

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Pengembangan Media 3 Dimensi Pataya

Media 3 Dimensi Pataya adalah Media yang menyerupai benuk aslinya. Media tersebut digunakan sebagai alat bantu peserta didik dalam pembelajaran dikelas agar pembelajaran dikelas tidak monoton dengan hanya menggunakan media buku saja. Dalam melakukan pengembangan media 3 Dimensi Pataya peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Materi yang dibahas dalam media 3 Dimensi Pataya ini adalah Keberagaman Budaya Bangsa yang terdapat pada mata pelajaran IPS. Media 3 Dimensi Pataya nantinya akan disajikan dalam bentuk *banner* dan boneka baju ada hal ini akan banyak menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media 3 Dimensi Pataya ini telah divalidasi kepada ahli media yaitu salah satu dosen PGMI IAIN Kediri. Hasil validasi dari semua ahli menunjukkan bahwa pengembangan media 3 Dimensi Pataya ini valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV MI An-Najah Joho Wates Kediri. Media 3 Dimensi Pataya ini memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan dari media 3 Dimensi Pataya ini memberikan benuk kebudayaan dalam bentuk nyata dan hampir mirip dengan aslinya sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk mempelajari materi tentang Keberagaman Budaya Bangsa.

B. Kelayakan Produk Pengembangan Media 3 Dimensi Pataya

Produk yang di bawakan harus melewati berbagai penguji guna untuk mengetahui kelayakan sebuah produk. Uji kelayakan produk dilakukan oleh orang yang menguasai dalam bidang ahli materi dan ahli media. Ahli materi terdiri dari salah satu orang penguji yang merupakan pendidik kelas IV MI An-Najah yaitu ibu Iffa Nurin, S.Pd. I. Ahli media akan divalidasi oleh ahli media yang sudah ahli dalam bidangnya dan ahli media ini akan diuji oleh dua orang. Ahli media ini merupakan dosen PGMI IAIN Kediri yaitu ibu Aulia Rohmawati, M. Pd. Kemudian ahli media berikutnya merupakan pendidik dari MI An-Najah Joho Wates Kediri yaitu ibu Nisvia Rima Fadhilla, S.Pd. Hasil dari validasi beberapa ahli berupa penilaian dan saran tentang media pembelajaran. Selanjutnya akan diperbaiki sesuai dengan penilaian dan saran dari para ahli.

Pengembangan media pembelajaran sangat layak untuk diimplementasikan dengan hasil penilaian dan saran dari para ahli. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Teknik ini digunakan untuk mengetahui dan memperbaiki Media 3 Dimensi Pataya yang layak untuk diuji cobakan. Hasil dari kelayakan materi pada media pembelajaran adalah Jumlah perolehan skor sebanyak 37 termasuk dalam kategori layak untuk di implementasikan. Kemudian untuk hasil dari kelayakan media adalah Jumlah perolehan skor sebanyak 91. Berdasarkan penilaian ahli media 1 dan ahli media 2 termasuk kedalam kategori sangat layak untuk diimplementasikan.

C. Respon Pendidik dan Peserta didik Terhadap Media 3 Dimensi Pataya

Proses pembelajaran sangat berpengaruh dalam meningkatnya pengetahuan peserta didik. Begitupun seorang pendidik harus memiliki banyak referensi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik agar proses pembelajaran mencapai tujuan. Dalam hal ini munculnya media pembelajaran 3 Dimensi Pataya adalah sebuah harapan baru dalam proses belajar mengajar di MI An-Najah Joho Wates Kediri semula proses pembelajaran yang monoton dengan menggunakan metode bercerita saja dengan adanya media pembelajaran 3 Dimensi Pataya pendidik dan peserta didik sangat antusias dalam proses pembelajaran.

Hal ini sudah dibuktikan dalam angket respon minat belajar diperoleh hasil skor sebesar 1.229 dan termasuk kedalam kategori sangat layak dan dalam wawancara dengan 5 maka dapat dikatakan media pembelajaran 3 Dimensi Pataya dapat meningkatkan minat belajar. Maka dari itu Media 3 Dimensi Pataya menjadikan proses pembelajaran tidak monoton lagi karena Media 3 Dimensi Pataya menyuguhkan bentuk yang menyerupai aslinya. Media pembelajaran ini menjadi unggul dan menjadi salah satu solusi dari proses pembelajaran monoton yang sebelumnya sudah dilaksanakan.

D. Saran

Agar pengembangan media 3 Dimensi Pataya ini dapat bermanfaat secara maksimal, maka peneliti diberikan beberapa saran diantaranya sebagai berikut:

1. Saran untuk peserta didik. Dengan adanya media 3 Dimensi Pataya diharapkan peserta didik lebih semangat dalam pembelajaran dengan baik dan mencintai tanah air dan menghargai segala perbedaan dengan mengenali kebudayaan yang ada di Indonesia.
2. Saran untuk pendidik. Media 3 Dimensi Pataya dapat dijadikan sebagai sumber belajar dalam berinovasi dalam pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.
3. Saran untuk sekolah. Diharapkan media pembelajaran disekolah dapat digunakan seoptimal mungkin sebagai sumber belajar sehingga tidak terbatas mendapatkan informasi dari pendidik agar terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Choirul. *Hakikat Manusia dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofi*. (Yogyakarta: SUKA-Press) 2004.
- Asyhar, Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. (Jakarta: Referensi Jakarta. 2012)
- D, Junaedi. (2019). *Desain pembelajaran Model ADDIE* (pp. 1-14).
- Darsono, dkk. *Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Kompetensi Profesional Mata Pelajaran : Guru Kelas SD*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. 2017.
- F, Olivia, “Teknik Ujian Efektif”, Jakarta : PT. Elex Media Komputindo, 2011.
- Hanafi, Hanafi, “Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan”, *Saintifika Islamica : Jurnal Kajian Keislaman* 4, No. 2, 2018.
- Hasanah, Uswatun, “Media Dan Sumber Belajar Ips Bagi Anak Usia SD/MI”, *IJTIMAIYA : Journal of Social Science Teaching* 2 No. 1, 2018.
- Hayati. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan di Sekolah Dasar*. (Yogyakarta: IKIP Yogyakarta). 2004
- Iffa Nurin. diwawancarai oleh Muchamad Ibnu Rusyd. September 2022. MI An-Najah Joho Wates Kediri.
- Jaya, Y. T. N. *Tingkat Kecerdasan Emosi Remaja Panti Asuhan Universitas Santa Darma*. 2015.
- Jannah, Rodhlatul. *Media Pembelajaran*. (Banjarmasin: Antasari Press). 2009
- Karmila, Widya, Darsono, *Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Kompetensi Profesional Mata Pelajaran : Guru Kelas SD*, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, 2017.
- Kemendikbud. 2020. Analisa karya Seni Rupa Tiga Dimensi, Modul Tema 15. Jakarta: Depdikbud.
- Megawati. *Pengembangan Media Pataya (Replika Peta Budaya) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar*. (Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram). 2021
- Noverita, Winda Agustin. “Pengembangan Media Pembelajaran Replika Peta Budaya Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Untuk Kelas IV SD/MI Di Bandar Lampung”, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019.

- Putri, Nurfitriah. "Pengembangan Media Peta Berdering Materi Suku Bangsa Kelas IV SDN Kedawukulon II Pasuruan", *Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, Vol. 2 No. 1, 2020.
- R. M, Branch. (2009). *Intructional design : The ADDIE Approach*. Springer
- Sanjaya, Wina, "Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran", Jakarta : Kencana Prenada Media Group. 2008.
- Sanjaya. Wina, Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan (Cet VI; Jakarta: Kencana, 2009). Hal.166
- Sardiman, Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, (Jakarta: Rajawali Pres, 2009) Hal. 73
- Slameto. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. (Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2010)
- Sugihartono. *Psikologi Pendidikan*. (Yogyakarta: UNY Press). 2007
- Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengemabangan*, kesatu (Bandung: Alfabeta, 2019). 394–95.
- Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengemabangan*. kesatu (Bandung: Alfabeta, 2019), 394–95.
- Tanzeh, Ahmad. *Pengantar etode Penelitian*. (Yogyakarta: Teras). 2009