivasi belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media tawa 3D (Taman Satwa 3D) untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas V SD Negeri 2 Karang Bongkot.

## 2. Pengumpulan Data

Setelah identifikasi potensi dan kesulitan secara faktual, diperlukan pengumpulan berbagai fakta dan data yang dapat digunakan sebagai bahan baku untuk pengembangan barang tertentu yang dimaksudkan untuk mengatasi masalah tersebut. Kesulitan-kesulitan tersebut menjadi latar belakang untuk penelitian pendahuluan analisis kebutuhan yang dilakukan sebagai tanggapan atas kesulitan-kesulitan tersebut. Pengumpulan data awal didasarkan pada analisis kebutuhan data informasi, dengan tujuan mengumpulkan data terkait penggunaan media non-basis di kelas V

Sekolah Dasar sebagai bahan untuk mendukung kegiatan penelitian yang akan dilakukan.

### 3. Desain Produk

Pengembangan produk atau desain produk perlu dilakukan setelah memperoleh informasi yang diperlukan. Seorang asisten peneliti mulai merancang produk yang akan dikembangkan pada tahap ini. Produk ini akan menjadi media "Tawa 3D" di Taman Satwa dalam bentuk tiga dimensi, yaitu media fisik (berbentuk seperti nyata). Media Tawa 3D adalah taman hewan tiga dimensi yang menyenangkan dengan tema pembelajaran 5 ekosistem, subtema 1 pembelajaran 2, pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya, sedangkan komponen media "Tawa 3D" adalah elemen interaktif yang mendorong partisipasi. Taman satwa tiga dimensi ini terbuat dari triplek tebal kemudian dilapisi dengan strofom agar awet, sehingga media ini dibuat menggunakan lapisan bawah kayu lapis yang dilapisi dengan strofom agar tidak mudah rusak, komponen di atas adalah gajah, harimau, kucing, pohon, burung, kelinci, jerapah, tanaman, sangkar, dan pagar yang dibuat semenarik mungkin dengan kombinasi warna dan bentuk seperti gajah asli, harimau, kucing, pohon, burung (nyata).

### 4. Validasi Desain

Validasi desain adalah prosedur yang digunakan untuk menentukan apakah desain produk, dalam media Tawa 3D baru, secara logis akan lebih efektif daripada yang sebelumnya atau tidak. Meski ditegaskan secara

logis, hal ini dikarenakan validasi dalam hal ini masih didasarkan pada pertimbangan rasional ketimbang kenyataan di lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan menghadirkan banyak pakar atau pakar berpengalaman untuk mengevaluasi produk yang baru dibuat. Setiap ahli diminta untuk mengevaluasi desain, memungkinkan identifikasi kekurangan dan kekuatan lebih lanjut.

Pada tahap ini validasi dilakukan oleh pakar yang memberikan ide, komentar, dan kritik terkait dengan kualitas alat peraga sebagai produk yang telah dihasilkan sebagai bagian dari kegiatan pengujian produk. Untuk memperoleh data, dilakukan prosedur validasi produk dengan menggunakan kualitas atau media terbaik yang tersedia.

#### 5. Revisi Desain

Kerentanan produk akan diidentifikasi selama validasi desain, yang akan dikonfirmasi melalui pembicaraan dengan spesialis lain. Peningkatan ini kemudian diperbarui dengan mengubah arsitektur sistem. Peneliti yang melakukan perbaikan desain adalah orang yang ingin memasukkan produk ke dalam produksi.

Perbaikan produk, setelah dievaluasi oleh pakar, akan mendapatkan umpan balik atau ide dari bahan, media, dan rencana pembelajaran yang akan berharga untuk melakukan penyesuaian pada desain produk akhir. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa materi Tawa 3D yang peneliti buat siap untuk digunakan pada kegiatan selanjutnya yaitu uji coba singkat. Kelayakan produk tidak dapat dipisahkan dari saran ahli, dan

produk akhir harus sempurna agar dapat melanjutkan ke tahap pengembangan berikutnya.

#### 6. Uji Coba Terbatas

Misalnya, di bidang pendidikan, desain produk pembelajaran baru dapat langsung dievaluasi setelah diverifikasi dan diperbaiki. Eksperimen selanjutnya dilakukan oleh peneliti dari sekolah yang menjadi penerima uji coba produk ini. Peneliti membuat model tiga dimensi. Akan memberikan jawaban atas tanggapan peneliti terhadap reaksi siswa terhadap media Tawa 3D yang dihasilkan kepada peneliti Peneliti 7 di SDN 2 Kuranji, sebagai bagian dari uji coba produk.

#### 7. Revisi Produk

Dengan asumsi bahwa produk tersebut menerima reaksi positif dari siswa, yang menganggapnya menarik, dan bahwa umpan balik dan ide dari spesialis dapat diterima, dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan oleh peneliti telah selesai dan menghasilkan produk. Namun, jika suatu produk tidak sepenuhnya memuaskan, temuan percobaan berikut akan digunakan sebagai bahan baku bagi peneliti untuk menyempurnakan dan menyempurnakan produk yang dia kembangkan.

#### 8. Uji Coba Pemakaian (Uji Coba Lapangan)

Setelah produk disempurnakan, peneliti harus menguji produk yang sedang dibuat untuk menemukan dan mengembangkan produk di lapangan. Ketika peneliti sampai pada langkah ini, peneliti mengumpulkan data langsung dari 20 anak kelas V SDN 2 Karang Bongkot dengan

menggunakan angket motivasi siswa. Selanjutnya peneliti dapat menentukan apakah produk yang mereka kembangkan berhasil di lapangan atau tidak. Tujuan dari uji coba lapangan ini adalah untuk menilai apakah produk tersebut berhasil mencapai tujuannya atau tidak.

#### 9. Revisi Produk Akhir (Penyempurnaan Produk Akhir)

Jika penting untuk menambah atau menghapus produk setelah produk diuji, itu dapat segera meningkatkan penjualan produk setelah produk diuji. Pada akhirnya, tujuan dari peningkatan produk ini adalah untuk memastikan bahwa produk jadi benar-benar dimanfaatkan oleh sekolah dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Tahap terakhir dalam siklus pengembangan adalah konsekuensi dari peningkatan ini dalam desain dan fungsionalitas produk.

#### 10. Produksi Masal (Menyebarkan Produk)

Setelah tahap terakhir penyempurnaan produk, tahap selanjutnya adalah pembuatan massal atau diseminasi item yang dihasilkan oleh peneliti, tergantung kasusnya. Namun karena keterbatasan waktu dan dana yang peneliti hadapi, maka tahap ini tidak dapat diselesaikan oleh peneliti, dan hanya mampu sampai pada tahap kesembilan.'

### **3.3 Uji Coba produk**

Uji coba produk adalah uji yang dilakukan untuk menilai keabsahan, kepraktisan, dan kemanjuran barang yang telah dihasilkan. Nantinya, validator akan dapat mengidentifikasi kelemahan dari media taman hewan tiga dimensi yang telah dibuat. Hasil penilaian penggunaan produk oleh

siswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan produk, sedangkan hasil pemahaman hasil motivasi siswa digunakan untuk menentukan kemampuan produk.

### **3.4 Subjek Uji Coba**

Dalam uji coba lapangan subjek uji coba dilaksanakan di SDN 2 Karang Bongkot dengan jumlah siswa 20 orang dan uji coba terbatas dilaksanakan di SDN 2 Kuranji dengan jumlah siswa 7 orang.

### **3.5 Jenis Data**

Informasi yang dikumpulkan selama studi pengembangan bersifat kualitatif dan kuantitatif. Peneliti menggunakan angket terbuka untuk mengumpulkan data yang mereka inginkan, antara lain terdiri dari lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respon siswa, dan angket motivasi siswa. Hasil penelitian kemudian dianalisis dengan menggunakan berbagai pendekatan analitik data, antara lain:

- a) Analisis deskriptif dan kuantitatif lembar validasi ahli dilakukan dengan pendekatan presentase yang ditentukan melalui perhitungan skor.
- b) Survei respon siswa, yang dinilai secara deskriptif dan kuantitatif dalam bentuk pilihan jawaban angket, diberikan.

### **3.6 Instrumen Pengumpulan Data**

Sebagai hasil dari pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini, dihasilkan barang-barang berkualitas tinggi dalam bentuk media pembelajaran "Tawa 3D" (Taman Satwa tiga dimensi), yang disajikan

dalam bentuk angket. Lembar kuesioner untuk produk yang dipermasalahkan, serta kuesioner, observasi, dan dokumentasi, digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini.

### **3.6.1 Observasi**

Observasi yang dihasilkan peneliti langsung dibawa ke lapangan guna memantau berbagai kejadian yang terjadi di dalam kelas. Siswa kelas V SDN 2 Karang Bongkot diamati oleh peneliti, dan pengamatan mereka digunakan sebagai dasar penelitian. juga mengamati bagaimana kesehatan dan kesejahteraan siswa berubah saat terlibat dalam proses belajar mengajar di kelas, serta mencari peneliti yang terjadi di dalam kelas.

### **3.6.2 Lembar Kuesioner**

SDN 2 Karang Bongkot sebagai uji lapangan dan SDN 2 Kuranji sebagai produk terbatas media pembelajaran "3D Tertawa" (Taman Satwa tiga dimensi) akan digunakan untuk mengumpulkan data ahli media, penilaian materi, pengajar, dan siswa kelas V. Bekerjasama dengan pembimbing penelitian, validitas teoritis instrumen penelitian ditetapkan. Keluaran dari proses validasi adalah instrumen yang siap digunakan dalam pengumpulan data penelitian untuk penelitian selanjutnya.

### 3.6.3 Dokumentasi

Seperti yang didefinisikan oleh Sugiyono (2018:476), dokumentasi adalah suatu cara untuk memperoleh data dan informasi berupa buku, arsip, dokumen, angka tertulis, dan gambar berupa laporan dan informasi yang dapat digunakan untuk mendukung penelitian. Dokumentasi dapat berupa laporan dan informasi yang dapat digunakan untuk mendukung penelitian.

Instrumen penelitian yang telah diteliti dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian tertentu. Peneliti membagi instrumen menjadi empat bagian, yaitu sebagai berikut:

1. Lembar validasi oleh ahli materi
2. Lembar validasi oleh ahli media
3. Lembar angket respon siswa
4. Lembar angket motivasi siswa

Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi, ahli media, dan kuesioner respon siswa, respon guru, angket motivasi siswa sebagai berikut:

Validasi materi berisikan tentang kesesuaian materi dengan media, kesesuaian materi dengan kompetensi dasar. Ahli materi bertugas memberikan nilai tentang materi dengan menggunakan media.

Table 3.1 Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Ahli Materi  
(Sumber: Kartika, 2014:48)

No	Aspek	Indikator	Buif Soal
1.	Materi	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)	1,2,3
		Kebenaran konsep dan kesesuaian materi	4,5
2.		Kesesuaian contoh yang diberikan	6
3.	Pembelajaran	Tujuan pembelajaran	7,8
4.		Motivasi	9,10
<b>Jumlah</b>			<b>10</b>

Validasi ahli media diberikan kepada satu dosen atau guru ahli media untuk menilai kemenarikan dan keunikan produk yang dikembangkan. Masukan dari para ahli media berupa kritik dan saran akan membantu peneliti dalam merevisi dan memperbaiki media.

Table 3.2. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media  
(Sumber: Wismaya, 2018:51)

No	Aspek	Indicator	Buif Soal
1.	Media	Kesesuaian media dengan materi	1,2
		Kemudahan penggunaan media	3
2.	Ilustrasi	Media "Tawa 3D" (Taman satwa tiga dimensi) yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.	4,5,6
3.	Kualitas dan tampilan media	Kualitas media	7,8,9,10
		Tampilan Media pembelajaran "Tawa 3D" (Taman satwa tiga dimensi) menarik perhatian siswa.	11,12,13,14,15
<b>Jumlah</b>			<b>14</b>

Lembar angket respon siswa berisi tentang bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Table 3.3. Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Siswa ( Sumber : Kartika,2014:50)

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1.	Media	Tampilan Media pembelajaran “Tawa 3D”( Taman satwa tiga dimensi)	1,2,3
		Penggunaan Media pembelajaran “Tawa 3D”( Taman satwa tiga dimensi)	4,5,6,7
2.	Materi	Penyajian materi	8
3.		Kesesuaian materi	9
4.	Pembelajaran	Suasana belajar	10
5.		Respon siswa	11,12,13
<b>Jumlah</b>			<b>13</b>

Angket motivasi belajar siswa merupakan pengumpulan data dari responden dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis.

Gambar 3.4 Tabel Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa

Aspek yang diamati	Indikator	Butir soal
Perasaan senang pada waktu belajar	1. Menerima pelajaran dengan senang	1,2
	2. Terpaksa / butuh mengikuti pelajaran ipa materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya	3,4,5,6
Konsentrasi / perhatian dalam belajar	1. Memperhatikan proses pembelajaran	7,8
	2. Memperhatikan pertanyaan dan jawaban dari guru	9,10,11,12

Ketertarikan	1. Ketertarikan mengerjakan tugas	13,14,15,16,17,18
	2. Antusias mengulang pelajaran dirumah	19,20
<b>Jumlah</b>		

### 3.7 Metode Analisa Data

#### 1) Analisa Data Kevalidan

Analisis data hasil validasi media pembelajaran taman satwa tiga dimensi dengan mencari rata-rata penilaian validator. Rumus yang digunakan adalah :

$$Xi = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

xi = Skor responden

x = Jumlah skor yang diperoleh responden

y = Skor maksimum

Nilai dari masing-masing validator akan dicari nilai rata-ratanya dengan menggunakan rumus:

$$V = \frac{\sum xi}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Skor rata-rata

$\sum x_i$  = Jumlah seluruh skor validator ( $x_{i-1} + x_{i-2} + \dots + x_{i-n}$ )

n = Jumlah validator

Sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan, maka digunakan ketentuan dalam tabel 3.5

Tabel 3.5 skala penilaian untuk lembar validasi

Interval skor	Kriteria Kevalidan
$0 \leq P \leq 55\%$	Tidak Valid
$56\% \leq P \leq 75\%$	Cukup valid
$76\% \leq P \leq 85\%$	Valid
$86\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Valid

Purwanto (Lestari, 2020).

## 2) Analisis kepraktisan

Kepraktisan media taman satwa tiga dimensi dapat diketahui dengan melakukan uji coba terbatas kepada 7 siswa di SDN 2 Kuranji dengan membagikan angket respon siswa dan pada uji coba lapangan untuk menguji keterlaksanaan pembelajaran, berupa lembar observasi dan angket respon siswa pada 20 siswa di SDN 2 Karang Bongkot. Untuk mengolah data kepraktisan dari angket yang diberikan kepada siswa, digunakan rumus sebagai berikut (Plomp, 2013) :

## 1. Analisis Angket Respon Siswa

$$Xi = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

xi = Skor responden

x = Jumlah skor yang diperoleh responden

y = Skor maksimum

Nilai dari masing-masing peserta didik akan dicari nilai rata-ratanya untuk mewakili respon dari seluruh respon dengan menggunakan rumus:

$$p = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

$P$  = Skor rata-rata

$\sum x_i$  = Jumlah seluruh skor responden ( $x_{i-1} + x_{i-2} + \dots + x_{i-n}$ )

$n$  = Jumlah siswa

Sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan, maka digunakan ketetapan dalam tabel 3.6

**Tabel 3.6. Kategori Kepraktisan produk**

interval skor	Kriteria Kepraktisan
$0 < P < 20\%$	Tidak Praktis
$21\% < P < 40\%$	Kurang Praktis
$41\% < P < 60\%$	Cukup Praktis
$61\% < P < 80\%$	Praktis
$81\% < P < 100\%$	Sangat Praktis

Richwan (Lestari, 2020)

## 2. Analisis Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran

Persentase keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan rumus:

$$xi = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

$xi$  = skor keterlaksanaan pembelajaran

$x$  = jumlah skor keterlaksanaan pembelajaran yang diperoleh

$y$  = skor maksimum keterlaksanaan pembelajaran

$$xi = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan, maka digunakan ketentuan dalam tabel dibawah:

**Tabel 3.7 Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran**

Interval skor	Kriteria kepraktisan
$0 < K \leq 20$	Sangat kurang
$20 < K \leq 40$	Kurang
$40 < K \leq 60$	Sedang
$60 < K \leq 80$	Baik
$80 < K \leq 100$	Sangat baik

Sumber (Nurjannah,2010)

### 3) Analisis Keefektifan

Untuk mengukur keefektifan media taman satwa tiga dimensi dapat diketahui dengan melakukan uji coba lapangan berupa angket motivasi diawal dan diakhir pembelajaran dengan 20 pertanyaan.

**Tabel 3.7 kategori Motivasi Belajar Siswa**

Interval Kelas	Kategori
$\geq 62$	Sangat Tinggi
45,5 – 61	Tinggi
30 – 44,5	Cukup
14,5 – 29	Rendah

### 4) Analisis Angket Motivasi belajar siswa .

Persamaan mencari nilai gain:

$$N\text{-gain} = \frac{(\text{sebelum}) - (\text{sesudah})}{100\% - \text{sesudah}}$$

Persamaan gain value digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa akibat intervensi. Untuk menghitung kapasitas kognitif siswa, sebuah rumus digunakan, dan

hasilnya dikategorikan menggunakan kriteria skor perolehan yang dinormalisasi yang ditetapkan oleh Hake (Sari, 2018), yang tercantum di bawah ini:

Tabel 3.8 Kriteria Gain Skor Ternormalisasi

<b>Kriteria Peningkatan Gain</b>	<b>Skor ternormalisasi</b>
g-Tinggi	$g \geq 0,7$
g-Sedang	$0,7 > g \geq 0,3$
g-Rendah	$g < 0,3$

Hake (Sari, 2018)

Sementara, pembagian kategori perolehan N – gain dalam bentuk (%) dapat mengacu pada tabel dibawah:

Tabel 3.9 Kriteria Tafsiran Efektifitas N-g

<b>Persentasi (%)</b>	<b>Kategori</b>
< 20	Tidak efektif
20 - 40	Kurang efektif
40 - 60	Cukup efektif
60 - 80	Efektif
> 80	Sangat efektif