

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL TIGA DIMENSI “BUKU
SUSUN MESIS” UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATERI DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SD NEGERI SUMBERJO 2**

Isabela Arinda Putri¹, Muhamad Basori², Wahid Ibnu Zaman³

^{1, 2, 3} PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

¹isabelaarindaputri@gmail.com, ²muhamadbасori@unpkediri.ac.id,

³wahidibnua@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

This research was carried out with the aim of finding out how to develop three-dimensional visual learning media for buku susun mesis on class IV animal life cycle material that is valid, practical and effective. This research is Research and Development (R&D). The development model used is the ADDIE model. The stages in the ADDIE model are 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. Data was collected using observation, tests, questionnaires and documentation techniques. In analyzing the data, data was obtained from the results of expert validity tests, teacher and student practicality tests, and effectiveness tests obtained from student posttest results. The results obtained from this research were that the learning media developed received a validity percentage of 91.1% from material experts and 88.3% from media experts, resulting in an average of 89.7% with a very valid category. Meanwhile, the practicality test received 92.3% of teacher responses and 92.8% of student responses, resulting in an average of 92.5% in the very practical category. In the effectiveness test, the average student learning outcome was 85.6 with a classical learning completeness percentage of 87.5%, while in extensive trials the average student learning outcome was 92.3 with a classical learning completeness percentage of 90.9. %. From the two field trial results, an average percentage of 90.5 was obtained with an average percentage of classical learning completion of 90% in the very effective category. So it was concluded that the three-dimensional visual learning media "Sesun Metamorphosis" can be used in learning.

Keywords: Development, Three-Dimensional Visual Learning Media, Animal Life Cycles

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran visual tiga dimensi buku susun mesis pada materi daur hidup hewan kelas IV yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini merupakan Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Adapun tahapan dalam model ADDIE, yaitu 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. Data dikumpulkan dengan teknik observasi, tes, angket, dan dokumentasi. Dalam penganalisan data, data diperoleh dari hasil uji kevalidan ahli, uji kepraktisan guru dan siswa, serta uji keefektifan diperoleh dari hasil posttest siswa. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah didapatkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan presentase kevalidan 91,1% dari ahli materi dan mendapat 88,3% dari ahli media sehingga memperoleh rata-rata 89,7% dengan

kategori sangat valid. Sedangkan untuk uji kepraktisan mendapat 92,3% dari respon guru dan 92,8% dari respon siswa, sehingga memperoleh rata-rata 92,5% dengan kategori sangat praktis. Uji keefektifan pada didapatkan rata-rata hasil belajar siswa yaitu 85,6 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 87,5 %, sedangkan pada uji coba luas didapatkan rata-rata hasil belajar siswa yaitu 92,3 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 90,9 %. Dari kedua hasil uji coba lapangan tersebut diperoleh persentase rata-rata sebesar 90,5 dengan rata-rata persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 90% dengan kategori sangat efektif. Maka didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran visual tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" sangat boleh digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Visual Tiga Dimensi, Daur Hidup Hewan

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia saat ini merupakan aspek yang sangat penting untuk menunjang kemajuan bangsa dan negara. Dalam Pendidikan Sekolah Dasar, salah satu mata pelajaran yang dipelajari adalah IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS ini merupakan bentuk integrasi dari tujuan pembelajaran mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam) dan juga IPS. Dalam pengintegrasian IPA dan IPS dilakukan penghubungan tujuan pembelajaran sehingga siswa mampu memahami keterhubungan antara aspek alamiah dan juga sosial dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji mengenai makhluk hidup dan benda mati yang berada di alam semesta beserta interaksinya, serta

mengkaji kehidupan manusia sebagai individu yang juga sebagai makhluk sosial yang saling berinteraksi dengan lingkungannya (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi, 2022:4).

Kurikulum yang berlaku diciptakan dengan mempertimbangkan tahapan-tahapan perkembangan kognitif siswa. Menurut Piaget (Miranda, 2020: 122-126) tahapan-tahapan perkembangan kognitif meliputi: (1) Tahap sensorimotor, tahap ini berlangsung pada usia 0-2 tahun; (2) Tahap praoperasional, tahap ini terjadi pada usia 2-7 tahun; (3) Tahap operasional konkrit, tahapan ini terjadi pada usia 7-11 tahun; (4) Tahap operasional formal, tahapan ini terjadi di usia diatas 12 tahun. Dari tahapan-tahapan tersebut, siswa Sekolah Dasar termasuk pada tahap operasional

konkret. Tahap operasional konkrit ini sudah mampu berpikir dengan logis tentang peristiwa yang konkrit namun belum mampu memecahkan permasalahan yang bersifat maya atau abstrak (Miranda, 2020: 124).

