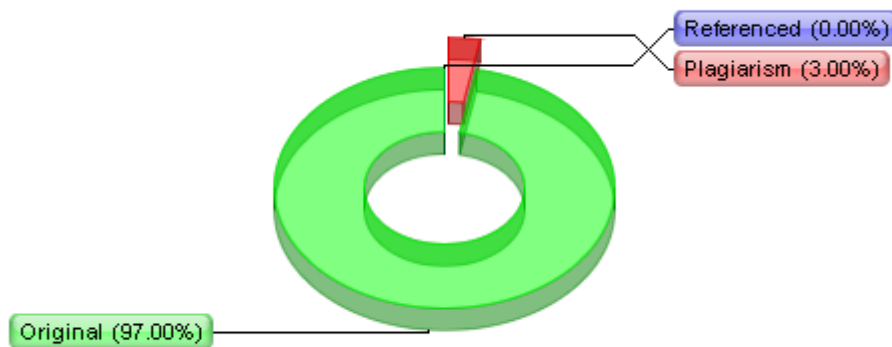


Plagiarism Detector v. 1740 - Originality Report 14/08/2020
15:59:08

Analyzed document: UunTeguhSantoso_2014_Skripsi.docx Licensed
to: Asih Supadmiasih
Comparison Preset: Word-to-Word. Detected language: Indonesian

Relation chart:



<="">

Distribution graph:
Top sources of plagiarism:

% 2
wrds: 57
<https://berbahasa-bersastra.blogspot.com/2011/10/metode-penelitian-research-and....>

% 1
wrds: 45
<https://id.scribd.com/doc/214404809/508151-c-2573-b-7347>

% 1
wrds: 41
https://id.wikipedia.org/wiki/ADDIE_Model

[Show other Sources:]

Processed resources details:

39 - Ok / 8 - Failed

[Show other Sources:]

Important notes:

Wikipedia:



Wiki Detected!

Google Books:



[not detected]

Ghostwriting
services:



[not detected]

Anti-cheating:



[not detected]

Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

Excluded Urls:

No URLs detected

Included Urls:

No URLs detected

Detailed document analysis:

PENGEMBANGAN MEDIA PIRAMIDA KUBUS UNTUK MATERI PADA
TEMA 8 SUBTEMA 3 PEMBELAJARAN 1 KELAS 5 , , PGSD, FKIP, UN
PGRI KEDIRI

Pendidikan Dasar, Pascasarjana, UN PGRI Kediri

No Handphone: +6282197582565

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari media piramida kubus untuk materi pada tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 kelas 5 SD. Jenis penelitian ini adalah research and development dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi berupa angket yang ditunjukkan kepada ahli media, ahli materi dan ahli praktisi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Media piramida kubus dikatakan valid dengan memperoleh hasil 89%, 85,7% untuk kevalidan materi bahasa Indonesia, 82,5% untuk kevalidan materi IPA, 80% untuk kevalidan materi matematika, (2) media piramida kubus dikatakan praktis dengan memperoleh hasil 88,5%. Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini yaitu bahwa media piramida kubus valid dan praktis serta dapat digunakan untuk Tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 kelas 5. Kata kunci: Media Pembelajaran, piramida kubus, Tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 kelas 5.

DEVELOPMENT OF CUBY PYRAMID MEDIA FOR MATERIALS IN
THEME 8 SUBTEME 3 LEARNING 1
CLASS 5

Abstract

: This study aims to determine the validity and practicality of the cube pyramid media for material on theme 8 sub-theme 3 lesson 1 grade 5 elementary school. This type of research is research and development with ADDIE models. The data collection technique uses a validation sheet in the form of a questionnaire which is shown to media experts, material experts and practitioner experts. The results showed that (1) the cube pyramid media is said to be valid by getting 89%, 85.7% for the validity of Indonesian language material, 82.5% for the validity of science material, 80% for the validity of mathematical material, (2) cube pyramid media said to be practical by obtaining 88.5% results. The conclusion of this development research is that the cube pyramid media is valid and practical and can be used for Theme 8 of sub-theme 3 of learning in grade 5. Keywords: Learning Media, cube pyramid, Theme 8 subtheme 3 learning 1 grade 5.

PENDAHULUAN

Belajar adalah proses berpikir dan merasakan, seseorang dikatakan belajar bila pikiran dan perasaannya aktif. Aktivitas pikiran dan perasaan itu sendiri tidak dapat diamati orang lain akan tetapi bisa dirasakan oleh orang tersebut. Belajar menurut Djamarah (2006: 10), adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Menurut Anitah dkk. (2009: 1.18), Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut pengertian ini, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi suatu proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Anak usia SD diwajibkan untuk belajar atau mengikuti kegiatan pembelajaran, masa usia sekolah dasar adalah masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam hingga kira-kira usia sebelas atau dua belas tahun. Sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mudah terpengaruh oleh lingkungan, dan gemar membentuk kelompok sebaya. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar diusahakan untuk terciptanya suasana yang kondusif dan menyenangkan.

Menurut Piaget dalam Santrock (2007; 53) , tahap operasional konkret ini adalah tahap perkembangan kognitif pada fase ketiga, dimulai dari sekitar umur tujuh tahun sampai sekitar sebelas tahun. Pemikiran operasional konkret mencakup penggunaan operasi. Penalaran logika menggantikan penalaran intuitif, tetapi hanya dalam situasi konkret. Kemampuan untuk menggolong-golongkan sudah ada, tetapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak.

Dari usia yang dijelaskan oleh Piaget dalam Santrock (2007; 53) dapat dikatakan umur tujuh sampai sebelas tahun adalah usia anak SD yang dalam perkembangan kognitif, siswa SD masih terikat dengan objek kongkret yang dapat ditangkap oleh panca indra. Dalam tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 kelas V terdapat pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, serta Matematika

. Siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Menurut Criticos dalam Daryanto (2016:4), menyatakan bahwa: Media merupakan bentuk salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Dalam pembelajaran tematik Siswa memerlukan alat bantu berupa media,

untuk menjadi perantara komunikasi antar guru dan murid. Hal ini juga sesuai dengan pendapat (Daryanto. 2016;8) yaitu dalam suatu proses pembelajaran dibutuhkan sebuah media pembelajaran sebagai penyalur informasi dari guru ke siswa. "Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (Guru/pendidik) menuju penerima (siswa/peserta didik)". Jadi, bisa dikatakan media pembelajaran merupakan alat komunikasi untuk menyalurkan materi yang ingin disampaikan guru ke siswa. Dalam observasi yang telah dilakukan, guru menggunakan media seadanya yang berupa gambar dari buku paket siswa. Dalam pembelajaran pada tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 kelas V di Kediri bahkan pembelajaran juga tidak menggunakan media sama sekali. Guru menginstruksikan siswa untuk membaca dan mengerjakan tugas saja tanpa menyatukan ke 3 materi agar membuat pembelajaran yang efektif, yang membuat peserta didik terlihat bosan mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Mukmin (2016:45) "karakteristik anak pada usia sekolah dasar berkisar antara 7-11 tahun anak dapat berpikir secara logis mengenai hal yang kongkret, aktivitas mental anak terfokus pada objek yang nyata atau pada berbagai kejadian yang pernah dialami". Maka diperlukan Media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran perlu dikembangkan untuk menunjang pembelajaran jadi lebih baik. Laila (2016: 3) "pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran". Untuk mengatasi permasalahan di salah satu solusinya adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat, agar Guru dimudahkan dalam menghubungkan materi yang diajarkan dengan tematik. Salah satu cara adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yaitu adalah Piramida kubus. Media piramida kubus merupakan pengembangan media tanpa proyeksi tiga dimensi. Media piramida kubus berwujud sebagai benda asli, baik hidup maupun mati dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya yang dapat memproyeksikan semua materi ada pada tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 kelas 5. Media piramida kubus juga bisa sebagai alat untuk menyatukan ketiga materi pembelajaran pada tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 kelas 5. Pokok bahasan dalam tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 kelas V SD/MI ada 3 materi pelajaran yang dipelajari yaitu IPA yang membahas Piramida makanan, yang kedua Bahasa Indonesia membuat laporan sederhana dari materi piramida makanan sedangkan yang ketiga adalah matematika membahas tentang volume kubus. Melalui pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa dalam pengamatan dan mendapatkan informasi dari materi yang akan disampaikan dengan menyajikan materi dalam bentuk materi yang mudah menarik serta dapat membuat peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media piramida kubus pada materi tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 kelas 5, untuk

mengetahui kevalidan media piramida kubus pada materi tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 kelas 5, serta untuk mengetahui kepraktisan media piramida kubus pada materi 8 subtema 3 pembelajaran 1 kelas 5. METODE Tahap penelitian dan pengembangan ini mengacu pada desain model ADDIE. Model desain ADDIE mempunyai lima tahapan yaitu, analisis, rancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi terhadap produk yang akan dikembangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Pribadi (2010: 125). Namun karena mewabahnya pandemik covid-19 yang melanda Indonesia sehingga membuat pembelajaran tatap muka secara langsung tidak bisa dilakukan yang mengakibatkan tahap implementasi tidak bisa dilakukan. Hal ini sesuai dengan pendapat (Sugiyono: 40) dalam hal ini penelitian yang dilakukan hanya menghasilkan rancangan produk, dan rancangan tersebut divalidasi secara internal (pendapat ahli dan praktisi) tetapi tidak diproduksi atau tidak di uji secara eksternal (pengujian lapangan). Kelima fase atau tahap dalam model ADDIE perlu dilakukan secara sistematis. Model desain sistem pembelajaran ADDIE dengan komponen-komponennya dapat digambarkan dalam diagram pada gambar berikut ini.

Gambar 3.1 Langkah Umum Model ADDIE Pada tahapan analisis ini dimulai dengan melakukan analisis dengan cara

id: 1

Plagiarism detected: 0,16% <http://eprints.undip.ac.id/52860/>

observasi dan wawancara secara langsung dengan

guru kelas 5 terkait saat proses pembelajaran siswa kelas 5 pada materi tema 8 subtema 3 pembelajaran 1. Setelah mengetahui hasil analisis pada tahap sebelumnya maka dilanjutkan ke tahapan design, selanjutnya dilakukan perencanaan media dan membuat media piramida kubus agar tampak menarik dan mudah digunakan. Tahap-tahap pengembangan media piramida kubus dapat dilakukan melalui tahap-tahap sebagai berikut. Tabel 1

Tahap Pengembangan No.

Tahap

Item

Keterangan

1.

Membuat desain awal media

Desain rancangan produk

Observasi penerapan media pembelajaran pada materi tema 8 subtema 3 pembelajaran 1

2.

Validasi ahli materi dan media

Desain rancangan produk

Validasi ahli materi dan ahli media

3.

Revisi sesuai saran-saran validator

Desain rancangan produk

Validasi ahli materi dan ahli media

Pada tahap development merupakan tahap perwujudan dari tahapan desain. Media piramida kubus dengan berbasis 3 dimensi ini dibuat sesuai dengan karakteristik media 3 dimensi. Validasi media pembelajaran pada Tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 kelas 5 SD/MI dalam penelitian ini digunakan untuk pengumpulan data sebagai dasar untuk menetapkan kualitas media piramida kubus. Validasi media pembelajaran pada Tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 kelas V SD/MI dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data sebagai dasar untuk menetapkan kualitas media piramida kubus. Instrumen yang digunakan dalam validasi adalah angket. Validasi instrumen menggunakan angket dengan kisi-kisi instrumen berupa lembar angket media dan materi. Untuk menentukan kevalidan media dan materi, penelitian ini mengadaptasi rumus yang diungkapkan oleh Murtiani (2013: 52) dalam Zunaidan dan Amin (2016: 22)

Keterangan:

p = menyatakan persentase penilaian

n = menyatakan jumlah seluruh item angket

Kevalidan dari media, dapat dilihat dari tabel validitas yang dikemukakan menurut Muriati (2013: 52) dalam Zunaidah dan Amin (2016: 22) sebagai berikut.

Tabel 2

. Kriteria Kevalidan Tingkat pencapaian (%)

Kategori validitas

Keterangan

81-100

Sangat Baik

Tidak revisi/valid

61-80

Baik

Tidak revisi/valid

41-60

Cukup

Revisi/tidak valid

21-40

Kurang

Revisi/tidak valid

0-20

Sangat Kurang

Revisi/tidak valid

HASIL Untuk mengetahui kevalidan

dan kepraktisan dari produk media piramida kubus, terlebih dahulu dilakukan validasi pada ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi. Uji kevalidan diperoleh dengan teknik pengambilan data berupa instrumen

angket validasi media dan angket validasi materi. Validator dalam penelitian ini terdiri dari validator ahli media yaitu Dr. Aan Nurfahrudianto memperoleh skor 89%, validator ahli materi bahasa Indonesia dilakukan oleh Rian Damriswara M.P.d memperoleh skor 85.7% , validator ahli materi IPA dilakukan oleh Sutrisno, S.Pd. M.Pd. memperoleh skor 82.5%, untuk validator ahli materi matematika dilakukan oleh Nurita Pramasatya M.Pd memperoleh skor 80%, dan untuk validator ahli praktisi dilakukan oleh Erna Agustin Wati, S.Pd sebagai guru kelas 5 di SDN Keniten 2 memperoleh skor 88.5%. Hasil v

alidasi Media Oleh Validator Ahli Media Tabel 3

. Data Hasil Validasi Media No.

Indikator

Skor

1

2

3

4

5

1

Miniatur pada media Piramida Kubus menyerupai objek aslinya

√

2

Kebegaraman variasi miniatur yang terdapat dalam media Piramida Kubus

√

3

Media Piramida Kubus menunjukkan tingkatan dalam piramida makanan dengan menarik

√

4

Kualitas bahan pembuatan media Piramida Kubus

√

5

Media yang digunakan berbentuk 3 dimensi

√

6

Media Piramida Kubus memiliki tampilan yang menarik

√

7

Media Piramida Kubus mudah untuk digunakan

√

8

Media Piramida Kubus menggunakan tampilan dan warna yang menarik dan mencolok

√

9

Kesesuaian miniature dan background pada media Piramida Kubus✓

10

Kandungan dalam media Piramida Kubus bisa meyalurkan materi

✓

11

Media Piramida Kubus dapat menghubungkan ketiga materi dalam tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 dengan baik

✓

12

Media Piramida Kubus bisa dijadikan kubus dan memiliki ukuran yang tepat setiap sisinya

✓

13

Media Piramida Kubus bisa untuk diukur volumenya karena memiliki sisi yang sama

✓

Jumlah

Skor58

Skor Maksimal65

Presentase

Skor89%

Hasil

validasi Materi Bahasa IndonesiaTabel 4

. Data Hasil Validasi Materi Bahasa IndonesiaNo

Indikator

Skor

1

2

3

4

5

1.

Media Piramida Kubus yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran .✓

2.

Materi

yang digunakan relevan dengan kompetensi dasar✓

3.

Petunjuk

Pengerjaan laporan sederhana mudah dipahami.✓

4.

Media Piramida Kubus dapat menjadi fasilitas bagi siswa sebagai sumber informasi untuk membuat laporan sederhana✓

5.

Ketepatan

petunjuk membuat laporan mudah dipahami oleh siswa✓

6.

Siswa

dibuat mandiri serta berpikir secara kreatif dan imajinatif dalam penulisan laporan sederhana✓

7.

Ketepatan

tugas dengan mengaitkan kedalam kehidupan sehari-hari✓

Jumlah

Skor 30

Skor Maksimal35

Presentase

Skor85,7%

Hasil

validasi Ahli Materi IPATabel 5. Data Hasil Validasi Materi IPANo

Indikator

Skor

1

2

3

4

5

1.

Media Piramida Kubus yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran .✓

2.

Materi

yang digunakan relevan dengan kompetensi dasar✓

3.

Ketepatan

tugas dengan materi aliran-aliran energi di dalam sebuah ekosistem.✓

4.

Media Piramida Kubus dapat menjadi fasilitas bagi siswa sebagai sumber informasi untuk mengidentifikasi cara-cara aliran energi di dalam sebuah ekosistem✓

5.

Ketepatan

petunjuk membuat laporan mudah dipahami oleh siswa✓

6.

Siswa

dibuat mandiri serta berpikir secara kreatif dan imajinatif dalam penulisan laporan sederhana✓

7.

Ketepatan

tugas dengan mengaitkan kedalam kehidupan sehari-hari✓

8.

Kebenaran

konsep materi tentang rantai makanan pada sebuah ekosistem✓

Jumlah

Skor33

Skor Maksimal40

Presentase

skor82,5%

Hasil

validasi Ahli Materi MatematikaTabel 6. Data Hasil Validasi Ahli Materi

MatematikaNo

Indikator

Skor

1

2

3

4

5

1.

Media Piramida Kubus yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran .✓

2.

Media Piramida Kubus dapat menjadi fasilitas bagi siswa sebagai sumber informasi untuk mengukur panjang sisi kubus✓

3.

Ketepatan

petunjuk pengerjaan mudah dipahami oleh siswa✓

4.

Ketepatan

tugas dengan materi volume bangun ruang kuubus✓

5.

Kebenaran

konsep materi volume bangun ruang kubus✓

6.

Media Piramida Kubus mampu membuat siswa mandiri untuk menghitung volume kubus✓

7.

Media Piramida Kubus mampu menjadi fasilitas siswa untuk menghitung volume kubus.✓

Jumlah

Skor28

Skor Maksimal35

Presentase

Skor80%

Hasil

validasi Ahli Praktisi Tabel 7. Data Hasil Validasi Respon Guru No

Indikator

Skor

1

2

3

4

5

1.

Media Piramida Kubus yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran .√

2.

Media Piramida Kubus relevan dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa√

3.

Media Piramida Kubus mudah digunakan√

4.

Piramida

Kubus dapat menghubungkan ketiga materi pada tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 kelas 5 SD√

5.

Media Piramida Kubus bisa menjadi fasilitas menyampaikan materi yang ada di tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 kelas 5 SD√

6.

Siswa

dibuat mandiri serta berpikir secara kreatif dan imajinatif √

7

Cara penggunaan media mudah dipahami√

Jumlah

Skor 31

Skor Maksimal 35

Persentase

skor 88

,5% PEMBAHASAN

Pada tahap analisis terdiri dari analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

Menurut Pribadi (2011: 128),

id: 2

Plagiarism detected: 0,53% <https://berbahasa-bersastra.blogspot...> + 3 resources!

analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan

manajemen. Analisis kinerja dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui masalah yang dihadapi dalam pembelajaran materi pada tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 kelas V SD/MI. Permasalahan pertama yang

dihadapi dalam penelitian ini adalah masih jarang pendidik yang belum menggunakan media pembelajaran secara konkret dalam menjelaskan materi yang sedang diajarkan. Sehingga pemahaman siswa kurang tentang materi tersebut, oleh karena itu dibutuhkan solusi berupa perbaikan kualitas manajemen dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar misalnya dengan menggunakan media Piramida Kubus untuk menjelaskan materi pada Tema 8 subtema 3 Pembelajaran 1 kelas V SD/MI. Permasalahan kedua yang dihadapi dalam penelitian ini adalah kurangnya media yang bisa mengintegrasikan beberapa disiplin ilmu menjadi satu agar mempermudah guru dalam penyampaian tujuan pembelajaran, oleh karena itu dibutuhkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran untuk menghasilkan media pembelajaran yang bisa menjadi sarana penyampaian beberapa materi menjadi satu bagi guru dengan menggunakan media Piramida Kubus untuk menyampaikan materi pada Tema 8 subtema 3 Pembelajaran 1 kelas V SD/MI. Menurut Pribadi (2011: 128),

id: 3

Plagiarism detected: **0,95%** <https://berbahasa-bersastra.blogspot...> + 2 resources!

analisis kebutuhan merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa untuk meningkatkan kinerja atau prestasi belajar. Hal ini dapat dilakukan apabila program pembelajaran dianggap sebagai solusi dari masalah pembelajaran yang

dihadapi. Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang harus dikembangkan dalam pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas V tentang materi pada tema 8 subtema 3 pembelajaran 1, maka diperlukan pengembangan media berupa media piramida kubus untuk menjelaskan materi pada tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 agar dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pada tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 kelas V SD/MI. Desain merupakan langkah kedua dari model desain sistem pembelajaran ADDIE.

id: 4

Plagiarism detected: **0,5%** <https://id.scribd.com/doc/214404809...>

Pada langkah ini diperlukan adanya klarifikasi program pembelajaran yang didesain sehingga program tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan.

Menurut Pribadi (2011: 130) "Langkah penting yang perlu dilakukan dalam desain adalah menentukan pengalaman belajar atau learning experience yang perlu dimiliki siswa selama mengikuti aktivitas pembelajaran".

Langkah desain harus mampu menjawab apakah program pembelajaran yang didesain dapat digunakan untuk mengatasi masalah kesenjangan

yang terjadi pada siswa. Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas V tentang materi pada tema 8 subtema 3 pembelajaran 1, pemahaman siswa masih kurang dikarenakan dalam proses belajar mengajar hanya menggunakan sebuah media pembelajaran yang berupa gambar sederhana saja yang sudah ada pada buku.

Sehingga untuk mengatasi hal tersebut, dalam penelitian pengembangan ini penulis akan membuat rancangan media pembelajaran dengan menggunakan media 3 dimensi yang dapat menggambarkan materi pada tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 dengan lebih konkrit. Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam mengimplementasikan model desain sistem pembelajaran ADDIE. Menurut Pribadi (2011), "Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat

id: 5

Plagiarism detected: 0,34% <https://id.scribd.com/doc/214404809...> + 3 resources!

dan memodifikasi bahan ajar atau learning materials untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah

ditentukan."Pengadaan media ajar perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran spesifik atau learning outcomes yang telah dirumuskan oleh perancang program pembelajaran dalam langkah perancangan media pembelajaran. Pada tahap pengembangan ini, akan dibuat media pembelajaran baru yaitu piramida kubus untuk memudahkan dalam penyampaian materi pada tema 8 subtema 3 pembelajaran 1. Produk yang telah dikembangkan, kemudian diujikan kepada ahli media pembelajaran dan ahli materi serta ahli praktisi pada tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 supaya mendapat masukan untuk pengembangan dan perbaikan sebelum diujicobakan. Langkah terakhir dari model desain sistem ADDIE adalah evaluasi. Evaluasi dapat didefinisikan sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran. Pada langkah evaluasi ini bertujuan melakukan revisi produk berdasarkan validasi media, serta melakukan analisis apakah media pembelajaran Piramida Kubus sudah bisa dikatakan valid dan layak digunakan. Data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui revisi yang perlu dilakukan dan menganalisis apakah produk tersebut sudah valid dan praktis untuk digunakan. Untuk mengetahui kevalidan

dan kepraktisan dari produk media piramida kubus, terlebih dahulu dilakukan validasi pada ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi. Uji kevalidan diperoleh dengan teknik pengambilan data berupa instrumen angket validasi media dan angket validasi materi. Pada tahap validasi media memperoleh presentase skor 89% sehingga media piramida kubus memiliki kriteria sangat baik (SB). Data dari validator ahli media memiliki kekurangan-kekurangan : a) keberagaman tumbuhan pada tingkatan produsen kurang beragam. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Agustiana (2014) bahwa produsen merupakan organisme penyedia makanan bagi kelangsungan hidup makhluk hidup lain. Selain sebagai

penyedia makanan produsen juga menyediakan oksigen untuk konsumen tingkat 1 dan tingkat akhir.

Setelah melakukan beberapa revisi dan sesuai saran dari validator ahli media. Media piramida Kubus dinyatakan dapat digunakan dan mendapatkan kriteria sangat baik. Validasi materi bahasa Indonesia dilakukan oleh Rian Damriswara, M.Pd. dan memperoleh presentase skor. 85.7% sehingga media piramida kubus memiliki kriteria sangat baik (SB). Data dari validator ahli materi Indonesia memiliki kekurangan-kekurangan : a) untuk lembar materi setelah petunjuk pengerjaan seharusnya diberi rubrik penilaian untuk mempermudah mengukur seberapa jauh kemampuan siswa saat membuat laporan . Hal ini juga sejalan dengan pendapat Riskawati (2018) bahwa pengukuran adalah bagian dari keterampilan proses sains yang meruapkan pengumpulan informasi baik secara kuantitatif maupun secara kualitatif. Dengan melakukan pengukuran dapat diperoleh besarnya atau nilai suatu besaran atau bukti kualitatif. Setelah melakukan beberapa revisi dan sesuai saran dari validator ahli materi bahasa Indonesia. Materi bahasa Indonesia dinyatakan dapat digunakan dan mendapatkan kriteria sangat baik. Validasi materi IPA dilakukan oleh Sutrisno Sahari, S.Pd, M.Pd. dan memperoleh presentase skor. 82.5% sehingga media piramida kubus memiliki kriteria sangat baik (SB). Data dari validator ahli IPA memiliki kekurangan-kekurangan : a) untuk lembar validasi sebaiknya ditambahkan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa . Hal ini juga sejalan dengan pendapat Parhan (2016) bahwa tugas pendidik harus dapat

id: 6

Plagiarism detected: 0,18% <https://gudangmaterikuliah.blogspot...> + 2 resources!

mengarahkan dan memotivasi peserta didik agar dapat mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan kenyataan dan kebutuhan peserta didik, Setelah melakukan beberapa revisi dan sesuai saran dari validator ahli materi IPA. Materi IPA dinyatakan dapat digunakan dan mendapatkan kriteria sangat baik. Validasi materi Matematika dilakukan oleh Nurita Pramasatya M.Pd. dan memperoleh presentase skor 80% sehingga media piramida kubus memiliki kriteria baik dan tidak perlu memerlukan revisi. Dengan hasil itu materi matematika layak digunakan untuk pembelajaran. Validasi respon guru dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari media piramida kubus. Validasi dilakukan oleh Erna Agustin Rina Wati, S.Pd. selaku guru kelas V di SDN Keniten 2 dan memperoleh presentase skor. 88.5% sehingga media piramida kubus memiliki kriteria sangat baik (SB). Data dari validator praktisi memiliki kekurangan-kekurangan : a) untuk lembar validasi sebaiknya ditambahkan media pembelajaran bisa menghubungkan ketiga materi pada tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 karena kurikulum yang digunakan tematik yang mengintegrasikan beberapa materi pelajaran dalam satu pembelajaran . Hal ini juga sejalan dengan pendapat Sukayati

(2009) bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan atau memadukan beberapa kompetensi Dasar (KD) dan indicator dari kurikulum/Standar Isi (SI) dari beberapa ma

ta pembelajaran menjadi satu kesatuan untuk dikemas dalam satu tema. Dengan begitu bisa dikatakan pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang isinya mengintegrasikan dua atau lebih mata pelajaran menjadi satu pembelajaran. Setelah melakukan beberapa revisi dan sesuai saran dari validator ahli praktisi. Media piramida kubus dinyatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. **SIMPULAN**

Setelah melalui tahap validasi yang dilakukan oleh ahli media ,ahli materi serta ahli praktisi media Piramida kubus yang telah dikembangkan, dinyatakan valid dan baik dari segi media maupun materi yang terdapat di dalam media. Kevalidan dari media tersebut dibuktikan dari hasil validasi media oleh ahli media dengan presentase skor 89%, oleh ahli materi bahasa Indonesia dengan persentase skor 85,7%, oleh ahli materi ipa dengan skor 82,5%, dan oleh ahli materi matematika memperoleh skor 80% Dilihat dari presentase skor perolehan tersebut, maka media Piramida kubus dapat dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada materi tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 tanpa memerlukan revisi. Validasi respon guru untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran mendapatkan skor 88,5% dilihat dari tabel kevalidan maka mendapatkan kriteria sangat baik. Maka media piramida kubus bisa dikatakan praktis untuk digunakan untuk materi pada tema 8 subtema 3 pembelajaran 1.

UCA

PAN TERIMA KASIH Peneliti

mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya terhadap bantuan untuk membimbing dan mendukung pembuatan artikel pengembangan media piramida kubus untuk materi pada tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 kepada: 1. Orang Tua yang mendukung untuk mendapatkan gelar S1.

2. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd sebagai dosen pembimbing 1

.Dr. Mumun Nurmilawati, S.Pd. M.Pd sebagai dosen pembimbing 2. Dr. Aan Nurfahrudianto sebagai validator media. Rian Damariswara, M.Pd. sebagai validator ahli materi bahasa Indonesia. Sutrisno

Sahari, S.Pd, M.Pd sebagai validator ahli materi IPA. Erna Agustin Rina Wati, S.Pd. sebagai validator ahli praktisi media. Nurita

Pramasatya M.Pd. sebagai validator ahli materi matematika. **DAFTAR**

RUJUKAN Agustiana, I Gusti Ayu. 2014. Konsep Dasar IPA Aspek Biologi.

Yogyakarta: Ombak. Anitah, Sri .2009. Strategi Pembelajaran di Sekolah

Dasar. Jakarta: Universitas terbuka. Daryanto. 2016. Media Pembelajaran.

Yogyakarta: Gava Media. Djamarah, Syaiful Bahri, 2006. Strategi Belajar

Mengajar. Jakarta: PT Rineka Cipta. Laila, A., & Sahari, S. 2016.

Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Dalam Pemanfaatan Barang-barang

Bekas Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 1(2).Mukmin, B. A., 2016. Pengembangan Buku Ajar Ipa Berbasis Problem Solving Siswa Kelas V,tersedia online:
<https://core.ac.uk/reader/228301518>
<https://core.ac.uk/reader/228301518> ,diunduh 24 Maret.Pribadi, Benny A. 2011. Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat.Parhan, M. 2016. Pengembangan Model Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Pencapaian Ilmu-Amaliah dan Amal-Ilmiah di SMPN 1 CUGENANG. Jurnal sosioreligi,14: 30-45.Santrock, John W. 2007, Psikologi Pendidikan, Terj. Tri Wibowo B.S. Ed. 2, Kencana:Jakarta.Sukayati. & Wulandari 2009. Pembelajaran Tematik di SD, Departemen Pendidikan nasional Direktorat jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan.Widoyoko, S. Eko Putro. 2013. Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.Zunaidan, F. N. & Amin, M. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan Dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri,2(1).(Online),tersedia:<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jpbi/article/view/3368>
<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jpbi/article/view/3368> , diunduh 13 Oktober.7