

Pengembangan Media *Exploading Box Pop Up 3D* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar

Aren Frima¹, Aswarliansyah², Rafelda Octa Wahyuni³

Universitas PGRI Silampari

frimasoemantri@gmail.com¹, aswarliansyah55@gmail.com², rafeldaoctaw@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk pembelajaran berupa Pengembangan Media pembelajaran *Exploading Box Pop Up 3d* pada pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 76 Lubuklinggau yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini yaitu research and development (R&D) dengan model pengembangan yang digunakan yaitu 4D (*define, design, develop dan dessiminate*). Sampel penelitian atau subjek siswa kelas IV yang berjumlah 16 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara, dokumentasi, angket. Teknik analisis data menggunakan nilai rata-rata skor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Kualitas media *exploading box pop up 3d* dilihat dari aspek kevalidan termasuk dalam kategori valid dengan rata-rata skor 0,76%; 2) Kualitas media *exploading box pop up 3d* dilihat dari aspek kepraktisan dari respon siswa dengan nilai 71,5% dan guru dengan rata-rata 91%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *exploading box pop up 3d* pada pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 memenuhi kriteria valid dan praktis. Sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Exploading Box pop up 3d, Pengembangan, Tematik.*

Abstract

This study aims to develop a learning product in the form of developing learning media Exploading Box Pop Up 3d in Class IV thematic learning at SD Negeri 76 Lubuklinggau which is valid and practical. This type of research is research and development (R&D) with the development model used, namely 4D (define, design, develop and desiminate). The research sample or the subject of class IV students totaling 16 students. Data collection techniques were carried out through interviews, documentation, and questionnaires. The data analysis technique uses the average score. The results showed that: 1) The quality of the 3d pop up box exploding media seen from the aspect of validity was included in the valid category with an average score of 0.76%; 2) The quality of the 3d pop-up box exploding media is seen from the practicality aspect of student responses with a score of 71.5% and teachers with an average of 91%. So it can be concluded that the pop up 3d pop-up box media in thematic learning of theme 1 sub-theme 1 meets the valid and practical criteria so that it can be used in learning.

Keywords: *Development, Exploading Box pop up 3d, Thematic.*

PENDAHULUAN

Menurut Suriansyah (2011) mengatakan bahwa pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar. Usaha sadar berarti bahwa kegiatan kependidikan yang dilakukan harus didahului oleh suatu kegiatan perencanaan yang matang, sistematis dan terarah dengan menggunakan alat tertentu untuk menunjang kelancaran pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan.

Menurut Kustandi & Darmawan (2020) bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan belajar meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk mencapai perkembangan optimal. Untuk mencapai perkembangan optimal adanya dukungan dari pembelajaran yang efektif dengan suasana menyenangkan. Maka dari itu perlunya menciptakan suasana dan kondisi belajar yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Menurut Abdul Majid (2014) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid. Istilah dari pembelajaran tematik pada dasarnya adalah pendekatan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran dan mengaitkan ke dalam satu tema tertentu.

Temuan dilapangan guru memiliki kesulitan dalam mengaitkan konsep antar mata pelajaran pada suatu tema. Kesulitan guru dalam mengajar salah satunya juga dipengaruhi karena tidak tersedianya media pembelajaran tematik yang dapat membantu guru dalam mengajarkan tematik, khususnya dalam mengaitkan konsep-konsep antar mata pelajaran terdapat guru yang mengalami kesulitan membuat alat peraga atau media pembelajaran sehingga mengalami kendala memberikan contoh visual kepada peserta didik. Guru juga memiliki keterbatasan dalam mengajar salah satunya dipengaruhi karena tidak tersedianya media pembelajaran tematik yang dapat membantu guru dalam mengaitkan konsep-konsep antar mata pelajaran serta di sekolah tersebut. Mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya media pembelajaran yang dapat mendukung peserta didik dalam belajar menggunakan pendekatan tematik.

Berkaitan dengan hal diatas bahwa diperlukan adanya media interaktif yang dapat membantu guru mengatasi kendala konsep-konsep antar mata pelajaran, yaitu Media *Exploding Box Pop Up 3D*. Media *Exploding Box Pop Up 3D* sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media gambar-gambar yang menarik. Media pembelajaran *Exploding Box Pop Up 3D* adalah media *pop-up* berbentuk kotak jika dibuka memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Media *Exploding Box Pop Up 3D* merupakan media yang praktis untuk digunakan, mudah dibawa serta memiliki tampilan berbentuk tiga dimensi yang dapat menambah semangat belajar

peserta didik serta dapat menggunakan media secara mandiri maupun kelompok. Melalui Media *Exploding Box Pop Up 3D*, peserta didik tidak hanya menghafal konsep atau fakta namun melakukan kegiatan yang menghubungkan konsep- konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan. Diharapkan melalui media ini dapat membantu guru dalam mengatasi kesulitan mengajar tematik dan membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

METODE

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4-D. Model Thiagarajan ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yang dikenal dengan pendekatan 4-D yaitu *define, design, develop* dan *disseminate*. yang dapat dijelaskan berikut ini : Tahap pedefinisian ialah tahap awal untuk melakukan pengembangan. Tahap ini meliputi beberapa langkah, diantaranya: a) Analisis Awal, b) Analisis siswa, c) Analisis Tugas, d) Analisis Konsep dan e) Perumusan tujuan pembelajaran, (Sugiyono, 2019).

Berdasarkan hasil analisis ditemukan masalah yang terjadi yaitu ada 3 aspek, pertama kurangnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran tematik, kedua belum melibatkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan , ketiga keterbatasan waktu ketika proses pembelajaran. Berikut hasil analisis ujung depan dapat dilihat melalui tabel 4.1, sebagai berikut:

Tabel 1
Hasil Analisis Awal-Akhir

No	Tahapan	Hasil Analisis
1	Analisis pembelajaran tematik	Permasalahan pembelajaran yang terjadi di SD Negeri 76 Lubuklinggau, yaitu: Belum mengikutsertakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran tematik kelas IV, sehingga pemahaman siswa tidak maksimal dan kurangnya motivasi bagi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.
2	Analisis kurikulum	Kurikulum yang digunakan SD Negeri 76 Lubuklinggau yaitu kurikulum-2013 yang lebih menekankan siswa untuk berfikir kreatif dan berinovasi dalam proses belajar mengajar.
3	Analisis Media <i>exploding box pop up 3d</i>	Media pembelajaran <i>exploding box pop up 3d</i> belum digunakan di dalam lokasi penelitian. Siswa beradaptasi dan termotivasi dalam memaksimalkan pemahaman siswa melalui penerapan media <i>exploding box pop up 3d</i> pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 76 Kota Lubuklinggau.

Tahap analisis siswa dilaksanakan untuk memperoleh informasi tentang karakteristik siswa. Adapun karakteristik siswa yang menjadi objek penelitian, yaitu siswa kelas IV SD Negeri 76 Lubuklinggau sebagai pengguna media *exploding box pop up 3d* yang dikembangkan. Berikut hasil analisis siswa dapat dilihat pada tabel 4.2:

Tabel 2
Hasil Analisis Siswa

No.	Tahapan	Hasil Analisis
1.	Kemampuan siswa kelas IV SD Negeri 76 Lubuklinggau	Keterlibatan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran masih rendah atau siswa cenderung pasif.
2.	Motivasi siswa kelas IV SD Negeri 76 Lubuklinggau	Siswa kelas IV SD Negeri 76 Lubuklinggau bosan dengan penggunaan metode ceramah dan belum mengikutsertakan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar, sehingga media <i>exploding box pop up 3d</i> dapat dijadikan alternatif lain untuk memotivasi minat belajar siswa dan menarik perhatian siswa terhadap proses belajar mengajar dalam memaksimalkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran tematik kelas IV.
3.	Pengalaman belajar siswa secara individu atau berkelompok	Siswa kelas IV SD Negeri 76 Lubuklinggau memiliki pengalaman yang berbeda-beda, hasil yang didapat dari guru kelas terhadap pengalaman belajar siswa di kelas IV, secara individu ada siswa yang bisa mengerjakan soal dengan sendiri dan ada juga siswa yang dapat mengerjakan soal dengan berkelompok.

Tahap ini adalah tahap menganalisis konsep-konsep materi yang diajarkan guru kepada siswa dengan melihat dari kompetensi dasar dan indikator yang ada. Indikator tersebut dikembangkan dan dijabarkan agar terbentuk kompetensi-kompetensi apa saja yang harus dikuasai peserta didik dalam proses pembelajaran. Pengembangan ini tercipta juga peta konsep yang sesuai dengan materi yang diajarkan guru ke siswa.

Tabel 3
Hasil Analisis Konsep

No	Tahapan	Hasil Analisis
1.	Mengidentifikasi konsep	a. Belum mengikutsertakan media dalam proses belajar mengajar. b. Menjelaskan pembelajaran tematik yang akan digunakan di dalam proses belajar mengajar melalui penggunaan media pembelajaran.
2.	Merinci konsep	a. Media pembelajaran <i>exploding box pop up 3d</i> dikembang mengikuti standar pembelajaran kurikulum 2013. b. Memilih pembelajaran tematik dalam penelitian.

		c. Memilih materi yang sesuai dengan kebutuhan dalam pengembangan media <i>exploding box pop up 3d</i> .
3.	Sistematika penyusunan materi	Materi disusun secara sistematis untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan melalui penggunaan media <i>exploding box pop up 3d</i> .
4.	Keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa	a. Siswa memahami konsep pembelajaran tematik yang disajikan melalui penggunaan media <i>exploding box pop up 3d</i> . b. Siswa dapat mengerti dan memahami cara penggunaan media <i>exploding box pop up 3d</i> .

Analisis tugas merupakan pengidentifikasian keterampilan siswa yang harus diperoleh oleh siswa dan menganalisisnya menjadi suatu kebutuhan untuk membantu memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran. Penelitian ini materi atau tugas yang di analisis adalah pembelajaran tematik tema 1 indahny keberagaman subtema 1 keberagaman budaya bangsaku. Materi ini disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi untuk pembelajaran tematik. Hasil dari analisis tugas materi keberagaman budaya bangsaku yaitu memahami,mengetahui keberagaman yang ada.

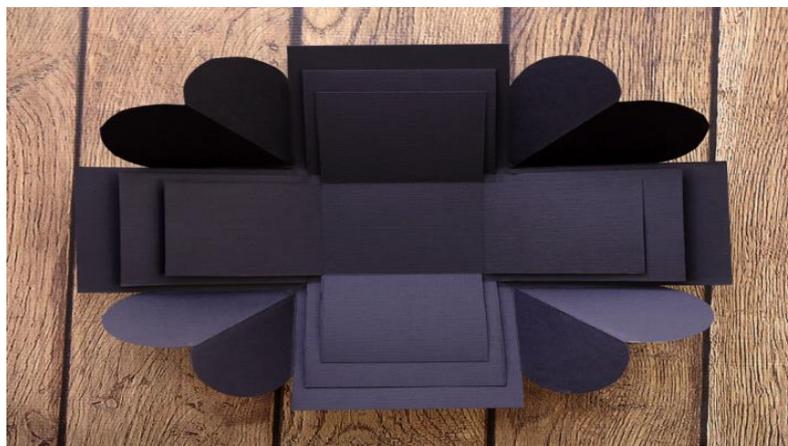
Data yang diperoleh dari analisis tugas dan analisis konsep bisa digunakan sebagai acuan untuk merumuskan indikator pencapaian hasil belajar dan tujuan pembelajaran, sebagai penjabaran dari kompetensi inti dan kompetensi dasar. Perumusan tujuan pembelajaran inilah yang akan digunakan sebagai dasar dalam media *exploding box pop up 3d*.

Tabel 4
Hasil Kompetensi Dasar

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator
IPA	3.6 Memahami sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran.	3.6.1 Menjelaskan cara menghasilkan bunyi.
	4.6 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan/atau percobaan tentang sifatsifat bunyi.	4.6.1 Menyajikan laporan pengamatan tentang cara menghasilkan bunyi.
IPS	3.2 Memahami keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.	3.2.1 Mengidentifikasi keragaman budaya, etnis, dan agama dari teman-teman di kelas sebagai identitas bangsa Indonesia
	5.2 Menceritakan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan	4.2.1 Mengomunikasikan secara lisan dan tulisan keragaman budaya, etnis,

	agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.	dan agama dari teman-teman di kelas sebagai identitas bangsa Indonesia
Bahasa Indonesia	3.1 Menunjukkan gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual.	1.1.1. Mengidentifikasi gagasan pokok dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks tulis.
	4.1 Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antar gagasan ke dalam kerangka tulis.	4.1.1 Menyajikan gagasan utama dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks tulis dalam bentuk peta pikiran.

Tahap ini bertujuan untuk merancang suatu perangkat pembelajaran yang akan diuji secara berulang menghasilkan. Terdapat 4 langkah dalam tahap ini yaitu sebagai berikut: 1)Penyusunan tes disini digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan setelah kegiatan belajar mengajar, untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek dalam pembelajaran objek ini bisa berupa kecakapan siswa, minat dan motivasi siswa dalam penggunaan media *exploding box pop up 3d* yang disesuaikan dengan materi pada pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 kelas IV. 2)Pemilihan media pengembangan pada penelitian ini adalah media *exploding box pop up 3d*. Pemilihan media ini telah disesuaikan dengan tujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran tema 1 subtema 1 kepada siswa dengan menggunakan media yang interaktif dan inovatif agar pembelajaran tematik bisa lebih menarik bagi siswa dan membantu memudahkan siswa dalam memahami materi. 3)Format media dikaitkan dengan pembelajaran tematik tema 1 subtema 1. 4)Rancangan awal dalam pengembangan media *exploding box pop up 3d* ialah desain *exploding box pop up 3d*. Berikut merupakan gambar desain pengembangan media *exploding box pop up 3d* yang telah peneliti rancang.



Gambar 1. Desain Media *exploding box pop up 3d*

Penilaian ahli atau biasa dikatakan sebagai proses validasi oleh para ahli, yakni ahli bahasa, ahli media dan ahli materi. Validasi ahli ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan masukan dan arahan tentang produk yang dibuat. Pada penelitian ini

penilai ahli atau validasi ahli dilakukan oleh 3 validasi ahli. Pertama validasi bahasa dilakukan oleh ahli bahasa yaitu Bapak Agung Nugroho, M.Pd kemudia validasi media dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Dr. Leo Charli, M.Pd dan validasi terakhir atau validasi materi dilakukan oleh guru wali kelas IV SD Negeri 76 Lubuklinggau yaitu Ibu Elfitria, S.Pd.

Validasi ahli adalah proses mengevaluasi media *exploding box pop up 3d* oleh para ahli pada bidangnya masing-masing. Proses validasi yang diberikan terdiri dari 4 hal yaitu, media yang dikembangkan, rubrik penilaian, angket validasi dan instrumen penilaian. Pemberian evaluasi atau penilaian dilakukan pada lembar instrumen penilaian dalam bentuk formatif. Terdapat aspek yang dinilai dalam instrumen penilaian beserta kolom komentar untuk meninggalkan hasil evaluasi.

Validasi ahli bahasa dari media *exploding box pop up 3d* dilakukan oleh salah satu dosen Universitas PGRI Silampari sebagai validator ahli bahasa. Dosen yang menjadi validator ahli bahasa adalah Bapak Agung Nugroho, M.Pd, latar belakang pendidikan beliau ialah pendidikan bahasa, maka dari itu beliau tepat untuk menjadi validator ahli bahasa dalam penelitian ini.

Tahap validasi ahli bahasa menggunakan angket dengan beberapa pernyataan. Aspek yang dinilai dalam angket ahli bahasa adalah aspek kebahasaan yang terdiri dari 9 butir pernyataan yang akan divalidasi oleh validator. Penilaian pada angket pernyataan berbentuk skala *likert* yaitu (5) Sangat baik, (4) Baik, (3) Cukup, (2) Kurang dan (1) Sangat kurang. Hasil dari validasi bahasa, ialah dapat digunakan tanpa revisi, sebelum mencapai tahap ini, telah dilakukan beberapa revisi pada validasi ahli bahasa media *exploding box pop up 3d*. Berikut adalah tabel revisi yang telah dilakukan untuk memperbaiki kebahasaan terhadap media *exploding box pop up 3d* sebelum dan sesudah direvisi:

Tabel 5
Saran dan Perbaikan Validasi Ahli Bahasa

No.	Saran	Perbaikan
1.	Kalimat tambahan untuk tambahkan kata petunjuk pada penggunaan media	Kalimat penggunaan pada petunjuk media sudah diperbaiki
2.	Perbaiki penggunaan huruf atau simbol pada petunjuk penggunaan media	Penggunaan huruf atau simbol pada petunjuk penggunaan langkah-langkah media (a→1) sebagai sudah diperbaiki.

Validasi ahli media *exploding box pop up 3d* dilakukan oleh salah satu dosen sebagai validator ahli media. Dosen yang menjadi validator ahli media adalah Bapak Dr. Leo Charli, M.Pd. Tahap validasi ahli media menggunakan angket dengan beberapa pernyataan. Angket ahli media berisi 10 butir pernyataan yang akan divalidasi oleh validator ahli media. Penilaian pada angket pernyataan ahli media berbentuk skala *likert* yaitu (5) Sangat baik, (4) Baik, (3) Cukup, (2) Kurang dan (1) Sangat kurang. Hasil dari validasi ahli media, ialah dapat digunakan tanpa revisi, sebelum mencapai tahap ini, telah dilakukan beberapa revisi pada validasi ahli media *exploding box pop up 3d*.

Validasi ahli materi dari media *exploding box pop up 3d* dilakukan oleh guru kelas IV yaitu Ibu Elfitria, S.Pd. Beliau telah memiliki banyak pengalaman dalam bidangnya sebagai wali kelas IV telah memahami materi tematik kelas IV yang sudah beliau ajarkan secara berulang kepada siswa kelas IV, maka dari itu beliau tepat untuk menjadi validator ahli materi dalam penelitian ini. Penilaian pada angket pernyataan ahli materi berbentuk skala *likert* yaitu (5) Sangat baik, (4) Baik, (3) Cukup, (2) Kurang dan (1) Sangat kurang, untuk pemberian nilai pada angket ahli materi pada media *exploding box pop up 3d*.

Pada tahap ini peneliti menggunakan sampel sebanyak empat orang siswa yang diambil dari tingkat kemampuan pengetahuan yang berbeda-beda, tingkat kemampuan pengetahuan yang diambil yaitu kemampuan diatas rata-rata, sedang dan di bawah rata-rata. Untuk mengukur tingkat kepraktisan melalui pengisian angket uji coba media *exploding box pop up 3d* dalam penggunaan perorang, keempat siswa diminta untuk memahami tentang materi yang ada di dalam box media *exploding box pop up 3d* dan peneliti menjelaskan serta menanyakan adakah kesulitan yang belum dipahami terhadap penggunaan media *exploding box pop up 3d*. setelah penggunaan media peneliti memberikan angket kepada siswa dan menjelaskan cara mengisi angket tersebut. Setiap siswa akan mengisi angket sebanyak 7 butir pertanyaan, angket yang diberikan berbentuk *Guttman* yang terdiri dari “YA” dan “TIDAK”, pengisian angket dengan cara memberika tanda “√” pada setiap pertanyaan yang sudah disediakan oleh peneliti.

Media pembelajaran yang telah direvisi dan divalidasi selanjutnya dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan pada dua belas orang siswa kelas IV SD Negeri 76 Lubuklinggau sebagai responden dan guru kelas IV juga menjadi responden dari uji coba kepraktisan media *exploding box pop up 3d*. Uji coba media *exploding box pop up 3d* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan dari penggunaan media *exploding box pop up 3d*.

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 27 Juli 2022 di kelas IV SD Negeri 76 Lubuklinggau. Sebelum melakukan uji coba penggunaan media *exploding box pop up 3d* kepada siswa terdapat langkah-langkah dalam penerpan menggunakan media *exploding box pop up 3d* dengan uji coba kelompok kecil adalah sebagai berikut: 1)Penulis memulai pembelajaran dengan membahas khusus materi yang ada pada buku tematik tema 1 sebtema 1 kelas IV SD. 2)Setelahnya, penulis membagi siswa menjadi kelompok uji coba kecil yang terdiri dari 3 kelompok masing-masing berjumlah 4 orang. 3)Lalu, siswa mulai memperhatikan dan memahami materi pada tema 1 subtema 1 dengan menggunakan media *exploding box pop up 3d*. 4)Setelah semua siswa selesai belajar menggunakan media *exploding box pop up 3d*, penulis membagikan angket yang akan diisi oleh siswa secara individu.

Analisis kelompok kecil atau *small group work* yang dilakukan pada dua belas orang siswa kelas IV mendapat respon yang baik dari siswa sebagai pengguna media *exploding box pop up 3d* dan siswa dapat beradaptasi terhadap penerapan media *exploding box pop up 3d* padapembelajaran tematik tema 1 subtema 1.

Tahap penyebarluasan atau tahap akhir dari model pengembangan 4D dilakukannya penyebarluasan, dalam kondisi saat ini adanya Covid-19 maka penyebarluasan media *exploding box pop up 3d* materi pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar hanya dilakukan secara terbatas. Penyebarluasan media *exploding box pop up 3d* pada penelitian ini diserahkan kepada Sekolah Dasar Negeri 76 Lubuklinggau.

HASIL PENELITIAN

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh Bapak Agung Nugroho, M.Pd total pernyataan sebanyak sembilan butir pada aspek kebahasaan. Validasi ini dilakukan dengan cara mengisi nilai pada angket yang diberikan serta memberikan saran dan komentar pada kolom yang disediakan.

Tabel 6
Angket Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Pernyataan	Skor
1	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami (tidak ambigu)	4
2	Kalimat petunjuk yang ada pada media mudah dipahami	4
3	Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan tingkat kognitif siswa/i	4
4	Mengarah pada pemahaman konsep	4
5	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung kesasaran	4
6	Konsisten penggunaan istilah, simbol atau lambang	4
7	Pesan atau informasi yang disampaikan dengan bahasa yang menarik dan lazim dalam komunikasi tulis Bahasa Indonesia	4
8	Bahasa yang digunakan membangkit motivasi	4
9	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kematangan emosional siswa/i	4

Uji coba validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Dr. Leo Charli, M.Pd. Proses validasi dilakukan dengan memberikan nilai pada angket validasi ahli media dan komentar serta saran pada kotak yang disedia. Berikut adalah kisi-kisi dari angket yang berjumlah sepuluh butir pernyataan.