Pada kegiatan pembelajaran yang terjadi di sekolah saat ini umumnya masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Guru juga tidak banyak menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang penjelasan materi. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi mudah bosan dan sulit untuk memahami materi yang sedang disampaikan. Faktor guru kurang memaksimalkan alat/bahan yang dapat membantu siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa rendah.

Dalam materi daur hidup hewan, siswa kesulitan untuk memahami dan menggambarkan kenampakan tahapan-tahapan hidup hewan. Mengingat bahwa siswa sekolah dasar yang masih dalam tahap operasional konkret dalam pembelajaran ini siswa dituntut untuk menggambarkan tahapan-tahapan daur hidup hewan namun dengan terbatasnya ketersediaan objek nyata hewan, disini siswa memerlukan alat

bantu berupa media konkret yang dapat memperjelas atau merealisasikan materi yang bersifat abstrak.

Seiring perkembangan pendidikan, media yang saat ini dapat digunakan oleh pendidik sangat bervariasi. Adapun macam-macam media pembelajaran adalah: (1) Media visual, media yang hanya bisa dilihat; (2) Media audio, media yang hanya bisa didengarkan; (3) Media audio visual, media yang bisa dilihat dan juga didengar (Ibrahim, 2022: 108). Pada materi daur hidup ini diperlukan media pembelajaran yang menampilkan bentuk-bentuk tahapan daur hidup hewan secara lebih nyata. Melalui media pembelajaran buku susun mesis ini siswa akan diperlihatkan gambaran-gambaran tentang tahapan-tahapan daur hidup beberapa hewan secara lebih nyata, baik metamorfosis sempurna maupun tidak sempurna. Pada media ini siswa juga dapat berperan langsung menyusun tahapan daur hidup hewan. Media ini di desain menarik dan siswa tidak hanya diam memperhatikan sehingga siswa turut aktif menggunakan media pembelajaran.

Menurut Alexander Simamora, media pembelajaran 3 dimensi berupa model membantu memecahkan

permasalahan pembelajaran yaitu adanya keterbatasan menampilkan benda aslinya sehingga dapat menggunakan model untuk membantu merealisasikan materi yang disampaikan. Dalam hal ini model diartikan sebagai media berupa benda tiruan yang menyerupai benda aslinya. (Simamora, 2022).

Menurut Elisa Diah yang telah melakukan penelitian tentang pengembangan media 3 dimensi di SD Mutiara menjelaskan bahwa media 3 dimensi dinyatakan valid dan layak untuk dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil dari penelitian tersebut adalah didapatkan hasil 95,8% dengan kriteria sangat baik dari ahli materi, 88% dengan kriteria baik oleh ahli desain pembelajaran, dan 98,5% dengan kriteria sangat baik oleh ahli media pembelajaran. Pada uji coba perorangan didapatkan hasil 92% dengan kriteria sangat baik, pada uji coba kelompok kecil didapatkan hasil 91,66% dengan kriteria sangat baik, dan pada uji coba lapangan didapatkan hasil 90,8% dengan kriteria sangat baik. (Diah, 2018)

Berdasarkan penjelasan di atas, disimpulkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang dapat

mengatasi keterbatasan untuk menghadirkan benda asli. Sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL TIGA DIMENSI “BUKU SUSUN MESIS” UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SD NEGERI SUMBERJO 2.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan yang berorientasi pada produk yang dihasilkan atau biasa disebut Research and Dvelopment. Model pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu (1) Analisis (2) Design (3) Development (4) Implementation dan (5) Evaluation (Dadi et al., 2019). Pemilihan model ADDIE ini didasarkan pada pengembangan model yang dilakukan secara sistematis dan berlandaskan teoritis design pembelajaran. Dalam penganalisisan data, data diperoleh dari hasil uji kevalidan ahli, uji kepraktisan guru dan siswa, serta uji

keefektifan diperoleh dari hasil posttest siswa.

Sebagai dasar konversi kevalidan, kepraktisan dan keefektifan digunakan tabel kriteria di bawah ini:

Tabel 1 Kriteria Tingkat Kevalidan

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria	Keterangan
81% < x ≤ 100%	Sangat Valid	Sangat boleh digunakan
61% < x ≤ 80%	Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil
41% < x ≤ 60%	Cukup Valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
21% < x ≤ 40%	Kurang Valid	Tidak boleh digunakan
0% < x ≤ 20%	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan

Dengan rumus pengolahan data kevalidan sebagai berikut:

$$V_{ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validasi ahli

TSe = Total skor empiric yang dicapai

TSh = Total skor maksimal

Tabel 2 Kriteria Tingkat Kepraktisan

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria	Keterangan
81% < x ≤ 100%	Sangat Praktis	Sangat boleh digunakan
61% < x ≤ 80%	Praktis	Boleh digunakan setelah revisi kecil
41% < x ≤ 60%	Cukup Praktis	Boleh digunakan setelah revisi besar
21% < x ≤ 40%	Kurang Praktis	Tidak boleh digunakan
0% < x ≤ 20%	Tidak Praktis	Tidak boleh digunakan

Dengan rumus pengolahan data kepraktisan sebagai berikut:

$$V_{ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validasi ahli

TSe = Total skor empiric yang dicapai

TSh = Total skor maksimal

Berikut adalah rumus dalam menentukan keberhasilan belajar siswa:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Sedangkan untuk memperoleh rata-rata belajar siswa dalam satu kelas menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rerata} = \frac{\text{jumlah nilai}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$$

Kemudian untuk menghitung presentase kentuntasan belajar klasikal digunakan rumus:

$$\text{KBK} = \frac{\text{siswa memenuhi KKM}}{\text{jumlah total siswa}} \times 100\%$$

Hasil persentase dari KBK kemudian dikonversikan ke dalam tabel berikut:

Tabel 3 Kriteria Tingkat Keefektifan

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria	Keterangan
81% < x ≤ 100%	Sangat Efektif	Sangat boleh digunakan
61% < x ≤ 80%	Efektif	Boleh digunakan setelah revisi kecil
41% < x ≤ 60%	Cukup Efektif	Boleh digunakan setelah revisi besar
21% < x ≤ 40%	Kurang Efektif	Tidak boleh digunakan
0% < x ≤ 20%	Tidak Efektif	Tidak boleh digunakan

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil studi lapangan yang telah dilakukan di SD Negeri Sumberjo 2, didapatkan hasil

bahwa pembelajaran pada materi daur hidup hewan dilakukan hanya bersumber pada buku paket dan buku LKS, sedangkan materi disampaikan dengan metode ceramah tanpa melibatkan keaktifan siswa. Pembelajaran dengan keadaan tersebut menjadikan siswa kelas IV SD Negeri Sumberjo 2 kurang termotivasi dalam belajar sehingga berdampak pada kurang maksimalnya hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Sumberjo 2 pada materi daur hidup hewan. Oleh karena itu solusi yang dikembangkan oleh peneliti guna memecahkan permasalahan ini adalah dengan mengembangkan media pembelajaran visual tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" pada materi daur hidup hewan, diharapkan dengan pengembangan media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk memahami materi yang dapat berdampak baik pada hasil belajar siswa.

Setelah pembuatan media pembelajaran, selanjutnya media pembelajaran visual tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" diujikan sebagai berikut:

1. Uji Kevalidan Media dan Materi

Materi yang terkandung dalam Media pembelajaran Buku Susun

Mesis "Susun Metamorfosis" ini di validasi oleh validator ahli materi yaitu dosen ahli materi IPAS dari UN PGRI Kediri Ibu Farida Nurlaila Zunaida, M.Pd. Peran dari validator materi ini agar materi yang terkandung dalam media pembelajaran Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" sesuai dengan apa yang dibutuhkan pada pembelajaran. Pengujian ini dimaksudkan untuk mengantisipasikan kurang atau lebihnya materi yang terkandung dalam media pembelajaran. Adapun data hasil yang diperoleh dari uji validasi materi kepada validator materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian
Pembelajaran	a) Media dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok kecil dan kelompok besar.	5
	b) Penggunaan judul menarik dan memotivasi siswa untuk belajar.	4
	c) Penggunaan media melibatkan partisipasi aktif siswa	4
Kurikulum	a) Media relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa	5
	b) Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku	5
	c) Tujuan dan manfaat pembelajaran disampaikan dengan jelas	5
Isi Materi	a) Isi materi sesuai dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator	5
	b) Bahasa yang digunakan sesuai dengan pemahaman siswa	4
Interaksi	a) Media mudah dipergunakan	4
TOTAL SKOR		41
SKOR MAKSIMAL		45
PRESENTASE SKOR		91,1 %

Analisis data validasi materi yang diperoleh dari validator materi didapatkan hasil presentase 91,1 %

dengan kategori sangat valid dan sangat boleh digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" ini divalidasi oleh validator ahli media yaitu dosen ahli media dari UN PGRI Kediri Bapak Sutrisno Sahari, M.Pd. Pengujian ini bertujuan untuk mengantisipasi kesalahan dan kendala pada penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa di lapangan. Adapun data hasil yang diperoleh dari uji validasi media kepada validator ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Uji Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian
Tampilan Media	a) Kombinasi warna pada media	4
	b) Ukuran media	4
	c) Media jelas dan mudah dipahami	4
	d) Tampilan media menarik	4
	e) Media dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran	5
	f) Media tahan lama dan tidak mudah rusak	4
	g) Media mudah dibawa dan dipindahkan	5
Media dalam pembelajaran	a) Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	5
	b) Kemampuan media untuk mengulang apa yang telah dipelajari	4
Keterlibatan siswa dalam menggunakan media	a) Media yang dikembangkan dapat membuat siswa ikut dalam proses pembelajaran	5
	b) Media dapat digunakan oleh guru dan siswa	5
	c) Media dapat memotivasi siswa	4
TOTAL SKOR		53
SKOR MAKSIMAL		60
PRESENTASE SKOR		88,3 %

Analisis data validasi media yang diperoleh dari validator media pembelajaran didapatkan hasil presentase 88,3 % dengan kategori sangat valid dan sangat boleh digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Dari hasil validasi keduanya diperoleh rata-rata persentase kevalidan sebesar 89,7%. Dari perhitungan rerata tersebut maka dengan demikian dapat disimpulkan media pembelajaran tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Mesis" memiliki kriteria sangat valid dan sangat boleh digunakan dalam pembelajaran.

2. Uji Kepraktisan

Data uji kepraktisan didapatkan melalui pengambilan data berupa angket, angket ini ditujukan kepada 2 jenis responden yaitu guru dan siswa. Pada pengujian kepraktisan media pembelajaran Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" ini di uji oleh Guru SD Negeri Sumberjo 2 Ibu Anis Rianti, S.Pd. sebagai ahli praktisi pembelajaran. Adapun data hasil yang diperoleh dari uji kepraktisan media kepada praktisi pembelajaran dalam hal ini guru adalah sebagai berikut:

Tabel 6 Hasil Uji Kepraktisan dari Respon Guru

Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian
Kriteria penampilan media	a) Kombinasi warna dan ukuran dalam media	5
	b) Kesesuaian komponen yang terdapat pada media	4
	c) Media kuat dan tidak mudah rusak	4
Penyajian materi pada media	a) Penyampaian materi pada media sesuai dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator	5
	b) Media yang disajikan jelas	4
Ketertarikan media pembelajaran	a) Media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran	4
	b) Tampilan media menarik	5
	c) Media mudah diPAshami	5
	d) Media aman digunakan	5
Keterlibatan siswa menggunakan media	a) Media yang dikembangkan dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran	5
	b) Media dapat digunakan guru dan siswa	5
	c) Media dapat memotivasi siswa	5
Umpan balik	a) Pengguna tidak bosan menggunakan media	4
TOTAL SKOR		60
SKOR MAKSIMAL		65
PRESENTASE SKOR		92,3 %

Analisis data kepraktisan oleh praktisi pembelajaran yang diperoleh dari guru didapatkan hasil persentase 92,3 % dengan kategori sangat praktis dan sangat boleh digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pada pengujian kepraktisan media oleh siswa pembelajaran Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" ini di uji oleh Siswa kelas IV SD Negeri Sumberjo 2. Adapun data hasil yang diperoleh dari uji kepraktisan media kepada siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 7 Hasil Uji Kepraktisan dari Respon Siswa

Pertanyaan	Skor
Apakah belajar menggunakan media pembelajaran Buku Susun Mesis menarik ?	30

Apakah media pembelajaran Buku Susun Mesis mudah digunakan ?	27
Apakah belajar menggunakan media pembelajaran Buku Susun Mesis dapat membantu memahami materi ?	26
Apakah tampilan media pembelajaran Buku Susun Mesis menarik ?	30
Apakah kalian lebih tertarik menggunakan media pembelajaran Buku Susun Mesis dibanding tanpa menggunakan media ?	28
Apakah mater yang terdapat pada media pembelajaran Buku Susun Mesis jelas ?	27
Apakah penggunaan media pembelajaran Buku Susun Mesis dapat meningkatkan motivasi belajar kalian ?	27
Skor Total	195
Skor Maksimal	210
Persentase Skor	92,8%

Analisis data kepraktisan oleh praktisi pembelajaran yang diperoleh dari siswa didapatkan hasil persentase 92,8 % dengan kategori sangat praktis dan sangat boleh digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Dari kedua hasil uji kepraktisan tersebut diperoleh rata-rata persentase kepraktisan sebesar 92,5 %. Dari perhitungan rerata tersebut maka dengan demikian dapat disimpulkan media pembelajaran tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Mesis" memiliki kriteria sangat praktis dan sangat boleh digunakan dalam pembelajaran

3. Uji Keefektifan

Dalam pengujian efektifitas media pembelajaran buku susun mesis dilakukan 2 kali yaitu uji coba lapangan secara terbatas dan uji coba

lapangan secara luas. Uji coba lapangan secara terbatas dilakukan kepada 8 siswa Kelas IV SD Negeri Sumberjo 2 yang dipilih secara acak. Uji coba terbatas ini bertujuan untuk mendapatkan data sebagai tolak ukur sebelum media Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" dipergunakan secara luas. Data diperoleh dari hasil belajar siswa yang diukur dengan hasil post-test siswa. Adapun data hasil yang diperoleh dari uji coba lapangan secara terbatas adalah sebagai berikut:

Tabel 8 Hasil Uji Keefektifan Terbatas

No.	Nama Siswa	Nilai Post-Test	Keterangan
1.	ARKN	95	Tuntas
2.	ASW	85	Tuntas
3.	KAP	65	Tidak Tuntas
4.	MARN	100	Tuntas
5.	MR	80	Tuntas
6.	MAAM	85	Tuntas
7.	NLS	90	Tuntas
8.	ZHP	85	Tuntas
Jumlah		685	
Rata-rata		85,6	
Ketuntasan Klasikal		87,5%	

Berdasarkan tabel perolehan uji coba terbatas di atas, didapatkan hasil 7 siswa tuntas belajar dan 1 siswa tidak tuntas belajar. Ketuntasan tersebut diukur menggunakan kriteria ketuntasan minimal ($KKM \geq 75$). Rata-rata hasil belajar siswa tersebut diperoleh 85,6. Sedangkan persentase ketuntasan belajar klasikal diperoleh 87,5% dengan kriteria

sangat efektif dan sangat boleh digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Uji coba luas media pembelajaran tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" dilakukan setelah sebelumnya melakukan uji coba terbatas. Uji coba luas ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan efektifitas dari media pembelajaran pada penerapan subjek yang lebih luas yaitu 22 siswa kelas IV SD Negeri Sumberjo 2. Berikut adalah hasil dari uji coba dalam skala luas:

Tabel 8 Hasil Uji Keefektifan Luas

No.	Nama Siswa	Nilai Post-Test	Keterangan
1.	AVP	100	Tuntas
2.	ALA	100	Tuntas
3.	ANA	95	Tuntas
4.	AZ	100	Tuntas
5.	DMS	90	Tuntas
6.	DSNK	95	Tuntas
7.	EOS	95	Tuntas
8.	FAP	100	Tuntas
9.	FMH	95	Tuntas
10.	FSZ	100	Tuntas
11.	MFS	65	Tidak Tuntas
12.	MRA	90	Tuntas
13.	MRAP	100	Tuntas
14.	MDP	90	Tuntas
15.	MRA	85	Tuntas
16.	NAA	100	Tuntas
17.	NAF	95	Tuntas
18.	RCL	95	Tuntas
19.	RAS	70	Tidak Tuntas
20.	SIA	85	Tuntas
21.	WTA	90	Tuntas
22.	ZVE	100	Tuntas
Jumlah Nilai		2.030	
Nilai Maksimal		2.200	
Rata-rata		92,3	
Ketuntasan Klasikal		90,9%	

Berdasarkan tabel hasil post-test uji coba luas di atas, diperoleh

hasil 20 siswa tuntas dan 2 siswa tidak tuntas dengan rata-rata nilai siswa adalah 92,3. Ketuntasan tersebut dipertimbangkan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM ≥ 75). Sedangkan persentase ketuntasan belajar klasikal diperoleh 90,9% dengan kriteria sangat efektif dan sangat boleh digunakan dalam pembelajaran.

Kemudian dari perolehan hasil kedua uji coba tersebut diperoleh rata-rata hasil belajar siswa adalah 90,5. Sedangkan rata-rata persentase ketuntasan belajar klasikal diperoleh 90%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" sangat efektif dan sangat boleh digunakan dalam pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran visual tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" materi daur hidup hewan yang telah diujicobakan pada siswa kelas IV SD Negeri Sumberjo 2, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran visual tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" dinyatakan sangat valid dan sangat

boleh digunakan dalam pembelajaran setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan perolehan persentase kevalidan sebesar 89,7%. Media pembelajaran visual tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" dinyatakan sangat praktis dan sangat boleh digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan uji kepraktisan oleh respon guru dan siswa dengan perolehan persentase kepraktisan sebesar 92,5%. Media pembelajaran visual tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" dinyatakan sangat efektif dan sangat boleh digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan uji coba lapangan secara terbatas dan luas dengan perolehan persentase keefektifan sebesar 90%.

Untuk penelitian lanjutan yang relevan diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan referensi agar media pembelajaran visual tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" ini lebih berkembang dan lebih baik lagi. Peluang untuk penelitian selanjutnya, peneliti bisa menguji penggunaan media pembelajaran media pembelajaran visual tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" dengan menggunakan metode eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W. W. (2016). Penggunaan Media Pembelajaran Visual Tiga Dimensi (Sketchup) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Gambar Konstruksi Bangunan Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMK N 2 Salatiga.
- Alfin, J. (2014). Analisis Karakteristik Siswa pada Tingkat Sekolah Dasar.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo.
- Astri, W. (2020). Instrumen angket validasi ahli media. 248-253.
- Dewanti, H. (2018). Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. *Jurnal JKTP Volume 1, Nomor 3*.
- Djamarah, S. B. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hasan, M., & dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Herawati, V. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Media "Rumah Eksis" di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1341-1349.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*.
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M., Raihan, P., Nurhadi, S., Setiawan, U., & Destiyani, Y. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *AL-MIRAH: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM*, 108.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Prestasi Pustaka Karya.
- Prasetyo, D. I. (n.d.). TEKNIK ANALISIS DATA DALAM RESEARCH AND DEVELOPMENT. *Dosen Jurusan PLS FIP Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Pratono, A. S. (2018). Contribution of Assisted Inquiry Model of E-Module to. *Journal of Innovative Science Education*.
- Simamora, A. (2022). *Media Visual 3 Dimensi*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudaryono. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Suharsini, & Arikunto. (2010).
Prosedur Penelitian. Jakarta:
Rineka Cipta.

Sukmawati, M. N. (2019).
Pengembangan Media Papan
Metamorfosis (PAMET) pada
Tema 3 Subtema 2
Pembelajaran 1 Kelas IV
Sekolah Dasar. *Universitas*
Muhammadiyah Malang.

Wuryastuti, S. (2008). Inovasi
Pembelajaran IPA si Sekolah
Dasar. *Jurnal Pendidikan*
Dasar, 13-19.

Yaumi, M. (2017). RAGAM MEDIA
PEMBELAJARAN: Dari
Pemanfaatan Media
Sederhana ke Penggunaan
Multi Media . *PPs STAIN Pare-*
Pare .