

PENGEMBANGAN MEDIA PETA 3D PADA TEMA TEMPAT TINGGALKU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Eko Mauludin Subianto¹, Aminuddin Kasdi², Waspodo Tjipto Subroto³

¹Mahasiswa Program Pascasarjana, Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surabaya,

^{2&3}Dosen Pascasarjana, Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: eko147855153@gmail.com¹, aminuddinkasdi@unesa.ac.id², waspodosubroto@unesa.ac.id³

Received : Juli 2019

Reviewed : Agustus 2019

Accepted : September 2019

Published : September 2019

ABSTRACT

This research is a development approach that aims to (1) describe the feasibility media 3D maps have been developed, (2) describe the effectiveness of media 3D map. This research was conducted in SDN Lidah Kulon I Surabaya, with research subjects are students of class IV A SDN Lidah Kulon I Surabaya as the control class and IV B SDN Lidah Kulon I Surabaya as an experimental class of the school year 2015/2016. Type of research is the development of the research design form 4-D. The data was obtained as follows: media 3D map developed declared eligible. This is shown by the assessment of media experts validator that shows the percentage of votes at 92.5% which is in excellent condition and the assessment of experts validator percentage material showed 90% were classified as very good. As for testing the hypothesis analyzed by t-test showed that the learning outcomes of students in the experimental class is higher than the control class. This is indicated by $t_{count} (4713) > t_{table} (1.664)$ with a mean value of the experimental class of 78.3750 higher than the learning outcomes of students in the control class is 67.6923. Thus, the use of a 3D map media influence on student learning outcomes. Based on the analysis, it can be concluded that the media 3D map effectively improve student learning outcomes fourth grade of Elementary School.

Keywords: Development, Media Map 3D, Learning Outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan pendekatan dari pengembangan yang bertujuan untuk (1) mendeskripsikan kelayakan media peta 3D yang telah dikembangkan, (2) mendeskripsikan efektivitas media peta 3D. Penelitian ini dilakukan di SDN Lidah Kulon I Surabaya, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IV A SDN Lidah Kulon I Surabaya sebagai kelas kontrol dan IV B SDN Lidah Kulon I Surabaya sebagai kelas eksperimen tahun pelajaran 2015/2016. Jenis penelitian yang dilakukan adalah pengembangan dengan bentuk desain penelitian 4-D. Data hasil penelitian yang diperoleh sebagai berikut: media peta 3D yang dikembangkan dinyatakan layak. Hal ini ditunjukkan dengan penilaian dari validator ahli media yang menunjukkan persentase hasil penilaian sebesar 92.5% yang tergolong sangat baik dan penilaian dari validator ahli materi yang menunjukkan persentase sebesar 90% yang tergolong sangat baik. Sedangkan untuk pengujian hipotesis yang dianalisa dengan uji t menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan dengan nilai $t_{hitung} (4.713) > t_{tabel} (1.664)$ dengan nilai mean pada kelas eksperimen sebesar 78.3750 lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kelas kontrol yaitu 67.6923. Jadi, penggunaan media peta 3D berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa media peta 3D efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Peta 3D, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

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

Pendidikan mengandung pengertian suatu perbuatan yang disengaja untuk menjadikan manusia memiliki kualitas yang lebih baik, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan sebagainya. Sebagian besar pendidikan pada tingkat sekolah dasar menggunakan pendekatan secara terpadu/fusi. Hal ini disesuaikan dengan karakteristik tingkat perkembangan usia siswa SD yang masih pada taraf berfikir abstrak.

Pada Kurikulum 2013 khususnya di Sekolah Dasar pembelajaran lebih ditekankan pada keaktifan siswa dalam pembelajaran, sedangkan guru diposisikan sebagai pembimbing dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran harus dikonsepsi semenarik mungkin sehingga membuat siswa merasa nyaman dan tertarik dengan pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain, hal itu bisa diterapkan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga siswa merasa termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar, seperti contoh buku siswa yang saat ini didesain menarik dengan *full colour* dan banyak gambar didalamnya. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan bahwa "Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar-mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa" (Sudjana, 2010:7).

Selama ini proses pembelajaran kebanyakan masih menggunakan paradigma yang lama dimana guru memberikan pengetahuan kepada siswa yang pasif. Guru mengajar dengan metode konvensional dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat dan hafal sehingga Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menjadi monoton. Kondisi seperti itu tidak akan meningkatkan kemampuan belajar siswa dalam memahami materi pelajaran. Siswa tidak akan bisa belajar dari pengalamannya sendiri. Belajar merupakan proses perolehan kemampuan yang berasal dari pengalaman. Dari uraian tersebut menunjukkan bahwa dalam proses belajar hendaknya guru adalah sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan siswa dalam belajar supaya menemukan pengalamannya sendiri. Pengalaman itulah yang dijadikan sebagai sumber belajar siswa.

Guru mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi-materi tertentu terutama yang bersifat visual jika tidak ada media perantara untuk mendukung pembelajaran tersebut. Seperti halnya yang sering terjadi di sekolah-sekolah dasar. Di sekolah tersebut dalam pembelajarannya kurang menggunakan maupun memanfaatkan media pendukung dalam pembelajaran, hal tersebut menjadi suatu hambatan tersendiri bagi pendidik untuk menyampaikan informasi dan menjadi salah satu faktor masalah perkembangan berfikir untuk siswa.

Berdasarkan dari uraian permasalahan dan juga hasil observasi awal, maka adanya media menjadi salah satu solusi masalah pembelajaran yang ada sehingga dapat menunjang siswa dalam memahami materi yang diberikan diharapkan siswa akan termotivasi dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung agar siswa tidak mencapai/tidak berada pada titik kejenuhan dan kebosanan dalam proses pembelajaran yang berlangsung sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Dengan menggunakan media maka dapat menunjang siswa memahami materi pelajaran pada kelas IV tema tempat tinggal. Dalam pembelajaran didalam kelas guru dituntut untuk dapat menciptakan kondisi yang jauh dari rasa bosan, oleh karena itu guru sekarang harus mampu membuat inovasi untuk pembelajaran didalam kelas agar terciptanya rasa kreatif bagi siswa, kerjasama antar siswa dan guru dapat lebih dekat secara psikologis terhadap para siswa. Namun media pembelajaran dengan materi pembelajaran harus sesuai, karena agar siswa mampu menyerap materi pembelajaran dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kriteria media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran pada tema indahny negeriku untuk kelas IV sekolah dasar yaitu media pembelajaran yang secara visual dibuat semenarik mungkin untuk mendapatkan perhatian dari siswa. Siswa kelas IV masih belum bisa berfikir secara konkrit, untuk itu dibutuhkan media visual, untuk membantu siswa dalam berfikir secara konkrit. Kriteria-kriteria tersebut mengacu kepada kondisi sekolah, siswa dan proses pembelajaran pada tema tempat tinggal dengan materi lingkungan tempat tinggal pada kelas IV sekolah dasar.

Media yang akan digunakan oleh peneliti untuk keperluan pembelajaran tersebut adalah media *Peta 3D*. Media *Peta 3D* yang dirancang secara sistematis dan menarik secara visualisasi diharapkan membantu proses belajar siswa. Menurut Sadiman (2010:48) secara khusus peta memberikan informasi tentang keadaan permukaan bumi, daratan, sungai-sungai, gunung-gunung, dan bentuk-bentuk daratan serta perairan lainnya, tempat-tempat serta

arah dan jarak dengan tempat yang lain, data-data budaya dan kemasyarakatan seperti populasi atau pola bahasa /adat istiadat, data-data ekonomi, seperti hasil pertanian, industri atau perdagangan internasional. Hampir semua peta merupakan komposisi yang abstrak dari titik-titik, garis-garis, simbol-simbol, bidang-bidang, warna-warna, dan lain-lain.

Menurut Hamzah (1981:57) peta mempunyai pengertian gambar permukaan bumi atau sebagian dari bumi secara langsung atau tidak mengungkapkan sangat banyak informasi, seperti lokasi suatu daerah, mengenai luasnya, bentuknya, penyebaran penduduknya, daratan perairan, iklim, sumber ekonomi serta hubungannya satu dengan yang lain.

Menurut Kasmadi (1992:3) media peta yang dimaksud adalah alat atau sarana yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan peristiwa sejarah agar siswa lebih jelas menerima pelajaran sejarah khususnya siswa kelas 3, 4, 5 dan 6. Seperti yang diungkapkan bahwa buku sejarah adalah sumber utama bagi guru maupun siswa tetapi akan lebih jelas apabila guru menyertakan berbagai media yang dapat membantu memperjelas bahan pelajaran.

Oleh karena itu bisa sangat membingungkan bagi orang yang ingin mengartikannya. Jika dia tidak segera melihat artinya, dia akan cepat merasakan ketidakmampuannya. Dengan demikian, pengalaman pertamanya dengan peta harus berkesan dengan baik sekali. Ini berarti peta siswa harus dimulai dengan peta sederhana. Musfiqon (2012:87) menyatakan adapun kelebihan-kelebihan media peta yang dipakai sebagai media pembelajaran adalah memungkinkan siswa mengerti posisi dari kesatuan politik, daerah kepulauan, dan lain-lain, merangsang minat siswa terhadap penduduk dan pengaruh-pengaruh geografis, memungkinkan siswa memperoleh gambaran tentang imigrasi dan distribusi penduduk, tumbuh-tumbuhan dan kehidupan hewan, serta bentuk bumi yang sebenarnya.

Menurut Suwarno (1980:3) manfaat peta dalam proses belajar mengajar sebagai berikut: Sebagai alat peraga dalam proses belajar mengajar, maksudnya peta berguna sebagai alat bantu dalam pelajaran sejarah, geografi, ekonomi dsb, Sebagai "Sumber belajar" buku peta dapat dibaca sepanjang simbolnya dapat dimengerti, Dari peta dapat untuk menggali ilmu pengetahuan atau dapat mengerti latar belakang potensi daerah yang dipetakan dengan cara menganalisisnya, Dari peta dapat dipelajari bagaimana membuat peta atau prinsip-prinsip apa yang harus ditempuh untuk membuat peta.

Menurut Yudhi (2013:96) peta timbul atau peta tiga dimensi atau peta stereometri yaitu peta yang dibuat hampir sama dan bahkan sama dengan keadaan sebenarnya

di muka bumi. Pembuatan peta timbul dengan menggunakan bayangan 3 dimensi sehingga bentuk-bentuk muka bumi tampak seperti aslinya. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan media *Peta 3D* pada materi pembelajaran akan mudah untuk memahami materi yang diberikan oleh guru.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) yang mempunyai tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *Peta 3D* untuk tema tempat tinggalku.

Menurut Sugiyono (2009:407) penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. *Seels & Richey* (1994:38) juga mengemukakan pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik.

Borg & Gall (1983:570) menjelaskan R&D dalam pendidikan adalah sebuah model pengembangan berbasis industri dimana temuan penelitian digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru, yang kemudian secara sistematis diuji lapangan, evaluasi, dan disempurnakan sampai mereka memenuhi kriteria tertentu, yaitu efektifitas, dan berkualitas.

Sukmadinata (2008:190) mengemukakan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan bisa berbentuk software, ataupun hardware seperti buku, modul, paket, program pembelajaran ataupun alat bantu belajar.

Model yang digunakan dalam pengembangan media *Peta 3D* ini adalah model Thiagarajan 4-D (*Four D Model*). Model pengembangan yang dikemukakan Thiagarajan, Semmel dan Semmel yang biasa disebut *Four D Model* (model 4-D) terdiri atas:

1. Pendefinisian (*define*), meliputi analisis awal, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas dan perumusan tujuan pembelajaran.
2. Perancangan (*design*) meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal.
3. Pengembangan (*develop*), meliputi validasi ahli dan uji coba.
4. Penyebaran (*disseminate*).

Subjek dari penelitian ini adalah media *Peta 3D* yang diimplementasikan pada pembelajaran tema tempat tinggalku. Sedangkan objek uji coba pada penelitian ini

adalah siswa-siswi kelas IV A dan IV B SDN Lidah Kulon I Surabaya. Dimana pada kelas IV A berjumlah 39 siswa dan IV B berjumlah 40 siswa.

Dengan sampel terdiri dari dua kelas, dimana satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas lagi sebagai kelas kontrol. Untuk kelas kontrol dilakukan pada kelas IV B sedangkan untuk kelas eksperimen menggunakan kelas IV A.

Lokasi penelitian dilakukan pada SDN Lidah Kulon I Surabaya yang bertempat di Jl. Raya Lidah Kulon, Kel. Lidah Kulon, Kec. Lakarsantri.

Rancangan penelitian uji coba di lapangan medi *Peta 3D* yang menggunakan rancangan *randomized control-group pretest-posttest design* yang dikembangkan oleh Suryabrata (2011:203).

Pada desain ini diberikan tes awal dan tes akhir pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran pada proses belajar mengajarnya, sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran. Desain penelitian ini disajikan seperti tabel dibawah ini:

Tabel 1. Desain Penelitian *Randomized Control-Group Pretest-Posttest Design*

	Kelompok	Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
R	Eksperimen	T ₁	X	T ₂
	Kontrol	T ₁	-	T ₂

Keterangan:

R = Kelompok eksperimen dan kelompok control dipilih secara random.

T₁ = Uji awal (*pretest*), untuk mengetahui penguasaan awal siswa terhadap pengetahuan tentang materi sebelum diberikan perlakuan.

T₂ = Uji akhir (*posttest*), untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap pengetahuan tentang materi.

X = Perlakuan yaitu pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan perangkat dan media pembelajarn.

Suryabrata (2011:205) menjelaskan bahwa prosedur dalam rancangan desain eksperimen ini dimulai dengan memilih subjek secara acak dari populasi. Kemudian dikelompokkan menjadi kelompok eksperimen dan kontrol.

Kedua kelompok diberikan *pretest* untuk mengukur variable tergantung dari kedua kelompok tersebut lalu dihitung *mean* dari masing-masing kelompok, *pretest* ini ditujukan untuk mengetahui kesetaraan dari kedua kelompok tersebut. Setelah itu diberikan *posttest* pada kedua kelompok tersebut dan dihitung *mean* dari masing-masing kelompok untuk mengetahui perbedaan hasil

pretest kelompok eksperimen dan kontrol serta *posttest* dari kelompok eksperimen dan kontrol. Dikenakan statistik yang cocok untuk menentukan perbedaan dari perhitungan perbedaan tadi, untuk menarik kesimpulan apakah perbedaan tersebut cukup besar untuk menolak Ho.

Selain untuk menggunakan intrumen tes hasil belajar pada uji coba kelompok besar ini peneliti juga menggunakan angket untuk peserta didik dan guru pada akhir kegiatan, angket ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas peserta didik dan guru terhadap pembelajaran menggunakan media *Peta 3D* Selama kegiatan pembelajaran.

Adapun penganalisisan data tersebut mempunyai teknik, instrument dan prosedur yang dijabarkan sebagai berikut:

Analisis data deskriptif digunakan untuk mencari kesimpulan secara logis atau dasar data yang ada. Data tersebut dideskripsikan dengan teknik tabel distribusi frekuensi. Metode deskriptif di peroleh dari hasil angket yang dibagikan kepada ahli materi dan ahli media

Teknik perhitungan ini untuk menghitung skor prosentase dari semua aspek pada variabel yang terdapat pada media yang dievaluasi, dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Sekor hasil validasi}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Kategori

85% - 100% = Sangat Baik

75% - 84% = Baik

65% - 74% = Cukup Baik

55% - 64% = Kurang Baik

≤ 55% = Tidak Baik

Indarti (2008:26) analisis lembar observasi akan diperoleh dari lembar observasi yang telah diisi oleh pengamat atau observer. Data observasi aktivitas guru dan peserta didik akan dianalisis dengan menggunakan data yang menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase aktivitas guru dan siswa yang muncul

f = Banyaknya aktivitas guru dan siswa yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Kategori

85% - 100% = Sangat Baik

75% - 84% = Baik

65% - 74% = Cukup Baik

55% - 64% = Kurang Baik

≤ 55% = Tidak Baik

Data hasil belajar berupa hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dari total skor yang diperoleh siswa dilakukan penilaian dengan rumus presentase sebagai berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang dicapai}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Kategori

85% - 100%	= Sangat Baik
75% - 84%	= Baik
65% - 74%	= Cukup Baik
55% - 64%	= Kurang Baik
≤ 55%	= Tidak Baik

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal tidaknya sebaran yang digunakan dalam penelitian ini. Uji normalitas hasil penggunaan media pembelajaran peta 3D ini mengambil data dari beda nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam hal ini untuk menguji normalitas, peneliti menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program SPSS 23.00 pada taraf signifikansi normal.

Dasar pengambilan keputusan untuk mengetahui varian populasi tersebut normal atau tidak adalah:

1. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ atau nilai signifikansi atau probabilitas $> 0,05$ maka distribusi adalah normal.
2. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ atau nilai signifikansi atau probabilitas $< 0,05$ maka distribusi adalah tidak normal.

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji kesamaan dari beberapa bagian sampel. Uji homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan uji *Oneway Anova* dengan bantuan program SPSS 23.00.

Adapun kriteria pengujian digunakan pada taraf signifikansi. Dalam hal ini hipotesis yang diuji adalah:

H_0 = varians pada tiap kelompok sama (homogen)

H_1 = varians pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen)

Dasar pengambilan keputusan untuk mengetahui varian pada tiap kelompok homogen atau tidak adalah:

1. Jika signifikansi lebih dari 0,05 (sig $> 0,05$) maka H_0 diterima
2. Jika signifikansi kurang dari 0,05 (sig $< 0,05$) maka H_1 diterima

Hipotesis penelitian didefinisikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, maka langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan pada *pretest* dan *Posttest*, pengujian

hipotesis *pretest* digunakan untuk mengetahui kesetaraan dari kelompok eksperimen dan kontrol. Untuk pengujian hipotesis *posttest* digunakan untuk membandingkan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen apakah ada peningkatan hasil belajar. Untuk menguji hipotesis, peneliti menggunakan rumus uji *Independent Sample T-test* dengan bantuan program SPSS 23.00.

Untuk menggunakan rumus tersebut, perlu dicari terlebih dahulu korelasi media pembelajaran peta 3D dengan hasil belajar pada *pretest* dan *posttest*. Jika kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol maka penggunaan media peta 3D dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dasar pengambilan keputusan adalah berdasarkan perbandingan t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan keterangan:

1. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka terdapat perbedaan signifikan (H_0 ditolak H_a diterima).
2. $T_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka tidak ada perbedaan signifikan (H_0 diterima dan H_a ditolak).

Media *Peta 3D* dikatakan efektifitas digunakan dalam pembelajaran tematik, apabila taraf signifikan adalah 0,05 ($t-0,05$). Rumusan hipotesisnya adalah sebagai berikut:

1. H_0 : tidak ada perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media dan tidak menggunakan media.
2. H_a : ada perbedaan anatara hasil belajar siswa yang menggunakan media dan tidak menggunakan media.

Patokan pengambilan keputusan:

1. Jika probabilitas atau signifikansi $< 0,05$, maka H_0 diterima
2. Jika probabilitas atau signifikansi $> 0,05$, maka H_a ditolak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan proses pengembangan media peta 3D, pada proses pengembangan ini peneliti menganut model pengembangan Thiagarajan 4-D (*Four D Model*).

Dalam proses pengembangan media ini peneliti menggunakan model 4-D yang meliputi: (1) Tahap pendefinisian, pada tahap pendefinisian ini terdiri dari analisis akar masalah, analisis siswa, analisis materi pelajaran, analisi konsep, serta perumusan tujuan pembelajaran. Hasil dari tahap ini adalah media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti, telaah kebutuhan siswa, analisis kompetensi inti dan kompetensi ajar, identifikasi konsep pembelajaran, dan ruusan tujuan pembelajaran. (2) Tahap perancangan, pada

tahap perancangan ini terdiri dari desain awal media peta 3D, penyusunan RPP, serta rancangan penerapan media. Pada tahap ini menghasilkan rancangan pembuatan media yang akan dikembangkan dan rancangan penerapan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa. (3) Tahap pengembangan, pada tahap pengembangan ini terdiri dari proses pemilihan gambar peta sebagai acuan pembuatan media peta 3D, menentukan ukuran peta 3D yang akan di buat, pemilihan bahan-bahan yang akan di gunakan untuk pembuatan peta 3D, pengecatan untuk warna laut, pemotongan pulau-pulau, pengecatan pulau-pulau, penempelan pulau-pulau, validasi media, revisi media tahap 1, uji coba, revisi media tahap 2, dan penerapan media peta 3D di kelas. (4) Tahap penyebaran, tahap ini merupakan tahap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas. Dengan tujuannya adalah untuk menguji efektifitas penggunaan media yang dikembangkan. Media yang telah dikembangkan dapat didistribusikan pada dua kelas di SDN Lidah Kulon I Surabaya yaitu pada kelas IV A dan IV B. Dengan demikian media pembelajaran dapat digunakan pada kegiatan yang akan datang dan dapat sebagai acuan untuk mengembangkan media yang serupa.

Validasi dilakukan oleh dua para ahli yaitu validasi media yang dilakukan oleh Dr. Bachtiar S. Bachri. M. Pd. dan validasi materi yang dilakukan oleh Drs. Nasution, M. Hum., M. Ed., Ph. D. untuk mendapatkan masukan dan saran demi kesempurnaan media *Peta 3D*. Rekapitulasi penilaian tim validator yang meliputi dua 2 ahli validator terhadap pengembangan media pembelajaran barang dan jasa sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Penilaian Tim Validator

No	Validator Ahli	∑ Nilai	Kategori	∑ Rata-Rata
1	Ahli Media	92,5 %	Sangat Baik	91,25 %
2	Ahli Materi	90 %	Sangat Baik	

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian dari tim validator tersebut, diperoleh nilai 92.5% dari ahli media dengan kategori sangat baik, kemudian nilai 90% dari ahli materi dengan kategori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang di kembangkan daam kategori valid dan layak digunakan.

Kegiatan pengamatan aktivitas peserta didik dilakukan oleh peneliti yang bertindak sebagai pengamat yang mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir. Pengamat mencatat kegiatan atau aktivitas peserta didik secara keseluruhan yang terjadi pada saat pembelajaran. Pengamatan dilakukan tiga kali pertemuan

di kelas IV-A selaku kelas kontrol dan kelas IV-B selaku kelas eksperimen.

Hasil analisis pengamatan aktivitas peserta didik kelas IV-A pada saat pembelajaran dikategorikan baik, dengan rata-rata 78.5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik dalam pembelajaran berjalan baik.

Hasil analisis pengamatan aktivitas peserta didik kelas IV-A pada saat pembelajaran dikategorikan sangat baik, dengan rata-rata 86%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik dalam pembelajaran berjalan baik, peserta didik mampu berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Kegiatan pengamatan aktivitas guru dilakukan oleh peneliti yang bertindak sebagai pengamat yang mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir. Pengamat mencatat kegiatan atau aktivitas guru secara keseluruhan yang terjadi pada saat pembelajaran. Pengamatan dilakukan tiga kali pertemuan di kelas IV-A selaku kelas kontrol dan kelas IV-B selaku kelas eksperimen.

Hasil analisis pengamatan aktivitas guru kelas IV-A pada saat pembelajaran dikategorikan baik, dengan rata-rata 88%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran berjalan baik, guru mampu berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil analisis pengamatan aktivitas guru kelas IV-B pada saat pembelajaran dikategorikan baik, dengan rata-rata 92%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran berjalan baik, guru mampu berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Ketuntasan hasil belajar disini adalah tes hasil belajar yang diberikan selesai. Adapun tujuan tes ini adalah untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran yang telah diajarkan. Tes hasil belajar dibuat berdasarkan kisi-kisi tes hasil belajar yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru SDN Lidah Kulon I Surabaya. Pada tabel berikut ini disajikan hasil belajar *pretest* dan *Posttest* yang tidak diberi penggunaan media peta 3D pada kelas kontrol.

Hasil *pretest* kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 57,9 dengan nilai minimum 30 dan nilai maksimal 75. Untuk hasil *posttest* memiliki nilai rata-rata 67,6 dengan nilai minimum 40 dan nilai maksimal 85. Hasil *pretest* kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 58,1 dengan nilai minimum 40 dan nilai maksimal 75. Untuk hasil *posttest* kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 78,3 dengan nilai minimum 60 dan nilai maksimal 95.

Data yang terkumpul dari hasil penyebaran instrumen kemudian diberikan penilaian, dan selanjutnya dijadikan sebagai bahan perhitungan dalam penelitian ini.

Hasil dari pengumpulan data dari variabel merupakan skor mentah. Dalam uji statistik skor mentah diubah menjadi skor baku yang akan digunakan sebagai dasar untuk uji asumsi statistik berupa uji normalitas dan homogenitas yang merupakan syarat uji statistik dengan *uji-t*.

Uji normalitas digunakan untuk menguji data apakah mempunyai sebaran normal atau tidak. Uji normalitas data hasil belajar dengan menggunakan komputer SPSS 23 for windows dengan teknik *Shapiro-Wilk* pada taraf signifikan 0,05.

Hasil uji normalitas *pretest* menunjukkan bahwa asumsi normalitas sudah terpenuhi terlihat dari taraf signifikan *Shapiro-Wilk* pada kelas kontrol $0,115 > 0,05$ dan kelas eksperimen dengan taraf signifikan $0,211 > 0,05$, maka dapat disimpulkan persebaran data nilai *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas *posttest* menunjukkan bahwa asumsi normalitas sudah terpenuhi terlihat dari taraf signifikan *Shapiro-Wilk* pada kelas kontrol $0,125 > 0,05$ dan kelas eksperimen dengan taraf signifikan $0,161 > 0,05$, maka dapat disimpulkan persebaran data nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

Uji homogenitas digunakan untuk menguji kesamaan varians antara dua kelompok yang homogen atau tidak. Uji homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan uji *Oneway Anova* dengan bantuan program SPSS 23.00. Adapun hasil uji homogenitas pada penelitian ini sebagai berikut.

Hasil uji homogenitas *pretest* tampak nilai signifikan $0,126 > 0,05$ yang berarti H_0 ditolak yang artinya varians kedua sampel (kelas) adalah homogen.

Hasil uji homogenitas *posttest* tampak nilai signifikan $0,414 > 0,05$ yang berarti H_0 ditolak yang artinya varians kedua sampel (kelas) adalah homogen.

Setelah dilakukan uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, untuk menjawab hipotesis yang diajukan maka uji analisis yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah *independent sample t-test* yang bertujuan untuk membandingkan rata-rata dari dua grup yang tidak berhubungan satu dengan yang lain dan kedua grup (kelas kontrol dan kelas eksperimen) tersebut mempunyai rata-rata yang sama atau tidak secara signifikan. Dasar pengujian hipotesis adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran peta 3D terhadap hasil belajar siswa. (H_0)
2. Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran peta 3D terhadap hasil belajar siswa. (H_a)

Berikut hasil analisis hasil belajar siswa *pretest* dengan menggunakan bantuan program SPSS 23.00. Hasil uji hipotesis *pretest* hasil belajar siswa diperoleh nilai t_{hitung} hasil belajar siswa sebesar 0.078 (df. 77). Dari hasil analisis dengan uji *Independent Sample T-test* tersebut diperoleh nilai t_{hitung} (0.078) < t_{tabel} (1.664) berdasarkan hasil tersebut, maka telah terbukti bahwa rata-rata hasil belajar *pretest* siswa kelas kontrol setara dengan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen.

Berikut hasil analisis hasil belajar siswa *posttest* dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran peta 3D dengan menggunakan bantuan program SPSS 23.00. Hasil uji hipotesis *posttest* hasil belajar siswa diperoleh nilai t_{hitung} hasil belajar siswa sebesar 4.713 (df. 77). Dari hasil analisis dengan uji *Independent Sample T-test* tersebut diperoleh nilai t_{hitung} (4.713) > t_{tabel} (1.664) pada df. 77 dan nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari nilai α ($0,000 < 0,05$) maka hipotesis nihil (H_0) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa “ada pengaruh penggunaan media peta 3D terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar”.

Berdasarkan hasil diatas, maka telah terbukti bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media peta 3D lebih baik daripada hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa media peta 3D.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa media peta 3D yang dikembangkan berdasarkan model 4-D sebagai berikut:

Dari hasil validitas pengembangan tersebut, media peta 3D dinyatakan telah valid atau memenuhi kelayakan sebagai perangkat pembelajaran pada subtema lingkungan tempat tinggal di kelas IV. Media peta 3D yang dikembangkan telah melalui beberapa tahap yaitu tahap pendefinisian, tahap perancangan, dan pengembangan.

Media pembelajaran peta 3D juga mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Terbukti dengan hasil analisis yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} =$ dengan signifikansi 0,05. Hal ini karena siswa mempunyai menjadi lebih aktif dalam pembelajaran serta siswa tidak mengalami kejenuhan dalam menerima materi pembelajaran jadi pembelajaranpun jadi lebih menyenangkan. Berbeda dengan pembelajaran yang menggunakan pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah pembelajaran tidak terlihat perbedaan yang

signifikan. Jadi, pembelajaran dengan media pembelajaran peta 3D berpengaruh terhadap hasil belajar dibanding pembelajaran dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan kesimpulan seperti yang dipaparkan di atas disarankan hal-hal sebagai berikut:

Berdasarkan dari hasil belajar siswa yang telah dicapai dengan penggunaan media pembelajaran peta 3D, maka media pembelajaran peta 3D ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga akan terwujud sebuah pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan.

Bagi peneliti yang ingin meneliti lebih lanjut tentang pengaruh media pembelajaran peta 3D dengan variabel yang sama diharapkan menggunakan materi yang berbeda sehingga keterampilan sosial dan hasil belajar dapat dilihat dari beberapa materi lain yang mempengaruhinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Sudjana Nana, Rivai Ahmad. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP. Press Group.
- Sadiman, Arief S., R. Raharjo, Anung Haryono, Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Seels & Richey (AECT). (1994). *Teknologi Pembelajaran (Definisi dan Kawasannya)*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Borg. W.R. dan Gall, M.D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryabrata, Sumadi. (2011). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hamzah Amir Sulaiman. (1981). *Media Audio Visual*. Jakarta: Gramedia.
- Kasmadi, H. (1992). *Taktik Mengajar Bagian diskusi tentang Teknik Mengajar*. IKIP: Semarang Press.

Suwarno, W. Peta. (1980). *Media Pendidikan*. Semarang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, IKIP Semarang bagian.