

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MINIATUR DENAH TIGA DIMENSI PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK  
KELAS IV-B DI SEKOLAH DASAR SWASTA ISLAM ULUL  
ALBAB KALIWATES-JEMBER**

**SKRIPSI**



Oleh :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI **Siti Hajarotul Jannah** SIDDIQ  
NIM: 212101040011  
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
MEI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MINIATUR DENAH TIGA DIMENSI PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK  
KELAS IV-B DI SEKOLAH DASAR SWASTA ISLAM ULUL  
ALBAB KALIWATES-JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas  
Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Oleh :

**Siti Hajarotul Jannah**

NIM: 212101040011

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
MEI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MINIATUR DENAH TIGA DIMENSI PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK  
KELAS IV-B DI SEKOLAH DASAR SWASTA ISLAM ULUL  
ALBAB KALIWATES-JEMBER**



Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Oleh:

**Siti Hajarotul Jannah**  
NIM. 212101040011

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R  
Disetujui Pembimbing  
**Muhammad Junaidi, S.Pd, I.M., P.d., I**  
NIP. 198211192023211011

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MINIATUR DENAH TIGA DIMENSI PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK  
KELAS IV-B DI SEKOLAH DASAR SWASTA ISLAM ULUL  
ALBAB KALIWATES-JEMBER**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Hari : Senin

Tanggal : 05 Mei 2025

Tim Penguji:

Ketua

Sekretaris

Dr. Rifan Humaidi, M.Pd.I

NIP. 197905312006041016

Erfan Efendi, M.Pd.I

NIP. 198806112023211024

Anggota:

1. Dr. Sarwan, M.Pd

2. Muhammad Junaidi, S.Pd.I, M.Pd.I

Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si

NIP. 197304242000031005

## MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ۚ لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ ۗ رَبَّنَا لَا تُؤَاخِذْنَا إِنْ  
نَسِينَا أَوْ أَهْطَأْنَا ۗ رَبَّنَا وَلَا تَحْمِلْ عَلَيْنَا إِيْرًا كَمَا حَمَلْتَهُ ۗ عَلَى الَّذِينَ مِنْ قَبْلِنَا ۗ رَبَّنَا وَلَا  
تُحْمِلْنَا مَا لَا طَاقَةَ لَنَا بِهِ ۗ وَاعْفُ عَنَّا وَارْحَمْنَا ۗ أَنْتَ مَوْلَانَا فَانصُرْنَا عَلَى الْقَوْمِ  
الْكُفْرِيْنَ ﴿٢٨﴾

Artinya: Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Ia mendapat pahala (dari kebajikan) yang diusahakannya dan ia mendapat siksa (dari kejahatan) yang dikerjakannya. (Mereka berdoa): "Ya Tuhan kami, janganlah Engkau hukum kami jika kami lupa atau kami tersalah. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau bebankan kepada kami beban yang berat sebagaimana Engkau bebankan kepada orang-orang sebelum kami. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau pikulkan kepada kami apa yang tak sanggup kami memikulnya. Beri maaflah kami; ampunilah kami; dan rahmatilah kami. Engkaulah Penolong kami, maka tolonglah kami terhadap kaum yang kafir". (Q.S Al-Baqarah: 286)\*

---

\* Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Surabaya: Halim publishing & distributing, 2014), 2:286.

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat berupa Kesehatan : ilmu pengetahuan dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Shalawat dan salam tak lupa penulis haturkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang membawa kita dari zaman yang terang benderang yakni addinul islam. Dalam menulis skripsi ini saya tentunya membutuhkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, skripsi ini dipersembahkan oleh:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Muhammad Hariyanto dan Ibu Siti Susanah, yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, semangat dan doa yang sangat luar biasa sehingga Putri kecil mereka dapat menyelesaikan Pendidikan sampai ditahap sarjana ini. Semoga kedua orang tua penulis selalu diberikan kesehatan, panjang umur, rezeki yang barokah dan dimudahkan segala urusanya amiin.
2. Kakak saya Siti Isnaini dan kakak ipar penulis Abdul Rohim terimakasih telah memberikan semangat,dukungan dan motivasi kepada penulis dari awal hingga akhir dalam proses penulisan skripsi ini.
3. Kedua adik kandung saya Albar Haris dan Eza Zakariyah Faqih terimakasih sudah memberikan semangat,dukungan dan selalu memberikan motivasi kepada saya dalam proses menyelesaikan pendidikan ini. Semoga kedua adik saya selalu diberikan kesehatan dan kelancaran dalam menempuh pendidikan nya, Amiin.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat berupa Kesehatan, ilmu pengetahuan dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Shalawat dan salam tak lupa penulis haturkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang membawa kita dari zaman jahiliyah menuju zaman terang benderang yakni addinul islam.

Skripsi ini di susun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana Pendidikan dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (UIN KHAS JEMBER) dengan judul “Pengembangan media miniatur denah tiga dimensi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik kelas IV-B di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember”. Oleh karena itu, penulis sampaikan terimakasih yang tiada batasnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H.Hepni, S.Ag.,M.M.,CPEM, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas yang memadai selama kami menuntut ilmu.
2. Bapak Dr. H.Abdul Mu'is, S.Ag,M.Si, Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin dan persetujuan Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I, M.Pd.I, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah menyusun rencana dan mengevaluasi pelaksanaan pendidikan dilingkup jurusan.

4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I, selaku koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan banyak motivasi kepada penulis.
5. Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan, motivasi dan nasihat kepada penulis dalam proses perkuliahan dari awal hingga akhir.
6. Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.M.Pd.I, selaku Dosen Pembimbing terbaik, terimakasih telah menjadi dosen pembimbing yang luar biasa, bapak selalu memberikan arahan, motivasi dan mendukung penulis, dan terimakasih telah memudahkan setiap langkah saya dalam penyusunan skripsi ini dari awal hingga akhir, semoga bapak dan keluarga selalu dalam lindungan Allah Amin.
7. Ibu Ira Nurmawati S.Pd.M.Pd, selaku Dosen ahli media yang telah bersedia membimbing dan memberikan arahan dan masukan-masukan dalam menyelesaikan media ini.
8. Bapak Dr. Hartono M.Pd, selaku Dosen ahli materi yang telah bersedia membimbing dan memberikan arahan dan masukan-masukan dalam menyelesaikan materi ini.
9. Semua dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan ilmu, pengalaman yang luar biasa serta motivasi dan saran kepada penulis sehingga penulis sampai ditahap ini.

10. Ibu Siti Maisaroh S.H.I.M.Pd.I, selaku kepala sekolah Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian Skripsi ini.
11. Ustadzah Elok Robiatul Adawiyah S.Pd selaku guru wali kelas IV-B yang telah banyak membantu saya dalam menyelesaikan penelitian Skripsi ini.
12. Teman terdekat saya yang tidak bisa penulis sebut namanya terimakasih telah memberikan semangat, arahan dan motivasi kepada penulis disaat penulis ingin menyerah dengan Skripsi ini, dan terimakasih telah menjadi support sistem terbaik saat proses penulisan skripsi ini dari awal hingga akhir.
13. Seluruh keluarga besar PGMI D2 yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis, kurang lebih selama 4 tahun ini terimakasih, dan semoga kita bisa berjumpa dilain waktu.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan baik dari segi penulisan, isi dan lain-lain. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dalam membangun dan membenahi skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan tambahan dan pengetahuan dan bermanfaat bagi kita semua.

Jember, 13 MARET 2025

**Siti Hajarotul Jannah**  
**NIM. 212101040011**

## ABSTRAK

**Siti Hajarotul Jannah, 2025** : *Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Denah Tiga Dimensi Pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik kelas IV-B di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember*

**Kata kunci:** Media pembelajaran, Media denah tiga dimensi, Bahasa Indonesia

Pengembangan media miniatur denah tiga dimensi ialah media pembelajaran yang dibuat sebagai alternatif bagi guru dalam menjelaskan materi saat proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia Peserta Didik sulit memahami materi pembelajaran dan kurang antusias dalam belajar dikarenakan guru tidak menggunakan media pembelajaran, media pembelajaran miniatur denah tiga dimensi sangat cocok bagi Peserta Didik dikarenakan dalam media ini terdapat beberapa elemen yang menarik perhatian mereka sehingga mampu menciptakan nuansa baru dalam proses pembelajaran.

Rumusan masalah dalam skripsi ini adalah: 1). Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *miniatur denah tiga dimensi* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IV-B di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember? 2). Bagaimana kelayakan media pembelajaran *miniatur denah tiga dimensi* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik kelas IV-B di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember? 3). Bagaimana keefektifan media pembelajaran *miniatur denah tiga dimensi* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik kelas IV-B di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember?

Tujuan penelitian ini adalah: 1). Untuk menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran Miniatur Denah Tiga Dimensi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik kelas IV-B di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember 2). Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Miniatur Denah Tiga Dimensi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV-B di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember .3). Untuk mengetahui keefektifan Peserta Didik dalam penggunaan media pembelajaran Miniatur Denah Tiga Dimensi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik kelas IV-B di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan yang disebut dengan istilah R&D atau *Research and Development*. Model yang digunakan pada penelitian ini yakni model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, pengisian angket dan tes. Kemudian teknik analisis data penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil pada penelitian menunjukkan bahwa: 1) proses pengembangan media pembelajaran miniatur denah tiga dimensi menggunakan model ADDIE yaitu tahap analisi, tahap desain, tahap development dengan melakukan validasi kepada validator, tahap implementasi dilakukan dengan 2 tahap yaitu tahap skala kecil dan tahap skala besar, tahap evaluasi yaitu kesimpulan produk dengan aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. 2). tingkat kelayakan media miniatur denah tiga dimensi dari ahli media 92% dan ahli materi 86%, keduanya dalam kategori sangat layak 3) efektivitas mencapai hasil 73%.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>J E M B E R</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian .....	10
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	11
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	11
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	13
1. Manfaat Teoritis .....	13

2. Manfaat Praktis .....	14
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	16
G. Definisi Istilah .....	17
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>21</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	21
B. Kajian Teori .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>59</b>
A. Metode Penelitian dan Pengembangan .....	59
B. Model Penelitian dan Pengembangan .....	60
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	71
D. Uji Coba Produk .....	76
1. Desain Uji Coba .....	76
2. Subjek Uji Coba .....	76
3. Jenis Data .....	77
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	80
5. Teknik Analisis Data.....	82
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>87</b>
A. Profil Sekolah Dasar Swasta Islam ulul Albab Kaliwates Jember.....	87
B. Penyajian Data Uji Coba.....	92
C. Analisis Data .....	119
D. Revisi Produk .....	131

**BAB V KAJIAN PRODUK DAN SARAN ..... 133**

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi..... 133

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut  
..... 164

**DAFTAR PUSTAKA ..... 166**

**LAMPIRAN**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
2.1	Tabel Persamaan dan Persamaan Penelitian .....	29
3.1	Kriteria Penilaian Kelayakan .....	83
3.2	Pembagian Skor .....	84
3.3	Kategori Penilaian Skala Likert .....	85
3.4	Presentase Validasi Berdasarkan Skala Likert .....	85
4.1	Sumber Daya Manusia .....	89
4.2	Sarana dan Prasarana.....	90
4.3	Hasil Penilaian Ahli Media .....	106
4.4	Hasil Penilaian Ahli Materi .....	107
4.5	Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran .....	109
4.6	Komentar dan Saran .....	118
4.7	Hasil Validasi Kelayakan .....	120
4.8	Angket Respon Peserta Didik Kelompok Kecil .....	121
4.9	Angket Respon Peserta Didik Kelompok Besar .....	121
4.10	Hasil Pre-test Peserta Didik Kelompok Kecil .....	125
4.11	Hasil Post-test Peserta Didik Kelompok Kecil .....	125
4.12	Hasil Pre-test Peserta Didik Kelompok Besar .....	126
4.13	Hasil Post-test Peserta Didik Kelompok Besar .....	128

## DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
1.1	Kegiatan pembelajaran dikelas IV-B .....	7
1.2	Wawancara dengan Wali Kelas IV-B .....	8
1.3	Desain Media Miniatur Denah Tiga Dimensi .....	10
1.4	Media Miniatur Denah Tiga Dimensi .....	13
3.1	Tahapan Model 4D.....	62
3.2	Tahapan Model ADDIE .....	63
3.3	Tahapan Model.....	64
3.4	Tahapan Model Borg and Gall.....	66
3.5	Tahapan Model Dick and Carey .....	68
3.6	Tahapan Model Hanafin Peck.....	69
3.7	Tahapan Model DDD-E.....	70
3.8	Tahapan Model ADDIE .....	72
3.9	Media Miniatur Denah Tiga Dimensi .....	74
4.1	Organisasi dan Kelembagaan.....	89
4.2	Materi Denah Pada Kelas IV-B .....	97
4.3	Buku Bahasa Indonesia Kelas IV-B .....	98
4.4	Desain Awal Media Miniatur Denah Tiga Dimensi .....	100
4.5	Alat dan Bahan Media Miniatur Denah Tiga Dimensi .....	101
4.6	Tampilan Media Miniatur Denah Tiga Dimensi.....	103
4.7	Papan Triplek .....	103
4.8	Bangunan Miniatur.....	103

4.9	Rumput Sintesis .....	104
4.10	Jalan .....	104
4.11	Mobil dan Orang-orangan .....	104
4.12	Petunjuk Arah .....	105
4.13	Lembar Pertanyaan.....	105
4.14	Uji Coba Kelompok Kecil.....	111
4.15	Peserta Didik Mengerjakan Soal Pre-test.....	112
4.16	Proses Pendalaman Materi .....	112
4.17	Cara Penggunaan Media .....	112
4.18	Penggunaan Media Oleh Peserta Didik.....	113
4.19	Peserta Didik Mengisi Angket .....	113
4.20	Uji Coba Kelompok Besar .....	114
4.21	Peserta Didik Mengerjakan Soal Pre-test.....	114
4.22	Proses Pendalaman Materi .....	115
4.23	Cara Penggunaan Media .....	115
4.24	Penggunaan Media Oleh Peserta Didik.....	116
4.25	Peserta Didik Mengerjakan Soal Post-test .....	116
4.26	Peserta Didik Mengisi Angket .....	117
4.27	Media Sebelum di Revisi .....	131
4.28	Media Sebelum dan Sesudah di Revisi .....	132
4.29	Media Sesudah di Revisi.....	132

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Belajar adalah proses perubahan perilaku Peserta Didik dalam proses pembelajaran disekolah yang melibatkan interaksi antara mereka dengan guru serta berbagai sumber belajar yang lain. Selain itu belajar merupakan aktivitas yang dilakukan oleh setiap individu untuk mencapai perubahan positif, baik dalam aspek pengetahuan maupun keterampilan. Dari yang awal tidak memahami akhirnya setelah belajar dapat mengerti dari suatu pengalaman dan materi yang telah dipelajari. Tujuan dari pembelajaran adalah untuk melatih kemampuan berpikir agar memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang bermanfaat.<sup>2</sup> Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang sebagai hasil dari pengalaman dalam proses pembelajarannya. Dalam suatu proses pembelajaran terdapat dua elemen penting yang harus ada didalamnya yaitu Peserta Didik dan guru.

Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yakni menyatakan “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga

---

<sup>2</sup> Mohammad Kholil dan Nilta Nur Af'idah, Implementasi Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences di SD Hidayatul Murid Full Day Ampel Wuluhan Jember, (Jurnal Pendidikan Guru 2,

negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”<sup>3</sup>

Pada saat ini kita sudah memasuki zaman yang bisa dibilang cukup modern, tentunya kita perlu membekali Peserta Didik dengan pengalaman pembelajaran yang relevan dengan tingkat perkembangan zaman. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan media-media yang pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi sekarang. Berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran, sebenarnya telah dijelaskan didalam al Al-Quran Q.S. Al-Baqarah/2:31 sebagai berikut:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya: Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkannya kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!”(Q.S AL-Baqarah 2:31)<sup>4</sup>

Adapun Imam Al-Baidhawi dalam tafsir Anwarut Tanzil wa Asrarut Ta’wil menafsirkan ayat diatas yakni “Allah menciptakan Nabi Adam AS dengan organ-organ berbeda dan potensi kekuatan berbeda karena dipersiapkan untuk menjangkau berbagai jenis pengetahuan baik konseptual abstrak, hal empiris, barang-barang imajinatif, dan halusinasi. Allah mengilhamkan kepadanya pengetahuan, kekhasan, dan nama-nama berbagai benda; dasar-dasar pengetahuan; hukum-hukum hasil kerajinan tangan; dan cara penggunaan

<sup>3</sup> Undang-Undang No 20 Tahun 2003 . Sistem pendidikan Nasional. (Jakarta: Sinar Grafika, 2011), 5.

<sup>4</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur’an dan Terjemahan*, (Surabaya: Halim publishing & distributing, 2014), 2:31.

alat-alat perkakas.”<sup>5</sup>

Ayat ini menjelaskan bahwa Allah memberikan pemahaman nama-nama benda ke dalam hati Adam a.s. Kemudian Allah perintahkan Nabi Adam a.s untuk menyebutkan nama benda-benda tersebut yang sebelumnya telah Allah berikan gambaran bentuk benda tersebut kepada Nabi Adam, sehingga Nabi Adam a.s dapat menyebutkannya. Di dalam hadits Nabi juga terdapat pemaparan tentang media yang telah dicontohkan dalam Islam sejak ditegaskannya seluruh substansi langit dan bumi yang akan dibatasi oleh Allah SWT lewat ilmu pengetahuan. Allah memberikan otak kepada manusia untuk berpikir tentang apa apa yang sudah dilakukan Nya.

Salah satu materi yang diajarkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia adalah tentang konsep ruang dan lingkungan sekitar yang mencakup tentang materi "Denah Lingkungan Sekitarku". Materi ini melatih Peserta Didik untuk memahami dan menggambarkan posisi, lokasi rumah, petunjuk arah, dan tempat tinggal mereka dalam bentuk denah. Pada materi tersebut memiliki tantangan sendiri ketika disampaikan kepada Peserta Didik yang masih kesulitan dalam memahami konsep ruang secara abstrak. Hal ini terjadi ketika Peserta Didik menggunakan denah dalam bentuk dua dimensi, karena usia Peserta Didik kelas IV-B lebih mudah memahami sesuatu jika disajikan dalam bentuk nyata yang dapat mereka lihat dan sentuh secara langsung. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang unik dan menarik pada

---

<sup>5</sup> Alhafiz Kurniawan. "Tafsir Surat Al-Baqarah Ayat 31." <https://nu.or.id/tafsir/tafsir-surat-al-baqarah-ayat-31-MVcse>

saat proses pembelajaran berlangsung.<sup>6</sup> Media miniatur denah tiga dimensi ini dibuat berdasarkan media-media sebelumnya. Media-media pada penelitian sebelumnya ada yang terbuat dari sterofoam, kardus, karton, dan ada yang juga media yang berbentuk interaktif. Selain itu media-media pada penelitian sebelumnya ada media yang bersifat terbuka dan ada media yang petunjuknya kurang jelas. Media miniatur denah tiga dimensi ini dibuat oleh peneliti berdasarkan pada kekurangan-kekurangan media sebelumnya, media ini dibuat dengan menggunakan bahan triplek, petunjuk arah dibuat dengan jelas agar Peserta Didik dapat mudah memahami media, dan media dibuat dengan bentuk media fisik agar bisa digunakan di semua daerah.

Media pembelajaran adalah sebuah sarana pendukung yang berfungsi sebagai perantara dalam proses pembelajaran yang dirancang secara sengaja dan dipersiapkan oleh guru untuk peserta didik. Media pembelajaran yang dirancang dengan sebaik mungkin agar Peserta Didik lebih mudah dalam memahami materi yang telah dijelaskan oleh guru. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah media Pembelajaran Miniatur Denah tiga dimensi ialah satu pilihan media yang bisa mendukung Peserta Didik dalam menguasai materi yang telah diajarkan oleh guru.<sup>7</sup> Media ini memungkinkan Peserta Didik tidak hanya melihat gambar denah dari sudut pandang atas, tetapi juga memahami dimensi ruang, ketinggian, dan jarak dalam konteks tiga dimensi Dengan demikian,

---

<sup>6</sup> Anjarwani, Yurinda. "Pengaruh Penggunaan Media Papan Denah terhadap Hasil Belajar bahasa indonesia Materi denah Peserta Didik SD." (2015), 37.

<sup>7</sup> Fathul Rozi. "Pengembangan Media Tiga Dimensi Tema Ekosistem Subtema Komponen Ekosistem Mata Pelajaran IPS dikelas V Tarbiyatul Huda Malang" (Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN malik Ibrahim Malang, 2020), 37.

media ini mampu menyalurkan pengalaman belajar yang lebih luas dan mendalam, sehingga dapat membantu Peserta Didik dan guru dalam proses pembelajaran. Alasan mengapa media pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran, karena dapat digunakan sebagai sarana pendukung bagi guru dalam proses pembelajaran, dan dapat mempermudah Peserta Didik dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru serta dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.<sup>8</sup>

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan terutama pada saat proses pembelajaran bahasa Indonesia adalah Media Miniatur Denah Tiga Dimensi. Penggunaan media miniatur denah tiga dimensi dapat menghubungkan denah dengan situasi dunia nyata yang dihadapinya di kehidupan sehari-hari. Media ini diharuskan bisa meningkatkan keterlibatan Peserta Didik dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Agar Peserta Didik bisa terlibat secara langsung dalam mengamati, menyusun, dan mempraktikkan model denah sesuai dengan petunjuk yang sudah disampaikan oleh guru, dan bisa membantu mereka dalam memahami petunjuk arah, lokasi, dan hubungan antara objek di sekitar rumah serta lingkungan sekitar mereka.<sup>9</sup> Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran yang berfokus pada Peserta Didik (*student-centered learning*), dimana Peserta Didik lebih aktif dan kreatif

---

<sup>8</sup> Strand, Ingri, and Eva Lutnaes. "Developing spatial literacy through design of built environments: Art and crafts teachers' strategies." *Design and Technology Education: An International Journal*, 2022: 18.

<sup>9</sup> Sinyanyuri, S. et al. *Buku Pedoman Guru Kelas 4 Tema 8 (Prajaya Muda Karana) Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Revisi*. (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), 26.

dalam mengeksplorasi materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember bersama guru kelas IV-B yaitu Ustadzah Elok Robiatul Aldawiyah S.Pd.yang mendapatkan informasi bahwa pembelajaran tersebut hanya berfokus pada guru saja, sehingga peneliti mengamati Peserta Didik di kelas IV-B tersebut pada saat guru selesai menjelaskan materi pembelajaran setelah itu guru menyampaikan tugas yang ada dibuku paket siswa,kemudian guru pada saat menyampaikan materi denah hanya memanfaatkan papan tulis pada saat menyampaikan materi dikelas tersebut,dan guru hanya menerapkan metode ceramah saja,sehingga dalam proses pembelajaran Peserta Didik terlihat sangat jenuh bahkan ada beberapa diantaranya yang tertidur pada saat guru memaparkan materi.<sup>10</sup>

Hal ini dibuktikan melalui hasil dokumentasi selama proses pembelajaran dikelas IV-B berikut hasil dari dokumentasi yang diperoleh peneliti:

---

<sup>10</sup> Observasi dikelas IV-B Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember 15 November 2024 .

### Gambar 1.1

#### Kegiatan pembelajaran dikelas IV-B



Dokumentasi diatas menunjukkan bahwa guru tidak memanfaatkan media pembelajaran selama proses belajar mengajar dikelas, dan guru hanya memanfaatkan papan tulis dan buku paket Peserta Didik saja dengan menggunakan metode ceramah. Akibatnya Peserta Didik tampak sangat tidak antusias dan kurang fokus dalam memperhatikan guru selama proses pembelajaran dikelas IV-B. Oleh sebab itu menghasilkan media pembelajaran yang unik dan kreatif merupakan cara agar mendukung guru pada saat memaparkan materi dan Peserta Didik dapat lebih mudah dalam menerima materi dan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal tersebut memunculkan sebuah ide bagi peneliti untuk menciptakan sebuah media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Hal ini berlandaskan pada hasil dari wawancara yang telah dilakukan pada Tanggal 15 November 2024 ustadzah Elok Robiatul Adawiyah S.Pd. selaku wali kelas IV-B :

## Gambar 1.2

### Wawancara dengan Wali Kelas IV-B



“iya nduk.... kadang saya juga waktu mengajar anak-anak kelas IV-B itu jarang sekali Peserta Didik memahami atau memperhatikan materi yang saya sampaikan apabila saya tidak memanfaatkan media pembelajaran, apalagi waktu matpel bahasa indonesia saya dalam pemanfaatan media dalam pembelajaran itu masih kurang dikarenakan keterbatasan waktu yang tidak ada. Selain itu juga, pembuatan media pembelajaran dibutuhkan biaya dalam pembuatannya, sehingga saya jarang membuat media karena keterbatasan biaya dan waktu yang dibutuhkan nduk, jadi kebanyakan saya hanya menerangkan melalui buku Peserta Didik dan menggambar di papan tulis saja. Waktu pulang sekolah juga terlalu sore jadi saya tidak ada waktu untuk buat media pembelajaran itu nduk.<sup>11</sup>

Sedangkan pendapat salah satu murid kelas IV-B yang saya wawancarai yakni almira sayyidah yang menyatakan bahwa:

“iya kak pembelajaran bahasa indonesia dikelas kami sangatlah membosankan dikarenakan ustadzah-nya cuman menggunakan papan tulis aja dan kami tidak terlalu paham kak dengan materi yang ustadzah-nya sampaikan, kami juga menggunakan hanya memanfaatkan buku paket aja kak dalam belajar jadi kami kadang jenuh pada saat belajar kak.<sup>12</sup>

Berdasarkan pemaparan ustadzah Elok Robiatul Adawiya S.Pd. pada saat wawancara, beliau menjelaskan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran bahasa indonesia beliau hanya sedikit menggunakan media,

<sup>11</sup> Wawancara di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab kaliwates-jember oleh Elok Robiatul Adawiyah, diwawancarai oleh peneliti. 15 November 2024.

<sup>12</sup> Observasi di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember 15, November 2024.

beliau kebanyakan menjelaskan materi secara langsung tanpa adanya media dan bersifat satu arah serta metode yang digunakan cenderung ceramah. Sedangkan dari salah satu Peserta Didik menjelaskan bahwa Dia merasa bosan karena cuma menggunakan papan tulis dan buku paket saja sehingga mereka masih kurang memahami materi yang disampaikan. Dengan sedikitnya penggunaan media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam pembelajaran, maka dapat mendukung permasalahan dari Peserta Didik saat proses pembelajaran berlangsung.

Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember Merupakan Sekolah Dasar yang berlokasi di daerah Mrapa, Sempusari, kec, Kaliwates, Kab Jember. Sekolah Dasar ini Berakreditasi A, dan mempunyai visi Sekolah trias cendekia (Cerdas agama, Cerdas Linguistik, dan Cerdas Eksasta). Sekolah dasar ini memiliki beberapa ekstrakurikuler dan program unggulan seperti al- Haqorokah, Tahfizd & Tasmi' Al-Qur'an, Fiqih praktek, teori dasar dan Nahwu dan sharaf. Sekolah Dasar ini terletak di pedesaan yang menjadikan lingkungan disekitar sekolah menjadi lingkungan yang aman dan tentram.<sup>13</sup>

Dari permasalahan tersebut pembelajaran dengan menggunakan Media Miniatur Denah tiga dimensi dapat menjadikan solusi yang tepat sebagai pembelajaran yang memanfaatkan media dalam bentuk miniatur tiga dimensi. Media ini merupakan sebuah media pembelajaran berbasis visual yang di dalamnya ada bentuk rumah, petunjuk Arah, arah mata angin, dan nama nama jalan. Media ini mampu dalam menyampaikan Materi-materi yang diberikan oleh guru sehingga dapat menarik perhatian Peserta Didik selama kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

---

<sup>13</sup> "YPI ULUL ALBAB" diakses pada 16 oktober 2024  
<https://www.ypiululalbab.sch.id/home/>

**Gambar 1.3**  
**Desain Media Miniatur Denah Tiga dimensi**



Media pembelajaran ini fokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia saja dengan tema “Denah Lingkungan sekitarku.” Melalui media pembelajaran diharap bagi Peserta Didik khususnya kelas IV-B dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dari beberapa pemaparan tersebut, maka peneliti mengangkat judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Denah Tiga Dimensi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IV-B Di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember.”**

#### **B. Rumusan Masalah**

Mengacu pada latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *miniatur denah tiga dimensi* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik kelas IV Di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *miniatur denah tiga dimensi* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik kelas IV Di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember?

3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *miniatur denah tiga dimensi* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik kelas IV Di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember ?

### C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran Miniatur Denah Tiga Dimensi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik kelas IV Di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Miniatur Denah Tiga Dimensi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV- Di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember.
3. Untuk mengetahui keefektifan Peserta Didik dalam penggunaan media pembelajaran Miniatur Denah Tiga Dimensi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik kelas IV Di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember.

### D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran Miniatur Denah yang berfokus pada materi denah lingkungan sekitarku pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada penelitian dan pengembangan ini dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Miniatur Denah tiga dimensi* ini terbuat dari triplek tebal yang dipotong-potong dan dibentuk persegi dengan panjang dengan

ukuran 50x60 cm. Alasan kenapa memilih bahan tersebut dikarenakan kekuatan dan ketahanan triplek lebih kuat dibandingkan dengan kertas karton ataupun seterofom dan triplek bisa bertahan lama apabila disimpan ditempat yang tidak lembab dan tahan air.

2. Media pembelajaran *Miniatur Denah tiga dimensi* ini memiliki tampilan bentuk-bentuk yang menarik seperti rumah arah mata angin dan petunjuk arah, orang-orangan, mobil, pohon. Fungsinya supaya Peserta Didik bisa memahami arah mata angin dan nama nama petunjuk arah, dan dapat berimajinasi dalam fikiranya.
3. Media ini sama seperti media mapping yang didalamnya ada bentuk rumah, nama jalan dan arah mata angin
4. Media pembelajaran *Miniatur Denah tiga dimensi* ini diperuntukkan bagi guru kelas sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat membantu meningkatkan hasil belajar Peserta Didik dengan belajar sambil bermain, sehingga belajar akan menjadi lebih menyenangkan.
5. Media pembelajaran *Miniatur Denah tiga dimensi* ini ditunjukkan kepada Peserta Didik khususnya kelas IV Di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember.
6. Media ini hanya berkaitan dengan pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi tentang denah.

**Gambar 1.4**  
**Media miniatur denah tiga dimensi**



### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Dalam Proses Pembelajaran Media dapat membantu Peserta Didik menjadi lebih termotivasi pada saat belajar. Supaya Peserta Didik mudah memahami dan menerima pesan, media akan menjelaskan bagaimana pesan itu disampaikan. Proses pembelajaran pun lebih bervariasi, tidak monoton dengan hanya menggunakan buku ataupun mendengarkan ceramah dari guru.

Dengan mengembangkan media yang menarik, kreatif, inovatif serta menyenangkan dan Peserta Didik akan lebih aktif dan bersemangat saat kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan penjelasan diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media *Miniatur Denah tiga dimensi* ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoristis**

Media pembelajaran miniatur denah tiga dimensi ini dapat dihindari untuk menjadikan alat yang berperan dalam mendukung proses belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Selain

itu, media ini juga diharapkan dapat meningkatkan efektivitas Peserta Didik dalam proses belajar mengajar di dalam kelas, khususnya bagi Peserta Didik kelas IV-B. Dengan keberadaan media ini, Peserta Didik dapat lebih mudah dalam memahami konsep yang telah diajarkan oleh guru untuk menuju pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam dan untuk meningkatkan daya ingat serta mengembangkan ketrampilan berfikir kritis dan spasial. Melalui pendekatan visual dan interaktif yang ditawarkan oleh media ini juga dapat membantu dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam, menarik dan bermakna. Sehingga Peserta Didik dapat lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas, belajar yang lebih menarik dan bermakna sehingga Peserta Didik dapat lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peserta Didik

Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Denah Tiga Dimensi diusahakan dapat menjadi media pembelajaran yang bervariasi bagi Peserta Didik sehingga mampu mendorong Peserta Didik untuk giat belajar mandiri, kreatif, efektif serta efisien dan memicu Peserta Didik supaya lebih tertarik dan tidak bosan terhadap materi yang disajikan dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan pemahaman Peserta Didik dalam materi tentang Denah pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV-B.

b. Bagi Guru

- 1) Media ini mampu mendukung guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan membimbing Peserta Didik dalam membangun pengetahuan serta pemahaman mereka mengenai materi denah lingkungan sekitarku .
- 2) Sebagai sumber media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keefektifan dari hasil belajar, sesuai dengan amanah yang tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945, yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan anak bangsa.
- 3) Sebagai alat alternatif pendekatan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menyenangkan,serta mendorong pendidik untuk terus mengembangkan pengetahuan mereka dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui inovasi dalam proses mengajar.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya media pembelajaran miniatur denah, penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan dan evaluasi yang bermanfaat bagi guru dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran. Sekolah diharapkan dapat memaksimalkan penggunaan media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta media yang telah disediakan. Dengan pemanfaatan yang optimal, lembaga pendidikan akan lebih mudah dalam meningkatkan kualitas

pembelajaran dan siap menghadapi tantangan pendidikan di era globalisasi yang terus berkembang.

d. Bagi Peneliti

Dengan adanya media pembelajaran miniatur denah, diharapkan dapat memberikan pengalaman baru yang dapat mendorong peningkatan kreatifitas dalam pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi sarana yang efektif untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, serta memperkaya metode pengajaran yang dapat memudahkan Peserta Didik dalam memahami materi.

e. Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru dalam mengembangkan media pembelajaran melalui pendekatan kontekstual sebagai bekal untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Media ini juga diharapkan menjadi pendorong bagi peneliti untuk terus berkarya, serta menambah wawasan dan pemahaman terhadap objek yang diteliti, guna menyempurnakan metode yang ada dan mendukung pengembangan yang berkelanjutan.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran Miniatur Denah tiga dimensi ini adalah:

1. Media pembelajaran Miniatur Denah tiga dimensi mengenai materi Denah ini mampu membuat Peserta Didik menjadi lebih aktif dalam

berpartisipasi pada kegiatan proses pembelajaran dan mampu membuat kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan.

2. Media pembelajaran Miniatur Denah tiga dimensi ini bisa digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik bagi Peserta Didik dalam bentuk permainan.
3. Peserta Didik dapat lebih terarah dalam memahami konsep melalui media pembelajaran ini.

Keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran Miniatur Denah tiga dimensi ini terdapat pada:

1. Media pembelajaran Miniatur Denah tiga dimensi ini terbuat dari triplek yang dibentuk persegi dengan panjang dengan ukuran 50x60 cm. Media ini menggunakan bahan tripek karena memiliki ketahanan yang kuat dan awet, serta memiliki harga yang relatif murah.
2. Materi yang digunakan yakni hanya terbatas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Denah lingkungan sekitarku.
3. Subjek yang digunakan yakni hanya pada Peserta Didik kelas IV-B -di Di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember .

#### **G. Definisi Istilah**

1. Media pembelajaran Miniatur Denah tiga dimensi

Media pembelajaran Miniatur Denah tiga dimensi merupakan media pembelajaran yang dibuat dari papan triplek yang berukuran 50x60 cm dan dirancang dan dibentuk semenarik mungkin, yang didalamnya ada beberapa elemen seperti, nama jalan, arah mata angin,

petunjuk arah dan lain sebagainya media ini hanya digunakan bagi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV-B . Permainan dengan tujuan dapat merubah pola pikir Peserta Didik dalam proses belajar dan menjadikan aktifitas pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan merupakan pembelajaran yang melibatkan interaksi antara Peserta Didik satu dengan yang lainya, dan dapat aktif, kreatif, dan inovatif, sehingga Peserta Didik merasa terdorong dan lebih gampang dalam memahami materi yang sudah diajarkan.

Oleh karena itu, yang dimaksud dengan pengembangan media pembelajaran Miniatur Denah tiga dimensi pada pembelajaran Bahasa Indonesia adalah mengembangkan media papan mapping/dua dimensi yang sudah ada sebelumnya menjadi media pembelajaran yang lebih efektif dan lebih efisien untuk guru dan Peserta Didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini berupa media pembelajaran mengenai materi Denah. Pada pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia

## 2. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam penelitian ini merupakan salah satu Pembelajaran yang ada di tingkat Sekolah Dasar SD adalah bagian penting dari pendidikan dasar. Program ini dirancang untuk membantu Peserta Didik dalam menguasai kemampuan berbahasa yang mencakup mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu,

pembelajaran ini bertujuan untuk membentuk rasa cinta terhadap bahasa dan budaya Indonesia.

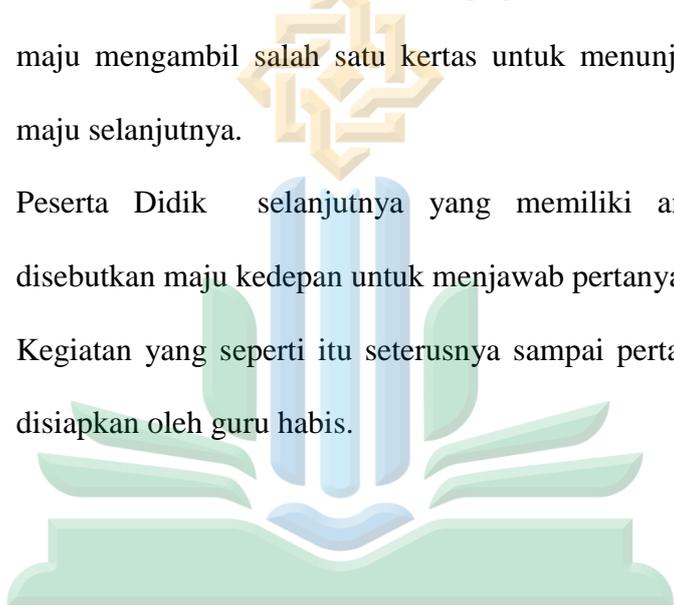
### 3. Denah

Denah merupakan sebuah peta kecil yang menggambarkan letak atau lokasi seseorang secara jelas, didalam denah terdapat yang namanya arah mata angin, petunjuk arah, nama-nama jalan dan lainnya sebagainya. Tujuan dari denah sendiri yakni untuk mempermudah seseorang menemukan lokasi yang dituju. Dengan cara kita mempelajari denah kita dapat memahami dan mempermudah materi yang kita pelajari supaya Peserta Didik kelas IV-B tidak bosan saat didalam kelas dan membuat proses pembelajaran yang menyenangkan.

Untuk menopang penggunaan media tersebut, peneliti menggunakan strategi pembelajaran disini peneliti menggunakan strategi pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) supaya proses pembelajaran yang dijalankan dapat menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik. Langkah-langkah dalam penerapan strategi pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yakni:

- a. Guru menyampaikan materi dengan memberikan penjelasan kepada peserta didik.
- b. Guru menggunakan media dalam menyampaikannya.
- c. Peserta Didik satu-persatu diberi kertas yang berisi angka secara acak.

- d. Guru mengambil secara acak salah satu kertas yang berisikan angka yang sama dengan peserta didik.
- e. Peserta Didik yang memiliki angka yang sama dengan guru maju kedepan untuk menjawab pertanyaan yang telah diberikan oleh guru dengan menggunakan media miniatur denah
- f. Setelah Peserta Didik selesai mengerjakan soal, Peserta Didik yang maju mengambil salah satu kertas untuk menunjuk temanya yang maju selanjutnya.
- g. Peserta Didik selanjutnya yang memiliki angka yang telah disebutkan maju kedepan untuk menjawab pertanyaan selanjutnya.
- h. Kegiatan yang seperti itu seterusnya sampai pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru habis.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Bagian tahapan selanjutnya pada peneliti ini yakni mencantumkan beragam hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang akan peneliti laksanakan, menyertakan ringkasan dari berbagai hasil penelitian mulai penelitian yang telah dipublikasi maupun yang hendak dipublikasikan. Dengan demikian, maka dapat diketahui bagaimana posisi penelitian serta sejauh mana orisinalitas hasil penelitian yang dilaksanakan. Setiap penelitian yang telah dilaksanakan selalu memiliki keunikanya tersendiri, termasuk hasil penelitian terdahulu, dengan demikian penelitian tersebut dapat dijadikan dasar bahwa penelitian ini sudah pernah dilaksanakan oleh beberapa pihak, namun tentu memiliki pembeda antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti, baik dari segi tempat penelitian, objek penelitian, literatur yang digunakan dan lain, beberapa hasil dari penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang ditulis oleh Fine Feffiane (2023) Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Denah Lokasi Tema 3 Subtema 1 Kelas II Di Sekolah Dasar

Penelitian ini mengadaptasi model penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model

ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran miniatur denah lokasi kelas II Sekolah Dasar “Sangat Layak” dengan rincian persen tase kelayakan yang diberikan oleh ahli media menghasilkan 97,5% “Dapat Digunakan Tanpa Revisi”. Kemudian ahli materi menghasilkan 100% “Dapat Digunakan Tanpa Revisi”. Hasil angket respon Peserta Didik diperoleh rata-rata presentase 94,1% dengan kriteria “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran miniatur denah lokasi kelas II Sekolah Dasar bisa digunakan dengan baik kepada Peserta Didik saat proses pembelajaran di kelas II Sekolah Dasar.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana desain dan pengembangan media, untuk mengetahui bagaimana kepraktisan media dan respon Peserta Didik terhadap media pembelajaran tersebut. Ada beberapa kelemahan dari media ini yaitu:

Media ini terbuat dari seterofoam yang mudah rusak dan gampang untuk terkena air dan tidak tahan lama, Media ini bersifat terbuka dan gampang rusak, nama-nama jalan dan petunjuk arah tidak jelas sehingga Peserta Didik sulit untuk memahami. Alasan melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran Miniatur Denah lokasi yaitu agar membantu guru dan Peserta Didik dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Tematik dan materi denah lokasi supaya menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Adapun persamaan dalam Penelitian ini yakni Fokus Penelitian ini

menunjukkan fokus pada pengembangan media pembelajaran, subjek pada Penelitian ini difokuskan pada Peserta Didik kelas II Sekolah Dasar, dan mata Pelajaran yang digunakan yakni dalam pembelajaran.<sup>14</sup> Sedangkan perbedaannya yakni terdapat pada representasi visual, mata pelajaran yang berbeda serta kelas yang berbeda bahan dan desain media pembelajaran yang digunakan.

2. Penelitian yang ditulis oleh Nanda Saputra (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Denah Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Menjelaskan Materi Bangun Ruang pada Peserta Didik Kelas II SDN Sambi 2”

Penelitian ini mengadaptasi Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Menggunakan tahap analysis, design, developmen, implementation, evaluation. Subyek penelitian ini dilaksanakan pada Peserta Didik kelas II SDN Sambi 2 berjumlah 10 orang siswa. Penelitian ini menggunakan instrument berupa lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respon guru dan siswa, dan soal evaluasi. dan soal. Angket yang digunakan yaitu angket ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan produk serta angket respon guru dan respon Peserta Didik untuk mengetahui kepraktisan media. Soal pretest dan posttest dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media yang dikembangkan

---

<sup>14</sup> Asran Darwawan, Mastar, dan Kaswari. “Peningkatan AktIV-B itas dan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar pada Pembelajaran tematik Kelas III SD.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Online), 2(12), 2014. 1-7.

Hasil penelitian yang dapat dipaparkan Kevalidan denah puzzle bangun ruang pada validasi media memperoleh nilai 88 kategori sangat valid, pada validasi materi memperoleh nilai 81 kategori valid. Kepraktisan denah puzzle bangun ruang pada angket respon guru memperoleh nilai 88 kategori sangat praktis, pada angket respon Peserta Didik memperoleh nilai 92 kategori sangat praktis. Keefektifan denah puzzle bangun ruang dari hasil nilai rata-rata sebesar 82 kategori efektif. Dapat disimpulkan media denah puzzle bangun ruang sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran baik'. Ketiga hasil uji validasi tersebut menunjukkan bahwa media ini sudah layak untuk diuji cobakan di lapangan. Kelemahan dari media ini yaitu media ini terbuat dari kardus yang mudah sobek dan terkena air sehingga media ini tidak bisa tahan lama. Alasan memilih penelitian ini karena penelitian ini yakni mengembangkan media pembelajaran yang sama yaitu denah ditingkat sekolah dasar.<sup>15</sup>

Tujuan dari penelitian ini ada tiga yaitu untuk mengetahui bagaimana pengembangan media, untuk mengetahui bagaimana respon Peserta Didik terhadap media, untuk mengetahui ke efektifan media Adapun persamaan dalam pengembangan media ini yaitu terdapat pada fokus pada media tentang denah dan sama sama menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE Sedangkan perbedaannya yakni terdapat pada desain model media yang berbeda serta subjek penelitian

---

<sup>15</sup> Nanda Saputra "Pengembangan Media Denah Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Menjelaskan Materi Bangun Ruang pada Peserta Didik Kelas II SDN Sambi 2022 , 6.

yang digunakan yaitu Peserta Didik kelas II dan materi yang digunakan yaitu Menjelaskan Materi Bangun Ruang pada media pembelajaran yang dibuat, serta model pengembangan yang digunakan.

3. Penelitian yang ditulis oleh Henny Purnama 2021“Pengembangan media pembelajaran Denah dalam pembelajaran Tematik kelas III Di Mis Hidayatul Insan Palangka Raya.”

Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE dan subjek penelitian yang digunakan yaitu Peserta Didik kelas III Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media denah pada tema Praja Muda Karana subtema Aku Suka Berkarya pada kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya telah melalui empat tahapan yaitu analysis, desain, development, dan implementation. Berdasarkan penilaian kelayakan yang dilakukan oleh ahli media mendapat skor persentase kelayakan yaitu 91,42% masuk pada kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan skor persentase kelayakannya 94,66% masuk pada kategori “Sangat Layak”<sup>16</sup>

Tujuan dari penelitian ini ada dua yaitu untuk mengetahui bagaimana prosedur pengembangan media ini, untuk mengetahui bagaimana kelayakan media dalam pembelajaran. Alasan memilih penelitian ini karena penelitian ini mengembangkan media pembelajaran dan materi denah pada pembelajaran tematik. Kelemahan dari media yakni: terbatasnya powerpoint dan sulitnya sinyal di era

---

<sup>16</sup> Henny Purnama 2021“*Pengembangan media pembelajaran Denah dalam pembelajaran Tematik kelas III Di Mis Hidayatul Insan Palangka Raya*, 72.

perdesaan dikarenakan media ini adalah media berbasis digital. Adapun persamaan dalam penelitian ini yaitu sama sama mengembangkan media denah di tingkat sekolah dasar dengan materi tentang denah, dan model pengembangan yang digunakan yakni model ADDIE. Sedangkan perbedaannya yakni terdapat pada bahan media desain model yang digunakan pada media pembelajaran yang dibuat subjek penelitian yang digunakan yakni kelas III.

4. Penelitian yang ditulis oleh Fajar Setiawan (2019) yang berjudul “Pengembangan Media DELIMA (Denah Lingkungan Rumah) Pada Subtema Bermain Dilingkungan Rumah untuk Sekolah Dasar .”

Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan Plomp dan Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media Delima (*Denah lingkungan rumah*) pada subtema bermain dilingkungan rumah untuk kelas II disekolah dasar. Adapun jenis dari penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Developmen*) Hasil penelitian menunjukkan media Delima yang dikembangkan dikatakan valid karena memperoleh skor rata-rata 4,8 dan berada dalam kategori baik. Adapun kelemahan dari media ini yaitu: media ini terbuat dari kertas karton dan kertas manila yang dibentung mapping, media ini tidak bisa tahan lama karena terbuat dari kertas karton.<sup>17</sup>

Tujuan dari penelitian ini ada tiga yaitu untuk mengetahui bagaimana pengembangan media, untuk mengetahui bagaimana respon

---

<sup>17</sup> Fajar Setiawan. “Pengembangan Media DELIMA (Denah Lingkungan Rumah) Pada Subtema Bermain Dilingkungan Rumah Dan Sekolah Kelas 2 di SDN Mojosarirejo Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik.” (Skripsi, UnIV-B ersitas Islam Negeri malang 2019).

Peserta Didikterhadap media, untuk mengetahui ke efektifan Alasan melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran DELIMA yaitu agar membantu guru dan Peserta Didik dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran tematik dan materi denah lokasi supaya menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Adapun persamaan dalam penelitian ini yakni sama-sama mengembangkan media Denah dan dipergunakan pada jenjang yang sama yakni SD/MI adapun perbedaannya terdapat model pengembangan yang berbeda, serta desain media pembelajaran yang berbeda pula pada media pembelajaran yang dibuat dan subjek penelitian yang digunakan dan bahan media pembelajaran yang berbed.

5. Penelitian yang ditulis oleh Silvia Lailatul Mauludvia (2019) yang berjudul “Pengembangan Media 3 Dimensi Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah Wuluhan Jember”

Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran tiga dimensi dan untuk mengetahui efektifitas media tiga dimensi pada pembelajaran tematik kelas III MI Al Hikmah. Penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D). Hasil penelitian memperoleh kesimpulan 1) Hasil validitas media tiga dimensi dibuktikan dengan uji validitas yang dilakukan oleh 2 validator, yaitu validasi media dan validasi materi. Rata-rata hasil presentase validasi oleh 2 ahli diperoleh rata-rata 85% yang artinya media tiga dimensi

dikategorikan sangat valid atau layak untuk digunakan. 2) Hasil keefektifan media tiga dimensi diketahui dari hasil belajar peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam mengukur hasil belajar adalah menggunakan tes pre-test dan post-test. Hasil keefektifan media tiga dimensi diketahui dan diperoleh menggunakan perhitungan Uji T Paired Sample T-Test dengan menunjukkan menggunakan SPSS versi 24 menunjukkan nilai sig(2-tailed)  $0,00 < 0,05$  maka terdapat signifikan antara hasil belajar pada data pre-test dan post-test. Dari hasil tersebut maka pengembangan media tiga dimensi materi cuaca berdasarkan data pre-test dan post-test dapat dikatakan efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.<sup>18</sup>

Alasan peneliti menggunakan media ini yaitu menjadikan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan dengan cara membuat media tiga dimensi yang dapat membuat rasa ingin tahu pada siswa. Adapun persamaan dalam media ini yaitu Adapun persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media tiga dimensi dan model pengembangan yang digunakan yakni model ADDIE. Sedangkan perbedaannya yakni terdapat pada desain dan model yang digunakan pada media pembelajaran yang dibuat, mata pelajaran yang digunakan, serta bahan media yang digunakan dan subjek penelitian yang digunakan.

---

<sup>18</sup> Silvia Lailatul Mauludvia. "Pengembangan Media 3 Dimensi Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah Wuluhan Jember". (Skripsi, UnIV-B ersitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2029).

**Tabel 2.1**  
**Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu**

No	Penulis, tahun dan judul penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Fine Feffiane (2023) Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Denah Lokasi Tema 3 Subtema 1 Kelas II Di Sekolah Dasar”	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Produk yang dikembangkan yakni media Denah</li> <li>2. Model yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE</li> <li>3. Metode pengembangan yang digunakan <i>Research and Development</i></li> <li>4. Dipergunakan dijenjang pendidikan Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fokus pada tema 3 dan subtema 1</li> <li>2. Tujuan dari media hanya untuk media denah lokasi</li> <li>3. Media ini digunakan dikelas II</li> <li>4. Bahan media yang dan digunakan &amp; mata pelajaran yang berbeda</li> <li>5. Desain dan model yang digunakan untuk media pembelajaran denah lokasi.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV-B</li> <li>2. Desain dan model yang digunakan untuk media <i>Miniatur Denah</i> tiga dimensi</li> </ol> 
2.	Nanda Saputra (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Denah Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Menjelaskan Materi Bangun Ruang pada Peserta Didik Kelas II SDN Sambi 2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Produk yang dikembangkan yakni media Denah</li> <li>2. Dengan metode penelitian R&amp;D</li> <li>3. Model yang digunakan model ADDIE</li> <li>4. Dipergunakan dijenjang</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desain yang digunakan pada media ini yakni denah pazzel</li> <li>2. Tujuan dari pengembangan media pazzel</li> <li>3. Media ini digunakan hanya dikelas II Mata pelajaran dan bahan yang berbeda</li> <li>4. Bahan media</li> </ol> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV-B</li> <li>2. Desain dan model yang digunakan untuk media <i>Miniatur Denah</i> tiga dimensi</li> </ol>

		sekolah dasar	yang digunakan berbeda 	
3.	Henny Purnama 2021 "Pengembangan media pembelajaran Denah dalam pembelajaran Tematik kelas III Di Mis Hidayatul Insan Palangka Raya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Produk yang dikembangkan yakni media Denah</li> <li>2. Model yang digunakan model ADDIE</li> <li>3. Dipergunakan dijenjang pendidikan Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fokus pada pembelajaran tematik</li> <li>2. Subjek penelitian yang digunakan yaitu kelas III</li> <li>3. Bahan media yang digunakan berbeda</li> <li>4. Media ini bersifat media digital.</li> <li>5. Desain yang digunakan pada media ini adalah</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV-B</li> <li>2. Desain dan model yang digunakan untuk media <i>Miniatur Denah</i> Tiga dimensi</li> <li>3. Subjek penelitian yakni kelas IV-B</li> </ol> 
4.	Fajar Setiawan (2019) "Pengembangan Media DELIMA (Denah Lingkungan Rumah) Pada Subtema Bermain Di Lingkungan Sekolah dan Rumah Kelas II Di SDN Mojosarirejo Kec. Gresik"	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Produk yang dikembangkan yakni media denah lingkungan rumah</li> <li>2. Dipergunakan dijenjang pendidikan Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah</li> <li>3. media yang digunakan Sama yaitu denah</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fokus pada subtema bermain</li> <li>2. Tujuan penelitian dan pengembangan yang berbeda</li> <li>3. Bahan yang digunakan juga berbeda</li> <li>4. Media ini menggunakan Plomp</li> <li>5. Desain yang digunakan pada media DELIMA</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV-B</li> <li>2. Desain dan model yang digunakan untuk media <i>Miniatur Denah</i> tiga dimensi</li> <li>3. Model yang digunakan ADDIE</li> </ol>

				
5.	Silvia Lailatul Maulidvia (2019) “Pengembangan Media 3D Pada Denah Mata Pelajaran Tematik Kelas III Di Madrasah Ibtidaiyah Wuluhan Jember.”	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Produk yang dikembangkan yakni media Miniatur Tiga dimensi</li> <li>2. Model yang digunakan model ADDIE</li> <li>3. Dipergunakan pada Dipergunakan dijenjang pendidikan Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fokus pada mata pelajaran tematik</li> <li>2. Subjek penelitian yang berbeda yaitu kelas III</li> <li>3. Bahan yang digunakan juga berbeda</li> <li>4. Desain dan model yang digunakan untuk media ini</li> </ol> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV-B</li> <li>2. Desain dan model yang digunakan untuk media <i>Miniatur</i> Subjek penelitian yakni kelas IV-B .</li> </ol> 

Dari tabel diatas dapat diketahui persamaan dan perbedaan dari beberapa penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya terhadap penelitian ini. Perbedaan yang ditemukan diantaranya yakni pada penelitian yang pertama yang difokuskan pada Peserta Didik di kelas II dengan menggunakan media Denah Lokasi dengan desain dan model media yang berbeda, kekurangan dari media pembelajaran ini yakni media tidak tahan lama karena terbuat dari styrofoam/gabus sehingga mudah patah dan

terkena air. Penelitian yang kedua yaitu difokuskan pada Peserta Didik dikelas IV-B dengan menggunakan media denah pazzel serta model media yang berbeda pula, media pembelajaran ini tidak bisa tahan lama karena tidak bisa terkena air dan sifatnya terbuka sehingga mudah rusak dan kotor. Penelitian yang ketiga, penelitian yang difokuskan pada Peserta Didik dikelas III dengan media dennah pada pelajaran tematik mapping yang didesain serta model yang digunakan juga berbeda, namun kelemahan dari media ini yaitu media digital. Kelemahan dari media ini adalah sulitnya jaringan saat digunakan apalagi dijenjang sekolah dasar.

Penelitian yang keempat yakni difokuskan pada Peserta Didik dikelas II pada pembelajaran tematik serta model yang digunakan ADDIE, dan kelemahan dari media ini yaitu media tidak bisa terkena air karena terbuat dari kardus atau karton. Penelitian yang ke lima yaitu difokuskan pada Peserta Didik kelas III dengan menggunakan media miniatur rumah 3D pada pelajaran tematik serta model yang digunakan juga berbeda dengan penelitian ini. Kelemahan pada media ini yakni media ini terbuat dari lapisan kertas karton dan dilapisi oleh kain flanel sehingga gampang rusak dan tidak tahan lama apabila terkena air dan sifatnya terbuka.

Kelima penelitian diatas dalam pembuatan medianya banyak menggunakan bahan-bahan yang mudah rusak seperti sterofoam, kardus, dan juga kertas karton. Hal ini berbeda dengan bahan media yang digunakan oleh peneliti yakni berbahan dasar triplek untuk keseluruhannya

yang bertujuan agar media yang dibuat dapat kuat dan bertahan lama. Serta model denah yang dibuat yakni berdasarkan daerah asli atau lokasi nyata.

## B. Kajian Teori

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media itu sendiri, berasal dari bahasa latin yaitu *medist* yang secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar”. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada Peserta Didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami. Sejalan dengan hal ini ada beberapa pendapat yang mengemukakan mengenai pengertian media.<sup>19</sup>

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen system pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan Peserta Didik dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien

---

<sup>19</sup> Amelia Putri Wulandari, et.all. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar”, *Journalon, Education*, 5(2), 2023, 12.

Media Pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan Peserta Didik sehingga mampu mendorong terjadinya proses belajar.<sup>20</sup>

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang disampaikan oleh pendidik untuk menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik, sehingga Peserta Didik dapat memahami materi yang disampaikan dan mempermudah pendidik dalam menyampaikan suatu materi secara efektif. Media berfungsi sebagai alat atau sarana dalam mencapai tujuan pembelajaran.

#### **b. Tujuan Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran, media mempunyai peranan yang sangat penting sebagai alat untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Berikut disampaikan mengenai tujuan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik, proses tersebut dilakukan agar semua materi pelajaran yang akan disampaikan dapat dimengerti dengan mudah oleh peserta didik, dan menjadikan pembelajaran yang menarik maupun asyik.<sup>21</sup>

Tujuan media dalam proses mengajar adalah:

---

<sup>20</sup> Teni Nurrita. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Ilmu Al-qur'an, Hadits, Syari'ah, Tarbiyah.*, 3(1), 2018, 173-174.

- 1) Menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik perhatian peserta didik.
- 2) Menjadikan bahan pelajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi dan menarik.
- 4) Peserta Didik akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.<sup>22</sup>

Dari penjelasan di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan media pembelajaran adalah menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, bermakna, bervariasi, dan dapat meningkatkan semangat Peserta Didik dalam belajar.

#### **c. Dampak Positif dari Media Pembelajaran**

- 1) Penyampaian pembelajaran lebih baku.
- 2) Pembelajaran lebih menarik.
- 3) Pembelajaran lebih interaktif.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimanapun ketika diinginkan.
- 7) Sikap positif Peserta Didik terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang positif, beban guru untuk menjelaskan materi yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran

---

<sup>22</sup> Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." 2(1), 2019.

dapat dikurangi bahkan dapat dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lainnya dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.<sup>23</sup>

Dari penjelasan di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki dampak positif yakni Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku, pembelajaran lebih menarik, interaktif, mempersingkat waktu, meningkatkan kualitas pembelajaran, pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun, meningkatkan sikap positif siswa, dan peran guru lebih ke arah yang positif.

#### **d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Terdapat beragam pembagian jenis media pembelajaran yang dikemukakan para ahli, namun pada dasarnya pembagian jenis

media tersebut memiliki persamaan. Berikut beberapa macam dari media pembelajaran, yaitu:

##### **1) Media Visual**

Media visual dapat didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat, dan terpadu, melalui kombinasi mengungkapkan kata-kata dan gambar. Media ini sangat tepat untuk tujuan menyampaikan

---

<sup>23</sup> Cecep Kustandi, et al. "Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran", *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 2021. 7-8.

informasi dalam bentuk rangkuman yang dipadatkan.<sup>24</sup>

Media visual merupakan suatu media yang dapat dinikmati melalui panca-indera. Sehingga, dengan adanya bantuan dari media visual, tujuan pembelajaran diharapkan oleh guru kepada Peserta Didik dapat tercapai secara maksimal.

Media visual juga sering disebut dengan gambar atau perumpamaan, memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Media visual dapat pula menumbuhkan minat Peserta Didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.<sup>25</sup> Agar menjadi efektif, media visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan peserta harus berinteraksi dengan media visual (gambar) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Berdasarkan beberapa pemaparan di atas maka bisa disimpulkan bahwa media visual merupakan media yang berkaitan dengan indra penglihatan. Media ini akan dapat membantu percepatan proses pemahaman, menarik perhatian, memperjelas materi, serta mengilustrasikan bahan sehingga tidak mudah dilupakan.<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> Joni Purwono, et.al. "Penggunaan Media Audi-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan." *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 2014, 130.

<sup>25</sup> Amelia Putri Wulandari, et al. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journalon, Education*, 5(2), 2023, 4-5.

<sup>26</sup> Purwanti, P. 10 *Kriteria dalam Menentukan Media Pembelajaran yang Tepat*.

Media visual dalam pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam membantu proses penyampaian informasi dan pemahaman siswa. Berikut adalah analisis tentang peran media visual dalam konteks pembelajaran:

a) Meningkatkan Pemahaman dan Retensi Informasi

Media visual seperti diagram, peta konsep, gambar, video, dan animasi membantu Peserta Didik memahami konsep yang abstrak atau kompleks. Visualisasi informasi memungkinkan Peserta Didik untuk melihat hubungan antar konsep yang sulit dijelaskan dengan kata-kata. Dalam ilmu pengetahuan, misalnya, visualisasi proses biologis atau fisika seringkali lebih mudah dipahami melalui animasi daripada penjelasan tekstual. Contoh: Animasi tentang siklus air akan lebih mudah dipahami oleh Peserta Didik dibandingkan dengan membaca deskripsi panjang tentang proses tersebut.

b) Meningkatkan Minat dan Motivasi Siswa

Media visual dapat menarik perhatian Peserta Didik dan membuat pelajaran lebih menarik. Visual yang dinamis, seperti video atau gambar interaktif, dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan membuat Peserta Didik aktif dalam proses pembelajaran.

dikelas. Contoh: Penggunaan video interaktif dalam pembelajaran sejarah membuat Peserta Didik lebih tertarik untuk mempelajari peristiwa sejarah melalui rekreasi visual daripada hanya membaca teks.

c) Meningkatkan ketrampilan berfikir kritis

Media visual juga seperti grafik tabel atau peta konsep dapat membantu Peserta Didik dalam menganalisis data, dan membuat kesimpulan.

d) Meningkatkan keterlibatan kolaboratif antar Peserta Didik

Media visual juga sering kali digunakan dalam pembelajaran berbasis proyek yang dimana Peserta Didik bekerja sama dalam kelompok dan mengembangkan ketrampilan.

2) Media Audio

Media audio adalah suatu media yang menyajikan pesan dalam bentuk lambang-lambang baik verbal maupun non verbal yang dapat merangsang pikiran, perhatian, motivasi, dan emosi sehingga proses belajar mengajar berlangsung pada diri siswa.

Menurut Anita (2009) kegiatan mendengarkan (menyimak) dalam pembelajaran meliputi beberapa langkah. Pertama, dalam proses mendengarkan, seseorang mendengar secara aktual karena adanya stimulus auditori. Kedua, otak meneruskan stimulus tersebut ke dalam syaraf otak untuk

diproses. Ketiga, menghubungkan aspek kognitif yang sesuai dengan informasi baru tersebut ke peristiwa ingatan riil atau ke materi yang telah dipelajari sebelumnya. Ke semua proses tersebut merupakan kegiatan yang kompleks dan intuitif. Kegiatan mendengarkan merupakan keterampilan yang sangat penting untuk kegiatan belajar tipe auditif yang efektif.<sup>27</sup>

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan Media audio, berfungsi untuk menyalurkan pesan audio ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indra pendengaran. Contoh media audio diantaranya: radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa dan lain sebagainya.

#### a) Karakteristik Media Audio

Tidak memerlukan visual: media audio mengandalkan suara dan dapat diakses tanpa memerlukan

perhatian visual, Emosi dan imajinasi suara dapat membangkitkan emosi dan imajinasi peserta didik.

#### b) Jenis Media Audio

Radio salah satu bentuk media audio yang paling tua, menawarkan berita, musik dan hiburan secara langsung. Musik digital layanan streaming musik mengubah cara orang mengakses dan menikmati musik. Audio book memberikan alternatif bagi pembaca, memungkinkan orang

---

<sup>27</sup> Kustandi, C & Darmawan, D. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, (Jakarta, Pandawa, 2020), 67-68.

mendengarkan sambil mendengarkan buku sambil melakukan aktivitas lain.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan dengan pemanfaatan media visual, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan efektif.

### 3) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audi yang mempunyai unsur suara dan gambar yang bisa dilihat misalnya rekaman vidio, slide suara dan lain sebagainya. Media audio visual merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran, dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio), dan unsur visual Gambar.<sup>28</sup> Media audio

mencakup beberapa aspek, mulai dari karakteristik, jenis hingga dampak sosial.

#### a) Karakteristik Media Audio Visual

Gabungan audio dan visual media ini mengintegrasikan gambar bergerak dan suara, menciptakan pengalaman yang lebih imersif.

#### b) Jenis Media Audio

Film dan televisi juga menawarkan narasi yang

<sup>28</sup> Djamarah Syaiful Bahri & Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), 5-6.

terstruktur dan pengembangan karakter, seringkali mempengaruhi budaya populer, dokumenter menyampaikan informasi dan fakta dengan cara yang menarik, sering kali meningkatkan kesadaran akan isu sosial.<sup>29</sup>

Media audio visual memainkan peran penting dalam mengkomunikasikan ide dan cerita dalam masyarakat modern. Dengan memanfaatkan kekuatan kombinasi antara audio dan visual media ini terus berkembang dan menawarkan pengalaman yang kaya bagi Peserta Didik meskipun dihadapkan pada tantangan dan perubahan teknologi.

Dari penjelasan di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa jenis-jenis media pembelajaran ada tiga yakni media visual, media audio, dan media audio-visual.

#### **e. Manfaat Media Pembelajaran**

Diciptakannya media pembelajaran tentu ada manfaat dibaliknya, terutama bagi guru dan siswa. Dalam mengelola kelas, guru akan lebih terbantu dengan adanya media pembelajaran. Minat serta motivasi belajar Peserta Didik dapat ditingkatkan melalui penggunaan media yang menarik. Selain itu masih banyak manfaat dari penggunaan media pembelajaran bagi guru dan siswa. Dalam aspek penyampaian materi, manfaat media pembelajaran bagi guru yaitu media dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi

---

<sup>29</sup> Agus Pribadi Benny. *Konsep Media dan Teknologi*. Pustaka Ut.Ac, Id, 2017), 8-9.

pembelajaran. Sedangkan bagi siswa, akan termudahkannya dalam menerima dan memahami materi pembelajaran.

Dalam bentuk konsep media itu sendiri, manfaat yang didapatkan oleh guru dan bisa mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi konkret dengan bantuan media pembelajaran. Dengan hal tersebut konsep akan lebih mudah dipahami Peserta Didik karena konkret medianya, konkret juga pemahamannya. Waktu yang digunakan dalam pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Bagi guru, hanya perlu waktu sedikit untuk memaparkan materi dan mengulang pembelajaran hanya seperlunya saja. Sedangkan banyak waktu bagi Peserta Didik untuk memahami dan mempelajari materi, serta dapat menambah materi yang relevan. Mendorong minat mengajar guru serta membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa. Dalam situasi pembelajaran guru akan lebih interaktif, sedangkan Peserta Didik multi-aktif karena pembelajaran berpusat kepada siswa. Dengan adanya media kualitas hasil mengajar seorang guru lebih baik, lebih mendalam dan utuh.<sup>30</sup>

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran yakni dapat membuat proses pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan Peserta Didik dalam proses belajar mengajar di kelas dan menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

---

<sup>30</sup> Anjarwani Yurinda. 2015. "Pengaruh Penggunaan Media Papan Denah terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Ukuran Sudut Peserta Didik SD." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 2015. 34-35.

## 2. Miniatur Denah Tiga Dimensi

### a. Pengertian Miniatur Denah Tiga Dimensi

Media Miniatur Denah merupakan media pembelajaran berupa dimensi yang didalamnya berupa sebuah bentuk denah/peta kecil yang berisikan arah mata angin petunjuk arah nama nama jalan dan lain sebagainya. Dan cara mengajarkan permainan media ini yaitu dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada Peserta Didik dengan tujuan merubah pola pikir Peserta Didik dalam belajar menjadikan kegiatan yang menyenangkan dan tidak membosankan. Media ini terbuat dari papan triplek yang tebal dan berukuran 50x60cm.

Adapun proses pengembangan, kelayakan dan keefektifan pada media miniatur denah tiga dimensi yaitu :

#### 1) Proses pengembangan pada media miniatur denah tiga dimensi

pada mata pelajaran bahasa indonesia peserta didik kelas IV disekolah dasar swasta islam ulul albab kaliwates-jember yaitu, siapkan alat dan bahan yang dibutuhkan saat pembuatan media miniatur denah tiga dimesi seperti triplek, gergaji, lem, cat kayu, meteran dan desain awal media dengan ukuran yaitu 50x60cm. Kemudian lakukan tahap pemotongan sesuai dengan ukuran yang sudah ditentukan yaitu 50x60cm, setelah itu lakukan tahap pembentukan seperti jalan dan rumah rumahan sesuai ukuran yang sudah ditentukan, setelah tahap pemotongan

dan pembentukan selesai lakukan tahap pengecatan atau pewarnaan pada produk supaya terlihat menarik, setelah tahap pengecatan kering kemudian lakukan tahap penyusunan pada media sesuai dengan desain awal produk yang sudah disediakan, media miniatur denah tiga dimensi siap digunakan.

- 2) Bagaimana kelayakan pada media miniatur denah tiga dimensi pada mata pelajaran bahasa Indonesia peserta didik kelas IV di sekolah dasar swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember. Adapun analisis kelayakan pada media ini diperoleh dari hasil kevalidan yang didasarkan pada hasil validator dari para ahli media, materi dan ahli pembelajaran ahli materi disini penulis mengambil Ibu Ira Nurmawati M.Pd. sebagai ahli media beliau selaku dosen Tadris Biologi dan mendapatkan presentase sebesar 92% sedangkan validator ahli materi Bapak Dr. Hartono M.Pd selaku dosen bahasa Indonesia program studi PGMI, dan mendapatkan presentase sebesar 86% dan validator ahli pembelajaran adalah Ustadzah Elok Robiatul Adalwiyah S.Pd selaku guru kelas IV-B dan mendapatkan skor sebesar 100%.

Ketiganya dikategorikan sangat layak atau Valid.

- 3) Bagaimana keefektifan pada media miniatur denah tiga dimensi pada mata pelajaran bahasa Indonesia peserta didik kelas IV di sekolah dasar swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember. Keefektifan pada media ini diperoleh dari hasil nilai

pres-test dan post-test peserta didik kelas IV yaitu dilakukan dengan dua tahapan. Tahap yang pertama yaitu dilakukan dengan skala kecil yang berjumlah 5 peserta didik yang diperoleh nilai rata rata nilai prest-test 64 dengan rincian 2 peserta didik mendapatkan nilai diatas kkm yaitu Raka dan Queen dan 3 peserta didik mendapatkan nilai dibawah kkm yaitu Andhara,Rizki,dan dayu. Sedangkan nilai post-test skala kecil juga sama dilakukan dengan 5 peserta didik dan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 88 terjadi peningkatan antara nilai prestes dan posttes skala kecil. Adapun nilai prest-test dan post-test dengan skala besar yaitu berjumlah 29 peserta didik dan yang mendapatkan nilai rata-rata prest-tes yaitu 39,31,dengan rincian 26 peserta didik mendapatkan nilai dibawah kkm,seandainya 3 peserta didik mendapatkan nilai diatas kkm yaitu 75, Raka,Quenn dan Rasyah, adapun nilai post-test skala besar yaitu mendapatkan nilai rata-rata sebesar,84,82 setelah diterapkan nya media pembelajaran dengan tiga dimensi dari 26 peserta didik yang sebelumnya mendapatkan nilai dibawah kkm dan setelah diterapkannya media tersebut terdapat 25 peserta didik yang mendapatkan nilai diatas kkm dan 4 lainnya hampir memperoleh nilai diatas kkm yaitu 70.

Menurut Rahayu dan Hendratno dalam Sayyidah

mengatakan bahwa, media denah adalah gambar yang memberikan gambaran atau menunjukkan suatu lokasi atau bagian dari suatu tempat, yang dilengkapi dengan petunjuk-petunjuk sederhana yang mudah dipahami. Biasanya denah menunjukkan lokasi, misalnya denah sekolah atau denah rumah. Secara umum denah berfungsi untuk mempermudah menentukan arah atau menemukan suatu lokasi yang terdapat pada gambar atau denah tersebut.<sup>31</sup>

Dengan memahami pengertian dari media pembelajaran Miniatur Denah Tiga dimensi diatas yakni manfaat dari media Miniatur Denah tiga dimensi guru dapat memanfaatkan untuk meningkatkan keaktifan siswa, dan membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga dengan adanya media ini meningkatkan rasa ingin tau Peserta Didik pada media tersebut yang telah dibuat oleh guru, dan membuat Peserta

Didik lebih semangat pada pembelajaran terutama pada pelajaran Bahasa Indonesia materi denah lingkungan sekitarku Peserta Didik kelas IV-B .

#### **b. Karakteristik media Miniatur denah tiga dimensi**

Media Miniatur Denah tiga dimensi merupakan media yang terbuat dari triplek yang berukuran 50x60 cm dan terdapat beberapa elemen-elemen didalamnya seperti arah mata angin, petunjuk arah, nama-nama jalan dan lain sebagainya. Dan

---

<sup>31</sup> Worowirastrri E., D., Wahyu P.U, I., & Ika K., D. 2018. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran tematik Di SD Muhammadiyah 9 Kota Malang." *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(2), 2018. 9.

dirancang dengan semenarik mungkin lalu terdapat beberapa pertanyaan yang disiapkan oleh guru kemudian guru mencontohkan bagaimana cara menggunakan media Miniatur Denah kemudian Peserta Didik diberikan pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru.

Alasan peneliti memilih mengembangkan media ini karena media ini menarik dan dapat menumbuhkan perhatian Peserta Didik dan rasa ingin tau akan media ini dan dapat menumbuhkan minat serta pembelajaran yang menyenangkan.

**c. Kelebihan dan kekurangan Pada Media Miniatur Denah Tiga Dimensi**

1) Kelebihan

a) Menumbuhkan minat belajar Peserta Didik karena pembelajaran lebih menarik.

b) Membuat Peserta Didik lebih aktif dalam melakukan pembelajaran seperti mengamati, mempraktekkan dan sebagainya.

c) Membantu keberhasilan Peserta Didik untuk menyampaikan konsep dan materi yang dijelaskan.

2) Kekurangan

a) Proses belajar mengajar menggunakan media memerlukan waktu yang lumayan banyak.

b) Perlu kesediaan biaya

c) Materi pada media ini sangat terbatas, hanya saja mengkhususkan materi denah saja.<sup>32</sup>

**d. Tujuan dan Manfaat Media Miniatur Denah Tiga Dimensi**

- 1) Dengan menggunakan media ini dapat membantu proses pembelajaran, mempermudah pemahaman pembelajaran dan proses pembelajaran lebih menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan sesuai harapan.
- 2) Dengan menggunakan media pembelajaran ini Peserta Didik dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara mandiri serta dapat aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Media Miniatur Denah ini dapat membuat suasana dalam proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membuat Peserta Didik tidak bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.<sup>33</sup>

Dari beberapa penjelasan tentang tujuan dan manfaat dari media Miniatur Denah tiga dimensi dapat disimpulkan yakni media pembelajaran Miniatur Denah dapat membantu Peserta Didik dalam proses pembelajaran dan membuat pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan dan dapat membuat Peserta Didik lebih aktif pada saat pembelajaran.

<sup>32</sup> Sulistyorini, Sri dan Suparton, “*Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar dan Penerapannya dalam KTSP*,” (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2007), 15.

<sup>33</sup> Amelia Putri Wulandari, et.al., “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journalon, Education*, 5(2), 2020. 7.

#### e. Panduan Media Pembelajaran Miniatur Denah Tiga Dimensi

Berikut cara penggunaan Media Pembelajaran Miniatur Denah tiga dimensi yakni:

- 1) Guru menyiapkan kertas warna-warni yang berisikan nomor kemudian dibagikan kepada Peserta Didik secara acak.
- 2) Peserta Didik yang angkanya sama yang disebutkan oleh guru maju kedepan dan menjawab pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru.
- 3) kemudian Peserta Didik menjawab pertanyaan yang telah diberikan oleh guru menggunakan media pembelajaran miniatur denah yang ada didepan secara baik dan benar seperti yang guru jelaskan tadi
- 4) sebelum Peserta Didik menjawab pertanya nya guru sebelumnya sudah menjelaskan bagaimana cara menggunakan media tersebut.
- 5) Jika sudah memahami arah mata angin kemudian Peserta Didik mempraktikan didalam media miniatur tersebut sesuai dengan perintah pertanyaan yang sudah diberikan oleh guru dan harus sudah menemukan titik lokasi yang dituju.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Hujair AH & Sanaky. *Panduan Penggunaan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safitria Insania Press, 2009), 14.

### **3. Pembelajaran Bahasa Indonesia**

#### **a. Pengertian Bahasa Indonesia**

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Peserta Didik secara komprehensif, meliputi keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Proses ini juga mencakup pemahaman terhadap kaidah tata bahasa, penggunaan bahasa yang baik dan benar, serta apresiasi terhadap karya sastra dan budaya Indonesia.

Pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis bahasa, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia berperan penting dalam membangun keterampilan literasi dan komunikasi siswa. Pada seluruh jenjang pendidikan di

Indonesia tentunya telah memiliki pembelajaran bahasa Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia yang diberikan kepada Peserta Didik bertujuan untuk melatih Peserta Didik agar terampil dalam berbahasa dengan menuangkan ide dan gagasannya secara kreatif dan kritis.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah mengajarkan Peserta Didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki empat aspek keterampilan

berbahasa di antaranya yaitu, keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis.<sup>35</sup>

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Sebagai makhluk sosial, kemampuan berbahasa sangat diperlukan bagi manusia untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan manusia lainnya baik menggunakan bahasa lisan maupun tulisan. Keterampilan berbahasa manusia tidak didapatkan dari lahir melainkan harus melalui proses pembelajaran hingga terampil dan mampu berbahasa untuk kebutuhan berkomunikasi. Sehubungan dengan penggunaan bahasa, terdapat empat jenis aspek keterampilan yang dapat dipelajari. Keempat aspek keterampilan tersebut sangatlah berkaitan untuk berlangsungnya proses komunikasi, di antaranya ada yang bersifat reseptif dan produktif. Keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif merupakan keterampilan yang digunakan untuk menangkap dan mencerna makna guna pemahaman terhadap penyampaian dalam bentuk bahasa baik verbal maupun nonverbal, yang termasuk dalam keterampilan berbahasa bersifat reseptif adalah membaca dan mendengar. Sedangkan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif adalah keterampilan yang digunakan untuk memproduksi bahasa demi penyampaian makna,

---

<sup>35</sup>Khobibur Rohman 2024 *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia Disekolah Dasar*.

yang termasuk ke dalam keterampilan berbahasa yang bersifat produktif di antaranya yaitu menulis dan berbicara.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Tujuan pembelajaran Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan kemampuan Peserta Didik dalam berbahasa yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Selain itu, pembelajaran ini bertujuan untuk menumbuhkan apresiasi terhadap bahasa dan sastra Indonesia sebagai bagian dari identitas budaya bangsa.<sup>36</sup>

Selain itu tujuan umum pembelajaran bahasa Indonesia adalah memiliki peran sentral dalam pengembangan intelektual, sosial dan emosional peserta didik. Dengan pembelajaran bahasa Indonesia memungkinkan bagi manusia untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah diharapkan membantu Peserta Didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain.

#### **4. Denah**

Denah adalah sebuah gambar ilustrasi atau peta kecil yang menggambarkan suatu tempat atau tempat tinggal seseorang secara jelas dengan menggunakan skala lebih kecil dan disederhanakan.<sup>37</sup> Denah digunakan untuk menunjukkan lokasi atau tempat tinggal seseorang

<sup>36</sup> Hakim, Ari Rahman, & Farida Nur Kumala. *Konsep Dasar Pendidikan bahasa Indonesia* (Malang: Kanjuruhan Press, 2022), 43.

<sup>37</sup> Katarzyna Grzesiak-Kopeć, Barbara Strug, dan Gra Zyna Slusarczyk. Evolutionary Methods in House Floor Plan Design. *applied sciences*, 1(1), 2021: 11.

secara jelas dan mudah untuk dimengerti. Biasanya denah mencakup tentang nama-nama jalan, bangunan, ruang, serta arah mata angin tentunya untuk mempermudah seseorang menemukan lokasi yang dituju.<sup>38</sup>

## 5. Efektivitas Media Visual

### a. Pengertian efektivitas media visual

Efektivitas media visual merupakan tingkat keberhasilan pada Peserta Didik dalam menggunakan elemen-elemen visual untuk menyampaikan informasi secara jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media visual yang efektif dapat meningkatkan pemahaman, memperkuat retensi informasi, serta mendorong keterlibatan Peserta Didik dalam proses pembelajaran dalam konteks pendidikan dan komunikasi, efektivitas media visual dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu seperti:

- 1) Kejelasan informasi yang disampaikan kepada Peserta Didik mudah untuk dipahami dan tidak membingungkan.
- 2) Meningkatkan keterlibatan Peserta Didik atau berinteraksi dengan media visual dan membuat proses pembelajaran lebih aktif.
- 3) Daya tarik media visual yang menarik perhatian dapat meningkatkan motivasi bagi mereka

---

<sup>38</sup> Jacqueline Baker dan Harmen Oppewal. "The effects of floor plan representations on preferences for apartments." *Journal of Housing and the Built Environment*, 2022: 12.

- 4) Kemudahan dalam proses penyampaian informasi mengurangi beban kognitif dan mempercepat pemahaman.

Efektitas media visual sangat bergantung pada bagaimana unsur-unsur visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media visual yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan pemahaman, memperkuat daya ingat, serta mendorong keterlibatan Peserta Didik dalam proses pembelajaran atau dalam konteks pendidikan dan komunikasi, media visual yang efektif harus memenuhi beberapa aspek utama, seperti kejelasan informasi, daya tarik, relevansi dengan materi, serta kemudahan dalam pemrosesan dan aksesibilitas. Namun, tantangan seperti potensi distraksi, beban kognitif berlebih, serta keterbatasan aksesibilitas juga perlu diperhatikan agar media visual tidak justru menghambat pemahaman.<sup>39</sup> Dengan strategi yang tepat, seperti penggunaan desain yang sederhana, kombinasi visual dan teks yang seimbang, serta pemilihan elemen visual yang sesuai dengan target peserta didik, media visual dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam menyampaikan informasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta komunikasi secara keseluruhan.

Sedangkan konstruktisme merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang menekankan bahwa pengetahuan tidak

---

<sup>39</sup> H. Hudatullah Muhibuddin Abdul Aziz “efektifitas media visual “ *Jurnal Penelitian Tarbawi: Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial, Volume 5 No. 2, Juli-Desember 2020*

diberikan secara langsung oleh guru kepada siswa, tetapi dibangun sendiri oleh individu melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Pendekatan ini berlawanan dengan teori behavioristik yang lebih menekankan perangsang dan respons Peserta Didik dalam proses belajar. Dalam konstruktisme, Peserta Didik dianggap sebagai subjek aktif dalam pembelajaran, sementara guru hanya berperan sebagai fasilitator yang membantu Peserta Didik dalam menemukan dan membangun pemahaman mereka sendiri. Konsep ini memiliki implikasi besar dalam sistem pendidikan modern, khususnya dalam penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis pengalaman. Konstruktisme merupakan model pendekatan alternatif yang dapat mengatasi kekurangan dalam paham behavioristik. Secara sederhana, konstruktivisme, yang dipelopori oleh J. Piaget, berpendapat bahwa pengetahuan adalah hasil konstruksi individu dalam menganalisis suatu informasi.<sup>40</sup> Proses belajar tidak sekadar menerima pengetahuan dari guru, tetapi melibatkan pembentukan pemahaman secara aktif dan berkelanjutan.

b. Efektifitas Media Visual Miniatur Denah Tiga Dimensi

Efektifitas media visual miniatur denah tiga dimensi terletak pada keunggulan dalam menyajikan gambaran atau ilustrasi yang lebih jelas dan realistis, sehingga mempermudah pemahaman

---

<sup>40</sup> Pinton Setya Mustaf ‘‘ Teori Belajar Konstruktivisme’’ *Islamic Education Journal* Vol (2) Issue (1) 2021

terhadap proses pembelajaran. Dengan ilustrasi yang lebih jelas media ini dapat meningkatkan daya ingat, mempercepat proses pembelajaran, serta mengurangi risiko kesalahan dalam menggunakan denah.

Efektifitas Media visual miniatur denah tiga dimensi dalam meningkatkan pemahaman Peserta Didik pada konsep ruang karena dapat menyajikan gambaran atau ilustrasi yang lebih jelas dan realistis dibandingkan denah dua dimensi. Dengan tampilan yang interaktif dan mendetail, media ini membantu pengguna dalam memahami skala, orientasi, serta hubungan antar objek secara lebih intuitif, sehingga mendukung proses pembelajaran, perencanaan, dan analisis secara lebih optimal.

Media visual miniatur denah tiga dimensi memiliki efektivitas tinggi dalam membantu pengguna media dan memahami susunan, dan hubungan antar objek dalam suatu ilustrasi atau gambaran yang lebih nyata. Berbeda dengan denah dua dimensi yang bersifat datar dan sering kali memerlukan imajinasi tambahan untuk memahami bentuk ruang, miniatur tiga dimensi menyajikan gambaran yang lebih nyata dan jelas. Keunggulan media ini sangat bermanfaat dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, arsitektur, perencanaan kota, di mana pemahaman dimensi yang tepat dan sangat diperlukan. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan

daya tarik serta keterlibatan peserta didik, sehingga memperlancar proses pembelajaran dan evaluasi.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan media Miniatur Denah Tiga Dimensi dalam materi Denah Lingkungan Sekitarku dengan menggunakan metode Research and Development (R&D). Metode R&D adalah metode pendekatan penelitian yang memiliki tujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan produk baru, serta memvalidasi dan menguji efektivitas produk yang telah diciptakan.<sup>48</sup>

Pengembangan suatu produk berarti memperbaiki atau meningkatkan kualitas produk yang sudah ada sebelumnya, yang dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan di lapangan. Jenis penelitian ini mengaplikasikan penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui uji kelayakan yang dilakukan oleh para ahli materi, ahli media, dan audiens. Data dari ahli materi mencakup aspek isi pembahasan, penggunaan bahasa, kualitas materi pembelajaran, dan tulisan dalam media. Sementara itu, data dari ahli media mencakup ketepatan penggunaan grafis, daya tarik tampilan, dan kesesuaian tulisan. Data dari audiens mencakup wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas, dan peserta didik. Selain itu, penelitian melibatkan tahapan observasi yang mana dilakukan terhadap proses pembelajaran di kelas, media pembelajaran yang sudah tersedia di sekolah, serta kebutuhan Peserta Didik terkait materi dalam pembelajaran.

Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan peneliti untuk mengembangkan dan menilai produk yang akan diterapkan dalam dunia pendidikan. Adapun model pengembangan pada penelitian ini yaitu menggunakan model ADDIE. Alasan peneliti memilih model ADDIE dikarenakan keunggulan yang dimiliki dari setiap tahapan, serta kesesuaiannya untuk mengembangkan media pembelajaran. Model pengembangan ini memiliki keunggulan dalam tahapannya dan sangat sesuai saat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Setiap tahap yang dilalui melibatkan evaluasi dan revisi, sehingga produk yang dihasilkan menjadi valid. Tahapan tersebut diantaranya analisis (Analyze), perancangan (Design), pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (evaluation).<sup>41</sup>

## **B. Pemilihan Model Penelitian dan Pengembangan**

Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE dipilih karena model ini mempunyai tahapan-tahapan yang lengkap dan sistematis. Tahapan-tahapan dalam model pengembangan ADDIE telah disesuaikan dengan kebutuhan dalam penelitian ini. Selain itu, dalam model pengembangan tersebut terdapat tahapan evaluasi yang berfungsi untuk menilai dan sebagai bahan perbaikan dari tahapan sebelumnya.<sup>42</sup>

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) berupa data kualitatif dan data

---

<sup>41</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D."

<sup>42</sup> Purnama Sigit. *Metode Penelitian dan Pengembangan, (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran)*, 4(1), 2016. 2-3.

kuantitatif. Data kualitatif berasal dari hasil uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan audiens. Data yang didapatkan dari ahli materi meliputi aspek isi pembahasan, bahasa, kualitas materi pembelajaran dan tulisan dalam media serta evaluasi. Data yang diperoleh dari ahli media pembelajaran meliputi aspek ketepatan penggunaan grafis, kemenarikan tampilan dan kesesuaian penggunaan tulisan. Data yang diperoleh dari audiens meliputi aspek kemenarikan media dan kemudahan dalam memahami pesan yang disampaikan.

*Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan mengkaji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan. Terdapat berbagai macam model penelitian *Research and Development* ini, berikut ini macam-macam model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan. Beberapa model penelitian dan pengembangan diantaranya adalah model *define, design, develop and disseminate* (4D), model *analysis, design, development, implementation and evaluation* (ADDIE), *model plomp*, dan model *Brog and Gall*.<sup>43</sup>

#### 1. Model 4D (*Define, Design, Develop And Disseminate*)

Model pengembangan 4D merupakan model pengembangan berbagai macam jenis media pembelajaran yang bersifat umum, dimana bisa digunakan untuk mengembangkan berbagai macam jenis media pembelajaran. Model pengembangan 4D terdiri dari 4 tahap utama, yaitu

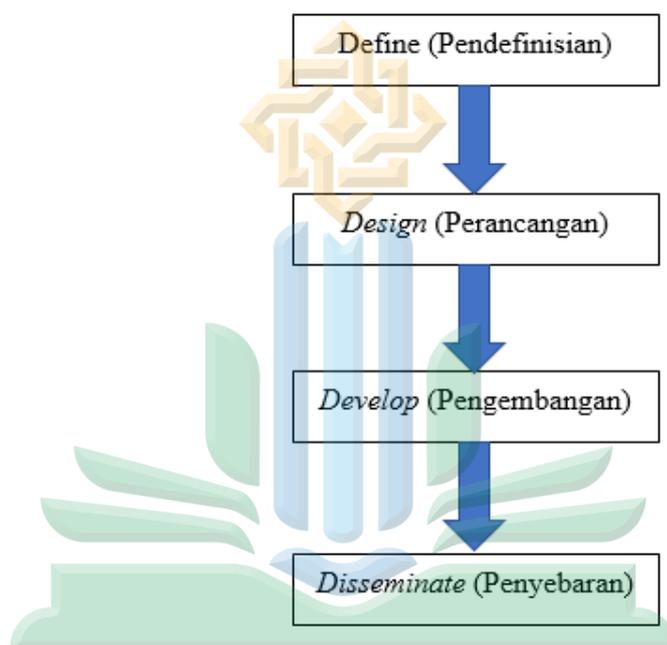
---

<sup>43</sup> Fitria Hidayat and Muhamad Nizar. Model Addie (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 2021. 28–38.

*Define* atau Pendefinisian, *Design* atau tahap Perancangan, *Develop* atau merupakan tahap Pengembangan, serta *Disseminate* atau tahapan untuk Penyebaran.<sup>44</sup>

**GAMBAR 3.1**

**Tahapan Model 4D**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 2. Model ADDIE (*analysis, design, development, implementation and evaluation*)  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

ADDIE merupakan akronim untuk Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate. Konsep model ADDIE ini menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran. ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu

<sup>44</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2022), 199.

memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. Desain instruksional ADDIE yang efektif berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan kompleks, dan masalah asli. Dengan demikian, desain instruksional yang efektif mempromosikan kesetiaan yang tinggi antara lingkungan belajar dan pengaturan kerja yang sebenarnya.<sup>45</sup>

**GAMBAR 3.2**

**Tahapan Model ADDIE**

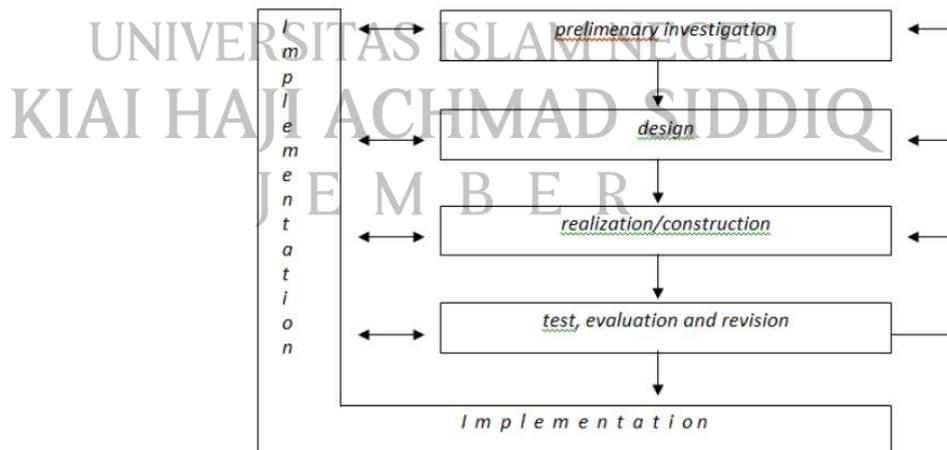
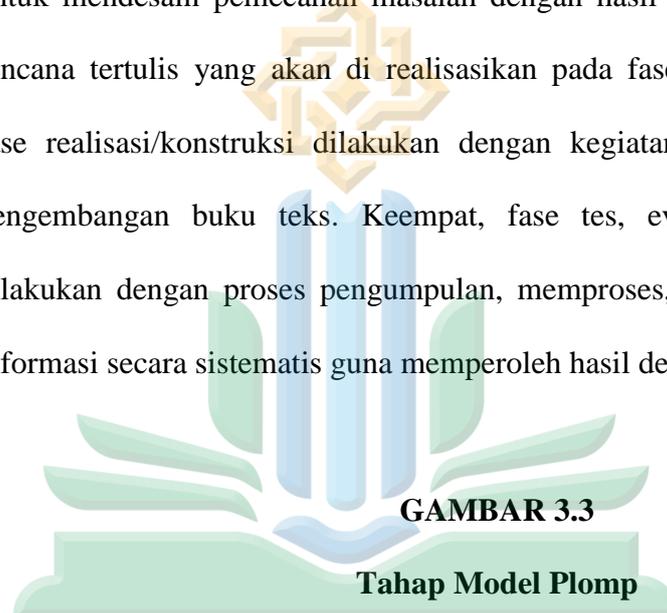


### 3. Model Plomp

Model plomp dinilai sesuai digunakan oleh Peserta Didik S1, S2, dan S3 yang melakukan penelitian pengembangan. Model plomp dipandang lebih luwes dan fleksibel dibanding penelitian yang lain,

<sup>45</sup> Fitria Hidayat. "Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 2021. 29.

dikarenakan pada fase kegiatannya dapat disesuaikan dengan karakteristik penelitiannya. Penerapan model plomp menggunakan 4 fase yaitu: fase investigasi awal dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan seperti mengumpulkan dan menganalisis informasi, definisi masalah, dan rencana lanjutan dari proyek. Kedua, fase desain bertujuan untuk mendesain pemecahan masalah dengan hasil rencana kerja atau rencana tertulis yang akan di realisasikan pada fase realisasi. Ketiga, fase realisasi/konstruksi dilakukan dengan kegiatan produksi seperti pengembangan buku teks. Keempat, fase tes, evaluasi dan revisi dilakukan dengan proses pengumpulan, memproses, dan menganalisis informasi secara sistematis guna memperoleh hasil desain.<sup>46</sup>



<sup>46</sup> Ajeng Arianatasari. "Penerapan Desain Model Plomp Pada Pengembangan Buku Teks Berbasis Inquiry", *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 6, (1), 2018, 37-38.

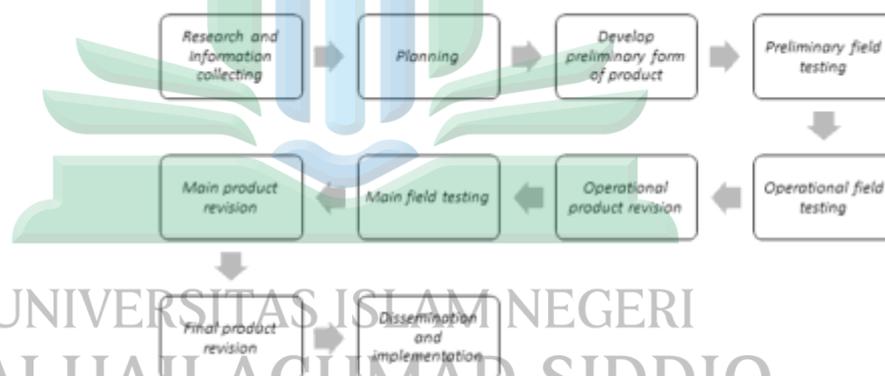
#### 4. Model Borg and Gall

Menurut Borg dan Gall, sepuluh fase penelitian R&D dapat dijelaskan sebagai berikut: Pertama, pra-penelitian (pre-interview) untuk memperoleh informasi (penelaahan literatur, observasi kelas), mengidentifikasi dan meringkas masalah pembelajaran. Kedua, melaksanakan perencanaan (identifikasi dan definisi keterampilan, perumusan tujuan, definisi siklus pembelajaran dan percobaan pengalaman atau kecil atau peer-review). Ketiga Pengembangan jenis/bentuk produk keluaran, meliputi penyiapan bahan ajar, penyusunan siklus pembelajaran, evaluasi buku pedoman dan alat Keempat: Melakukan uji coba lapangan awal, dilakukan di 2-3 sekolah dengan menggunakan 6-10 tempat pengalaman Pengumpulan informasi atau data melalui observasi, wawancara dan angket, dilanjutkan dengan analisis data. Kelima, revisi produk utama berdasarkan masukan dan umpan balik dari hasil uji lapangan pertama. Keenam, melakukan uji coba lapangan. Jurusan, diselesaikan di 3-5 sekolah, dengan 30-80 mata pelajaran. Tes/penilaian kinerja Peserta Didik dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran. Ketujuh, revisi produk fungsional berdasarkan masukan dan umpan balik dari hasil uji lapangan utama. Kedelapan, melakukan uji lapangan dengan produk siap pakai (dengan 10-30 sekolah, 40-200 mata pelajaran). Informasi dikumpulkan melalui wawancara, observasi dan kuesioner. Kesembilan, revisi produk

akhir berdasarkan saran yang diberikan pada uji lapangan. Kesepuluh, diseminasi dan diseminasi produk, pelaporan dan diseminasi produk melalui konvensi dan jurnal ilmiah, yang berkolaborasi bersama dengan penerbit untuk mengkomersialkan produk, dan mengawasi distribusi dan pengawasan kualitas. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa tahapan umum penelitian pengembangan adalah desain produk, pengembangan dan evaluasi.<sup>47</sup>

**GAMBAR 3.4**

**Tahapan Model Brog and gall**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model penelitian ADDIE yang merupakan model pengembangan yang identik dengan orientasi sistem pembelajaran dikelas, yang salah satunya media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran. Model pengembangan ADDIE lebih tepat digunakan untuk pengembangan

<sup>47</sup> Okpatrioka. "Research and Development (R&D) Penelitian yang Inovatif Dalam Pendidikan", *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Budaya*, 1(1), 2023, 93.

sebuah media pembelajaran berbasis web atau software, tahap pengembangan yang digunakan secara sistematis, serta mudah dipahami dalam melakukan pengembangan sebuah media pembelajaran.

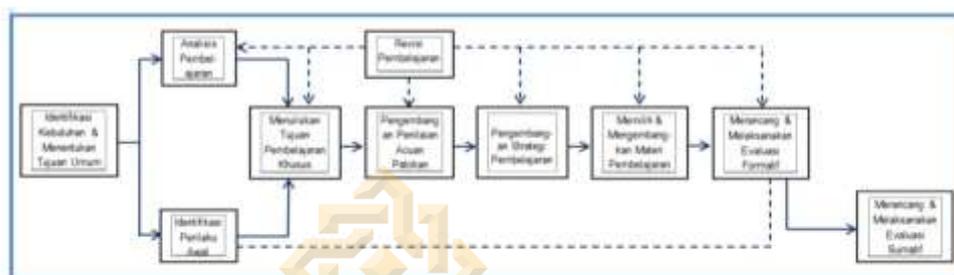
Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) yang disepadankan dengan namanya memiliki lima tahapan antara lain *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain/Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluastion* (Evaluasi). Beberapa tahapan-tahapan tersebut dirancang secara interaktif dan sistematis serta memiliki hubungan dan kesinambungan, sehingga setiap proses tahapannya perlu diimplementasikan secara berurutan.

Model ADDIE ini dikembangkan untuk pengembangan bahan pembelajaran pada ranah keterampilan intelektual dan psikomotor yang disesuaikan dengan kebutuhan. Pengembangan model ADDIE juga memberikan kesempatan untuk para peneliti agar berkolaborasi dengan para ahli desain, ahli media dan ahli isi agar terciptanya produk yang berkualitas baik.

## 5. Model Dick and Carey

GAMBAR 3.5

Model Gambar Dick and Carey



Model pengembangan Dick and Carey merupakan model penelitian dengan pendekatan prosedural dan sistematis yang menyarankan agar penerapan desain instruksional disesuaikan dengan langkah-langkah yang harus ditempuh secara berurutan, Langkah-langkah model Dick dan Carey seperti tampak pada gambar dapat diuraikan sebagai berikut:

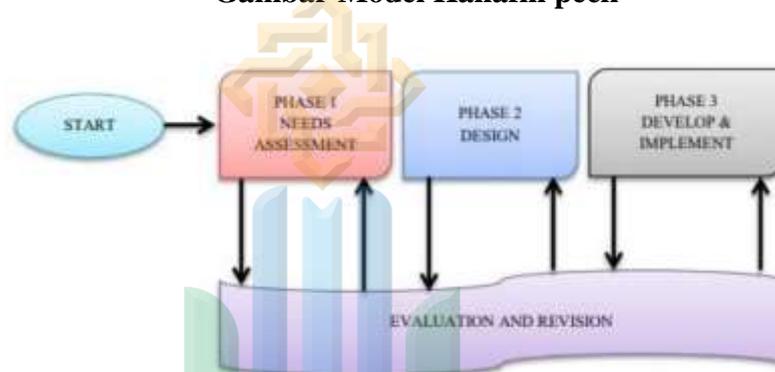
- a. **Identifikasi kebutuhan dan menentukan tujuan umum**, ini merupakan tahap awal, yaitu menentukan kebutuhan apa yang diharapkan agar Peserta Didik dapat melakukannya ketika mereka sudah menyelesaikan program pembelajaran serta menentukan tujuan umum yang akan dicapai.
- b. **Melakukan analisis instruksional**, yakni menentukan ketrampilan apa saja yang terlibat dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dan menganalisis topik atau materi yang akan dipelajari;
- c. **Mengidentifikasi langkah awal dan karakteristik siswa**, saat melakukan analisis terhadap keterampilan-keterampilan yang perlu

dikembangkan atau dibelajarkan dan tahapan prosedur yang perlu dilewati, juga memperhatikan keterampilan dasar yang sudah dimiliki siswa.<sup>48</sup>

## 6. Model Pengembangan Hannafin & peck

**GAMBAR 3.6**

**Gambar Model Hanafin peck**



Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, dapat dilihat dari permasalahan yang telah diungkapkan sebelumnya. Desain pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck. Model pengembangan Hannafin & Peck memiliki tiga proses utama. Tahap Needs Assessment (Analisis Kebutuhan) merupakan tahap pertama pada penelitian ini, tahap selanjutnya adalah tahap *Design* (Desain), dan *tahap Develop* (Pengembangan) dan *Implement* (Implementasi) merupakan tahap terakhir. Pada model penelitian ini, setiap tahap mengalami proses evaluasi dan revisi. Model pengembangan Hannafin & Peck termasuk model pengembangan yang sangat sederhana, namun elegan. Semua

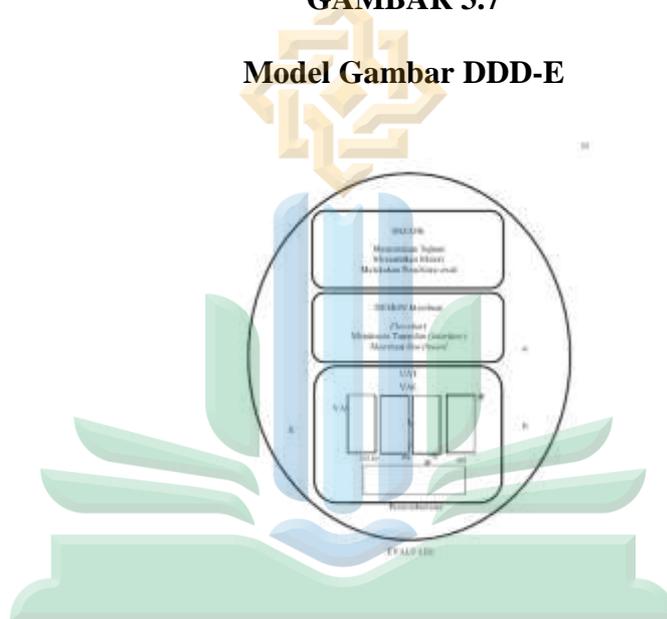
<sup>48</sup> Benny Pribadi. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model Dick and Carey*, (Jakarta: Prenada Media Group 2016), 23.

tahap pengembangan selalu terhubung dengan kegiatan “evaluasi dan revisi” sehingga produk selalu dapat terpantau dan hasil produk dapat diyakini kelayakannya Fokus dari model pengembangan ini pada pemecahan kendala kualitas dan kompleksitas pengembangan.<sup>49</sup>

#### 7. Model *Decide, Design, Develop, Evaluate* (DDD-E)

**GAMBAR 3.7**

**Model Gambar DDD-E**



Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam istilahnya adalah *Research and development* (R&D). Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dengan menguji keefektifan pada produk tersebut. Model DDD-E (*Decide, Design, Develop, Evaluate*) ini adalah salah satu model desain pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran. Pengembangan media menggunakan model DDD-E terdiri atas:

<sup>49</sup> Fayruz Abadi Slamet. *Model Penelitian Pengembangan*, (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022), 26.

- a. *Decide* atau menempatkan tujuan dan materi program, pada tahap ini memiliki 4 fase yaitu: menetapkan tujuan pembelajaran, menentukan tema, atau ruang lingkup multimedia
- b. *Design* atau desain yaitu membuat struktur program, pada tahap ini memiliki 4 fase yaitu: membuat konten, flowchart, tampilan, story board.
- c. *Develop* atau mengembangkan yaitu memproduksi elemen media dan membuat tampilan multimedia.
- d. *Evaluate* atau mengevaluasi yang mengecek seluruh proses desain dan pengembangan.<sup>50</sup>

### C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan memaparkan langkah-langkah prosedural yang ditempuh oleh pengembang dalam membuat produk. Prosedur penelitian dan model pengembangan ini peneliti menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Tahap-tahap proses dalam model ADDIE memiliki kaitan satu sama lain, oleh karena itu penggunaan model ini perlu dilakukan secara tahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif. Alur penelitian dan pengembangan model ADDIE bisa dilihat pada gambar berikut.

---

<sup>50</sup> Fayruz Abadi Slamet. *Model Penelitian Pengembangan*, (Malang: Institut Agama, 2019), 32.

**Gambar 3.8**  
**Tahapan Model ADDIE**



Terdapat lima tahapan yang akan dilakukan oleh peneliti yakni sebagai berikut :

1. Analisa (*Analysis*)

Analisa adalah proses melakukan analisis kebutuhan dan analisis materi.<sup>51</sup> Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dan analisis karakteristik Peserta Didik dikelas IV-B melalui kegiatan wawancara dan observasi untuk mengetahui permasalahan yang ada di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan ketersediaan bahan ajar, cara guru mengajar, cara Peserta Didik belajar dan kesulitan dalam pembelajaran dikelas terkhususnya pada pembelajaran Bahasa

<sup>51</sup> Fayruz Abadi Slamet. *Model Penelitian Pengembangan*. (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022), 25.

Indonesia. Tahapan ini dilakukan dengan melakukan kegiatan observasi didalam kelas IV-B ketika proses pembelajaran berlangsung, dan melakukan kegiatan wawancara bersama guru kelas IV-B di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember

b. Analisis Materi

Analisis materi adalah pengumpulan informasi tentang materi yang akan dikembangkan pada penelitian ini. Dalam penelitian ini, adapun tahapan ini dilakukan dengan cara mewawancarai guru kelas IV-B di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember. Penelitian ini memilih materi denah lingkungan sekitarku pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap kedua yaitu merancang (mendesain) produk. Dalam hal ini peneliti mendesain sebuah media Miniatur denah tiga dimensi. Tahapan-tahapan dalam mendesain media ini adalah sebagai berikut:

- a. Siapkan alat-alat dan bahan yang diperlukan untuk pembuatan media seperti triplek, gergaji, cat kayu, lem, penggaris/meteran dan aplikasi canva untuk mendesain model denahnya.
- b. Tentukan desain diaplikasi canva sesuai yang diinginkan
- c. Tentukan ukuran untuk memotong triplek yaitu 50X60cm.
- d. jika sudah melakukan tahapan pemotongan triplek, kemudian dibentuk sesuai dengan gambar desain yang sudah tersedia

- seperti, rumah-rumahan dan jalan.
- e. Setelah itu melakukan tahapan pengechatan pada alas,jalan dan rumah-rumahan yang sudah dipotong dan dibentuk.
  - f. Setelah itu lakukan tahap penyusunan pada media miniatur denah sesuai dengan gambar/desain yang sudah disediakan.
  - g. Media miniatur denah tiga dimensi siap untuk digunakan.



**Gambar 3.9**

**Media miniatur denah tiga dimensi**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga yaitu mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media ini adalah :

- a. Melakukan pembuatan media pembelajaran dengan memperhatikan segi desain dan materi.
- b. Melakukan review media pembelajaran dengan memvalidasi media pembelajaran oleh ahli media dan ahli materi

- c. Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan rekomendasi dan masukan dari ahli media dan ahli materi sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah direvisi.

#### 4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, setelah produk dilakukan validasi oleh para ahli validasi selanjutnya tahap implementasi. Uji coba produk ini dilakukan agar mengetahui apakah produk ini praktis dan efektif media miniatur denah tiga dimensi yang digunakan ini. Pada tahap ini peneliti memperoleh data melalui uji coba kepada guru dan Peserta Didik kelas IV-B Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember

#### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah langkah terakhir dalam menerapkan model ADDIE. Tahap evaluasi dapat diartikan dengan memberikan nilai pada produk yang dikembangkan. Tahapan ini didasarkan pada hasil validasi ahli, tanggapan guru dan siswa. Apabila ada kekurangan pada produk ini maka diperlukan untuk diperbaiki. Jika produk ini tidak diperlukan revisi lagi maka produk dapat digunakan.

Tahap akhir adalah evaluasi, terhadap media miniatur denah tiga dimensi pada pembelajaran bahasa indonesia materi denah lingkungan sekitarku kelas IV-B di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember Evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui apakah produk ini dapat digunakan atau tidak. Evaluasi sangat diperlukan untuk perbaikan produk, evaluasi yang dilakukan oleh tim ahli dan evaluasi

hasil validasi dan uji coba

#### **D. Uji Coba Produk**

Uji coba produk dilakukan setelah rancangan produk selesai dibuat. Uji coba bertujuan untuk mengetahui kelayakan sebuah produk yang akan digunakan. Selain itu, uji coba produk dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pembuatan produk telah memenuhi sasaran dan tujuan pembelajaran. Adapun uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini meliputi:

##### **1. Desain uji coba**

Setelah produk selesai dibuat, selanjutnya diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan dari uji coba produk untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dari produk yang sudah dikembangkan. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa media miniatur denah tiga dimensi pada pembelajaran bahasa Indonesia materi denah lingkungan sekitarku kelas IV-B di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember

##### **2. Subjek uji coba**

###### **a. Ahli Materi Bahasa Indonesia**

Ahli materi adalah orang yang ahli dalam bidang materi. Pada penelitian ini menggunakan Bahasa Indonesia sebagai mata pelajarannya, maka peneliti menjadikan Dr.Hartono M.Pd. sebagai validator materi yang merupakan salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang mengajar mata kuliah Bahasa Indonesia.

b. Ahli Media

Ahli media merupakan pakar ahli yang berperan sebagai validator media pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada penelitian ini, peneliti mengambil dosen Program Studi Tadris Biologi yaitu ibu Ira Nurmawati S.Pd.M.Pd.

c. Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran merupakan guru kelas yaitu Elok Robiatul Adawiyah, S.Pd. yang merupakan guru kelas IV-B di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember

d. Peserta Didik

Subjek utama pada penelitian ini adalah Peserta Didik kelas IV-B Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember yang berjumlah 29 Peserta Didik dengan melihat bagaimana respon mereka terhadap media pembelajaran yang digunakan dengan dilakukan uji coba skala kecil dengan menggunakan lima Peserta Didik yang dipilih secara acak diantaranya yaitu Agam, Talita, Zafran, Mirza, dan Dimas. Dan uji coba yang kedua yaitu uji skala besar dengan melibatkan 29 peserta didik. Tujuan digunakannya sampel Peserta Didik kelas IV-B yakni untuk menguji keefektifan produk yang dimiliki oleh peneliti.

### 3. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Data Kualitatif

Data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini berupa hasil observasi, wawancara, kritik dan saran yang diperoleh dari validator ahli media, validator ahli materi, dan guru pendamping kelas IV-B Berdasarkan hasil dari data kualitatif yang berupa hasil dari observasi maupun wawancara yakni pengamatan langsung terhadap fenomena di lapangan tanpa melibatkan interaksi aktif dengan subjek. Data observasi biasanya berbentuk catatan lapangan, foto, atau video yang mendokumentasikan perilaku, lingkungan, dan interaksi pengelompokan data Mengidentifikasi tema-tema atau pola umum yang muncul dari hasil pengamatan. Misalnya, dalam observasi perilaku, tema-tema bisa berupa interaksi sosial, aktivitas individu atau respons terhadap lingkungan. Sedangkan hasil dari wawancara kepada guru kelas biasanya digunakan untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai perspektif dan pengalaman individu . Hasil wawancara umumnya berupa transkrip percakapan antara pewawancara dan responden. Dari penjelasan diatas Dengan analisis data kualitatif dapat membantu memberikan gambaran yang lebih jelas tentang fenomena yang sedang diteliti, memberikan insight mendalam untuk pengambilan keputusan, serta membantu dalam perumusan tindakan perbaikan yang lebih efektif.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang digunakan pada penelitian ini diperoleh dari hasil skor pengisian angket penilaian produk media pembelajaran interaktif menggunakan Miniatur Denah tiga dimensi oleh validator ahli media, validator ahli materi, dan guru kelas IV-B.<sup>52</sup>

Penelitian kuantitatif melibatkan pemrosesan data numerik yang dikumpulkan melalui survei, eksperimen, atau pengukuran statistik lainnya. Tujuan utama dari penelitian kuantitatif adalah untuk menguji hipotesis, menentukan hubungan antar variabel, dan membuat generalisasi berdasarkan data yang terkumpul. Berikut adalah langkah-langkah dalam melakukan analisis penelitian kuantitatif adalah pengumpulan data. Pada tahap ini, peneliti telah mengumpulkan data kuantitatif melalui metode seperti survei, kuesioner, atau eksperimen. Data ini biasanya berupa angka yang akan dianalisis menggunakan teknik statistik. Analisis penelitian kuantitatif bertujuan untuk menguji hipotesis dan memberikan bukti yang dapat diukur secara numerik. Melalui statistik deskriptif dan inferensial, peneliti dapat memahami pola dalam data dan membuat keputusan yang didukung oleh data tentang fenomena yang telah diteliti.

---

<sup>52</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2022). 21.

#### 4. Instrumen Pengumpulan data

Instrumen merupakan sebuah alat untuk mengumpulkan data. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan ini ialah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

##### a. Observasi

Pada penelitian ini, observasi yang dilakukan di kelas IV-B Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember Observasi dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk mengetahui hal yang dibutuhkan pada saat proses penelitian yang mencakup kondisi sekolah, guru, dan Peserta Didik di kelas IV-B .

##### b. Wawancara

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, guru kelas IV-B , serta Peserta Didik kelas IV-B .

##### c. Dokumentasi

Pada penelitian ini dokumentasi dilakukan untuk mendukung saat penelitian berlangsung. Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan sebelumnya, didapatkan hasil antara lain yakni jumlah Peserta Didik yang ada di kelas IV-B yakni berjumlah 29 peserta didik. Ada juga beberapa kendala yang dihadapi oleh guru dalam menyampaikan atau menjelaskan materi yakni seperti kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru juga masih

sulit dalam membuat media yang digunakan untuk proses pembelajaran. Jadi, guru hanya menggunakan buku paket dan memaparkan di papan tulis sehingga ketika pembelajaran Peserta Didik terlihat bosan dan kurang tertarik. Sehingga membuat Peserta Didik kurang bisa menyerap materi pembelajaran dengan maksimal.

d. Angket (Kuesioner)

Angket adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan sebelumnya terhadap guru dan Peserta Didik kelas tiga, peneliti mendapatkan hasil bahwa media pembelajaran Miniatur Denah tiga dimensi dianggap menarik dan dapat memikat perhatian Peserta Didik pada saat proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran ini belum pernah dibuat sebelumnya yang menjadikan penggunaan media baru yang bagus dan menarik perlu dilakukan agar Peserta Didik dapat memahami materi dengan baik dan optimal.

e. Tes

Instrumen tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur keefektifan media dengan menggunakan pretest dan posttest. Lembar soal pretest dikerjakan sebelum mengimplementasikan media untuk mengetahui pemahaman

Peserta Didik sebelum pengimplementasian produk. Sedangkan lembar soal posttest diberikan setelah pengimplementasian media. Soal uraian tes tersebut digunakan untuk menilai atau mengevaluasi kompetensi dan keterampilan terhadap pencapaian dan hasil belajar siswa.

## 5. Teknik analisis data

Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Miniatur Denah *tiga dimensi* ini adalah menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh melalui hasil observasi dan wawancara. Data kuantitatif diperoleh pada saat tahapan kevalidan media, uji penggunaan serta respon Peserta Didik menggunakan angket. Data dikumpulkan dari alat berupa angket validasi ahli materi, ahli media, guru, serta Peserta Didik menggunakan Skala Likert.

### a. Analisis data hasil validasi ahli dan validasi pengguna (Kelayakan)

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis data berupa catatan, saran, kritik, dan masukan yang diperoleh dari angket validasi ahli. Analisis kelayakan media pembelajaran Miniatur Denah Tiga Dimensi dilakukan berdasarkan data angket validasi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan rumus tertentu.

$$K = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan :

K : Angka presentase kelayakan

Tse : Total skor empirik yang didapatkan

Tsh : Total skor angket maksimal yang diinginkan

Hasil presentase data kelayakan kemudian dikonversikan dengan kriteria dibawah ini :



**Tabel 3.1**

**Kriteria Penilaian Kelayakan**

No.	Presentase	Kriteria
1.	0% - 20%	Sangat tidak layak
2.	21 % - 40%	Tidak layak
3.	41 % - 60%	Cukup layak
4.	61 % - 80 %	Layak
5.	81% -100%	Sangat layak

Jika hasil yang diperoleh menunjukkan kualifikasi yang tidak layak atau sangat tidak layak, dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan perlu direvisi secara besar-besaran. Jika hasilnya cukup layak, dengan demikian hanya perlu dilakukan revisi kecil pada media pembelajaran tersebut. Sementara itu, jika hasilnya layak atau sangat layak, produk yang dikembangkan dapat langsung digunakan tanpa perlu ada revisi.

b. Analisis data pre-test dan post-test ( Keefektifan)

Teknik analisis ini bertujuan untuk mengukur seberapa efektif media pembelajaran Miniatur Denah tiga dimensi yang dikembangkan oleh peneliti, dengan menggunakan rumus yang

telah ditentukan.<sup>53</sup>

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

$\rho$  : Persentase skor

$\sum x$  : Jumlah nilai jawaban responden dalam suatu item

$\sum xi$  : Jumlah skor ideal dalam suatu item

Hasil yang telah diketahui persentasenya dapat dicocokkan dengan tabel keefektifan sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Pembagian Skor**

Skor	Kriteria keefektifan
ER >85	Sangat efektif
70 < ER < 70	Efektif
55 < ER < 70	Cukup efektif
ER < 55	Tidak efektif

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

c. Angket respon Peserta Didik

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Angket respon Peserta Didik berisikan sejumlah pernyataan yang disusun oleh peneliti, kemudian Peserta Didik mengisi angket dengan memberikan tanda centang pada kategori yang disediakan.<sup>59</sup>

<sup>53</sup> 8 Masyud, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jember: LPMPK, 2014), 321

Tabel 3.3

## Kategori Penilaian Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Ragu-ragu
2	Tidak setuju
1	Sangat tidak setuju

$$\rho = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Produk hasil angket peneliti menggunakan rumus :

Keterangan :

$\rho$  : Persentase skor

$\sum \chi$  : Jumlah nilai jawaban responden dalam suatu item

$\sum xi$  : Jumlah skor ideal dalam suatu item

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan menggunakan rumus tersebut, dapat ditentukan kevalidan media pembelajaran dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3.4

## Presentase Validasi Berdasarkan Skala Likert

Presentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
<76-100	Valid	Layak/Tidak perlu direvisi
<50-75	Cukup Valid	Cukup layak/Revisi Sebagian

<26-50	Kurang Valid	Kurang layak/Revisi Sebagian
<26	Tidak Valid	Tidak layak/Revisi total

Selain kriteria validasi penilaian ahli media dan ahli materi, tabel 3.4 memperlihatkan kriteria validasi penilaian dari praktisi lapangan yang diwakilkan oleh wali kelas IV-B di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Profil Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember

##### 1. Sejarah SDS Islam Ulul Albab

SDS Islam Ulul Albab merupakan salah satu sekolah jenjang SD berstatus Swasta yang berada di wilayah Jl.Udang Windu Rt.01 Rw.02 Kecamatan Kaliwates, Jember, Sempusari, Kec. Kaliwates, Kab. Jember Prov. Jawa Timur. SDS Islam Ulul Albab didirikan pada tanggal 17 Mei 2019 dengan Nomor SK Pendirian 503/A.1/SD-B/002/35.09.325/2019 yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam kegiatan pembelajaran, sekolah yang memiliki 356 siswa ini dibimbing oleh 46 guru yang profesional di bidangnya. Kepala Sekolah SDS Islam Ulul Albab saat ini adalah Siti Maisyaroh. Operator yang bertanggung jawab adalah M. Miftahululum Syafi'i.

Dengan adanya keberadaan SDS Islam Ulul Albab, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mencerdaskan anak bangsa di wilayah Kec. Kaliwates, Kab. Jember.

##### 2. Profil Sekolah

Nama Sekolah	: SDS Islam Ulul Albab
NPSN	: 69989465
Status	: Swasta
Bentuk Pendidikan	: SD
Status Kepemilikan	: Yayasan

SK Pendirian Sekolah : 503/A.1/SD-B/002/35.09.325/2019  
Tanggal SK Pendirian : 2019-05-17  
SK Izin Operasional : 503/A.1/SD.P/010/35.09.325/2023  
Tanggal SK Izin Operasional : 2023-05-19

### 3. Visi dan Misi SDS Islam Ulul Albab

#### Visi :

Sekolah trias cendikia (Cerdas Agama, Cerdas Linguistik dan Cerdas Eksakta)

#### Misi:

- a. Mengasah kecerdasan agama melalui pembelajaran, ketauladanan dan pembiasaan ibadah
- b. Mengoptimalkan kecerdasan linguistik melalui pembelajaran, Budaya Literasi dan Kegiatan Ekstrakurikuler
- c. Membangun Kecerdasan Eksakta melalui Pembelajaran, Praktikum dan Kegiatan Ekstrakurikuler

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

#### 4. Organisasi dan Kelembagaan

Gambar 4.1

#### Organisasi dan Kelembagaan



#### 5. Sumber Daya Manusia

Tabel 4.1  
Sumber Daya Manusia

NO	NAMA	JABATAN
1.	Siti Maisaroh, S.HI., M.Pd.I	Kepala Sekolah
2.	Siti Hairun Nisak, S.Pd.I	Waka Kurikulum
3.	Iana Rosyidatul Mukarromah, S.Pd	Waka Kesiswaan
4.	Mega Prahandini, S.H.I	Waka Sarpras
5.	Muhammad Solihin, M.Pd	Waka Humas
6.	Muhammad Khalili, S.E	Waka Keagamaan
7.	Siti Junita, S.Pd	Tata Usaha
8.	M Miftahululum Syafi'i	Operator Sekolah
9.	Zainal Arifin, S.H	Guru
10.	Nur Sa'adilah Fajriatus Zulvi, S.Pd	Guru
11.	Elok Robiatul Adawiyah, S.Pd	Guru
12.	Ovi Adiniyah Rochmah, S.Pd.	Guru
13.	Indah Suci Utami, S.Pd	Guru
14.	Elmania Alamsyah, S.Pd	Guru
15.	Nur Hasanah, S.S	Guru
16.	Mokhamad Khabib Alwi, S.Pd	Guru
17.	M. Bahrudin Rosyadi, S.Ag	Guru
18.	Lutvi Ayu Wulandari, S.Pd	Guru
19.	Miftahul Jannah S.Pd	Guru
20.	David Rosyidi S.E	Guru

21.	M. Iqbal Ramadhan, S.H	Guru
22.	Dewi Fikriana, S.Ag.	Guru
23.	Muhammad Ghazi Asyhari, S.Pd.	Guru
24.	Dinta Lutfia Ningrum, S.Pd	Humas dan Media
25.	Siti Zubaidah	Tenaga Kebersihan
26.	M. Sanusi	Tenaga Keamanan
27.	Gufron Maulana	Tenaga Keamanan
28.	Sitha Queen Cadinda	Tenaga Kebersihan
29.	Muhammad Tashilut Thoriq ,S.E	Guru
30.	Alina Dini Agustin	Guru
31.	Firdatun Nasihah, S.Pd	Guru
32.	Isa Bella Mulia Wati, S.Pd	Guru
33.	Putut Nur Falah Ayu Waseso, S.Psi	Guru
34.	Huda Nur Karim, S.Pd	Guru
35.	Ina'u Rohmatir Rizki, S.Pd	Guru
36.	Firdatun Nasihah, S.Pd	Guru
37.	M. Khamim Thohari, S.Pd	Guru
38.	Abdul Qhadir, S.Pd	Guru
39.	Hanisah, S.Pd	Guru
40.	Nur Laili Hidayati, S.Pd, M.Pd	Guru
41.	Fitri Khoirotul Maulidiah	Guru
42.	Muhammad Thasilut Thoriq	Guru
43.	Rofiatul Hoyriah, S.Pd	Guru
44.	Nabila Nur Indah Restari, S.Pd	Guru
45.	Faiqotul Isma Azizah, S.Pd	Guru
46.	Rizqiah Holilik, S.Pd	Guru
47.	Davin	Tenaga Keamanan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**6. Sarana dan Prasarana**  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R  
**Sarana dan Prasarana**

No	Sarana/Prasarana	Keadaan
<b>Sarana</b>		
1	Meja Karyawan	Baik
2	Kursi Karyawan	Baik
3	Kipas Dinding	Baik
4	Rak Kecil	Baik
5	Laptop	Baik
6	Lemari	Baik

7	1 Set Kursi Tamu	Baik
8	2 Set Hadroh	Baik
9	Presiden + Wakil	Baik
10	Rak Sepatu Karyawan	Baik
11	Mic	Baik
12	Amplify Kecil	Baik
13	Amplify Besar	Baik
14	Printer	Baik
15	1 Set Komputer	Baik
16	Lemari Piala	Baik
17	Genset	Baik
18	TV Besar, Kecil	Baik
19	Sound	Baik
20	Meja Persegi	Baik
21	Sound	Baik
22	Kipas Kecil	Baik
23	Karpet Tebal	Baik
24	Karpet Motif	Baik
25	Karpet Biasa	Baik
26	Kipas	Baik
27	Lemari Besi	Baik
28	Jam Dinding	Baik
29	Meja	Baik
30	Kursi	Baik
31	Kasur	Baik
32	Bantal	Baik
33	Etalase	Baik
34	Papan Tulis	Baik
35	Jam Dinding	Baik
36	Kaca	Baik
37	Galon	Baik
38	Lemari	Baik
39	Rak	Baik
40	Meja Besar	Baik
41	Meja Kecil	Baik
42	Rak Sepatu L1	Baik
43	Galon	Baik
44	Rak Sepatu L2	Baik
45	Rak Sepatu Plastik L2	Baik
46	Galon	Baik
47	Pot Timba L1	Baik
48	Sapu + Cikrak	Baik

49	Tempat Sampah	Baik
50	Pel + Timba L2	Baik
51	Sapu + Cikrak	Baik
52	Tempat Sampah	Baik
53	Pel + Timba L3	Baik
54	Timba + Gayung L1	Baik
55	Timba + Gayung L2	Baik
<b>Prasarana</b>		
1	Ruang Kelas	Baik
2	Ruang Laboratorium	Baik
3	Ruang Guru	Baik
4	Ruang Toilet	Baik
5	Ruang Gudang	Baik
6	Kantor/Office	Baik

## B. Penyajian Data Uji Coba

Fase pemaparan data dari hasil uji coba yang dilaksanakan dari ahli Media, ahli Materi, ahli Pembelajaran, dan Peserta Didik didalam kelas IV-B dengan jumlah sebesar 29 peserta didik. Pengembangan media miniatur denah tiga dimensi bisa diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang khususnya tentang materi lihat sekitar guna meningkatkan pemahaman Peserta Didik Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember serta dengan menerapkan model ADDIE, adapun urutan model ADDIE memiliki 5 tahapan sebagai berikut.

### 1. Hasil Analisis

Langkah awal yang dilaksanakan oleh peneliti dalam pengembangan ADDIE yakni analisis. Tahapan yang dimulai dari observasi ke Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember yaitu untuk mengetahui suatu informasi yang ada pada lembaga tersebut. Analisis kompetensi, karakteristik dan materi yang diambil dengan

wawancara dengan guru kelas IV-B . Aspek-aspek yang dianalisis meliputi analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

a. Analisis Kinerja

Berdasarkan hasil wawancara penulis kepada ustazah Elok Robiatul Adawiyah, S.Pd. mengenai kegiatan, metode, serta media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran yang berlangsung dan mendapatkan hasil bahwa:

- 1) Sebagai subjek dari penelitian ini memperoleh bahwa dari hasil wawancara penulis dengan guru kelasnya yang menunjukkan bahwa sejumlah besar Peserta Didik yang masih kurang minat pada saat proses pembelajaran, dan karena hal itu sangat diperlukan sebuah media pembelajaran yang bisa dikembangkan supaya Peserta Didik cenderung lebih aktif pada saat pembelajaran.
- 2) Dampak dari hambatan dalam pemanfaatan atau penerapan media pembelajaran di kelas IV-B mengakibatkan guru menggunakan media seadanya seperti buku guru, buku siswa, dan papan tulis.
- 3) Pada saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia jarang sekali guru mempergunakan metode pembelajaran yang beragam dan bervariasi, kebanyakan guru menjelaskan di papan tulis, memberikan contoh lalu Peserta Didik diberi soal.

Berdasarkan hasil dari observasi yang telah peneliti lakukan yang memperoleh hasil bahwa selama aktivitas belajar mengajar di dalam kelas guru jarang sekali memanfaatkan media pembelajaran, dan guru juga masih merasa sulit dalam merancang media pembelajaran yang disebabkan waktu dan biaya yang terbatas. Jadi guru kebanyakan hanya menggunakan buku paket Peserta Didik dan buku pengangan guru saja yang dijadikan sebagai referensi pembelajaran. Dan juga tidak memakai metode yang bermacam-macam. Jadi, selama aktivitas pembelajaran biasanya Ustadzah Elok Robiatul Adawiyah, S.Pd. selaku guru kelas IV-B menjelaskan materi di papan tulis, dan memberikan contoh, kemudian memberikan soal pada peserta didik. Dan pada saat guru menyampaikan materi Peserta Didik tersebut cenderung jenuh dan bosan serta kurang tertarik karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menarik perhatian siswa.

Hal ini mengacu pada hasil wawancara yang telah dilaksanakan pada tanggal 15 November 2024, dengan Ustadzah Elok Robiatul Adawiyah, S.Pd. selaku guru kelas IV-B yang menjelaskan bahwa:

“iya nduk, kadang saya juga waktu mengajar anak-anak kelas IV-B itu jarang sekali anak-anak memahami atau memperhatikan materi yang saya sampaikan apabila tidak memakai media pembelajaran, apalagi waktu matpel bahasa Indonesia saya dalam memanfaatkan media saat proses belajar tersebut masih kurang karena terbatas waktu yang tidak tersedia. Selain itu juga, pembuatan media pembelajaran dibutuhkan biaya dalam pembuatannya,

sehingga saya jarang membuat media karena keterbatasan biaya dan waktu yang dibutuhkan nduk, jadi kebanyakan saya hanya menerangkan melalui buku Peserta Didik dan menggambar di papan tulis saja. Waktu pulang sekolah juga terlalu sore jadi saya tidak ada waktu untuk buat media pembelajaran itu nduk.<sup>54</sup>

Sedangkan pendapat salah satu murid kelas IV-B yang saya wawancarai yakni Almira Sayyidah menyatakan bahwa:

“iya kak pembelajaran bahasa Indonesia di kelas kami sangatlah membosankan dikarenakan Ustadzah-nya cuma menggunakan papan tulis aja dan kami tidak terlalu paham kak dengan materi yang ibu nya sampaikan, kami juga menggunakan hanya menggunakan buku paket aja kak dalam belajar jadi kami kadang bosan pada saat belajar kak”<sup>55</sup>

#### b. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 15 November 2024, bahwasanya ketika berlangsungnya aktivitas belajar Bahasa Indonesia di kelas IV-B sejauh ini memang jarang sekali menggunakan media pembelajaran.

Sehingga membutuhkan sebuah media yang harus digunakan supaya proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Hal ini mengacu pada hasil wawancara yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 15 November 2024, kepada Ustadzah Elok Robiatul Adawiyah, S.Pd. selaku guru kelas IV-B yang menjelaskan bahwa:

“iyaa Ustadzah, pada matpel Bahasa Indonesia ini penerapan media pembelajaran memang sangat dibutuhkan, karena biar pembelajaran yang dilakukan dapat menarik perhatian siswa, karena belajar jika sambil bermain kan menyenangkan

<sup>54</sup> Wawancara di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember oleh Elok Robiatul Adawiyah, diwawancarai oleh peneliti. 15 November 2024.

<sup>55</sup> Observasi di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember 15 November 2024.

untuk mereka mereka ya ust, mungkin jika ustadzah ada media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran saya boleh ustadzah dipakai di kelas saya.<sup>56</sup>

Sedangkan Pendapat lain juga didapatkan dari salah satu Peserta Didik kelas IV-B yakni Dani, Dia menjelaskan bahwa:

“Iya.... ustadzah, biasanya ustadzah Elok jarang pake media, biasanya hanya menjelaskan di atas papan tulis gitu ustadzah digambar denahnya.”<sup>57</sup>

Berdasarkan hasil dari wawancara dan analisis yang dilakukan peneliti bahwa Peserta Didik perlu adanya media pembelajaran yang membuat Peserta Didik merasa semangat pada jam pelajaran berlangsung. Dengan demikian peneliti memilih media sebagai landasan untuk membuat produk yang didesain dengan semenarik dan seoptimal mungkin agar Peserta Didik tertarik serta termotivasi saat pelajaran, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai materi denah.

## 2. Hasil Desain

Tahap perancangan ini bertujuan untuk menetapkan tujuan pembelajaran serta mengembangkan suatu produk yaitu pengembangan media miniatur denah tiga dimensi. Berikut adalah langkah-langkah yang ditempuh dalam menetapkan hasil desain sebagai berikut:

<sup>56</sup> Elok Robiatul Observasi Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember 15 November 2024.

<sup>57</sup> Sheza, Observasi Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember 05 November 2024.

a. Menentukan materi

Sebelum menyusun media miniatur denah tiga dimensi perlu adanya untuk menemukan materi atau pertanyaan yang akan disampaikan serta penyesuaian media yang akan dirancang dan dikembangkan dalam proses perancangan media yang akan dirancang dalam pengembangan media miniatur denah tiga dimensi. Disini peneliti memilih mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi denah.



**Gambar 4.2**

**Materi Denah Pada Kelas IV**

Pada gambar di atas menunjukkan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia memuat materi denah pada bab 3 sub-bab rute. Materi ini sudah ada di kelas IV Sekolah Dasar.

b. Menyesuaikan materi dengan media

Merujuk pada hasil analisis terhadap Peserta Didik maka diperoleh apa yang menjadi kebutuhan siswa. Setelah itu penyesuaian yang dilakukan antara materi dan media yang akan

dimanfaatkan dan dapat digunakan. Langkah ini diambil agar pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan efektif. Materi yang dipakai berdasar pada referensi buku Peserta Didik(Kemendikbud).



**Gambar 4.3**

**Buku Bahasa Indonesia Kelas IV-B**

Gambar di atas adalah buku yang digunakan sebagai panduan/referensi dalam pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV-B yaitu buku mata pelajaran Bahasa Indonesia dari Kemendikbud.

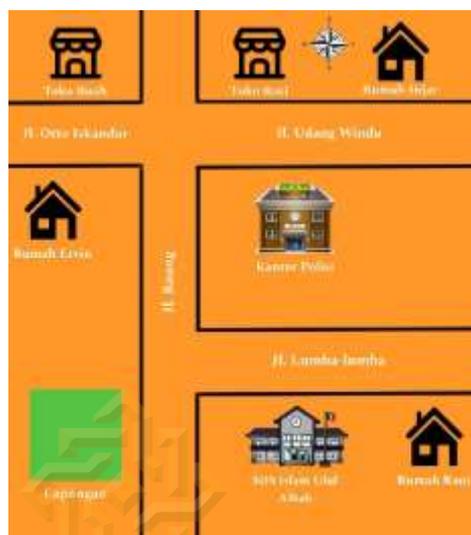
- c. Menyusun kerangka atau bentuk dalam media miniatur denah tiga dimensi

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pada materi denah kelas IV-B Sekolah Dasar SD sederajat. Media miniatur denah tiga dimensi ini terdiri atas buku petunjuk atau panduan penggunaan media, desain dan serta tahapan dalam pengembangan media ini mencakup : 1) Siapkan alat-alat dan bahan yang diperlukan untuk pembuatan media seperti triplek,

gergaji, cat kayu, lem, penggaris/meteran dan aplikasi canva untuk mendesain model denahnya, 2) Tentukan desain diaplikasi canva sesuai yang diinginkan, 3) Tentukan ukuran untuk memotong triplek yaitu 50X60cm, 4) jika sudah melakukan tahapan pemotongan triplek, kemudian dibentuk sesuai dengan gambar desain yang sudah tersedia seperti, rumah- rumahan dan jalan, 5) Setelah itu melakukan tahapan pengechatan pada alas,jalan dan rumah-rumahan yang sudah dipotong dan dibentuk, 6) Setelah itu lakukan tahap penyusunan pada media miniatur denah sesuai dengan gambar/desain yang sudah disediakan, 7) Media miniatur denah tiga dimensi siap untuk digunakan.

Beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam merancang media miniatur denah tiga dimensi agar dapat berfungsi secara optimal dan baik adalah sebagai berikut:

- 1) Tujuan yang ingin diharapkan dapat diperoleh melalui pemanfaatan media miniatur denah tiga dimensi.
- 2) Kejelasan penyampaian materi yang disajikan dengan jelas agar Peserta Didik dapat memahaminya secara jelas.
- 3) Pemberian pertanyaan dan angket untuk mengetahui kelayakan media miniatur denah tiga dimensi.
- 4) Dasar dan Alasan Desain dari Media miniatur denah tiga dimensi.



**Gambar 4.4**

### **Desain Awal Media Miniatur Denah Tiga Dimensi**

Gambar di atas adalah desain awal media miniatur denah tiga dimensi yang dibuat sebegus mungkin agar menarik dan cocok digunakan untuk Peserta Didik pada jenjang Sekolah Dasar.

### **3. Hasil Pengembangan**

Tahapan ketiga dari model ADDIE yaitu pengembangan (*development*), adapun hasil pengembangan media miniatur denah tiga dimensi terdiri dari 3 tahapan, yaitu :

#### **a. Bentuk Produk**

Media miniatur denah tiga dimensi merupakan suatu produk media yang bisa dikembangkan oleh setiap orang. Tahapan pengembangan media miniatur denah tiga dimensi ini mempergunakan bahan triplek yang tidak sulit untuk dijumpai serta sudah terkenal di semua media. Siapa saja bisa mengembangkan

ulang tergantung kreasi bagaimana seseorang bisa mengembangkan media tersebut. Setelah penyesuaian dengan materi kelas IV-B . Media ini adalah desain awal yang dikonsultasikan oleh peneliti kepada beberapa validator ahli, guru kelas, dan dosen pembimbing. Setelah menerima hasil validator kemudian produk tersebut direvisi sebelum dilaksanakan validasi dan selanjutnya dilaksanakan validasi serta uji coba oleh siswa.

b. Komponen-komponen media miniatur denah tiga dimensi

1) Bahan-bahan dan langkah pembuatan media miniatur denah tiga dimensi

Bahan yang digunakan pada media ini yaitu, papan triplek, cat warna, kuas, gergaji, pohon, mobil, rumput sintesis, stik, pisau, lem fox, lem tembak, lampu, kertas untuk nama rumah dan jalan, orang-orangan, dan petunjuk arah mata angin.



**Gambar 4.5**

**Alat dan Bahan Media Miniatur Denah tiga dimensi**

Cara pembuatan media miniatur denah tiga dimensi adalah sebagai berikut:

- a) Potong triplek dengan ukuran 50x60 cm untuk alas media.
- b) Potong triplek dengan dibentuk seperti jalan.
- c) Potong triplek dengan ukuran kecil untuk bangunan.
- d) Tempelkan potongan triplek untuk rumah dibentuk sesuai bangunan seperti rumah, sekolah, toko, bank, dan sebagainya.
- e) Cat bangunan yang sudah jadi menggunakan cat kayu.
- f) Cat triplek yang sudah dibentuk seperti jalan tadi sesuai dengan warna jalan.
- g) Potong dan tempelkan stik dibentuk seperti pagar.
- h) Tempelkan jalan pada papan triplek sesuai dengan desain media.
- i) Tempelkan bangunan yang sudah dibentuk sesuai dengan desain media.
- j) Potong rumput sintesis tadi sesuai dengan ukuran.
- k) Tempelkan rumput sesuai dengan desain media.
- l) Tempelkan pohon untuk hiasan tambahan.
- m) Tempelkan pagar pada bagian samping media.
- n) Tempelkan lampu mengitari media untuk hiasan tambahan.
- o) Orang-orangan dan mobil digunakan saat penggunaan media.

2) Komponen media miniatur denah tiga dimensi

- a) Tampilan media miniatur denah tiga dimensi



**Gambar 4.6**

**Tampilan Media Miniatur Denah tiga dimensi**

b) Papan triplek untuk alas media



**Gambar 4.7**

**Papan Triplek**

c) Bangunan Miniatur



**Gambar 4.8**

**Bangunan Miniatur**

d) Rumput Sintesis



**Gambar 4.9**  
**Rumput Sintesis**

e) Jalan



**Gambar 4.10**  
**Jalan**

f) Orang-orangan dan Mobil



**Gambar 4.11**  
**Mobil dan Orang-orangan**

## g) Petunjuk Arah



**Gambar 4.12**  
**Petunjuk Arah**

## h) Lembar Pertanyaan



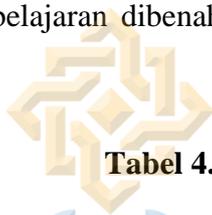
**Gambar 4.13**  
**Lembar Pertanyaan**

## c. Validasi

Validasi produk dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari 2 dosen dan 1 guru. Validasi ahli media dilakukan oleh ibu Ira Nurmawati, M.Pd, validasi ahli materi dilakukan oleh bapak Dr. Hartono, M.Pd, dan validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh guru kelas IV-B yaitu Ustadzah Elok Robiatul Adawiyah, S.Pd. proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media Miniatur

Denah Tiga Dimensi yang diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

- 1) Validasi oleh ahli media ini dilakukan pada tanggal 06 Januari 2025 kepada ibu Ira Nurawati, M.Pd, dan diperoleh persentase 92% dengan kategori sangat layak dengan mendapat saran agar media pembelajaran dibenahi dalam penamaan bangunan serta jalan.



**Tabel 4.3**

**Hasil Penilaian Ahli Media**

No	Butir Penilaian	Skor	
		<i>x</i>	<i>xi</i>
1.	Desain media pembelajaran Miniatur Denah tiga dimensi Tiga Dimensi menarik	5	5
2.	Media Miniatur Denah tiga dimensi Tiga Dimensi mudah untuk dioperasikan	5	5
3.	Media Miniatur Denah tiga dimensi Tiga Dimensi mudah untuk dipraktikkan sendiri oleh Peserta Didik	4	5
4.	Media Miniatur Denah tiga dimensi Tiga Dimensi membuat pembelajaran menjadi menyenangkan	5	5
5.	Media Miniatur Denah tiga dimensi Tiga Dimensi membantu Peserta Didik memahami materi pembelajaran	4	5
6.	Media Miniatur Denah tiga dimensi Tiga Dimensi membuat pembelajaran menjadi lebih aktif	5	5
7.	Media Miniatur Denah tiga dimensi Tiga Dimensi sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh Peserta Didik	4	5
8.	Petunjuk penggunaan media disampaikan dengan jelas	4	5

9.	Desain media dibuat dengan rapi	5	5
10.	Media aman digunakan untuk peserta didik	5	5
	Jumlah	46	50
	Presentase	92%	
	Kategori	Sangat Layak (Valid)	

**Rumus :**

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

**Keterangan :**

P : Persentase Skor

$\sum x$  : Jumlah nilai jawaban responden dalam suatu item

$\sum xi$  : Jumlah skor ideal dalam suatu item

2) Validasi materi yang dilakukan oleh validator ahli materi ini dilakukan pada tanggal 22 Januari 2025 kepada bapak Dr. Hartono, M.Pd, dan diperoleh persentase 86% dan masuk dalam kategori sangat layak.

**Tabel 4.4**

**Hasil Penilaian Ahli Materi**

No	Butir Penilaian	Skor	
		x	xi
1.	Kesesuaian antara CP dan AP	5	5

2.	Media pembelajaran Miniatur Denah tiga dimensi relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik	4	5
3.	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah dikuasai oleh peserta didik	4	5
4.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan fungsi media pembelajaran	5	5
5.	Materi yang diajarkan dengan menggunakan media menjadi lebih bermakna	4	5
6.	Mendorong peserta didik untuk senantiasa menyukai matematika	4	5
7.	Kesesuaian antara materi dengan media Miniatur Denah tiga dimensi	5	5
8.	Media Miniatur Denah tiga dimensi dapat memudahkan Peserta Didik dalam menghitung perkalian	4	5
9.	Ketetapan cakupan materi pembelajaran dengan media pembelajaran	4	5
10.	Materi disajikan secara ringkas agar mudah dipahami oleh peserta didik	4	5
	Total	43	50
	Presentase		86%
	Kategori		Sangat Layak (Valid)

**Rumus :**

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{50} \times 100\%$$

$$P = 86\%$$

Keterangan :

P : Persentase Skor

$\sum x$  : Jumlah nilai jawaban responden dalam suatu item

$\sum xi$  : Jumlah skor ideal dalam suatu item

- 3) Validasi pembelajaran oleh guru wali kelas IV-B yakni dilaksanakan pada tanggal 17 Januari 2025 kepada Ustadzah Elok Robiatul Adawiyah, S.Pd, yang mendapatkan nilai skor presentase dari ahli pembelajaran 100% dan termasuk kategori layak serta tidak perlu direvisi.

**Tabel 4.5**

**Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran**

No	Butir Penilaian	Skor	
		<i>x</i>	<i>xi</i>
1.	Kesesuaian antara CP dan AP	5	5
2.	Tampilan media pembelajaran Miniatur Denah tiga dimensi menarik	5	5
3.	Materi yang disampaikan lengkap dan jelas	5	5
4.	Media Miniatur Denah tiga dimensi mudah dioperasikan	5	5
5.	Kesesuaian materi dengan media Miniatur Denah tiga dimensi	5	5
6.	Media Miniatur Denah tiga dimensi memudahkan Peserta Didik dalam mempelajari materi Bahasa Indonesia	5	5
7.	Media Miniatur Denah tiga dimensi sesuai dengan kebutuhan siswa	5	5
8.	Media Miniatur Denah tiga dimensidapat menarik perhatian peserta didik	5	5

9.	Media Miniatur Denah tiga dimensi yang dikembangkan sudah sesuai dengan fungsi media	5	5
10.	Materi yang disajikan mudah dipahami oleh Peserta Didik	5	5
	Jumlah	50	50
	Presentase	100%	
	Kategori	Sangat Layak (Valid)	

**Rumus :**

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{50}{50} \times 100$$

$$P = 100\%$$

**Keterangan :**

P : Persentase Skor

$\sum x$  : Jumlah nilai jawaban responden dalam suatu item

$\sum xi$  : Jumlah skor ideal dalam suatu item

#### 4. Hasil Implementasi

Implementasi merupakan fase yang memiliki tujuan untuk melaksanakan uji coba produk pada media miniatur denah tiga dimensi. Kemudian media ini merupakan media yang diterapkan dikelas IV-B Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember Setelah memperoleh validasi dari dosen pembimbing, serta validasi ahli, implementasi dilakukan. Pelaksanaan implementasi ini dilaksanakan di SEKOLAH DASAR SWASTA Islam Ulul Albab terhadap Peserta Didik

kelas IV-B , pada pelajaran Bahasa Indonesia materi denah. Pelaksanaan dilakukan dengan dua kali tahapan ini yaitu mencakup uji coba kelompok kecil serta kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 30 Januari 2025 dengan menggunakan 5 Peserta Didik yang di pilih secara acak. Sedangkan pelaksanaan uji coba kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 03 Februari 2025 dengan melakukan proses pembelajaran secara langsung dengan satu kali pertemuan.



**Gambar 4.14**

**Uji Coba Kelompok Kecil**

Fase uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 30 Januari 2025 sebelum uji coba kelompok besar dengan menggunakan 5 Peserta Didik yang di pilih secara acak.



**Gambar 4.15****Peserta Didik Mengerjakan Soal Pre-Test**

Kegiatan pertama yang dilakukan adalah Peserta Didik diminta mengerjakan soal pre-test untuk mengetahui bagaimana pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

**Gambar 4.16****Proses Pendalaman Materi**

Kegiatan yang selanjutnya yaitu kegiatan atau aktivitas mendalami materi dan peneliti menyampaikan serta menjelaskan materi yang dipelajari dalam proses pengembangan media miniatur denah tiga dimensi pada pelajaran Bahasa Indonesia.

**Gambar 4.17****Cara Penggunaan Media**

Selanjutnya yaitu peneliti yang sedang menjelaskan bagaimana cara menggunakan media pembelajaran miniatur denah tiga dimensi sebelum Peserta Didik mencoba mempraktikkan secara langsung.



**Gambar 4.18**

#### **Penggunaan Media Oleh Peserta Didik**

Kegiatan selanjutnya adalah penggunaan atau pemanfaatan media pembelajaran Miniatur denah tiga dimensi oleh peserta didik, peneliti memberikan kertas pertanyaan secara langsung, kemudian Peserta Didik menjawab dengan menggunakan media miniatur denah tiga dimensi.



**Gambar 4.19**

#### **Peserta Didik Mengisi Angket**

Kegiatan selanjutnya adalah pengisian angket oleh anak didik,

sebelum melengkapi angket penulis terlebih dahulu memberikan penjelasan mengenai bagaimana cara pengisian angket. Setelah itu Peserta Didik dapat mengisi angket yang sudah diberikan.

Tahap berikutnya adalah uji coba kelompok besar yang dilaksanakan pada tanggal 03 Februari 2025 di kelas IV-B . Adapun fase-fase pelaksanaan aktivitas pembelajaran uji coba kelompok besar antara lain.



**Gambar 4.20**  
**Uji Coba Kelompok Besar**

Pada uji coba kelompok besar dilakukan pada tanggal 03 Februari 2025 setelah uji coba kelompok kecil dengan menggunakan seluruh Peserta Didik kelas IV-B .



**Gambar 4.21**  
**Peserta Didik Mengerjakan Soal Pre-test**

Tahapan atau kegiatan pertama yang dilaksanakan dengan meminta Peserta Didik untuk menyelesaikan soal pre-test supaya mengetahui bagaimana pemahaman kelompok besar ini tentang materi yang dipelajari.



**Gambar 4.22**

### **Proses Pendalaman Materi**

Tahapan yang kedua yaitu aktivitas pendalaman materi yang dimana peneliti menyampaikan atau menjelaskan materi yang akan didalami dalam pengembangan media miniatur denah tiga dimensi pada pelajaran Bahasa Indonesia..



**Gambar 4.23**

### **Cara Penggunaan Media**

Selanjutnya yaitu peneliti yang sedang menjelaskan bagaimana cara mempergunakan dan pemanfaatan pada media pembelajaran miniatur denah tiga dimensi sebelum Peserta Didik mencoba dan mempraktikkan secara langsung.



**Gambar 4.24**

### **Penggunaan Media Miniatur Denah tiga dimensi**

Kegiatan selanjutnya adalah penggunaan media pembelajaran Miniatur denah tiga dimensi oleh Peserta Didik dan peneliti memberikan soal secara langsung, kemudian Peserta Didik menjawab soal itu dengan menjawab menggunakan media miniatur denah tiga dimensi..



**Gambar 4.25**

**Peserta Didik Mengerjakan Soal Post Test**

Kegiatan selanjutnya yang dilakukan yaitu Peserta Didik diminta mengerjakan soal post-test untuk mengetahui bagaimana pemahaman mereka tentang materi yang dipelajari setelah mempergunakan media miniatur denah tiga dimensi.



**Gambar 4.26**

### **Peserta Didik Mengisi Angket**

Kegiatan selanjutnya adalah pengisian angket diisi oleh anak didik, sebelum melengkapi angket peneliti terlebih dahulu memberikan penjelasan mengenai cara mengisi angket. Setelah itu anak didik dapat mengisi angket yang sudah diberikan.

Berdasarkan hasil dari implementasi, dapat diperoleh data tentang kelayakan media miniatur denah tiga dimensi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tentang materi denah. Dan analisis respon anak didik dihitung memakai angket respon anak didik untuk menilai terhadap media miniatur denah tiga dimensi.

## **5. Hasil Evaluasi**

Berdasar pada hasil uji coba terhadap anak didik kelas IV-B

dapat diperoleh data tentang respon Peserta Didik terhadap media pembelajaran. Secara keseluruhan respon yang menunjukkan bahwa secara keseluruhan menghasilkan respon positif pada pembelajaran dengan mempergunakan media yang dikembangkan yakni media miniatur denah tiga dimensi.

Beberapa saran serta komentar yang diperoleh dari tim validator yaitu sebagai berikut :

**Tabel 4.6**

**Komentar dan Saran**

No	Validator	Komentar dan Saran
1.	Ahli Media	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nama-nama jalan dibuat berdiri.</li> <li>2. Tambahkan judul media Miniatur Denah tiga dimensi.</li> <li>3. Arah mata angin lebih dipertegas lagi.</li> <li>4. Kertas pertanyaan dibuat tebal/diperkokoh.</li> <li>5. Kertas pertanyaan dibuat sejumlah siswa/lebih dari 10.</li> </ol>
2.	Ahli Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perbaiki sesuai catatan dan saran.</li> </ol>
3.	Ahli Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identitas media diperlihatkan (seperti gapura yang diatas ada tulisan media apa?)</li> <li>2. LKPD modul kata kata banyak yang typo</li> </ol>
4.	Dosen Pembimbing	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identitas media dibuat seperti gapura (supaya terlihat)</li> <li>2. Kertas pertanyaan dipertegas lagi</li> </ol>

### C. Analisis Data

#### 1. Analisis Desain Pengembangan

Analisis desain pengembangan ini berisi data berupa tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran miniatur denah tiga dimensi. Adapun pembuatan media miniatur denah tiga dimensi antara lain: 1) Siapkan alat-alat serta bahan yang dibutuhkan untuk pembuatan media seperti triplek, gergaji, cat kayu, lem, penggaris/meteran dan aplikasi canva untuk mendesain model denahnya, 2) Tentukan desain diaplikasi canva sesuai yang diinginkan, 3) Tentukan ukuran untuk memotong triplek yaitu 50X60cm, 4) jika sudah melakukan tahapan pemotongan triplek, kemudian dibentuk sesuai dengan desain yang sudah tersedia seperti, 11 rumah-rumahan dan jalan, 5) Setelah itu melakukan tahapan pengecatan pada alas,jalan dan rumah rumahan yang sudah dipotong dan dibentuk, 6) Setelah itu lakukan tahap penyusunan pada media miniatur denah sesuai dengan gambar/desain yang sudah disediakan, 7) Media miniatur denah tiga dimensi siap untuk digunakan.

#### 2. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan diperoleh dengan hasil dari kevalidan yang didasarkan pada hasil validasi dari para ahli. Ahli yang terlibat dalam analisis ini meliputi ahli media, ahli materi, serta ahli pembelajaran. Sebagai validator ahli media ialah Ibu Ira Nurmawati, M.Pd selaku dosen program studi Tadris Biologi. Sedangkan validator ahli materi bapak Dr. Hartono, M.Pd selaku dosen program studi PGMI, dan validator ahli

pembelajaran ialah Ustadzah Elok Robiatul Adawiyah, S.Pd selaku guru kelas IV-B - B di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember

**Tabel 4.7**

**Hasil Validasi Kelayakan**

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Validator Ahli Media	92%	Sangat Layak
2.	Validator Ahli Materi	86%	Sangat Layak
3.	Validator Ahli Pembelajaran	100%	Sangat Layak
<b>Nilai rata-rata presentase</b>		<b>92,67%</b>	<b>Sangat Layak (Valid)</b>

Berdasarkan hasil data diatas dari keempat validator memperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 92,67%. Hasil ini menyatakan bahwa media miniatur denah tiga dimensi telah masuk dalam kategori sangat layak (valid). Hal ini menyatakan bahwa media miniatur denah tiga dimensi dapat diterapkan dalam aktivitas pembelajaran dengan beberapa perbaikan atau revisi yang diperoleh dari tim validator.

### 3. Analisis Respon Peserta Didik

Analisis respon anak didik ini didapatkan melalui angket Peserta Didik yang dibagikan kepada anak didik setelah penerapan media miniatur denah tiga dimensi pada saat pembelajaran. Berikut data hasil angket respon peserta didik:

Tabel 4.8

## Angket Respon Peserta Didik Kelompok Kecil

Responden	Butir Kriteria										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Muhammad Dani Prasetyo	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	47
M. Sherdan A.	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	46
Mirza Dwi M.	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	45
Talita Aqilah S.	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	45
Almira Sayyidah	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	47
<b>Jumlah</b>											230

Rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{230}{250} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

KEMBARA  
Keterangan :

P : Persentase Skor

 $\sum x$  : Jumlah nilai jawaban responden dalam suatu item $\sum xi$  : Jumlah skor ideal dalam suatu item

Tabel 4.9

## Angket Respon Peserta Didik Kelompok Besar

Responden	Butir Kriteria										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Agam Abdillah	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	14

Pratam Bakti											
Ahmad Adhyastha Prasaja	5	4	5	2	5	5	5	5	4	5	45
Alkhalifi Ahza Raykafani Rohman	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	46
Almira Sayyidah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
Ammar Atha'Ullah Al Azzam	5	4	5	4	1	5	5	4	4	5	42
Andhara Anindya Mashuri	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
Dayu Loren Wiryamanta	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49
Dimas Bagus Rayhan Ibrahim Hartono	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	46
Fhari Zafran Khairy Ahmad	5	3	5	1	3	5	5	4	4	4	39
Farah Nur Fitriyah	5	5	4	1	4	5	5	4	5	5	43
Hasilatul Hilwati	4	4	4	2	4	5	4	4	4	4	39
Huurun'lin Adzkia Renangga	4	4	3	5	4	4	5	4	5	5	43
Kinara Syakila Putri Ramadhani	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	46
Mirza Dwi	4	4	5	1	5	5	4	4	4	5	41

Maulana											
Mohammad Zafran Abrizam Hakim	5	3	5	3	5	3	5	5	5	5	44
Muhamad Ray Kenzi Hunt	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	46
Muhammad Arsyad	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	47
Muhammad Dani Prasetyo	5	5	5	1	5	5	5	5	5	4	45
Muhammad Rizki Haikal Akhalifi	5	4	4	2	5	4	4	4	4	4	40
Muhammad Sherdan Al- Abiyyu	4	5	4	5	2	5	4	5	4	5	43
Nabila Elvina Khairani	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	46
Nadiya Oktaviana Syahari	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	45
Nayla Ramadani	5	5	5	2	4	5	4	4	4	5	43
Nurul Syifa Sauqiya	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49
Queen Bahza Nailah Silmi	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	43
Raka Rayyan Mahadika	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	14
Rasya Dwi Bimantara	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	46

Talita Aqilah Safitri	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	45
Valen Alzaidan Ramadhan	5	5	5	1	5	4	5	5	5	4	44
<b>Jumlah</b>											1233

**Rumus :**

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{1233}{1450} \times 100\%$$

$$P = 85\%$$

**Keterangan :**

P : Persentase Skor

$\sum x$  : Jumlah nilai jawaban responden dalam suatu item

$\sum xi$  : Jumlah skor ideal dalam suatu item

Hasil rata-rata respon Peserta Didik yang menunjukkan bahwa media miniatur denah tiga dimensi mendapat respon yang sangat baik dari anak didik dengan presentase rata-rata 85%. Hal ini menunjukkan bahwa media miniatur denah tiga dimensi layak untuk diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi denah.

#### 4. Analisis KeefektIV-B an Media

Pada bagian ini berisi data tentang keefektIV-B an media yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test Peserta Didik kelas IV-B .

Berikut adalah hasil pre-test dan post-test Peserta Didik kelas IV-B Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember.

**Tabel 4.10**

**Hasil Pre-test Peserta Didik Kelompok Kecil**

No	Nama	Pre-test
1.	Andhara Anindya Mashuri	50
2.	Raka Rayyan Mahadika	90
3.	Muhammad Rizki Haikal Akhalifi	40
4.	Queen Bahza Naila Silmi	90
5.	Dayu Loren Wiryamanta	50
	<b>Jumlah</b>	320
	<b>Rata-rata</b>	64

Tabel di atas menunjukkan nilai pre-test pada kelompok kecil di kelas IV-B mendapatkan hasil bahwa terdapat dua Peserta Didik yang mendapat nilai di atas KKM (75) yaitu Raka dan Queen. Sedangkan dua lainnya masih di bawah KKM yakni Andhara dan Rizki. Dan dayu dan hasil nilai pre-test mendapatkan hasil skor/nilai rata-rata sebesar 64. Hal ini menyatakan bahwa perlu diterapkannya sebuah media yang dapat membantu pemahaman Peserta Didik dalam memahami materi denah.

**Tabel 4.11**

**Hasil Post-test Peserta Didik Kelompok Kecil**

No	Nama	Post-test
1.	Andhara Anindya Mashuri	90
2.	Raka Rayyan Mahadika	90
3.	Muhammad Rizki Haikal Akhalifi	80

4.	Queen Bahza Naila Silmi	90
5.	Dayu Loren Wiryamanta	90
	<b>Jumlah</b>	440
	<b>Rata-rata</b>	88

Tabel di atas menunjukkan nilai post-test pada kelompok kecil di kelas IV-B dengan hasil bahwa setelah diterapkannya media pembelajaran denah tiga dimensi dua Peserta Didik yang sebelumnya mendapat nilai di bawah KKM dan setelah diterapkannya media tersebut nilai mereka meningkat di atas KKM. Dan hasil nilai post-test mendapatkan nilai rata-rata sebesar 88. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan antara hasil pre-test serta post-test dari kelompok kecil ini sebelum serta sesudah mempergunakan media miniatur denah tiga dimensi. Hal ini menunjukkan bahwa media denah tiga dimensi berpengaruh terhadap pemahaman Peserta Didik dalam mendalami materi denah. Hal tersebut menjadi alasan peneliti untuk menerapkan media pembelajaran denah tiga dimensi pada kelompok besar.

**Tabel 4.12**

**Hasil Pre-test Peserta Didik Kelompok Besar**

No	Nama	Pre-test
1.	Agam Abdillah Pratam Bakti	30
2.	Ahmad Adhyastha Prasaja	20
3.	Alkhalifi Ahza Raykafani Rohman	30
4.	Almira Sayyidah	20
5.	Ammar Atha'Ullah Al Azzam	30

6.	Andhara Anindya Mashuri	50
7.	Dayu Loren Wiryamanta	50
8.	Dimas Bagus Rayhan Ibrahim Hartono	40
9.	Fhari Zafran Khairy Ahmad	30
10.	Farah Nur Fitriyah	30
11.	Hasilatul Hilwati	20
12.	Huurun'lin Adzkia Renangga	30
13.	Kinara Syakila Putri Ramadhani	40
14.	Mirza Dwi Maulana	50
15.	Mohammad Zafran Abrizam Hakim	30
16.	Muhamad Ray Kenzi Hunt	30
17.	Muhammad Arsyad	30
18.	Muhammad Dani Prasetyo	20
19.	Muhammad Rizki Haikal Akhalifi	40
20.	Muhammad Sherdan Al-Abiyyu	30
21.	Nabila Elvina Khairani	40
22.	Nadiya Oktaviana Syahari	30
23.	Nayla Ramadani	30
24.	Nurul Syifa Sauqiya	40
25.	Queen Bahza Nailah Silmi	90
26.	Raka Rayyan Mahadika	90
27.	Rasya Dwi Bimantara	80
28.	Talita Aqilah Safitri	50
29.	Valen Alzaidan Ramadhan	40
	<b>Jumlah</b>	1140
	<b>Rata-rata</b>	39,31

Tabel di atas menunjukkan nilai pre-test kelompok besar di kelas IV-B memperoleh hasil bahwa terdapat 26 Peserta

Didikyang mendapat nilai di bawah KKM yaitu 75. Sedangkan 3 lainnya sudah mendapat nilai di atas KKM. Dan hasil nilai pre-test mendapatkan nilai rata-rata sebesar 39,31. Hal tersebut menunjukkan bahwa perlu diterapkannya sebuah media yang dapat membantu pemahaman Peserta Didikm dalam mendalami materi denah.

**Tabel 4.13**

**Hasil Post-test Peserta Didik Kelompok Besar**

No	Nama	Post-test
1.	Agam Abdillah Pratam Bakti	70
2.	Ahmad Adhyastha Prasaja	80
3.	Alkhalifi Ahza Raykafani Rohman	70
4.	Almira Sayyidah	90
5.	Ammar Atha'Ullah Al Azzam	90
6.	Andhara Anindya Mashuri	100
7.	Dayu Loren Wiryamanta	80
8.	Dimas Bagus Rayhan Ibrahim Hartono	80
9.	Fhari Zafran Khairy Ahmad	80
10.	Farah Nur Fitriyah	70
11.	Hasilatul Hilwati	80
12.	Huurun'lin Adzkia Renangga	100
13.	Kinara Syakila Putri Ramadhani	80
14.	Mirza Dwi Maulana	80
15.	Mohammad Zafran Abrizam Hakim	90
16.	Muhamad Ray Kenzi Hunt	80
17.	Muhammad Arsyad	100
18.	Muhammad Dani Prasetyo	80
19.	Muhammad Rizki Haikal Akhalifi	90

20.	Muhammad Sherdan Al-Abiyyu	70
21.	Nabila Elvina Khairani	80
22.	Nadiya Oktaviana Syahari	90
23.	Nayla Ramadani	80
24.	Nurul Syifa Sauqiya	100
25.	Queen Bahza Nailah Silmi	80
26.	Raka Rayyan Mahadika	80
27.	Rasya Dwi Bimantara	90
28.	Talita Aqilah Safitri	80
29.	Valen Alzaidan Ramadhan	90
	<b>Jumlah</b>	2460
	<b>Rata-rata</b>	84.82

Nilai pretest

Rata-rata

$$\text{Sakhir} = \frac{ST}{(SM)} \times 100$$

$$\text{Rerata Sakhir} = \frac{\sum ST}{SM \times n} \times 100$$

$$\text{Sakhir} = \frac{1140}{100} \times 100$$

$$\text{Rerata Sakhir} = \frac{1140}{100 \times 29} \times 100$$

$$\text{Sakhir} = 1140$$

$$\text{Rerata Sakhir} = 39,31$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Nilai posttest

Rata-rata

$$\text{Sakhir} = \frac{ST}{(SM)} \times 100$$

$$\text{rerata Sakhir} = \frac{\sum ST}{SM \times n} \times 100$$

$$\text{Sakhir} = \frac{2460}{100} \times 100$$

$$\text{Rerata Sakhir} = \frac{2460}{100 \times 29} \times 100$$

$$\text{Sakhir} = 2460$$

$$\text{Rerata Sakhir} = 84.82$$

Dari hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi numerisasi Peserta Didik dikelas IV-B di Sekolah Dasar Swasta

Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember. Dalam hal ini berarti pengembangan media miniatur denah tiga dimensi efektif, yang dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan nilai efektivitas dengan rumus berikut:

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_2 + MX_1}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{84,82 - 39,31}{\left(\frac{84,82 + 39,31}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{45,51}{62,0} \times 100\%$$

$$ER = 0,734,4 \times 100\%$$

$$ER = 73,4\%$$

$$ER = 73\%$$

Tabel di atas menunjukkan nilai post-test pada kelompok besar di kelas IV-B dengan hasil bahwa setelah diterapkannya media pembelajaran denah tiga dimensi dari 26 Peserta Didik yang sebelumnya mendapat nilai di bawah KKM dan setelah diterapkannya media tersebut terdapat 25 Peserta Didik yang memperoleh nilai di atas KKM dan empat lainnya hampir memperoleh nilai di atas KKM. Dan nilai hasil post-test mendapatkan nilai rata-rata sebesar 84.82. Pada hasil di atas menyatakan bahwa terdapat kenaikan antara nilai pre-test dengan post-test di kelas IV-B sebelum serta sesudah mempergunakan media miniatur denah tiga dimensi. Hal ini menunjukkan bahwa media denah tiga dimensi berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik dalam memahami materi denah. Hal itu menyatakan bahwa media pembelajaran

denah tiga dimensi dikategorikan layak dan cocok dipergunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi denah.

#### D. Revisi Produk

Revisi produk ialah perbaikan atau perubahan yang diperlakukan pada hasil produk yang sudah dikembangkan. Pada fase revisi ini mencakup beberapa bagian, baik dari segi fungsi, tampilan, ataupun lainnya. Revisi ini didapatkan dari saran serta komentar dari ahli validator, serta dari saran dan komentar oleh dosen pembimbing. Dan adanya revisi diharapkan produk yang dihasilkan mengembangkan produk yang lebih bagus lagi. Beberapa perubahan pada media miniatur denah tiga dimensi antara lain.



**Gambar 4.27**  
**Media Sebelum di Revisi**

Gambar di atas merupakan media miniatur denah tiga dimensi sebelum di revisi, yang mana masih belum ada nama untuk jalan, nama dari media juga belum ada, petunjuk arah mata angin masih kurang kokoh.



Sebelum

Sesudah

Gambar 4.28

### Media Sebelum dan Sesudah di Revisi

Pada gambar di atas adalah media miniature denah tiga dimensi sebelum dan sesudah di revisi, pada bagian lembar pertanyaan sebelum di revisi menggunakan bahan kertas hvs, setelah di revisi menggunakan kertas AP agar lebih kokoh dan tidak mudah rusak.



Gambar 4.29

### Media Sesudah di Revisi

Pada gambar 4.18 ialah media miniatur denah tiga dimensi setelah direvisi, media pembelajaran diberi nama jalan yang dipasang secara berdiri, lalu sudah ditambahkan juga nama dari medianya di bagian samping, petunjuk arah juga sudah dibuat lebih kokoh, dan lembar pertanyaan sudah dibuat menggunakan kertas yang lebih bagus dan juga sudah disesuaikan dengan total peserta didik.

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Media pembelajaran ialah sarana yang dipakai untuk mengirimkan informasi dalam suatu proses pembelajaran, sehingga dapat mempermudah Peserta Didik dalam memahami materi yang diberikan oleh guru pada saat proses pembelajaran dimulai.<sup>58</sup> Penerapan media dalam suatu aktivitas pembelajaran sangatlah dianjurkan yang dimana tujuannya agar Peserta Didik menjadi tertarik dan bersemangat pada saat belajar mengajar dikelas agar mereka tidak menjadi jenuh atau bosan dan supaya menjadikan aktivitas belajar lebih menarik dan efisien selama proses pembelajaran berlangsung.

#### **1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran miniatur denah tiga dimensi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik kelas IV-B di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember?**

Pengembangan media pembelajaran miniatur denah tiga dimensi ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

##### a. Tahap Analisis

##### 1) Analisis Kinerja

Berdasarkan informasi atau hasil dari wawancara

---

<sup>58</sup> Lailatul Usriyah, *Media Pembelajaran*, (Penerbit IAIN Jember Pres, 2021), 4.

dengan ustazah Elok Robiatul Adawiyah S.Pd. mengenai kegiatan, metode, dan media pembelajaran yang dipergunakan pada saat aktivitas pembelajaran yang mendapatkan hasil bahwa :

- a) Sebagai subjek dalam penelitian ini memperoleh hasil guru kelasnya bahwa masih kurang minat belajar Peserta Didik pada saat pembelajaran, dan dibutuhkan adanya media yang bisa dikembangkan agar Peserta Didik cenderung lebih aktif di kelas pada saat proses pembelajaran.
- b) Dampak dari terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran yang ada di kelas IV-B mengakibatkan guru menggunakan media seadanya seperti buku guru, buku siswa, dan papan tulis.
- c) Pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia tidak sering menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi, kebanyakan guru menjelaskan di papan tulis, dan memberikan contoh lalu Peserta Didik diberi soal.

Berdasarkan hasil dari observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti yang menemukan hasil bahwa selama proses pembelajaran di kelas penerapan media pembelajaran, masih jarang sekali guru mempergunakan media pembelajaran. Selain itu guru juga masih kesulitan dalam membuat media untuk pembelajaran. Jadi guru hanya menggunakan buku Peserta

Didikan buku pengangan guru yang dijadikan sebagai sumber belajar, dan tidak mempergunakan metode pembelajaran yang beragam sehingga Peserta Didik merasa jenuh saat jam pembelajaran didalam kelas.

## 2) Analisis Kebutuhan

Mengacu pada hasil wawancara yang dilaksanakan oleh penulis pada 15 November 2024, bahwasanya dalam aktivitas pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV-B sejauh ini penerapan media memang jarang menggunakan. Sehingga membutuhkan sebuah media yang harus digunakan supaya aktivitas belajar menjadi lebih menarik.

Berdasar pada hasil dari wawancara dan analisis yang dilaksanakan oleh peneliti bahwasannya Peserta Didik memerlukan adanya media yang membuat Peserta Didik merasa semangat pada jam pelajaran berlangsung. Oleh karena itu peneliti memilih media pembelajaran sebagai dasar pengembangan produk yang dirancang dengan semenarik mungkin agar Peserta Didik dapat tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran, terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai materi denah.

### b. Tahap Desain

#### 1) Menentukan Materi Pembelajaran

Sebelum menetapkan media yang akan dikembangkan

oleh penulis terlebih dahulu menetapkan pelajaran serta materi yang akan digunakan. Disini peneliti memilih mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi denah.

## 2) Menyesuaikan Materi Dengan Media Pembelajaran

Langkah selanjutnya adalah menyesuaikan antara materi dan media pembelajaran yang akan digunakan. Materi yang dipakai berdasar pada referensi buku pegangan Peserta Didik yaitu buku Bahasa Indonesia kelas IV-B (Kemendikbud).

## 3) Menyusun Kerangka atau Bentuk Dasar Media miniatur denah tiga dimensi

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pada materi denah kelas IV-B Sekolah Dasar sederajat. Media miniatur denah tiga dimensi ini terdiri atas buku petunjuk atau panduan penggunaan media. Perancangan

dan proses pembuatan media ini mencakup: 1) menyiapkan peralatan dan bahan yang diperlukan untuk pembuatan media seperti triplek, gergaji, cat kayu, lem, penggaris/meteran dan aplikasi canva untuk mendesain model denahnya, 2) Tentukan desain diaplikasi canva sesuai yang diinginkan, 3) Tentukan ukuran untuk memotong triplek yaitu 50X60cm, 4) jika sudah melakukan tahapan pemotongan triplek, kemudian dibentuk sesuai dengan gambar desain yang sudah tersedia seperti, rumah-rumahan dan jalan, 5) Setelah itu melakukan tahapan

pengechatan pada alas, jalan dan rumah-rumahan yang sudah dipotong dan dibentuk, 6) Setelah itu lakukan tahap penyusunan pada media miniatur denah sesuai dengan gambar/desain yang sudah disediakan, 7) Media miniatur denah tiga dimensi siap untuk digunakan.

### c. Tahap Pengembangan

#### 1) Bentuk Produk

Media miniatur denah tiga dimensi merupakan suatu media berbentuk produk yang dapat dikembangkan disetiap orang. Pembuatan media miniatur denah tiga dimensi ini memanfaatkan bahan triplek yang mudah untuk ditemukan dan juga sudah terkenal di semua media. Siapa saja bisa mengembangkan kembali tergantung kreasi bagaimana seseorang bisa mengembangkan media tersebut.

#### 2) Komponen-komponen Media miniatur denah tiga dimensi

Bahan yang digunakan pada media ini yaitu, papan triplek, cat warna, kuas, gergaji, pohon, mobil, rumput sintesis, stik, pisau, lem fox, lem tembak, lampu, kertas untuk nama rumah dan jalan, orang-orangan, dan petunjuk arah mata angin.

#### 3) Validasi produk

Pada fase ini dilakukan oleh validasi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, serta uji coba secara langsung guna menilai atau mengetahui bagaimana kelayakan media minatur

denah tiga dimensi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi denah. Setelah diuji oleh validator, media ini akan diperbaiki sesuai saran serta komentar tim validator.

d. Tahap Implementasi

Implementasi merupakan tahapan untuk melakukan uji coba produk pada media miniatur denah tiga dimensi. Kemudian media ini ialah media pembelajaran yang di implementasikan dikelas IV-B Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember Setelah mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing, dan validasi ahli, implementasi pun dilaksanakan. Pelaksanaan implementasi ini diterapkan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember dengan melibatkan Peserta Didik kelas IV-B, dalam pelajaran Bahasa Indonesia materi denah.

Uji coba dilakukan dengan dua kali tahapan yakni uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 30 Januari 2025 dengan menggunakan 5 Peserta Didik yang di pilih secara acak. Sedangkan pelaksanaan uji coba kelompok besar dilakukan pada tanggal 03 Februari 2025 dengan melaksanakan pembelajaran tatap muka dengan satu kali pertemuan.

e. Tahap Evaluasi

Tahap akhir dalam model ADDIE adalah evaluasi. Pada tahap evaluasi ini penilaian terhadap pengembangan media miniatur

denah tiga dimensi ini dapat dilihat berdasarkan hasil dari angket beberapa validator ahli, dosen pembimbing, dan Peserta Didik kelas IV-B

Adapun saran serta komentar yang diperoleh dari tim validator yaitu dari validator ahli media memberikan beberapa masukan yaitu (1) Nama-nama jalan dibuat berdiri, (2) Tambahkan judul media Miniatur Denah tiga dimensi, (3) Arah mata angin lebih dipertegas lagi, (4) Kertas pertanyaan dibuat tebal/diperkokoh, dan (5) Kertas pertanyaan dibuat sejumlah siswa/lebih dari 10. Validator ahli materi memberi masukan sedikit seperti perbaikan pada beberapa materi baik kekurangan yang ada. Validator ahli pembelajaran (guru) tidak memberi masukan apapun karena media sudah cukup lengkap serta sesuai dengan materi.

Validator ahli materi memberi masukan sedikit seperti perbaikan pada beberapa materi baik kekurangan yang ada. Dari validator ahli pembelajaran (guru) tidak memberi masukan apapun karena media sudah cukup lengkap dan sudah sesuai dengan materi.

Dalam pengembangan media miniatur denah tiga dimensi ini observer mengacu pada 5 kajian terdahulu yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian yang ditulis oleh Fine Feffiane (2023) “Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Denah Lokasi Tema 3 Subtema 1 Kelas II Di Sekolah Dasar.” Penelitian ini mengadaptasi model penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D)

dengan model ADDIE. Adapun perbandingan antara media pembelajaran penelitian terdahulu dengan media pembelajaran peneliti yaitu terdapat pada media yang dikembangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Fine menggunakan bahan seterofoam yang mudah rusak dan gampang untuk terkena air dan tidak tahan lama, Media ini bersifat terbuka dan gampang rusak, nama-nama jalan dan petunjuk arah tidak jelas sehingga Peserta Didik sulit untuk memahami. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan bahan triplek, medianya diberi pagar agar lebih aman, serta nama-nama jalan dan petunjuk arah ditampilkan secara jelas.

- b. Penelitian yang ditulis oleh Nanda Saputra (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Denah Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Menjelaskan Materi Bangun Ruang pada Peserta Didik Kelas II SDN Sambi 2.” Penelitian ini mengadaptasi model penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Adapun perbandingan antara media pembelajaran penelitian terdahulu dengan media pembelajaran peneliti yaitu terdapat pada media yang dikembangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Nanda menggunakan bahan kardus yang mudah sobek dan terkena air sehingga media ini tidak bisa tahan lama. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan bahan triplek, medianya diberi pagar agar lebih aman, serta nama-nama jalan dan petunjuk arah ditampilkan secara jelas.

c. Penelitian yang ditulis oleh Henny Purnama 2021 “Pengembangan media pembelajaran Denah dalam pembelajaran Tematik kelas III Di Mis Hidayatul Insan Palangka Raya.” Penelitian ini mengadaptasi model penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Adapun perbandingan antara media pembelajaran penelitian terdahulu dengan media pembelajaran peneliti yaitu terdapat pada media yang dikembangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Henny merupakan media digital dan memiliki kelemahan yaitu terbatasnya sarana dan sulitnya sinyal di area pedesaan dikarenakan media ini adalah media berbasis digital. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan media visual dengan bahan triplek, medianya diberi pagar agar lebih aman, serta nama-nama jalan dan petunjuk arah ditampilkan secara jelas.

d. Penelitian yang ditulis oleh Fajar Setiawan (2019) yang berjudul “Pengembangan Media DELIMA (Denah Lingkungan Rumah) Pada Subtema Bermain Dilingkungan Rumah untuk Sekolah Dasar.” Penelitian ini mengadaptasi model penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model plomp. Adapun perbandingan antara media pembelajaran penelitian terdahulu dengan media pembelajaran peneliti yaitu terdapat pada media yang dikembangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Fajar berbahan dari kertas karton dan kertas manila yang dibentung mapping, media ini

tidak bisa tahan lama karena terbuat dari kertas karton. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan media visual dengan bahan triplek, medianya diberi pagar agar lebih aman, serta nama-nama jalan dan petunjuk arah ditampilkan secara jelas.

- e. Penelitian yang ditulis oleh Silvia Lailatul Mauludvia (2019) yang berjudul “Pengembangan Media 3 Dimensi Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah Wuluhan Jember”. Penelitian ini mengadaptasi model penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Adapun perbandingan antara media pembelajaran penelitian terdahulu dengan media pembelajaran peneliti yaitu terdapat pada media yang dikembangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Silvia yakni media tiga dimensi yang berisi tentang materi tematik. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan media tiga dimensi yang digunakan untuk materi denah.

Melalui tahapan-tahapan yang sudah dilakukan dan berdasarkan analisis perbandingan dan persamaan antara penelitian ini dengan beberapa penelitian terdahulu, maka demikian bisa diambil kesimpulan bahwa media miniatur denah tiga dimensi merupakan media yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam membantu proses pembelajaran sebab media ini memiliki tampilan yang menarik, bahannya yang aman bagi siswa, dan penggunaannya yang sangat mudah dengan harapan Peserta Didik dapat mendalami materi dengan cepat dan pembelajaran menjadi

lebih menarik.

Hal tersebut senada dengan teori yang disampaikan oleh Anjarwani (2015) tentang manfaat media pembelajaran yaitu dapat membuat proses pembelajaran dan meningkatkan keaktifan Peserta Didik dalam aktivitas belajar mengajar dikelas dan menjadikan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Hal ini akan sangat membantu inovasi proses pembelajaran, terutama ketika Peserta Didik menghadapi kesulitan dan kurang antusiasme dalam aktivitas pembelajaran akan lebih terbantu dan terstimulir dengan penggunaan media ini.

**2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran miniatur denah tiga dimensi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik kelas IV-B di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember ?**

Kelayakan untuk media pembelajaran Miniatur denah tiga dimensi ini diperoleh melalui penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

**a. Tahap Analisis**

**1) Analisis Kinerja**

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan ustadzah Elok Robiatul Adawiyah S.Pd. mengenai kegiatan, metode, serta media pembelajaran yang dipergunakan pada saat aktivitas pembelajaran berlangsung dan mendapatkan hasil bahwa :

- a) Sebagai subjek dari penelitian ini menunjukkan bahwa dari hasil guru kelasnya bahwa masih kurang minat belajar Peserta Didik saat aktivitas pembelajaran. Karena hal itu diperlukan adanya pengembangan media yang bisa mendorong agar Peserta Didik cenderung lebih aktif di kelas pada saat jam pelajaran berlangsung.
- b) Dampak dari terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang ada di kelas IV-B mengakibatkan guru menggunakan media seadanya seperti buku guru, buku siswa, dan papan tulis.
- c) Pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia jarang menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, kebanyakan guru menjelaskan di papan tulis, memberikan contoh kemudian Peserta Didik diberi soal.

Berdasar pada hasil observasi yang telah dikerjakan oleh penulis ditemui bahwa selama aktivitas pembelajaran di kelas masih jarang menggunakan media pembelajaran, selain itu pendidik juga masih sulit dalam membuat atau merancang media untuk pembelajaran. Akibatnya guru hanya mengandalkan buku pegangan Peserta Didik dan buku pegangan guru yang dijadikan sumber belajar utama, serta tidak mempergunakan metode yang bervariasi.

## 2) Analisis Kebutuhan

Berdasar pada hasil wawancara pada 15 November 2024, bahwasanya pada aktivitas belajar Bahasa Indonesia di kelas IV-B sejauh ini penggunaan media pembelajaran memang jarang menggunakan. Sehingga membutuhkan sebuah media yang harus digunakan agar pembelajaran menjadi lebih menarik.

Berdasar pada hasil wawancara dan analisis yang dilakukan peneliti bahwasanya Peserta Didik diperlukan adanya media pembelajaran yang membuat Peserta Didik merasa semangat pada jam pelajaran berlangsung. Karena hal itu peneliti memilih media pembelajaran sebagai dasar produk dalam pengembangan produk yang dirancang semenarik mungkin agar Peserta Didik lebih tertarik dan termotivasi dalam pelajaran, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai materi denah.

### b. Tahap Desain

#### 1) Menentukan Materi Pembelajaran

Sebelum mengembangkan media pembelajaran, yang akan peneliti kembangkan, penulis lebih dulu memilih mata pelajaran serta materi. Disini peneliti memilih pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi denah.

#### 2) Menyesuaikan Materi Dengan Media Pembelajaran

Selanjutnya yakni menyenadakan antara materi dan media yang akan digunakan. Materi yang dipakai berdasar pada referensi buku Peserta Didik yaitu buku Bahasa Indonesia kelas IV-B (Kemendikbud).

- 3) Menyusun Kerangka atau Bentuk Dasar Media miniatur denah tiga dimensi

Media Pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pada materi denah kelas IV-B Sekolah Dasar sederajat. Media miniatur denah tiga dimensi ini terdiri atas buku petunjuk atau panduan penggunaan media. perancangan serta proses pengembangan media ini yang mencakup: 1) Siapkan alat-alat dan bahan yang diperlukan untuk pembuatan media seperti triplek, gergaji, cat kayu, lem, penggaris/meteran dan aplikasi canva untuk mendesain model denahnya, 2)

Tentukan desain diaplikasi canva sesuai yang diinginkan, 3)

Tentukan ukuran untuk memotong triplek yaitu 50X60cm, 4)

jika sudah melakukan tahapan pemotongan triplek, kemudian dibentuk sesuai dengan gambar desain yang sudah tersedia seperti, rumah-rumahan dan jalan, 5) Setelah itu melakukan

tahapan pengechatan pada alas, jalan dan rumah- rumahan yang sudah dipotong dan dibentuk, 6) Setelah itu lakukan tahap

penyusunan pada media miniatur denah sesuai dengan

gambar/desain yang sudah disediakan, 7) Media miniatur denah tiga dimensi siap untuk digunakan.

c. Tahap Pengembangan

1) Bentuk Produk

Media miniatur denah tiga dimensi merupakan suatu media berbentuk produk yang dapat dikembangkan oleh disetiap orang. Proses pembuatan media miniatur denah tiga dimensi ini menggunakan bahan triplek yang tidak sulit untuk ditemukan dan juga sudah terkenal di semua media. Siapa saja bisa mengembangkan kembali tergantung kreasi bagaimana seseorang bisa mengembangkan media tersebut.

2) Komponen-komponen Media miniatur denah tiga dimensi

Bahan yang digunakan pada media ini yaitu, papan triplek, cat warna, kuas, gergaji, pohon, mobil, rumput sintesis, stik, pisau, lem fox, lem tembak, lampu, kertas untuk nama rumah dan jalan, orang-orangan, dan petunjuk arah mata angin.

3) Validasi produk

Pada fase ini dilaksanakan validasi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, serta uji coba secara langsung guna mencari tahu bagaimana kelayakan media minatur denah tiga dimensi dalam pelajaran Bahasa Indonesia materi denah. Setelah diuji oleh validator, media ini diperbaiki sesuai saran serta komentar tim validator.

Hasil dari validasi ahli media ialah mendapat presentase sebesar 92% dan dikategorikan menjadi sangat layak. Untuk hasil validasi dari ahli materi memperoleh persentase yakni 86% dan dikategorikan sangat layak. Sementara itu validasi dari ahli pembelajaran memperoleh presentase yakni 100% dan dikategorikan sangat layak. Berdasar pada hasil dari tiga validator ahli mendapat presentase nilai rata-rata 92,67% dan hasil dari validasi ini menyatakan bahwa media pembelajaran miniatur denah tiga dimensi telah memenuhi kategori valid (sangat layak), karena hal itu media miniatur denah tiga dimensi dapat dipergunakan dalam aktivitas pembelajaran.

d. Tahap Implementasi

Implementasi ialah fase untuk melaksanakan uji coba media miniatur denah tiga dimensi. Kemudian media ini ialah media yang di implementasikan atau diterapkan dikelas IV-B Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul-Albab Kaliwates-Jember Setelah mendapat validasi oleh dosen pembimbing, serta validasi ahli, implementasi dilakukan. Pelaksanaan implementasi ini dilaksanakan Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul-Albab Kaliwates-Jember terhadap anak didik kelas IV-B, pada pelajaran Bahasa Indonesia materi denah.

Pelaksanaan dilakukan dengan dua kali fase yakni fase uji coba kelompok kecil serta fase kelompok besar. Pada uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 30 Januari 2025 dengan

menggunakan 5 Peserta Didik yang di pilih secara acak. Sedangkan pelaksanaan uji coba kelompok besar dilakukan pada tanggal 03 Februari 2025 dengan melaksanakan pembelajaran langsung dengan satu kali pertemuan.

e. Tahap Evaluasi

Tahap akhir dari model ADDIE yakni evaluasi. Pada fase ini evaluasi produk media miniatur denah tiga dimensi bisa dilihat dari hasil angket beberapa validator ahli, dosen pembimbing, dan Peserta Didik kelas IV-B .

Adapun saran serta komentar yang diberikan oleh tim validator yakni dari validator ahli media memberikan beberapa masukan yaitu (1) Nama-nama jalan dibuat berdiri, (2) Tambahkan judul media Miniatur Denah tiga dimensi, (3) Arah mata angin lebih dipertegas lagi, (4) Kertas pertanyaan dibuat tebal/diperkokoh, dan (5) Kertas pertanyaan dibuat sejumlah siswa/lebih dari. Validator ahli materi memberi masukan sedikit seperti perbaikan pada beberapa materi baik kekurangan yang ada. Validator ahli pembelajaran (guru) tidak memberi masukan apapun karena media sudah cukup lengkap serta sesuai dengan materi.

Dalam pengembangan media miniatur denah tiga dimensi ini observer mengacu pada 5 kajian terdahulu yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian yang ditulis oleh Fine Feffiane (2023) “Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Denah Lokasi Tema 3 Subtema 1

Kelas II Di Sekolah Dasar.” Pada penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran miniatur senah lokasi kelas II Sekolah Dasar memperoleh hasil “Sangat Layak” dengan rincian persentase kelayakan yang diberikan oleh ahli media menghasilkan 97,5% “Dapat Digunakan Tanpa Revisi”. Kemudian ahli materi menghasilkan 100% “Dapat Digunakan Tanpa Revisi”. Hasil angket respon Peserta Didik diperoleh rata-rata presentase 94,1% dengan kriteria “Sangat Baik”. Sedangkan pada media miniatur denah tiga dimensi yang dilakukan oleh peneliti dinyatakan layak dengan presentase 92,67% oleh 3 validator dan 85% oleh siswa.

- b. Penelitian yang ditulis oleh Nanda Saputra (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Denah Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Menjelaskan Materi Bangun Ruang pada Peserta Didik Kelas II SDN Sambi 2.” Pada penelitian ini menunjukkan bahwa denah puzzle bangun ruang pada validasi media memperoleh nilai 88 kategori sangat valid, pada validasi materi memperoleh nilai 81 kategori valid. Kepraktisan denah puzzle bangun ruang pada angket respon guru memperoleh nilai 88 kategori sangat praktis, pada angket respon Peserta Didik memperoleh nilai 92 kategori sangat praktis. Keefektifan denah puzzle bangun ruang dari hasil nilai rata-rata sebesar 82 kategori efektif. Sedangkan pada media miniatur denah tiga dimensi yang dilakukan oleh peneliti dinyatakan layak dengan presentase 92,67% oleh 3 validator dan 85% oleh

siswa.

- c. Penelitian yang ditulis oleh Henny Purnama 2021 “Pengembangan media pembelajaran Denah dalam pembelajaran Tematik kelas III Di Mis Hidayatul Insan Palangka Raya.” Pada penelitian ini menunjukkan bahwa penilaian kelayakan yang dilakukan oleh ahli media mendapat skor persentase kelayakan yaitu 91,42% masuk pada kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan skor persentase kelayakannya 94,66% masuk pada kategori “Sangat Layak”. Sedangkan pada media miniatur denah tiga dimensi yang dilakukan oleh peneliti dinyatakan layak dengan presentase 92,67% oleh 3 validator dan 85% oleh siswa.
- d. Penelitian yang ditulis oleh Fajar Setiawan (2019) yang berjudul “Pengembangan Media DELIMA (Denah Lingkungan Rumah) Pada Subtema Bermain Dilingkungan Rumah untuk Sekolah Dasar .” Pada penelitian ini menunjukkan bahwa media Delima yang dikembangkan dikatakan valid karena memperoleh skor rata-rata 4,8 dan berada dalam kategori baik. Sedangkan pada media miniatur denah tiga dimensi yang dilakukan oleh peneliti dinyatakan layak dengan presentase 92,67% oleh 3 validator dan 85% oleh siswa.
- e. Penelitian yang ditulis oleh Silvia Lailatul Mauludvia (2019) yang berjudul “Pengembangan Media 3 Dimensi Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah Wuluhan Jember”. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa hasil validitas

media tiga dimensi dibuktikan dengan uji validitas yang dilakukan oleh 2 validator, yaitu validasi media dan validasi materi. Rata-rata hasil presentase validasi oleh 2 ahli diperoleh rata-rata 85% yang artinya media tiga dimensi dikategorikan sangat valid atau layak untuk digunakan.

Berkaitan dengan kelayakan media miniatur denah tiga dimensi, bahwa proses penerapan media pembelajaran miniatur denah tiga dimensi ini telah melewati beberapa uji kelayakan yang senada dengan teori oleh Sugiyono (2019) yaitu uji kelayakan merupakan uji yang dipergunakan untuk menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh observer. Uji kelayakan ini dilakukan untuk mengukur apakah data yang telah didapat setelah penelitian merupakan data yang valid atau tidak, dengan menggunakan alat ukur yang digunakan (kuesioner). Uji kelayakan ini dilakukan kepada beberapa ahli yakni ahli 12 media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Kuesioner yang dipergunakan dalam uji kelayakan ini mencakup aspek kesesuaian materi, aspek penyajian media, aspek desain media, dan aspek kemanfaatan media.<sup>59</sup>

Media pembelajaran miniatur denah tiga dimensi ini telah melewati beberapa uji kelayakan yang dilakukan kepada beberapa ahli yaitu pada ahli media memperoleh presentase sebesar 92%, pada ahli materi memperoleh presentase sebesar 86%, dan kepada ahli

---

<sup>59</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian Pendidikan)*, (Bandung : penerbit Alfabeta, 2019), 84.

pembelajaran memperoleh presentase sebesar 100%. Hal ini menyatakan bahwa media miniatur denah tiga dimensi layak untuk diterapkan pada aktivitas pembelajaran.

**3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran miniatur denah tiga dimensi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik kelas IV-B di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember ?**

Keefektifan media miniatur denah tiga dimensi ini didapat dari hasil nilai pre-test serta post-test Peserta Didik pada media pada saat uji coba dilaksanakan serta dari hasil angket yang dibagikan kepada siswa.

a. Tahap Analisis

1) Analisis Kinerja

Berdasarkan hasil wawancara dengan ustadzah Elok Robiatul Adawiyah S.Pd. mengenai kegiatan, metode, dan media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran

berlangsung mendapatkan hasil bahwa :

- a) Sebagai subjek penelitian ini didapat bahwa dari hasil guru kelasnya bahwa anak didik masih kurang tertarik dalam belajar, perlu adanya media yang bisa dikembangkan agar Peserta Didik lebih aktif pada saat jam pelajaran..
- b) Dampak dari terbatasnya penerapan media yang ada di kelas IV-B mengakibatkan guru mempergunakan media seadanya seperti buku guru, buku siswa, dan papan tulis.

c) Pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia jarang menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, kebanyakan guru menjelaskan di papan tulis, memberikan contoh lalu Peserta Didik diberi soal.

Berdasar pada observasi yang telah dilaksanakan observer ditemui bahwa selama aktivitas pembelajaran jarang mempergunakan media pembelajaran, guru juga masih kesulitan dalam membuat media untuk pembelajaran. Jadi hanya mempergunakan buku Peserta Didik serta buku guru yang dijadikan sumber belajar, serta tidak menggunakan metode yang bervariasi.

## 2) Analisis Kebutuhan

Berdasar pada wawancara yang dilaksanakan observer pada 15 November 2024, bahwa pada aktivitas pembelajaran

Bahasa Indonesia di kelas IV-B sejauh ini penerapan media memang jarang menggunakan. Sehingga membutuhkan sebuah media yang harus digunakan agar pembelajaran bisa lebih menarik.

Berdasar pada hasil wawancara serta analisis yang dilakukan ditemui bahwasannya anak didik perlu ada sebuah media yang membantu Peserta Didik merasa semangat pada jam pelajaran berlangsung. Untuk itu, penulis memilih media pembelajaran sebagai dasar produk yang di desain dengan menarik agar anak didik tertarik

dan termotivasi dalam pelajaran, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai materi denah.

b. Tahap Desain

1) Menentukan Materi Pembelajaran

Sebelum menetapkan media yang akan dikembangkan, penulis lebih dulu menentukan pelajaran dan materi. Disini peneliti memilih pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi denah.

2) Menyesuaikan Materi Dengan Media Pembelajaran

Selanjutnya menyesuaikan antara materi dengan media pembelajaran yang akan digunakan. Materi yang digunakan berdasarkan referensi buku Peserta Didik yaitu buku Bahasa Indonesia kelas IV-B (Kemendikbud).

3) Menyusun Kerangka atau Bentuk Dasar Media miniatur denah tiga dimensi

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis adalah media pada materi denah kelas IV-B Sekolah Dasar sederajat. Media miniatur denah tiga dimensi ini terdiri atas buku petunjuk atau panduan penggunaan media. Rancangan dan proses pembuatan media ini meliputi : 1) Siapkan alat-alat dan bahan yang diperlukan untuk pembuatan media seperti triplek, gergaji, cat kayu, lem, penggaris/meteran dan aplikasi canva untuk mendesain model denahnya, 2) Tentukan desain diaplikasi

canva sesuai yang diinginkan, 3) Tentukan ukuran untuk memotong triplek yaitu 50X60cm, 4) jika sudah melakukan tahapan pemotongan triplek, kemudian dibentuk sesuai dengan gambar desain yang sudah tersedia seperti, rumah-rumahan dan jalan, 5) Setelah itu melakukan tahapan pengechatan pada alas,jalan dan rumah- rumah-an yang sudah dipotong dan dibentuk, 6) Setelah itu lakukan tahap penyusunan pada media miniatur denah sesuai dengan gambar/desain yang sudah disediakan, 7) Media miniatur denah tiga dimensi siap untuk digunakan.

#### c. Tahap Pengembangan

##### 1) Bentuk Produk

Media miniatur denah tiga dimensi merupakan suatu media berbentuk produk yang dapat dikembangkan disetiap

orang. Pembuatan media miniatur denah tiga dimensi ini menggunakan bahan triplek yang tidak sulit untuk ditemukan dan juga sudah terkenal di semua media. Siapa saja bisa mengembangkan kembali tergantung kreasi bagaimana seseorang bisa mengembangkan media tersebut.

##### 2) Komponen-komponen Media miniatur denah tiga dimensi

Bahan yang digunakan pada media ini yaitu, papan triplek, cat warna, kuas, gergaji, pohon, mobil, rumput sintesis,

stik, pisau, lem fox, lem tembak, lampu, kertas untuk nama rumah dan jalan, orang-orangan, dan petunjuk arah mata angin.

### 3) Validasi produk

Pada fase ini dilaksanakan validasi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, serta uji coba secara langsung guna mencari tahu kelayakan media minatur denah tiga dimensi. Setelah diuji oleh validator, media ini diperbaiki sesuai saran serta komentar tim validator.

Untuk hasil validasi ahli media yakni memperoleh presentase sebesar 92% dan masuk kategori sangat layak. Lalu untuk hasil validasi ahli materi mendapat presentase yakni 86% dan masuk kategori sangat layak. Serta untuk validasi dari ahli pembelajaran mendapat presentase yakni 100% dan dapat dikategorikan sangat layak. Berdasar pada hasil dari tiga validator ahli mendapat nilai presentase rata-rata 92,67% dan dari ahasil validasi ini mengidentifikasi bahwa media pembelajaran miniatur denah tiga dimensi telah memenuhi kategori valid (sangat layak), dan media miniatur denah tiga dimensi dapat dipergunakan pada aktivitas pembelajaran.

#### d. Tahap Implementasi

Implementasi ialah fase untuk dilaksanakan uji coba produk media miniatur denah tiga dimensi. Kemudian media ini ialah media yang di implementasikan dikelas IV-B Sekolah Dasar Swasta Islam

Ulul Albab Kaliwates-Jember Setelah mendapat konfirmasi dari dosen pembimbing, dan validasi ahli, implementasi dilakukan. Pelaksanaan implementasi ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember terhadap peserta didik kelas IV-B , pada pelajaran Bahasa Indonesia materi denah.

Pelaksanaan dilakukan dengan dua kali fase yakni fase uji coba kelompok kecil serta fase kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 30 Januari 2025 dengan menggunakan 5 anak didik yang di pilih secara acak. Sedangkan pelaksanaan uji coba kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 03 Februari 2025. Pada uji coba kelompok kecil dilakukan pada 30 Januari 2025 dengan menggunakan 5 Peserta Didik yang dipilih secara acak. Hasilnya yaitu kelompok kecil ini terlihat tertarik saat menggunakan media miniatur denah tiga dimensi untuk menghitung perkalian serta hasil dari soal pre-test dan post-test dari kelompok kecil ini yaitu memperoleh hasil pre-test rata-rata sebesar 64 dan hasil post-test rata-rata sebesar 88 hal tersebut membuat media ini layak untuk dipergunakan pada uji coba kelompok besar.

Selanjutnya pada uji coba kelompok besar dilakukan pada 03 Februari 2025 dengan melakukan pembelajaran tatap muka satu kali pertemuan di kelas IV-B Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember Hasilnya yaitu pada kelompok besar ini Peserta Didik terlihat tertarik saat menggunakan media miniatur

denah tiga dimensi untuk menjawab soal serta hasil dari soal pre-test dan post-test dari kelompok besar ini yaitu memperoleh hasil nilai pre-test rata-rata sebesar 39,31 dan post-test sebesar 84,82, hal tersebut membuat media ini layak untuk dipergunakan pada pelajaran Bahasa Indonesia materi denah.

e. Tahap Evaluasi

Tahap akhir dari model ADDIE yakni evaluasi. Pada fase evaluasi produk media miniatur denah tiga dimensi ini bisa dilihat dari hasil angket beberapa validator ahli, dosen pembimbing, dan Peserta Didik kelas IV-B . Adapun saran serta komentar yang didapat dari tim validator yakni dari validator ahli media memberikan beberapa masukan yaitu (1) Nama-nama jalan dibuat berdiri, (2) Tambahkan judul media Miniatur Denah tiga dimensi, (3) Arah mata angin lebih dipertegas lagi, (4) Kertas pertanyaan dibuat tebal/diperkokoh, dan (5) Kertas pertanyaan dibuat sejumlah siswa/lebih dari 10.

Validator ahli materi memberi masukan sedikit seperti perbaikan pada beberapa materi baik kekurangan yang ada. Dari validator ahli pembelajaran (guru) tidak memberi masukan apapun karena media sudah cukup lengkap serta sudah sesuai dengan materi.

Dalam pengembangan media ini peneliti mengacu pada 5 kajian terdahulu yaitu sebagai berikut:

a. Penelitian yang ditulis oleh Fine Feffiane (2023) “Pengembangan

Media Pembelajaran Miniatur Denah Lokasi Tema 3 Subtema 1 Kelas II Di Sekolah Dasar.” Pada penelitian ini menunjukkan bahwa hasil angket respon Peserta Didik diperoleh rata-rata presentase 94,1% dengan kriteria “Sangat Baik”. Sedangkan pada penelitian ini keefektivan dari media miniatur denah tiga dimensi dari soal pre-test dan post-test dari kelompok kecil ini yaitu memperoleh hasil pre-test rata-rata sebesar 64 dan hasil post-test rata-rata sebesar 88, sedangkan dari soal pre-test dan post-test dari kelompok besar ini yaitu memperoleh hasil nilai pre-test rata-rata sebesar 39,31 dan post-test sebesar 84,82, hal tersebut membuat media ini layak untuk diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi denah.

- b. Penelitian yang ditulis oleh Nanda Saputra (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Denah Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Menjelaskan Materi Bangun Ruang pada Peserta Didik Kelas II SDN Sambi 2.” Pada penelitian ini menunjukkan bahwa keefektifan denah puzzle bangun ruang dari hasil nilai rata-rata sebesar 82 kategori efektif. Sedangkan pada penelitian ini keefektivan dari media miniatur denah tiga dimensi dari soal pre-test dan post-test dari kelompok kecil ini yaitu memperoleh hasil pre-test rata-rata sebesar 64 dan hasil post-test rata-rata sebesar 88, sedangkan dari soal pre-test dan post-test dari kelompok besar ini yaitu memperoleh hasil nilai pre-test rata-rata sebesar 39,31 dan

post-test sebesar 84,82, hal tersebut membuat media ini layak untuk diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi denah.

- c. Penelitian yang ditulis oleh Henny Purnama 2021 “Pengembangan media pembelajaran Denah dalam pembelajaran Tematik kelas III Di Mis Hidayatul Insan Palangka Raya.” Pada penelitian ini menunjukkan bahwa penilaian kelayakan yang dilakukan oleh ahli media mendapat skor persentase kelayakan yaitu 91,42% masuk pada kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan skor persentase kelayakannya 94,66% masuk pada kategori “Sangat Layak”. Sedangkan pada penelitian ini keefektivan dari media miniatur denah tiga dimensi dari soal pre-test dan post-test dari kelompok kecil ini yaitu memperoleh hasil pre-test rata-rata sebesar 64 dan hasil post-test rata-rata sebesar 88, sedangkan dari soal pre-test dan post-test dari kelompok besar ini yaitu memperoleh hasil nilai pre-test rata-rata sebesar 39,31 dan post-test sebesar 84,82, hal tersebut membuat media ini layak untuk diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi denah.
- d. Penelitian yang ditulis oleh Fajar Setiawan (2019) yang berjudul “Pengembangan Media DELIMA (Denah Lingkungan Rumah) Pada Subtema Bermain Dilingkungan Rumah untuk Sekolah Dasar .” Pada penelitian ini menunjukkan bahwa media Delima yang dikembangkan dikatakan valid karena memperoleh skor rata-rata 4,8 dan berada dalam kategori baik. Sedangkan pada penelitian ini

keefektivan dari media miniatur denah tiga dimensi dari soal pre-test dan post-test dari kelompok kecil ini yaitu memperoleh hasil pre-test rata-rata sebesar 64 dan hasil post-test rata-rata sebesar 88, sedangkan dari soal pre-test dan post-test dari kelompok besar ini yaitu memperoleh hasil nilai pre-test rata-rata sebesar 39,31 dan post-test sebesar 84,82, hal tersebut membuat media ini layak untuk diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi denah.

- e. Penelitian yang ditulis oleh Silvia Lailatul Mauludvia (2019) yang berjudul “Pengembangan Media 3 Dimensi Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah Wuluhan Jember”. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa hasil keefektifan media tiga dimensi diketahui dan diperoleh menggunakan perhitungan Uji T Paired Sample T-Test dengan menunjukkan menggunakan SPSS versimenunjukkan nilai sig(-tailed)  $0,00 < 0,05$  maka terdapat signifikan antara hasil belajar pada data pre-test dan pos-test. Sedangkan pada penelitian ini keefektivan dari media miniatur denah tiga dimensi dari soal pre-test dan post-test dari kelompok kecil ini yaitu memperoleh hasil pre-test rata-rata sebesar 64 dan hasil post-test rata-rata sebesar 88, sedangkan dari soal pre-test dan post-test dari kelompok besar ini yaitu memperoleh hasil nilai pre-test rata-rata sebesar 39,31 dan post-test sebesar 84,82, hal tersebut membuat media ini layak untuk diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi denah.

Berkaitan dengan respon Peserta Didik setelah digunakannya media miniatur denah tiga dimensi ini hasilnya menunjukkan bahwa Peserta Didik menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Hal itu senada dengan teori yang disampaikan oleh Amelia (2023) tentang peran media pembelajaran yaitu dapat meningkatkan retensi dan pemahaman informasi, meningkatkan minat serta motivasi siswa, meningkatkan ketrampilan berfikir kritis, dan meningkatkan keterlibatan kolaboratif antar siswa.<sup>60</sup>

Hal itu senada dengan keadaan langsung setelah diterapkannya media pembelajaran miniatur denah tiga dimensi di dalam pembelajaran, dimana Peserta Didik menjadi lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, lebih aktif, dan berkolaborasi bersama dengan temannya. Hal itu didukung oleh hasil uji coba soal pre-test serta posttest yang dilaksanakan yakni uji coba skala kecil yang memperoleh nilai pre-test rata-rata sebesar 64 dan hasil post-test rata-rata sebesar 88, sedangkan dari soal pre-test serta post-test dari kelompok besar ini yakni memperoleh hasil nilai pre-test rata-rata yakni 639,31 dan post-test sebesar 84,82, hal tersebut membuat media miniatur denah tiga dimensi ini layak untuk dipergunakan pada pelajaran Bahasa Indonesia materi denah.

---

<sup>60</sup> Amelia Putri Wulandari, et al. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journalon, Education*, 5(2), 2023, 4-5.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.**

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

Saran pemanfaatan produk pengembangan media miniatur denah tiga dimensi diantaranya sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran miniatur denah tiga dimensi sebaiknya digunakan saat pembelajaran Bahasa Indonesia materi denah dan anak didik diharap lebih serius dan tertib selama proses pembelajaran.
- b. Peserta Didik diharapkan lebih aktif dalam mengikuti aktivitas pembelajaran dan memanfaatkan media sebaik mungkin.

### **2. Diseminasi Produk**

Produk pengembangan media miniatur denah tiga dimensi pada pelajaran Bahasa Indonesia dapat dipergunakan di seluruh sekolah yang seangkatan, atau di sekolah dasar serta Madrasah Ibtidaiyah dimanapun. Namun penyebaran produk tetap harus memperhatikan ciri peserta didik, agar penyebaran produk dapat bermanfaat dengan optimal.

### **3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

- a. Implementasi media miniatur denah tiga dimensi hanya dilakukan pada kelas IV-B Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember lebih baik jika media ini bisa diimplementasikan di kelas ataupun sekolah dasar lainnya.
- b. Bagi guru yang ingin mengembangkan media miniatur denah tiga

dimensi lebih lanjut, disarankan agar mendesain media dengan lebih menarik lagi.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR PUSTAKA

- Anjarwani, Y. "Pengaruh penggunaan media papan denah terhadap hasil belajar matematika materi ukuran sudut Peserta DidikSD." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 2015.
- Arikunto, S. *Prosedur penelitian atau pendekatan praktik* (Cet. XV). Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Arsyad, A. *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Asriani. "Pengaruh penggunaan media miniatur terhadap hasil belajar Peserta Didik pada mata pelajaran IPAS kelas V MIN 3 Polman Kec. Tapango Kab. Polewali Mandar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 2021.
- Cahyadi, A. *Pengembangan media dan sumber belajar: Teori dan prosedur*. Serang: Laksita Indonesia, 2019.
- Darwawan, Asran, Mastar, dan Kaswari. "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar pada Pembelajaran IPS Kelas III SD," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 2 (12), 2014. 1-7.
- Devi, M. D. K. Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Peta Budaya Untuk Pembelajaran Tematik Kelas IV-B . *BASIC EDUCATION*, 8(4), 2019. 401-411.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006.
- Ekayani, N. "Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan UnIV-B ersitas Pendidikan Ganesha Singaraja*," 2(1), 2017. 2.
- Fahrul, Rozi. "Pengembangan media tiga dimensi tema ekosistem subtema komponen ekosistem mata pelajaran IPA kelas V MI Tarbiyatul Huda Malang," Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim, 2019.
- Fajar, Setiawan. "Pengembangan media DELIMA (denah lingkungan rumah) pada subtema bermain di lingkungan rumah dan sekolah kelas 2 di SDN Mojosarirejo Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik." Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UM Surabaya, 2022.
- Falahudin, I. "Pemanfaatan media dalam pembelajaran." *Jurnal Lingkar Widyaiswara (JLW)*, 1(4), 2014. 112-113.

- Fayruz, Abadi Slamet. "Model Penelitian Pengembangan." (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022).
- Gunawan. *Media pembelajaran berbasis industri 4.0*. Medan: Rajawali Press, 2019.
- Hakim, A. R., Kumala, F. N., & Huda, M. N. *Modul konsep dasar IPA*. Malang: Kanjuruhan Press, 2022.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28-38. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai/article/download/11042/>
- Ibda, H. *Media pembelajaran berbasis wayang*. Semarang: CV Pilar Nusantara, 2019.
- Ibda, H. *Media pembelajaran berbasis wayang: Konsep dan aplikasi*. Semarang: Pilar Nusantara, 2017.
- Juahari, Muhamad Tanthowi. "Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *Islamika : Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 2020.
- Kustandi, C., et al. "Pemanfaatan media visual dalam tercapainya tujuan pembelajaran." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 2021. <https://uia.e-journal.id/akademika/article/download/1402/1030>
- Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media, 2020.
- Lailatul, Mauludvia, S. "Pengembangan media 3 dimensi pada mata pelajaran tematik kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah Wuluhan Jember." Skripsi, UnIV-B ersitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023.
- Lestari, Rafise Oktiana, Muhammad Prayito, and Fine Reffiane. "Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Denah Lokasi Tema 3 Subtema 1 Kelas II Sekolah Dasar." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9,(2), 2023. 2590-2600.
- Maulidina, E., & Surtanti. "Pengaruh media mock up pada pembelajaran IPA terhadap hasil belajar Peserta Didik kelas V SDN." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(7), 2019.

- Muhammad, M., Milawati, D., Darodjat, H., Harahap, T. K., Tahrim, T., & Hasan, H. *Media pembelajaran*. Tahta Media Group, 2021.
- Prof. Dr Sugiono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Kualitatif & Kuantitatif dan R&D*.
- Munawarah, R. "Pengembangan media pembelajaran Mipp Mepping pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTsN 1 Bondowoso tahun pelajaran 2021/2022," Skripsi, UnIV-B ersitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022.
- Nasikha, M. "Pengembangan media denah petunjuk arah tiga dimensi pada Peserta Didik kelas III sekolah dasar," Skripsi, UnIV-B ersitas Muhammadiyah Malang, 2020.
- Nurrita, T. "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa." *Jurnal Ilmu Al-Qur'an, Hadits, Syari'ah, Tarbiyah*, 3(1), 2018. 173-174. <http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Okpatrioka, "Research and Development (R&D) Penelitian yang Inovatif Dalam Pendidikan", *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Budaya*, 1, (1), 2023. <https://ejournal.nalanda.ac.id/index.php/jdan/article/view/154/150>.
- Pradowo, D. M., & Wulandari, D. "Pengembangan media diorama 3 dimensi dalam pembelajaran IPA materi ekosistem kelas V." *Joyful Learning Journal*, 6(3), 2017.
- Purnama, S. "Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab)." *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 2016.
- Purwanti, P. 10 kriteria dalam menentukan media pembelajaran yang tepat. *Pakar Komunikasi*. 2018. <https://pakarkomunikasi.com/kriteriadalam-menentukan-media-pembelajaran>
- Purwono, J., et al. "Penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan." *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 2014. <https://core.ac.uk/download/pdf/289706649.pdf>
- Ramli, M. "Media pembelajaran dalam perspektif Al-Qur'an dan Hadits." *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 13(23), 2015. 132-104.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. *Penelitian pengembangan model ADDIE dan R2D2: Teori dan praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Sanaky, H. A. *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba, 2011.

- Sanjaya, W. *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Prenada, 2009.
- Sapriyah. "Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar." *Jurnal Untirta*, 2(1), 2019. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/viewFile/5798/4151>
- Sloane, E. *Anatomi dan fisiologi*. Jakarta, EGC, 2012.
- Sudjana, N., & Rivai, A. *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005.
- Sugiono. *Metode Penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Sulistyorini, S., & Suparton. *Model pembelajaran IPA sekolah dasar dan penerapannya dalam KTSP*. Yogyakarta: Tiara Wacana, 2007.
- Susiah. *Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Islam*. Sidoarjo: Nizamia learning center, 2018.
- Suyatmi, Hastiana, Y., & Seri, H. "Pengembangan media tiga dimensi pada pelajaran IPA pokok bahasan air tanah dan air permukaan di sekolah dasar kelas V." *Journal of Education and Counseling*, 2(1), 2020.
- Tim Penyusun. *Pedoman penulisan karya ilmiah*. Jember: IAIN Jember, 2020.
- Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional.
- Wina, Sanjaya. *Strategi pembelajaran Berorientasi Standar Proses pendidikan*. Jakarta: Prenanda, 2009.
- Wulandari, Amelia Putri, et al. "Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar." *Journal on Education*, 5(2), 2023: 3928-3936.

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Hajarotul Jannah

NIM : 212101040011

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis di kutip dalam naskah ini disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia diproses sesuai peraturan perundang-undang yang berlaku.

Demikin surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember 15 April 2025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B

Saya yang menyatakan

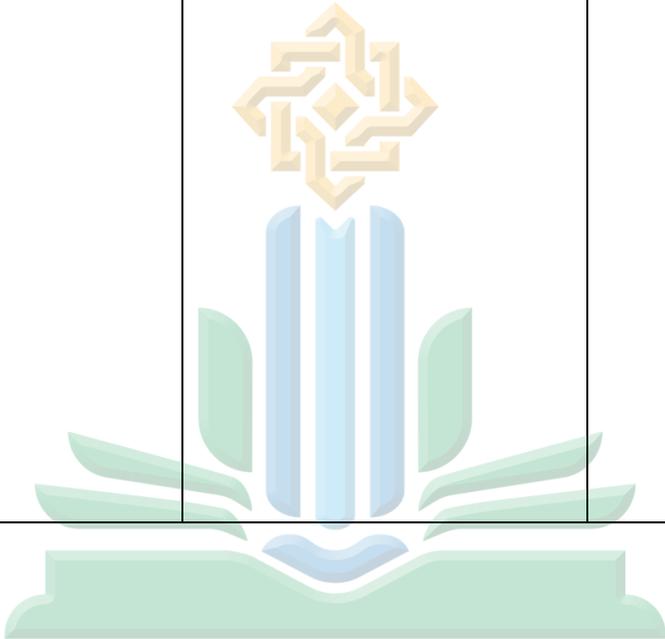


Siti Hajarotul Jannah

NIM.212101040011

### Matriks Penelitian

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Denah Tiga Dimensi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IV-B di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran miniatur denah tiga dimensi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IV-B di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember</li> <li>2. Bagaimana Kelayakan media pembelajaran miniatur denah tiga dimensi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IV-B</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Variabel berbasis: Pengembangan media miniatur denah tiga dimensi</li> <li>2. Variabel terkait: Hasil kelayakan, keefektifan media miniatur denah tiga dimensi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hasil kelayakan oleh para ahli yang meliputi :               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kelayakan media</li> <li>b. Kelayakan materi</li> <li>c. Kelayakan oleh skala kecil</li> </ol> </li> <li>2. Efektifitas melalui nilai pretest dan posttest</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observasi</li> <li>2. Wawancara</li> <li>3. Hasil angket validasi ahli media dan materi</li> <li>4. Hasil angket respon guru dan Peserta Didik</li> <li>5. Hasil nilai pretest dan posttest</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis penelitian <i>Research and Development ADDIE</i></li> <li>2. Prosedur penelitian: Model Pengembangan ADDIE</li> <li>3. Tahapan Penelitian:               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Analysis</i> (analisis kebutuhan)</li> <li>b. <i>Design</i> (perencanaan)</li> <li>c. <i>Development</i> (pengembangan perangkat pembelajaran)</li> <li>d. <i>Implementation</i> (implementasi produk)</li> <li>e. <i>Evaluation</i> (evaluasi)</li> </ol> </li> </ol>

	<p>di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember</p> <p>3. Bagaimanan efektifitas media pembelajaran miniatur denah tiga dimensi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IV-B di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Kaliwates-Jember</p>			<p>produk)</p>
--	--	--	--	----------------

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**PEDOMAN WAWANCARA**

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagi anak kelas IV-B saat ini apakah pembelajarannya sudah menggunakan kurikulum merdeka atau masih menggunakan kurikulum 13 ya ustadzah?	Iya, untuk anak kelas 4 sudah menggunakan kurikulum merdeka, dan sudah tidak lagi menggunakan K13.
2.	Selama proses pembelajaran dikelas terutama pada mata pelajaran bahasa indonesia pada materi denah biasanya ustadzah sudah menggunakan media apa belum ya pada saat pembelajaran ?	Kalau untuk penggunaan media pembelajaran itu jarang nduk saya menggunakan media untuk denah itu hanya sekedar gambar dari kertas maping atau tidak papan tulis saja.
3.	Kalau untuk kendalanya saat pembelajaran bahasa indonesia dan materi denah itu apakah ada jika ada apa saja kendalanya?	Kalau untuk kendala, ada beberapa anak yang kesulitan saat pembelajaran pada saat memahami materi, dan juga ada anak yang kurang minat dalam pembelajaran ini.
4.	Kalau untuk metode pembelajaran biasanya ustadzah menggunakan metode apa ?	Kalau untuk metode Terkadang saya masih menggunakan metode ceramah dan diskusi kelompok.
5.	Untuk jumlah Peserta Didik dikelas IV-B ada berapa Peserta Didik ?	29 siswa.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**PEDOMAN OBSERVASI**

No.	Pertanyaan	jawaban
1.	Bagaimana proses pembelajaran dikelas IV-B ?	Bosan kak karena ustadzah hampir tidak pernah membuat atau pakai media
2.	Selama proses pembelajaran dikelas terutama pada mata pelajaran bahasa indonesia apakah ustadzah menggunakan media ?	Tidak kak sehingga kita bosan dan ustadzah hanya menggunakan ceramah dan menjelaskan lalu diberi soal saja.
3.	Apa saja kendala yang kalian hadapi selama proses pembelajaran dikelas?	Terkadang susah untuk kita memhami materi karena ustadzah jarang pakai media kak.
4.	Apakah selama proses pembelajaran bahasa indonesia kalian merasa sangat jenuh?	Iya
5.	Jumlah Peserta Didik satu kelasnya ada berapa?	29 siswa



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DOKUMENTASI PENELITIAN



Wawancara kepada guru kelas



Peserta Didik Mengisi Angket



Uji Coba Kelompok Besar



Peserta Didik Menggunakan Media



Peserta Didik Mengerjakan Pre-test



Peserta Didik Mengerjakan Post-test

## MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

### BAHASA INDONESIA

#### KELAS IV-B

<b>INFORMASI UMUM</b>	
<b>IDENTITAS MODUL</b>	
penyusun	: Siti Hajarotul Jannah
Instansi	: Di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember
Tahun Penyusun	: 2024-2025
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	: B/ IV-B
Domain/Topik	: Bab III ( Lihat Sekitar )
Kata Kunci	:
Pengetahuan /Ketrampilan	: Mengetahui denah dilingkungan tempat tinggalku
Alokasi Waktu	:2 JP
Jumlah Pertemuan	: 6 JP (1 JP = 35 menit)
Model Pembelajaran	: Tatap Muka (TM)
Metode Pembelajaran	: Numbered Head Together (NHT)
Sarana Prasarana	: Media miniatur denah 3d (tiga dimensi)
Target Peserta Didik	: 29 peserta didik
Karakteristik Peserta Didik	:Reguler/tripikal
<b>GAMBARAN UMUM MODUL</b>	
<b>A.CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)</b>	
<p>Pada fase B, Peserta Didik akan melakukan permainan tebak gambar berikut dengan undian yang berisi nomor undian secara acak dan akan dibagikan ke setiap Peserta Didik menggunakan kertas berwarna-warni. Hal ini nantinya akan disesuaikan dengan nomor undian secara acak pada peserta didik. Pertanyaannya tentunya berhubungan dengan seputar denah yang dibuat sebagai media pembelajaran. Dengan menggunakan ini Peserta Didik dapat mengidentifikasi setiap pertanyaan dengan berpikir kritis untuk menyelesaikan persoalan yang didapatkan. Baik itu berupa arah mata angin beserta fungsinya atau menjelaskan tentang denah sebagai petunjuk arah yang disesuaikan dengan tempat tujuan serta denah perjalanan dari rumah ke sekolah atau sebaliknya.</p>	
<b>B.URUTAN MATERI PEMBELAJARAN</b>	
1. Mengenal seputar denah dan arah mata angin	
<b>C.RENCANA ASESMEN</b>	
1. Assesmen Individu Jenis Asesmen: Performa (Pertanyaan langsung ) Tertulis (Esay)	
<b>LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN</b>	
<b>A.TOPIK</b>	
Denah lingkungan sekitarku	
<b>B.ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Melalui kegiatan mengamati denah, Peserta Didik dapat mengidentifikasi objek dan lokasi, serta mendeskripsikan cara mencapainya dengan tepat.</li> </ul>	

- Peserta Didik dapat menggunakan denah yang diberikan untuk memandu perjalanan dari sekolah ke rumah temannya dengan baik benar.

### C.PEMAHAMAN BERMAKNA

Dengan memahami materi ini Peserta Didik dapat mengetahui Denah dan petunjuk arah sehingga Peserta Didik dapat membuat denah riumahnya sendiri dalam kehidupan sehari-hari

### D.KOMPETENSI AWAL

- Peserta Didik pada awalnya belum memahami denah dan penunjuk arah. Setelah pembelajaran, Peserta Didik dapat mengidentifikasi penunjuk arah pada denah.
- Peserta Didik pada awalnya belum dapat menggunakan denah sebagai penunjuk arah. Setelah pembelajaran, Peserta Didik dapat mempraktekkan penggunaan denah dan petunjuk arah
- Peserta Didik dapat menyampaikan petunjuk arah

### E.PERTANYAAN PEMATIK

- Mengapa dalam perjalanan orang bisa tersesat?
- Bagaimana cara yang harus dilakukan agar tidak tersesat?

### F.PROFIL PEMBELAJARAN PANCASILA

- mandiri
- .bernalar kritis
- Bergotong royong
- Kreatif

### G.GURUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- a. Peserta Didik yang bertugas memimpin doa diminta guru untuk memimpin doa. (**Religius**)
- b. Guru memberikan salam untuk membuka kelas. (**Religius**)
- c. Peserta Didik diberikan informasi oleh guru tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada hari ini. (**Communication**)
- d. Peserta Didik diberikan informasi oleh guru tentang tujuan pembelajaran pada hari ini.
- e. Peserta Didik diberikan pertanyaan pemantik untuk memancing pengetahuan mereka.

#### Kegiatan Inti

- a. Peserta Didik diberikan penjelasan oleh guru mengenai materi seputar Denah (**Mengolah informasi, Critical thinking, C6**)
- b. Peserta Didik mendengarkan penjelasan dari guru. (**Mengolah informasi**)
- c. Peserta Didik diberikan kesempatan oleh guru untuk bertanya mengenai hal yang belum dipahami. (**Bertanya**)
- d. Pertanyaan-pertanyaan dari Peserta Didik dijawab oleh guru. (**Communication**)
- e. Media pembelajaran miniatur denah 3d (tiga dimensi) ditampilkan oleh guru

kepada peserta didik.

- f. Peserta Didik diberikan penjelasan mengenai materi menggunakan media Miniatur denah 3d (tiga dimensi). (**Mengolah informasi, Critical thinking, C6**)
- g. Peserta Didik diberikan penjelasan bagaimana cara penggunaan media Miniatur Denah 3d (tiga dimensi).
- h. Peserta Didik diberitahu oleh guru akan diberikan pertanyaan dan maju satu persatu secara acak lalu menjawab pertanyaan menggunakan media miniatur denah 3d (tiga dimensi). (**Communication**)
- i. Peserta Didik diberikan lembar kertas pertanyaan oleh guru
- j. Peserta Didik dipanggil guru secara acak sesuai dengan nomor angka yang diambil dari wadah lalu maju ke depan.
- k. Peserta Didik diberikan pertanyaan lalu menjawab menggunakan media Miniatur denah 3d (tiga dimensi). (**Critical thinking**)
- l. Peserta Didik diberikan apresiasi oleh guru apabila dia berhasil menjawab pertanyaan Dengan baik dan benar. dilanjutkan seperti itu seterusnya sampai seluruh Peserta Didik maju ke depan.
- m. Setelah semua Peserta Didik maju ke depan, selanjutnya Peserta Didik diberikan LKPD untuk menguji pemahaman mereka. (**Mengolah informasi, Critical thinking, C6**)
- n. Peserta Didik mengerjakan soal-soal yang telah diberikan oleh guru
- o. Peserta Didik yang sudah selesai mengumpulkan tugasnya kepada guru. (**tanggung jawab**)
- p. Guru menilai hasil kerja peserta didik.

#### **Kegiatan Penutup**

- a. Peserta Didik dan guru bersama-sama menyimpulkan kesimpulan hasil belajar hari ini. (**Mengolah informasi, Critical thinking, C6**)
- b. Peserta Didik diberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. (**Critical thinking**)
- c. Peserta Didik diminta berdoa oleh guru untuk mengakhiri pembelajaran. (**Religius**)
- d. Guru mengucapkan salam penutup dan mengakhiri pembelajaran. (**Religius**)
- e. Guru menyampaikan pesan moral kepada peserta didik supaya lebih semangat dan giat lagi dalam belajar dan menuntut ilmu dan semoga ilmu yang didapatkan bisa bermanfaat bagi diri mereka.

#### **H. REFLEKSI GURU**

	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah 100% Peserta Didik mencapai tujuan pembelajaran? jika tidak, Berapa persen kira-kira Peserta Didik yang mencapai tujuan pembelajaran?	
2	Apa kesulitan yang dialami Peserta Didik yang tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	
3	Apakah terdapat Peserta Didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?	

### I. REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

	Pertanyaan	Jawaban
--	------------	---------

1	Bagian mana dari materi ini yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	

### J. ASESMEN PENILAIAN

Penilaian berupa sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

### K. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMIDIAL

1. Pengayaan  
Peserta Didik yang telah mencapai KKTP dalam evaluasi penilaian harian akan mengulas kembali materi yang telah dipelajari dan diberikan materi tambahan untuk menambah wawasan

## 2. Remedial

Berdasarkan hasil evaluasi harian, bagi Peserta Didik yang belum mencapai KKTP pada capaian pembelajaran akan diberikan penilaian ulang sehingga memiliki pemahaman dan keterampilan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yan

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



**Siti Maisaroh, S.H.I.M.Pd.I**  
NIP.

Jember, 03 Februari 2025  
Peneliti

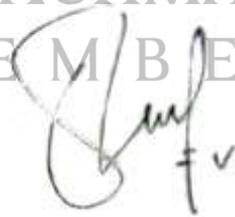


**Siti Hajarotul Jannah**  
NIM.212101040011

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Mengetahui,  
Wali Kelas IV



**Elok Rabiatul Adawiyah, S.Pd.**

## LAMPIRAN

### A. Lembar Kerja Peserta Didik

Nama: \_\_\_\_\_ Kelas: \_\_\_\_\_

**lembar kerja peserta didik**



Injar disuruh ibunya untuk membeli melon ketoko buah yang ada disebrang jalan raya jika injar ingin sampai ke toko buah berarti arah manakah yang harus dilewati oleh injar supaya bisa Sampai ke toko buah? coba jelaskan!!

Rani dan Ervin akan berkerja kelompok dirumahnya Ervin berarti Rani harus pergi kerumah Ervin berarti arah manakah yang harusnya diambil oleh Rani supaya sampai kerumah Ervin? jelaskan!!

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

injar dan Ervin akan pergi ke lapangan berarti arah mana yang harus dilewati mereka supaya sampai ke lapangan?

keluarkan 1buah kertas kosong dan siapkan pensil dan buatlah denah rumah kalian menuju kesekolah dengan baik dan benar!

**BAHAN AJAR**

Kegiatan ini sesuai dengan profil pelajar Pancasila dimensi Bernalar Kritis, elemen Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan.



**Tip Pembelajaran**

Di setiap kesempatan menulis, guru perlu mengingatkan peserta didik untuk selalu menggunakan tanda baca yang sesuai, serta kaidah-kaidah lain yang telah mereka pelajari di kelas sebelumnya maupun pada bab sebelumnya.



**8. Menyimak Petunjuk Lisan untuk Mencapai Suatu Tempat**

**Tujuan Pembelajaran**

memahami instruksi lisan yang berkaitan dengan hal-hal menarik di lingkungan sekitar

Kegiatan ini sesuai dengan profil pelajar Pancasila dimensi Bernalar Kritis, elemen Menganalisis dan Mengevaluasi Penalaran dan Prosedurnya.



**Tip Pembelajaran**

- Agar peserta didik dapat menyampaikan petunjuk dengan baik, perbolehkan mereka menuliskannya terlebih dahulu.



- **Menghilangkan unsur kesenangan dalam membaca**

Guru dapat meminta peserta didik memperhatikan hal-hal terkait materi kebahasaindonesiaan yang sedang dipelajari di dalam buku, misalnya mencari paragraf deskripsi atau mencari awalan 'ber-' dengan fungsi tertentu. Akan tetapi, jangan menjadikannya satu-satunya tujuan utama membaca, karena hal itu akan mengurangi atau malah menghilangkan keasyikan membaca.

#### **Inspirasi Kegiatan**

Jika tidak tersedia banyak buku di sekolah, peserta didik boleh meminjamnya ke Taman Bacaan Masyarakat. Buku juga bisa didapat dari perpustakaan digital tak berbayar seperti:

- <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/content/bahan-bacaan-literasi> (Badan Bahasa)
- <https://ipusnas.id/> (Perpustakaan Digital Nasional)
- <https://reader.letsreadasia.org/> (Let's Read Asia)
- <https://literacycloud.org/> (Room to Read)

## **G. Pengayaan dan Remedial**

### **1. Kegiatan Pengayaan**

#### **Mengamati Peta/Denah**



UNIVERSITAS SYAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

#### **Tip Pembelajaran**

- Guru dapat menggunakan denah atau peta sungguhan, baik cetak maupun digital. Tampilan peta digital dapat diperbesar agar memperlihatkan bangunan di suatu tempat dengan jelas.

## Bahan Ajar



### Mari Mencoba

#### Membuat Denah Rumahku

Cara membuat denah sangatlah mudah. Kalian juga bisa membuat denah rumah kalian sendiri. Berikut langkah-langkah untuk membuat denah.

1. Ambil selembar kertas kosong dan alat tulis.
2. Bayangkan saat ini kalian sedang ada di dalam rumah.
3. Buatlah denah dengan cara membuat garis-garis hingga membentuk kotak-kotak seperti pada contoh.
4. Gambarlah garis tebal untuk menggambarkan dinding.
5. Berilah keterangan nama ruangan seperti kamar tidur, dapur, kamar mandi, teras, ruang tamu, ruang keluarga, balkon di setiap bagian gambar
6. Kalian boleh menggambar kasur, meja, kursi, lemari, rak, kloset, tanaman, pohon, mobil, sepeda motor atau apapun benda yang ada di dalam ruangan tertentu.
7. Mintalah bantuan orang dewasa jika kalian menghadapi kesulitan saat membuat denah.
8. Jika sudah selesai, ceritakan kepada teman atau gurumu seperti apa denah rumah kalian.



### Lakukan Bersama

Bacalah teks berikut dengan saksama.

## KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

### Mencari Harta Kirun yang Tersembunyi

Alkisah pada suatu masa, ada seorang pemuda yang kaya raya bernama Kirun. Ia adalah seorang saudagar yang sangat sukses dan dikenal sebagai pemuda paling kaya di negeri itu.

## Bahan Ajar

Suatu ketika, Kirun mengalami sakit keras yang berkepanjangan. Tidak ada dokter yang mampu menyembuhkan penyakitnya. Menjelang kematiannya, ia berpesan kepada keluarganya untuk membagikan semua harta kekayaannya kepada orang-orang yang membutuhkan. Namun ia berpesan, ada beberapa benda yang sangat berharga yang sengaja ia sembunyikan agar tidak direbut oleh perampok.

Sekitar seminggu setelah meninggalnya Kirun, sekelompok perampok berusaha mencari benda-benda berharga yang ditinggalkan oleh Kirun. Pihak keluarga mengatakan bahwa benda-benda itu ternyata disembunyikan di sekolah kalian. Sebagai peserta didik di sekolah yang ingin menjaga amanah Kirun, kalian harus menemukan benda-benda berharga itu sebelum perampok menemukannya.

Berkumpullah dengan kelompok kalian, gunakan denah yang diberikan oleh guru untuk menemukan benda berharga milik Kirun. Guru kalian akan memandu aktivitas penemuan harta Kirun yang tersembunyi.



### Mari Refleksikan

1. Seberapa mudah kalian menemukan benda berharga dengan bantuan denah yang diberikan oleh guru kalian?
2. Apakah gambar yang ada di dalam denah sama seperti yang kalian lihat di sekolah?
3. Apa yang berbeda antara gambar pada denah dengan apa yang kalian lihat di sekolah?

### C. MEDIA PEMBELAJARAN



### D. INSTRUMEN PENILAIAN

#### 1. Penilaian Kompetensi Sikap

##### Pedoman Pengamatan Sikap

Kelas : .....

Hari, Tanggal : .....

Pertemuan Ke- : .....

Materi Pembelajaran : .....

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian			
		Religius	Komunikatif	Tanggung Jawab	Disiplin
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Berilah tanda cek list (√) pada kolom yang tersedia jika peserta didik sudah menunjukkan sikap/perilaku tersebut.

### 1. Penilaian Kompetensi Keterampilan

#### Pedoman Penilaian Kompetensi Keterampilan

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian			Jumlah Nilai
		1	2	3	
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

#### Aspek dan Rubrik Penilaian

No	Aspek Penilaian	Nilai	Perolehan Nilai
1.	Keaktifan dalam bertanya		
	a. Sangat aktif dalam bertanya.	30	
	b. Cukup aktif dalam bertanya.	20	
	c. Kurang aktif dalam bertanya.	10	
2.	Keaktifan dalam berdiskusi		
	a. Sangat aktif dalam diskusi.	30	
	b. Cukup aktif dalam diskusi.	20	
	c. Kurang aktif dalam diskusi.	10	

3.	Kejelasan dalam menyampaikan informasi		
	a. Sangat jelas dalam menyampaikan informasi.	40	
	b. Cukup jelas dalam menyampaikan informasi.	30	
	c. Kurang jelas dalam menyampaikan informasi.	20	
	d. Tidak bisa menyampaikan informasi.	10	

Perhitungan Perolehan nilai :

Nilai akhir yang diperoleh merupakan akumulasi dari perolehan nilai untuk setiap aspek dengan ketentuan sebagai berikut :

Jika Peserta Didik pada aspek pertama memperoleh nilai 20, aspek kedua 30, aspek keempat 40, maka total perolehan nilainya adalah 90. Skala Penilaian :

Interval Nilai	Predikat	Kategori
90 – 100	A	Sangat Baik
80 – 89	B	Baik
70 – 79	C	Cukup
< 70	D	Perlu Bimbingan

## 2. Penilaian Kompetensi Pengetahuan

Penilaian berdasarkan tugas LKPD.

Skala Penilaian :

Interval Nilai	Predikat	Kategori
90 – 100	A	Sangat Baik
80 – 89	B	Baik
70 – 79	C	Cukup
< 70	D	Perlu Bimbingan

### D. GLOSARIUM

**alur konten capaian pembelajaran:** elemen turunan dari capaian pembelajaran yang menggambarkan pencapaian kompetensi secara berjenjang

**alat peraga:** alat bantu yang digunakan guru dalam pembelajaran agar materi yang diajarkan mudah dipahami oleh Peserta Didik

**asesmen diagnosis:** asesmen pada awal tahun ajaran untuk memetakan kompetensi Peserta Didik agar mereka mendapatkan penanganan yang tepat

**asesmen formatif:** pengambilan data kemajuan belajar yang dapat dilakukan oleh guru atau Peserta Didik dalam proses pembelajaran

**asesmen sumatif:** penilaian hasil belajar secara menyeluruh yang meliputi keseluruhan aspek kompetensi yang dinilai dan biasanya dilakukan pada akhir periode belajar

**capaian pembelajaran:** kemampuan pada akhir masa pembelajaran yang diperoleh melalui serangkaian proses pembelajaran

**intonasi:** ketepatan pengucapan dan irama dalam kalimat agar pendengar memahami makna kalimat tersebut dengan benar

**KBBI Daring:** singkatan dari Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Jaringan, artinya kamus yang bisa diakses dengan fasilitas internet

**kegiatan pengayaan:** kegiatan yang diberikan kepada Peserta Didik dengan tingkat pemahaman yang lebih cepat sehingga pengetahuan, keterampilan, dan penguasaan mereka terhadap materi lebih mendalam

**kegiatan perancah:** disebut juga sebagai *scaffolding*, memberikan dukungan belajar secara terstruktur berupa petunjuk, peringatan, dorongan, dan contoh secara bertahap sesuai kemampuan Peserta Didik sehingga Peserta Didik dapat belajar mandiri

**lembar amatan:** catatan yang berisi keterampilan Peserta Didik untuk diamati guru

**membaca nyaring:** membacakan buku atau kutipan dari buku kepada orang lain dengan suara nyaring dengan tujuan menarik minat baca

**pojok baca kelas:** bagian dari kelas yang dilengkapi dengan rak buku berisikan buku-buku pengayaan sesuai jenjang untuk dibaca Peserta Didik selama berada di kelas.

**proyek kelas:** tugas pembelajaran yang melibatkan beberapa kegiatan untuk dilakukan seluruh Peserta Didik mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan

**teks deskripsi:** teks yang melukiskan peristiwa atau perasaan sehingga pembaca seolah melihat, mendengar, mencium, dan merasakan apa yang dilukiskan

**teks eksposisi:** teks yang bertujuan untuk memberikan informasi tertentu, misalnya maksud dan tujuan sesuatu

**teks naratif:** teks yang bertujuan untuk menguraikan suatu peristiwa dan diceritakan secara runtut

**teks prosedur:** teks yang memuat cara, langkah, atau urutan melakukan sesuatu secara tepat agar tujuan tercapai dengan baik

#### D. DAFTAR PUSTAKA

- Adi, S. 2018: 301. *Landasan Pengembangan Sekolah Olahraga*, Malang: Penerbit Wineka Media.
- Dananjaya, U. 2010. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Dewayani, Sofie. 2017. *Menghidupkan Literasi di Ruang Kelas*. Yogyakarta: Penerbit PT Kanisius.
- Direktorat Jenderal Perhubungan Darat. 2015. *Buku Petunjuk Tata Cara Berlalu Lintas (Highway Code) di Indonesia*. Direktorat Jenderal Perhubungan Darat, Departemen Perhubungan RI.
- Farida, A. Rois, S., Ahmad, E.S. 2011. *Sekolah yang Menyenangkan: Metode Kreatif Mengajar dan Mengembangkan Karakter Siswa*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Fisher, Douglas, dkk. *This is Balanced Literacy*. Corwin.
- Fountas, Irene C. & Gay Su Pinnell. 2010. *The Continuum of Literacy Learning. Grades PreK to 8*. Heinemann.
- Hancock, Marjorie R. 2004. *A Celebration of Literature and Response: Children, Books and Teachers in K-8 Classrooms*. Pearson.
- Hernowo. 2003. *Andaikan Buku itu Sepotong Pizza: Rangsangan Baru untuk Melejitkan Word Smart*. Bandung: Kaifa.
- Hidayatno, A., Destyanto, A.R. 2018. *Bermain untuk Belajar: Merancang Permainan Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif*. Yogyakarta: Leutika Prio.
- Lestari, A.S. 2018. "Meningkatkan KreatIV-B itas dan Kemampuan Menulis Cerita Fabel Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Gambar Seri bagi Peserta Didik Kelas VII D SMP Negeri 5 Surakarta Semester 2 Tahun Ajaran 2017/2018". Surakarta: *Jurnal Pendidikan Dwija Utama Edisi Mei* 2018.
- Moeliono, Anton M., dkk. 2017. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*, Ed. Ke-4. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- McGraw-Hill Reading Wonders. 2014. *Balanced Literacy Guide*. McGraw Hill Education.
- Olliv-B erio, Donna C. 2007. *Painless Junior Writing*. Barron's Educational Series.
- Pusat Asesmen dan Pembelajaran. 2020. *Modul Asesmen Diagnosis di Awal Pembelajaran*. Pusmenjar Kemendikbud RI.
- Prihantini, Ainia. 2015. *Majas, Idiom, dan Peribahasa Indonesia Superlengkap*. Bentang B first.
- Prihantini, Ainia. 2015. *Master Bahasa Indonesia: Panduan Tata Bahasa Indonesia Terlengkap*. Bentang B first.
- Robb, Laura. 2003. *Teaching Reading in Social Studies, Science, and Math*. Scholastic Teaching Resources.
- Santoso, S. 2016. *Majas dalam Novel "Semesta Mendukung" Karya Ayu Widya*. Kendari: Jurnal Bastra Vol. 2 No. 1, Juli 2016/ E-ISSN 2503-3875 (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UnIV-B ersitas Halu Oleo).
- Simanjuntak, Truman, dkk. 2015. *Diaspora Melanesia di Nusantara*. Direktorat Sejarah, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Sumarlam. 2007. *Pembinaan dan Pengembangan Bahasa dan Budaya*, Jurusan Sastra Daerah, Fakultas Sastra dan Seni Rupa, UnIV-B ersitas Sebelas Maret.

Tim Pengembang Pedoman Bahasa Indonesia. 2016. *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

Wiyanto, Agus. 2012. *Kitab Bahasa Indonesia*. Galangpress.

Situs web:

<http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/>

<http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/content/buku-bahan-bacaan-literasi-2019>

<http://litasidigital.id/koleksi-buku-literasi-digital/>

<http://repositori.kemdikbud.go.id/11633/1/cover-materi-pendukung-literasi-finansial-gabung.pdf> dilihat 22 Februari 2021, 14:02 WIB

<http://repositori.kemdikbud.go.id/19143/1/d1a60fb465e3469d80310f2b59df254b.pdf>,  
Mari Hemat Energi, dilihat 24 Februari 2021, 02:07 WIB

[http://repositori.kemdikbud.go.id/4782/1/flyer\\_literasi-finansial.pdf](http://repositori.kemdikbud.go.id/4782/1/flyer_literasi-finansial.pdf), dilihat 22 Februari 2021, 13:22 WIB

<https://acuanbahasa.kemdikbud.go.id/book/12/5cb467d936a24>, dilihat 22 Februari 2021, 12:07 WIB

<https://bobo.grid.id/read/08679494/kenapa-kita-tidak-bisa-minum-air-laut-?page=all>,  
dilihat 24 Februari 2021, 10:42 WIB

[https://bsd.pendidikan.id/data/kpk/kpk.batik\\_rilo.pdf](https://bsd.pendidikan.id/data/kpk/kpk.batik_rilo.pdf), dilihat 24 Februari 2021, 11:37  
WIB

<https://dishub.malangkota.go.id/wp-content/uploads/sites/16/2016/05/PETUNJUK-TATA-CARA-BERLALU-LINTAS-highwaycode-Di-Indonesia.pdf>,  
dilihat 15 Februari 2021, 10:45 WIB

[https://id.wikipedia.org/wiki/Kalimat#Kalimat\\_majemuk\\_setara](https://id.wikipedia.org/wiki/Kalimat#Kalimat_majemuk_setara), dilihat 22 Februari 2021, 12:14 WIB

<https://ipusnas.id/>

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>

<https://literacycloud.org/>

<https://puebi.readthedocs.io/en/latest/>, dilihat 23 Februari 2021, 11:16 WIB



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
 Website: <http://fik.uinkhas-jember.ac.id> Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-2673/In.20/3.a/PP.009/01/2025  
 Sifat : Biasa  
 Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Ira Nurmawati S,PD.M.Pd  
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Ira Nurmawati S,PD.M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 212101040011
Nama	: SITI HAJAROTUL JANNAH
Semester	: Semester tujuh
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media pembelajaran miniatur denah 3d (tiga dimensi) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV Di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 07 Januari 2025

Dekan,  
 Dekan Bidang Akademik,



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Denah 3D (Tiga dimensi) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Peneliti : Siti Hajarotul Jannah

Ahli Media : Ira Nurmawati S,Pd.,M.Pd.

#### Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli Media terhadap kelayakan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) berupa *Miniatur Denah 3d* (tiga dimensi ) yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner dengan memberikan tanda (√) pada kolom.

#### Keterangan Skala :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Komentar/saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan, Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**A. Tabel Penilaian Media**

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Desain media pembelajaran <i>Miniatur Denah 3d</i> (Tiga Dimensi) menarik	✓				
2.	Media <i>Miniatur Denah 3d</i> (Tiga Dimensi) mudah untuk dioperasikan	✓				
3.	Media <i>Miniatur Denah 3d</i> (Tiga Dimensi) mudah untuk dipraktikkan sendiri oleh peserta didik		✓			
4.	Media <i>Miniatur Denah 3d</i> (Tiga Dimensi) membuat pembelajaran menjadi menyenangkan	✓				
5.	Media <i>Miniatur Denah 3d</i> (Tiga Dimensi) membantu peserta didik memahami materi pembelajaran		✓			
6.	Media <i>Miniatur Denah 3d</i> (Tiga Dimensi) membuat pembelajaran menjadi lebih aktif		✓			
7.	Media <i>Miniatur Denah 3d</i> (Tiga Dimensi) sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik		✓			
8.	Petunjuk penggunaan media disampaikan dengan jelas		✓			
9.	Desain media dibuat dengan rapi	✓				
10.	Materi disampaikan secara sistematis	✓				

**B. Kebenaran Media**

Apabila terdapat kekurangan atau kesalahan pada media, mohon dituliskan kekurangan atau kesalahan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	tidak ada identitas atau Nama Media Apa! (Miniaturnya denah 3d)	kertas Pertanyaan di paku kertas yang tebal bukan hvs
2		

### C. Komentar/Saran

<p>1) Nama-nama jalan dibuat berdiri</p> <p>2) Judul Media Miniaturnya denah 3d.</p> <p>3) arah mata angin diperkuat lagi</p> <p>5) <del>denah</del> kertas pertanyaan dibuat <sup>tebal</sup> / diperkokoh.</p> <p>6) kertas pertanyaan sejumlah siswa / lebih dari 10.</p>
--

### D. Kesimpulan

1. Layak untuk di uji cobakan
- ② Layak untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk di uji cobakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 6 Januari 2024  
Ahli Media



Ira Nurmawati S, Pd, M. Pd



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-2673/In.20/3.a/PP.009/01/2025  
 Sifat : Biasa  
 Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Hartono M.Pd  
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr.Hartono.M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama :

NIM	: 212101040011
Nama	: SITI HAJAROTUL JANNAH
Semester	: Semester tujuh
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media pembelajaran miniatur denah 3d (tiga dimensi) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV Di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 13 Januari 2025

Dekan,

HOTIBUL UMAM Dekan Bidang Akademik,



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Denah 3D (Tiga dimensi) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember

Mata Pelajaran/Materi : Bahasa Indonesia / denah lingkungan sekitarku

Peneliti : Siti Hajarotul Jannah

Ahli Materi : **Dr. Hartono MPA.**

#### Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli Materi terhadap kelayakan media pembelajaran Bahasa Indonesia berupa *Miniatur Denah 3d* (Tiga dimensi) yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner dengan memberikan tanda (√) pada kolom.

#### Keterangan Skala :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Komentar/saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan, Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## A. Tabel Penilaian Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Kesesuaian antara KI dan KD	✓				
2.	Media pembelajaran <i>Miniatur Denah 3d</i> (Tiga Dimensi) relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik		✓			
3.	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah dikuasai oleh peserta Didik		✓			
4.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan fungsi media pembelajaran	✓				
5.	Materi yang diajarkan dengan menggunakan media menjadi lebih bermakna		✓			
6.	Mendorong peserta didik untuk senantiasa menyukai mata pelajaran Bahasa Indonesia		✓			
7.	Kesesuaian antara materi dengan media <i>Miniatur Denah 3d</i> (Tiga Dimensi)	✓				
8.	Media <i>Miniatur Denah 3d</i> (Tiga Dimensi) dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran		✓			
9.	Ketetapan cakupan materi pembelajaran dengan media pembelajaran		✓			
10.	Materi disajikan secara ringkas agar mudah dipahami oleh peserta didik		✓			

**B. Saran dan Perbaikan**

Perbaiki sesuai Catatan dan saran

**C. Kesimpulan**

1. Layak untuk di uji cobakan
2. Layak untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk di uji cobakan



Jember, 22 Januari 2025.

Ahli Materi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

  
Dr. Harsono M.Pd.

### LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Denah 3D (Tiga dimensi) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa kelas IV Di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember

Mata Pelajaran/Materi : Bahasa Indonesia / denah lingkungan sekitarku

Peneliti : Siti Hajarotul Jannah

Ahli Pembelajaran : Elok Robiatul Adawiyah S.Pd.

#### Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli pembelajaran terhadap kelayakan media pembelajaran Matematika berupa Miniatur Denah 3D (Tiga dimensi) yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner dengan memberikan tanda (√) pada kolom.

#### Keterangan Skala :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Komentar/saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan, Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## A. Tabel Penilaian Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Kesesuaian antara KI dan KD	✓				
2.	Tampilan media pembelajaran <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi) yang menarik	✓				
3.	Materi yang disampaikan lengkap dan jelas	✓				
4.	Media pembelajaran <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi) mudah dioperasikan	✓				
5.	Kesesuaian materi dengan media <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi)	✓				
6.	Media memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi bahasa Indonesia <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi)	✓				
7.	Media <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi) sesuai dengan kebutuhan siswa	✓				
8.	Media <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi) dapat menarik perhatian peserta didik	✓				
9.	Media <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi) yang dikembangkan sudah sesuai dengan fungsi media	✓				
10.	Materi yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik	✓				

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**B. Saran dan Perbaikan**

- lebih Semangat lagi menghadapi anak-anak kelas  
Saya.

**C. Kesimpulan**

1. Layak untuk di uji cobakan
2. Layak untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk di uji cobakan



Jember, 17 Januari 2025

Ahli Pembelajaran

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

  
Elok Robiatul S.Pd.

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA *MINIATUR DENAH 3D*  
(TIGA DIMENSI) PADA MATA PELAJARAN  
BAHASA INDONESIA**

Nama : *Muhammad Dahi Pfa Setyo*

Kelas : *10*

Petunjuk Pengisian!

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya senang mempelajari dan bermain Denah menggunakan media <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi)	✓				
2.	Saya lebih mudah memahami Denah menggunakan media <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi)	✓				
3.	Media <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi) meningkatkan semangat saya dalam belajar memahami denah	✓				
4.	Media <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi) membuat saya terbebani dalam memahami denah	✓				
5.	Media <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi) mudah untuk dipahami	✓				
6.	Setelah saya melihat tampilan media <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi), saya lebih termotivasi untuk mempelajarinya	✓				

7.	Dengan menggunakan media <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi) suasana belajar di dalam kelas menjadi tidak membosankan	✓				
8.	Suasana belajar di kelas menjadi lebih aktif dengan media <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi)	✓				
9.	Saya mudah memahami materi Denah dengan menggunakan media <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi)	✓				
10.	Saya mudah mengoperasikan media pembelajaran <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi)		✓			

#### Saran

miniatur nya bagus dan aku juga aku lebih memahaminya dan saya juga miniatur nya ~~lebih~~ lebih bagus dan kreatif 😊

#### Kesimpulan

1. Layak untuk di uji cobakan
2. Layak untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk di uji cobakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA *MINIATUR DENAH 3D*  
(TIGA DIMENSI) PADA MATA PELAJARAN  
BAHASA INDONESIA**

Nama : ~~Bekti~~ Dimas Bagus Rayhan I.H.  
Kelas : 4B

Petunjuk Pengisian!

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya senang mempelajari dan bermain Denah menggunakan media <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi)	✓				
2.	Saya lebih mudah memahami Denah menggunakan media <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi)	✓				
3.	Media <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi) meningkatkan semangat saya dalam belajar memahami denah	✓				
4.	Media <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi) membuat saya terbebani dalam memahami denah	✓				
5.	Media <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi) mudah untuk dipahami	✓				
6.	Setelah saya melihat tampilan media <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi), saya lebih termotivasi untuk mempelajarinya	✓				

7.	Dengan menggunakan media <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi) suasana belajar di dalam kelas menjadi tidak membosankan	✓				
8.	Suasana belajar di kelas menjadi lebih aktif dengan media <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi)	✓				
9.	Saya mudah memahami materi Denah dengan menggunakan media <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi)	✓				
10.	Saya mudah mengoperasikan media pembelajaran <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi)		✓			

#### Saran

Buat lebih luas dan buat karakternya lebih banyak

#### Kesimpulan

1. Layak untuk di uji cobakan -
2. Layak untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk di uji cobakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA *MINIATUR DENAH 3D*  
(TIGA DIMENSI) PADA MATA PELAJARAN  
BAHASA INDONESIA**

Nama : Valen alzaidan r.

Kelas : 4B

Petunjuk Pengisian!

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya senang mempelajari dan bermain Denah menggunakan media <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi)	✓				
2.	Saya lebih mudah memahami Denah menggunakan media <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi)	✓				
3.	Media <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi) meningkatkan semangat saya dalam belajar memahami denah	✓				
4.	Media <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi) membuat saya terbebani dalam memahami denah	✓				
5.	Media <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi) mudah untuk dipahami	✓				
6.	Setelah saya melihat tampilan media <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi), saya lebih termotivasi untuk mempelajarinya		✓			

7.	Dengan menggunakan media <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi) suasana belajar di dalam kelas menjadi tidak membosankan	✓				
8.	Suasana belajar di kelas menjadi lebih aktif dengan media <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi)	✓				
9.	Saya mudah memahami materi Denah dengan menggunakan media <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi)	✓				
10.	Saya mudah mengoperasikan media pembelajaran <i>Miniatur Denah 3D</i> (Tiga dimensi)	✓				

#### Saran

miniatur Bagus sekali; Tetapi ada yang kurang bangunannya sama-sama  
Saya saran saya tolong buatkan miniatur yang unik seperti monas

#### Kesimpulan

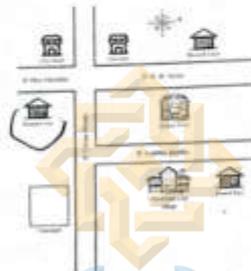
- ① Layak untuk di uji cobakan
2. Layak untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk di uji cobakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Soal Pre -Test

Nama : Adityah P.  
 Kelas : 4.  
 No absen : 2.

20



B : 2  
 C : 8.

1. Saat injar akan pergi ke sekolah bisa selalu melewati jalan....dan injar berjalan kearah....supaya injar sampai ke sekolah berarti injar harus mengambil arah?

- a. Utara
- b. Selatan
- c. Timur
- d. Barat

2. Toko roti itu ada di sebrang jalan raya dan berada diutaranya jalan ?

- a. Jl. Iskandar
- b. Jl. Udang windu
- c. Jl. Lumbah-lumbah
- d. Jl. H. M. Yasin

3.....Sebuah peta kecil yang menggambarkan letak atau tempat tinggal seseorang secara jelas adalah pengertian dari?

- a. Pengertian cuaca
- b. Pengertian denah
- c. Pengertian nama jalan
- d. Pengertian arah mata angin

4. SDS Islam Ulul albab terletak di jalan?

- a. Jl. H. M. Yasin
- b. Jl. Otto Iskandar

- c. Jl. Udang windu
- d. Jl. Muh hasyim

5. Ervin ingin pergi untuk bermain bola dilapangan yang ada didepan rumahnya dan Injar pergi untuk menyusul ervin ke lapangan berarti arah manakah yang harus ervin ambil?

- a. Utara
- b. Selatan
- c. Timur
- d. Barat

6. Fungsi dari denah adalah.....?

- a. Untuk memudahkan seseorang menemukan toko roti
- b. Untuk memudahkan seseorang menemukan nama jalan
- c. Untuk menemukan lokasi seseorang dengan cepat
- d. Untuk menemukan arah mata angin

7. Rani akan pergi ke toko roti yang ada diutaranya jalan raya dan rani pergi ke toko roti tersebut berarti rani harus melewati jalan manakah supaya sampai dengan cepat ke toko roti tersebut?

- a. Jl. H. M. Yasin
- b. Jl. otto iskandar
- c. Jl. Udang windu
- d. Jl. Muh hasyim

8. Injar akan bergi ke sekolah dan melewati jalan jalan seperti biasanya tetapi Injar selalu terlambat pergi ke sekolah berarti injar harus mengambil arah mana supaya tidak tersesat?

- a. Utara
- b. Selatan
- c. Timur
- d. Barat

9. Jika kita ingin melihat denah/peta berarti kita harus memahami?

- a. Arah mata angin
- b. Nama jalan
- c. Nama rumah
- d. Nama sekolah

10. Rani akan pergi ke sekolah tetapi Rani ada di utaranya toko roti yang ada disebrang jalan supaya rani sampai kesekolah berarti rani harus... melewati jalan?

- a. Jl. H. M. Yasin
- b. Jl. otto iskandar
- c. Jl. Udang windu
- d. Jl. Muh hasyim



- c. Jl. Udang windu
- d. Jl. Muh hasyim

5. Ervin ingin pergi untuk bermain bola dilapangan yang ada didepan rumahnya dan Injar pergi untuk menyusul ervin ke lapangan berarti arah manakah yang harus ervin ambil?

- a. Utara
- b. Selatan
- c. Timur
- d. Barat

6. Fungsi dari denah adalah.....?

- a. Untuk memudahkan seseorang menemukan toko roti
- b. Untuk memudahkan seseorang menemukan nama jalan
- c. Untuk menemukan lokasi seseorang dengan cepat
- d. Untuk menemukan arah mata angin

7. Rani akan pergi ke toko roti yang ada diutaranya jalan raya dan rani pergi ke toko roti tersebut berarti rani harus melewati jalan manakah supaya sampai dengan cepat ke toko roti tersebut?

- a. Jl. H. M. Yasin
- b. Jl. otto iskandar
- c. Jl. Udang windu
- d. Jl. Muh hasyim

8. Injar akan pergi ke sekolah dan melewati jalan.jalan seperti biasanya tetapi Injar selalu terlambat pergi ke sekolah berarti injar harus mengambil arah mana supaya tidak tersesat?

- a. Utara
- b. Selatan
- c. Timur
- d. Barat

9. Jika kita ingin melihat denah/peta berarti kita harus memahami?

- a. Arah mata angin
- b. Nama jalan
- c. Nama rumah
- d. Nama sekolah

10. Rani akan pergi ke sekolah tetapi Rani ada di utaranya toko roti yang ada disebrang jalan supaya rani sampai kesekolah berarti rani harus... melewati jalan?

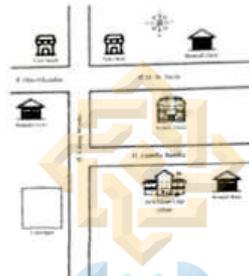
- a. Jl. H. M. Yasin
- b. Jl. otto iskandar
- c. Jl. Udang windu
- d. Jl. Muh hasyim

## Soal Post-Test

Nama : M. Rizki Mailcar  
 Kelas : 9B  
 No.absen : 19

1. B  
 2. A  
 3. B  
 4.  
 5. B  
 6.

90  
 5. C  
 2. C  
 3. B  
 9. A  
 10. C



1. Saat injar akan pergi kesekolah bisa selalu melewati jalan.....dan injar berjalan kearah....supaya injar sampai kesekolah berarti injar harus mengambil arah?

- a. Utara
- b. Selatan
- c. Timur
- d. Barat

2. Toko roti itu ada diseborang jalan raya dan berada diutaranya jalan ?

- a. Jl. Iskandar
- b. Jl. Udang windu
- c. Jl. Lumbah-lumbah
- d. Jl. H. M. Yasin

3.....Sebuah peta kecil yang menggambarkan letak atau tempat tinggal seseorang secara jelas adalah pengertian dari?

- a. Pengertian cuaca
- b. Pengertian denah
- c. Pengertian nama jalan
- d. Pengertian arah mata angin

4. SDS Islam Ulul albab terletak di jalan?

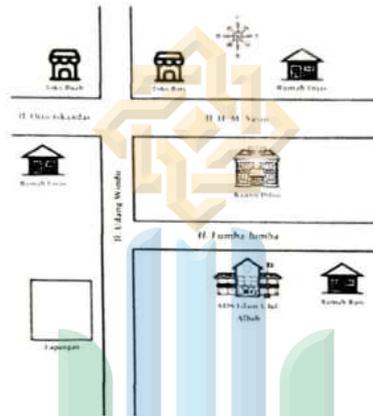
- a. Jl. H. M. Yasin
- b. Jl. otto iskandar

- c. Pengertian nama jalan  
 d. Pengertian arah mata angin
4. SDS Islam Ulul albab terletak di jalan?  
a. Jl. H. M. Yasin  
 b. Jl. Otto Iskandar  
c. Jl. Udang Windu  
d. Jl. Muhsin
5. Ervin ingin pergi untuk bermain bola di lapangan yang ada di depan rumahnya dan Injar pergi untuk menyusul Ervin ke lapangan berarti arah manakah yang harus Ervin ambil?  
a. Utara  
b. Selatan  
 c. Timur  
d. Barat
6. Fungsi dari denah adalah.....?  
a. Untuk memudahkan seseorang menemukan toko roti  
b. Untuk memudahkan seseorang menemukan nama jalan  
 c. Untuk menemukan lokasi seseorang dengan cepat  
d. Untuk menemukan arah mata angin
7. Rani akan pergi ke toko roti yang ada di antaranya jalan raya dan Rani pergi ke toko roti tersebut berarti Rani harus melewati jalan manakah supaya sampai dengan cepat ke toko roti tersebut?  
a. Jl. H. M. Yasin  
b. Jl. Otto Iskandar  
 c. Jl. Udang Windu  
d. Jl. Muhsin
8. Injar akan pergi ke sekolah dan melewati jalan-jalan seperti biasanya tetapi Injar selalu terlambat pergi ke sekolah berarti Injar harus mengambil arah mana supaya tidak tersesat?  
a. Utara  
 b. Selatan  
c. Timur  
d. Barat
9. Jika kita ingin melihat denah/peta berarti kita harus memahami?  
 a. Arah mata angin  
b. Nama jalan  
c. Nama rumah

100

## Soal Post-Test

Nama : Muhammad Adzka R.  
 Kelas : 9B.  
 No.absen : 12



1. Saat injar akan pergi kesekolah bisa selalu melewati jalan.... dan injar berjalan kearah.... supaya injar sampai kesekolah berarti injar harus mengambil arah?

- a. Utara
- b. Selatan
- c. Timur
- d. Barat

2. Toko roti itu ada disebrang jalan raya dan berada diutaranya jalan ?

- a. Jl. Iskandar
- b. Jl. Udang windu
- c. Jl. Lumbah-lumbah
- d. Jl. H. M. Yasin

3.....Sebuah peta kecil yang menggambarkan letak atau tempat tinggal seseorang secara jelas adalah pengertian dari?

- a. Pengertian cuaca
- b. Pengertian denah

- c. Jl. Udang windu  
d. Jl. Muh hasyim
5. Ervin ingin pergi untuk bermain bola dilapangan yang ada didepan rumahnya dan Injar pergi untuk menyusul ervin ke lapangan berarti arah manakah yang harus ervin ambil?  
a. Utara  
 b. Selatan  
c. Timur  
d. Barat
6. Fungsi dari denah adalah.....?  
a. Untuk memudahkan seseorang menemukan toko roti  
b. Untuk memudahkan seseorang menemukan nama jalan  
 c. Untuk menemukan lokasi seseorang dengan cepat  
d. Untuk menemukan arah mata angin
7. Rani akan pergi ke toko roti yang ada diutaranya jalan raya dan rani pergi ke toko roti tersebut berarti rani harus melewati jalan manakah supaya sampai dengan cepat ke toko roti tersebut?  
a. Jl. H. M. Yasin  
b. Jl. otto iskandar  
 c. Jl. Udang windu  
d. Jl. Muh hasyim
8. Injar akan bergi ke sekolah dan melewati jalan jalan seperti biasanya tetapi Injar selalu terlambat pergi ke sekolah berarti injar harus mengambil arah mana supaya tidak tersesat?  
a. Utara  
 b. Selatan  
c. Timur  
d. Barat
9. Jika kita ingin melihat denah/peta berarti kita harus memahami?  
 a. Arah mata angin  
b. Nama jalan  
c. Nama rumah  
d. Nama sekolah
10. Rani akan pergi ke sekolah tetapi Rani ada di utaranya toko roti yang ada diseborang jalan supaya rani sampai kesekolah berarti rani harus .... melewati jalan?  
a. Jl. H. M. Yasin  
b. Jl. otto iskandar  
 c. Jl. Udang windu  
d. Jl. Muh hasyim

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136  
 Website: [www.http://fik.uinkhas-jember.ac.id](http://fik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah@uinjembera@gmail.com](mailto:tarbiyah@uinjembera@gmail.com)

Nomor : B-9995/In.20/3.a/PP.009/01/2025  
 Sifat : Biasa  
 Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul albab  
 Jl. Udang Windu RT. 01/RW. 02 Sempusari, Kec. Kaliwates, Kab. Jember.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 212101040011  
 Nama : SITI HAJAROTUL JANNAH  
 Semester : Semester delapan  
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media pembelajaran miniaturdenah 3d (tiga dimensi) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV Di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember" selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Siti Maisaroh S.H.I.M.P.d.I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 08 Januari 2025

Dekan,  
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM ULUL ALBAB  
**SEKOLAH DASAR ISLAM ULUL ALBAB**

Jl. Udang Windu Rt. 01/Rw. 02 Kel. Sempusari, Kec. Kaliwates, Kab. Jember 68135  
 E-Mail : [sdi.ululalbab@gmail.com](mailto:sdi.ululalbab@gmail.com) | Website : [sds.ypiululalbab.sch.id](http://sds.ypiululalbab.sch.id) | Call center : 082131923964  
 NPSN : 69989465 | NSS : 102052411013

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**

Nomor: A.0103/SDLULBA/II/2025

yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Maisaroh, S.H.I, M.Pd.I  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Alamat : Perum Mangli Residence Gang Salmon II, Kaliwates Jember

Dengan ini menerangkan bahwa Saudara/i yang beridentitas berikut ini :

Nama : Siti Hajarotul Jannah  
 NIM : 212101040011  
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Alamat : Dusun Krajan Menampu Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember

Telah selesai melakukan penelitian di SDS Islam Ulul Albab, Jl. Udang Windu RT.01 RW.02 Kelurahan Sempusari Kaliwates Jember, terhitung 30 (Tiga Puluh Hari) hari mulai tanggal 03 Januari 2025 s/d 03 Februari 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Penelitian yang berjudul :

“Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Denah Tiga Dimensi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di SDS Islam Ulul Albab”

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sepenuhnya.

Jember, 03 Februari 2025

KEPALA SEKOLAH

SDS ISLAM ULUL ALBAB

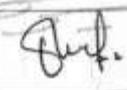
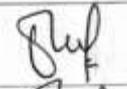
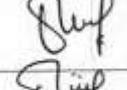
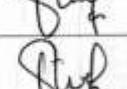


UNIVERSITAS ISLAM JEMBER

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN  
DI SDS ISLAM ULUL ALBAB KALIWATES-JEMBER**

No.	Hari/Tanggal	Kegiatan	Tanda Tangan
1.	Jum'at 15 November 2024	Melakukan kegiatan observasi kegiatan belajar mengajar dikelas IV-B	
2.	Rabo 8 Januari 2025	Menyerahkan surat ijin Penelitian	
3.	Selasa 14 Januari 2025	Melakukan kegiatan wawancara bersama guru kelas IVB	
4.	Jum'at 17 Januari 2025	Validasi media pembelajaran miniatur Denah tiga dimensi (guru kelas IV-B)	
5.	Kamis 30 Januari 2025	Melakukan uji coba produk skala kecil dikelas IV-B	
6.	Jum'at 31 Januari 2025	Pengambilan data berupa soal pretest	
7.	Senin 03 Februari 2025	Melakukan uji coba produk skala besar dikelas IV-B	
8.	Senin 03 Februari 2025	Pengambilan data berupa soal post-test	
9.	Senin 03 Februari 2025	Pengambilan data berupa angket respon peserta didik	
10.	Senin 03 Februari 2025	Menerima surat pernyataan selesai penelitian di SDS Islam Ulul albab	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B



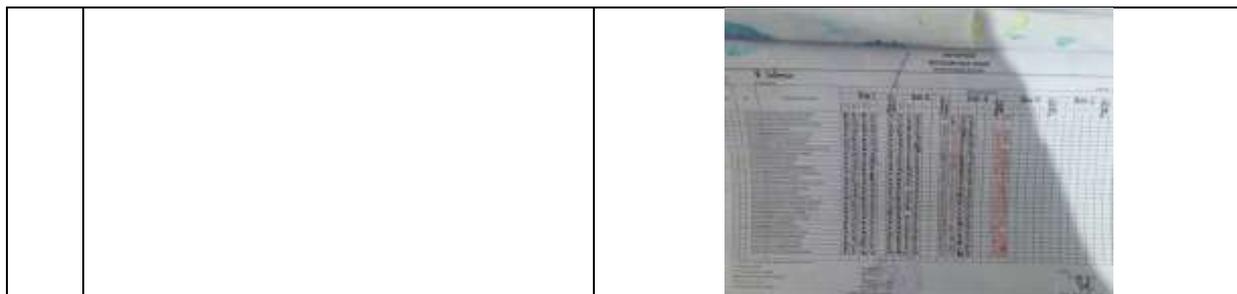
**MEDIA PEMBELAJARAN MINIATUR DENAH  
TIGA DIMENSI**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

### PEDOMAN DOKUMENTASI

No.	Situasi yang diamati	Keterangan
1.	Wawancara kepada wali kelas IV-B Ustadzah Elok Robiatul Adalwiyah,S.Pd	
2.	Observasi pada saat pembelajaran bahasa Indonesia	
3.	Wawancara kepada peserta didik kelas IV-B	
4.	Uji coba kelompok kecil prest-test dan post-test	
5.	Uji kelompok besar	
6.	Nilai UTS Peserta Didik	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**Link sumber referensi**

<https://drive.google.com/drive/folders/1UtcN6lX2Wi2TwrtsOZj-ecCYS2d98bDZ>

<https://drive.google.com/file/d/1OHtpPAXfNzouUU7BaITa4t7nGihEUKxh/view>

[https://drive.google.com/file/d/1dxgurJv3l7uVZjIwt2mXWxD8gmP-\\_CFt/view](https://drive.google.com/file/d/1dxgurJv3l7uVZjIwt2mXWxD8gmP-_CFt/view)

[https://drive.google.com/file/d/16GphPh83L\\_oRZJwUx\\_863W3nS960vyII/view](https://drive.google.com/file/d/16GphPh83L_oRZJwUx_863W3nS960vyII/view)

<https://drive.google.com/file/d/1up40ZkZyVsvCEupg4SgDyNYVTS5lBKb/view>

<https://drive.google.com/file/d/1glYwbUagJKimiH12jNcC3K0bwHDIYlIU/view>

<https://drive.google.com/file/d/1JJg61wDMQT8QTYGNTla30iQL3PvnIBDR/view>

<https://drive.google.com/file/d/1ehWpmmTKjnYyH94Q0TUJcSkb3BhO9-RP/view>

[https://drive.google.com/file/d/1\\_uedINHtU7WClpgyFQpBduGB2DcpCt8d/view](https://drive.google.com/file/d/1_uedINHtU7WClpgyFQpBduGB2DcpCt8d/view)

<https://drive.google.com/file/d/1SqYDLofkpGxjjLsZXyWabQgog8zS2Q6-/view>

<https://drive.google.com/file/d/14INx0z5DLmOtFc8fmgvL7AoUk4rIMufz/view>

[https://drive.google.com/file/d/1yX-R59u0nr997EEcgiz\\_InWoGhkaa\\_xW/view](https://drive.google.com/file/d/1yX-R59u0nr997EEcgiz_InWoGhkaa_xW/view)

[https://drive.google.com/file/d/1MA\\_12KZJBK\\_tvz1rhMGKNx-isdxEgu-/view](https://drive.google.com/file/d/1MA_12KZJBK_tvz1rhMGKNx-isdxEgu-/view)

<https://drive.google.com/file/d/1u48twIonefvlgrxLU47Gn8IpHpsHSGMn/view>

<https://drive.google.com/file/d/12cxsbqHzmQn8CBKOlSWirfAgmTDr7ZyC/view>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Biodata Penulis



### Identitas Penulis

Nama : Siti Hajarotul Jannah  
 Nim : 212101040011  
 TTL : Jember 01Februari 2003  
 Alamat : Dusun Krajan,RT/001,RW/006,Menampu,kecamatan  
 Gumukmas  
 Kabupaten Jember.  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam dan Bahasa/Pendidikan Guru madrasah  
 Ibtidaiyah  
 Email : [hajarotulj@gmail.com](mailto:hajarotulj@gmail.com)

### Riwayat Pendidikan

2006-2008 : TK Dewi Masyito 04 Menampu  
 2008-2014 : MI Miftahul Ulum 01 Menampu  
 2014-2017 : SMP Islam Gumukmas  
 2018-2021 : MAN 3 JEMBER  
 2021-Sekarang : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember