

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MINIATUR DENAH LOKASI
TEMA 3 SUBTEMA 1 KELAS II SEKOLAH DASAR**

Rafise Oktiana Lestari¹, Muhammad Prayito², Fine Reffiane³

^{1,2,3}Pendidikan Profesi Guru Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas PGRI Semarang

¹rafiseoktiama10@gmail.com, ²prayito@upgris.ac.id,

³finereffiane@upgris.ac.id.

ABSTRACT

This study aims to: (1) develop media using miniature site plans in grade II elementary schools (2) determine the feasibility of developing miniature site plan learning media. This research is a type of Research and Development (R&D) research with the ADDIE model which includes five steps including: analysis, design, development, implementation, evaluation. The subjects in this study were media expert validators, material experts, and second grade elementary school students. The research instruments used in data collection were questionnaires, observations, interviews and documentation. The results of this study indicate that the learning media for Miniature Floor Plans for Class II Elementary Schools are "Very Eligible" with details on the eligibility percentage given by media experts yielding 97.5% "Can Be Used Without Revision". Then Material experts produce 100% "Can be Used Without Revision". The results of the student response questionnaire obtained an average percentage of 94.1% with the "Very Good" criteria. Therefore it can be concluded that the learning media for Miniature Floor Plans for Class II Elementary Schools can be used well for students during the learning process in class II Elementary Schools.

Keywords: Development, Miniature, Site Plan.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengembangkan media menggunakan miniatur denah lokasi pada kelas II Sekolah Dasar (2) mengetahui kelayakan pada pengembangan media pembelajaran miniatur denah lokasi. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang mencakup lima Langkah antara lain: *analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Subjek pada penelitian ini adalah validator ahli media, ahli materi, dan siswa kelas II Sekolah Dasar. Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu angket, observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran miniatur senah lokasi kelas II Sekolah Dasar "Sangat Layak" dengan rincian persentase kelayakan yang diberikan oleh ahli media menghasilkan 97,5% "Dapat Digunakan Tanpa Revisi". Kemudian ahli materi menghasilkan 100% "Dapat Digunakan Tanpa Revisi". Hasil angket respon siswa diperoleh rata-rata presentase 94,1% dengan kriteria "Sangat Baik". Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran miniatur denah lokasi kelas II Sekolah Dasar bisa digunakan dengan baik kepada siswa saat proses pembelajaran di kelas II Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Pengembangan, Miniatur, Denah Lokasi.

A. Pendahuluan

Peraturan pemerintah Republik Indonesia nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan pasal 17 ayat (2) menyatakan kegiatan pembelajaran harus bisa dilakukan oleh guru dengan mengembangkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan, sehingga pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan berjalan lebih maksimal menurut Prayito (2011:1).

Menurut Soegeng (2017:1), pendidikan merupakan salah satu pilar utama penunjang keberhasilan seseorang. Tanpa pendidikan, setiap orang tidak akan mampu meraih kehidupan yang lebih baik. Pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana, artinya dikehendaki, diinginkan, ada maksud dan tujuan, baik secara eksplisit maupun implisit, dari pihak pendidik. Usaha sadar dan rencana itu demi kepentingan si terdidik, bukan untuk memenuhi keinginan pendidik. Jadi, pendidikan merupakan suatu usaha sadar dari dalam diri kita dalam mencapai maksud dan tujuan tertentu untuk meningkatkan potensi yang ada dalam diri baik secara langsung maupun tidak langsung. Pendidikan dikatakan baik apabila pembelajaran

yang dilakukan pendidik menarik untuk siswa.

Penerapan kurikulum 2013 pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas dilakukan dengan cara mengaitkan pembelajaran berlangsung dengan kehidupan sehari-hari yang dialami oleh siswa. Sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran, karena kurikulum 2013 menuntut siswa untuk lebih aktif saat pembelajaran dengan cara aktif bertanya yang belum diketahui, hal ini dapat melatih siswa untuk berpikir kritis. Pembelajaran ini disebut dengan pembelajaran tematik, yang mengenai tentang keterkaitan antara mata pelajaran satu dengan yang lain. Buku yang digunakan tidak lagi buku masing-masing mata pelajaran. Akan tetapi, sudah menggunakan buku tematik yang sesuai dengan kompetensi dasar setiap pembelajarannya.

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan siswa. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi suatu kegiatan belajar.

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru yang digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan sebuah materi kepada peserta didik dalam kegiatan mengajar belajar menurut Rahmawati dkk (2022:2).

Metode penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*). Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk, sehingga metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan *Research and Development* merupakan ujung tombak dari suatu industri dalam menghasilkan produk-produk baru yang sedang dibutuhkan. Sehingga peneliti ingin mengembangkan sebuah produk media bahan ajar dalam versi cetak Sugiyono, (2014:407).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Gajahmungkur 04 Semarang khususnya pada kelas II terkait

pembelajaran yang berlangsung yakni belum adanya media menarik untuk materi pembelajaran denah lokasi pada tema 3 subtema 1 di sekolahan, penyampaian yang dilakukan cenderung bersifat demonstrasi biasa serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran. Menurut guru kelas II SDN Gajahmungkur 04 Semarang perlu adanya media pengembangan yang dibuat guna memberikan semangat terhadap siswa dalam belajar. Menurut Hamalik (dalam Arsyad 2016:19) penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan minat baru dan rangsangan proses pembelajaran serta mampu membangkitkan motivasi siswa. Selain menumbuhkan minat baru, dalam pemilihan media guru juga harus memperhatikan materi pembelajaran agar media sesuai dengan materi pembelajaran yang dibahas.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Kusuma Devi (2019) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Peta Budaya Untuk Pembelajaran Tematik Kelas IV" menghasilkan kebermanfaatan media miniatur pada peta budaya

dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa penelitian ini merupakan implementasi dari media miniatur yang dikembangkan Kusuma Devi oleh peneliti dari miniatur peta budaya menjadi miniatur denah lokasi kelas II Sekolah Dasar. Demikian pembelajaran yang diterapkan peneliti sebelumnya memerlukan media yang menarik serta inovatif. Agar memberikan respon terhadap permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media miniatur denah lokasi yang menarik untuk peserta didik di sekolah dasar

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian dan pengembangan. Menurut Sukmadinata, Nana Syaodih 2017 (dalam Darmawan dkk 2019:2) penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Desain model penelitian ini yaitu *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan yang

mengacu pada model ADDIE dengan lima tahapan yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Dalam pengembangan ini peneliti mengembangkan sebuah produk media pembelajaran miniatur denah lokasi untuk kelas II pada tema 3 subtema 1. Sesuai dengan penelitian sebelumnya yaitu Kusuma Devi tentang miniatur budaya daerah.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, angket dan menggunakan instrument pengumpulan data berupa angket. Angket ini terdiri dari angket validasi dan angket respon pengguna (respon peserta didik). Adapun skala penilaian angket menggunakan skala *likert* dengan skor 1 – 5. Berikut tabel skala penilaiannya:

Tabel 1 Skala Penilaian Angket

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Setuju
2	4	Setuju
3	3	Ragu-ragu
4	2	Tidak Setuju
5	1	Sangat Tidak Setuju

Data yang diperoleh dari hasil angket selanjutnya akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:
$$\text{Persentase} = \frac{\text{kor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Untuk mengetahui kelayakan media ini maka dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media melalui angket validasi materi dan media. Berikut tabel kriteria penilaian validasi:

Tabel 2 Kriteria Penilaian

Persentase	Kriteria
81%- 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah media miniatur denah lokasi tema 3 subtema 1 kelas II Sekolah Dasar. Pengembangan ini mengacu pada lima tahapan yang disebut ADDIE yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, and Implementation*.

1. Analyze

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan guru serta peserta didik kelas II di Sekolah Dasar. Berdasarkan observasi dan wawancara, permasalahan yang ditemukan yaitu sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran hanya menggunakan buku siswa dan buku guru dari pemerintah

serta LKS dan belum menampilkan materi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik yaitu media pembelajaran.

Dalam mengembangkan media peneliti memperhatikan karakteristik peserta didik yang lebih suka media kongkrit disertai bentuk, gambar dan berwarna.

2. Design

Peneliti mulai merancang media sesuai dengan hasil analisis yang telah didapat pada tahap sebelumnya. Langkah dalam mendesain media ini diawali dengan menyusun model awal dan perangkat yang dibutuhkan. Pembuatan desain miniatur denah lokasi di papan styrofoam berukuran 40 cm x 60 cm, menentukan lokasi yang akan disertakan, dan melakukan finishing produk. Setelah produk awal selesai dibuat, produk tersebut melewati tahap validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi dan ahli.

3. Development

Pada tahap *development* atau pengembangan yaitu peneliti mulai mengembangkan media miniatur denah lokasi berdasarkan rancangan yang telah didesain pada tahap

sebelumnya. Produk media yang telah jadi selanjutnya divalidasi oleh validator ahli media dan ahli materi untuk menguji kevalidan media yang telah dikembangkan. Media yang telah dinyatakan layak selanjutnya diuji cobakan dalam pembelajaran.

4. Implementation

Pada tahap ini media miniatur denah lokasi diimplementasikan dalam kelas untuk menguji kepraktisan media melalui hasil angket respon peserta didik. Media ini diuji cobakan pada 16 peserta didik kelas II.

5. Evaluation

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan evaluasi pada

pengembangan media miniatur denah lokasi sesuai dengan kebutuhan. Apabila media telah memenuhi kriteria kepraktisan dan kevalidan media miniatur denah lokasi layak digunakan.

Validasi Media miniatur denah lokasi

Proses validasi media miniatur denah lokasi ini dilakukan berdasarkan angket validasi materi dan validasi media. Validasi ahli dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap materi dan media yang telah dikembangkan sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan pada pembelajaran khususnya pada tema 3 subtema

1 Sekolah Dasar. Hasil validasi tersebut disajikan dalam Tabel 3 berikut.

Tabel 3 Rangkuman Hasil Validasi Media Miniatur Denah Lokasi

Validator	Aspek yang dinilai	Jumlah skor validasi	Skor maksimal	%	Rata-rata %	Kriteria
Ahli Media	Aspek Kelayakan	19	20	95%	97,5%	Sangat Baik
	Aspek Keunggulan Media	20	20	100%		
	Aspek Elemen Desain	19	20	95%		
	Aspek Pengembangan Teknologi	20	20	100%		
Ahli Materi	Aspek Kesesuaian Materi	20	20	100%	100%	Sangat Baik
	Aspek Penyajian	20	20	100%		
	Aspek Kebahasaan Kosakata	20	20	100%		
Rata-rata Validasi					98,75%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh hasil analisis penilaian ahli media mendapatkan persentase skor persentase rata-rata sebesar 97,5% dengan kriteria sangat baik. Untuk hasil analisis penilaian ahli materi mendapatkan persentase skor persentase rata-rata sebesar 100% dengan kriteria sangat Baik.

Nilai rata-rata validasi media miniatur denah lokasi kelas II tema 3 subtema 1 Sekolah Dasar sebesar 98,75% sehingga masuk pada kriteria sangat baik. Itu artinya

media yang dikembangkan sangat baik digunakan dalam pembelajaran kelas II tema 3 subtema 1 Sekolah Dasar.

Kepraktisan Media

Setelah media dinyatakan valid, maka selanjutnya media diuji coba untuk menguji kepraktisan media miniatur denah lokasi yang dilakukan oleh peserta didik dengan menggunakan angket respon peserta didik berjumlah 16 anak . Hasil pengisian angket respon peserta didik disajikan dalam tabel 4

berikut Tabel 4 Angket Respon Peserta Didik Kepraktisan Media

No	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor yang di Peroleh	%	Kriteria
1	Apakah media pembelajaran memiliki tampilan yang menarik?	16	16	100%	Sangat Baik
2	Apakah media pembelajaran membuat kamu memahami materi yang diberikan guru?	16	16	100%	Sangat Baik
3	Apakah kamu senang belajar menggunakan media pembelajaran ini?	16	16	100%	Sangat Baik
4	Apakah media ini membuat kamu berkonsentrasi dalam belajar?	16	14	87,5%	Sangat Baik
5	Apakah kamu lebih bersemangat belajar letak tempat tinggal menggunakan media ajar miniatur	16	16	100%	Sangat Baik

6	Apakah ukuran teks lokasi yang ada dimedia miniatur terlihat jelas?	16	15	93,75%	Sangat Baik
7	Apakah desain dan tampilan gambar nyata yang terdapat dalam media terlihat menarik?	16	15	93,75%	Sangat Baik
No	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor yang di Peroleh	%	Kriteria
8	Apakah kamu termotivasi setelah belajar menggunakan media pembelajaran ini?	16	15	93,75%	Sangat Baik
9	Apakah kamu paham mengenai materi letak tempat tinggal pada media perangkat pembelajaran ini?	16	16	100%	Sangat Baik
10	Apakah media ini sangat membantu dalam belajar tentang letak tempat tinggal?	16	15	93,75%	Sangat Baik
11	Apakah media ini memberi kesempatan belajar menggunakan laptop/android?	16	7	43,75%	Cukup
12	Apakah kamu ingin belajar menggunakan media pembelajaran dirumah bersama orang tuamu?	16	16	100%	Sangat Baik
13	Apakah kamu ingin belajar menggunakan media pembelajaran ini lagi?	16	14	87,5%	Sangat Baik
Rata-rata Angket Respon		203	191	94,1%	Sangat Baik

Gambar 1 Miniatur Denah Lokasi



Tabel 4 dengan jumlah 16 peserta didik memperoleh hasil persentase rata- rata sebesar 94,1% dengan kriteria sangat praktisi.

Hasil perolehan angket respon peserta didik terhadap media yang diuji coba pada Sekolah Dasar di SDN Gajahmungkur 04 terlihat pada Tabel 4 dengan jumlah 16 peserta didik memperoleh hasil persentase rata- rata sebesar 94,1% dengan kriteria sangat praktis.

Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kusuma Devi (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Peta Budaya Untuk Pembelajaran Tematik Kelas I”. Hasil uji validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi meliputi aspek kualitas materi, penggunaan media dalam pembelajaran, dan kualitas teknis.

Secara umum, materi dalam miniatur peta ini sudah sesuai dan baik. Hasil penilaian dari dosen validator materi diperoleh total skor 71 dengan rata-rata 4,73 dan termasuk kriteria ‘sangat baik’. Hasil uji validasi media yang dilakukan oleh dosen ahli media meliputi aspek pengembangan serta penggunaan media efektif dan efisien, pemeliharaan media, penggunaan media, dan komunikasi visual. Hasil dari validasi media pertama diperoleh total skor 79 dengan rata-rata 3,95 dan masuk ke dalam kategori ‘baik’. Tahap uji validasi kedua diperoleh total skor 89 dengan rata-rata 4,45 dan masuk ke dalam kriteria ‘sangat baik’.

Tahap uji validasi ketiga diperoleh total skor 99 dengan rata-rata 4,95 dan masuk ke dalam kriteria 'sangat baik'.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut: Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media miniatur denah lokasi kelas II di Sekolah Dasar. Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model ADDIE dengan lima tahapan yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Media yang dikembangkan ini memuat denah lokasi pada tema 3 "Tugasku Sehari-Hari" subtema 1 "Tugasku Sehari-Hari di Rumah" pembelajaran 1 di kelas II Sekolah Dasar muatan pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP.

Media miniatur denah lokasi dinyatakan sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran pada tema 3 "Tugasku Sehari-Hari" subtema 1 "Tugasku Sehari-Hari di Rumah" pembelajaran

1 di kelas II Sekolah Dasar. Berdasarkan tabel 4 diperoleh hasil analisis penilaian ahli media mendapatkan persentase skor persentase rata-rata sebesar 97,5% dengan kriteria sangat baik. Untuk hasil analisis penilaian ahli materi mendapatkan persentase skor persentase rata-rata sebesar 100% dengan kriteria sangat Baik.

Nilai rata-rata validasi media miniatur denah lokasi kelas II tema 3 subtema 1 Sekolah Dasar sebesar 98,75% sehingga masuk pada kriteria sangat baik. Itu artinya media yang dikembangkan sangat baik digunakan dalam pembelajaran kelas II tema 3 subtema 1 Sekolah Dasar. Dan hasil perolehan angket respon peserta didik terhadap media yang diuji coba pada Sekolah Dasar di SDN Gajahmungkur 04 terlihat pada tabel 4 dengan jumlah 16 peserta didik memperoleh hasil persentase rata-rata sebesar 94,1% dengan kriteria sangat praktis.

Media miniatur denah lokasi Kelas II di Sekolah Dasar dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena sudah memenuhi kriteria sangat praktis dan sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Darmawan, Lutfi Andi, Fine Reffiane dkk. 2019. "Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem". <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/17095>
- Devi, Kusuma. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Peta Budaya Untuk Pembelajaran Tematik Kelas IV". <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/14854/14409> Jurnal
- Mulyati. 2012. "Identifikasi Kesulitan Belajar Membuat Blus Pada Mata Pelajaran Keterampilan Tata Busana Di Man Sabdodadi Bantul". <https://core.ac.uk/download/pdf/33528172.pdf> Jurnal.
- Prayito, Muhammad. 2011. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Humanistik Berbasis Konstruktivisme Berbantuan E-Learning Materi Segitiga Kelas VII". <https://journal.upgris.ac.id/index.php/aksioma/article/view/3>
- Rahmawati, Tania Ike. 2022. "Pengembangan Media Flipbookberbasis Kearifan Lokal Kabupaten Jepara Tema 8 Subtema 3 Kelas IV di Sekolah Dasar". <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/337/282>.
- Soegeng, A.Y. 2017. Kapita Selekta Landasan Kependidikan. DI Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian & Pengembangan. Bandung: ALFABETA, cv
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta