

This report was saved incorrectly! Please re-Save the report using instructions:

https://plagiarism-detector.com/smf_bb/index.php?topic=341_msg369#msg369

Plagiarism Detector v. 1921 - Originality Report

12/27/2021 7:50:41 PM

Analyzed document: SKRIPSI-JUWARIYATUZ ZEKIYAH - Juwariyatuz Zakiyah.docx Licensed to: PGSD UNP Kediri

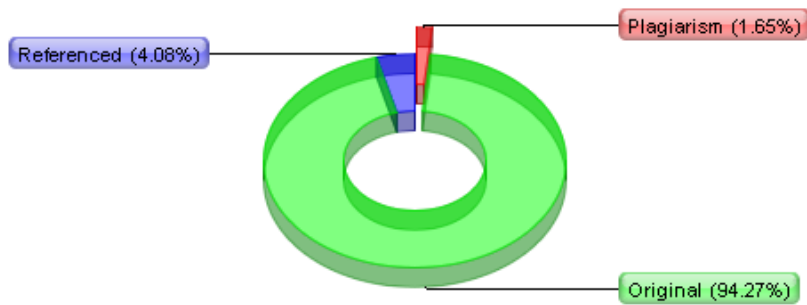
Comparison Preset: Word-to-Word Detected language: Id

Check type: Internet Check

[tee_and_enc_string] [tee_and_enc_value]

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:

Top sources of plagiarism: 3

31%

4015

1. <https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3-tema-5-revisi-2018pdf-3no00757q5nd>

1%

215

2. <https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/184483-1602595978.pdf>

1%

146

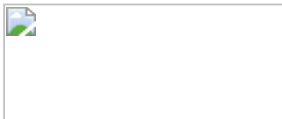
3. <https://anyflip.com/gcvmi/ltf/basic>

Processed resources details: 4 - Ok / 3 - Failed



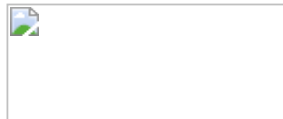
Important notes:

Wikipedia:



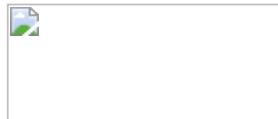
[not detected]

Google Books:



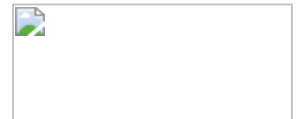
[not detected]

Ghostwriting services:



[not detected]

Anti-cheating:



[not detected]

[uace_headline]

[uace_line1]

[uace_line2]

[uace_line3]

[uace_line4]

[uace_line5]

[uace_line_recommendation_title]


[uace_line_recommendation]

[uace_abc_stats_header]


[uace_abc_stats_html_table]

 Active References (Urls Extracted from the Document):


No URLs detected

 Excluded Urls:

No URLs detected

 Included Urls:

No URLs detected

 Detailed document analysis:

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting, tidak hanya untuk membekali nilai edukasi yang bersifat mencerdaskan peserta didik, akan tetapi juga memberikan nilai edukasi terhadap karakter peserta didik. Menurut Depdiknas (2006: 317),

id: 1

Quotes detected: **0.15%**

"Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi".

Menyadari peran tersebut, maka pembelajaran bahasa diharapkan dapat membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, budaya orang lain, mengemukakan gagasan, perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada didalam dirinya. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik, yaitu (1) keterampilan mendengarkan, meliputi perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari, sumber dan bentuk energi, dan

id: 2

Plagiarism detected: **0.05%** <https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3-t...>

31%

<https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3...>

perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia,

(2) keterampilan berbicara, meliputi konsep delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah, (3) keterampilan membaca, meliputi, ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah, dan (4) keterampilan menulis, meliputi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) beserta artinya. Melalui empat keterampilan tersebut, diharapkan peserta didik mampu berbahasa Indonesia dengan baik dan benar. Berdasarkan Permendikbud No. 24 Tahun 2016, tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar mencakup empat kompetensi, yakni (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Rumusan kompetensi sikap spiritual berkaitan dengan ajaran agama. Rumusan kompetensi sikap sosial berkaitan dengan perilaku

id: 3

Plagiarism detected: **0.04%** <https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3-t...>

31%

<https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3...>

jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli,

dan percaya diri dalam berinteraksi dengan sesama. Untuk rumusan kompetensi pengetahuan berkaitan dengan pemahaman pengetahuan faktual dengan cara mengamati keadaan sekitar. Adapun rumusan kompetensi keterampilan berkaitan dengan penyajian pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat. Berdasarkan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia tersebut dapat diketahui bahwa, pembelajaran bahasa Indonesia mencakup kompetensi yang banyak kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, garis besar materi bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar yaitu: 1) konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari, 2) sumber dan bentuk energi, 3)

id: 4

Plagiarism detected: **0.05%** <https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3-t...>

31%

<https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3...>

perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia,

4) kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri kebutuhan manusia (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup, 5) cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan, 6) perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi, 7) konsep delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah, 8) pesan dalam dongeng, 9) lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) beserta artinya, dan 10) ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana). Salah satu keterampilan berbahasa tersebut di atas, yaitu keterampilan menulis yang terdapat pada materi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) pada KD 3.9

id: 5

Quotes detected: **0.12%**

"Mengidentifikasi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual".

Untuk mencapai KD tersebut dapat diukur dari indikator-indikator sebagai berikut: 3.9.1)

id: 6

Quotes detected: **0.07%**

"menyebutkan lambang/symbol rambu lalu lintas dalam teks tulis dan visual",
3.9.2)

id: 7

Quotes detected: **0.23%**

"menjelaskan lambang/symbol rambu lalu lintas, berupa simbol dilarang berhenti, simbol dilarang parkir, simbol area parkir, simbol penyebrangan jalan, simbol perempatan, dan simbol lampu lalu lintas beserta artinya dalam teks tulis dan visual",

3.9.3)

id: 8

Quotes detected: **0.07%**

"menjelaskan lambang/symbol pramuka beserta artinya dalam teks tulis dan visual",
3.9.4)

id: 9

Quotes detected: **0.07%**

"menjelaskan lambang/symbol negara beserta artinya dalam teks tulis dan visual".

Dari indikator-indikator tersebut diharapkan siswa dapat memahami lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara). Pada kenyataannya berdasarkan hasil observasi di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri diketahui bahwa, pemahaman materi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) siswa kelas III SDN Mojoroto 4 Kota Kediri belum maksimal. Hal ini dibuktikan dari 22 siswa, terdapat kurang lebih 17 siswa yang belum mampu mengidentifikasi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) dengan baik. Hal ini disebabkan oleh cara guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode ceramah tanpa disertai media pembelajaran, sehingga membuat siswa kurang aktif dan kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan pada saat pembelajaran. Pembelajaran bahasa Indonesia pada lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) di kelas III SDN Mojoroto 4 Kota Kediri hanya menggunakan media gambar yang ada pada buku siswa sehingga pada saat guru menyampaikan materi lambang/ symbol siswa tidak bisa memahami dengan baik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran berupa maket. Media ini termasuk media visual. Menurut Munadi (2013:81)

id: 10

Quotes detected: **0.06%**

"Media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan".

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa media visual merupakan media yang bentuknya dapat dilihat langsung oleh indera penglihatan seseorang. Media visual maket termasuk media visual tiga dimensi.

Menurut Daryanto (2016:29),

id: 11

Quotes detected: **0.1%**

"Media tiga dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional".

Kelompok media ini dapat berwujud benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Berdasarkan pendapat tersebut bisa diketahui bahwa media tiga dimensi adalah media tiruan dalam bentuk tiga dimensi. Dalam proses pembelajaran ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Menurut Allen dalam Daryanto (2016: 16),

id: 12

Quotes detected: **0.16%**

"Terdapat sembilan kelompok media, yaitu: visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan".

Berdasarkan pernyataan tersebut, maka jenis media pembelajaran yang cocok digunakan untuk materi lambang/ symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) adalah jenis media pembelajaran tiga dimensi berupa maket. media pembelajaran maket didesain menggunakan miniatur, sebagai contoh nyatanya berupa gedung sekolah yang dilengkapi dengan fasilitas termasuk rambu area parkir, rambu dilarang parkir, rambu dilarang berhenti, rambu penyebrangan, rambu perempatan, rambu lampu lalu lintas, serta terdapat juga ruang pramuka. Hal ini sesuai dengan harapan pada tujuan pembelajaran yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu, siswa diharapkan mampu mengidentifikasi simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) dengan baik dan benar. Dengan memperhatikan permasalahan tersebut dipilihlah judul penelitian

id: 13

Quotes detected: **0.19%**

"PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL MAKET UNTUK MATERI LAMBANG/ SIMBOL (RAMBU LALU LINTAS, PRAMUKA, dan LAMBANG NEGARA) SISWA KELAS III SDN MOJOROTO 4 KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2020/2021".

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media visual

id: 14

Quotes detected: 0.01%

"Maket"

sebagai inovasi dari materi lambang/ simbol yang biasanya hanya dijelaskan guru dengan metode ceramah. Menurut Daryanto (2016: 29),

id: 15

Quotes detected: 0.23%

"Apabila benda aslinya sulit untuk dibawa ke kelas atau kelas tidak mungkin dihadapkan pada langsung ke tempat dimana benda itu berada, maka benda tiruannya dapat pula berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif".

Media visual

id: 16

Quotes detected: 0.01%

"maket"

termasuk media visual tiga dimensi.

Hal ini sejalan dengan pendapat Andi Prastowo (2015: 228), yang mengemukakan bahwa,

id: 17

Quotes detected: 0.16%

"Maket adalah tiruan benda nyata untuk menjembatani berbagai kesulitan yang bisa ditemui, apabila menghadirkan objek atau benda tersebut langsung ke dalam kelas".

Berdasarkan pernyataan tersebut, maka setiap lambang/ simbol pada media maket ini akan didesain seperti simbol asli sehingga dapat menarik perhatian peserta didik pada proses pembelajaran khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara). Maket tergolong media visual tiga dimensi memiliki kelebihan dan kekurangan.

Menurut Daryanto (2016: 29),

id: 18

Quotes detected: 0.2%

"Kelebihan maket antara lain, dapat menunjukkan objek secara utuh dan dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas, sedangkan kelemahannya yaitu penyimpanannya memerlukan ruang yang besar dan perawatannya rumit".

Berdasarkan hal tersebut, diharapkan media maket dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap informasi yang didapat. Media maket berbasis visual harus memenuhi beberapa karakteristik yang dapat menunjang optimalisasi pemakaian media berbasis visual.

Menurut Wati (2016: 22), media visual yang baik harus memenuhi karakteristik sebagai berikut:

1. Memberikan pengalaman visual. Bahan visual merupakan setiap gambar, model, benda, atau alat-alat lain yang memberikan pengalaman visual yang nyata pada siswa;

2. Menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi. Penggunaan media berbasis visual harus menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi, sebab keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual;

3. Menonjolkan unsur-unsur pesan dalam visual. Dalam menampilkan materi

id: 19

Plagiarism detected: 0.03% <https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3-t...>



31%

<https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3-t...>

pembelajaran menggunakan media pembelajaran

berbasis visual, maka guru harus menonjolkan unsur-unsur latar belakang, hal tersebut dimaksudkan untuk mempermudah pengolahan informasi oleh siswa. Berdasarkan pendapat tersebut

dapat diketahui bahwa, media visual dapat digunakan sebagai alat penyampaian pesan yang baik, serta pesan yang disampaikan akan dibuat sederhana agar mudah dimengerti oleh siswa melalui proses visualisasi yang nyata. Berdasarkan uraian tersebut di atas dapat diketahui bahwa, karakteristik media visual maket sebagai berikut: media visual maket memiliki tampilan yang sederhana; media visual maket berbentuk papan;

media visual maket memiliki gedung sekolah beserta simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara); media visual maket memiliki tekstur yang tidak membahayakan;

media yang ditampilkan berupa tiga dimensi;

media visual maket memiliki gambar yang jelas;

pewarnaan media visual maket jelas dan kontras;

bahan yang digunakan berupa kayu yang dihaluskan;

Berdasarkan latar belakang masalah, penelitian ini dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

Bagaimana prosedur pengembangan media visual

id: 20

Quotes detected: 0.01%

"maket"

yang digunakan pada materi mengidentifikasi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) siswa kelas III SDN Mojoroto 4? Bagaimana validitas media visual

id: 21

Quotes detected: 0.01%

"maket"

yang digunakan pada materi mengidentifikasi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) siswa kelas III SDN Mojoroto 4?Bagaimana tingkat kepraktisan media visual

id: **22**

Quotes detected: **0.01%**

"maket"

yang digunakan pada materi mengidentifikasi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) siswa kelas III SDN Mojoroto 4?Bagaimana efektivitas media visual

id: **23**

Quotes detected: **0.01%**

"maket"

yang digunakan pada materi mengidentifikasi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) siswa kelas III SDN Mojoroto 4?Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, dapat diuraikan pembatasan masalah sebagai berikut.

V

aliditas media visual

id: **24**

Quotes detected: **0.01%**

"maket"

yang digunakan pada materi mengidentifikasi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) siswa kelas III SDN Mojoroto 4.Respon guru terhadap

media visual

id: **25**

Quotes detected: **0.01%**

"maket"

yang digunakan pada materi mengidentifikasi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) siswa kelas III SDN Mojoroto 4.E

fektivitas media visual

id: **26**

Quotes detected: **0.01%**

"maket"

yang digunakan pada materi mengidentifikasi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) siswa kelas III SDN Mojoroto 4.Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, penelitian ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.Bagaimana validitas media visual

id: **27**

Quotes detected: **0.01%**

"

maket"

yang digunakan pada materi mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) siswa kelas III SDN Mojoroto 4?Bagaimana Respon guru terhadap media visual

id: **28**

Quotes detected: **0.01%**

"maket"

yang digunakan pada materi mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) siswa kelas III SDN Mojoroto 4?Bagaimana efektivitas media visual

id: **29**

Quotes detected: **0.01%**

"

maket"

yang digunakan pada materi mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) siswa kelas III SDN Mojoroto 4?Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah

tersebut, dapat diuraikan tujuan penelitian ini untukmengetahui validitas media visual

id: **30**

Quotes detected: **0.01%**

"

maket"

yang digunakan pada materi mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) siswa kelas III SDN Mojoroto 4;mengetahui Respon guru terhadap media visual

id: **31**

Quotes detected: **0.01%**

"maket"

yang digunakan pada materi mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) siswa kelas III SDN Mojoroto 4; danmengetahui efektivitas media visual

id: **32**Quotes detected: **0.01%**

"

maket"

yang digunakan pada materi mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) siswa kelas III SDN Mojoroto 4. Kegunaan Penelitian

Setelah penelitian dilaksanakan, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi

: Secara Teoritis

Hasil p

enelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian dalam mengembangkan media pembelajaran di sekolah dasar pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara). Secara Praktis

Bagi Prodi PGSD UN PGRI Kediri

Hasil penelitian ini berguna untuk memberikan informasi dan wawasan mahasiswa sebagai sumber referensi dan dapat berguna untuk inventaris prodi PGSD UN PGRI Kediri. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat berguna sebagai bahan pertimbangan pihak sekolah dalam memilih media pembelajaran yang efektif

untuk diaplikasikan, khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia dalam materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara). BAB II

LANDASAN TEORI

Kajian Teori

Hakikat Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media merupakan perantara yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Gagne atau Briggs dalam Arsyad (2017:4)

id: **33**Quotes detected: **0.25%**

"Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer".

Dengan demikian media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan/ informasi dalam proses pembelajaran. Selain itu

Munadi (2013:7-8) mengatakan bahwa,

id: **34**Quotes detected: **0.23%**

"Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif".

Dengan demikian dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/ informasi kepada siswa sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar. Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga materi pembelajaran mudah diterima oleh siswa. Media merupakan salah satu faktor yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa. Hal ini dikarenakan media memiliki beberapa fungsi. Fungsi media dalam proses pembelajaran dapat memberikan kontribusi yang besar demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Daryanto (2016: 8),

id: **35**Quotes detected: **0.12%**

"Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru/pendidik) menuju penerima (siswa/peserta didik)".

Dengan demikian dapat diketahui bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai penyampaian informasi atau materi pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada penerima informasi yaitu siswa. Selain media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi sesuai dengan pendapat Daryanto, maka menurut

Hamalik dalam Arsyad (2017:19)

id: **36**Quotes detected: **0.11%**

"Pemakaian media pembelajaran berfungsi untuk membangkitkan keinginan, minat, motivasi, rangsangan, dan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa".

Dengan demikian dapat diketahui bahwa, dengan adanya media pembelajaran maka proses pembelajaran akan lebih efisien dan efektif dan kemauan siswa dalam proses pembelajaran juga akan meningkat. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media dikatakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan sumber belajar bagi siswa. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang dapat di

gunakan sebagai sumber belajar. Menurut Wati (2016:4), jenis-jenis media pembelajaran dikelompokkan sebagai berikut. Media visual. Sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna dan tekstur dalam penyajiannya;

Audio visual. Media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan

pesan atau informasi;

Komputer. Sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran;

Microsoft Power Point. Merupakan salah satu aplikasi perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat; dan

Internet. Salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Dalam kegiatan belajar mengajar, media internet sangat membantu untuk menarik siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru.

Adapun klasifikasi media visual terdiri atas dua jenis yaitu media visual dua dimensi dan tiga dimensi. Hal ini sesuai dengan pendapat Daryanto (2016:19),

id: **37**

Quotes detected: **0.11%**

"J

enis-jenis media visual ada dua yaitu media visual dua dimensi dan media visual tiga dimensi".

Berikut penjelasannya. Media visual dua dimensi, yaitu media yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar. Media dua dimensi meliputi media grafis, media bentuk papan, dan media cetak yang penampilannya isinya tergolong dua dimensi. Media visual tiga dimensi, yaitu sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Media ini bisa berwujud sebagai benda asli baik benda hidup maupun mati, dan berwujud benda tiruan. Misalnya peta timbul, boneka, dan benda tiruan lainnya. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, jenis-jenis media pembelajaran meliputi: media visual yang terdiri atas media visual dua dimensi dan media visual tiga dimensi, media audio visual yang dapat menampilkan gambar dan suara secara bersamaan, komputer yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik, Microsoft power point yang memiliki aplikasi perangkat lunak untuk merancang presentasi grafis, dan internet. Media Maket sebagai Media Visual

Media visual merupakan media yang unsur utamanya berupa gambar, bentuk, tekstur dan warna. Hal ini sejalan dengan pendapat Wati (2016:21),

id: **38**

Quotes detected: **0.12%**

"Media visual adalah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya".

Dengan demikian dapat diartikan bahwa media visual merupakan media yang memiliki bentuk sederhana, bertekstur, dan memiliki unsur berupa garis yang memiliki warna. Selain pendapat di atas media visual juga dapat diartikan sebagai media yang dapat digunakan

untuk memperkuat ingatan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2017),

id: **39**

Quotes detected: **0.06%**

"Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan".

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media visual adalah media yang memiliki gambar, bentuk, tekstur, warna dalam penyajiannya serta dapat digunakan untuk mempermudah dan memperkuat ingatan siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Dari beberapa jenis media pembelajaran yang tersebut di atas, terdapat salah satu media visual yang berupa media visual tiga dimensi. Menurut Daryanto (2016:19),

id: **40**

Quotes detected: **0.22%**

"Media tiga dimensi, yaitu sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Media ini bisa berwujud sebagai benda asli baik benda hidup maupun mati, dan berwujud benda tiruan".

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diartikan bahwa media tiga dimensi merupakan benda tiruan dari bentuk aslinya.

Media visual maket ditampilkan dalam bentuk tiga dimensi dalam bentuk papan, kemudian didesain dan dibentuk dengan pewarnaan yang menarik, sehingga dapat menarik siswa untuk semangat dalam proses pembelajaran. Media visual maket merupakan media yang dapat diproduksi dengan mudah, sederhana dalam penggunaan dan pemanfaatannya, karena bahannya mudah diperoleh dari lingkungan sekitar. Adapun komponen media visual maket antara lain kayu, triplek, pvc, karton, acrylic, kuas, lem G, linen hitam, cutter, penggaris, spidol linen, pensil, dan rumput sintesis. Sebagai media pembelajaran yang baik, media visual maket harus memenuhi karakteristik yang dapat menunjang optimalisasi pemakaian media. Menurut Wati (2016: 22), media visual yang baik harus memenuhi

i karakteristik sebagai berikut. Memberikan pengalaman visual. Bahan visual merupakan setiap gambar, model, benda, atau alat-alat lain yang memberikan pengalaman visual yang nyata pada siswa;

Menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi. Penggunaan media berbasis visual harus menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi, sebab keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual;

Menonjolkan unsur-unsur pesan dalam visual. Dalam menampilkan materi

id: **41**

Plagiarism detected: **0.03%** <https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3-t...>



31%

<https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3...>

pembelajaran menggunakan media pembelajaran

berbasis visual, maka guru harus menonjolkan unsur-unsur latar belakang, hal tersebut dimaksudkan untuk mempermudah pengolahan informasi oleh siswa.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa, media visual dapat digunakan sebagai alat penyampaian pesan yang baik, serta pesan yang disampaikan akan dibuat sederhana agar mudah dimengerti oleh siswa melalui proses visualisasi

yang nyata. Berdasarkan uraian tersebut di atas dapat diketahui bahwa, karakteristik media visual maket sebagai berikut:
 media visual maket memiliki tampilan yang sederhana;
 media visual maket berbentuk papan;
 media visual maket memiliki gedung sekolah beserta simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) ;
 media visual maket memiliki tekstur yang tidak membahayakan ;
 media yang ditampilkan berupa tiga dimensi;
 media visual maket memiliki gambar yang jelas;
 pewarnaan media visual maket jelas dan kontras;
 bahan yang digunakan berupa kayu yang dihaluskan;

Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia di Kelas III SD

Pada pelajaran bahasa Indonesia di kelas III SD memiliki Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang telah ditentukan oleh kementerian Republik Indonesia. Berikut tabel Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar di kelas III.
 Tabel 2.1

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti (pengetahuan)

Kompetensi Dasar (keterampilan)

Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.
 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar

Menggali

id: **42**

Plagiarism detected: **0.25%**<https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3-t...>



31%

<https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3...>

informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, dan visual.

Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual

id: **43**

Plagiarism detected: **0.05%**<https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3-t...> + 3 resources!



31%

<https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3...>



1%

<https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/1844...>



1%

<https://anyflip.com/gcvmi/lltf/basic>

menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif.

Menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi

id: **44**

Plagiarism detected: **0.55%**<https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3-t...> + 3 resources!



31%

<https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3...>



1%

<https://anyflip.com/gcvmi/lltf/basic>



1%

<https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/1844...>

yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, dan visual.

Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep sumber dan bentuk energi dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif.

Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, dan visual. Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif.

Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat

id: **45**

Plagiarism detected: **0.06%**<https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3-t...>



31%

<https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3-t...>

yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, dan visual.

Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara

id: **46**

Plagiarism detected: **0.06%**<https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3-t...> + 3 resources!



31%

<https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3-t...>



1%

<https://anyflip.com/gcvmi/lltf/basic>



1%

<https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/1844...>

tertulis menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif.

Menggali informasi tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan melalui wawancara.

Menyajikan hasil wawancara tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan dalam bentuk tulis dan visual

id: **47**

Plagiarism detected: **0.05%**<https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3-t...> + 3 resources!



31%

<https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3-t...>



1%

<https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/1844...>



1%

<https://anyflip.com/gcvmi/lltf/basic>

menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif.

Mencermati isi teks yang berisi informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat.

Meringkas informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat secara

id: **48**

Plagiarism detected: **0.06%**<https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3-t...> + 3 resources!



31%

<https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3-t...>



1%

<https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/1844...>



1%

<https://anyflip.com/gcvmi/lltf/basic>

tertulis menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif.

Mencermati informasi tentang konsep delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dalam teks lisan, tulis, dan visual. Menjelaskan konsep delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dalam bentuk tulis dan visual

id: **49**

Plagiarism detected: **0.05%**<https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3-t...> + 3 resources!



31%

<https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3-t...>



1%

<https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/1844...>



1%

<https://anyflip.com/gcvmi/lltf/basic>

menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif.

Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan.

Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri

id: **50**

Plagiarism detected: **0.05%** <https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3-t...> + 3 resources!



31%

<https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3...>



1%

<https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/1844...>



1%

<https://anyflip.com/gcvmi/lltf/basic>

menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif.

Mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual.

Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) beserta artinya dalam bentuk visual dan

id: **51**

Plagiarism detected: **0.06%** <https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3-t...> + 3 resources!



31%

<https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3...>



1%

<https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/1844...>



1%

<https://anyflip.com/gcvmi/lltf/basic>

tulis menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif.

Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis. Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri

id: **52**

Plagiarism detected: **0.05%** <https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3-t...> + 3 resources!



31%

<https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3...>



1%

<https://anyflip.com/gcvmi/lltf/basic>



1%

<https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/1844...>

menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri.

Salah satu kompetensi dasar bahasa Indonesia tersebut, yaitu KD 3.9 Mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual. Untuk mencapai kompetensi dasar tersebut dapat diukur dari beberapa indikator berikut, 3.9.1) menyebutkan lambang/symbol rambu lalu lintas dalam teks tulis dan visual, 3.9.2) menjelaskan lambang/symbol rambu lalu lintas, berupa simbol dilarang berhenti, simbol dilarang parkir, simbol area parkir, simbol penyebrangan jalan, simbol perempatan, dan simbol lampu lalu lintas beserta artinya dalam teks tulis dan visual, 3.9.3) menjelaskan lambang/symbol pramuka beserta artinya dalam teks tulis dan visual, dan 3.9.4) menjelaskan lambang/symbol negara beserta artinya dalam teks tulis dan visual. Dari indikator-indikator tersebut diharapkan siswa dapat memahami lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara). Hakikat Lambang/ Simbol

Lambang Rambu Lalu Lintas

Rambu lalu lintas merupakan perlengkapan jalan yang digunakan untuk memberikan peringatan, perintah, dan petunjuk.

Hal ini sejalan sesuai Undang-undang Nomor 22 Tahun 2019, id: **53**

Quotes detected: **0.2%**

"Rambu lalu lintas adalah bagian perlengkapan jalan yang berupa lambang, huruf, angka, kalimat, dan/ atau perpaduan yang berfungsi sebagai peringatan, larangan, perintah atau petunjuk bagi pengguna jalan".

Dengan demikian dapat diartikan bahwa rambu lalu lintas merupakan perlengkapan jalan yang mempunyai fungsi untuk memberikan peringatan, perintah, larangan ataupun petunjuk jalan bagi pengguna jalan. Selain itu menurut PerKap 09 Tahun 2012 Pasal 55,

id: **54**

Quotes detected: **0.23%**

"Rambu lalu lintas merupakan salah satu dari perlengkapan jalan yang dapat berupa lambang, huruf, angka, kalimat atau perpaduan di antaranya yang berfungsi sebagai peringatan, larangan, perintah, atau petunjuk bagi pemakai jalan".

Dengan demikian dapat diartikan bahwa rambu lalu lintas dapat digunakan sebagai peringatan, perintah, larangan ataupun petunjuk bagi pemakai jalan. Berdasarkan kedua pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa rambu lalu lintas merupakan penunjan

g utama kelancaran di jalan raya. Rambu lalu lintas dapat berupa simbol, huruf, angka, warna dan kalimat bagi pengguna jalan agar dapat mematuhi rambu-rambu yang ada dan sudah seharusnya mematuhi setiap rambu lalu lintas di jalan untuk keamanan bersama. Adapun rambu lalu lintas memiliki beberapa jenis yang harus diketahui. Menurut Ipda Ery dan Natalie (2020: 9),

id: **55**

Quotes detected: **0.11%**

"Jenis rambu lalu lintas terdiri dari rambu peringatan, rambu larangan, rambu perintah, dan rambu petunjuk".

Untuk lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut. Rambu Peringatan

Digunakan untuk memberi peringatan kemungkinan ada bahaya di jalan atau tempat berbahaya dan menginformasikan tentang sifat bahaya. Rambu peringatan terdiri dari:

Rambu peringatan perubahan kondisi horizontal

Peringatan tikungan ke kiri

Peringatan tikungan ke kanan Peringatan tikungan tajam ke kiri Peringatan tikungan tajam ke kanan Rambu peringatan

perubahan kondisi vertikal

Peringatan turunan landai Peringatan turunan tajam Peringatan tanjakan landai Peringatan tanjakan tajam Rambu peringatan

kondisi jalan yang berbahaya

Peringatan jalan bergelombang Peringatan permukaan jalan licin Rambu peringatan pengaturan lalu lintas

Rambu peringatan persinyalan

Peringatan alat pemberi isyarat lalu lintas Peringatan lampu isyarat penyeberang jalan Rambu peringatan persimpangan prioritas

Peringatan simpang empat Peringatan bundaran Peringatan persimpangan tiga sisi Rambu peringatan selain lalu lintas kendaraan bermotor

Peringatan pejalan kaki menggunakan

Fasilitas penyeberangan.

Peringatan banyak pejalan kaki anak-anak Peringatan banyak lalu lintas sepeda Rambu Larangan

Digunakan untuk menyatakan perbuatan yang dilarang dilakukan pengguna jalan. Rambu larangan berisi larangan-larangan yang tidak boleh dilakukan oleh pengguna jalan. Rambu larangan terdiri dari:

Larangan berjalan terus

Larangan berjalan terus karena wajib berhenti sesaat.

Larangan masuk

Larangan masuk bagi kendaraan bermotor dan tidak bermotor.

Larangan masuk bagi mobil penumpang.

Larangan masuk bagi sepeda motor.

Larangan masuk bagi sepeda.

Larangan parkir dan berhenti

Larangan berhenti.

Larangan parkir.

Larangan pergerakan lalu lintas

Larangan berjalan terus.

Larangan belok kiri.

Larangan belok kanan.

Larangan membunyikan isyarat suara

Larangan membunyikan isyarat suara.

Dengan berkata-kata

Larangan makan ataupun minum.

Batas akhir larangan

Batas akhir larangan kecepatan maksimum 50km/jam

Rambu Perintah

Digunakan untuk menyatakan perintah yang wajib dilaksanakan bagi pengguna jalan.

Perintah mengikuti kea rah kiri.

Perintah mengikuti kea rah kanan.

Perintah memilih lurus atau belok kiri.

Perintah menggunakan lajur lalu lintas khusus pejalan kaki.

Perintah menggunakan lajur lalu lintas khusus sepeda.

Rambu Petunjuk

Rambu petunjuk adalah rambu yang memberikan petunjuk atau keterangan kepada pengemudi atau pemakai jalan lainnya tentang arah yang harus ditempuh atau letak kota yang akan dituju lengkap dengan nama dan arah letak kota tersebut berada. Petunjuk jurusan pada persimpangan di depan. Petunjuk jurusan yang menunjukkan jurusan yang dituju.

Petunjuk jurusan menuju kota ujung padang berjarak 30km. Petunjuk jurusan menuju pintu tol jagorawi berjarak 10km.

Petunjuk jurusan menuju terminal bus baranang sinang berjarak 7km.

Lambang Pramuka

Lambang pramuka adalah tunas kelapa yang digunakan sebagai pengenalan gerakan pramuka yang bersifat tetap. Hal ini sejalan dengan k

eputusan musyawarah nasional X gerakan Pramuka Pasal 49,

id: **56**

Quotes detected: **0.04%**

"Lambang gerakan Pramuka adalah tunas kelapa".

Selain itu menurut Dani dan Anwari (2015:48), Tunas kelapa sebagai lambang Pramuka memiliki uraian arti sebagai berikut. Buah kelapa/ nyiur dalam keadaan tumbuh dinamakan

id: **57**

Quotes detected: **0.01%**

"Cikal",

dan istilah

id: **58**

Quotes detected: **0.01%**

"Cikal bakal"

di Indonesia berarti penduduk asli yang pertama menurunkan generasi baru.

Buah kelapa/ nyiur dapat bertahan lama dalam keadaan yang bagaimanapun juga. Mengiaskan bahwa tiap Pramuka adalah seorang yang rohani dan jasmani sehat, kuat, ulet, serta besar tekadnya dalam menghadapi segala tantangan dalam hidup dan dalam menempuh segala ujian dan kesukaran untuk mengabdikan kepada tanah air dan bangsa Indonesia.

Kelapa/ nyiur dapat tumbuh dimana saja, yang membuktikan besarnya daya upaya dalam menyesuaikan dirinya dengan keadaan sekelilingnya. Melambangkan bahwa setiap Pramuka dapat menyesuaikan diri dalam masyarakat dimana dia berada dan dalam keadaan bagaimanapun juga. Kelapa/ nyiur menjulang lurus ke atas dan merupakan salah satu pohon yang tertinggi di Indonesia. Melambangkan bahwa setiap Pramuka mempunyai cita-cita yang tinggi dan lurus, yang mulia dan jujur, dan ia tetap tegak tidak mudah diombang-ambingkan oleh sesuatu.

Akar kelapa/ nyiur tumbuh kuat dan erat di dalam tanah. Lambang itu menghiaskan tekad dan keyakinan setiap pramuka yang berpegang pada dasar-dasar dan landasan-landasan yang baik, benar, kuat, dan nyata, yaitu tekad dan keyakinan yang dipakai olehnya untuk memperkuat diri guna mencapai cita-citanya.

Kelapa/ nyiur adalah pohon yang serbaguna, dari ujung atas hingga akarnya. Mengiaskan bahwa setiap pramuka adalah manusia yang berguna, dan membaktikan diri dan kegunaannya kepada kepentingan tanah air, bangsa, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia serta kepada umat manusia.

Menurut Dani dan Anwari (2015:49),

id: **59**

Quotes detected: **0.15%**

"Lambang gerakan Pramuka digunakan sejak tanggal 14 Agustus 1961 pada panji-panji gerakan Pramuka yang dianugerahkan kepada gerakan Pramuka oleh Presiden Indonesia".

Lambang Negara

Garuda digunakan sebagai lambang Negara Indonesia adalah untuk menggambarkan bahwa Indonesia merupakan Negara yang besar dan kuat. Hal ini sejalan dengan pendapat Max, Boli Sabon (2019:40) bahwa, "Garuda Pancasila adalah lambang Negara Indonesia yang digambarkan dengan seekor burung garuda yang menoleh ke kanan dan memegang pita bertuliskan "Bhinneka Tunggal Ika" yang berarti berbeda-beda tetapi tetap satu juga". Lambang Negara Indonesia ditetapkan pada awal tahun 1950, jauh setelah

UUU 1945 ditetapkan pada 18 Agustus 1945. Namun, pada waktu amandemen ke-2 UUD 1945 pada 18 Agustus 1945, diselipkan pasal 36A berbunyi: Lambang Negara ialah Garuda Pancasila dengan semboyan Bhinneka Tunggal Ika. Pasal 36C berbunyi: ketentuan lebih lanjut mengenai Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan diatur dengan undang-undang. Lebih lanjut Max, Boli Sabon (2019:44) menjelaskan bahwa, Lambang Negara Kesatuan Republik Indonesia berbentuk Garuda Pancasila yang kepalanya menoleh lurus ke sebelah kanan, perisai berupa jantung yang digantung dengan rantai pada leher Garuda, dan sem

boyan Bhinneka Tunggal Ika ditulis diatas pita yang dicengkeram oleh Garuda. Yang dimaksud dengan Garuda Pancasila adalah lambang berupa burung garuda yang sudah dikenal melalui mitologi kuno, yaitu burung yang menyerupai burung elang rajawali. Garuda dengan perisai memiliki paruh, sayap, ekor, dan cakar yang mewujudkan lambang tenaga pembangunan. Garuda memiliki sayap yang masing-masing berbulu 17, ekor berbulu 8, pangkal ekor berbulu 19, dan leher berbulu 45, adalah lambang tanggal 17 Agustus 1945 yang merupakan waktu pengumandangan proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia. Di tengah-tengah perisai terdapat sebuah garis hitam tebal yang melukiskan khatulistiwa, yaitu garis

untuk melambangkan bahwa Negara Kesatuan Republik Indonesia merupakan Negara merdeka dan berdaulat yang dilintasi garis khatulistiwa. Pada perisai terdapat lima buah ruang yang mewujudkan dasar Pancasila yaitu: Dasar Ketuhanan Yang Maha Esa, dilambangkan dengan cahaya di bagian tengah perisai berbentuk bintang yang bersudut lima;

Dasar Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, dilambangkan dengan tali rantai bermata bulatan dan persegi di bagian kiri bawah perisai. Mata rantai bulat yang berjumlah 9 melambangkan unsur perempuan, mata rantai persegi berjumlah 8 melambangkan unsur laki-laki. Ketujuh belas mata rantai itu sambung menyambung tidak terputus yang melambangkan unsur generasi penerus yang turun temurun;

Dasar Persatuan Indonesia, dilambangkan dengan pohon beringindi bagian kiri atas perisai;

Dasar K

erakytan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan, dilambangkan dengan kepala banteng di bagian kanan atas perisai; dan Dasar Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia, dilambangkan dengan kapas dan padi di bagian kanan bawah perisai. Kedua tumbuhan kapas dan padi sesuai dengan himne yang menempatkan pakaian (sandang) dan makanan (pangan) sebagai simbol tujuan kemakmuran dan kesejahteraan. Selanjtnya, lambang Negara menggunakan warna pokok yang terdiri atas warna merah di bagian atas dan kiri bawah perisai, warna putih di bagian kiri atas dan kanan bawah perisai, warna kuning emas untuk seluruh burung Garuda, warna kuning emas melambangkan keagungan bangsa atau keluhuran Negara, warna hitam di tengah-tengah perisai yang berbentuk jantung menggambarkan siklus dan jalinan kehidupan umat manusia dari awal mula penciptaan hingga akhir kehidupan, dan warna alam (warna-warna yang menyerupai warna benda dan makhluk hidup yang ada di alam) menggambarkan semangat dan dinamika kehidupan di alam semesta ini. Penerapan Media Visual Maket pada Materi Lambang/ Simbol Penerapan media visual maket pada materi lambang/ simbol digunakan untuk menjelaskan materi rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara beserta artinya. Dalam proses pembelajaran guru menerapkan model pembelajaran STAD (Student Team Achievement Divisions). Inti pembelajaran STAD adalah guru menyampaikan materi, kemudian siswa bergabung dalam kelompok yang beranggotakan 4 sampai 5 siswa untuk menyelesaikan tugas (soal-soal) yang diberikan oleh guru, dan selanjutnya siswa diberi tes/ kuis secara individual.

Menurut Huda, Miftahul (2014:202) model pembelajaran STAD (Student Team Achievement Divisions) memiliki sintaks sebagai berikut.

Guru menyampaikan materi pelajaran.

Guru memberikan tes/ kuis kepada setiap siswa secara individual sehingga akan diperoleh skor awal.

Guru membentuk beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri 4-5 siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda.

Bahan materi yang sudah dipersiapkan didiskusikan dalam kelompok untuk mencapai kompetensi dasar.

Guru memfasilitasi siswa dalam membuat rangkuman dan memberikan penegasan atau penguatan pada materi yang telah dipelajari.

Guru memberikan tes/ kuis pada setiap siswa secara individu.

Guru memberikan penghargaan/ reward kepada kelompok berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor dasar ke skor kuis berikutnya.

Kajian Terdahulu

Penelitian terdahulu dapat digunakan sebagai acuan dalam melakukan penelitian. Penelitian terdahulu adalah upaya dalam mencari perbandingan serta referensi untuk menambahkan teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Oleh sebab itu, pada kajian ini dicantumkan beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan pengembangan media untuk materi lambang/ simbol. Penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan pengembangan media tersebut dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 2.2

Penelitian Terdahulu

No

Nama

Judul Skripsi

Hasil Penelitian

1.

Ria Kurniasari

Penggunaan Media Maket Bubur Kertas untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pengaruh Kondisi Alam Terhadap Kegiatan Ekonomi.

Ketuntasan hasil belajar siswa pada data awal yang masuk katagori tuntas 25% yang belum tuntas 75%. Persentase siklus I yang termasuk katagori tuntas 75% dan yang belum tuntas 25%. Untuk siklus II persentase yang termasuk katagori tuntas 100%. Data awal samapai siklus II ketuntasan sudah mencapai 100% yang di mana seluruh siswa mampu mengerjakan soal dengan hasil yang jauh lebih baik dan penyampaian target tercapai sampai siklus II.

Dengan demikian Penggunaan media maket bubur kertas dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS pada materi pengaruh kondisi alam terhadap kegiatan ekonomi di kelas IV SDN Nyalindung II Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang.2.

Muh Alqadri

Pengaruh Penggunaan Media Maket Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Konsep Denah pada Murid Kelas V SD Negeri No.71 Mario Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar.

Media maket berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia konsep denah pada murid kelas V SD Negeri No.71 Mario Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar. Hal ini dapat dilihat pada skor rata-rata hasil belajar bahasa Indonesia dengan pretest 38,75 yang berada pada kategori sangat rendah. Adapaun ketuntasan belajarnya sebelum

menggunakan media maket dari 20 orang siswa terdapat 16 orang siswa yang berada pada kategori tidak tuntas dengan presentase 80%, dan 4 orang murid berada pada kategori tuntas dengan presentase 20%. Adapaun ketuntasan hasil belajar setelah menggunakan media maket, dari 20 siswa terdapat 6 siswa yang berada pada kategori tidak tuntas dengan presentase 30% dan 14 siswa yang berada pada kategori tuntas dengan presentase 70%. Hal ini disebabkan dengan pengetahuan siswa terhadap materi yang diajarkan yaitu konsep denah sudah lebih dipahami.3.

Alfi Maghfiroh

Pengaruh Penggunaan Media Maket Terhadap Hasil Belajar Ipa pada Materi Peristiwa Alam Tanah Longsor.

Terdapat peningkatan hasil belajar antara kelas yang melakukan pembelajaran dengan menggunakan media maket dengan kelas yang melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media maket, artinya terdapat pengaruh terhadap hasil belajar setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan media maket pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tentang peristiwa alam tanah longsor. Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Metode Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang dapat menghasilkan produk. Menurut Sugiono (2017:297), "Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut". Dengan demikian dapat diketahui bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk pembelajaran yang kemudian di uji keefektifannya. Berdasarkan pendapat tersebut di atas, dapat diketahui bahwa pengembangan adalah suatu model penelitian untuk menghasilkan produk pembelajaran yang nantinya akan diuji keefektifannya. Pemilihan model pengembangan yang tepat akan menciptakan produk yang menarik. Oleh sebab itu, untuk melakukan pengembangan produk harus bersifat sistematis dan berurutan, karena dalam mengembangkan sebuah produk harus sesuai dengan langkah-langkah penggunaan yang sudah ditentukan sehingga akan menghasilkan sebuah produk yang baik.T

ahap penelitian dan pengembangan ini mengacu pada langkah-langkah model Borg and Gall. Model penelitian dan pengembangan Borg and Gall memiliki sepuluh tahapan desain pengembangan, yaitu (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba awal, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produk massal. Gambar 3.1 Model Research and Development (R&D) Borg and Gall

Potensi dan masalah Validasi Desain Revisi Desain Uji Coba Pemakaian

Revisi Produk

Produk Massal

Prosedur Pengembangan Prosedur pengembangan adalah langkah-langkah procedural yang harus ditempuh oleh pengembang dalam membuat produk.

Prosedur pengembangan yang mengacu pada model Borg and Gall adalah sebagai berikut.Potensi dan Masalah Dalam sebuah penelitian bisa terjadi karena adanya potensi atau masalah.

Menurut Sugiono (2017:298), "Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah id: 60

Quotes detected: 0.16%

". Dengan demikian dapat diartikan bahwa, potensi merupakan segala sesuatu yang dapat difungsikan dengan baik akan memiliki banyak manfaat.Selanjutnya, menurut Sugiono (2017:299), "

Masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi".

Dengan demikian dapat diartikan bahwa, masalah merupakan segala sesuatu yang terjadi tidak sesuai dengan yang diharapkan.Pengumpulan Data

Tahap p

engumpulan merupakan kegiatan mengumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai acuan untuk perencanaan produk untuk mengatasi suatu masalah. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah studi literatur dan observasi terhadap media pembelajaran yang digunakan oleh siswa kelas III SDN Mojooroto 4 Kota Kediri. Studi literatur digunakan untuk mengetahui tentang landasan teori terhadap media yang dikembangkan, seperti karakteristik produk, komponen produk, serta kelebihan dan kelemahan produk. Sedangkan observasi dilakukan untuk mengetahui karakteristik media yang digunakan siswa kelas III pada materi lambang/ simbol. Hasil pengumpulan data ini dapat digunakan untuk bahan pertimbangan dalam mengembangkan media pembelajaran yang akan dilakukan. Desain Produk

Menurut Sugiono (2017:300), "Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan". Dengan demikian dapat diartikan bahwa, desain produk merupakan sebuah desain yang dibuat sebagai pegangan untuk mengembangkan suatu media. Desain media maket yang dikembangkan pada penelitian ini sebagai berikut.Gambar 3.2 Desain Maket

Pada desain maket tersebut terdapat gedung sekolah berlantai empat dengan ruang kelas sebanyak 8, terdapat gambar presiden dan wakil presiden yang terletak pada dinding kelas bagian depan di lantai empat, serta di atap gedung sekolah tersebut juga terdapat lambang Negara berupa Garuda Pancasila dengan ukuran yang cukup besar. Selanjutnya, di samping gedung sekolah terdapat gedung pramuka. Di bagian atap gedung pramuka terletak lambang pramuka yaitu cikal kelapa dengan ukuran yang sangat besar. Selain itu pada desain maket tersebut terdapat denah lambang rambu lalu lintas yang terdiri atas rambu lampu lalu lintas yang terletak di perempatan jalan raya di depan gedung sekolah, rambu dilarang parkir dan rambu penyebrangan jalan terletak di pinggir jalan raya samping gerbang sekolah sebelah kiri, rambu dilarang parkir dan rambu perempatan terletak di sebelah kanan gerbang sekolah, dan rambu tempat parkir terletak di halaman sekolah sebelah kiri depan. Validasi Desain

Validasi desain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seorang ahli untuk menilai desain yang telah dirancang. Menurut Sugiono (2017:302), "Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk lebih efektif dari yang lama atau tidak". Pada penelitian ini yang divalidasi adalah konstruksi media dan validasi materi pada media maket yang akan dilakukan oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi. Revisi Desain Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah memperbaiki desain media visual maket yang telah divalidasi oleh ahli media pembelajaran sesuai dengan catatan dari validator.

Catatan ini berupa kelemahan/ kekurangan yang terdapat pada desain media visual maket. Uji Coba Awal

Uji coba tahap awal diujicobakan pada kelompok terbatas.

Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media visual maket efektif dan efisien. Uji coba awal dilakukan untuk mengujicobakan media visual maket pada 8 siswa kelas III SDN Mojoroto 4 Kota Kediri secara acak. Selanjutnya, setelah uji coba awal selesai dilakukan siswa diminta untuk mengisi angket dengan tujuan untuk mengetahui komentar siswa terhadap produk yang telah diujicobakan. Hasil dari angket tersebut akan digunakan sebagai bahan pertimbangan perbaikan produk. Revisi Produk

Revisi produk pada tahap ini adalah digunakan untuk perbaikan produk setelah adanya tahap uji coba awal.

Perbaikan produk pada tahap ini dilakukan apabila terdapat beberapa kelemahan terhadap media yang telah diujicobakan pada tahap awal. Uji Coba Pemakaian

Pada tahap kegiatan uji coba pemakaian dilakukan dalam lingkup luas.

Uji coba luas ini dilakukan pada siswa kelas III SDN Mojoroto 4 Kota Kediri yang berjumlah 20 siswa. Revisi Produk

Pada tahap kegiatan yang dapat dilakukan adalah perbaikan produk apabila terdapat kelemahan/ kekurangan pada produk yang digunakan pada tahap uji coba pemakaian.

Perbaikan produk ini digunakan sebagai tahap penyempurnaan media visual maket yang telah dikembangkan. Produk Massal

Tahap terakhir pada langkah-langkah model Borg and Gall ini adalah tahap produk massal. Menurut Sugiono (2017:310), "Pembuatan produk massal ini dilakukan apabila produk yang telah diujicoba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi massal". Dengan demikian dapat diketahui bahwa, produk dapat diproduksi secara massal apabila sudah dinyatakan efektif dan layak untuk digunakan. Pada tahap ini, produk massal tidak dilakukan karena pembuatan produk ini hanya untuk penelitian terbatas pada siswa kelas III SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. Lokasi dan Subyek Penelitian

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat penelitian dilakukan.

Lokasi yang diambil dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini bertempat di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri.

Subyek Penelitian

Subyek penelitian yang diambil dalam penelitian media visual maket adalah siswa kelas III SDN Mojoroto 4 Kota Kediri dengan me

lakukan uji coba terbatas pada 8 siswa dan uji coba luas pada 20 siswa. Validasi Produk

Validasi produk merupakan kegiatan untuk menilai produk media yang telah dikembangkan.

Validasi produk ini akan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dalam pengembangan produk ini akan melibatkan dua dosen ahli. Ahli media yang akan melakukan validasi media adalah Sutrisno Sahari, M.Pd. selaku dosen pengampu mata kuliah pengembangan media pembelajaran di PGSD UN PGRI Kediri. Ahli materi yang akan melakukan validasi adalah Encil Puspitoningrum, M.Pd. selaku dosen ahli bahasa Indonesia di Prodi Bahasa UN PGRI Kediri. Uji Coba Produk

Setelah melalui tahapan validasi produk, media yang telah dikembangkan perlu dilakukan uji coba.

Dalam penelitian ini, uji coba produk pengembangan meliputi, desain uji coba dan subyek uji coba. Desain Uji Coba

Dalam pengembangan ini, desain uji coba produk melalui dua tahap meliputi, tahap uji coba terbatas dan tahap uji coba luas.

Uji coba terbatas Uji coba terbatas digunakan untuk mengujicobakan produk maket yang telah dikembangkan kepada sekelompok kecil siswa.

Uji coba ini akan dilakukan kepada 8 siswa kelas III SDN Mojoroto 4 Kota Kediri secara acak. Adapun langkah-langkah dalam menerapkan media maket adalah sebagai berikut. Guru menyiap

kan materi yang akan disampaikan beserta media visual maket; Guru memilih 8

siswa secara acak; Guru menyampaikan materi lambang/ simbol dengan menggunakan media visual maket;

Guru memberikan tes/ kuis secara individual untuk memperoleh skor awal;

Guru membentuk 2 kelom

pok yang beranggotakan 4 siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda; Guru memberikan tugas merangkum materi kepada siswa untuk dikerjakan bersama dengan kelompok;

Guru memberikan tes/ kuis secara individu kepada siswa; dan

Guru memberikan reward/ penghargaan pada kelompok berdasarkan perolehan nilai yang tertinggi. Uji coba luas

Uji coba luas ini dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan yang diinginkan dari produk yang dikembangkan.

Tahap uji coba luas ini dilakukan pada seluruh siswa kelas III SDN Mojoroto 4 Kota Kediri dengan jumlah 20 siswa.

Adapun langkah-langkah dalam menerapkan media maket adalah sebagai berikut. Guru menyiapkan materi yang akan disampaikan beserta media visual maket;

Guru menyampaikan materi lambang/ simbol dengan menggunakan media visual maket;

Guru memberikan tes/ kuis secara individual untuk memperoleh skor awal;

Guru membentuk 5 kelom

k yang beranggotakan 4 siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda; Guru memberikan tugas merangkum materi kepada siswa untuk dikerjakan bersama dengan kelompok;

Guru memberikan tes/ kuis secara individu kepada siswa; dan

Guru memberikan reward/ penghargaan pada kelompok berdasarkan perolehan nilai yang tertinggi. Subyek Uji Coba Pada penelitian pengembangan media visual maket ini yang menjadi subyek uji coba adalah siswa kelas III SDN Mojoroto 4 Kota Kediri dengan 8 siswa dipilih secara acak untuk uji coba terbatas dan 20 siswa untuk uji coba luas. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk memperoleh data.

Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiono (2017:102), "Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati". Dengan demikian dapat diartikan bahwa, instrumen penelitian merupakan alat ukur dalam penelitian. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah angket dan tes. Angket digunakan untuk mengetahui validitas media dan respon guru terhadap media yang telah dikembangkan, sedangkan tes digunakan untuk mengetahui efektifitas media yang telah dikembangkan. Pengembangan Instrumen

Angket Validasi Konstruksi Media

Angket konstruksi media digunakan untuk mengetahui kevalidan media yang dikembangkan. Angket ini berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk mengukur kelayakan dan kevalidan media. Angket ini berupa angket validasi yang akan dilakukan oleh Sutrisno Sahari, M.Pd. selaku dosen mata kuliah pengembangan media pembelajaran. Angket Validasi Materi

Angket validasi materi bahasa Indonesia digunakan untuk mengetahui kevalidan materi yang diajarkan pada siswa. Angket yang digunakan adalah angket validasi materi bahasa Indonesia. Angket ini diajukan kepada Encil Puspitoningrum, M.Pd. selaku dosen ahli bahasa Indonesia di Prodi Bahasa Indonesia UN PGRI Kediri. Validasi

Angket Respon Guru Angket validasi respon g

uru digunakan untuk mengetahui respon guru terhadap media visual maket yang telah dikembangkan. Angket ini berisikan tentang penilaian yang berguna untuk mengetahui efektifitas media maket dalam pembelajaran materi lambang/ simbol.

Validator angket respon guru adalah Encil Puspitoningrum, M.Pd. selaku dosen ahli bahasa Indonesia di Prodi Bahasa Indonesia UN PGRI Kediri. Angket Validasi Soal Angket soal digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya soal lambang/ simbol yang akan diberikan kepada siswa yang terdiri atas 10 soal jawaban singkat. Soal yang sudah disusun akan divalidasi oleh Encil Puspitoningrum, M.Pd. selaku dosen ahli bahasa Indonesia di Prodi Bahasa Indonesia UN PGRI Kediri. Validasi Instrumen

Pada penelitian pengembangan ini validasi instrumen bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan suatu instrumen dengan kriteria-kriteria tertentu.

Menurut Arikunto (2014:211), "Validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen". Dengan demikian dapat diketahui bahwa, validasi instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Adapun instrumen yang akan divalidasi dalam penelitian pengembangan ini antara lain angket konstruksi media, angket materi, angket respon guru, dan angket soal tes. Tabel 3.1 Angket Validasi Konstruksi Media Visual Maket

No

Aspek validasi media

Skor

1

2

3

4

5

1

Media visual maket memiliki tampilan yang sederhana.

2

Media

visual maket berbentuk papan.3

Media visual maket memiliki gedung sekolah beserta simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara).

4

Media visual maket memiliki tekstur yang tidak membahayakan.

5

Media yang ditampilkan berupa tiga dimensi.

6

Media visual maket memiliki gambar yang jelas.

7

Pewarnaan media visual maket jelas dan kontras.

8

Bahan yang digunakan berupa kayu yang dihaluskan.

Jumlah Skor

Table 3.2 Angket Validasi Materi pada Media Maket

No

Indikator

Skor

Aspek relevansi materi

1

2
3
4
5
1

Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar. 2

Materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) sesuai dengan indikator pembelajaran. 3

Kesesuaian materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) dengan tujuan pembelajaran.4

Kelengkapan materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) yang disajikan. 5

Materi lambang Negara terlihat melalui media visual maket. 6

Materi lambang/ simbol pramuka terlihat melalui media visual maket.

7

Materi lambang/ simbol rambu lalu lintas terlihat melalui media visual maket. 8

Materi tersampaikan secara jelas melalui media visual maket. Jumlah S

korTabel 3.3 Angket Validasi Respon GuruNo

Indikator

Skor

1 2

3

4

5

1

Materi yang terdapat dalam media maket sesuai dengan KD dan indikator.

2

Media maket mempermudah siswa dalam belajar materi lambang/ simbol.

3

Media maket mempermudah guru dalam menyampaikan materi lambang/ simbol.

4

Media maket mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.

5

Media maket dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. 6

Media maket dapat menarik perhatian siswa. 7

Gambar dan pewarnaan dalam media maket jelas dan kontras.

8

Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi melalui media maket mudah dipahami.

Jumlah S

korTabel 3.4 Angket Validasi Soal

No

Indikator

Skor

1

2

3

4

5

1

Kesesuaian s

oal dengan indikator.2

Kesesuaian s

oal dengan tujuan pembelajaran.3

Soal yang diberikan sesuai dengan materi lambang/ simbol.

4

Kejelasan petunjuk pengerjaan soal.

5

Kejelasan soal.

6

Menggunakan bahasa yang mudah dipahami.

Jumlah Skor

Skor Maksimal

Presentase Skor

T

abel 3.5 Kisi-KisiNama Sekolah

: SDN Mojoroto 4 KediriKelas

: IIIMata Pelajaran

: Bahasa IndonesiaAlokasi waktu

Kompetensi Dasar

Indikator

Level

No Soal

Bentuk Soal

TK

MD

SD

SK

2x35 menit 3.9 Mengidentifikasi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual.3.9.1 M

enyebutkan lambang/symbol rambu lalu lintas dalam teks tulis dan visualKognitif.

1

Jawaban Singkat

3.9.2 menjelaskan lambang/symbol rambu lalu lintas, berupa simbol dilarang berhenti, simbol dilarang parkir, simbol area parkir, simbol penyebrangan jalan, simbol perempatan, dan simbol lampu lalu lintas beserta artinya dalam teks tulis dan visual.2, 3, 4, 5, 6, dan 7

3.9.3 menjelaskan lambang/symbol pramuka beserta artinya dalam teks tulis dan visual.8

3.9.4 menjelaskan lambang/symbol negara beserta artinya dalam teks tulis dan visual9 dan 10

Teknis Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknis analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Teknik ini digunakan untuk mengetahui dan mengolah data tentang validitas, respon guru dan keefektivitas.Tahapan-tahapan Analisis Data

Analisis Data Validitas Media

Menghitung total skor yang diperoleh dari hasil validasi ahli media dan hasil validasi ahli materi dengan kriteria penilaian menurut Sugiono (2019: 147) sebagai berikut.

Tabel 3.6

Skor PenilaianP

eringkatSkor

Sangat baik

5

Baik

4

Kurang baik

3

Tidak baik

2

Sangat tidak baik

1

Menghitung presentase dari hasil validasi berdasarkan angket yang diperoleh dari validator. Menurut Riduwan (2013:40) rumus yang digunakan sebagai berikut.

Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif dengan pedoman pada kategori validitas menurut Sa'dun Akbar (2017:41) yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.7 Kriteria Validitas Media

No

Nilai

Keterangan

1

81,00%-100%

Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan.

2

61,00%-80,00%

Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan.

3

41,01%-60,00%

Kurang valid, kurang efektif, kurang tuntas, disarankan tidak dipergunakan.4

21,00%-40,00%

Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan.

5

00,00%-21,00%

Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak bisa digunakan.

Akbar (2013: 41)

Menganalisis validitas media pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan kategori validitas sehingga dapat ditentukan apakah media layak digunakan atau masih perlu adanya revisi.Analisis Data Angket Respon Guru Menghitung total skor yang diperoleh dari hasil angket respon guru dengan kriteria penilaian menurut Sugiono (2019: 147) sebagai

berikut. Tabel 3.8

Skor Penilaian Angket Respon GuruP

eringkatSkor

Sangat baik

5

Baik

4

Kurang baik

3

Tidak baik

2

Sangat tidak baik

1

Menghitung pre

sentase dari hasil angket respon guru berdasarkan angket yang diperoleh dari siswa. Menurut Riduwan (2013:40) rumus yang digunakan sebagai berikut. Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif dengan pedoman pada kategori validitas menurut Sa'dun Akbar (2017:41) yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.9 Kriteria Validitas

No

Nilai

Keterangan

1

81,00%-100%

Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan.

2

61,00%-80,00%

Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan.

3

41,01%-60,00%

Kurang valid, kurang efektif, kurang tuntas, disarankan tidak dipergunakan.

21,00%-40,00%

Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan.

5

00,00%-21,00%

Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak bisa digunakan.

Akbar (2013: 41)

Menganalisis respon guru terhadap media pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan kategori di atas, sehingga dapat

ditentukan apakah media layak digunakan atau masih perlu adanya revisi. Analisis Data Keefektifan Media

Data keefektifan didapatkan dari nilai hasil belajar setelah pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dengan mengerjakan tes terdiri dari 10 soal jawaban singkat.

Apabila hasil setelah proses pembelajaran diperoleh nilai lebih dari KKM yaitu 70 dan hasil yang diperoleh setelah proses

pembelajaran ketuntasan klasikal 80%, maka pengembangan media pembelajaran dikatakan efektif. Menurut Ernawati,

Septiwiharti dan Palimbong (2013:109), berikut langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk mendapatkan data

keefektifan media. Menghitung hasil belajar setiap siswa atau individu dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

Kelulusan di presentase secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

Keterangan:

P

= presentase kelulusan siswa secara klasikal

= jumlah siswa yang lulus KKMn

= jumlah seluruh siswa) Penghitungan sebelumnya dikonversi menjadi bentuk kualitatif dengan menggunakan skala likert untuk menentukan kategori kecakapan akademik siswa secara klasikal menurut widoyoko (2013:242) sebagai berikut.

Tabel 3.10

Penilaian Kecakapan Akademik Prosentase Ketuntasan

Klasifikasi

P 80% Sangat baik

60% P 80% Baik

40% P 60% Sedang

20% P 40% Buruk

P 20% Sangat kurang

Menganalisis keefektifan media pembelajaran berdasarkan kategori penilaian kecakapan akademik sehingga dapat ditentukan apakah pembelajaran menggunakan media visual maket efektif atau tidak.

Norma Pengujian

Pengembangan media visual maket dikatakan layak jika memenuhi kriteria valid dan efektif.

Media visual maket dikatakan valid apabila perolehan angket validasi konstruksi media dan angket validasi materi memenuhi kriteria presentase sebesar 81

,00%-100%. Kriteria ini menunjukkan kategori sangat baik, sehingga media visual maket dapat digunakan dan tidak perlu direvisi. Media visual maket dikatakan baik apabila perolehan angket validasi respon guru memenuhi kriteria presentase sebesar 81,00%-100%. Kriteria ini menunjukkan kategori sangat baik, sehingga media visual maket dapat digunakan dan tidak perlu direvisi. Media visual maket dikatakan efektif apabila memenuhi kriteria presentase ketuntasan sebesar 60% P 80%. Kriteria ini menunjukkan predikat baik, sehingga media visual maket dapat digunakan dan tidak perlu direvisi. BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN

Hasil Studi Pendahuluan

Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis potensi dan masalah.

Analisis potensi dan masalah dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi pada saat pembelajaran yang dilaksanakan oleh siswa kelas III SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. Potensi yang ditemukan pada saat observasi adalah fasilitas media pembelajaran yang tersedia sedikit dan kurang mendukung untuk proses pembelajaran pada materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara), kebijakan kepala sekolah dan para guru yang memberikan izin untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media visual maket, guru menerima dan masih mau belajar tentang media visual maket yang belum pernah dikembangkan, dan adanya pengetahuan dasar siswa tentang materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) yang akan diajarkan dengan menggunakan media visual maket serta rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa terhadap media visual maket. Sedangkan masalah yang ditemukan pada saat observasi adalah cara guru dalam menjelaskan materi dengan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran, sehingga membuat siswa kurang aktif dan kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan pada saat pembelajaran. Berdasarkan analisis yang dilakukan, dapat diketahui bahwa interaksi yang terjadi antara guru dan siswa pada saat proses pembelajaran sangatlah kurang. Hal tersebut disebabkan oleh tidak adanya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi. Pada saat proses pembelajaran guru hanya menerangkan materi materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) secara lisan, kemudian meminta siswa untuk mengerjakan soal yang ada di buku tema. Dengan pembelajaran yang seperti itu mengakibatkan pemahaman yang diperoleh siswa tentang materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) sangatlah kurang serta pada saat guru menjelaskan materi dengan metode ceramah membuat siswa cenderung ramai karena merasa bosan. Berdasarkan hasil analisis di atas, solusi yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran maket yang mampu memenuhi kebutuhan siswa pada saat proses pembelajaran tentang materi materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara). Interpretasi Hasil Studi Lapangan

Dari hasil studi lapangan yang dilakukan di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri dapat dideskripsikan bahwa potensi yang ditemukan pada saat observasi adalah fasilitas media pembelajaran yang tersedia sedikit dan kurang mendukung untuk proses pembelajaran pada materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara). Media pembelajaran yang tersedia hanya untuk beberapa materi saja dan tidak ada di setiap harinya pada saat proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hanya adanya media pembelajaran berupa buku guru, buku siswa, dan beberapa media konkrit seperti botol minuman bekas, kertas karton, gelas plastik, dan lain-lain yang digunakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Potensi yang ditemukan selanjutnya adalah kebijakan kepala sekolah dan para guru yang memberikan izin untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media visual maket.

Hal tersebut menunjukkan bahwa pihak sekolah dengan ramah memberikan peluang demi perkembangan dan kemajuan siswa, guru dan sekolah sehingga penelitian dapat berjalan dengan baik. Selain kebijakan kepala sekolah memberikan izin untuk melakukan penelitian, terdapat juga potensi berupa guru menerima dan masih mau belajar tentang media visual maket yang belum pernah dikembangkan. Hal ini terbukti pada saat proses pembelajaran tentang materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) dengan menggunakan media visual maket guru membantu mengkondisikan siswa sebelum pembelajaran dimulai, guru mengikuti pada saat proses pembelajaran berlangsung, dan guru sangat mengapresiasi serta menunjukkan antusias untuk lebih inovatif dan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain guru menerima dan masih mau belajar tentang media visual maket, potensi yang terakhir adalah siswa memiliki pengetahuan dasar tentang materi yang akan diajarkan dengan menggunakan media visual maket serta rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa terhadap media visual maket. Hal ini dibuktikan dengan adanya antusiasme siswa terhadap media visual maket pada saat materi disampaikan dengan menggunakan media visual maket dan sikap aktif siswa untuk bertanya setelah materi yang disampaikan selesai. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri dapat disimpulkan bahwa masalah yang terdapat dalam proses pembelajaran lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) adalah tidak adanya media pembelajaran yang mampu menyampaikan materi serta memberikan gambaran yang nyata tentang lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) pada siswa. Hasil studi lapangan tersebut dapat digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan media pembelajaran berupa media visual maket untuk materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara). Dengan adanya media visual maket, siswa akan diajak untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang terdapat pada saat proses pembelajaran. Media visual maket juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara). Selain itu, melalui media ini akan membuat siswa tidak merasa bosan dan lebih aktif selama proses pembelajaran. Desain Awal Maket Berdasarkan hasil studi pendahuluan, dikembangkan media visual maket untuk materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara).

Media visual maket merupakan media yang terbuat dari papan kayu yang berukuran 150 cm x 120 cm. Dengan ukuran tersebut, media dapat dibongkar pasang sehingga memudahkan pada saat membawa media. Berikut merupakan desain media visual maket. Gambar 4.1 Desain Media Visual Maket

Pada desain maket tersebut terdapat gedung sekolah berlantai empat dengan ruang kelas sebanyak 8, terdapat gambar

presiden dan wakil presiden yang terletak pada dinding kelas bagian depan di lantai empat, serta di atap gedung sekolah tersebut juga terdapat lambang Negara berupa Garuda Pancasila dengan ukuran yang cukup besar. Selanjutnya, di samping gedung sekolah terdapat gedung pramuka. Di bagian atap gedung pramuka terletak lambang pramuka yaitu cikal kelapa dengan ukuran yang sangat besar. Selain itu pada desain maket tersebut terdapat denah lambang rambu lalu lintas yang terdiri atas rambu lampu lalu lintas yang terletak di perempatan jalan raya di depan gedung sekolah, rambu dilarang parkir dan rambu penyebrangan jalan terletak di pinggir jalan raya samping gerbang sekolah sebelah kiri, rambu dilarang parkir dan rambu perempatan terletak di sebelah kanan gerbang sekolah, dan rambu tempat parkir terletak di halaman sekolah sebelah kiri depan. Desain media visual maket dikembangkan berdasarkan media berbasis visual.

Media visual maket ini menampilkan gambar yang lebih menarik sehingga akan mampu menarik perhatian dan minat belajar siswa. Hasil Uji Validasi

Deskripsi Hasil Uji Validasi

Hasil uji validasi terdiri atas hasil uji validasi konstruksi media visual maket, hasil uji validasi materi pada media maket, dan hasil uji angket validasi respon guru.

Validasi Konstruksi Media Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media visual maket.

Validasi konstruksi media dilakukan oleh ahli media yaitu Sutrisno Sahari, M.Pd. Validasi ini dilakukan pada tanggal 20 Agustus 2021. Hasil penilaian media visual maket dapat dipaparkan sebagai berikut. Tabel 4.1 Hasil Validasi Konstruksi Media Visual Maket

No

Aspek validasi media

Skor

1

2

3

4

5

1

Media visual maket memiliki tampilan yang sederhana.

√

2

Media visual maket berbentuk papan.

√

3

Media visual maket memiliki gedung sekolah beserta simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara).

√

4

Media visual maket memiliki tekstur yang tidak membahayakan.

√

5

Media yang ditampilkan berupa tiga dimensi.

√

6

Media visual maket memiliki gambar yang jelas.

√

7

Pewarnaan media visual maket jelas dan kontras.√

8

Bahan yang digunakan berupa kayu yang dihaluskan.

√

Jumlah Skor

38

Rumus:

$$= x 100\% = 95\%$$

Validasi konstruksi media visual maket yang telah dilakukan memperoleh presentase 95%.

Dalam hal ini media visual maket untuk materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) dinyatakan valid, dapat digunakan, dan tidak perlu direvisi. Hal ini disesuaikan dengan kriteria penilaian pada tabel 3.7. dalam tabel tersebut presentase 81% - 100% menunjukkan peringkat sangat baik. Hasil Uji Validasi Materi pada Media Maket

Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi pada media maket.

Validasi materi pada media maket dilakukan oleh ahli materi yaitu Encil Puspitoningrum, M.Pd. Validasi ini dilakukan pada tanggal 25 Agustus 2021. Hasil penilaian media visual maket dapat dipaparkan sebagai berikut. Tabel 4.2 Hasil Validasi Materi pada Media Maket

No

Indikator

Skor

Aspek relevansi materi

1
2
3
4
5
1

Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar. √

2

Materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) sesuai dengan indikator pembelajaran. √

3

Kesesuaian materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) dengan tujuan pembelajaran. √

4

Kelengkapan materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) yang disajikan. √

5

Materi lambang Negara terlihat melalui media visual maket. √

6

Materi lambang/ simbol pramuka terlihat melalui media visual maket.

√

7

Materi lambang/ simbol rambu lalu lintas terlihat melalui media visual maket. √

8

Materi tersampaikan secara jelas melalui media visual maket.

√

Jumlah Skor

37

Rumus:

$$= x 100\% = 92$$

,5%Validasi materi pada media maket yang telah dilakukan memperoleh presentase 92,5%. Dalam hal ini media visual maket untuk materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) dinyatakan valid, dapat digunakan, dan tidak perlu direvisi. Hal ini disesuaikan dengan kriteria penilaian pada tabel 3.7, dalam tabel tersebut presentase 81% - 100% menunjukkan peringkat sangat baik. Hasil Uji Validasi Angket Respon Guru

Angket respon guru memerlukan validasi sebelum lembar angket diberikan kepada guru kelas III.

Validasi ini dilakukan oleh ahli materi yaitu Encil Puspitoningrum, M.Pd. Validasi ini dilakukan pada tanggal 25 Agustus 2021. Setelah dilakukan validasi, angket respon guru memperoleh skor 100%. Dengan demikian angket respon guru dapat dinyatakan valid dan tidak memerlukan revisi. Tabel 4.3 Hasil Validasi Angket Respon Guru

No

Indikator

Skor

1

2

3

4

5

1

Materi yang terdapat dalam media maket sesuai dengan KD dan indikator.

√

2

Media maket mempermudah siswa dalam belajar materi lambang/ simbol.

√

3

Media maket mempermudah guru dalam menyampaikan materi lambang/ simbol.

√

4

Media maket mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.

√

5

Media maket dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. √

6

Media maket dapat menarik perhatian siswa. √

7

Gambar dan pewarnaan dalam media maket jelas dan kontras.

√

8

Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi melalui media maket mudah dipahami.

√

Jumlah Skor

40

Rumus:

$$= x 100\% = 100\%$$

Interpretasi Hasil Uji Validasi Berdasarkan hasil uji validasi yang telah dilakukan, validasi konstruksi media visual maket memperoleh nilai presentase sebesar 95%, validasi materi pada media maket sebesar 92,5%, dan validasi angket respon guru sebesar 100%. Interpretasi hasil uji validasi dapat dideskripsikan sebagai berikut. Interpretasi Validasi Konstruksi Media

Aspek validasi konstruksi media terdapat delapan indikator dengan lima kriteria skor penilaian. Aspek pertama dengan indikator media visual maket memiliki tampilan yang sederhana memperoleh skor lima dengan alasan bahwa maket tersebut sesuai dengan karakter siswa kelas 3 sekolah dasar dan terlihat tidak rumit untuk memahami materi yang ada pada maket. Aspek yang kedua dengan indikator media visual maket berbentuk papan memperoleh skor empat dengan alasan papan yang digunakan ukurannya kurang tebal. Aspek ketiga dengan indikator media visual maket memiliki gedung sekolah beserta simbol (rambu lal lintas, pramuka, dan lambag Negara) memperoleh skor lima dengan alasan pada gedung serta simbol (rambu lal lintas, pramuka, dan lambang Negara) yang ditampilkan sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Aspek keempat dengan indikator media visual maket memiliki tekstur yang tidak membahayakan memperoleh skor lima dengan alasan bahan-bahan yang dipakai menggunakan pvc yang teksturnya halus dan perekatannya menggunakan lem G dan lem tembak. Aspek kelima dengan indikator media yang ditampilkan berupa tigadimensi memperoleh skor lima dengan alasan media visual maket termasuk pada media visual tiga dimensi yaitu media maket berupa tiruan benda nyata yang didesain seperti simbol asli. Aspek keenam dengan indikator media visual maket memiliki gambar yang jelas memperoleh skor lima dengan alasan gedung sekolah beserta simbol (rambu lal lintas, pramuka, dan lambag Negara) terlihat jelas pada media visual maket. Aspek ketujuh dengan indikator pewarnaan media visual maket jelas dan kontras memperoleh skor lima dengan alasan pemberian warna yang ditampilkan pada maket terlihat dengan jelas baik dari jarak dekat maupun jarak jauh sehingga jika digunakan pada saat proses pembelajaran di dalam kelas bisa terlihat oleh siswa yang duduknya berada di urutan belakang. Dan aspek indikator yang terakhir adalah bahan yang digunakan berupa kayu yang dihaluskan memperoleh skor empat dengan alasan kayu yang digunakan sebagai alas maket dibagian bawahnya masih sedikit kasar sehingga masih adanya kemungkinan terluka ketika membawa atau mengangkat maket jika tidak berhati-hati. Interpretasi Hasil Uji Validasi Materi pada Media Maket Pada angket hasil uji validasi materi pada media maket terdapat delapan aspek relevansi materi dengan lima kriteria skor penilaian. Aspek pertama berupa kesesuaian materi dengan kompetensi dasar memperoleh skor lima dengan alasan materi lambang/ simbol (rambu lal lintas, pramuka, dan lambang Negara) yang ada pada maket sesuai dengan KD 3.9 Mengidentifikasi lambang/ beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual. Aspek kedua berupa materi lambang/ simbol (rambu lal lintas, pramuka, dan lambang Negara) sesuai dengan indikator pembelajaran memperoleh skor lima dengan alasan materi yang dikembangkan menyesuaikan dengan indikator yang telah dibuat. Aspek ketiga berupa kesesuaian materi lambang/ simbol (rambu lal lintas, pramuka, dan lambang Negara) sesuai dengan tujuan pembelajaran memperoleh skor lima dengan alasan materi yang dikembangkan menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah dibuat. Aspek keempat berupa kelengkapan materi lambang/ simbol (rambu lal lintas, pramuka, dan lambang Negara) yang disajikan memperoleh skor empat dengan alasan perlu ditambah satu atau dua simbol rambu lalu lintas yang ada pada media maket. Aspek kelima berupa materi lambang Negara terlihat melalui media visual maket memperoleh skor lima dengan alasan lambang Negara burung Garuda didesain sangat besar sehingga bisa terlihat dari jarak dekat maupun jarak jauh. Aspek keenam berupa materi lambang/ simbol pramuka terlihat melalui media visual maket memperoleh skor lima dengan alasan lambang pramuka cikal kelapa didesain sangat besar sehingga bisa terlihat dari jarak dekat maupun jarak jauh. Aspek ketujuh berupa materi lambang/ simbol rambu lalu lintas terlihat melalui media visual maket memperoleh skor empat dengan alasan lambang/ simbol rambu lalu lintas didesain kurang sedikit besar sehingga siswa yang duduk di urutan belakang akan sulit untuk melihat dengan jelas. Aspek indikator yang terakhir yaitu materi tersampaikan secara jelas melalui media visual maket memperoleh skor empat dengan alasan walaupun siswa mudah memahami simbol-simbol yang ditampilkan pada media maket akan tetapi siswa masih membutuhkan penjelasan dari guru tentang materi lambang/ simbol (rambu lal lintas, pramuka, dan lambang Negara) tersebut. Interpretasi Hasil Uji Validasi Angket Respon Guru Angket hasil uji validasi angket respon guru terdapat delapan indikator dengan lima kriteria skor penilaian. Indikator pertama berupa materi yang terdapat dalam media maket sesuai dengan KD dan indikator memperoleh skor lima dengan alasan materi lambang/ simbol (rambu lal lintas, pramuka, dan lambang Negara) yang ada pada maket sesuai dengan KD 3.9 Mengidentifikasi lambang/ beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual dan materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) yang dikembangkan menyesuaikan dengan indikator yang telah dibuat. Indikator kedua berupa media maket mempermudah siswa dalam belajar materi lambang/ simbol memperoleh skor lima dengan alasan siswa akan tertarik dengan adanya media maket yang terlihat secara nyata dengan tampilan yang sederhana dan pewarnaan yang kontras sehingga akan mempermudah siswa mengingat materi yang disampaikan. Indikator ketiga berupamedia maket mempermudah guru dalam menyampaikan materi lambang/ simbol memperoleh skor lima dengan alasan pada saat menjelaskan materi guru dapat menjelaskan materi lambang/ simbol dengan menunjukan maket. Indikator keempat berupa media maket mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran memperoleh skor lima dengan alasan dengan adanya media yang baru dilihat dan dikenal oleh siswa sehingga menimbulkan rasa tertarik terhadap pembelajaran dan materi yang disampaikan. Indikator kelima berupa media maket dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa memperoleh skor lima dengan alasan siswa dapat menggali informasi secara individu mengenai tampilan yang ada pada media maket sebelum guru memberikan penjelasan materi yang akan disampaikan. Indikator keenam berupa media maket dapat menarik perhatian siswa memperoleh skor lima dengan alasan perpaduan antara tampilan maket yang sederhana dengan pewarnaan yang kontras dan gambar yang jelas tentunya akan mampu menarik

perhatian siswa. Indikator ketujuh berupa gambar dan pewarnaan dalam media maket jelas dan kontras memperoleh skor lima dengan alasan untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih aktif pada saat proses pembelajaran. Indikator yang terakhir adalah bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi melalui media maket mudah dipahami memperoleh skor lima dengan alasan siswa paham terhadap materi yang telah disampaikan. Adapun hasil uji validasi dapat digambarkan dengan diagram berikut. Grafik 4.1 Presentase Hasil Validasi Desain Akhir Maket

4.1 Presentase Hasil Validasi Desain Akhir Maket

Media visual maket yang telah melalui tahap validasi akan mendapatkan penilaian dan saran dari validator yang dapat digunakan untuk membuat media visual maket lebih layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun desain akhir media visual maket adalah sebagai berikut. Gambar 4.2 Desain Akhir Media Visual Maket

Media visual maket merupakan media yang terbuat dari papan kayu yang berukuran 150 cm x 120 cm. Dengan ukuran tersebut, media dapat dibongkar pasang sehingga memudahkan pada saat membawa media. Pada desain maket akhir tersebut terdapat gedung sekolah berlantai empat dengan ruang kelas sebanyak 8, terdapat gambar presiden dan wakil presiden yang terletak pada dinding kelas bagian depan di lantai empat, serta di atap gedung sekolah tersebut juga terdapat lambang Negara berupa Garuda Pancasila dengan ukuran yang sangat besar. Selanjutnya, di samping gedung sekolah terdapat gedung pramuka. Di bagian atap gedung pramuka terletak lambang pramuka yaitu cikal kelapa dengan ukuran yang sangat besar. Selain itu pada desain maket tersebut terdapat denah lambang rambu lalu lintas yang terdiri atas rambu lampu lalu lintas dan rambu simpang empat yang terletak di perempatan jalan raya di depan gedung sekolah, rambu dilarang parkir berada di sebelah kanan gerbang tampak dari depan), rambu penyebrangan jalan terletak di sebelah kiri gerbang sekolah (tampak dari depan), rambu dilarang berhenti berada di sebelah pohon depan sekolah, dan di dalam area gedung sekolah terdapat simbol area parkir yang terletak di sebelah kiri (tampak depan) bagian depan. Pengujian Maket Terbatas

Deskripsi Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui efektivitas media maket yang digunakan dalam pembelajaran dalam skala kecil.

Uji coba ini dilakukan pada tanggal 22 September 2021. Subjek uji coba terbatas ini dilakukan oleh 8 siswa kelas III. Pada uji terbatas ini kegiatan yang dilakukan yaitu 1) siswa mengerjakan pre test, 2) menjelaskan lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) dengan menggunakan media visual maket, dan 3) siswa mengerjakan post test. Deskripsi Hasil Uji Coba Terbatas

Hasil pre test dan post test pada uji terbatas yang telah dikerjakan oleh siswa kemudian dianalisis sesuai dengan pedoman penilaian. Hasil analisis penilaian pre test dan post test pada uji terbatas dipaparkan pada tabel berikut. Tabel 4.4 data pre test dan post test pada uji terbatas

Nama Siswa

Nilai pre test Keterangan

Nilai post test Keterangan

1

Julia Asmiranda Ramadhani

10

TT

70

T

2

Muh. Zhaky Putra Asrianto

20

TT

90

T

3

Muh. Reyhan Al Ziyad

10

TT

90

T

4

Ahmad Irsyarananda

10

TT

90

T

5

Pandu Prasetyo

10

TT

100

T

6

Prastyo Dwi Ernanto

30
 TT
 90
 T
 7
 Putri Aprilia Pratama
 10
 TT
 80
 T
 8
 Akbar Kurniawan
 10
 TT
 80
 T
 Jumlah
 110
 690
 Rata-rata
 13,75
 86,25

Keterangan: T= Tuntas, TT= Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa kelas III sebelum menggunakan media visual maket belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal senilai 70.

Pada nilai pre test diperoleh rata-rata sebesar 13,75, nilai rata-rata ini diperoleh dari jumlah nilai (110) dibagi jumlah siswa (8) sehingga diperoleh nilai rata-rata 13,75 dan nilai ini ≤ 70 , sehingga belum mencapai nilai KKM yang ditentukan. Keberhasilan siswa dalam belajar dikatakan baik apabila memperoleh nilai yang sama atau lebih tinggi dari nilai KKM. Kemudian kemampuan siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media visual maket.

Peningkatan kemampuan siswa dapat dilihat dari nilai hasil post test yang diperoleh rata-rata sebesar 86,25 dan nilai tersebut ≥ 70 , sehingga hasil belajar siswa dinyatakan sudah mencapai atau melebihi nilai KKM. Berdasarkan pedoman keefektifan, maka media visual maket yang digunakan pada uji terbatas dinyatakan sangat efektif dan layak digunakan untuk materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara). Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas

Berdasarkan deskripsi hasil uji coba terbatas dapat disimpulkan bahwa siswa dinyatakan mampu mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) jika 60% dari jumlah siswa mendapat nilai 70 (KKM). Hasil penilaian uji terbatas sebanyak 8 siswa mendapatkan nilai lebih dari 70. Angka ini menunjukkan bahwa presentase nilai siswa yang melampaui KKM sebesar 100%. Pada uji terbatas ini, program tindak lanjut akan dilakukan jika 10% dari 8 siswa mendapatkan nilai dibawah 70, yaitu dengan memberikan perlakuan secara khusus yang sifatnya berupa penyederhanaan dari pelaksanaan pembelajaran klasikal. Akan tetapi, program ini tidak diberlakukan karena hasil uji terbatas siswa dinyatakan mampu untuk mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara). Sedangkan, berdasarkan hasil tersebut maka media visual maket dapat direkomendasikan pada tahap selanjutnya yaitu hasil uji coba luas. Pengujian Media Visual Maket Perluasan

Deskripsi Uji Coba Luas

Uji coba luas dilakukan untuk mengetahui efektivitas media maket yang digunakan dalam pembelajaran dalam skala kecil. Uji coba ini dilakukan pada tanggal 22 September 2021. Subjek uji coba terbatas ini dilakukan oleh 20 siswa kelas III. Pada uji terbatas ini kegiatan yang dilakukan yaitu 1) siswa mengerjakan pre test, 2) menjelaskan lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) dengan menggunakan media visual maket, dan 3) siswa mengerjakan post test. Deskripsi Hasil Uji Coba Luas

Hasil pre test dan post test pada uji luas yang telah dikerjakan oleh siswa kemudian dianalisis sesuai dengan pedoman penilaian. Hasil analisis penilaian pre test dan post test pada uji luas dipaparkan pada tabel berikut. Tabel 4.5 data pre test dan post test pada uji luas

No
 Nama siswa
 Nilai pre test
 Keterangan
 Nilai post test
 Keterangan

1
 Afito Maulana
 10
 TT
 80
 T
 2
 Ajune Pristiyan Fajar
 10
 TT
 80

T
3
Ananda Dwi Febrian Trisna
40
TT
90
T
4
Arafat Alvaro Nahara
20
TT
90
T
5
Ashifa Noviani 10
TT
40
TT
6
Daanish Firdaus Faqih
0
TT
40
TT
7
Devrinces Elzi Mikayla
10
TT
50
TT
8
Erick Febriand
0
TT
60
TT
9
Fabrizzo Mahesa Putra
0
TT
60
TT
10
Fanita Nasabrina
20
TT
70
T
11
Felita Zerlinda Putri
30
TT
100
T
12
Ferdino Amirul Prasetyo
10
TT
80
T
13
Muh Hidayat Noor Akbar
20
TT
80

T
14
Mufida Azza Syarifa
30
TT
100
T
15
Muh Umar Farit
20
TT
90
T
16
Nadhifa Fathimah TT Achmady
20
TT
70
T
17
Olivia Fatikha Salma
10
TT
90
T
18
Raissa Bintang Nuriar
10
TT
70
T
19
Shafa Aulya Rahma Nabila
10
TT
100
T
20
Ziamabel Amoor Pricilliea
20
TT
80
T
Jumlah
300
1520
Rata-rata
15
76

Keterangan: T= Tuntas, TT= Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa kelas III sebelum menggunakan media visual maket belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal senilai 70. Pada nilai pre test diperoleh rata-rata sebesar 15, nilai rata-rata ini diperoleh dari jumlah nilai (300) dibagi jumlah siswa (20) sehingga diperoleh nilai rata-rata 15 dan nilai ini ≤ 70 , sehingga belum mencapai nilai KKM yang ditentukan. Keberhasilan siswa dalam belajar dikatakan baik apabila memperoleh nilai yang sama atau lebih tinggi dari nilai KKM. Kemudian kemampuan siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media visual maket.

Peningkatan kemampuan siswa dapat dilihat dari nilai hasil post test yang diperoleh rata-rata sebesar 76 dan nilai tersebut ≥ 70 , sehingga hasil belajar siswa dinyatakan sudah mencapai atau melebihi nilai KKM. Berdasarkan pedoman keefektifan, maka media visual maket yang digunakan pada uji luas mencapai ketuntasan klasikal 75%. Berdasarkan perolehan presentase klasikal tersebut, maka media visual maket dinyatakan sangat efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara). Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba luas

Berdasarkan deskripsi hasil uji coba luas dapat disimpulkan bahwa siswa dinyatakan mampu mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) jika 60% dari jumlah siswa mendapat nilai 70 (KKM). Hasil penilaian uji luas sebanyak 15 siswa mendapatkan nilai lebih dari 70. Angka ini menunjukkan bahwa presentase nilai siswa

yang melampaui KKM sebesar 75%. Pada uji luas ini, program tindak lanjut akan dilakukan jika 10% dari 20 siswa mendapatkan nilai di bawah 70, yaitu dengan memberikan perlakuan secara khusus yang sifatnya berupa penyederhanaan dari pelaksanaan pembelajaran klasikal. Akan tetapi, program ini tidak diberlakukan karena hasil uji luas siswa dinyatakan mampu untuk mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara). Berdasarkan hal tersebut, maka media visual maket dapat direkomendasikan pada tahap selanjutnya yaitu dapat dikonsumsi atau digunakan secara luas oleh guru dalam proses pembelajaran pada materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara). Pembahasan Hasil Penelitian

Spesifikasi Media Visual Maket Penelitian ini menghasilkan produk berupa pengembangan media visual maket untuk materi mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara). Media tersebut termasuk media visual tiga dimensi yang dikembangkan dari hasil inovasi dari maket yang sudah ada. Media visual maket ini memiliki ukuran 150 cm x 120 cm, sehingga dapat dijangkau oleh seluruh siswa yang ada di dalam kelas. Media visual maket merupakan media yang bahan dasarnya mudah diperoleh dari lingkungan sekitar. Media ini memiliki tampilan yang dapat dibongkar pasang pada alas dan gedung kelasnya. Selain itu, visual gambar yang terdapat dalam maket berisi visual gambar yang menampilkan beberapa lambang/ simbol yang meliputi lambang Negara, Lambang Pramuka, dan lambang rambu lalu lintas, sehingga media ini cocok digunakan dalam proses pembelajaran khususnya untuk materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara). Kevalidan Media Visual Maket

Kevalidan pengembangan media visual maket pada materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) diperoleh dari hasil validasi konstruksi media sebesar 95%, hasil validasi materi memperoleh presentase sebesar 92,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media visual maket dinyatakan valid, dapat digunakan, dan tidak perlu direvisi. Hasil ini disesuaikan dengan kriteria penilaian pada table 3.7 bahwa presentase 81%-100% menunjukkan peringkat sangat baik. Respon Guru terhadap Media Visual Maket Respon guru dilakukan untuk mengetahui respon guru terhadap media visual maket yang telah dikembangkan.

Respon guru dilakukan oleh Nunung Sri Rejeki, S.Pd. selaku guru kelas III SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. Penilaian respon guru dilakukan pada tanggal 22 September 2021. Hasil respon guru terhadap media visual maket sebagai berikut. Tabel 4.6 Hasil Respon Guru

No

Indikator

Skor

1

2

3

4

5

1

Materi yang terdapat dalam media maket sesuai dengan KD dan indikator.

√

2

Media maket mempermudah siswa dalam belajar materi lambang/ simbol.

√

3

Media maket mempermudah guru dalam menyampaikan materi lambang/ simbol.

√

4

Media maket mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.

√

5

Media maket dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. √

6

Media maket dapat menarik perhatian siswa. √

7

Gambar dan pewarnaan dalam media maket jelas dan kontras.

√

8

Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi melalui media maket mudah dipahami.

√

Jumlah Skor

40

Rumus:

$$= \frac{40}{40} \times 100\% = 100\%$$

Respon guru terhadap media visual maket yang telah dilakukan memperoleh skor 40 yang apabila diubah menjadi skor presentase memperoleh skor 100%.

Dalam hal ini media visual maket dapat digunakan tanpa adanya revisi. Hal ini disesuaikan dengan kriteria penilaian pada tabel 3.7, dalam tabel tersebut presentase 81-100% menunjukkan peringkat sangat baik. Dengan demikian media visual maket dapat dikatakan baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran tanpa adanya revisi. Keefektifan media visual maket

Efektifitas media visual maket dapat dilihat dari hasil belajar siswa (Post Test) setelah menggunakan media visual maket. Berdasarkan hasil analisis, nilai hasil belajar siswa telah melampaui nilai 70 (KKM). Rata-rata nilai post test pada uji terbatas sebesar 86,25 dan rata-rata nilai post test pada uji luas sebesar 76. Kemudian ketuntasan belajar klasikal pada uji terbatas memperoleh presentase 100% dan ketuntasan klasikal pada uji luas memperoleh presentase sebesar 75%. Berdasarkan hasil rata-rata nilai post test uji terbatas dan uji luas di atas, maka media visual maket dinyatakan sangat efektif. Hasil presentase di atas disesuaikan dengan kriteria penilaian ketuntasan klasikal pada tabel 3.10. pada tabel tersebut dijelaskan bahwa presentase ketuntasan > 80% termasuk klasifikasi sangat baik, sedangkan untuk presentase ketuntasan 60% sampai kurang dari 80% termasuk dalam klasifikasi baik. Prinsip-Prinsip Penggunaan, Keunggulan, dan Kelemahan Media Visual Maket

Prinsip penggunaan media visual maket

Prinsip-prinsip penggunaan media visual maket yaitu sebagai berikut.

Media visual maket dapat digunakan untuk mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara). Media visual maket dapat membantu guru dalam menyampaikan materi (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara). Media visual maket dapat menarik perhatian dan keaktifan siswa.

Media visual maket dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa pada materi (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara). Keunggulan media visual maket

Keunggulan yang dimiliki media visual maket yaitu sebagai berikut.

Media visual maket sesuai dengan materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara). Media visual maket mudah digunakan dalam proses pembelajaran pada materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara). Media visual maket dapat memberikan interaksi antara guru dan siswa pada saat proses pembelajaran. Tampilan materi pada media visual maket bersifat konkrit.

Media visual maket memiliki tampilan yang menarik dan warna yang kontras.

Media visual maket memiliki gambar yang jelas.

Media visual maket terbuat dari bahan dasar PVC yang tahan air dan tidak mudah patah atau rusak.

Kelemahan media visual maket

Kelemahan yang dimiliki media visual maket yaitu sebagai berikut.

Media visual maket hanya digunakan untuk materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara).

Media visual maket kurang simple karena ukurannya yang lumayan besar.

Memerlukan ketelatenan serta waktu yang cukup banyak dalam pembuatan media.

Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Visual

Faktor pendukung implementasi media visual maket

Pada saat penelitian dilakukan terdapat beberapa faktor pendukung pengimplementasian media visual maket sebagai berikut.

Siswa memiliki pengetahuan awal tentang materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara).

Rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa terhadap media visual maket.

Respon siswa terhadap media visual maket sangat tinggi pada saat proses penyampaian materi menggunakan media visual maket.

Faktor penghambat implementasi media visual maket

Adapun faktor Penghambat implementasi media visual maket adalah pada saat membawa media visual maket membutuhkan kehati-hatian karena ukurannya yang lumayan besar.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, dan SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

Media visual maket dinyatakan valid. Kevalidan media visual maket dapat dilihat dari hasil validasi konstruksi media yang memenuhi kriteria presentase sebesar 95% dan validasi materi sebesar 92

,5%. Kriteria ini menunjukkan peringkat sangat baik dan dapat digunakan tanpa adanya revisi, sehingga media visual maket dapat digunakan untuk materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) pada siswa kelas III Sekolah Dasar. Respon guru terhadap media visual maket baik. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil respon guru terhadap media visual maket yang diberikan kepada guru kelas III memperoleh presentase sebesar 100%. Kriteria ini menunjukkan peringkat sangat baik, sehingga media visual maket tidak perlu direvisi dan dapat digunakan pada materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) di kelas III Sekolah Dasar.

Media visual maket dinyatakan efektif. Keefektifan media visual maket dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang memenuhi kriteria presentase ketuntasan klasikal sebesar 75%. Kriteria ini menunjukkan klasifikasi baik, sehingga siswa kelas III SDN Mojoroto 4 Kota Kediri dinyatakan mampu untuk mengidentifikasi materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) setelah menggunakan media visual maket.

Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas tindak lanjut dari penelitian ini dapat dikemukakan secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

Implikasi Teoritis

Media visual maket dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa kelas III SDN Mojoroto 4 pada materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara), hal ini dapat dilihat dari nilai post test siswa yang meningkat dengan signifikan. Implikasi Praktis

Bagi Guru

Media visual maket dapat membantu guru pada saat proses pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi

lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara). Selain itu, media visual maket dapat memberikan motivasi untuk guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Bagi Siswa

Media visual maket dapat dijadikan sebagai sumber belajar dan menambah wawasan.

Selain itu, dampak yang diperoleh siswa dengan adanya media visual maket adalah siswa lebih aktif pada saat proses pembelajaran sehingga membuat siswa paham tentang materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara). Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi dari hasil penelitian dan pengembangan media visual maket yang telah dilakukan terdapat beberapa saran yang dapat diberikan yaitu sebagai berikut.

Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian media visual maket diharapkan dapat mempertimbangan biaya dan ketelitian pada saat proses pembuatan. Hal ini disebabkan

, pembuatan media visual maket membutuhkan biaya yang lumayan banyak dan juga saat proses pembuatan membutuhkan ketelatenan mengingat lumayan rumitnya penyusunan gedung dan simbol-simbol lainnya. Bagi Guru

Pada saat mengembangkan media visual maket dengan ukuran yang lumayan besar, guru hendaknya mempertimbangkan penggunaan media agar praktis saat hendak dibawa, digunakan, dan penyimpanannya. Hendaknya saat mengembangkan media maket yang bisa di susun ulang sehingga lebih praktis dan inovatif. DAFTAR PUSTAKA

Andra, Ipda Ery dan Natalie.

2020. Mengenali Lambang dan Arti Rambu Lalu Lintas. Yogyakarta: Sentra Edukasi Media.Akbar, Sa'dun. 2015

. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.Asrotun.

2014. Penggunaan Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatulloh Jakarta. JakartaArsyad, Azhar. 2017. Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.Dani, S. Agus dan Anwari, Budi.

2015. Buku Panduan Pramuka Penggalang. Yogyakarta: CV. Andi Offset.Daryanto.

2016. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.Huda, Miftahul. 2014

. Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.Kemdikbud.

2016. Permendikbud Nomor 24

id: **61**

Plagiarism detected: **0.1%**<https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3-t...>



31%

<https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3...>

tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.

id: **62**

Plagiarism detected: **0.04%**<https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3-t...> + 2 resources!



31%

<https://idoc.pub/documents/buku-guru-kelas-3...>



1%

<https://anyflip.com/gevmi/lltf/basic>

Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Lampiran Keputusan Musyawarah Nasional Geraka Pramuka Nomor 07 Tahun 2018 tentang Anggaran Dasar Dan Anggaran Rumah Tangga Gerakan Pramuka.

Max, Boli Sabon. 2019. Mengenal Indonesia (Aku Cinta Indonesia, Tak Kenal Maka Tak Sayang). Jakarta:

Atmajaya.Munadi, Yudhi. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: GP Press Group.Prastowo, Andi. 2015. Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: DIVA Press.PerKap 09 Tahun 2012 Pasal 55 tentang Pencerahan Peserta Ujian SIM (Surat Ijin Mengemudi).

Riduwan.

2013. Dasar-dasar Stastika. Bandung: Alfabeta. Sugiono.

2017. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta. Undang-undang Nomor 22 Tahun 2019 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan.

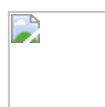
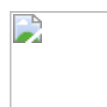
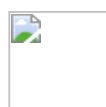
Undang-undang Nomor 22 Tahun 2019 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan.

Wati, Ega Rima. 2016. Ragam Media Pembelajaran. Yogyakarta: Kata Pena.Widoyoko, Eko Putro. 2016. Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

[diclaimer-line0]

Disclaimer: this report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!

Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis!



[Plagiarism Detector](#) - Your right to know the authenticity! © SkyLine LLC

948aaa2f-90b5-4260-81c7-99c4caab0fa0

7735e83b643f94dc5348b75d0b920f32

F86371D69A63561677D1663BE7FE7EF9

Check Type: Internet - via Google and Bing