Tabel 7
Hasil Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Skor
1	Penggunaan media <i>exploding box pop up 3d</i> pada pembelajaran tematik mudah dipahami oleh guru dan siswa/i	4
2	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	5
3	Media <i>exploding box pop up 3d</i> mudah dibawah kemana-mana	4
4	Desain Media <i>exploding box pop up 3d</i> yang menarik	4
5	Kesesuaian pemiliha media <i>exploding box pop up 3d</i> dengan materi yang disajikan	5
6	Ukuran media <i>exploding box pop up 3d</i> sesuai dengan tingkat perkembangan siswa/i	4
7	Penyajian media menimbulkan suasana menyenangkan	4
8	Penyajian media dilakukan secara sistematis	5
9	Mendorong terjadinya interaksi, keingintahuan siswa/i dan membangun pengetahuanny sendiri	4
10	Mendorong siswa/i belajar secara berkelompok	4

Uji coba validasi ahli materi dilakukan oleh guru kelas IV SD Negeri 76 Lubuklinggau Ibu Elfitria, S.Pd proses pengisian angket yang berjumlah 11 pernyataan yaitu dengan memberikan nilai pada setiap butir pernyataan. Guru memberikan saran dan kritik pada kolom yang telah disediakan.

Tabel 8
Hasil Angket Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor
1	Kesesuaian materi dengan KD	4
2	Kejelasan materi yang disajikan melalui media <i>Exploding box pop up 3d</i>	5
3	Kesesuaian materi pada tujuan pembelajaran	5
4	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami penggunaan bahasa	4
5	Media yang digunakan tidak sesuai dengan materi	4
6	Media yang digunakan tidak sesuai dengan materi	4
7	Tidak ada kelengkapan petunjuk pemanfaatan media <i>Exploding box pop up 3d</i>	3
8	Kejelasan petunjuk pemanfaatan media <i>Exploding box pop up 3d</i>	3
9	Tidak dapat meningkatkan sportipitas, aktif dan kerja sama tim	3
10	Penerapan media <i>Exploding box pop up 3d</i> dapat menumbuhkan minat belajar siswa	4
11	Penerapan media <i>Exploding box pop up 3d</i> mempermudah dalam memahami materi yang disajikan	4

Uji coba perorang dilakukan pada tanggal 25 Juli 2022. Pada tahap ini peneliti menggunakan sampel sebanyak empat orang siswa yang diambil dari tingkat kemampuan pengetahuan yang berbeda-beda, tingkat kemampuan pengetahuan yang diambil yaitu kemampuan diatas rata-rata, sedang dan di bawah rata-rata. Untuk mengukur tingkat kepraktisan melalui pengisian angket uji coba media *exploding box pop up 3d* dalam penggunaan perorang, keempat siswa diminta untuk memperhatikan materi yang ada di box media *exploding box pop up 3d* dan peneliti menjelaskan serta menanyakan adakah kesulitan yang belum dipahami terhadap penggunaan media *exploding box pop up 3d*. setelah penggunaan media peneliti memberikan angket kepada siswa dan menjelaskan cara mengisi angket tersebut. Setiap siswa akan mengisi angket sebanyak 7 butir pertanyaan, angket yang diberikan berbentuk *Guttman* yang terdiri dari “YA” dan “TIDAK”, pengisian angket dengan cara memberika tanda “√” pada setiap pertanyaan yang sudah disediakan oleh peneliti.

Tabel 9
Hasil Persentase Respon Siswa One to One

No	Pernyataan	Kode siswa				Jumlah Jawaban	Skor 1	Skor 0
		S1	S2	S3	S4			
1	P1	1	1	1	1	4	4	0
2	P2	1	1	0	0	4	2	2
3	P3	1	0	1	1	4	3	1
4	P4	1	1	1	1	4	4	0
5	P5	0	0	0	0	4	0	4
6	P6	1	1	1	1	4	4	0
7	P7	0	0	0	0	4	0	4

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 26 Juli 2021. Sebelum diberi penilaian kepraktisan siswa dua belas orang siswa terlebih dahulu diminta untuk menggunakan media *exploding box pop up 3d* secara mandiri dengan dibimbing oleh peneliti. Setelah itu siswa diberi lembar penilaian kepraktisan yang terdiri dari 7 butir pernyataan. Angket penilaian respon siswa telah disusun oleh peneliti, angket dalam bentuk skala *Guttman* dengan skor “1 dan 0” yang digunakan terdiri dari penilaian “YA” dan “TIDAK”. Siswa dapat member jawaban pada angket respon siswa dengan memberikan tanda (√) pada angket kepraktisan siswa yang terdiri dari “Ya” atau “Tidak”, angket respon siswa ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media *expoading box pop up 3d* yang dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 10
Hasil Persentase Respon Siswa Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Kode Siswa												Jumlah Jawaban	Skor 1	Skor 0
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12			
1	P1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	12	0
2	P2	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	12	8	4
3	P3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	12	0
4	P4	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	12	11	0
5	P5	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	12	8	4
6	P6	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	12	8	4
7	P7	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	12	8	4

Uji coba kepraktiktisan pada guru wali kelas IV SD Negeri 76 Lubuklinggau dilakukan pada tanggal 27 Juli 2022. Pengisian angket ini dilakukan setelah guru melihat bagaimana penerapan dari penggunaan media *exploding box pop up 3d* . Guru yang mengisi angket kepraktisan media pembelajaran adalah Ibu Elfitria, S.Pd perbedaannya dengan uji coba siswa yaitu, siswa menggunakan skala *guttman* sedangkan guru menggunakan skala *Likert*.

Tabel 11
Hasil Uji Coba Keperaktisan Respon Guru

No	Pernyataan	Kode Guru	Jumlah Jawaban	Jawaban					
				1	2	3	4	5	
1	P1	G1	4	1	0	0	0	1	0
2	P2	G1	5	1	0	0	0	0	1
3	P3	G1	5	1	0	0	0	0	1
4	P4	G1	4	1	0	0	0	1	0
5	P5	G1	5	1	0	0	0	0	1
6	P6	G1	4	1	0	0	0	1	0
7	P7	G1	5	1	0	0	0	0	1

PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan peneliti yaitu media *exploding box pop up 3d* pada pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 dengan menggunakan model 4-D yang terdiri dari tahap *Define* (Pendefinisian), *Design* (perancangan) , *Development* (pengembangan), *disseminate*(penyebarluasan). Pembahasan disajikan menjadi dua bagian yakni sebagai berikut.

Media yang telah dikembangkan peneliti dianalisis oleh ketiga ahli yaitu ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Sebelum media yang dikembangkan ini digunakan oleh siswa, media ini harus valid terlebih dahulu. Validator memberikan penilaian yaitu berupa saran dan masukan terhadap media *Exploding Box Pop Up 3d* yang diketahui produk masih terdapat kekurangan. Kemudian produk direvisi sesuai saran dan masukan dari validator seperti ahli bahasa yang terdapat beberapa penulisan kata depan atau awalan yang masih salah sudah diperbaiki. Dari ahli media untuk memperbaiki tampilan pemakaian media sudah diperbaiki. Sedangkan dari ahli materi yaitu perbanyak lagi materi sudah diperbaiki.

Produk yang dikembangkan peneliti walaupun masih ada kekurangan, namun validator menilai secara keseluruhan dilihat dari penilaian angket kelayakan bahasa yaitu lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif memperoleh nilai 0,75 dengan kriteria cukup tinggi atau valid. Dilihat dari penilaian angket kelayakan media yaitu memperoleh nilai 0,83 dengan kriteria tinggi atau valid. Sedangkan dari penilaian angket kelayakan materi yaitu pembelajaran dan isi materi memperoleh nilai 0,72 dengan kriteria cukup tinggi atau valid.

Maka dapat disimpulkan bahwa media *exploding box pop up 3d* valid untuk digunakan dikelas IV SD Negeri 76 Lubuklinggau karena memenuhi kriteria kevalidan media. Hal ini diperkuat oleh pendapat Febriandi (dalam Lestari 2020:260) yaitu media yang memiliki koefisien korelasi $0,60 \leq V \leq 0,80$ dinyatakan interpretasi validitas cukup tinggi. Berdasarkan hasil analisis validitas dari ketiga ahli validator, *media exploding box pop up 3d* memperoleh skor rata-rata 0,76 dengan interpretasi validitas cukup tinggi, serta layak di uji cobakan di Sekolah Dasar dengan perbaikan saran yang diberikan oleh validator.

Setelah media *exploding box pop up 3d* dan direvisi sesuai saran dari ketiga ahli, selanjutnya media ini di uji cobakan dengan uji coba *one to one* sebanyak 4 siswa, kepada kelompok kecil (small group) yang terdiri dari 12 siswa dan guru kelas IVSD Negeri 76 Lubuklinggau yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media *exploding box pop up 3d* . Untuk menguji cobakan kepraktisan media ini dapat dilakukan dengan cara siswa diajarkan terlebih dahulu cara penggunaan media yang dikembangkan, selanjutnya siswa diberi lembar instrumen respon siswa untuk melihat kepraktisan media dengan memberikan tanggapan atau isian angket dengan tanda ceklist (√) pada angket kepraktisan siswa dengan jawaban “Ya” dan “Tidak”.

Pada tahap uji coba kelompok kecil (Small group) dengan penilaian angket respon siswa sesuai dengan pernyataan positif dan negatif yaitu media mudah digunakan, sulit dalam memahami materi , kebingungan dalam menjawab soal, media membosankan,

senang belajar menggunakan media, tampilan kurang menarik, membuat tidak semangat belajar, membantu lebih aktif, meningkatkan penalaran dan cocok dalam pembelajaran.

Dari pernyataan tersebut maka diperoleh hasil persentase *one to one* sebesar (64%) kelompok kecil (Small group) sebesar 79%. Sedangkan respon guru pada penilaian angket dengan pernyataan positif dan negatif yaitu kejelasan KI dan KD, latihan soal tidak sesuai dengan materi materi mudah dipahami, ketepatan materi, sulit pengoperasian media, petunjuk kurang jelas, kesesuaian jenis huruf, bahasa mudah dipahami dan tampilan kurang menarik. Dari pernyataan tersebut diperoleh hasil persentase 91%. Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan berdasarkan respon guru dan respon siswa diketahui bahwa media *exploding box pop up 3d* baik dengan memperoleh skor rata-rata 78 % yang dikategorikan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan secara keseluruhan dari hasil validasi dan uji kepraktisan Media *exploding box pop up 3d* pada Materi Pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 Kelas IV SD Negeri 76 Lubuklinggau dikatakan valid dan juga praktis, sehingga dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Berikut detail dari simpulan hasil penelitian pengembangan ini:

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *exploding box pop up 3d* pada Materi Pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 kelas IV SD Negeri 76 Lubuklinggau. Tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran *exploding box pop up 3d* pada Materi Pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 kelas IV, sebagai berikut: tahap pendefinisian, perencanaan, pengembangan dan penyebarluasan. Media *exploding box pop up 3d* berbentuk kotak, memiliki 3 layer, layer pertama berukuran 20x20x20, layer kedua berukuran 15x15x15, layer ketiga berukuran 10x0x10. Media ini berbahan kertas padi tebal agar ketahanan dan kegunaannya lebih lama.
2. Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa sebesar 0,75 atau cukup tinggi, hasil validasi ahli media sebesar 0,83 atau cukup tinggi dan hasil validasi ahli materi sebesar 0,68 atau cukup tinggi, memperoleh skor rata-rata 0,74 dan disesuaikan pada tabel interpretasi kevalidan masuk ke dalam kategori cukup tinggi. Hasil uji coba kepraktisan uji coba *one to one* memperoleh skor 64% dan disesuaikan dengan tabel kepraktisan masuk kedalam kategori praktis, setelah uji coba *one to one*, peneliti melakukan uji coba kelompok kecil memperoleh skor 79% dan disesuaikan dengan tabel kepraktisan masuk kedalam kategori praktis dan setelah uji coba kepraktisan pada siswa memperoleh skor rata – rata 71,5% atau dapat dikatakan praktis, peneliti juga melakukan kepraktisan terhadap guru memperoleh skor 91% dan disesuaikan pada tabel kepraktisan media memperoleh angka 78 % masuk kedalam kategori praktis. Media pembelajaran

exploding box pop up 3d pada materi pembelajaran tema 1 subtema 1 kelas IV dapat dikatakan valid dan praktis sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan yang dilakukan, penulis dapat memberikan beberapa saran:

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan acuan bagi mahasiswa yang lain terutama bagi mereka sedang mencari materi pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 kelas IV tentang Media *exploding box pop up 3d*.
2. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan saran dalam meningkatkan mutu bagi Pendidikan Tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Dwikurnaningsih, Y., & Yullana, E. (2019). Penerapan Make a Match Berbasis Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. 9 (2), Hal : 153.
- Erviana, Y. V., Pratiwi. D. R., & Fatmawati. L. (2018). Pengembangan Modul Pendidikan Multikultural Berbasis Karakter Cinta Tanah Air dan Nasionalis Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 8 (1), Hal : 81-86.
- Fida Lestari, A. S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V SD. *Wahana Didaktika*, 255-269.
- Hamdani, M. A. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. Malang : CV Literasi Nusantara Abadi.
- Hidayah, N. (2015). Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 2 (1), Hal : 39.
- Kustandi & Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Nasriyah, (2018). *Pengembangan mediaexploding box* . Blitar.
- Purwanto. (2018). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Prastowo. A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jogjakarta : DIVA Press.

- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Rosda Karya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung : Alfabeta.
- Suriansyah, A. (2011). *Landasan pendidikan*. Banjarmasin : Komdes-Kalimantan.
- Syaifuddin, M. (2017). Implementasi Pembelajaran Tematik Di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta. *Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tabiyah*. 2 (2), Hal : 140-141.
- Trianto. (2013). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Kelas Awal SD/MI*. Jakarta :PT Rosda Karya.
- Wahyudi., & Arum, S. T. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Integratif Subtema Hubungan MakhluK Hidup Dalam Ekosistem Pendekatan Saintifik Untuk Kelas 5 SD. *Jurnal Sehoralia*. 6 (3), Hal : 239-241.