

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN 3 DIMENSI (3D) UNTUK MENINGKATKAKEMAMPUAN MENGENAL HURUF DAN MEMBACA PADA SISWA KELAS 1 SDN IMPRES SAMPUNGU

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

NURFARIDAH
NIM. 117180069

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN 3 DIMENSI (3D) UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF DAN
MEMBACA PADA SISWA KELAS 1
SDN IMPRES SAMPUNGU**

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Pada tanggal, 07 Juli 2021

Pembimbing Utama,



Nanang Rahman, M.Pd
NIDN. 0824038702

Pembimbing Pendamping,



Bq. Desi Milandari, M. Pd
NIDN. 0808128901

Mengetahui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Program Studi,



Hafidarramah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN 3 DIMENSI (3D) UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF DAN
MEMBACA PADA SISWA KELAS 1
SDN IMPRES SAMPUNGU

Skripsi atas nama Nurfaridah telah mempertahankan didepan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Pada Tanggal, 07 Juli 2021

Dosen Penguji:

1. Nanang Rahman, M.Pd
NIDN. 0824038702

(Ketua)



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

(Anggota)



3. Nursina Sari, M.Pd
NIDN. 0825059102

(Anggota)



Mengesahkan

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



Dekan,


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

HALAMAN 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 : Nurfarida

Nim : 117180069

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul Skripsi : Pengembangan Media 3 Dimensi (3D) untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf dan Bacaan pada Siswa kelas 1 SDN Impres sampung

Menyatakan asli karya saya sendiri diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh Gear Serjanah Strata Satu (S1) pada program Studi pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Mataram.

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

Mataram, 07 Juni 2021

Yang membuat pernyataan,



Nurfaridah

Nim:117180069



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

**SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME**

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

Nama : Nurfaridah
NIM : 117180069
Tempat/Tgl Lahir : Sampung, 08 Juli 1998
Program Studi : P050
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 082 339 669 728 faridanur339@gmail.com
Judul Penelitian : -

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN 3 DIMENSI (3D) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF DAN MEMBACA PADA SISWA KELAS 1 SDN ~~PER~~ IMPRES SAMPUNGU

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 50%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari karya ilmiah dari hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya *bersedia menerima sanksi* 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.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 18, 08, 2021

Penulis



Nurfaridah NFB
NIM. 117180069

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

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



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

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

Nama : Nurfaridah
NIM : 117180069
Tempat/Tgl Lahir : Sampung, 08 Juli 1998
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 082 339 669 728
Jenis Penelitian : Skripsi KTI

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 Papan 3 Dimensi (3D) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Dan Membaca Pada Siswa Kelas 1 SD Impres Sampung

Segala tuntutan hukum yang timbul atas 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.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 18.08.2021

Penulis



Nurfaridah
NIM. 117180069

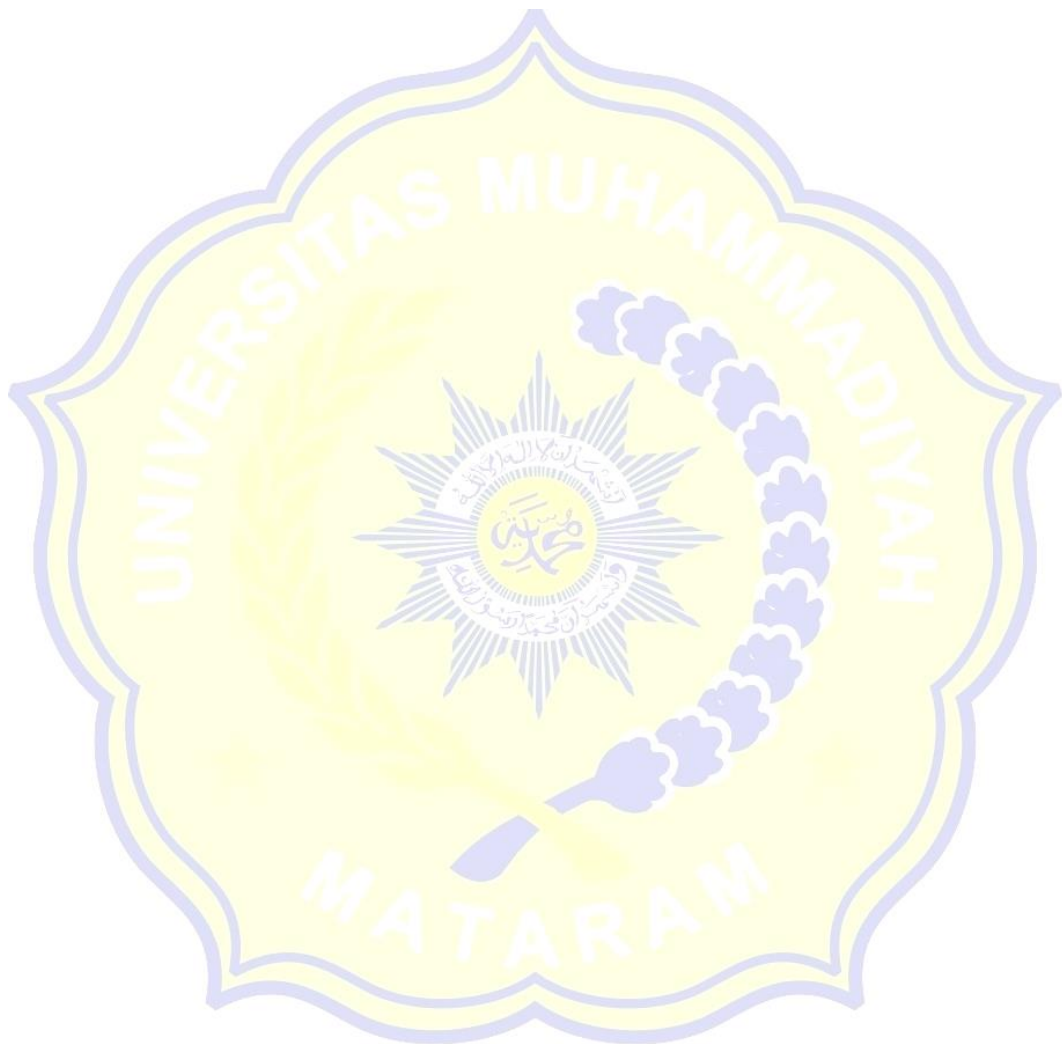
Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



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

MOTTO

*“Pilih Jalan Mendaki Karena Itu Akan Mengantar Kita Kepuncak Puncak Baru
Agar Menjadi Sesuatu Yang Tak Tergantikan Dan Harus Berbeda”*



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat allag SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul:

“Pengembangan Media Papan 3 Dimensi (3D) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf dan Membaca Pada Siswa Kelas 1 SDN

Impres Sampungu”

Sholawat serta salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya yang telah menunjukkan jalan yang diridhoi oleh allah SWT serta pemahaman akan kebenaran iman dan islam sehingga mampu memilih mana yang haq dan mana yang batil.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapat arahan, bimbingan dan bantuan baik moral, material, maupun spiritual dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penyusun menyampaikan kata terimakasih kepada:

1. Untuk orang tua tercinta, Bapak Herman dan Ibu Ria yang telah memberikan doa, dukungan serta motivasi.
2. Pak Nanang Rahman, M.Pd. selaku dosen pembimbing pertama yang telah membantu dan membimbing penulis sejak penyusunan proposal penelitian sampai terselesaikan skripsi ini.
3. Ibu Bq, Desi Milandari, M.Pd. selaku dosen pembimbing kedua yang telah membantu dan membimbing penulis sejak penyusunan proposal penelitian sampai terselesaikan skripsi ini.
4. Dosen-dosen PGSD yang telah membagi ilmunya selama 4 tahun ini.

5. Teman-teman seperjuangan angkatan 2017 atas semangat dan motivasi yang telah diberikan pada penulis.
6. Untuk almamater tercinta.
7. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan dukungan, saran dan motivasi untuk kelancaran penulis skripsi ini, penulis mengharapkan kritikan dan saran yang sifatnya membangun. Semoga hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi parapembaca yang akan melakukan penelitian serupa dalam bidang yang sama. Akhirnya semoga Allah membalas kebaikannya, Aamiin.



Mataram, 07 Juli 2021

Penulis

Nurfaridah

Nim 117180069

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis hantarkan kepada Tuhan Yang Maha Esan yang telah memberikan taufik serta hidayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Papan 3 Dimensi (3D) untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf dan Membaca pada Siswa Kelas 1 SDN Impres Sampung”** ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini, khususnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr, Muhhammad Nizaar, M.Pd.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram dan
4. Bapak Nanang Rahman, M.Pd., selaku dosen pembimbing pertama
5. IbuBq. Desi Milandari, M. Pd., selaku dosen pembimbing kedua
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah membekali ilmu pengetahuan selama kuliah
7. Kedua orang tua saya yang tiada henti-hentinya memberikan dorongan agar segera menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Dan semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang turut berpartisipasi dalam proses penyusunan skripsi ini.

Dengan segala bantuannya, semoga Allah SWT membalas semua kebaikan, akhirnya kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan masyarakat khususnya mahasiswa.



ABSTRAK

Nurfaridah 117180069. **Pengembangan Papan Media 3 Dimensi (3D) untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf dan Membaca pada Siswa Kelas 1 SDN Impres Sampung.** Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing I : Nanang Rahman, M.Pd
Pembimbing II : Bq. Desi Milandari, M. Pd

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media 3 Dimensi (3D) untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan bacaan pada siswa kelas 1 SDN Impres Sampung yang valid, praktis, dan efektif. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah prosedur pengembangan 4D, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disemination*. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian, maka dapat disimpulkan yaitu sebagai berikut: Media pembelajaran media 3 Dimensi (3D) yang dikembangkan diperoleh hasil persentase ahli materi dengan rata-rata yaitu 84,10% dengan kriteria validitas sangat valid, ahli media yaitu 85,99% dengan kriteria validitas sangat valid, rata-rata respon siswa yaitu 86,66% dengan kriteria sangat praktis kemudian nilai uji *N-Gain* pada uji lapangan yaitu 0,74 keteritrial tinggi dan nilai keterlaksanaan pembelajaran 96,66% sangat keterlaksana.

Kata kunci: Media 3 Dimensi (3D), Kemampuan Mengenal Huruf, dan Bacaan

ABSTRACT

Nurfaridah 117180069. **Development of 3 Dimensional (3D) Media Boards to Improve Letter Recognition and Reading Skills in Grade 1 Students of SDN Impres Sampungu.** Elementary School Teacher Education (PGSD) Department the Muhammadiyah University of Mataram.

Consultant I : Nanang Rahman, M.Pd

Consultant II : Bq. Desi Milandari, M. Pd

This study aims to create 3D media that is valid, practical, and effective in improving the ability to recognize letters and reading skills in SDN Impres Sampungu grade 1 student. The study's development model is a 4D development procedure, which stands for Define, Design, Develop, and Dissemination.

Based on the data analysis and discussion findings, it can be concluded that the 3D learning media developed as a percentage of material experts of 84.10 percent with very valid validity criteria and a percentage of media experts of 85.99 percent with very valid validity criteria. With very practical criteria, the average student response is 86.66 percent. In the field test, the N-Gain test value is 0.74, which is high, and the value of learning implementation is 96.66 percent, which is very workable.

Keywords: 3 Dimensional (3D) Media, Ability to Recognize Letters, and Reading



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAM PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
ABSTRAK	xii
ABSRRACT.....	xiii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Pengembangan	3
1.4. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	4
1.5. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	4
1.6. Batasan Operasional.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1. Penelitian yang Relevan	6
2.2. Kajian Pustaka	7
2.2.1. Media Pembelajaran.....	7
2.2.2. Media pembelajaran Tiga Dimensi	12
2.2.3. Kemampuan Mengenal Huruf dan Bacaan	17
BAB III. METODO PENELITIAN	19
3.1. Model Pengembangan	19
3.2. Prosedur Pengembangan.....	20
3.3. Jenis Data	25
3.4. Instrumen Pengumpulan Data	25
3.5. Metode Analisis Data	34
BAB 1V Hasil Dan Pembahasan.....	37
4.1. Hasil Penelitian	37
4.1.1 Hasil Pendefinisian	37
4.1.2 Hasil Perancangan (Design)	39
4.1.3 Hasil Pengembangan	40

4.2. Pembahasan	45
4.2.1 Tahap Pendefenisian	46
4.2.2 Tahap Perancangan	47
4.2.3 Tahap Pengembangan	48
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	54
5.1. Simpulan	54
5.2. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	

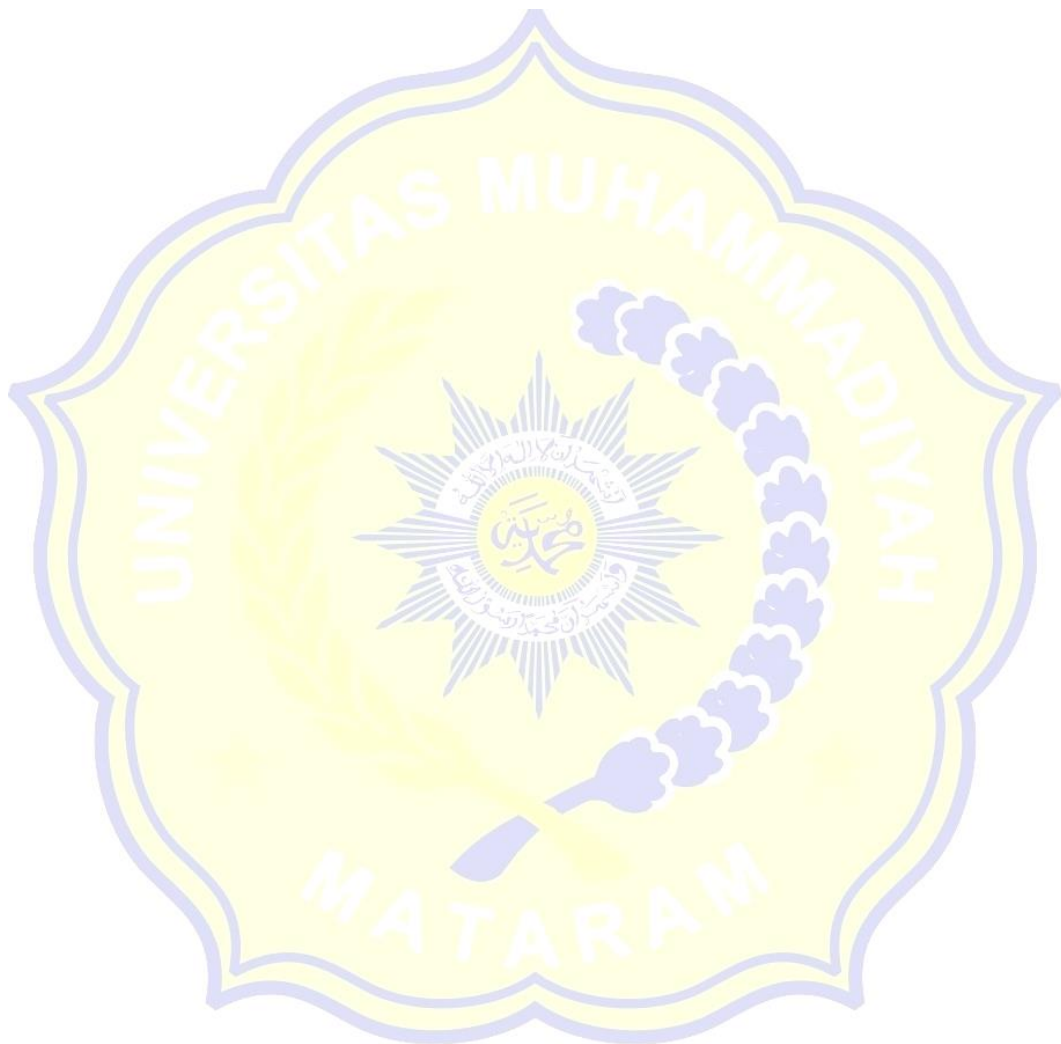


DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Validator	26
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi	26
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Ahli Media	28
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Respon Siswa	28
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Respon Siswa	29
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian keterlaksanaan Pembelajaran (RPP)	30
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran (RPP)	30
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Kriteria Penilaian Instrumen Soal Tes	33
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Soal Tes	33
Tabel 3.10 Aspek Penilaian Instrumen Lembar Soal Tes	33
Tabel 3.11 Kriteria Kevalidan Produk	34
Tabel 3.12 Kriteria Nilai Kepraktisan	35
Tabel 3.14 Kriteria <i>N-gain</i>	36
Tabel 4.1 Profil Produk Media 3 Dimensi (3D)	39
Tabel 4.2. Persentase Hasil Validasi Oleh Ahli Materi	41
Tabel 4.3. Saran Dan Masukan Ahli Materi	41
Tabel 4.4 Persentase Hasil Validasi Oleh Ahli Media	42
Tabel 4.5 Saran Dan Masukan Ahli Media	42
Tabel 4.6. Persentase Hasil Uji Terbatas Respon Siswa	44
Tabel 4.7 Persentase Hasil Lembar Keterlaksanaan RPP	45
Tabel 4.8. Persentase Hasil Uji <i>N-Gain</i>	45

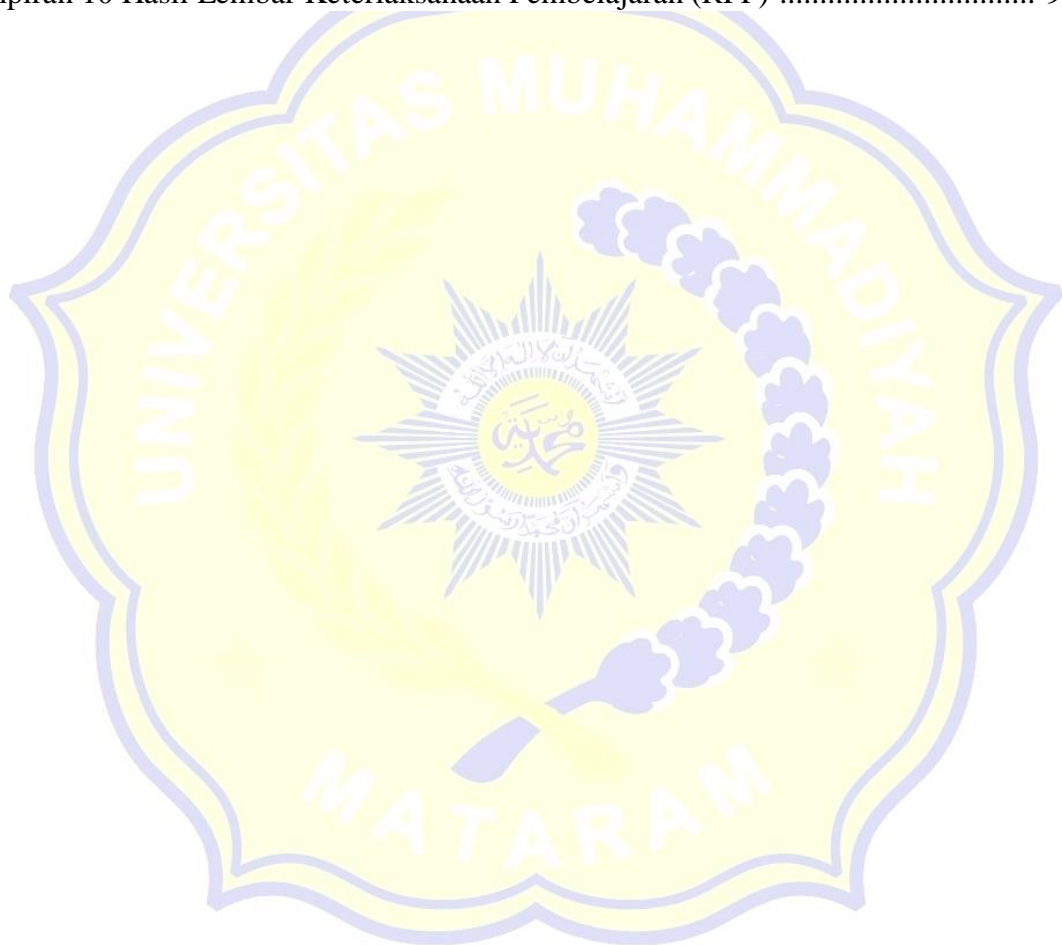
DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tahap awal Produk Pengembangan Media 3Dimensi.....	39
Gambar 4.2 Desain Media 3 Dimensi Sesudah Revisi	43
Gambar 4.2 Desain Media 3 Dimensi SebelumRevisi.....	43



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran RPP (K.13).....	62
Lampiran 2 Angket Validasi Ahli Materi	69
Lampiran 3 Angket Validasi Ahli Media	78
Lampiran 4 Angket Respon Siswa	84
Lampiran 5 Kisi-Kisi Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran(RPP)	87
Lampiran 6 Hasil Angket Validasi Ahli Materi	90
Lampiran 7 Hasil Angket Validasi Media	90
Lampiran 8 angket Respon Siswa Terhadap Media 3 Dimensi	93
Lampiran 9 Hasil Perhitungan Gain	95
Lampiran 10 Hasil Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran (RPP)	96



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu bimbingan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani siswa menuju terciptanya kepribadian yang utama menuju terciptanya kepribadian yang utama menuju terciptanya kepribadian yang utama.

Pendidikan adalah awal dalam upaya mengatasi segala persoalan yang dihadapi oleh manusia, membantu atau mengubah manusia ke kedewasaan. Pendidikan proses ini tidak hanya dari suatu dorongan untuk meningkatkan aktivitas belajar. Siswa, keluarga, lingkungan, dan guru di sekolah berasal dari dorongan. Salah satunya adalah guru harus interaksi proses belajar mengolah dan melaksanakan, berupa penggunaan Pembelajaran media

Pembelajaran media bertujuan sumber pesan-pesan pembelajaran kepada siswa penggunaan pembelajaran media yang baik dan berkaitan pembelajaran tujuan harus diperhatikan oleh guru, karena dengan baik dan tercapainya tujuan pembelajaran, guru dapat membantu guru dalam menjelaskan materi dan melakukan proses. Menurut Pri (2014: 3) jenis media cetak, media pameran, media suara, gambar bergerak, multimedia, media berbasis online atau internet merupakan contoh pembelajaran., dan media visual.

Berdasarkan temuan observasi lapangan peneliti di SDN yang dilakukan. Impres Sampung yaitu, Ada banyak orang yang tidak benar-benar

aktif dalam pekerjaan mereka. belajar mengenal huruf dan membaca, dikarenakan guru masih menggunakan media pembelajaran seperti buku pedoman, LKS serta dalam proses pembelajarannya pun guru kurang kreatif dalam mengelolah kelas, sehingga rendahnya mengenal huruf kemampuan dan membaca pada siswa kelas 1 SDN Impres Sampung. Dengan adanya media penggunaan papan tiga dimensi dapat meningkatkan kemampuan seseorang siswa dalam membaca huruf dan mengenal huruf materi pada. Disekitarku tema 7 benda, hewan, dan tanaman selain itu, media pembelajaran belum lengkap dan proses pembel ajaran yang menyenangkan belum optimal dan monoton. Oleh karena itu guru metode mengajar agar anak termotivasi dalam berbagai kegiatan belajar Ini adalah situasi yang berisiko. siswa dapat berkembang dengan maksimal. Dengan demikian, Guru perlu merancang pembelajaran untuk mengenalkan huruf dan membaca dengan baik kepada siswa, sehingga mampu menumbuhkan pemahaman tentang huruf bermakna in situasi yang energi. Salah satu media berupa media papan tiga dimensi (3D).

Media papan tiga dimensi (3D) adalah media visual yang dapat dibuat dalam penggunaan dan pemanfaatannya dengan mudah dan sederhana, dan dapat dibuat sendiri oleh guru, bahannya mudah diperoleh di lingkungan sekitar. Dengan adanya media papan tiga dimensi Diharapkan dapat memberikan nilai lebih kepada para pekerja dalam rangka meningkatkan surat pengakuan dan membaca.

Kelebihan media papan tiga dimensi (3D) adalah mampu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran mengenal huruf dan membaca, karena warnanya yang mencolok. Selain itu, merangsang aktivitas siswa belajar dan memudahkan anak mengenal huruf, dan dapat menggabungkan kata huruf menjadi kata-perkata dan bisa baca.

Berdasarkan latar belakang masalah dan melihat pentingnya pembelajaran media, diharapkan pembelajaran saat Siswa yang tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, yang dapat membantu kemampuan meningkatkan mengenal huruf dan membaca siswa. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Papan Meningkatkan Kemampuan dengan Tiga Dimensi (3D) Menengah Huruf dan membaca Untuk Siswa Kelas 1:SDN Impres Sampungu Benda, Hewan, dan Tanaman pada Tema 7 Disekitarku.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah kevalidan pengembangan media papan angka tiga dimensi (3D) untuk meningkatkan kemampuan seseorang mengenal huruf dan membaca untuk kelas 1 siswa SDN Impres Sampungu pada tema 7 benda, hewan dan tanaman disekitarku.
2. Bagaimanakah kepraktisan pengembangan media papan angka tiga dimensi (3D) untuk meningkatkan kemampuan seseorang mengenal huruf dan membaca untuk kelas 1 siswa SDN Impres Sampungu Tema 7 benda, hewan, and tanaman disekitarku.

3. Bagaimanakah keefektivan pengembangan media papan angka tiga dimensi (3D) untuk meningkatkan kemampuan seseorang mengenal huruf dan membaca untuk kelas 1 siswa SDN Impres Sampung tema 7 benda, hewan dan tanaman disekitarku.

1.3. Tujuan Pengembangan

1. Menjelaskan tingkat kevalidan pengembangan media papan angka tiga dimensi (3D) untuk meningkatkan kemampuan seseorang mengenal huruf dan membaca untuk kelas 1 siswa SDN mImpres Sampung tema 7 benda, hewan dan tanaman disekitarku.
2. Menjelaskan tingkat kepraktisan pengembangan media papan angka tiga dimensi (3D) untuk meningkatkan kemampuan seseorang mengenal huruf dan membaca untuk kelas 1 siswa SDN Impres Sampung tema 7 benda, hewan dan tanaman disekitarku.
3. Menjelaskan tingkat keefektivan pengembangan media papan angka tiga dimensi (3D) untuk meningkatkan kemampuan seseorang mengenal huruf dan membaca untuk kelas 1 siswa SDN Impres Sampung tema 7 benda, hewan dan tanaman disekitarku.

1.4. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Media papan angka tiga dimensi (3D) dapat meningkatkan kemampuan seseorang mengenal huruf dan membaca pada siswa kelas 1 SDN Impres Sampung.
2. Media papan tiga dimensi (3D) dikembangkan menggunakan tripleks, kain flanel, lem fox, cat, kuas, spidol dan kertas manila.

3. Ukuran media papan tiga dimensi, panjang 65 cm dan lebar 69 cm

1.5. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan penelitian ini meliputi:

1. Media papan angka tiga dimensi (3D) dapat meningkatkan kemampuan seseorang mengenal huruf dan membaca pada kelas 1 siswa SDN Impres Sampungu.
2. Model yang digunakan dalam pengembangan media papan tiga dimensi (3D) menggunakan model 4D (*Define, Desain, Defelop dan Desimination*) menurut Samudra, dkk (2019:3), namun model yang digunakan oleh peneliti hanya terbatas pada tiga tahap saja, dikarenakan keterbatasan kekurangan biaya.
3. Ujicoba awal pada siswa kelas 2 SDN Impres Sampungu sebanyak 8 siswa.
4. Ujicoba lapangan pada siswa kelas 1 SDN Impres Sampungu sebanyak 18 siswa, dikarenakan Pandemi Covid-19.
5. Perangkat pembelajaran yang digunakan berupa RPP dan tes soal rubrik.

1.6. Batasan Operasional

Dalam hal ini, definisi operasionalnya adalah seperti ini, yaitu:

1. Pengertian penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan adalah suatu media merupakan kerjasama berupa media pembelajaran 3 Dimensi, Hasilnya, dihasilkan produk yang valid, efisien, dan praktis.

2. Media Pembelajaran Tiga Dimensi

Media pembelajaran tiga dimensi merupakan media yang berwujud benda asli baik hidup maupun benda mati yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru ke siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.

3. Kemampuan huruf dan membaca

Kemampuan belajar mengenal huruf dan membaca adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf bisa baca.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai pengembangan media papan tiga dimensi (3D) pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya:

"Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis," Hasanah and Nulhakim (2015)., "sesuai judul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase validasi ahli media yaitu ahli materi 92,5% pada kategori sangat baik dan 80,6% dengan baik kategori sehingga dapat diujikan kepada siswa secara terbatas.

Perbedaannya penelitian ini adalah pada media yang dikembangkan. Perbedaan juga terlihat pada variabel yang diukur. Persamaan Penelitian ini sama-sama dengan jenis penelitian pengembangan. Persamaan juga terlihat pada pengembangan media pembelajaran.

Ferry, dkk (2019), yang ""Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Melalui Penerapan Media Video Animasi Tiga Dimensi (3D)", berdasarkan seperti judulnya. Berdasarkan hasil analisis data, ketuntasan klasikal pada siklus pertama 55.5 persen, naik dari angka tahun sebelumnya 54,5 persen. kedua sebesar 88,8%. Dengan demikian Penerapan media video animasi tiga dimensi (3D) memiliki potensi untuk memperbaiki biologi siswa hasil pembelajaran.

Perbedaannya penelitian ini adalah pada jenis penelitian, dimana penelitian yang lain Tindakan Kelas, sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan. Persamaannya yaitu pada penggunaan media 3 Dimensi. Persamaan juga terlihat pada pengembangan media pembelajaran.

Rozy (2018), dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Elektronika Berbasis 3D *Pageflip* pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika di SMK Negeri 1 Kediri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: validitas media pembelajaran software *3D pageflip* sebesar 90,99% yang termasuk dalam katagori sangat valid artinya media pembelajaran dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Perbedaannya penelitian ini adalah pada media yang dikembangkan. Perbedaan juga terlihat pada variabel yang diukur. Persamaan Penelitian ini adalah sama-sama dengan penelitian pengembangan.. Persamaan juga terlihat pada pengembangan media pembelajaran.

2.2. Kajian Pustaka

2.2.1. Media Pembelajaran

2.2.1.1 Pengertian media pembelajaran

Wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan merupakan media (Rusman, 2012: 46).Wahan penyalur informasi belajar atau penyalur pesan merupakan media.Media adalah untuk menyampaikan pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerimanya (Rosady, 2007: 16).Sadiman (2013: 3) akan

mengatakan, "Media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang as penyeb."

Menurut Hanafiah & Suhana (2010: 59) media pembelajaran merupakan segala yang guru disediakan untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar, dan tidak ada verbalisme. Selain hal di atas, Kepedulian (2008: 50) mengklaim bahwa media pembelajaran adalah alat untuk membantu karyawan dalam penyebaran informasi. sehingga pembelajaran dapat berhasil berdaya guna dan guna.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, bahwa media pembelajaran merupakan salah alat atau menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuamn, dan terkendali.

2.2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran meliputi dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis terhadap siswa (Asdi, dkk, 2018).

Aqib (2013: 51) membahas keuntungan menggunakan sosial media untuk belajar. yaitu Meningkatkan kualitas hasil belajar, menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar, dan meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif

Rusman (2012: 19) menyatakan manfaat media pembelajaran, yaitu pengajaran dapat menarik perhatian dan menumbuhkan motivasi belajar siswa, materi pengajaran dapat menjadi lebih jelas maknanya, sehingga siswa dapat lebih mudah dalam mema.

2.2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Daryanto (2013: 8), media pembelajaran berfungsi sebagai pembawa pesan atau informasi dari guru kepada siswa. Metode merupakan prosedur yang digunakan dalam membantu siswa menerima dan mengolah informasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sedangkan Arsyad (2016: 20-21), bahwa fungsi media pembelajaran ada empat yaitu: fungsi atensi, menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pelajaran, fungsi afektif, fungsi ini terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar membaca teks bergambar, fungsi kognitif, memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terdapat dalam gambar, dan fungsi kompensatoris, memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam kegiatan membaca untuk mengorganisasikan informasi dan mengingatnya kembali.

a. Menurut Sadiman (2013: 23) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki enam fungsi utama sebagai berikut: fungsi atensi, menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut, fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat belajar, fungsi afeksi,

menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap siswa terhadap materi pelajaran dan orang lain, fungsi kompensatori, mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal, fungsi psikomotorik, mengakomodasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan secara motoric, dan fungsi evaluasi, mampu menilai kemampuan siswa dalam merespons pembelajaran.

2.2.1.3 Klasifikasi Media Pembelajaran

Berdasarkan fungsinya, media dibagi menjadi 3, yaitu (Aqib, 2013: 67-72):

- a. Media cetak, meliputi *buklet*, yaitu media untuk menyampaikan informasi dalam bentuk buku, *leaflet*, seperti flyer tetapi dalam bentuk *lipatan*, dan *flyer*.
- b. Media elektronik, seperti radio, video, atau slide, untuk menyebarkan informasi terkait kesehatan.
- c. Papan (billboard) media, papan (billboard) yang dipasang di tempat-tempat umum dapat dipakai sebagai media untuk menyampaikan kesehatan pesan/informasi.

2.2.1.4 Karakteristik Media Pembelajaran

Sadiman, dkk (2014: 27) menyatakan bahwa terdapat tiga karakteristik media pembelajaran yaitu:

a. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan yang dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan.

b. Media Suara (audio)

Media suara (audio) berkaitan dengan media pendengaran. Media suara (audio) merupakan media yang mengandung informasi atau pesan dalam bentuk lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal.

2.2.2. Media Papan Tiga Dimensi (3D)

2.2.2.1 Pengertian Media Papan Angka Tiga Dimensi (3D)

Media papan tiga dimensi (3D) merupakan media yang berwujud benda asli baik hidup maupun benda mati yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru ke siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar (Daryanto, 2013: 29).

Media papan tiga dimensi (3D) yang dapat diproduksi dengan mudah dan tergolong sederhana dalam penggunaan dan pemanfaatannya, karena tanpa harus memerlukan keahlian khusus, dapat dibuat sendiri oleh guru, bahannya mudah diperoleh di lingkungan sekitar.

Jadi, secara umum dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan tiga dimensi (3D) merupakan sekelompok media yang berwujud benda asli baik hidup maupun benda mati yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa

2.2.2.2 Media Jenis dan Karakteristik papan Angka tiga dimensi (3D)

Menurut Daryanto (2013: 35), jenis dan karakteristik media papam tiga dimensi (3D), yakni:

a. Padat Model (solid model)

padat yaitu media yang memperlihatkan bagian permukaan luar berupa bentuk, warna dan susunannya.

b. penampang Model (*cuteway* model)

Model penampang yaitu media memperlihatkan bagaimana sebuah objek itu tampak, apabila bagian permukaannya diangkat untuk mengetahui susunan bagian dalamnya.

c. Model kerja (model *working*)

Model kerja yaitu media objek tiruan yang memperlihatkan bagian luar dari objek untuk

Adapaun dalam penelitian ini menggunakan media papan tiga dimensi (3D) berjenis model padat yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Praktis dalam penggunaannya
2. Mampu menyajikan teori dan praktik secara terpadu
3. Melibatkan siswa dalam penggunaannya
4. Pesan yang sama dapat disebarkan kepada siswa secara serentak
5. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera (Jaelani, 2012:32).

Penggunaan model padat media papan tiga dimensi (3D) memiliki manfaat yang sangat baik bagi perkembangan motorik siswa, karena siswa dapat berinteraksi langsung mengenai materi perawatan jenazah yang sedang dibahas, dan dapat memegang benda yang dimaksud untuk menggunakan langsung untuk praktik. Selain itu unsur warna yang melekat pada media tiga dimensi itu juga dapat membuat siswa lebih tertarik dalam mempelajari materi perawatan jenazah yang berkaitan dengan media tiga dimensi secara khusus dan pelajaran fiqih pada umumnya.

2.2.2.3 Media tujuan Papan angka Tiga Dimensi (3D)

Ada beberapa tujuan menggunakan media pembelajaran, diantaranya yaitu:

- a. Mempermudah proses belajar mengajar.
- b. Meningkatkan efisiensi belajar mengajar.
- c. Menjaga relevansi dengan tujuan belajar.
- d. Membantu konsentrasi siswa.
- e. Menumbuhkan minat belajar siswa (Zaskia, 2010: 208).

Sedangkan Tujuan media sederhana papan tiga dimensi (3D), sebagai berikut:

- a. Memberikan pengalaman secara langsung.
- b. Penyajian secara konkrit dan menghindari verbalisme.
- c. Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas (Jaelani, 2012: 34).

Selain memiliki tujuan media papan tiga dimensi (3D) juga mempunyai kelemahan yaitu tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar, penyampaiannya memerlukan ruang yang besar dan perawatannya rumit (Daryanto, 2013: 29).

2.2.2.4 Manfaat Media Papan Tiga Dimensi (3D)

Wina Sanjaya (2009:165-168), manfaat media pembelajaran papan tiga dimensi (3D) adalah sebagai berikut:

- a. Pengalaman langsung merupakan pengalaman yang diperoleh siswa sebagai hasil dari aktivitas sendiri. Siswa mengalami, merasakan sendiri segala sesuatu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan.
- b. Pengalaman melalui demonstrasi adalah teknik penyampaian informasi melalui peragaan. Kalau dalam drama siswa terlibat secara langsung dalam masalah yang dipelajari walaupun bukan dalam situasi nyata, maka pengalaman melalui demonstrasi siswa hanya melihat peragaan orang lain.
- c. Pengalaman melalui lambang-lambang visual, seperti grafik, gambar, dan bagan. Sebagai alat komunikasi lambang visual

dapat memberikan pengetahuan yang lebih luas kepada siswa. Siswa lebih dapat memahami berbagai perkembangan atau struktur melalui bagian dan lambang visual lainnya.

2.2.3. Kemampuan Mengenal Huruf dan Membaca

2.2.3.1 Mengenal Huruf Pengertian Kemampuan

Soenjono Pateda (2010: 54) tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya.

Khairunnisa (2017: 78) kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis adalah kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda atau ciri-cir. abjad anggota yang membawa bunyi bahasa.

Peraturan menteri Pendidikan Anak Usia Dini menyampaikan bahwa kemampuan mengenal huruf, yaitu kemampuan mengetahui simbol-simbol huruf dan mengetahui huruf depan dari sebuah benda, merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak.

2.2.3.2 Pentingnya Pengenalan Huruf

Pengenalan huruf siswa adalah hal yang paling penting pengajarannya harus melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan (Achmad, 2013:102).

Pateda (2010: 65) Membaca adalah keterampilan bahasa yang akan menjadi proses fisik dan psikologis., mengatakan. Huruf cetak adalah keterampilan yang dikembangkan. Mereka memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan huruf cetak. Pelajari tentang genus huruf untuk menguasai seni membaca awal untuk anak-anak.

2.2.2.3 Pengertian Membaca

Membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu dengan mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkan bunyi dan maknanya, serta menarik kesimpulan bacaan. Membaca adalah untuk mengetahui bacaan isi. Tujuan utama belajar adalah untuk mengetahui lebih banyak informasi, serta memahami makna bacaan.

Membaca menjadi dasar utama tidak saja bagi pembelajaran bahasa, tapi juga bagi semua mata pelajaran. Dengan membaca, peserta didik dapat memperoleh pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan daya nalar, sosial, dan emosionalnya. Allen dan Vallete (Lutfiyah, 2013: 23) mengemukakan bahwa membaca adalah sebuah proses yang berkembang. Pada tahap awal, membaca sebagai suatu pengenalan simbol-simbol huruf cetak yang terdapat dalam sebuah wacana. Aktivitas membaca biasanya dimulai dengan kajian beberapa kata dari bacaan, membaca sebuah cerita, diselingi pertanyaan-pertanyaan

tentang detil dan kesimpulan dari bacaan, dan makna kata berdasarkan konteks.

Menurut peneliti membaca yang dimaksudkan adalah seperti ini, yaitu:

1. Kemampuan untuk menangkap arti kata dan ungkapan yang digunakan oleh penulis. Misalnya, Kemampuan untuk menangkap arti kata dan ungkapan yang digunakan oleh penulis
2. Kemampuan menangkap tersurat dan tersirat makna.
3. Kemampuan membuat kesimpulan.

2.2.2.4 Membaca faktor faktor

Banyak faktor yang mempengaruhi membaca, baik membaca permulaan maupun membaca pemahaman. Faktor-faktor yang mempengaruhi membaca permulaan menurut Lamb dan Arnold (dalam Farida Rahim, 2008:16) ialah:

1. Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis menyangkut kesehatan fisik, perkembangan neurologis dan jenis kelamin.

2. Faktor Intelektual

Intelektual yang terkait dengan intelegensi merupakan kemampuan berpikir yang terdiri dari pemahaman yang mendasar tentang situasi yang diberikan dan merespon secara tepat.

2.2.2.5 Indikator Membaca Pemahaman

Seorang dikatakan memahami bacaan secara baik jika dia memiliki keterampilan yang diperlukan. yang lain. (Somadaya, 2011:27):

1. Kemampuan untuk menangkap arti kata dan ungkapan yang digunakan oleh penulis. Misalnya, tulisan, kewajaran lafal, kewajaran intonasi, kelancaran, dan kejelasan suara ketepatan menyuarakan
2. Kemampuan menangkap tersurat dan tersirat makna.
3. Kemampuan membuat kesimpulan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas membaca dalam peneliti adalah Membaca sebagai suatu pengenalan simbol-simbol huruf cetak yang ada dalam sebuah wacana pada tahap awal. Aktivitas membaca ini akan dimulai dengan kajian a few kata dari bacaan, membaca sebuah cerita, diselingi pertanyaan-pertanyaan terdetil dan kesimpulan dari bacaan, dan makna kata berdasarkan konteks.

BAB III

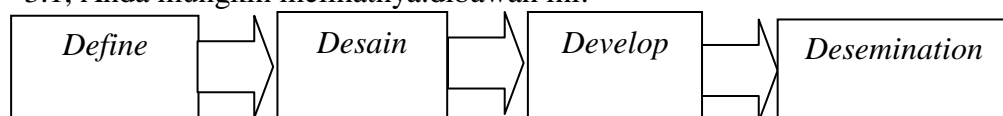
METODE PENELITIAN

3.1. Pengembangan Model

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Samudera, dkk (2019: 2) Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang mengembangkan produk-produk yang lain untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan yang lain dengan spesifikasi yang lain.

Jenis produk yang dilakukan oleh pengembangan ini adalah media papan tiga dimensi (3D). Produk yang dihasilkan ini akan diuji kelayakan terlebih dahulu. Untuk menguji layak atau tidaknya, awalnya media pembelajaran papan tiga dimensi (3D ini akan terlebih dahulu divalidasi untuk melihat kevalidan, setelah divalidasi dilanjutkan untuk tahap kepraktisan dan keefektifan. Penelitian pengembangan media pembelajaran Desain penelitian pengembangan media pembelajaran yang dilakukan mengacu pada pengembangan model 4-D (*Define, Desain, Develop, dan Dissemination*) yang dikemukakan oleh Samudera, dkk (2019: 3), akan tetapi dalam penelitian ini hanya terbatas pada *Define, Desain, dan Developn* dikarenakan kekurangan biaya.

Berikut Alur pengembangan media papan tiga dimensi (3D) Pada Gambar 3.1, Anda mungkin melihatnya.dibawah ini:



Gambar 3.1. Langkah-langkah Model 4D Menurut Samudera, dkk (2019: 3)

3.2 Pengembangan Prosedur (*Define*)

Berdasarkan model pengembangan yang dipilih, maka tahap-tahap prosedur dalam penelitian pengembangan media 3 4 tahap dimensi, namun dalam penelitian, dimensi yang terdiri dari 4 tahap. yang dilakukan oleh penelitian hanya sebatas pada 3 tahap dikarenakan kekurangan biaya:

3.2.1 Tahap Pendefinisian (*Define*)

Define meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

1. Front-end analysis, learner analysis, dan strategis analysis (Concept Analysis)

Analisis awal-akhir terdiri dari siswa analisis dan analisis konsep dikaji latar belakang munculnya gagasan peneliti untuk mengembangkan. media 3D yang akan menghasilkan kajian bahwa siswa harus memilih suatu media 3D untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan membaca.

2. Tugas Analisis (Task Analysis)

Merinci tugas isi mata pelajaran dalam bentuk garis besar dalam analisis tugas. Analisis ini berfokus pada analisis struktural.

3.2.2. Perancangan Tahap (*Design*)

Tahap Design meliputi kegiatan-kegiatan sebagai kegiatan atau berikut:

1. Media penyusunan

Dalam kegiatan penyusunan media dikembangkan yang mengacu pada desain yang telah dibuat. Bahan-bahan berikut diperlukan untuk identifikasi media: Triplek

- a. Cat
- b. Amplas
- c. Kuas
- d. Gergaji
- e. Parang

2. Format Selection (Format Selection) and Awal Perancangan (Initial Konsep)

Spesifikasi hasil pengembangan yang akan dilakukan dalam kegiatan ini, sudah dihasilkan yaitu media 3D yang diacukan pada silabus Penelitian awal atau rancangan produk sudah dibuat. dalam tahap perancangan. Langkah ini diambil untuk membuat Langkah ini diambil untuk Membuat media yang sesuai dengan materi yang akan disajikan.

3.2.2 Pengembangan Tahap (Develop)

Tahap Develop merupakan tahap uji penggunaan hasil pengembangan untuk dapat diaplikasikan dalam pembelajaran ketika tes pengembangan merupakan tahap uji penggunaan hasil pengembangan untuk dapat diaplikasikan dalam pembelajaran.. Develop tahap masing-masing kegiatan yang dijelaskan adalah kegiatan yang dijelaskan

3. Dosen Universitas Muhammadiyah Mataram

Ahli/pakar dalam hal ini adalah ahli dosen bidang materi dan dosen ahli bidang media yang diminta untuk melakukan validasi ini adalah dua dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram yang ahli dalam media penyusunan Sarannya dan penilaian hanya dijadikan masukan dan rujukan dalam pengembangan penelitian ini.

Ahli materi dalam pengembangan media 3D ini adalah seorang ahli dosen materi yakni Program Studi Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Mataram.

media ahli dalam pengembangan ahli dalam pengembangan ahl media 3D ini adalah seorang ahli dosen media yakni Universitas Muhammadiyah Mataram's Program Pendidikan Jasmani.

4. RevisiDesain

Setelah validasi diselesaikan oleh ahli, evaluasi akan diselesaikan dengan menganalisis hasil validasi. Jika data dari analisis awal produk valid, produk tersebut dapat digunakan secara draft 2 uji. apabila valid dan layak dengan revisi, maka dilakukan revisi seperti yang disarankan para ahli, dan produk yang direvisi dapat digunakan dalam uji coba, namun apabila valid dan layak dengan revisi, maka dilakukan revisi seperti yang disarankan para.

5. Produk Uji Coba

a. Uji Coba Design

Desain uji coba pengembangan media papan tiga dimensi (3D) dilakukan dalam penelitian ini yaitu, melalui 2 tahap subjek kecil kelompok atau uji coba awal dilakukan pada 8 siswa kelas 2 SDN Impres Sampung dan Uji lapangan di SDN dilakukan pada 18 siswa kelas 1 Impres Sampung. Untuk mengetahui perbedaan kelas 1 dan 2.

b. Subjek Produk Uji Coba

Subjek produk uji coba produk, uji coba awal dilakukan pada 8 siswa kelas 2 SDN Impres Sampung dan 18 siswa kelas 1 SDN uji coba lapangan dilakukan Impres sampung. Subjek Tujuan dari ini uji coba ini untuk belajar tentang kepraktisan and keefektifan. dari media 3 Dimensi.

3.3 Jenis Informasi

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif.

1. Data kuantitatif diperoleh dari skor lembar angket validasi produk, angket respon guru, respon siswa, dan lembar keterlaksanaan belajar siswa proses dan lembar aktivitas belajar. Data kualitatif oleh ada komentar, kritik, dan saran yang ada diperoleh melalui lembar angket.
2. Data kualitatif berasal dari wawancara data. Observasi

3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah using angket validasi berdasarkan skala likert untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat. seorang atau sekelompok orang terhadap rancangan suatu produk, proses membuat produk, dan produk yang telah dikembangkan. Berikut ini adalah instrumen pengumpulan data:

1. Angket

a. Angket AhliValidasi

Pada data validasi ahli, menganalisis hasil penilaian ahli terhadap pengembanganmedia 3 dimensi, baik itu ahli media maupun ahli materi. Hasil lembar validasi oleh ahli media maupun ahli materi digunakan untuk mengetahui kevalidan media dan materi yang ada pada media 3 dimensi, yang dikembangkan atau dirancang dalam mencapai kopetensi, kopetensi dasar (KD) dan indikator. Instrumen angket menggunakan skala *likert* dengan kriteria skor sebagai pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Angket Ahli Validasi Materi

No	Aspek	Butir Angket
1.	Bahasa	1, 2, 3, 4, 5, 6,
2.	Aspek Tampilan Dan Penyajian	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13,
3.	Aspek isi	14, 15, 16, 17, 18,
4.	Aspek Kontruks	19, 20, 21
Jumlah		21

Kisi-kisi angket validasi ahli materi dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 3.2. Instrumen Lembar Angket Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah
1	Bahasa	1. Ketepatan tata bahasa sesuai EYD 2. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa 3. Ketepatan penggunaan istilah dalam media 4. Keserasian antara warna, gambar, bentuk dan ukuran huruf yang digunakan pada sampul 5. Kesantunan penggunaan bahasa 6. Bahasa yang digunakan mudah di mengerti	6
2	Aspek Tampilan dan Penyajian	7. Ketepatan pemilihan font 8. Ukuran font/teks yang digunakan 9. Jarak dan spasi teks yang digunakan 10. Keterbacaan teks 11. Penempatan gambar dan teks 12. Kemenarikan tampilan, warna dan tata letak gambar yang digunakan dalam media. 13. Kemenarikan seluruh tampilan media dalam incresi minat dan motivasi masyarakat dalam pembelajaran	7
3	Aspek isi	14. Kesesuaian gambar dengan konsep materi 15. Unsur visual mendukung materi 16. Isi yang dibuat dapat membantu penggunaan media 3 Dimensi 17. Media mudah dioperasikan 18. Kesesuaian gambar dengan konsep materi	5
4	Aspek Kontruks	19. Media dapat meningkatkan motivasi belajar 20. Dengan media 3D dapat mengenali huruf 21. Dengan media 3D	3
Total			21

Kisi-kisi angket validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 3.3. Kisi-Kisi Instrumen Angket Media Ahli

No	Aspek	Butir Angket
1.	Desain	1, 2, 3, 4, 5,
2.	Isi atau materi	6,7
Jumlah		7

Tabel 3.4 Instrumen Lembar Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	Pernyataan	Jumlah butir
1.	Desain	1. Desain media 3D sesuai dengan materi dalam meningkatkan minat belajar siswa 2. Tampilan dan ukuran media 3D menarik dan sesuai dengan ukuran siswa 3. Cara penggunaan media sesuai 4. Warna media 3D ini menarik 5. Bahan yang digunakan pada media 3D aman digunakan	5
2.	Isi atau materi	1. Media 3D ini tepat digunakan pada siswa kelas 1 2. Media 3D sangat jelas atau sesuai dengan materi	2
Total			7

b. Angket respon Siswa untuk ujicoba awal

Pada data angket respon yang telah ditimbulkan melalui penyebaran Setelah proses pembelajaran, angket berlangsung. Instrumen angket menggunakan skala *likert* dengan kriteria skor sebagai Tabel 3.5.

Tabel 3.5. Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa

No	Aspek	Butir Angket
1.	Kemenarikn	1, 2, 3, 4,
2.	Kemudahan penggunaan	5, 6, 7, 8,
3.	Peran media dalam proses pembelajaran	9, 10, 11, 12, 13, 14
Jumlah		14

Sumber: Samudera, dkk (2019: 1-5)

Tabel dapat dilihat angket respon siswa kisi-kisi. berikut:

Tabel 3.6. Instrumen Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	Jumlah
1	Kemenarikan	1. Tampilan dalam media 3 Dimensi ini menarik 2. Gambar yang digunakan dalam Media 3 Dimensi ini menarik 3. Teks dalam media 3 Dimensi ini sangat jelas 4. Animasi-animasi dalam media 3 Dimensi ini menarik	4
2	Kemudahan Penggunaan	5. Materi dalam media 3 Dimensi ini lengkap 6. Langkah-langkah mengeporasikan dalam media 3 Dimensi ini mudah 7. Media 3 Dimensi ini mudah dioperasikan 8. Petunjuk dalam media 3 Dimensi ini jelas	4
3	Peran Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran	9. Dengan bantuan media 3 Dimensi, siswa dapat mengenal huruf 10. Dengan bantuan media 3 Dimensi, siswa dapat menyanyi bersama temannya 11. Dengan bantuan media 3 Dimensi, siswa dapat menyusun huruf 12. Dengan bantuan media 3 Dimensi, siswa dapat menebak tulisan 13. Dengan bantuan media 3 Dimensi, siswa dapat menulis dengan posisi benar 14. Dengan bantuan media 3 Dimensi, siswa dapat mengenal Susunan Huruf Nama Teman	6
Total			14

- c. Lembar keterlaksanaan pembelajaran ujicoba lapangan (keefektifan)

Lembar keterlaksanaan pembelajaran pada uji coba lapangan bertujuan untuk melihat keefektifan media papan 3 dimensi.

kisi-kisi lembar observasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini. ini:

Tabel 3.7. Kisi-kisi Lembar keterlaksanaan Pembelajaran (RPP)

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya (1)	Tidak (0)
1	<p>Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam. 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita-cita. 4. Guru mengecek kehadiran siswa. 5. Menyanyikan lagu nasional. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 6. Guru melakukan pembiasaan membaca 15 menit kepada siswa 7. Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak. 8. Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak. 9. Guru melakukan apersepsi. 10. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. 11. Guru menyampaikan apa saja yang akan dilakukan dalam pembelajaran kali ini. 		
2	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 12. Mendengarkan guru menyanyikan lagu dan 		

	<p>siswa mengidentifikasi perbedaan panjang bunyi dari lagu yang diperdengarkan.</p> <p>13. Siswa mengamati guru yang memberikan contoh cara menyanyi lagu “Topi Saya Bundar.”</p> <p>14. Siswa berlatih menyanyikan lagu</p> <p>15. Siswa memperhatikan tanda yang ada pada lirik lagu.</p> <p>16. Siswa membaca kembali teks lagu dan teks tentang benda hidup dan benda tak hidup.</p> <p>17. Siswa berdiskusi benda yang disebutkan dalam teks lagu. Selanjutnya, menentukan termasuk benda hidup atau tak hidup.</p> <p>18. Siswa berdiskusi tentang benda lain yang memiliki kesamaan dengan topi, baik kesamaan fungsi ataupun kesamaan ciri.</p> <p>19. Setelah mengenal perbedaan benda hidup dan tak hidup, siswa mengamati berbagai benda yang ada di sekitar. Kemudian siswa mengelompokkan ke dalam benda hidup dan tak hidup.</p> <p>20. Siswa mengamati berbagai gambar benda, lalu menggunting dan menempel pada tempat yang tersedia.</p> <p>21. Siswa mengidentifikasi keberadaan benda di kelas sesuai daftar yang diberikan.</p> <p>22. Siswa melengkapi kalimat sesuai dengan materi yang sedang dipelajari.</p> <p>23. Salah satu benda yang ada di kelas adalah Garuda Pancasila is a lambang negara.</p> <p>24. Siswa memahami contoh mendeklamasikan ke-4 sila.</p> <p>25. Siswa bergantian mendeklamasikan bunyi sila ke-4.</p>		
3	Kegiatan Akhir		
	<p>26. Guru dan siswa melakukan hari-hari kegiatan refleksi.</p> <p>27. Siswa membuat kesimpulan dibimbing guru, and kegiatan remedial dan pengayaaaan dilaksanakan.</p> <p>28. Kegiatan mencatat apa yang dibutuhkan untuk keesokan harinya tugas pembelajaran keesokan harinya</p> <p>29. Kegiatan ditutup oleh membaca doa</p>		

	penutup yang agama dan kepercayaannya masing-masing.		
	30. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam		

d. Lembar tes ujicoba lapangan (keefektifan)

Data tes diperoleh dari soal rubrik *pre test* dan *post test* tentang kemampuan mengenal huruf dan membaca pada siswa kelas 1 SDN Impres Sampung. *Pre test* yang dilakukan oleh kelompok sebelum diberi perlakuan dan bertujuan untuk mengetahui kelompok. kemampuan mengenal huruf dan membaca awal siswa. *Post test* yang dilakukan oleh kelompok setelah perlakuan dan bertujuan untuk mengetahui. kemampuan mengenal huruf dan membaca siswa setelah perlakuan. Instrumen lembar tes menggunakan skala *likert* dengan kriteria skor sebagai pada Tabel 3.8.

Tabel ini akan menawarkan kisi-kisi lembar tes:

Tabel 3.8. Kisi-kisi Instrumen Lembar Soal

No.	Kriteria	Nomor Soal
1	Membedakan panjang dan pendek bunyi saat menyanyi	1
2	Ekspresi	2
3	Penguasaan Isi Bunyi sila ke-4	3
4	Suara dan Intonasi	4

3.5 Metode Analisis Data

Teknis analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Pada analisis data kualitatif, dilakukan analisis untuk mengetahui kualitas media pembelajaran pada kualifikasi valid.

1. Analisis Uji Kevalidan

Analisis data hasil validasi ahli media dan materi yang dilakukan dengan mencari rata-rata penilaian validator. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$NV = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan

NV= nilai uji validasi produk

Untuk memperkuat data hasil penilaian kelayakan, dikembangkan jenjang kualifikasi kriteria kelayakan, seperti terlihat pada Tabel 3.9.

Tabel 3.9. Kriteria Kevalidan Produk

Perhitungan	Kriteria
80 – 100	Sangat Valid
60 – 80	Valid
40 – 60	cukup Valid
20 – 40	Kurang Valid
0 – 20	Sangat Kurang Valid

Sumber: Samudera, dkk (2019: 1-5)

2. Analisis Uji Kepraktisan

Analisis data hasil kepraktisan digunakan rumus sebagai berikut:

$$NV = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan

NV= nilai kepraktisan

Untuk memperkuat data hasil kepraktisan, dikembangkan jenjang kualifikasi kriteria respon siswa dan guru, seperti terlihat Tabel 3.10 terletak di bagian bawah halaman ini.

Tabel 3.10. Kategori Nilai Kepraktisan

Perhitungan	Kriteria
80 – 100	Sangat Praktis
60 – 80	Praktis
40 – 60	Cukup Praktis
20 – 40	Kurang Praktis
0 – 20	Sangat kurang Praktis

Sumber: Samudera, dkk (2019: 1-5)

3. Analisa Uji Keefektifan

a. Untuk menghitung nilai keterlaksanaan pembelajar menggunakan

rumus:

$$NV = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.11. Kriteria Penilaian keterlaksanaan RPP

Perhitungan	Kriteria
80 – 100	Sangat Valid
60 – 80	Valid
40 – 60	cukup Valid
20 – 40	Kurang Valid
0 – 20	Sangat Kurang Valid

Sumber: Samudera, dkk (2019: 1-5)

b. Untuk menghitung nilai *N-Gain*

Data tes membaca huruf dan kemampuan mengenal huruf siswa yang dilakukan setelah pembelajaran dianalisis untuk mendeskripsikan kemampuan huruf dan mengenal membaca siswa.

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf dan membaca siswa, maka dilakukan analisis nilai gain (*N-gain*) ternormalisasi. Perhitungan ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*. Persamaan *N-gain* tersebut ialah sebagai berikut.

$$N-gain = \frac{\text{Nilai } pos \text{ test} - \text{nilai } pre \text{ test}}{\text{Nilai maksimum} - \text{nilai } pre \text{ test}}$$

Skor gain ternormalisasi atau *N-gain* adalah salah satu metode untuk menganalisis hasil tes awal dan tes akhir dan merupakan indikator terbaik untuk mengidentifikasi tingkat keefektifan perlakuan yang diberikan. Hasil perhitungan *N-gain* diinterpretasikan sesuai kriteria pada Tabel 3.12, yang dirujuk pada Hake (1999: 54).

Tabel 3.12. Kriteria *N-gain*

Persentase	Kategori
$N-gain > 0,70$	Tinggi
$0,70 > N-gain \geq 0,30$	Sedang
$N-gain < 0,30$	Rendah

Sumber: Hake (1999: 54)

