

**PENGEMBANGAN MEDIA MINIATUR TIGA DIMENSI
TERINTEGRASI BAHAN-BAHAN LOKAL PADA MATERI
LINGKUNGAN ALAM DAN BUATAN DI KELAS III SDN 92 KARETAN**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Oleh

Dahlia

NIM 17 0205 0022

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO**

2022

**PENGEMBANGAN MEDIA MINIATUR TIGA DIMENSI
TERINTEGRASI BAHAN-BAHAN LOKAL PADA MATERI
LINGKUNGAN ALAM DAN BUATAN DI KELAS III SDN 92 KARETAN**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Oleh

Dahlia

NIM 17 0205 0022

Pembimbing:

- 1. Dr. Baderiah, M.Ag.**
- 2. Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO**

2022

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *"Pengembangan Media Miniatur Tiga Dimensi Terintegrasi Bahan-Bahan Lokal pada Materi Lingkungan Alam dan Buatan di Kelas III SDN 92 Karetan"* yang ditulis oleh Dahlia Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1702050022 mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang di Munaqasyahkan pada hari Selasa, 21 Juni 2022, dan telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, Juni 2022

TIM PENGUJI

- | | |
|----------------------------------|---------------|
| 1. Mirawati, S.Pd., M. Pd. | Ketua Sidang |
| 2. Dr. Hj. Saifulah, S.Kom., M.T | Penguji I |
| 3. Hasraadi, S.Pd., M.Pd. | Penguji II |
| 4. Dr. Hadeerah, M.Ag | Pembimbing I |
| 5. Hj. Nurnoeni, S. Ag., M.Pd. | Pembimbing II |

(*[Signature]*)
(*[Signature]*)
(*[Signature]*)
(*[Signature]*)
(*[Signature]*)

Mengesahkan:

Rektor IAIN Palopo
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Mirawati, S.Pd., M.Pd.
NIDN: 2002048501

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dahlia

NIM : 1702050022

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kesulitan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 21 Januari 2022

Yang membuat pernyataan,




Dahlia
NIM. 17 0205 0022

NOTA DINAS PEMBIMBING

Lamp : -

Hal : Skripsi

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di_

Palopo

Assalamualaikum Wr.Wb.

Setelah melakukan bimbingan skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Dahlia

NIM : 17 0205 0022

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

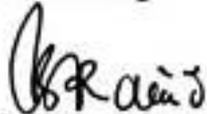
Judul : Pengembangan Media Picture Tiga Dimensi Terintegrasi
Bahan-Bahan Lokal pada Materi Lingkungan Alam dan Buatan di
Kelas III SDN 92 Karetan

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan pada ujian seminar hasil penelitian.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Pembimbing I



Dr. Baderiah, M. Ag.

NIP. 19700301 200003 2 003

Pembimbing II



Hj. Nursaeni, S. Ag., M. Pd.

NIP. 19690615 200604 2 004

HALAMAN PESETUJUAN PEMBIMBING

Setelah menelaah dengan seksama skripsi berjudul (Pengembangan Media Picture Tiga Dimensi Terintegrasi Bahan-Bahan Lokal pada Materi Lingkungan Alam dan Buatan di Kelas III SDN 92 Karetan)

Yang ditulis oleh:

Nama : Dahlia

NIM : 17 0205 0022

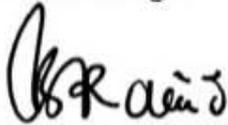
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan pada ujian/seminar hasil peneitian.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Pembimbing I



Dr. Baderiah, M. Ag.

NIP. 19700301 200003 2 003

Pembimbing II



Hj. Nursaeni, S. Ag., M. Pd.

NIP. 19690615 200604 2 004

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ . وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَ عَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ .

(أَمَّا بَعْدُ)

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt. Yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Miniatur Tiga Dimensi Terintegrasi Bahan-bahan Lokal pada Materi Lingkungan Alam dan Buatan di Kelas III SDN 92 Karetan” setelah melalui proses yang panjang.

Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw, kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Bapak Dr. H. Muammar Arafat, S.H., M.H., wakil rektor I, Bapak Dr. Ahmad Syarif Iskandar, S.E., M.M., wakil rektor II, Bapak Dr. Muhaemin, M.A wakil rektor III yang telah membina dan mengembangkan perguruan tinggi.

2. Bapak Dr. Nurdin Kaso, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo beserta Dr. Munir Yusuf, S.Ag., Wakil Dekan I, Dr. Hj. Ria Warda, M.Ag., wakil dekan II, dan Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I., wakil dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAINPalopo.
3. Ibu Mirnawati, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Palopo beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Ibu Dr. Baderiah, M.Ag. selaku pembimbing I dan Ibu Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
5. Ibu Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., MT, Bapak Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku tim penguji, penulis mengucapkan terimakasih banyak atas saran-saran positif yang telah diberikan kepada penulis.
6. Seluruh Dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak H.Madehang, S.Ag., M.Pd. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta Karyawan dan Karyawati dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
8. Kepala Sekolah Ibu Muslina Salaga S.Pd, guru-guru beserta staf SDN 92 Karetan, yang telah memberikan izin serta bantuan dan bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian penelitian ini.

9. Terkhusus kepada kedua orang tuaku tercinta Ayahanda Damrisdan Ibunda Suriani, dan orang tua kedua saya Haerani yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, dan segala yang telah diberikan kepada anak-anaknya, serta saudara-saudara ku yang selama ini membantu dan mendoakanku. Mudah-mudahan Allah SWT mengumpulkan kita semua dalam *surga-Nya* kelak.
10. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Palopo angkatan 2017 (khususnya kelas A dan Budi Arianto Anjas teman dari jurusan perbankan, serta sahabat-sahabatku Tukina, Nadillah, Nurul Hisani, Sahdania, Rafika, Sutriani, Jumrah, Dinda, Putri Melati, Aprida Lestari, Milda Sari, Nurhamida Hawir Rampean, Fira Frinska DS, Sultan Abdul Munif), yang selama ini membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, penulis mengharapkan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca umumnya.

Palopo, 21 Januari 2022



Dahlia
NIM. 17 0205 0022

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor:0543b/U/1987.

A. *Transliterasi Arab Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Hurufarab	Nama	Huruflatin	Nama
ا	Alif	Tidakdilambangkan	Tidakdilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	ĥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er

ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Esdan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Komaterbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha

ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye
Huruf arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṡa	ṡ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ẓal	ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)

ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	‘	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

- a. Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>Dhammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
اِي	<i>Fathah dan ya</i>	Ai	A dan I
اُو	<i>Fathah dan wau</i>	Au	A dan U

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *haulā*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ا... ... ي	<i>Fathah</i> dan <i>Alif</i> atau <i>Ya'</i>	Ā	A dan garis di atas
ي	<i>Kasrah</i> dan <i>Ya'</i>	Ī	I dan garis di atas
و	<i>Dammah</i> dan <i>Wau</i>	Ū	U dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمِيَ : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

ثُومِي : *yamūtu*

4. Tā' marbūṭah

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍhammah*, transliterasinya

adalah[t].Sedangkantā 'marbūṭahyangmatiataumendapatharakatsukun,
transliterasinya adalah[h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan tā'marbūṭah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka tā'marbūṭah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ـّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang di beri tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقِّق : *al-ḥaqq*

نُعَم : *nu'ima*

عَدُوٌّ : 'aduwwun

Jika huruf ع ber-*tasydid* diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (-ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : al-syamsu (bukan asy-syamsu)

الزَّلْزَلَةُ : al-zalzalāh (*az-zalzalāh*)

الفَلْسَفَةُ : al-falsafah

الْبِلَادُ : al-bilādu

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

سَيِّئٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

syarḥ al-Arba'īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri'āyah al-Maṣlahah

9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللّٰهِ دِيْنُ اللّٰهِ *dīnullāh billāh*

Adapun *tā'marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللّٰهِ *hum fi raḥmmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), Dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, DAN DR). Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fīhi al-Qur'ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-maṣlahah fī al-Ṭasyrī' al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad Ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd,
Abū al-Walīd Muḥammad (bukan Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan:
Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt. = *subḥānahū wa ta'ālā*

saw. = *ṣallallāhu 'alaihi wa sallam*

as = *'alaihi al-salām*

H = Hijrah

M = Masehi

SM = Sebelum Masehi

l = Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)

w = Wafat tahun

QS.../...:4 = QS al-Baqarah/2:4 atau QS Ār-Rum/30:41

HR = Hadis Riwayat



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
PRAKATA	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	ix
DAFTAR ISI	xx
DAFTAR AYAT	xxiv
DAFTAR TABEL	xxiii
DAFTAR GAMBAR	xxiv
DAFTAR LAMPIRAN	xxv
ABSTRAK	xxvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian Pengembangan	8
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	11
B. Landasan Teori.....	14
C. Kerangka Pikir	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	28
C. Subjek dan Objek Penelitian	29
D. Prosedur Pengembangan	30
E. Teknik Pengumpulan Data.....	32
F. Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Hasil Penelitian	38

B. Pembahasan	54
BAB V PENUTUP	66
A. Kesimpulan	67
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP PENULIS	



DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat QS 30 Ar-Rum: 41..... 3

Kutipan Hadist HR. Muslim 3



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kriteria Hasil Validasi	37
Tabel 3.2 Kriteria Hasil Kepraktisan	38
Tabel 4.1 Hasil Kalkulasi Presentase Ahli Desain.....	46
Tabel 4.2 Hasil Kalkulasi Presentase Ahli Materi	48
Tabel 4.3 Hasil Kalkulasi Presentase Ahli Bahasa	49
Tabel 4.4 Hasil Kalkulasi Presentase Pengamatan Belajar Peserta Didik	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	27
Gambar 3.1 Lokasi Penelitian SDN 92 Karetan	29
Gambar 3.2 Alur Model Pembelajaran ADDIE.....	32
Gambar 4.1 Hasil angket peserta didik	41
Gambar 4.2 Hasil tes peserta didik	42
Gambar 4.3 Penjabaran media pembelajaran miniaturtiga dimensi.....	44
Gambar 4.4 Penjabaran media pembelajaran miniaturtiga dimensi.....	45
Gambar 4.5 Pulpen.....	56
Gambar 4.6 Katter.....	56
Gambar 4.7 Penggaris	56
Gambar 4.8 Palu-Palu	56
Gambar 4.9 Gunting.....	56
Gambar 4.10 Gergaji.....	56
Gambar 4.11 Paku.....	57
Gambar 4.12 Lem Fox	57
Gambar 4.13 Lem Korea.....	57
Gambar 4.14 Tripleks.....	57
Gambar 4.15 Kulit Pelepah Sagu.....	57
Gambar 4.16 Pelepah Sagu	57
Gambar 4.17 Ranting	57
Gambar 4.18 Balok Kayu.....	57
Gambar 4.19 Lem Epoxy	57
Gambar 4.20 Pewarna Makanan	57
Gambar 4.21 Tampilan Media Miniatur Tiga Dimensi	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Analisis Kebutuhan	65
Lampiran 2 Hasil Wawancara Pendidik.....	91
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	92
Lampiran 4 Surat Keterangan Selesai Penelitian	93
Lampiran 5 Surat Keterangan Bebas Mata Kuliah	94
Lampiran 6 Sertifikat Keterangan Mengaji	95
Lampiran 7 Turnitin	96
Lampiran 8 Instrumen Validasi Ahli.....	97
Lampiran 9 Lembar Validasi Produk Pengembangan	104
Lampiran 10 Uji Praktikalitas Guru.....	134



ABSTRAK

Dahlia, 2022. “*Pengembangan Media Miniatur Tiga Dimensi Terintegrasi Bahan-Bahan Lokal pada Materi Lingkungan Alam dan Buatan di Kelas III SDN 92 Karetan*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Dr. Baderiah M.Ag. dan Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd.



Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media miniatur tiga dimensi terintegrasi bahan-bahan lokal. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) dilakukan di kelas III SDN 92 Karetan dengan menggunakan beberapa instrumen analisis kebutuhan yaitu: wawancara guru, angket peserta didik, dan tes. Untuk menghasilkan produk pengembangan media miniatur tiga dimensi, peneliti mengacu pada model ADDIE dengan lima langkah pengembangannya yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*, namun pada penelitian kali ini peneliti hanya melakukan penelitian sampai pada tahap *implementation*. Untuk mengetahui kelayakan produk, media yang sudah jadi selanjutnya akan divalidasi oleh beberapa para ahli di antaranya: ahli materi, ahli bahasa, dan ahli *design*. Hasil dari validasi selanjutnya dianalisis untuk mengetahui kevalidan dari produk yang sudah dibuat, hasil dibuktikan dengan nilai dari ahli materi 90%, nilai dari ahli bahasa 93,75%, dan nilai dari ahli desain 98%. Dari hasil data praktikalitas yang telah didapatkan diketahui bahwa terdapat 7 poin ada 4 yang bernilai baik dengan presentase 75% serta 3 bernilai sangat praktis dengan presentase 100%. Total dari keseluruhan bernilai sangat praktis dengan presentase 89,28%. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa setelah melalui tahapan validasi dari beberapa para ahli, media ini sudah layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *Media pembelajaran, Lokal, model ADDIE.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemilihan media pembelajaran harus benar-benar tepat dan sesuai dengan materi pokok yang akan diajarkan kepada peserta didik agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran, ini salah satu faktor mendorong motivasi dan minat belajar peserta didik. Pemilihan media yang tepat akan memfokuskan perhatian sesuai dengan materi yang akan dipelajari, karena adanya media pembelajaran dapat membantu semangat belajar peserta didik sehingga pada saat proses pembelajaran dapat berjalan sebaik mungkin, sehingga prestasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan lagi. Maka dari itu pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.¹ Olehnya itu, adanya media pembelajaran ini membuat peserta didik berfikir secara konkrit dan mengacu pengembangan aspek kognitif, efektif dan psikomotorik.

Perkembangan anak fase operasional kongkrit yaitu 7-11 tahun merupakan tahap dimana anak telah berfikir secara logis dan objektif pada sesuatu yang konkrit atau nyata.² Dapat diartikan bahwa pada usia 7-11 tahun peserta didik berfikir hanya pada sesuatu yang nyata, oleh sebab itu seorang pendidik harus

¹ Amna Emda, 'Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran Biologi Di Sekolah', *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA Agustus 2011 VOL. XII NO1, 149-162*, 12.1 (2011), 149 <https://doi.org/10.22373/jid.v12i1.444>.

² Dian Andesta Bujuri, 'Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar', *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9.1 (2018), 37 <[https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)>

memahami hal tersebut dengan melaksanakan proses pembelajaran yang bersifat kontekstual. Di tingkat sekolah dasar itu harus kontekstual sesuai dengan hal yang nyata, sehingga media pembelajaran sangat cocok untuk anak yang berusia 7 sampai 11 tahun dan diintegrasikan dengan bahan-bahan kearifan lokal, bahan-bahan kearifan lokal yang dimaksud disini adalah yang selalu disaksikan peserta didik baik berupa pohon dan makanan.

Media pembelajaran menjadi salah satu strategi yang harus dilakukan seorang pendidik agar pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Maka dari itu peneliti membuat media pembelajaran yang sebelumnya tidak pernah diterapkan akan diterapkan menjadi media pembelajaran yang bisa menarik perhatian peserta didik.³

Sebagai pendidik harus bisa lebih aktif dan kreatif lagi dalam memilih media, alat dan sumber belajar. Peserta didik memiliki karakter masing-masing untuk belajar, sebagai fasilitator harus bisa memahami karakter masing-masing peserta didik sehingga membantu menyesuaikan diri pada saat proses pembelajaran berlangsung.⁴ Hal tersebut menjadi acuan agar peserta didik mendapatkan pelajaran yang lebih maksimal lagi, untuk mendorong minat belajar siswa yang lebih baik lagi pendidik dituntut menyediakan media pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

³Hasan, Muhammad, (2021), *Media Pembelajaran*, Tahta edia Group, Klaten.

⁴M. Ramli, 'Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits', *Jurnal Kopertais Wilayah Xi Kalimantan Volume 13 No.23 April 2015*, 13.23 (2015), 130–54.

Pada penelitian ini, peneliti memilih media miniatur tiga dimensi pada materi lingkungan alam dan buatan dengan menggunakan bahan-bahan lokal, bahan-bahan lokal yang dimaksudkan yaitu bagian pohon sagu yang ada di tana luwu tepatnya di daerah Karetan. Peneliti menggunakan bagian pohon sagu untuk dijadikan sebuah media pembelajaran karena di Karetan merupakan salah satu daerah yang penghasil sagu di Tana Luwu, sehingga peneliti mendaur ulang limbah sagu menjadi sebuah media pembelajaran. Adanya media ini membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami perbedaan lingkungan alam dan buatan. Selain itu, pentingnya mempelajari lingkungan yang terdapat dalam Q.S. Ar-Rum/ 30: 41 sebagai berikut:

ظَهَرَ الْفَسَادُ فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ بِمَا كَسَبَتْ أَيْدِي النَّاسِ لِيُذِيقَهُمْ بَعْضَ الَّذِي عَمِلُوا لَعَلَّهُمْ
يَرْجِعُونَ

Terjemahnya:

Telah nampak kerusakan (fasād) di darat dan di laut disebabkan perbuatan tangan manusia, supaya Allah merasakan kepada mereka sebagian dari (akibat) perbuatan mereka, agar mereka kembali (ke jalan yang benar).⁵

Terdapat pula hadist yang menjelaskan tentang pelestarian lingkungan sebagai berikut :

حَدَّثَنَا يَحْيَى بْنُ أَبِي أُيُوبَ وَقُتَيْبَةُ وَابْنُ حُجْرٍ جَمِيعًا عَنْ إِسْمَاعِيلَ بْنِ جَعْفَرٍ قَالَ ابْنُ أُيُوبَ
حَدَّثَنَا إِسْمَاعِيلُ أَخْبَرَنِي الْعَلَاءُ عَنْ أَبِيهِ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ

⁵Departemen Agama Republik Indonesia *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, ed. by Pentashih Lajnah, Madinah Kh (Kiaracandong Bandung, 2009).

قَالَ اتَّقُوا اللَّعَّانِينَ قَالُوا وَمَا اللَّعَّانَانِ يَا رَسُولَ اللَّهِ قَالَ الَّذِي يَتَخَلَّى فِي طَرِيقِ النَّاسِ أَوْ فِي ظِلِّهِمْ). رواه مسلم).

Artinya:

Telah menceritakan kepada kami Yahya bin Ayyub dan Qutaibah serta Ibnu Hujr semuanya dari Ismail bin Ja'far, Ibnu Ayyub berkata, telah menceritakan kepada kami Ismail telah mengabarkan kepadaku al-Ala' dari bapaknya dari Abu Hurairah bahwa Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Jauhilah kalian dari La'anani." Para sahabat bertanya, "Wahai Rasulullah, siapa La'anani itu?" Beliau menjawab: "Orang yang buang hajat di jalan manusia atau di tempat berteduhnya mereka. (HR. Muslim).⁶

Berdasarkan hadist di atas menjelaskan bahwa kita sebagai manusia janganlah membuang hajat disembarang tempat baik itu di jalan, tempat orang duduk, di bawah pohon yang berbuah, atau yang mengganggu orang lain. Karena itu akan merusak lingkungan ataupun tumbuhan yang ada disekitar kita, kalau bukan kita yang merawat alam kita sendiri lantas siapa lagi.

Media miniatur tiga dimensi adalah media yang dapat dilihat dari arah mana saja dan berupa gambar yang nyata sesuai dengan materi, dengan adanya gambar media tiga dimensi inilah yang dapat memfokuskan peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun keunggulan dari media miniatur tiga dimensi itu sendiri berguna untuk menyampaikan sebuah pesan dari pendidik untuk peserta didik, dimana pesannya itu berupa materi yang akan diajarkan. Media miniatur tiga dimensi ini dapat membantu pendidik dan peserta didik untuk memecahkan sebuah permasalahan sesuai dengan materi, sehingga hubungan dalam sebuah komponen dalam masalah tersebut dapat terlihat dengan jelas karena adanya

⁶Muslim bin Hajjaj Alqusyairi An-Naisaburi Abu, Husain, *Thaharah*, ed. by Fikri Darul, Muslim Sha (Beirut Libanon) hlm. 397.

bantuan media miniaturtiga dimensi ini. Tujuan adanya media miniaturtiga dimensi tersebut dapat membantu dalam menyajikan sebuah kejadian ataupun peristiwa yang nampak nyata dengan menggunakan orang, benda ataupun latar.⁷

Standar untuk mencapai Pendidikan Nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang seutuhnya perlunya sebuah Pendidikan yang kompeten. Selaras dengan hal itu, berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menimbang bahwa pembukaan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945 mengamanatkan Pemerintah Negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial.⁸ Berdasarkan Undang-Undang tersebut pendidikan saat ini lebih terarah serta sesuai dengan materi pembelajaran yang telah ditetapkan.

Hasil observasi dan wawancara pada hari Kamis, 27 Oktober 2021 dengan wali kelas III SDN 92 Karetan, mengatakan bahwa peserta didik sangat mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran di sebabkan tidak adanya alat bantu yang memadai, sehingga peserta didik tersebut tidak cepat menangkap apa yang guru tersebut jelaskan, dan peserta didik kurang aktif pada proses pembelajaran berlangsung, karena pendidik hanya menggunakan metode

⁷Wahyu Bagja Sulfemi and Hilga Minati, 'Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 Sd Menggunakan Model Picture and Picture Dan Media Gambar Seri', *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4.2 (2018), 228 <<https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i2.3857>>.

⁸'Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional', 2006.

ceramah.⁹ Alasan melakukan penelitian di SDN 92 Karetan karena di sana terdapat banyak tumbuhan atau pohon sagu yang nantinya peneliti akan pakai untuk membuat media pembelajaran yang terintegrasi bahan lokal, dan bahan lokalnya yaitu sagu, ampas sagu dan pelepah sagu.

Berdasarkan fakta diatas peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan bahan penelitian selanjutnya: (1) Kurangnya media pembelajaran kontekstual sehingga membuat peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. (2) Ada beberapa peserta didik ketika guru menjelaskan ada yang ribut, mengganggu teman dan ada yang merasa bosan dan jenuh. (3) Guru kurang menguasai kelas sehingga minat belajar peserta didik rendah. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian ini karena pendidik dan peserta didik belum mampu menyeimbangkan mutu pendidikan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan di atas, peneliti tertarik mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya media pembelajaran ini di harapkan peserta didik khususnya pada kelas III akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media miniaturtiga dimensi terintegrasi bahan-bahan lokal pada materi lingkungan alam dan buatan di Kelas III SDN 92 Karetan.

⁹Hasil Observasi di SDN 92 Karetan (kamis, 27Oktober 2021 08:30)

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti memfokuskan masalah pokok sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan media miniaturtiga dimensi terintegrasi bahan-bahan lokal pada materi lingkungan alam dan buatan di Kelas III SDN 92 Karetan?
2. Bagaimana desain media miniaturtiga dimensi terintegrasi bahan-bahan lokal pada materi lingkungan alam dan buatan di Kelas III SDN 92 Karetan?
3. Bagaimana kevalidan media miniaturtiga dimensi terintegrasi bahan-bahan lokal pada materi lingkungan alam dan buatan di Kelas III SDN 92 Karetan?
4. Bagaimana kepraktisan media miniaturtiga dimensi terintegrasi bahan-bahan lokal pada materi lingkungan alam dan buatan di kelas III SDN 92 Karetan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pokok rumusan masalah diatas, peneliti bertujuan untuk :

1. Mengetahui kebutuhan media miniaturtiga dimensi terintegrasi bahan-bahan lokal pada materi lingkungan alam dan buatan di kelas III SDN 92 Karetan.
2. Menghasilkan desain media miniaturtiga dimensi terintegrasi bahan-bahan lokal pada materi lingkungan alam dan buatan di kelas III SDN 92 Karetan.
3. Mengetahui bagaimana kevalidan media miniaturtiga dimensi terintegrasi bahan-bahan lokal pada materi lingkungan alam dan buatan di kelas III SDN 92 Karetan.
4. Untuk mengetahui kepraktisan media miniaturtiga dimensi terintegrasi bahan-bahan lokal pada materi lingkungan alam dan buatan di kelas III SDN 92 Karetan.

D. Manfaat Penelitian Pengembangan

Pada penelitian ini memiliki dua manfaat diantaranya adalah manfaat teoretis dan praktis. Manfaat praktis terdiri dari manfaat bagi peserta didik, guru dan sekolah. Beberapa manfaat tersebut adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi berbagai pihak dan menambah wawasan yang baru mengenai sumber belajar seperti mediapembelajaran yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien lagi.

2. Manfaat praktis

a. Peserta didik

Dengan penggunaan media pembelajaran untuk peserta didik akan lebih mudah memahami pengetahuan mengenai materi lingkungan alam dan buatan berbasis media miniatur tiga dimensi terintegrasi bahan-bahan lokal di kelas III SDN 92 Karetan.

b. Guru

Dengan penggunaan media pembelajaran pada peserta didik, guru akan lebih memaksimalkan diri sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran karena adanya media pembelajaran berbasis media miniatur tiga dimensi terintegrasi bahan-bahan lokal di kelas III SDN 92 Karetan.

c. Sekolah

Dengan penggunaan media pembelajaran pada peserta didik dapat menambah kualitas pendidikan peserta didik karena adanya sumber belajar pada

subtema lingkungan alam dan buatan yang berbasis media miniatur tiga dimensi terintegrasi bahan-bahan lokal di kelas III SDN 92 Karetan.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini

1. Media pembelajaran terintegrasi bahan-bahan lokal ini dikhususkan untuk materi lingkungan alam dan buatan.
2. Produk yang dihasilkan berupa sebuah media miniatur tiga dimensi yang nyata dengan menggunakan bahan-bahan seperti sago, ampas sago dan pelepah sago yang dirancang berbentuk seperti gambar nyata yang akan memudahkan peserta didik mengenal tentang isi materi lingkungan alam dan buatan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan penulis pada penelitian ini adalah:

- a. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan akan menghasilkan media pembelajaran yang kontekstual secara konkrit (nyata).
- b. Peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang baru.
- c. Diharapkan dengan adanya pengembangan model pembelajaran ini bisa meningkatkan kreativitas peserta didik dalam berpikir kritis dan menumbuhkan lebih besar keingintahuannya dalam pembelajaran
- d. Produk media miniatur tiga dimensi ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi lingkungan alami dan buatan.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah:

- a. Penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap uji coba lapangan terbatas, hanya dilaksanakan 1 kali pertemuan saja dan belum sampai pada tahap uji coba pada sampel yang lebih luas dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti juga karena adanya pandemi covid 19 serta pihak sekolah sangat membatasi aktivitas peserta didik.
- b. Rancangan media pembelajaran ini membutuhkan waktu yang lebih lama sehingga berdampak pula pada pelaksanaan uji coba lapangan terbatas yang mundur dari target yang telah ditentukan akibat wabah *Covid-19*.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi* oleh Ali Muhson. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan untuk menyalurkan sebuah informasi belajar kepada peserta didik. Seorang pendidik akan merancang media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan materi pembelajarannya. Macam-macam media pembelajaran yang biasa digunakan oleh pendidik antara lain adalah media visual, media audio, dan media audio visual. Berbagai macam media ini digunakan sesuai dengan materi pelajaran yang tepat dengan materi pokok pembelajaran. Adapun model penelitian yang digunakan yakni menggunakan *Learning Management System (LMS)*, dan *Learning Content (LC)*. Berdasarkan kenyataannya, apabila seorang pendidik menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajarannya siswa hanya dapat menerima materi pembelajaran sebesar 5% berbeda dengan menggunakan media sebagai sarana pembelajaran peserta didik dapat menerima pembelajaran sebesar 90%.¹⁰

Berdasarkan penelitian di atas yang relevan, memiliki persamaan dan perbedaan, penelitian ini sama-sama menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya penelitian di atas menggunakan model *Learning Management System (LMS)*, dan *Learning Content (LC)* sedangkan peneliti menggunakan model pembelajaran ADDIE.

¹⁰ Ali Muhson, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8.2 (2010) <<https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>>.

2. *Pengembangan Audio Visual Interaktif berbasis Adobe Flash pada Materi Kenampakan Alam Di Lingkungan Sekitarku* untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar oleh Lora Syupriyanti, Yalvema Miaz. Penelitian ini dilakukan untuk menjelaskan pengembangan media audio visual yang berbasis adobe flash yang praktis dan efektif yang digunakan dalam proses pembelajaran bagi peserta didik pada materi kenampakan alam di lingkungan sekitar pada tingkat sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan media audio visual yang berbasis adobe flash memperoleh tingkat keberhasilan dengan rata-rata 84% dengan kategori sangat baik.¹¹ Adapun persamaan pada penelitian ini sama-sama meneliti materi kenampakan alam di lingkungan sekitarku dan sama-sama menggunakan media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian ini mengembangkan media audio visual yang berbasis *adobe flash* sedangkan peneliti menggunakan media miniatur tiga dimensi yang terintegrasi bahan-bahan lokal. Selain itu, penelitian ini ditujukan untuk peserta didik sekolah dasar pada tingkat kelas V sedangkan peneliti melakukan penelitian ini pada tingkat sekolah dasar kelas III.

3. *Pengembangan Miniatur pada materi Sejarah Nasional dengan Pendekatan Tematik Terpadu untuk Kelas IV Sekolah Dasar* oleh Intan Kurniasari Suwandi, Muhsinatun Siasah Masrusi. Mediaminiatur adalah media pembelajaran dengan jenis media visual tiga dimensional yang memperlihatkan bentuk dari suatu objek. Contohnya miniatur binatang, miniatur rumah adat, miniatur pesawat dan lain-lain. Fungsi dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat

¹¹ Pendidikan Dasar and Universitas Negeri Padang, 'Pengembangan Audio Visual Interaktif Berbasis Adobe Flash', 3.2 (2019), 598–604.

kelayakan dari media miniatur tersebut sehingga dengan adanya media ini dapat mengetahui respon dari peserta didik serta hasil belajar yang telah dicapai dengan menggunakan media miniatur ini. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa dengan menggunakan media miniatur tingkat keberhasilan media ini dalam proses pembelajaran, presentase pada pertindakan 86,67%, meningkat pada siklus pertama menjadi 89,53%, dan pada siklus kedua meningkat menjadi 92,13%. Sehingga, hal ini dapat dikatakan sangat layak untuk diterapkan.¹² Adapun persamaan pada penelitian ini sama-sama menggunakan media miniatur. Selain itu, penelitian ini dilakukan pada tingkat sekolah yang sama yaitu pada tingkatan sekolah dasar, dan sama-sama membahas tentang pengembangan media. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian ini mengenai materi sejarah nasional, sedangkan peneliti mengenai materi lingkungan alam dan buatan.

Dari ketiga penelitian diatas dapat disimpulkan mengenai hal baru yang dilakukan penulis dalam mengembangkan penelitiannya yaitu sebuah media pembelajaran yang terintegrasi bahan-bahan lokal seperti, ampas sagu, pelepah sagu. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik untuk mempermudah memahami materi pembelajaran, penulis berharap pengembangan ini bisa menjadi penelitian baru yang dapat menjadi rujukan bagi peneliti lainnya.

¹²Intan Kurniasari Suwandi and Muhsinatun Siasah Masruri, 'Pengembangan Picture Book Sejarah Nasional Dengan Pendekatan Tematik Terpadu Untuk Kelas Iv Sekolah Dasar', *Jurnal Prima Edukasia*, 4.1 (2016), 79 <<https://doi.org/10.21831/jpe.v4i1.7747>>.

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran Miniatur Tiga Dimensi

a. Tiga dimensi

Tiga dimensi adalah karya seni yang memiliki sisi panjang, lebar, tinggi, dan volume agar bisa dinikmati dari segala arah. Jadi, karya seni rupa tiga dimensi adalah karya seni yang memiliki ruang. Seperti halnya karya dua dimensi, seni rupa tiga dimensi juga mengandung unsur garis, bentuk, bidang, warna. Unsur-unsur tersebut disusun sedemikian rupa sehingga membentuk objek tertentu. Fungsi dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media tiga dimensi tersebut sehingga dengan adanya media ini dapat mengetahui respon dari peserta didik serta hasil belajar yang telah dicapai dengan menggunakan media miniatur tiga dimensi ini.¹³ Pada penelitian ini peneliti mengembangkan salah satu media yaitu media miniatur tiga dimensi.

Miniatur adalah suatu model dari hasil penyederhanaan suatu realitas tetapi tidak menunjukkan aktifitas atau tidak menunjukkan suatu proses. Miniatur ini mampu menjelaskan kepada peserta didik secara detail dari suatu objek yang menjadi topik bahasan secara tiga dimensi. Miniatur juga dapat diartikan sebagai media tiruan, dalam hal ini, tiruan yang dimaksud adalah sebuah objek seperti bangunan, pohon dan objek lainnya yang dapat dilihat dari segala arah dan ukurannya diperkecil. Dengan kata lain, miniatur merupakan tiruan objek yang memiliki tiga dimensi.

¹³Tatik Ariyati, 'Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Gambar', *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8.1 (2014), 47-54 <<http://pps.unj.ac.id/journal/jpud/article/view/55>>.

Media miniatur tiga dimensi dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan R&D, model ini dapat dipilih karena model ini memiliki banyak langkah-langkah sehingga dalam proses pengembangan ini dapat dikatakan lengkap dan cukup mudah untuk dilaksanakan. Model pengembangan ada beberapa tahap yakni sepuluh tahap pengembangan yang lengkap untuk kebutuhan pengembangan sehingga sangat berpotensi untuk menghasilkan produk/media yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Jadi pengembangan media miniatur tiga dimensi bisa dikatakan masuk dalam kawasan teknologi dalam pembelajaran yaitu masuk dalam kawasan pengembangan. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat disampaikan atau menyalurkan suatu pesan berdasarkan sumber secara tersusun sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

b. Kelebihan media miniatur tiga dimensi

- 1) Peserta didik dapat melihat secara langsung bentuk dan desain media miniatur yang telah disediakan oleh guru sesuai dengan topik pembahasan yaitu lingkungan alam dan buatan dengan mendesain media miniatur menjadi sebuah lingkungan alam dan buatan.
- 2) Akan menarik perhatian peserta didik untuk lebih memperhatikan media tersebut.
- 3) Mempermudah guru dalam menyampaikan sebuah materi yang akan dipelajari karena berbantuan media miniatur tiga dimensi.

- 4) Peserta didik akan lebih mudah memahami materi dan membuat suasana kelas tidak membosankan dengan adanya media miniaturtiga dimensi ini.
- 5) Media miniatur tiga dimensi lebih mudah untuk diterapkan, karena sifatnya yang konkrit atau nyata yang bisa dilihat langsung oleh peserta didik.

c. Kelemahan media miniaturtiga dimensi

- 1) Cara pembuatan media miniaturtiga dimensi yang sedikit rumit, karena memerlukan waktu yang cukup lama.
- 2) Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menerapkan media ini pada saat proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Jika guru tidak ahli dalam menerapkan media pembelajaran ini, dikhawatirkan kelas akan kacau.

2. Fungsi media miniaturtiga dimensi

Secara garis besar ada beberapa fungsi media miniaturtiga dimensi yaitu:

- a. Fungsi edukatif adalah memberikan pengaruh positif dan mendidik peserta didik dengan baik pada pendidikan.
- b. Fungsi sosial merupakan memberikan sebuah pengalaman hidup dan memberikan suatu informasi kepada setiap orang.
- c. Fungsi ekonomis adalah pembinaan prestasi kerja secara maksimal.
- d. Fungsi politis merupakan berpengaruh terhadap politik sebuah pembangunan.

3. Manfaat media miniaturtiga dimensi

- a. Proses pembelajaran lebih efektif karena adanya bantuan media miniatur tiga dimensi.
- b. Mempermudah pemahaman peserta didik pada saat menyampaikan materi.
- c. Menarik perhatian minat belajar peserta didik dengan adanya bantuan media miniaturtiga dimensi.
- d. Ketika menjelaskan sebuah materi guru lebih mudah menyampaikan materi karena adanya media pembelajaran yang dapat merangsang pemahaman peserta didik dengan baik.

4. Pembelajaran IPS SD/MI

a. Pengertian IPS

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari mulai dari tingkat sekolah dasar (SD) sampai sekolah menengah atas (SMA), mengkaji beberapa peristiwa seperti, peristiwa, fakta, konsep yang berkaitan dengan sosial untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Tujuan itu akan mencapai suatu kemampuan kognitif, efektif dan psikomotorik yang dikembangkan melalui beberapa pengalaman belajar.¹⁴ Salah satu materi yang peneliti bahas adalah lingkungan alam dan buatan.

b. Tujuan Ilmu Pengetahuna Sosial (IPS)

Adapun beberapa tujuan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosail (IPS) antara lain:

¹⁴Firosalia Kristin, 'Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sd', *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6.2 (2016), 74 <<https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p74-79>>.

- 1) Memberikan sebuah pengetahuan untuk menjadikan peserta didik agar dapat menjadi warga negara yang baik dan sadar sebagai makhluk sosial dan juga akan hak dan kewajiban sebagai warga negara Indonesia.
- 2) Memiliki sebuah keterampilan sosial untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan sebuah masalah sosial, dan memiliki pemahaman berpikir secara kritis.
- 3) Melatih mental seseorang agar bisa mandiri, dan membangun kebersamaan dalam kelompok melalui pembelajaran IPS yang inovatif.
- 4) Mengembangkan kebiasaan, kecerdasan dan keterampilan sosial.
- 5) Dengan adanya pembelajaran ilmu pengetahuan sosisl (IPS) dapat melatih peserta didik mengenal nilai-nilai terpuji seperti kejujuran, keadilan, moral dan lain sebagainya.
- 6) Terakhir kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan disekitar kita.

Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) sangat penting untuk diterapkan di sekolah dasar agar peserta didik dapat mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya. Peserta didik lebih bisa menjadi makhluk sosial seutuhnya yang berakhlak mulia dan memiliki tanggung jawab serta dapat menumbuhkan perilaku berfikir secara kritis dan inquiri. Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) ada beberapa materi di dalamnya, peneliti mengambil salah satu materi yaitu tentang lingkungan alam dan buatan.¹⁵

¹⁵Staf Pengajar and others, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS', 2.1 (2012), 61-68.

Lingkungan alam merupakan segala sesuatu yang ada dipermukaan bumi baik yang ada di darat maupun di laut, dan tidak ada campur tangan oleh manusia memang benar-benar alami. Kenampakan alam ini timbul karena adanya peristiwa-peristiwa alam yang terjadi di permukaan bumi. Sedangkan lingkungan buatan adalah segala sesuatu yang dibuat oleh manusia untuk kepentingan mereka.

Adapun beberapa contoh lingkungan alam dan buatan yang ada di tanah luwu yang akan dibuatkan sebuah media pembelajaran sebagai berikut :

1) Lingkungan alam antara lain:

a) Gunung

Bentuk gunung menyerupai seperti bukit, namun gunung memiliki ukuran yang lebih besar dan tinggi. Rata-rata tinggi gunung mencapai lebih dari 500 meter bagian paling atas dari gunung yaitu puncak, puncak memiliki bentuk yang beragam ada yang seperti kerucut, dan adapula yang seperti trapesium.

b) Dataran Rendah

Dataran rendah adalah suatu permukaan bumi yang berupa tanah lapang, yang memiliki ketinggian 200 meter diatas permukaan laut.

c) Sungai

Sungai adalah aliran air yang mengalir terus-menerus dari hulu ke hilir, yang awalnya dari dataran tinggi menuju kedataran rendah.¹⁶

2) Lingkungan Buatan:

a) Jalan Raya

¹⁶Sukmayani Ratna, *Ilmu Pengetahuan Sosial 3*, 2008.

Jalan raya adalah sebuah sarana transportasi yang memudahkan masyarakat beraktivitas sehari-hari. Bahan dasar dari jalan raya yaitu tanah padat, campuran batu koral, kerikil dan aspal.

b) Jembatan

Jembatan biasanya digunakan oleh masyarakat sebagai penghubung dua bagian jalan yang terputus dikarenakan adanya sungai, kali, danau dan kereta api.

c) Pemukiman penduduk / rumah

Rumah adalah sebuah tempat yang dihuni oleh manusia sebagai tempat berlindung.

d) Taman

Taman adalah lahan terbuka yang dibuat oleh manusia. Biasanya taman dibuat untuk mempercantik daerah sekitar kita, yang berupa tanaman pohon, bunga atau tanaman hias lainnya.

3) Cara melestarikan lingkungan hidup

a) Membuang sampah pada tempat

Kita sebagai makhluk cinta sosial harus menjaga ketertarikan lingkungan salah satunya yaitu membuang sampah pada tempatnya agar terhindar dari banjir.

b) Rutin membersihkan lingkungan

Menjaga kebersihan lingkungan sangat penting untuk kita agar terhindar dari penyakit.

c) Tidak membuang barang berbahaya di sungai

Sungai adalah salah satu ekosistem sumber kehidupan manusia, jadi kita sebagai makhluk sosial harus tetap menjaga kebersihannya.

d) Menghindari penebangan liar

Penebangan liar merupakan salah satu faktor penyebab kerusakan lingkungan dan akan menyebabkan bencana alam seperti longsor.¹⁷

Kita sebagai makhluk sosial harus selalu melestarikan lingkungan sekitar kita agar tidak tercemar, menjaga lingkungan itu sangat diperlukan agar terhindar dari bencana alam yang sering kita temukan. Kerusakan-kerusakan yang terjadi dimuka bumi disebabkan oleh tangan manusia itu sendiri, penebangan liar di mana-mana, membuang sampah sembarang tempat.

5. Lokal

a. Pengertian lokal

Merupakan dapat didefinisikan sebagai ciri khas berbudaya sebuah kelompok dalam berinteraksi atau berperilaku dalam ruang lingkup kelompok tersebut. Kelompok yang dimaksudkan biasanya terikat dengan tempat atau masalah geografis. Seperti halnya kebudayaan pada umumnya yang memang banyak mendapatkan pengaruh dari banyak faktor (Geografis, agama, politik, ekonomi, dll) yang merupakan unsur-unsur kebudayaan.

Indonesia terdiri dari 34 Provinsi dengan jumlah pulau mencapai 16.056 Pulau. Jumlah suku bangsa yang ada di negara kepulauan ini bahkan berada di atas angka 300 dan berbicara dalam 250 bahasa.¹⁸ Maka dari itu Koentjaraningrat

¹⁷Sri Rida Handayani, 'Peningkatan Prestasi Belajar IPS Materi Lingkungan Alam Dan Buatan Melalui Media Tiga Dimensi Sri Rida Handayani SD Negeri 18 Pekanbaru', *Jurnal Pigur*, 1 (2018), 97–106.

¹⁸Guallichico Marya, 'Kajian Mutu Mi Instan Yang Terbuat Dari Tepung Jagung Lokal Riau Dan Pati Sagu', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2013), 1689–99.

mengajukan istilah wilayah kebudayaan yang mengklasifikasi budaya berdasarkandaerah di Indonesia. Terdapat 18 Wilayah diantaranya :

- 1) Aceh
- 2) (Gayo, Alas dan Batak) dan (Nias dan Batu)
- 3) (Minangkabau) dan (Mentawai)
- 4) (Sumatera Selatan) dan (Enggano)
- 5) Melayu
- 6) Bangka dan Belitung
- 7) Kalimantan
- 8) (Minahasa) dan (Sangir Talaud)
- 9) Toraja
- 10) Sulawesi Selatan
- 11) Ternate
- 12) (Ambon) & (Kepulauan Barat Daya)
- 13) Irian
- 14) Timor
- 15) Bali dan Lombok
- 16) Jawa Tengah dan Jawa Timur
- 17) Surakarta dan Yogyakarta
- 18) Jawa Barat

Tanaman sagu (*Metroxylon* sp) banyak dijumpai di daerah rawa dan pinggir sungai di Indonesia dan terpusat di Papua, Maluku, Sulawesi dan Riau. Sejak lama tanaman sagu dikenal sebagai makanan bagi masyarakat Papua

maupun Maluku.¹⁹ Ditinjau dari ketersediaan lahan sebagai penyedia bahan baku sagu terutama di Papua memiliki areal hampir 1 juta, Disamping itu di daerah lain seperti Maluku, Sulawesi Tenggara, Sulawesi Selatan, Kalimantan Barat dan Riau merupakan sentra tanaman sagu.

Di setiap daerah masing-masing memiliki kearifan lokal, dimana kearifan lokal merupakan suatu pengetahuan yang diperoleh dengan adanya masyarakat dan kumpulan pengalaman yang diintegrasikan kedalam pemahaman suatu kebudayaan di suatu tempat.²⁰ Ciri khas tersebut membangun suatu kehidupan, disetiap daerahnya memiliki aturan tersendiri yang mampu menjadi solusi yang praktis bagi masyarakat tersebut.

Sedangkan definisi lainnya mengatakan bahwa kearifan lokal merupakan sesuatu yang asing berupa kebudayaan yang dapat menyesuaikan dengan keadaan yang ada di setiap daerah. Penyesuaian yang dimaksudkan di sini ialah dapat melahirkan budaya yang tepat dan berbeda antara daerah yang satu dengan daerah yang lainnya, sehingga terbentuk ciri khas dan perbedaan yang mendasar.²¹

b. Kearifan Lokal

Kearifan lokal di dalamnya terdapat kebudayaan yang dianggap sebagai ciri khas pada daerah Luwu. Ada beberapa simbol ciri khas yang termasuk dalam

¹⁹Wahida and Amelia Agustina Limbongan, 'Pemanfaatan Ampas Sagu Sebagai Bahan Dasar Kompos Pada Beberapa Dosis Pencampuran Dengan Kotoran Sapi', *Agricola*, 5.1 (2015), 1-8.

²⁰Dasrun Hidayat, 'Permainan Tradisional Dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat', *Jurnal Academia*, 5.2 (2013), 1057-70.

²¹Lelly Qodariah and Laely Armiyati, 'Nilai-Nilai Kearifan Lokal Masyarakat Adat Kampung Naga Sebagai Alternatif Sumber Belajar', *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 10.1 (2013), 10-20.

kebudayaan dan mempunyai nilai-nilai kearifan lokal diantaranya adalah makanan khas daerah.

Makanan khas sudah tidak asing lagi didengar, ada beberapa makanan khas yang ada di Luwu salah satunya adalah kapurung (bugalu) kapurung berasal dari sagu, sagu adalah sebuah tumbuhan dimana bagian-bagiannya terdapat ampas sagu, pelepah sagu dan batang sagu, bagian-bagian sagu itulah nanti yang akan dijadikan sebagai bahan-bahan pembuatan media pembelajaran.²²

Kapurung makanan khas yang ada di Sulawesi Selatan khususnya di daerah Luwu (Kota Palopo, Kabupaten Luwu, Luwu Utara, Luwu Timur), makanan ini terbuat dari sagu, dimana bukan hanya sagu menjadi bahan pelengkap tetapi dipadukan dengan beberapa sayur dan lauk lainnya. Bukan hanya kapurung saja yang terbuat dari sagu ada beberapa makanan lainnya yang bisa terbuat dari sagu juga seperti sinole, lanye' dan dange. Sehingga sagu ini menjadi makanan yang memiliki kandungan gizi, vitamin, protein dan lain sebagainya.

Peneliti akan menggunakan sagu atau ampas sagu sebagai bahan untuk dijadikan sebuah media pembelajaran, sehingga bisa menghasilkan media pembelajaran yang kreatif dan unik untuk diterapkan di sekolah dasar tempat meneliti. Peneliti akan membuat media pembelajaran sebaik mungkin dengan menggunakan bahan-bahan kearifan lokal yaitu sagu, ampas sagu dan pelepah sagu sesuai dengan judul pengembangan media pembelajaran pada subtema

²²Sri Haryati, 'Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan', *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*, 37.1 (2012), 11–26.

lingkungan alam dan buatan berbasis media miniatur terintegrasi bahan-bahan lokal di kelas III SDN 92 Karetan .

6. Model pengembangan ADDIE

Model ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran *generic* yang menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan baik untuk pembelajaran tradisional (tatap muka dikelas) maupun pembelajaran online. Peterson dapat menyimpulkan bahwa model ADDIE adalah kerangka kerja sederhana yang berguna untuk merancang pembelajaran dimana prosesnya dapat diterapkan dalam berbagai pengaturan karena strukturnya yang umum

Adapun langkah-langkah pengembangan model Addie, antara lain :

- a. Tahap I Analisis (*analyze*) meliputi kegiatan sebagai berikut : (a) melakukan analisis kompetensi yang dituntut dengan peserta didik, (b) melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kepastian belajarnya, pengetahuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik tentang kepastian terkait, (c) melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan komplementasi.
- b. Tahap II perancangan (*design*) dilakukan dengan kerangka acuan sebagai berikut: (a) untuk siapa pembelajaran dirancang (peserta didik), (b) kemampuan apa yang anda inginkan untuk dipelajari? (kompetensi), (c) bagaimana materi pelajaran dengan baik? (strategi pembelajaran), (d) bagaimana anda menentukan tingkat penguasaan pelajaran yang sudah dicapai? (asesmen dan evaluasi).

- c. Tahap III pengembangan (*development*) adalah kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik, sehingga kegiatan ini menghasilkan *prototype* produk pengembangan .
- d. Tahap IV Implementasi (*implementation*) hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran.²³

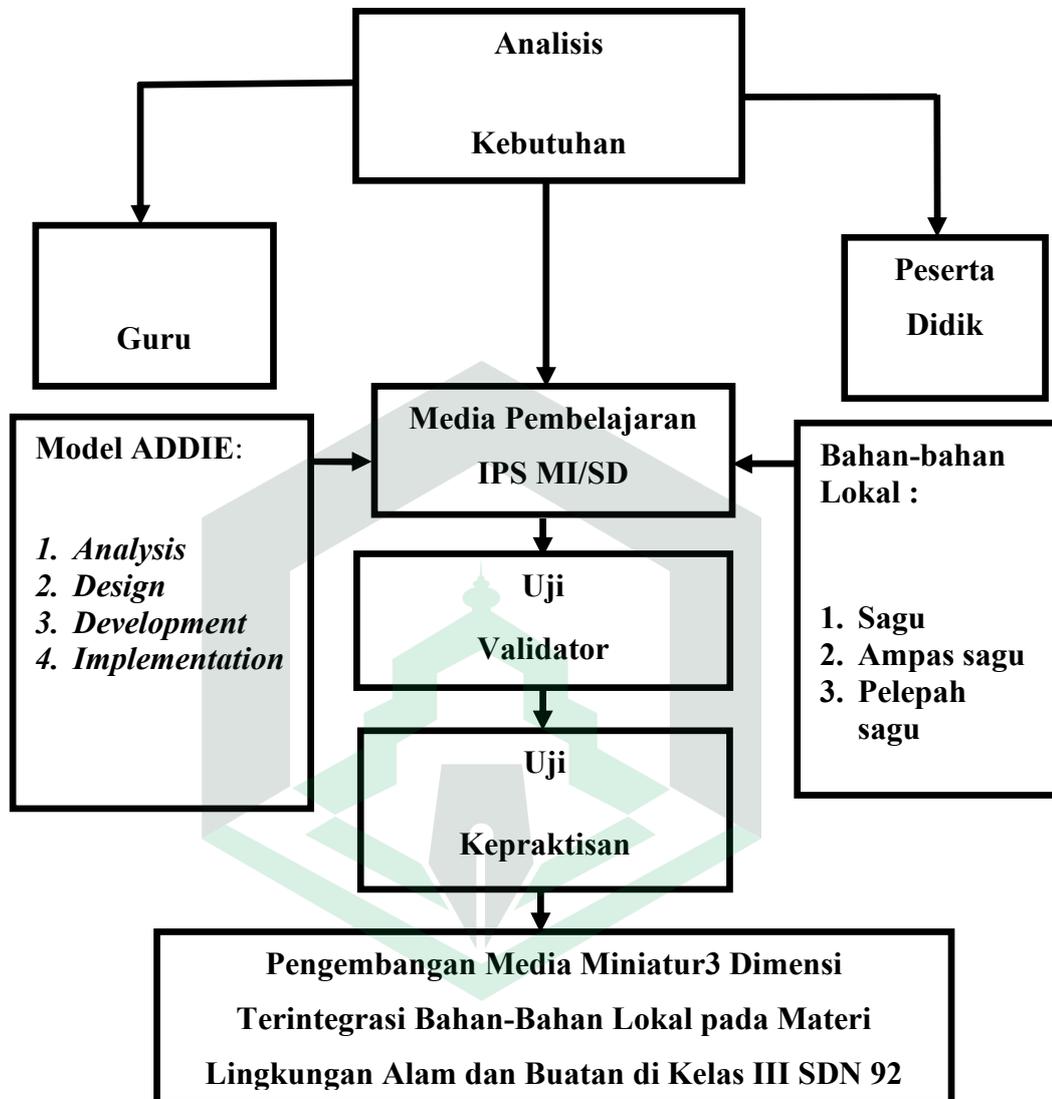
Kelebihan dari penelitian ADDIE ini yaitu model sederhana dan mudah dipelajari serta strukturnya yang sistematis. Karena model ini terdiri dari lima tahapan yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya tahapan mulai dari awal hingga tahapan terakhir sistem pengaplikasiannya harus dilakukan secara berurut. Adapun kekurangan model ADDIE ini yaitu pada tahapan analisis memerlukan waktu yang cukup lama. Maksudnya dalam tahapan analisis ini peneliti diharapkan mampu menganalisis dua komponen dari siswa terlebih dahulu dengan membagi analisis menjadi dua yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan sehingga waktu yang diperlukan pada tahap ini cukup lama.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan langkah untuk mengarahkan penelitian. Berdasarkan pada kerangka tersebut, maka diperoleh data sebagai berikut. Pada pengembangan media pembelajaran yang menjadi fokus dalam penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran pada materi lingkungan alam dan buatan berbasis media miniatur tiga dimensi terintegrasi bahan-bahan lokal pada peserta

²³Dr. I Made teguh, dkk, “*Model Penelitian Pengembangan*, (Grahayu ilmu : Yogyakarta November 2016) h. 54.

didik kelas III SDN 92 Karetan. Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini memakai jenis penelitian R&D (*Design and Development*) atau lebih dikenal dengan istilah penelitian pengembangan. Pengembangan merupakan penelitian yang akan menghasilkan suatu produk tertentu sebagai hasil akhir.²⁴ Penelitian pengembangan menjadi jenis penelitian yang dapat menghasilkan kemajuan dalam pendidikan yang baik karena adanya produk yang akan dihasilkan individu. Oleh karenanya penelitian yang akan dilakukan menggunakan penelitian pengembangan agar dapat menciptakan sebuah produk yang dapat mengatasi masalah yang ditemukan di lapangan sekaligus dapat memajukan kualitas pendidikan.

Sedangkan desain pengembangan yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu *ADDIE*. Model pengembangan ini sangat cocok digunakan untuk pengembangan media ajar, model pengembangan *ADDIE* ini terdiri dari lima langkah yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi

Lokasi dari penelitian bertempat di SDN 92 Karetan. Bertempat di jalan poros Palopo - Masamba. Lokasi SD ini tepat di pinggir jalan raya daerah

²⁴Sri Haryati, 'Research and development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan'. 37.1 (2012), 11-26

Walendrang yang sangat strategis dan menarik karena tepat di depan sekolah tersebut terdapat lapangan yang sangat luas.



Gambar 3.1 Lokasi Penelitian

2. Waktu

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 92 Karetan yang beralamat di Desa Bararamase, kec. Walendrang, kab. Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan. Waktu penelitian dilangsungkan selama proses pembelajaran dengan tema dan kompetensi dasar yang sesuai dengan pengembangan media pembelajaran. Dilaksanakan pada bulan Oktober sampai Desember tahun 2021.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi subjeknya yakni peserta didik kelas III SDN 92 Karetan. Peserta didik kelas III di sd ini terdiri dari 26 orang. Di dalam kelas ini terdapat berbagai macam jenis karakter peserta didik . Ada peserta didik yang patuh, rajin, sopan, pintar dan lain-lain sebagainya. Tetapi tidak terlepas juga dari peserta didik yang daya ingatnya kurang, susah diatur, hyperaktif dan lain-lain sebagainya.

Objek penelitian merupakan permasalahan yang diteliti. Objek penelitian adalah suatu atribut dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Objek penelitian adalah media pembelajaran berupa media miniaturtiga dimensi yang di dalam media berupa ampas sagu, pelepah sagu dan sagu itu sendiri dan lain sebagainya dalam media pembelajaran ini terdapat pengintegrasian dengan bahan-bahan lokal.

D. Prosedur Pengembangan

Penelitian yang dilakukan penulis adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini adalah penelitian yang bertujuan untuk dapat menghasilkan suatu produk yang berupa model pengembangan.

Model pengembangan merupakan alur sistematis terstruktur yang akan digunakan sebagai pedoman jalan untuk mengembangkan suatu bahan ajar. Model pengembangan pertama yang dapat digunakan ialah model *ADDIE*, model ini didesain sebagai model yang mampu berupaya memecahkan masalah yang terjadi pada pembelajaran.²⁵

Pada setiap tahapan pada model ini disusun secara terprogram pada setiap urutan-urutannya tersusun secara sistematis upaya menyelesaikan masalah dalam sebuah penelitian khususnya dalam memenuhi kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. Di bawah ini penjelasan Model *ADDIE* yang terdiri atas lima langkah sebagai berikut:

²⁵Budi Purwanti, 'Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure', *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3.1 (2015), 42–47 <<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/2194>>.

1. Analysis (Analisis)

Pada tahap analisis atau tahap awal ini dilakukan analisis kebutuhan dan karakteristik pada setiap siswa kelas III, analisis kebutuhan meliputi kurikulum kelas III. Analisis kebutuhan merupakan hal yang diperlukan dalam mengetahui masalah yang akan menjadi pembahasan dalam penelitian begitu juga dalam menganalisis seperti apa yang seharusnya dicapai siswa dalam setiap jenjang pembelajarannya. Hal ini juga dapat membantu siswa menemukan kemampuan atau kompetensi yang akan dikembangkan.

2. Design (Rancangan)

Setelah melakukan analisis kebutuhan selanjutnya membuat media pembelajaran berbasis media miniatur tiga dimensi terintegrasi bahan-bahan lokal. Media pembelajaran ini dibuat sesuai dengan analisis kebutuhan yang dilakukan sebelumnya. Media pembelajaran ini juga dibuat berdasarkan kompetensi dasar dan indikator yang ingin dikembangkan pada materi lingkungan alam dan buatan.

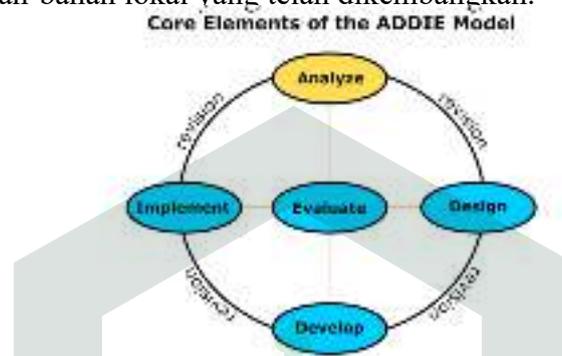
3. Development (Pengembangan)

Media pembelajaran yang telah selesai kemudian di validasi oleh beberapa validator yang akan menyatakan apakah media pembelajaran berbasis media miniatur tiga dimensi terintegrasi bahan-bahan lokal ini telah layak atau sudah sesuai untuk proses pembelajaran. Kemudian validator akan menyatakan kevalidan produk penelitian.

- a) Ahli Pengembangan Bahasa : Sukmawaty, S.Pd., M.Pd
- b) Ahli Media Pembelajaran : Hisbullah, S.Pd., M.Pd
- c) Ahli Pembelajaran IPS MI/SD : Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini merupakan tahap dalam pengembangan yaitu setelah media pembelajaran dinyatakan valid, maka media pembelajaran tersebut di uji cobakan pada kelas III, yang bertujuan untuk melihat bagaimana respon/masukan dari peserta didik tentang media pembelajaran berbasis media miniaturtiga dimensi terintegrasi bahan-bahan lokal yang telah dikembangkan.



Gambar 3.2 Model Pengembangan *ADDIE*

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini bertujuan untuk mendapat gambaran awal sekolah dan pembelajaran pada materi lingkungan alam dan buatan pada sekolah terkait serta berguna untuk memvalidasi produk yang dihasilkan. Teknik pengumpulan data yang di gunakan penulis pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Observasi

Peneliti memulai melakukan observasi sekolah dengan melakukan pengamatan langsung pada sekolah yang dituju, dengan melakukan pengamatan langsung mulai dari awal proses pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Adapun instrument yang digunakan adalah lembar observasi. Observasi ini dilakukan pada saat tahapan awal untuk mengetahui keaktifan siswa serta

mengetahui kemampuan penerimaan materi siswa dalam mengerjakan soal atau latihan-latihan yang diberikan guru dikelas, observasi ini juga dilakukan untuk melihat ketersediaan media pembelajaran peserta didik disekolah tersebut.

2. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara wawancara merupakan teknik peneliti untuk menggali informasi yang lebih akurat dari guru yang akan memperkuat data observasi sebelumnya. Salah satu pertanyaan yang akan diajukan pada guru yaitu pengadaan dan efektivitas media yang pernah digunakan dikelas dan materi disebut diatas. Hal ini tentu ditujukan untuk mengetahui secara akurat kepada guru dikelas tentang keefektivitas media dikelas. Adapun jenis wawancara yang digunakan merupakan wawancara tidak terstruktur, kemungkinan peneliti akan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada nara sumber tanpa adanya batasan, lebih santai, dan dengan bahasa-bahasa yang mudah dipahami oleh narasumber.

3. Angket atau kuesioner

Kuesioner yang akan diberikan berupa pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran yang dapat menguji tingkat keberhasilan suatu bahan ajar yaitu berupa media pembelajaran yang berbasis media miniatur tiga dimensi terintegrasi bahan-bahan kearifan lokal yang kuesioner ini akan diberikan kepada siswa langsung. Adapun tujuannya mengetahui kebutuhan dan kemampuan siswa.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan Mixed Methods Research

yang sering disingkat dengan Mix-Method. Mix-method ini sendiri merupakan salah satu metode yang memadupadankan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. *Mix-method* dapat membantu penulis untuk menemukan hasil penelitian yang lebih baik dibanding hanya menggunakan satu pendekatan saja. Pada *mix-method* ini terdiri atas empat tipe yaitu *embedded*, *explanatory*, *exploratory*, dan *triangulation*. Penulis menggunakan *tipe exploratory* pada jenis *mixed method sequential explanatory*. *Sequential* (urutan) adalah penelitian yang awalnya melakukan kualitatif lalu melanjutkan penelitian kuantitatif.²⁶ Untuk itu peneliti menggunakan desain sebagai berikut:

Data yang diperoleh akan dianalisis secara bertahap. Berikut penjelasan teknik analisis data yang digunakan penulis pada penelitian ini.

1. Analisis data Kualitatif

Pada analisis data kualitatif ini penulis menggunakan penelitian yang bersifat eksploratif. Penelitian kualitatif yang bersifat eksploratif adalah penelitian yang dikembangkan berdasarkan pertanyaan-pertanyaan terbuka.²⁷ Pada penelitian ini pengumpulan data yang digunakan penulis adalah observasi dan wawancara yang dilakukan langsung pada sekolah terkait.

2. Analisis data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil validasi ahli, pendidik dan respon peserta didik terhadap model pembelajaran. Selain itu

²⁶ Adita Widara Putra, 'Mixed-Method: Penerapan Model Bengkel Sastra Untuk Meningkatkan Kemampuan Apresiasi Drama Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia', Universitas Pendidikan Indonesia, 2012.

²⁷ Wijayaningtyas, Maranatha, Fuad Achmadi, and Togi Halomoan Nainggolan, 'Persepsi Generasi Milenial Terhadap Green Building Di Malang', 2018, 9

digunakan untuk melihat keberhasilan peserta didik dalam penguasaan materi yang diajarkan oleh pendidik. Berikut rumus presentase yang digunakan untuk menganalisis data kuantitatif.²⁸

Rumus data kuantitatif per item:

Keterangan:

P : presentase

X : skor yang diberikan responden pada suatu item

X_i : skor tertinggi (ideal) pada satu item

Rumus keseluruhan item:

Keterangan:

P : Presentase

$\sum X$: Jumlah skor keseluruhan jawaban responden

$\sum X_i$: Jumlah Skor tertinggi \times jumlah item \times jumlah responden

Dari hasil analisis data tersebut, selanjutnya dapat ditentukan tingkat validasi produk. Tingkat validasi produk tergolong dari empat kategori seperti tidak valid, cukup valid, valid, dan sangat valid. Jika produk yang telah di validasi masuk kedalam kategori 0%-20% dan 21%-40% maka harus direvisi secara besar-besaran atau bahkan produk tidak dapat digunakan sebagaimana mestinya. Namun jika produk masuk dalam kategori 41%-60% dan 61-80% maka produk perlu direvisi tetapi tidak secara keseluruhan dan memungkinkan untuk bisa digunakan. Jika masuk dalam kategori 81%-100% maka produk yang dikembangkan sudah

²⁸ Ega Ayu Lestari, 'Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Eksperimen Ipa Kelas V Sd/Mi' (Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018).

layak untuk digunakan sebagaimana mestinya karena bernilai sangat valid.

Adapun lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 3.1 Kriteria Hasil Validasi²⁹

Nilai	Kriteria
81% - 100%	Sangat valid
61% – 80%	Valid
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang valid
0%- 20%	Tidak valid

Adapun pada tahap praktikalitas terdapat empat kategori seperti tidak praktis, cukup praktis, praktis, dan sangat praktis. Kategori 0%-20% dan 21%-40% maka model pembelajaran yang dikembangkan gagal. Kategori 41%-60% dan 61-80% maka model pembelajaran yang dikembangkan sudah cukup praktis, perlu direvisi tetapi tidak secara keseluruhan dan memungkinkan untuk bisa digunakan. Jika masuk dalam kategori 81%-100% maka model yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan sebagaimana mestinya karena bernilai sangat praktis. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 3.2 Kriteria Hasil Kepraktisan

Nilai	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% – 80%	Praktis

²⁹ Ega Ayu Lestari, 'Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Eksperimen Ipa Kelas V Sd/Mi', Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018.

41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Praktis
0%- 20%	Tidak Praktis

Data kualitatif yang berupa tanggapan dan saran dari masing-masing validator digunakan sebagai acuan untuk revisi model pembelajaran pada tema komponen ekosistem. Penilaian uji validitas dalam penelitian bertujuan untuk mendapatkan hasil akhir kelayakan produk penelitian yang berupa media pembelajaran pada materi lingkungan alam dan buatan sehingga analisis data perlu diperhatikan dengan baik. Setiap penelitian memiliki masing-masing cara dalam perhitungan dan presentase dalam mendapatkan hasil dari tujuan penelitian.

Data penelitian yang telah diolah dan dianalisis kemudian di tempatkan berdasarkan kritereria yang ada. Jika data yang diolah kurang dalam pencapaiannya maka harus dilakukan perbaikan untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil dari kritik dan saran para validator untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Bab ini akan membahas tentang hasil pengembangan media materi lingkungan alam dan buatan. Setelah peneliti melakukan penelitian pada kelas III SDN 92 Karetan, peneliti telah mempunyai rancangan dalam mengembangkan sebuah produk berupa media miniaturtiga dimensi dengan menggunakan model ADDIE yang telah dirancang sebelumnya pada bab III. Bahwa media pembelajaran pada penelitian ini disusun dan dikembangkan berdasarkan Model ADDIE dan sekaligus menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang terdidi atas:

1. Kebutuhan Media MiniaturTiga Dimensi Terintegrasi Bahan-Bahan Lokal pada Materi Lingkungan Alam dan Buatan di Kelas III SDN 92 Karetan

Kebutuhan media miniaturtiga dimensi terintegrasi bahan-bahan lokal pada materi lingkungan alam dan buatan di Kelas III SDN 92 Karetan diketahui melalui beberapa tahapan analisis, yaitu:

- a. Analisis Kinerja

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan menggunakan wawancara guru mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam materi lingkungan alam dan buatan, peneliti memperoleh informasi bahwa pada materi lingkungan alam dan buatan masih banyak siswa yang kurang fokus dalam proses pembelajaran karena guru tidak menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan

siswa sehingga kebanyakan diantara mereka kurang merespon materi yang disampaikan.



Gambar 4.1 Grafik Kebutuhan Peserta Didik

Berdasarkan gambar diatas, adapun data yang diperoleh dari peserta didik mengenai masalah dasar dalam pembelajaran tersebut. Untuk lebih mudah memahami pada materi pembelajaran lingkungan alam dan buatan yaitu 8,7% menyukai pembelajaran dengan menggunakan papan tulis sebagai media ajar, 17,4 menyukai pembelajaran yang berfokus pada buku cetak (membaca), 73,9% peserta didik sangat menyukai jika dalam pembelajaran guru menggunakan media miniatur tiga dimensi.

b. Memilih arah fungsi tugas

Berdasarkan analisis kebutuhan dengan menggunakan hasil wawancara mengenai tugas yang diberikan oleh peserta didik dapat dikerjakan dengan baik, tetapi diantara mereka masih banyak peserta didik yang kurang paham dengan isi materi dalam tugas tersebut. Karena guru tidak menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh

karena itu masih banyak peserta didik yang kurang fokus dalam menangkap materi yang diberikan khususnya pada materi lingkungan alam dan buatan.

c. Mengkontruksi penilaian performance

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, peserta didik lebih menyukai gaya belajar yang santai dan menarik seperti menggunakan alat peraga dalam proses pembelajaran.

d. Analisis Tujuan

Adapun hasil analisis kecerdasan peserta didik di dalam kelas disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1 Pertanyaan tes untuk siswa

No.	Pertanyaan Tes	Jumlah Siswa yang menjawab benar	Jumlah Siswa yang menjawab salah
1.	Kenampakan lingkungan alam merupakan ciptaan?	25	0
2.	Pelabuhan dan gedung adalah contoh lingkungan?	10	15
3.	Pertanyaan berikut ini yang benar tentang lingkungan alam adalah?	6	19
4.	Lingkungan alam yang mempunyai bentuk lebih tinggi dan menjulang dari pada lingkungan sekitarnya adalah?	3	22
5.	Perkebunan teh dan kopi banyak ditemukan didaerah dataran?	4	21
6.	Dataran dibagi menjadi dua, yaitu?	4	21

7.	Sawah dimanfaatkan oleh pantai untuk?	2	24
8.	Berikut adalah manfaat dari sungai, kecuali?	6	19
9.	Pembakaran hutan dipegunungan dapat mengakibatkan?	5	20

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa sebagian besar peserta didik susah untuk menjawab soal yang diberikan. Hanya sedikit saja yang menjawab dengan benar soal yang diberikan.

e. Analisis *setting intruksional*

Berdasarkan wawancara, lingkungan belajar peserta didik terbagi menjadi 3 yaitu; suasana, tempat dan waktu. Hal ini ditunjukkan bahwa kebanyakan peserta didik lebih menyukai proses pembelajaran dilakukan di waktu pagi hari, dengan suasana tenang dan menyenangkan dan dilakukan didalam kelas.

2. Desain Media miniatur Tiga Dimensi Terintegrasi Bahan-Bahan Lokal pada Materi Lingkungan Alam dan Buatan di Kelas III SDN 92 Karetan

Desain media miniaturtiga dimensi terintegrasi bahan-bahan lokal pada materi lingkungan alam dan buatan di kelas III SDN 92 Karetan dirancang melalui tahapan-tahapan, yaitu:

b. Perancangan Penyajian Isi Materi

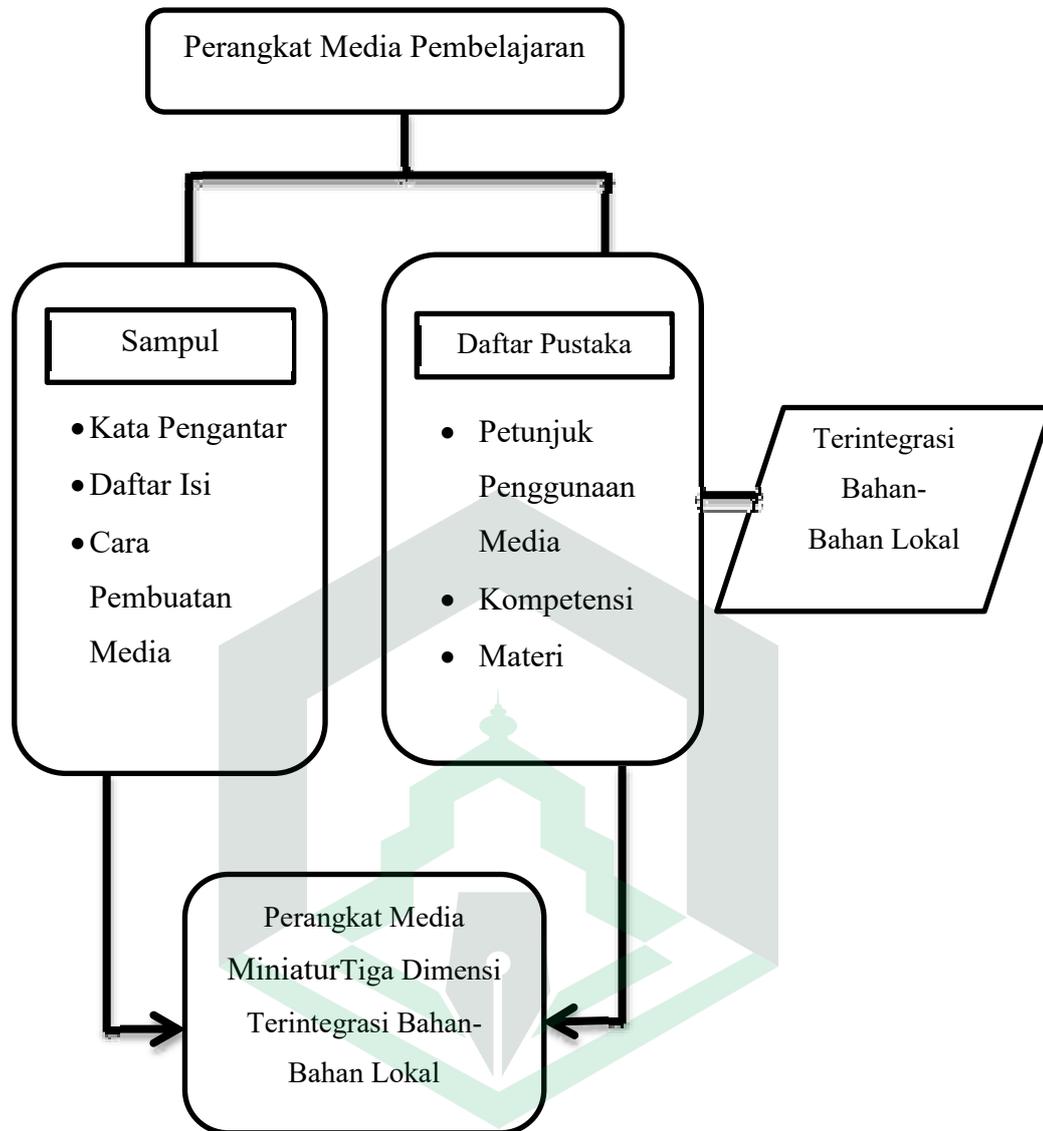
Isi materi dalam media ini diambil dari buku dan di internet (jurnal).

c. Komponen Media miniaturTiga Dimensi

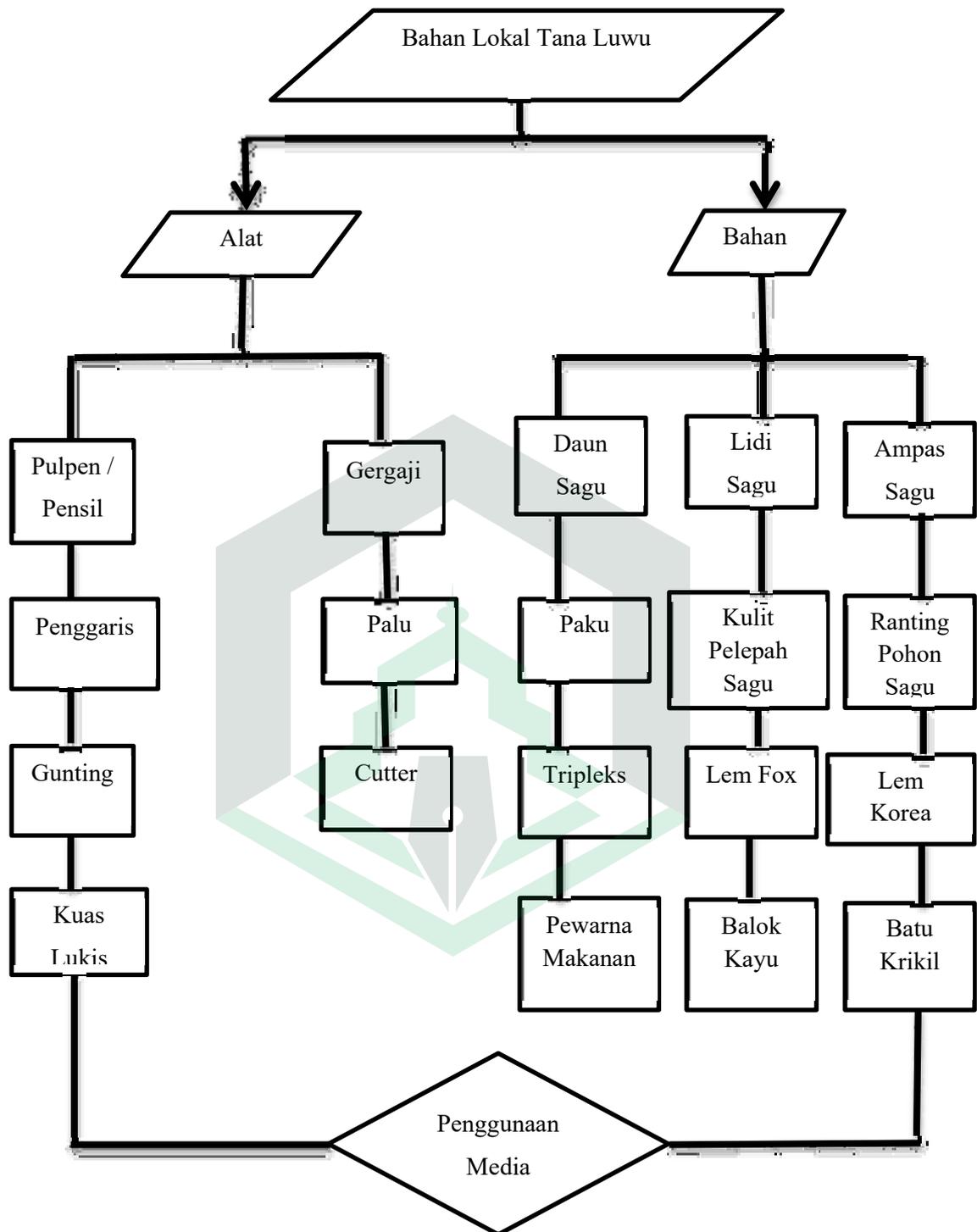
1) Cover/sampul pertama, meliputi judul media, nama penulis, dan kelas.

- 2) Kata pengantar, berisi rasa syukur dan terima kasih sebagai pengantar dalam pembuatan atau penyusunan media miniatur tiga dimensi oleh penulis.
- 3) Daftar isi, memuat kerangka (*outline*) media miniatur tiga dimensi
- 4) Pendahuluan, memuat tentang deskripsi produk media miniatur tiga dimensi, KI, KD, Indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
- 5) Panduan pembuatan media miniatur tiga dimensi.
- 6) Panduan penggunaan media miniatur tiga dimensi.
- 7) Uji pemahaman
- 8) Kunci jawaban
- 9) Daftar pustaka
- 10) Sampul belakang media miniatur tiga dimensi.

Pada tahapan desain ini, peneliti membuat sebuah bagan yang digunakan peneliti dalam membuat media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut ini bagan penjabaran media pembelajaran miniatur tiga dimensi.



Gambar 4.3 Penjabaran media pembelajaran miniatur tiga dimensi



Gambar 4.4 Penjabaran media pembelajaran miniaturtiga dimensi

3. Kevalidan Media miniaturTiga Dimensi Terintegrasi Bahan-Bahan Lokal pada Materi Lingkungan Alam dan Buatan di Kelas III SDN 92 Karetan

Setelah perancangan model selanjutnya dilakukan pengembangan secara bertahap berdasarkan prosedur. Pengembangan tersebut dimulai dari validasi desain, materi dan bahasa. Validasi dilakukan oleh 3 dosen ahli yaitu Hisbullah S.Pd., M.Pd., Lilis Suryani S.Pd., M.Pd., dan Sukmawaty S.Pd., M.Pd. atas rujukan dari dosen pembimbing.

a. Data Validasi Ahli Desain

Bapak Hisbullah, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli desain media miniatur tiga dimensi terintegrasi bahan-bahan lokal. Uraian hasil didapat setelah melakukan revisi terhadap produk. Adapun yang direvisi seperti indikator penilaian harus jelas, setiap bahan dalam media yang dikembangkan harus sesuai dengan bahan lokal yang ada di wilayah penelitian agar terlihat integrasi bahan lokalnya, serta pada buku panduan perlu ditambahkan asal pengembangan sehingga jelas tujuan pengembangannya.

Table 4.1 Hasil Kalkulasi Presentase Ahli Desain

No.	Aspek yang Dinilai	X	Ket.
1.	Media miniaturtiga dimensi sesuai dengan mata pelajaran.		Valid
2.	Media miniaturtiga dimensi yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar.		Valid
3.	Media miniaturtiga dimensi yang digunakan sesuai dengan materi		Sangat Valid

	pembelajaran.		
4.	Pemilihan alat dan bahan sesuai dengan judul.		Valid
5.	Penyusunan langkah-langkah pembuatan sesuai dengan langkah pengembangan media.		Sangat Valid
6.	Penampilan objek pada media menarik perhatian peserta didik.		Valid
7.	Media miniatur tiga dimensi mudah digunakan.		Sangat Valid
8.	Media miniatur tiga dimensi tidak mudah rusak.		Valid
9.	Penggunaan media miniatur tiga dimensi tidak mengganggu proses pembelajaran.		Sangat Valid
10.	Warna pada media miniatur tiga dimensi menarik.		Sangat Valid
11.	Media telah menjawab judul yang dikembangkan.		Sangat Valid
12.	Media telah sesuai dengan tema yang diangkat.		Sangat Valid
13.	Mempermudah guru dalam menjelaskan materi.		Sangat Valid
14.	Mempermudah peserta didik dalam pembelajaran.		Sangat Valid

15	Menarik minat belajar peserta didik.		Sangat Valid
16.	Membantu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemahaman peserta didik.		Sangat Valid
Jumlah keseluruhan			Sangat Valid

Berdasarkan hasil kalkulasi tersebut dari 16 aspek terdapat 11 yang bernilai sangat valid dengan presentase 100%, ada 5 yang bernilai valid dengan presentase 75%. Total dari keseluruhan aspek bernilai valid dengan presentase 98%.

b. Data Validasi Ahli Materi

Ibu Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli materi media miniaturtiga dimensitiga dimensi terintegrasi bahan-bahan lokal. Uraian hasil didapat setelah melakukan revisi terhadap produk. Adapun yang direvisi seperti materi yang diajarkan harus sesuai dengan daerah lokal serta contoh-contoh pada materi disesuaikan dengan lokasi. Hasil validasi dari ahli materi dapat dilihat pada table di bawah ini.

Tabel 4.2 Hasil Kalkulasi Presentase Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	X	Ket.
-----	--------------------	---	------

1.	Sesuai dengan kurikulum.		Sangat Valid
2.	Sesuai dengan tujuan pembelajaran.		Valid
3.	Materi mudah dipahami.		Sangat Valid
4.	Kesesuaian latihan soal dengan materi.		Valid
5.	Kejelasan uraian materi dengan gambar.		Sangat Valid
Jumlah keseluruhan			Sangat Valid

Uraian hasil didapat setelah melakukan revisi terhadap produk. Adapun yang direvisi seperti materi mengenai lingkungan alam dan buatan yang lebih mendalam. Setelah direvisi kemudian di validasi untuk mendapatkan validitas. Dari hasil presentase dapat dilihat bahwa diantara 5 aspek ada 3 yang bernilai sangat valid dengan presentase 100% dan ada 2 yang bernilai valid dengan presentase 75%. Total dari keseluruhan aspek bernilai valid dengan presentase 90%.

c. Data Validasi Ahli Bahasa

Ibu Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli bahasa media miniaturtiga dimensi terintegrasi bahan-bahan lokal. Uraian hasil didapat setelah melakukan revisi terhadap produk. Adapun yang direvisi seperti

penggunaan bahasa yang kurang baku, bahasa yang susah dimengerti, kosakata yang masih banyak salah. Dari hasil revisi tersebut peneliti sudah memperbaikinya. Berikut hasil validasi dan hasil perhitungan presentase.

Tabel 4.3 Hasil Kalkulasi Presentase Ahli Bahasa

No.	Aspek yang Dinilai	X	Ket.
1.	Pedoman jelas.		Sangat Valid
2.	Materi mudah dipahami.		Sangat Valid
3.	Kesesuaian dengan K13.		Sangat Valid
4.	Menggunakan bahasa yang komunikasi dan struktur kalimat yang sederhana.		Valid
5.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar.		Valid
6.	Menggunakan tulisan dan ejaan sesuai dengan pedoman Ejaan Bahasa Indonesia.		Sangat Valid
7.	Menggunakan istilah-istilah yang tepat sehingga mudah dipahami peserta didik.		Sangat Valid
8.	Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda.		Sangat Valid
Jumlah keseluruhan			Sangat Valid

Dari hasil presentase dapat dilihat bahwa diantara 8 aspek ada 6 yang bernilai sangat valid dengan presentase 100% dan ada 2 yang bernilai valid dengan presentase 75%. Total dari keseluruhan aspek bernilai valid dengan presentase 93,75%.

Berdasarkan ke 3 hasil validasi dan presentase yang telah ditotalkan serta dikalkulasi mendapatkan hasil sebagai berikut:

Dari hasil presentase diatas dapat disimpulkan bahwa media miniaturtiga dimensi terintegrasi bahan-bahan lokal ini memiliki total nilai 95,68% yang diartikan sangat valid.

4. Tahap Praktikalitas Media miniaturtiga dimensi Tiga Dimensi Terintegrasi Bahan-Bahan Lokal pada Materi Lingkungan Alam dan Buatan di Kelas III 92 Karetan

Uji kepraktisan ini dilaksanakan setelah proses validasi telah usai. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa praktis model pembelajaran ini jika diterapkan dalam proses pembelajaran. Praktikalitas dilaksanakan di kelas III dengan jumlah peserta didik sebanyak 25 orang.

Langkah-langkah penggunaan media pada proses pembelajaran diantaranya, letakkan media miniaturtiga dimensi di atas meja, setelah itu, bagi peserta didik menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 4-6 orang dalam satu kelompok, setelah kelompok terbagi pendidik menyampaikan isi materi dan tujuan pembelajaran, lalu pendidik menjelaskan cara menggunakan media miniaturtiga dimensi, setelah itu, masing-masing kelompok maju ke depan kelas memaparkan materi dengan menggunakan media miniatur tiga dimensi,

setelah semua kelompok telah selesai memaparkan materi pendidik memberikan evaluasi berupa soal test pilihan ganda.

Setelah semua proses pembelajaran di kelas berakhir peneliti melakukan langkah wawancara untuk pendidik maupun peserta didik untuk mengetahui tanggapan pendidik dan peserta didik terhadap media miniaturtiga dimensi terintegrasi bahan-bahan lokal yang sudah peneliti susun. Hasil wawancara yang peneliti dapatkan dari ibu Rahayu wali kelas III terhadap media miniaturtiga dimensi ini sangatlah positif. Dalam model pembelajaran ini interaksi antara pendidik dan peserta didik maupun antarpesertadidik dengan peserta didik berjalan dengan baik. Hal ini didukung dengan pernyataan Ibu Rahayu sebagai berikut:

“Media pembelajaran yang anda buat sudah sangat bagus, dengan media pembelajaran ini peserta didik bisa lebih aktif dalam pembelajaran, lebih cepat memahami materi serta interaksi antara peserta didik dengan pendidik maupun antarpeserta didik juga bagus dan media pembelajaran ini sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas”.³⁰

Wawancara pun juga dilakukan kepada beberapa peserta didik di kelas III SDN 92 Karetan mengenai media pembelajaran yang sudah peneliti buat. Pendapat dari adik Amira Khamilah S.:

“Menurut saya media pembelajaran ini bagus dan sangat aku sukai, bisa membuat saya dan teman-teman tidak bosan dalam belajar karena media itu terlihat nyata”.³¹

³⁰Rahayu, Wali Kelas III SD Negeri 92 Karetan, Wawancara Guru tanggal 21 Februari 2022.

³¹Amira Khamilah S., Siswa Kelas III SD Negeri 92 Karetan, Wawancara pada tanggal 21 Februari 2022.

Media pembelajaran miniatur tiga dimensi ini sudah terbukti bisa merangsang peserta didik agar lebih aktif di dalam proses pembelajaran. Hal ini dikuatkan dengan pernyataan dari adik Muh. Nabil Shiddiq:

“Menurutnya media pembelajaran ini sudah sangatlah baik. Karena dengan adanya media pembelajaran ini akan membuat peserta didik menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran.”³²

Dari pernyataan tersebut didukung juga dengan pernyataan dari adik Mutmainna sebagai berikut:

“Menurut saya media pembelajaran ini bisa membantu saya dan teman-teman lebih mudah memahami materi yang diajarkan pendidik, karena dapat membuat saya dan teman-teman senang karena media ini tampilannya menyegarkan mata.”³³

Beberapa hasil wawancara tersebut, respon dari peserta didik sangat variatif, hal ini dapat dilihat dari beberapa hasil wawancara dengan peserta didik yang menyatakan bahwa media ini sangatlah menarik serta peserta didik bisa lebih aktif dalam pembelajaran di kelas. Maka dari hasil tersebut peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran yang peneliti kembangkan sudah baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini dapat menambah referensi pendidik dalam menggunakan media tiga dimensi yang lain dalam proses belajar mengajar di kelas. Selain itu, diharapkan dengan media pembelajaran ini juga dapat

³² Muh. Nabil Shiddiq, Siswa Kelas III SD Negeri 92 Karetan, Wawancara pada tanggal 21 Februari 2022.

³³ Mutmainna, Siswa Kelas III SD Negeri 92 Karetan, Wawancara pada tanggal 21 Februari 2022.

meningkatkan kemandirian dan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Peneliti menyajikan penilaian selama pembelajaran berlangsung yaitu berupa lembar pengamatan aktivitas peserta didik yang akan dinilai oleh guru kelas III SDN 92 Karetan pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran ini. Untuk mempermudah dalam penyajian peneliti menyajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Kalkulasi Presentase Pengamatan Belajar Peserta Didik

No.	Aktivitas yang Diamati	Penilaian	Kriteria
1.	Memperhatikan materi pelajaran dengan baik	4	Sangat Baik
2.	Partisipasi peserta dalam mengikuti proses pembelajaran kelompok.	4	Sangat Baik
3.	Keaktifan peserta didik	3	Baik
4.	Menyelesaikan soal dengan baik	3	Baik
5.	Antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media miniaturtiga dimensi terintegrasi bahan-bahan lokal.	4	Sangat Baik
Jumlah Keseluruhan			Sangat Praktis

Hasil dari kalkulasi tersebut yaitu ada 3 yang baik dengan presentase 75% dan ada 4 yang sangat baik dengan presentase 100%. Total dari keseluruhan bernilai sangat praktis dengan presentase 89,28%.

B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan sebuah media pembelajaran pada materi lingkungan alam dan buatan. Media yang dikembangkan peneliti yaitu media miniatur tiga untuk mempermudah peserta didik dan guru dalam memahami perbedaan lingkungan alam dan buatan. Peneliti mengembangkan media ini dengan menggunakan model ADDIE, adapun tahapan-tahapan model ini yaitu : (1) Analyze (analisis), (2) Design (desain), (3) Development (Pengembangan), (4) Implementation (Implementasi), (5) Evaluation (evaluasi). Tetapi karena keterbatasan, peneliti hanya sampai pada tahap Praktikalitas. Berikut penjelasan tahapan-tahapan dalam mengembangkan media menggunakan model ADDIE yaitu:

1. Tahap *Analyze* (analisis)

a. Analisis Kerja

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti, bahwa kondisi awal peneliti memperoleh informasi bahwa peserta didik kurang memahami perbedaan antara lingkungan alam dan buatan karena dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku paket. Melalui analisis yang telah dilakukan, data yang diperoleh bahwa peserta didik lebih senang menggunakan alat peraga berupa media pembelajaran dengan cara pembuatan yang unik dan warna yang menarik agar pembelajaran mudah dipahami.

b. Memilih fungsi tugas

Berdasarkan analisis kebutuhan dengan menggunakan hasil wawancara mengenai tugas yang diberikan oleh peserta didik dapat dikerjakan dengan baik,

tetapi diantara mereka masih banyak peserta didik yang kurang paham dengan isi materi dalam tugas tersebut. Karena guru tidak menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu masih banyak peserta didik yang kurang fokus dalam menangkap materi yang diberikan khususnya pada materi lingkungan alam dan buatan.

c. Mengkonstruksi penilaian *performance*

Berdasarkan data yang diperoleh dalam penilaian *performance*, gaya belajar peserta didik cenderung mengerjakan tugas secara individu tanpa ada interaksi sesama peserta didik. Melalui analisis yang telah dilakukan, data yang diperoleh bahwa peserta didik lebih senang gaya belajar dengan cara bermain maupun berkelompok agar terciptanya suasana pembelajaran yang lebih bermakna.

d. Analisis tujuan

Berdasarkan data yang diperoleh melalui tes pemahaman peserta didik, hanya beberapa orang saja yang mampu mengumpulkan tugas dalam waktu yang sudah ditentukan. Melalui analisis yang dilakukan, data yang diperoleh bahwa peserta didik lebih tertarik mengerjakan tugas jika ada media pembelajaran yang menarik untuk membantu proses pembelajaran yang sebelumnya hanya menggunakan buku paket. Maka dari itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran miniaturtiga dimensi agar nantinya dapat mempermudah peserta didik dalam memahami antara perbedaan lingkungan alam dan buatan.

e. Analisis *setting instruksional*

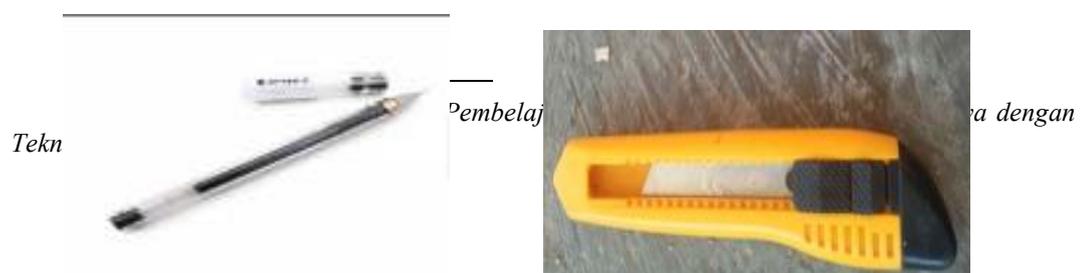
Melalui analisis yang telah dilakukan, data yang diperoleh dari angket bahwa peserta didik lebih senang jika proses pembelajaran dilakukan di waktu pagi hari, bertempat disekolah dengan suasana belajar sambil bermain.

2. *Design* (rancangan)

Setelah tahap analisis, maka peneliti melakukan tahap selanjutnya yaitu tahap desain. Pada tahap ini akan dihasilkan rancangan media miniatur tiga dimensi terintegrasi bahan-bahan lokal. Media ini dibuat semenarik mungkin menggunakan bahan-bahan lokal seperti: ampas sagu, pelepah sagu, daun pohon sagu, lidi pohon sagu, dan warna yang menarik agar mudah dipahami peserta didik. Hal ini dimaksudkan agar pengguna media miniatur tiga dimensi dapat memahami dengan jelas.³⁴

Media pembelajaran ini, dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri ataupun berkelompok, serta dapat membantu guru dalam menjelaskan materi tentang lingkungan alam dan buatan. Selain itu, media ini dapat memberikan semangat belajar kepada peserta didik dan memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri agar pembelajaran di dalam kelas lebih bermakna dan mudah dipahami. Dari tahapan ini diperoleh lembar validasi yang akan divalidasi oleh beberapa ahli yaitu: ahli materi, ahli bahasa, ahli desain dan ahli guru untuk mengetahui validitas media miniatur tiga dimensi terintegrasi bahan-bahan lokal yang dikembangkan.

Adapun alat yang di gunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.5 Pulpen



Gambar 4.6Katter



Gambar 4.7 Penggaris

Gambar 4.8 Palu-palu



Gambar 4.9 Gunting



Gambar 4.10 Gergaji

Adapun bahan yang digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.11 Paku**Gambar 4.12** Lem Fox**Gambar 4.13** Lem Korea**Gambar 4.14** Tripleks**Gambar 4.15** Kulit Pelepah**Gambar 4.16** Pelepah**Gambar 4.17** Ranting**Gambar 4.18** Balok Kayu**Gambar 4.19** Lem Epoxy**Gambar 4.20** Pewarna makanan

Setelah alat dan bahan semua terkumpul, maka dibuat desain dan kerangka dari media miniatur tiga dimensi terintegrasi bahan-bahan lokal. Berikut beberapa tahapan dalam membuat media ini sebagai berikut :

- 1) Siapkan tripleks yang akan dirangkai menjadi media.
- 2) Buatlah *stand* media, dengan menggunakan bantuan balok kayu dan tripleks.



- 3) Setelah tiap balok kerangka telah dipotong sesuai ukuran, mulailah untuk menyatukan tiap balok membentuk kerangka.



- 4) Potonglah tripleks sesuai ukuran permukaan tiap bagian kerangka agar tertutupi. Alasan digunakannya tripleks untuk menutupi ruang kerangka dan agar pondasi media nantinya lebih kokoh dalam menopang beban.



- 5) Setelah permukaan kerangka telah tertutup, buatlah miniatur sebagai berikut:
- a) Buat *stand* untuk model gunung sesuai kreatifitas.



- b) Buat *stand* untuk model gunung, yang dapat digunakan dengan bantuan gabus bekas ataupun bekas gelas minuman guna memperkokoh pondasinya.



- c) Buatlah miniatur rumah dan jembatan sesuai kreatifitas, yang dapat digunakan dengan pelepah sagu, kulit pelepah sagu, daun sagu, dan lidi daun sagu. Adapun bahan-bahannya yaitu, 1) pelepah sagu untuk kerangkanya, 2) kulit pelepah sagu sebagai motif dindingnya, 3) daun sagu sebagai atap, dan 4) lidi daun sagu sebagai kerangka atap.



- 6) Setelah miniatur telah jadi, posisikan letak masing-masing miniatur tersebut di tempat yang diinginkan.
- 7) Buatlah campuran dengan bahan dasar ampas sagu halus, pewarna makanan, dan Lem fox.



- 8) Setelah campuran telah jadi ikuti langkah berikut :
- a. Tutupi bagian kerangka pada model gunung yang telah dibuat dengan campuran ampas sagu.



- b. Selanjutnya tutupi permukaan lainnya dengan campuran ampas sagu. Namun perlu diingat, persikan titik/letak tertentu yang ingin dibuat model menyerupai jalanan, taman, sawah, undakan, sungai.



- c. Buatlah model aliran sungai dengan membuat sekat-sekat di antara kedua sisi (kanan dan kiri) agar lebih menyerupai sungai pada umumnya.



- d. Kemudian buat model pohon dengan menggunakan ranting pohon dan campuran ampas sagu sebagai bahan dasar ornamen daun



- 9) Sebelum campuran sagu mengering pada permukaan, paskan miniatur pendukung seperti; rumah, jalan raya, jembatan, bebatuan, rumput-rumput kecil, persawahan, pepohonan, dan lainnya pada titik yang tepat/sesuai dengan keinginan.



- 10) Setelah semua miniatur pendukung telah menyatu di titik permukaan yang diinginkan. Kemudian lumuri lem fox yang dicampur dengan sedikit air pada lapisan permukaan, agar lapisan permukaan dapat lebih kuat dan menutupi pori-pori pada lapisan permukaannya saat sesi pewarnaan karena pada dasarnya limbah sago memiliki tekstur yang menyerap resapan.



- 11) Setelah semua lapisan pada permukaan telah mengering dan semua miniatur pendukung telah melekat. Selanjutnya, berikan pewarnaan yang tepat pada tiap permukaan model yang dibuat serta ornamen-ornamen pendukung yang telah didesain agar lebih menjiwai bentuk sesungguhnya.



- 12) Setelah diberi pewarnaan, selanjutnya berikan efek air pada aliran sungai dengan menggunakan lem epoxy yang telah dicampur dengan sedikit pewarna kebiru-biruan.



- 13) Sembari menunggu lem mengering, kita bisa memanfaatkan waktu dengan merias permukaan kerangka dengan menggunakan kulit dari pelepah atau juga bisa merias ornamen-ornamen tambahan lainnya.



- 14) Terakhir buatlah stiker untuk penamaan media ini pada titik yang telah disiapkan di bagian belakang. Dan inilah hasil media miniature tiga dimensi.



Gambar 4.21 Tampilan Media Miniatur Tiga Dimensi

3. *Develop* (Pengembangan)

Pengembangan menurut Hanafi yaitu suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam

pendidikan. Produk yang dihasilkan antara lain adalah bahan pelatihan untuk guru, materi belajar, media, soal, dan sistem pengelolaan dalam pembelajaran.³⁵ Peneliti membuat atau mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk buku yang sesuai dengan *design* yang telah di buat, yang kemudian di nilai oleh ketiga validator ahli. Berdasarkan hasil penilaian dari 3 pakar validator yang ahli dalam bidangnya, menunjukkan bahwa media pembelajaran pada penelitian ini dinyatakan valid dengan revisi kecil. Oleh karena itu dilakukan revisi atau perbaikan berdasarkan saran para ahli, berikut nama-nama validator dapat dilihat pada table dibawah ini:

NO	Nama	Ahli
1.	Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.	Materi
2.	Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.	Bahasa
3.	Hisbullah, S.Pd., M.Pd.	Desain Media

Hasil penelitian ini bahwa dalam proses pengembangan media miniaturtiga dimensi terintegrasi bahan-bahan lokal diharapkan bisa membuat atau merangsang pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran lain yang lebih interaktif dan kreatif. Sehingga pendidik tidak lagi hanya berfokus pada satu media pembelajaran yang itu-itu saja.

4. Tahap Praktikalitas

Kepraktisan diartikan sebagai kemudahan dalam penyelenggaraan, membuat instrument, dan dalam pemeriksaan atau penentuan keputusan yang

³⁵Hanafi, *Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan*, 2017, hal. 134-135.

objektif, sehingga keputusan tidak meragukan.³⁶ Dengan adanya tahap kepraktisan ini peneliti bisa menyimpulkan hasil pengamatan dan wawancara dengan beberapa peserta didik terhadap pengembangan mediaminiatur tiga dimensi terintegrasi bahan-bahan lokal dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, (2) Peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, (3) Peserta didik lebih mudah dalam menangkap materi pembelajaran, (4) Proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Kemampuan kognitif peserta didik di dalam kelas kini mengalami peningkatan dari kondisi awal sebelum diterapkan media pembelajaran ini. Peserta didik lebih cepat memahami tentang materi lingkungan alam dan buatan dengan menggunakan media ini. Setelah diterapkan peneliti memberikan wawancara kepada pendidik dan peserta didik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran ini.

Data yang telah didapatkan dari respon peserta didik, membuktikan bahwa peserta didik menyukai media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Media ini membuat suasana kelas tidak membosankan saat belajar. Hal ini terlihat dengan keadaan kelas yang lebih teratur saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan penjelasan tersebut, pendidik dan peserta didik merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satu peranan pendidik sebagai unsur utama dalam proses pembelajaran tentunya membutuhkan keterlibatan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu

³⁶Cut Marlina & Rismawati, *Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash*, 2019, hal. 279.

pendidik perlu pengembangan media pembelajaran sebagai variasi dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran tematik.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti dapat menyimpulkan hasil pengembangan ini yaitu:

1. Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti pada peserta didik kelas III di SDN 92Karetan pada materi lingkungan alam dan buatan bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif untuk membantu pendidik agar proses pembelajaran berlangsung dengan lancar. Peserta didik akan lebih aktif dan merasa senang saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, dilakukan pengembangan media miniaturtiga dimensi pada materi lingkungan alam dan buatan terintegrasi bahan-bahan lokal di kelas III SDN 92 Karetan.
2. Proses merancang media pembelajaran ini mengacu pada bagan produk yang telah dibuat. Media pembelajaran yang dikembangkan juga dilakukan beberapa kali revisi mengenai beberapa aspek yaitu: (a) memperjelas keterkaitan antara media pembelajaran dengan materi. (b) memperjelas tujuan pembelajaran dan materi yang dipilih.
3. Kelayakan atau validitas media pembelajaran ini dapat dilihat dari uji validitas yang dilakukan oleh beberapa pakar atau ahli. Adapun hasil dari penilaian beberapa pakar dan setelah diproses dengan menggunakan rumus mendapatkan hasil 85.7% dinyatakan sangat valid. Hal tersebut dibuktikan dengan

kalkulasi nilai dari ahli materi 90 %, nilai dari ahli bahasa 93,75%, dan nilai dari ahli desain 98%, sehingga total keseluruhan hasil bernilai sangat valid.

4. Kepraktisan dari Pengembangan media pembelajaran ini tentunya berdampak positif bagi peserta didik dan pendidik maupun bagi pembelajaran selanjutnya. Hasil pengamatan dan wawancara dengan beberapa peserta didik terhadap pengembangan media miniaturtiga dimensi pada materi lingkungan alam dan buatan terintegrasi bahan-bahan lokal dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, (2) Peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, (3) Peserta didik lebih mudah dalam menangkap materi pembelajaran, (4) Proses pembelajaran lebih menyenangkan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik bisa menyukai media pembelajaran kreatif yang peneliti kembangkan.
2. Bagi pendidik dapat menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran kreaatif ini sebagai alat bantu dalam mengajarkan materi pelajaran.
3. Bagi peneliti yang berminat untuk melanjutkan penelitian ini direkomondasi lebih memperhatikan segala kelemahan dan keterbatasan peneliti sehingga penelitian yang akan dilakukan menghasilkan penelitian yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu, Husain, Muslim bin Hajjaj Alqusyairi An-Naisaburi, *Thaharah*, ed. by Fikri Darul, Muslim Sha (Beirut Libanon)
- Aji, Sudi, Muhammad Nur Hudha, and Astri Rismawati, 'Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika', *SEJ (Science Education Journal)*, 1.1 (2017), 36 <<https://doi.org/10.21070/sej.v1i1.830>>
- Ariyati, Tatik, 'Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Gambar', *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8.1 (2014), 47–54 <<http://pps.unj.ac.id/journal/jpud/article/view/55>>
- Bujuri, Dian Andesta, 'Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar', *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9.1 (2018), 37 <[https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)>
- Daryanto, 'Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Dan Manusia Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas V MI Miftahul Huda Pandantoyo', *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*, 16 (2010), 1–77 <<http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/download/139/114>>
- Dasar, Pendidikan, and Universitas Negeri Padang, 'Pengembangan Audio Visual Interaktif Berbasis Adobe Flash', 3.2 (2019), 598–604
- Emda, Amna, 'Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran Biologi Di Sekolah', *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA Agustus 2011 VOL. XII NO. 1*, 149–162, 12.1 (2011), 149 <<https://doi.org/10.22373/jid.v12i1.444>>
- Handayani, Sri Rida, 'Peningkatan Prestasi Belajar IPS Materi Lingkungan Alam Dan Buatan Melalui Media Tiga Dimensi Sri Rida Handayani SD Negeri 18 Pekanbaru', *Jurnal Pigur*, 1 (2018), 97–106
- Haryati, Sri, 'Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan', *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*, 37.1 (2012), 11–26
- Hidayat, Dasrun, 'Permainan Tradisional Dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat', *Jurnal Academia*, 5.2 (2013), 1057–70
- Kristin, Firosalia, 'Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sd', *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6.2 (2016), 74

<<https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p74-79>>

Lajnah, Pentashih, ed., *Departemen Agama Republik Indonesia Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, Madinah Kh (Kiaracondong Bandung, 2009)

M. Ramli, 'Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits', *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan Volume 13 No.23 April 2015*, 13.23 (2015), 130–54

Marya, Guallichico, 'Kajian Mutu Mi Instan Yang Terbuat Dari Tepung Jagung Lokal Riau Dan Pati Sagu', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2013), 1689–99

Muhson, Ali, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8.2 (2010) <<https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>>

Nusantara, Wawasan, 'Undang Undang No . 23 Tahun 1997 Tentang : Pengelolaan Lingkungan Hidup', 23, 1997

Pengajar, Staf, Ketatalaksanaan Pelayaran, Akademi Maritim Ganesha, and Kompleks Pendidikan Wahidin, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS', 2.1 (2012), 61–68

Permadi, Utari Nur, and Asrul Huda, 'Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer Dan Jaringan Dasar SMK', *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7.4 (2019), 30–39

Purwanti, Budi, 'Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure', *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3.1 (2015), 42–47 <<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/2194>>

Qodariah, Lelly, and Laely Armiyati, 'Nilai-Nilai Kearifan Lokal Masyarakat Adat Kampung Naga Sebagai Alternatif Sumber Belajar', *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 10.1 (2013), 10–20

Ratna, Sukmayani, *Ilmu Pengetahuan Sosial 3*, 2008

Sulfemi, Wahyu Bagja, and Hilga Minati, 'Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 Sd Menggunakan Model Picture and Picture Dan Media Gambar Seri', *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4.2 (2018), 228 <<https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i2.3857>>

Suwandi, Intan Kurniasari, and Muhsinatun Siasah Masruri, 'Pengembangan Picture Book Sejarah Nasional Dengan Pendekatan Tematik Terpadu Untuk Kelas Iv Sekolah Dasar', *Jurnal Prima Edukasia*, 4.1 (2016), 79 <<https://doi.org/10.21831/jpe.v4i1.7>>

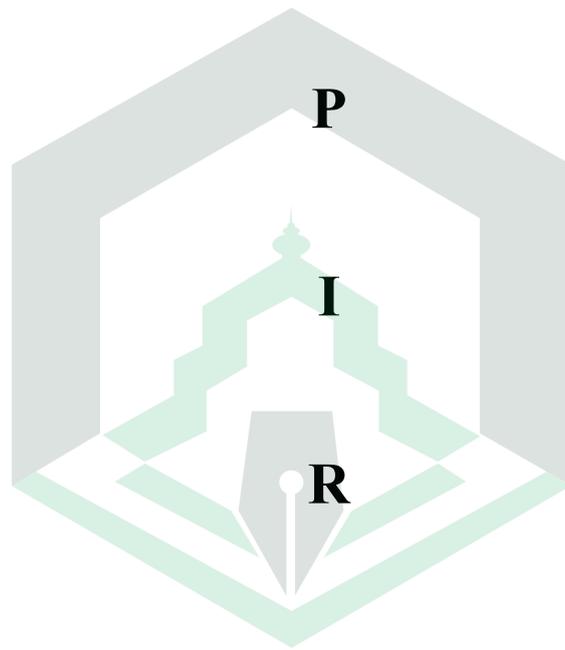
747>

- ‘Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional’, 2006
- Wahida, and Amelia Agustina Limbongan, ‘Pemanfaatan Ampas Sagu Sebagai Bahan Dasar Kompos Pada Beberapa Dosis Pencampuran Dengan Kotoran Sapi’, *Agricola*, 5.1 (2015), 1–8
- Nilam Permatasari Munir, “ Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme Dengan Media E-Learning Pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo,” *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, Vol. 6 No. 2 (2018), <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i2.454>.
- Rahayu, Wali Kelas III SD Negeri 92 Karetan, Wawancara Guru tanggal 21 Februari 2022.
- Khamilah S Amira., Siswa Kelas III SD Negeri 92 Karetan, Wawancara pada tanggal 21 Februari 2022.
- Nabil Shiddiq Muh., Siswa Kelas III SD Negeri 92 Karetan, Wawancara pada tanggal 21 Februari 2022.
- Mutmainna, Siswa Kelas III SD Negeri 92 Karetan, Wawancara pada tanggal 21 Februari 2022.
- Kartika SariBintari, *Desain Pembelajaran Model Addie dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw*, 2017, hal. 88-89.
- Hanafi, *Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan*, 2017, hal. 134-135.
- Rismawati & Cut Marlina, *Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash*, 2019, hal. 279.

L

A

M



A

N

Lampiran 1 Analisis Kebutuhan

Nama : Dahlia

Model : Addie

Teori: Januszewski dan Molenda

No	Analisis	Hal yang Akan Diamalisis	Instrumen
1.	Analisis kinerja	Menganalisis masalah dasar yaitu penggunaan media pembelajaran pada materi lingkungan alam dan buatan.	-Wawancara Guru - Angket peserta didik
2.	Analisis fungsi tugas	Menganalisis arah fungsi tugas.	- Dokumen
3.	Mengkonstruksi penilaian <i>performance</i>	- Menganalisis gaya belajar peserta didik. - Menganalisis hasil unjuk kerja peserta didik pada materi lingkungan alam dan buatan.	-Wawancara guru - Angket peserta didik - Dokumen
4.	Analisis Tujuan	- Menganalisis hasil pemahaman peserta didik terhadap materi lingkungan alam dan buatan. - Menganalisis KD dan tujuan pembelajaran.	- Test peserta didik - Dokumen
5.	Analisis setting instruksional	Mengidentifikasi kemampuan pemahaman peserta didik.	Angket peserta didik

**PEDOMAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA *PICTURE* 3D TERINTEGRASI BAHAN-BAHAN
LOKAL PADA MATERI LINGKUNGAN ALAM DAN BUATAN DI KELAS
III SDN 92 KARETAN**

(Pedoman Wawancara untuk Pendidik Kelas III SDN 92 Karetan)

1. Menganalisis masalah dasar yaitu penggunaan media pembelajaran pada materi lingkungan alam dan buatan.
2. Menganalisis kemampuan pemahaman peserta didik.



**PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA *PICTURE* 3D TERINTEGRASI BAHAN-BAHAN
LOKAL PADA MATERI LINGKUNGAN ALAM DAN BUATAN DI KELAS
III SDN 92 KARETAN**

(Pertanyaan Wawancara untuk Pendidik Kelas III SDN 92 Karetan)

1. Apakah peserta didik senang pada mata pelajaran IPS?
2. Apa saja masalah-masalah yang Ibu hadapi pada proses pembelajaran utamanya dalam memahami perbedaan lingkungan alam dan buatan yang ada disekitar kita?
3. Bagaimana tingkat kemampuan peserta didik dalam memahami perbedaan lingkungan alam dan buatan yang ada disekitar kita?
4. Metode apa yang Ibu gunakan dalam proses pembelajaran?
5. Apa faktor kesulitan peserta didik dalam memahami perbedaan lingkungan alam dan buatan yang ada disekitar kita?
6. Apakah Ibu menggunakan alat bantu dalam penyampaian materi?
7. Bentuk media seperti apa yang digunakan guru?
8. Apakah Ibu pernah mengajar dengan media 3 Dimensi?
9. Apakah Ibu pernah mengajar dengan media MOTA?
10. Bagaimana respon peserta didik setelah menggunakan media tersebut?

**FORMAT KISI-KISI INSTRUMEN WAWANCARAGURU ANALISIS
KEBUTUHAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA *PICTURE* 3D TERINTEGRASI BAHAN-BAHAN
LOKAL PADA MATERI LINGKUNGAN ALAM DAN BUATAN DI KELAS
III SDN 92 KARETAN**

Kisi-Kisi Wawancara Guru Kelas III SDN 92 Karetan

No	Indikator	Butir Soal	Jumlah Butir
1.	Menganalisis masalah dasar yaitu penggunaan media pembelajaran pada materi lingkungan alam dan buatan.	1,4,6,7,8,9,10	7
2.	Menganalisis kemampuan pemahaman peserta didik	2,3,5	3

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS
KEBUTUHAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA *PICTURE* 3D TERINTEGRASI BAHAN-BAHAN
LOKAL PADA MATERI LINGKUNGAN ALAM DAN BUATAN DI KELAS
III SDN 92 KARETAN**

I. TUJUAN

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Picture 3D Terintegrasi Bahan-bahan Lokal pada Materi Lingkungan Alam dan Buatan di Kelas III SDN 92 Karetan*" oleh Dahlin NIM: 17.0205.0022 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. PETUNJUK

- a. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom untuk masing-masing aspek.
- b. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
 - 1 = Tidak Valid
 - 2 = Kurang Valid
 - 3 = Cukup Valid
 - 4 = Valid
- c. Selain memberikan penilaian, Bapak/Ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen.

III. TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang Dinilai	Nilai				Ket.
		1	2	3	4	
I.	PETUNJUK Petunjuk lembar instrumen dinyatakan dengan jelas.				✓	
II.	ASPEK PENILAIAN 1. Penilaian aspek kelayakan isi dinyatakan dengan jelas. 2. Penilaian aspek kelayakan penyajian dinyatakan dengan jelas. 3. Penilaian aspek kelayakan kebahasaan dinyatakan dengan jelas.			✓ ✓ ✓		
III.	BAHASA 1. Menggunakan bahasa yang tepat. 2. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.			✓ ✓		

IV. KOMENTAR/SARAN

- ① Gantikan kata kerja operasional (KKO)
- ② Pertanyaan yang lebih singkat
kesulitan dibagi di urutan yang terakhir
sehingga pertanyaannya terstruktur
- ③ pertanyaannya di perjelas agar
mudah dipahami

V. PENILAIAN UMUM

Instrumen ini :

- a. Dapat digunakan dengan tanpa revisi.
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil.
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar.
- d. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi.

Palopo, 4 September 2021

Validator



Lilis Sutiyani, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 2013079003



**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANKET SISWA ANALISIS
KEBUTUHAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA *PICTURE* 3D TERINTEGRASI BAHAN-BAHAN
LOKAL PADA MATERI LINGKUNGAN ALAM DAN BUATAN DI KELAS
III SDN 92 KARETAN**

I. TUJUAN

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Picture 3D Terintegrasi Bahan-bahan Lokal pada Materi Lingkungan Alam dan Buatan di Kelas III SDN 92 Karetan*" oleh Dahlia NIM: 17.0205.0022 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. PETUNJUK

- a. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom untuk masing-masing aspek.
- b. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
 - 1 = Tidak Valid
 - 2 = Kurang Valid
 - 3 = Cukup Valid
 - 4 = Valid
- c. Selain memberikan penilaian, Bapak/Ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen.

III. TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang Dinilai	Nilai				Ket.
		1	2	3	4	
I.	PETUNJUK Petunjuk lembar instrumen dinyatakan dengan jelas.				✓	
II.	ASPEK PENILAIAN 1. Penilaian aspek kelayakan isi dinyatakan dengan jelas. 2. Penilaian aspek kelayakan penyajian dinyatakan dengan jelas. 3. Penilaian aspek kelayakan kebahasaan dinyatakan dengan jelas. 4. Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber. 5. Secara keseluruhan instrumen sudah sangat memadai untuk mengkomponen bahan ajar yang akan dikembangkan.			✓ ✓ ✓ ✓ ✓		
III.	BAHASA 1. Menggunakan bahasa yang tepat. 2. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.			✓ ✓		

IV. KOMENTAR/SARAN

① Buatkan kisi - kisi

② per nyatakannya harus menggunakan bahasa yang mudah dipahami

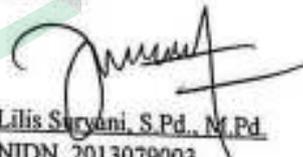
V. PENILAIAN UMUM

Instrumen ini :

- a. Dapat digunakan dengan tanpa revisi.
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil.
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar.
- d. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi.

Palopo, 12 September 2021

Validator


Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 2013079003

INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA *PICTURE* 3D TERINTEGRASI BAHAN-BAHAN
LOKAL PADA MATERI LINGKUNGAN ALAM DAN BUATAN DI KELAS
III SDN 92 KARETAN

(Test untuk Siswa Kelas III SDN 92 Karetan)

Pengantar:

Adik-adik kelas III SDN 92 Karetan yang peneliti cintai, peneliti meminta kesediaan adik-adik untuk mengisi soal berikut. Saran dan jawaban yang adik-adik berikan akan dimanfaatkan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar pada materi lingkungan alam dan buatan pada siswa kelas III SDN 92 Karetan atas bantuan adik-adik peneliti ucapkan terima kasih.

Petunjuk:

1. Periksa dan bacalah dengan seksama sebelum anda menjawabnya!
2. Kerjakan pada lembar jawaban dengan menggunakan pulpen bertinta hitam/biru.
3. Beri tanda silang (x) pada salah satu huruf pada lembar jawaban yang anda anggap paling benar!

Pertanyaan :

1. Kenampakan lingkungan alam merupakan ciptaan....
 - a. Tuhan
 - b. tukang kayu
 - c. petani
 - d. insinyur

3. Pelabuhan dan gedung adalah contoh lingkungan...
 - a. baru
 - b. buatan
 - c. alam
 - d. tinggi
4. Pertanyaan berikut ini yang benar tentang lingkungan alam adalah...
 - a. dibuat oleh manusia
 - b. tidak bisa rusak
 - c. tidak bermanfaat untuk manusia
 - d. diciptakan oleh Allah SWT
5. Lingkungan alam yang mempunyai bentuk lebih tinggi dan menjulang dari pada lingkungan sekitarnya adalah...
 - a. laut
 - b. jurang
 - c. gunung
 - d. pantai
6. Dataran dibagi menjadi dua, yaitu...
 - a. dataran tinggi dan rendah
 - b. dataran luas dan tinggi
 - c. dataran gunung dan bukit
 - d. dataran lembah dan jurang
7. Perkebunan teh dan kopi banyak ditemukan di daerah dataran...
 - a. rendah
 - b. pantai
 - c. tinggi
 - d. lembah
8. Sawah dimanfaatkan oleh pantai untuk...
 - a. merawat ikan
 - b. menanam palawija
 - c. membuat genteng
 - d. membuang sampah
9. Berikut adalah manfaat dari sungai, kecuali...
 - a. sarana transportasi
 - b. tempat rekreasi

- c. tempat budidaya ikan
 - d. tempat membuang sampah
10. Pembakaran hutan di pegunungan dapat mengakibatkan....
- a. tanah menjadi subur
 - b. sumber air melimpah
 - c. banjir dan tanah longsor
 - d. banyak hewan berkembang biak



KISI-KISI ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA *PICTURE* 3D TERINTEGRASI BAHAN-
BAHAN LOKAL PADA MATERI LINGKUNGAN ALAM DAN BUATAN
DI KELAS III SDN 92 KARETAN

(Kisi-Kisi Tes Pemahaman Siswa Kelas III SDN 92 Karetan)

No.	Indikator	Nomor Butir Tes	Jumlah Butir Tes
1	Memahami lingkungan alam dan buatan yang ada di sekitar kita	1-10	10



**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS
KEBUTUHAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA *PICTURE* 3D TERINTEGRASI BAHAN-
BAHAN LOKAL PADA MATERI LINGKUNGAN ALAM DAN BUATAN
DI KELAS III SDN 92 KARETAN**

I. TUJUAN

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Picture 3D Terintegrasi Bahan-bahan Lokal pada Materi Lingkungan Alam dan Buatan di Kelas III SDN 92 Karetan*" oleh Dahlia NIM: 17.0205.0022 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. PETUNJUK

- a. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom untuk masing-masing aspek.
- b. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
 - 1 = Tidak Valid
 - 2 = Kurang Valid
 - 3 = Cukup Valid
 - 4 = Valid
- c. Selain memberikan penilaian, Bapak/Ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen.

V. PENILAIAN UMUM

Instrumen ini :

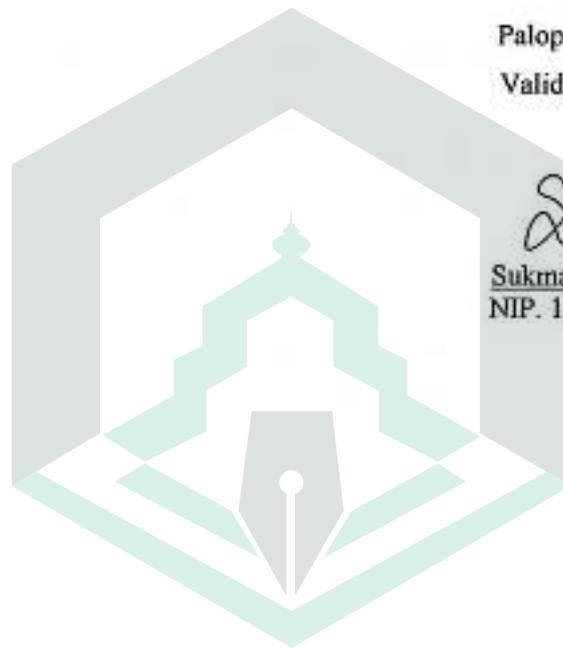
- a. Dapat digunakan dengan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

Palopo, September 2021

Validator,



Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198803262020122011



**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET SISWA ANALISIS
KEBUTUHAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA *PICTURE* 3D TERINTEGRASI BAHAN-
BAHAN LOKAL PADA MATERI LINGKUNGAN ALAM DAN BUATAN
DI KELAS III SDN 92 KARETAN**

I. TUJUAN

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Picture 3D Terintegrasi Bahan-bahan Lokal pada Materi Lingkungan Alam dan Buatan di Kelas III SDN 92 Karetan*" oleh Dahlia NIM: 17.0205.0022 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. PETUNJUK

- a. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom untuk masing-masing aspek.
- b. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
 - 1 = Tidak Valid
 - 2 = Kurang Valid
 - 3 = Cukup Valid
 - 4 = Valid
- c. Selain memberikan penilaian, Bapak/Ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen.

III. TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang Dinilai	Nilai				Ket.
		1	2	3	4	
I.	PETUNJUK Petunjuk lembar instrumen dinyatakan dengan jelas.				✓	
II.	ASPEK PENILAIAN 1. Penilaian aspek kelayakan isi dinyatakan dengan jelas. 2. Penilaian aspek kelayakan Penyajian dinyatakan dengan jelas. 3. Penilaian aspek kelayakan kebahasaan dinyatakan dengan jelas. 4. Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber. 5. Secara keseluruhan instrumen sudah sangat memadai untuk mengkomponen bahan ajar yang akan dikembangkan.				✓ ✓ ✓ ✓ ✓	
III.	BAHASA 1. Menggunakan bahasa yang tepat. 2. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.			✓	✓	

IV. KOMENTAR/SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

V. PENILAIAN UMUM

Instrumen ini :

- a. Dapat digunakan dengan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

Palopo, September 2021

Validator,



Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198803262020122011

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS
KEBUTUHAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA *PICTURE* 3D TERINTEGRASI BAHAN-BAHAN
LOKAL PADA MATERI LINGKUNGAN ALAM DAN BUATAN DI KELAS
III SDN 92 KARETAN**

I. TUJUAN

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Picture 3D Terintegrasi Bahan-bahan Lokal pada Materi Lingkungan Alam dan Buatan di Kelas III SDN 92 Karetan*" oleh Dahlia NIM: 17.0205.0022 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk *mengukur kevalidan* oleh para validator.

II. PETUNJUK

- a. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom untuk masing-masing aspek
- b. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
 - 1 = Tidak Valid
 - 2 = Kurang valid
 - 3 = Cukup valid
 - 4 = Valid
- c. Selain memberikan penilaian, bapak/ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrument

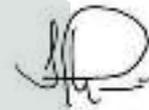
V. PENILAIAN UMUM

Instrumen ini :

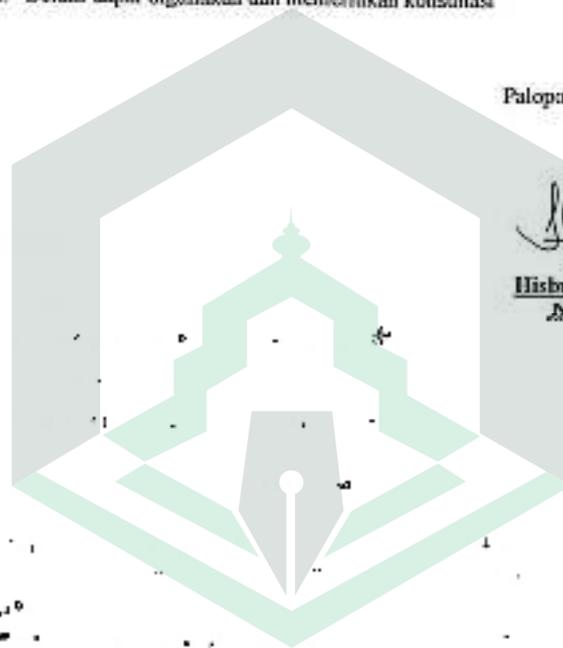
- a. Dapat digunakan dengan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

Palopa, September 2021

Validator



Hisbullah, S.Pd., M.Pd.
NUN. 20016028701



**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANKET SISWA ANALISIS
KEBUTUHAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA *PICTURE* 3D TERINTEGRASI BAHAN-BAHAN
LOKAL PADA MATERI LINGKUNGAN ALAM DAN BUATAN DI KELAS
III SDN 92 KARETAN**

I. TUJUAN

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Picture 3D Terintegrasi Bahan-bahan Lokal pada Materi Lingkungan Alam dan Buatan di Kelas III SDN 92 Karetan*" oleh Dahlia NIM: 17.0203.0022 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrument yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. PETUNJUK

- a. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek
- b. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
 - 1 = Tidak Valid
 - 2 = Kurang Valid
 - 3 = Cukup Valid
 - 4 = Valid
- c. Selain memberikan penilaian, bapak/ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrument

III. TABEL PENILAIAN

NO	Aspek Yang Dinilai	Nilai				Ket
		1	2	3	4	
I	PETUNJUK Petunjuk lembar instrumen dinyatakan dengan jelas				✓	
II	ASPEK PENILAIAN 1. Penilaian Aspek Kelayakan Isi dinyatakan dengan jelas 2. Penilaian Aspek Kelayakan Penyajian dinyatakan dengan jelas 3. Penilaian aspek kelayakan kebahasaan dinyatakan dengan jelas 4. Tidak ada butir instrument yang sulit dijawab oleh narasumber 5. Secara keseluruhan instrument sudah sangat memadai untuk mengkomponen bahan ajar yang akan dikembangkan				✓ ✓ ✓ ✓ ✓	
III	BAHASA 1. Menggunakan bahasa yang tepat 2. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti				✓ ✓	

IV. Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

V. PENILAIAN UMUM

Instrumen ini :

- a. Dapat digunakan dengan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

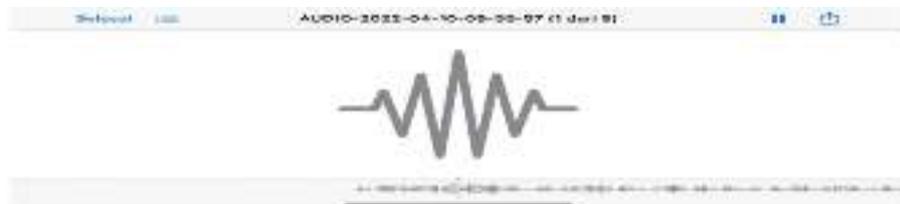
Palopo, September 2021

Validator



Hisbullah, S.Pd., M.Pd
NIDN. 2001078701

Lampiran 2 Hasil Wawancara Pendidik



1. Apakah peserta didik sering pada mata pelajaran IPS?
Jawaban:
Ya.
2. Apa saja masalah-masalah yang ibu hadapi pada proses pembelajaran utamanya dalam memahami perbedaan lingkungan alam dan buatan yang ada di sekitar kita?
Jawaban:
Bangsa hal, terutama keadaan anak-anak, ada yang bisa terlambat, masalah buku, dan ada juga beberapa peserta didik yang belum terlalu lancar membaca, sehingga menghambat proses pembelajaran terutama dalam memahami materi tersebut.
3. Bagaimana tingkat kemampuan peserta didik dalam memahami perbedaan lingkungan alam dan buatan yang ada di sekitar kita?
Jawaban:
Peserta didik pasti memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda, hanya 2-5 orang tingkat penguasaan dasar rata-rata, ada juga yang sedikit lambat, ada yang sulit untuk memahami.
4. Metode apa yang ibu gunakan dalam proses pembelajaran?
Jawaban:
Metode yang ibu gunakan adalah tanya jawab, pemberian tugas.
5. Apa faktor kesulitan peserta didik dalam memahami perbedaan lingkungan alam dan buatan yang ada di sekitar kita?
Jawaban:
Jawabannya tadi hampir sama pada no. 2.
6. Apakah ibu menggunakan alat bantu dalam pengajaran materi?
Jawaban:
Ya, gambar-kardus, ~~seperti gambar-kardus~~.
7. Bentuk media seperti apa yang ibu gunakan?
Jawaban:
Seperti, gambar poster, maket yang terbuat dari biji-bijian.
8. Apakah ibu pernah mengajar dengan media tiga dimensi?
Jawaban:
Belum pernah.
9. Apakah ibu pernah mengajar dengan media dua dimensi?
Jawaban:
Belum pernah.
10. Bagaimana peran peserta didik dalam menggunakan media tersebut?
Jawaban:
Peserta didik sangat antusias, dan semangat, dengan media visual sudah memahami

Lampiran 3 Surat Izin Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN LUWU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Alamat : Dju Djuang Riak - No. 1, Balaqa Tebun - 94711314115

Nomor	: 285/PENELITIAN/17.05/DPMP1SP1X/2021	Kepada	
Lamp	: -	Yth. Ka. SDN 92 Karetan	
Sifat	: Biasa	di -	
Perihal	: Permohonan Izin Penelitian	Tempat	

Berdasarkan Surat Dekan Institut Agama Islam Negeri Palopo : 1912/In.19/FT/KHM.01/10/2021 tanggal 07 Oktober 2021 tentang permohonan Izin Penelitian.

Dengan ini disampaikan kepada saudara (s) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama	: Dahla
Tempat/Tgl Lahir	: Palopo / 16 Oktober 1999
Nim	: 17 0205 0022
Jurusan	: PGM
Alamat	: Jl. Andi Djemma Kelurahan Tomposikka Kecamatan Wars

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (s) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

PENGEMBANGAN MEDIA PICTURE 3D TERINTEGRASI BAHAN-BAHAN LOKAL PADA MATERI LINGKUNGAN ALAM DAN BUATAN DI KELAS III SDN 92 KARETAN

Yang akan dilaksanakan di SDN 92 KARETAN, pada tanggal 21 Oktober 2021 s/d 21 Desember 2021

Selhubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Menastasi semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak menastasi ketentuan-ketentuan tersebut di atas.



1 2 0 2 1 1 9 3 1 0 0 0 0 2 4 8


 Diterbitkan di Kabupaten Luwu
 Pada tanggal 21 Oktober 2021

Terdapat

1. Bupati Luwu (Salah Laporan) @ Belopa.
2. Kepala Kastingori dan Linmas Kab. Luwu @ Belopa.
3. Dekan Institut Agama Islam Negeri Palopo.
4. Mahasiswa (1) Dahla.
5. Arsip.

Lampiran 4 Surat Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 92 KARETAN
Alamat: Desa Barantsamase, Kec. Waleleng Kab. Luwu, email: sd92karetan@gmail.com, Kode Pos 91951

SURAT KETERANGAN
 Nomor: 020 /Dikbud/SID.92/DS/XII/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Negeri 92 Karetan:

Nama : **MUSLINA SALAGA, S.Pd.**
 Nip : 19730101 200604 2 037
 Pangkat/Golongan : Pembina/ IV.a
 Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya:

Nama : **DAHLIA**
 NIM : 17 0205 0022
 Tempat tanggal lahir : Palopo, 06 Oktober 1999
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 92 Karetan dengan judul penelitian **"Pengembangan Media Picture 3D Terintegrasi Bahan-bahan Lokal Pada Materi Lingkungan Alam Dan Buatan Di Kelas III SDN 92 Karetan Kabupaten Luwu"** pada tanggal 21 Oktober 2021 - 21 Desember 2021.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Karetan, 17 Januari 2022
 Kepala Sekolah



MUSLINA SALAGA, S.Pd.
 NIP: 19730101 200604 2 037

Lampiran 5 Surat Keterangan Bebas Mata Kuliah



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jl. Ageng Kel. Balanral Kec. Bora Kota Palopo 92914
 e-mail: pgsi@iainpalopo@gmail.com

SURAT KETERANGAN BEBAS MATA KULIAH
 No. 0011/In.19/PGMI/PP.09/02/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini, Ketua Prodi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan menerangkan bahwa :

Nama : Dahlia
 NIM : 17 0205 0022
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adalah mahasiswa angkatan 2017 yang sudah menyelesaikan beberapa kegiatan akademik antara lain :

1. Lulus mata kuliah semester I s/d VIII
2. Lulus mata kuliah PPL
3. Lulus mata kuliah KKN
4. Lulus Ujian Komprehensif

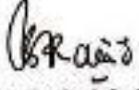
Demikian surat keterangan bebas mata kuliah ini diberikan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mengesahui:
 Ketua Prodi Program Studi



Murnawati, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 1903048501

Palopo, 8 Februari 2022
 Penasehat Akademik,



Dr. Baderiah, M.Ag.
 NIP 19700301 200003 2 003

Lampiran 6 Surat Keterangan Mengaji





 لجنة اختبار قراءة القرآن
Sertifikat
 No. 104/In.19/PGMI/PP.09/02/2022

DIBERIKAN KEPADA:
DAHLIA

Atas Kelulusannya dalam:
TES KEMAMPUAN MEMBACAAL QUR'AN
 dengan Nilai 82
 yang diselenggarakan oleh Lajnatu Iktibari Qirani Qur'an (LIQQ) Program
 Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) FTIK IAIN Palopo
 pada Tanggal 11 Februari 2022

a.n. Ketua Program Studi,
 Sekretaris Program Studi
 PGMI FTIK IAIN Palopo,

 Margakajati, S.Pd., M.Pd.
 NIDN. 2003048301

Ketua Tim LIQQ
 PGMI FTIK IAIN Palopo

 Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I
 NIP. 19630710 199503 2 001

Lampiran 7 Turnitin

← Kembali Produk Dahlia.pdf 🔍 📄



Produk

ORIGINALITY REPORT

14%	14%	4%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.scribd.com Internet Source	3%
2	e-repository.perpus.lainsalatiga.ac.id Internet Source	2%
3	jurnal.uns.ac.id Internet Source	1%
4	repository.usd.ac.id Internet Source	1%
5	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
6	www.coursehero.com Internet Source	1%
7	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
8	repository.lainpalopo.ac.id Internet Source	1%
9	qdoc.tips Internet Source	1%

Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI PRODUK PENGEMBANGAN MEDIA *Picture 3D* TERINTEGRASI BAHAN-BAHAN LOKAL PADA MATERI LINGKUNGAN ALAM DAN BUATAN DI KELAS III SDN 92 KARETAN

Nama Validator : Lilis Suryani, S.Pd.,M.Pd.
Jabatan : Dosen
Alamat : Palopo
Nomor Hp : 085248764487

I. TUJUAN

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "Pengembangan Media *Picture 3D* Terintegrasi Bahan-bahan Lokal pada Materi Lingkungan Alam dan Buatan di Kelas III SDN 92 Karetan". Oleh Dehlia : 17.02.05.0022 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap *Picture 3D* yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan media ini untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. PETUNJUK

- a. Penilaian di lakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom untuk masing-masing aspek.
- b. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:
 - Angka 1 berarti " Tidak Valid"
 - Angka 2 berarti " Kurang Valid"
 - Angka 3 berarti " Cukup Valid"
 - Angka 4 berarti " Valid"
- c. Selain memberikan penilaian, Bapak/Ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen.

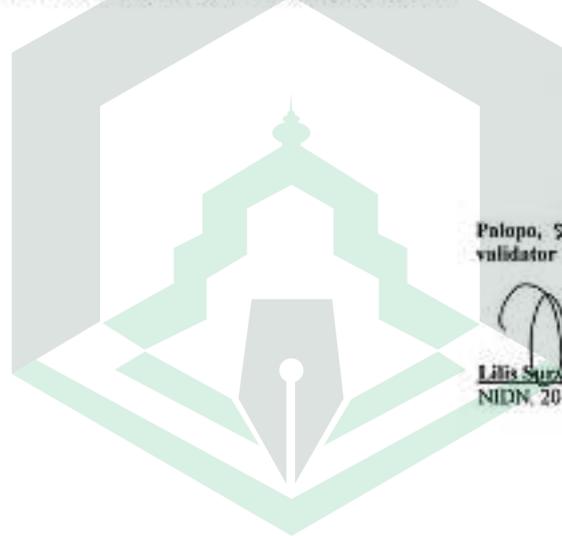
III. Penilaian Kelayakan

Komponen Media	Indikator	Penilaian				Komentar dan Saran
		1	2	3	4	
Kevalidan materi pengembangan media	1. Sesuai dengan kurikulum.				✓	1. Bahan Media 2. Materi disesuaikan dengan daerah lokasi 3. Cara dan disesuaikan dengan lokasi
	2. Sesuai dengan tujuan pembelajaran.			✓		
	3. Materi mudah di pahami.			✓		
	4. Kesesuaian latihan soal dengan materi.			✓		
	5. Kejelasan uraian materi dengan gambar.				✓	

IV. Penilaian Umum :

Instrumen ini :

- Dapat digunakan dengan tanpa revisi.
- Dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Dapat digunakan dengan revisi besar.
- Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi.



Palopo, 21 februari 2022
validator

[Signature]
Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 2013075003

Lampiran Lembar Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI PRODUK PENGEMBANGAN MEDIA PICTURE 3D TERINTEGRASI BAHAN-BAHAN LOKAL PADA MATERI LINGKUNGAN ALAM DAN BUATAN DI KELAS III SDN 92 KARETAN

Nama Validator : Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

Jabatan : Dosen

Alamat : Palopo

Nomor Hp : 082346906030

I. TUJUAN

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "Pengembangan Media Picture 3D Terintegrasi Bahan-Bahan Lokal pada Materi Lingkungan Alam dan Buatan di Kelas III SDN 92 Karetan". Oleh Dablis : 17.02.05.0022 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap *Picture 3D* yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan media ini untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. PETUNJUK

- a. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom untuk masing-masing aspek.
- b. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:
 - Angka 1 berarti " Tidak Layak "
 - Angka 2 berarti " Kurang Layak "
 - Angka 3 berarti " Cukup Layak "
 - Angka 4 berarti " Layak "
- c. Selain memberikan penilaian, Bapak/Ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen.

III. PENILAIAN KELAYAKAN

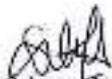
Uraian	Nilai			
	1	2	3	4
Kevalidan Bahasa Buku Pedoman Pengembangan Media	1. Pedoman jelas.			✓
	2. Materi mudah dipahami.			✓
	3. Kesesuaian dengan K-13.			✓
	4. Menggunakan bahasa yang komunikasi dan struktur kalimat yang sederhana.		✓	
	5. Menggunakan bahasa yang baik dan benar.		✓	
	6. Menggunakan tulisan dan ejaan sesuai dengan pedoman Ejaan Bahasa Indonesia.			✓
	7. Menggunakan istilah-istilah yang tepat sehingga mudah dipahami peserta didik.			✓
	8. Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda.			✓

IV. PENILAIAN UMUM :

Instrumen ini :

- Dapat digunakan dengan tanpa revisi.
- Dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Dapat digunakan dengan revisi besar.
- Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi.

Palopo, 2022
Validator Ahli Bahasa,


Sukmawati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198803262020122011

Lampiran Lembar Validasi Ahli Desain

**LEMBAR VALIDASI PRODUK PENGEMBANGAN MEDIA *PICTURE 3D*
TERINTEGRASI BAHAN-BAHAN LOKAL PADA MATERI
LINGKUNGAN ALAM DAN BUATAN DI KELAS III SDN 92 KARETAN
(Ahli Media Pembelajaran MI/SD)**

Nama Validator : Hisbullah, S.Pd., M.Pd.
Jabatan : Dosen PGMI
Alamat : Palopo
Nomor Hp : 085242858469

I. TUJUAN

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "Pengembangan Media *Picture 3D* Terintegrasi Bahan-bahan Lokal pada Materi Lingkungan Alam dan Buatan di Kelas III SDN 92 Karetan". Oleh Dahlia : 17.02.05.0022 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah. Untuk itu, peneliti meminta Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap *Picture 3D* yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan media ini untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. PETUNJUK

- a. Penilaian di lakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom untuk masing-masing aspek.
- b. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:
 - Angka 1 berarti "Tidak Layak"
 - Angka 2 berarti "Kurang Layak"
 - Angka 3 berarti "Cukup Layak"
 - Angka 4 berarti "Layak"
- c. Selain memberikan penilaian, Bapak/Ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen.

III. PENILAIAN KELAYAKAN

No.	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
	Validasi Konten Buku Panduan				
	1. Media <i>Picture</i> 3D sesuai dengan mata pelajaran.			✓	
	2. Media <i>Picture</i> 3D yang digunakan sesuai dengan			✓	
	3. kompetensi dasar.				✓
	4. Media <i>Picture</i> 3D yang digunakan sesuai dengan			✓	
	5. materi pembelajaran.				✓
	6. Pemilihan alat dan bahan sesuai dengan judul.			✓	
	7. Penyusunan langkah-langkah pembuatan sesuai dengan langkah pengembangan media.				✓
	Validasi Desain Media				
	1. Penampilan objek pada media menarik perhatian peserta didik.			✓	
	2. Media <i>Picture</i> 3D mudah digunakan.				✓
	3. Media <i>Picture</i> 3D tidak mudah rusak.				✓
	4. Penggunaan media <i>Picture</i> 3D tidak mengganggu proses pembelajaran.				✓
	5. Warna pada media <i>Picture</i> 3D menarik.				✓
	6. Media telah menjawab judul yang dikembangkan.				✓
	7. Media telah sesuai dengan tema yang diangkat.				✓
	Validasi Penggunaan Media				
	1. Mempermudah guru dalam menjelaskan materi.				✓
	2. Mempermudah peserta didik dalam pembelajaran.				✓

IV. KOMENTAR/SARAN:

.....
.....
.....
.....
.....

V. PENILAIAN UMUM :

Berdasarkan penilaian kelayakan terhadap konten, desain, dan penggunaan media yang telah dikembangkan, serta komentar/saran dari validator, maka:

- a. Dapat digunakan dengan tanpa revisi.
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil.
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar.
- d. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi.

Makassar, 12 Februari 2022

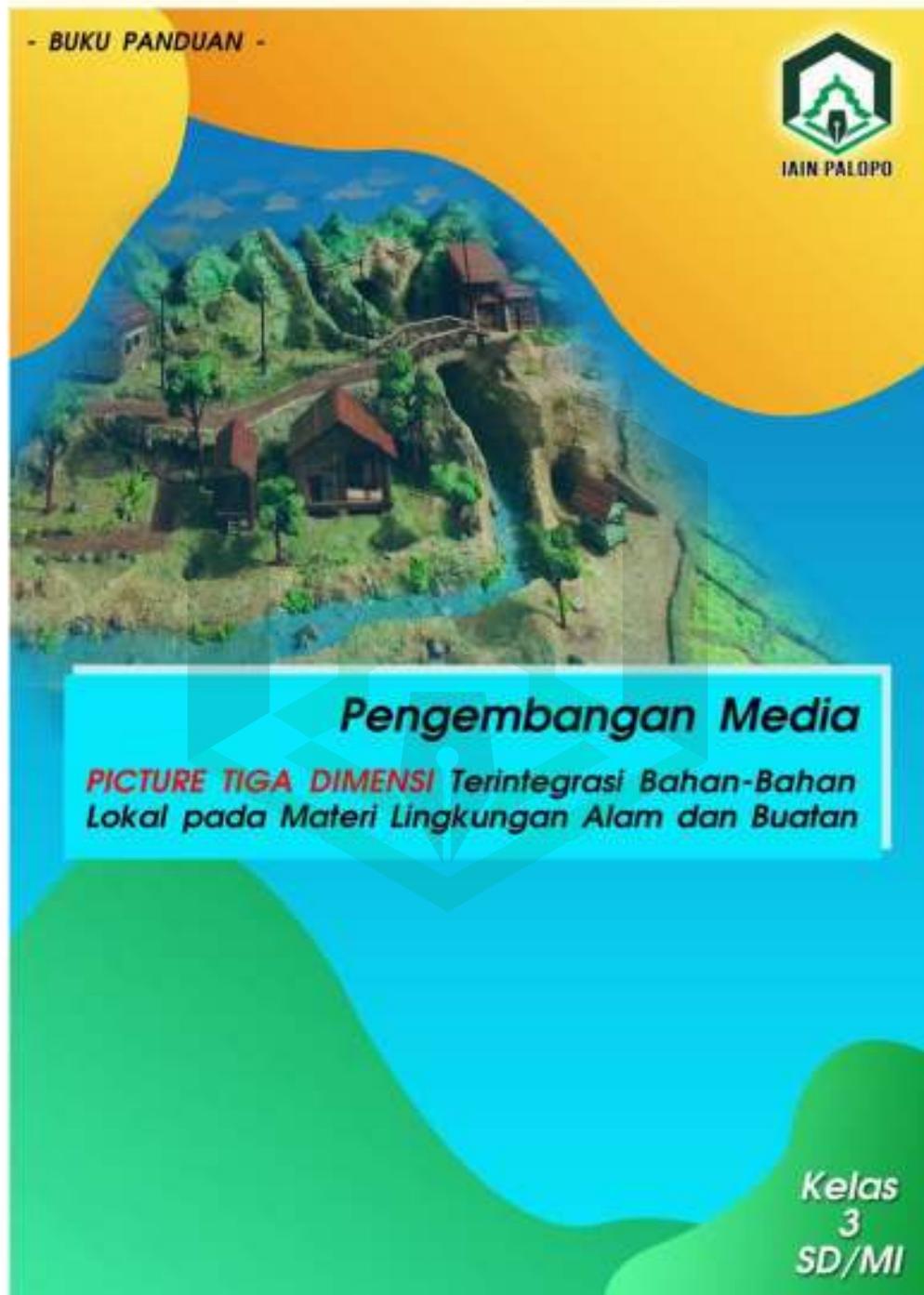
Validator Ahli Desain,



Hisbullah, S.Pd., M.Pd.

IDN, 2001078701

Produk Pengembangan



KATA PENGANTAR

Puji syukur kita hantarkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga pembuatan media ini dapat terselesaikan. Selain itu penulis juga mengucapkan banyak terima kasih atas berbagai pihak yang turut terlibat memberikan bantuan selama proses pembuatan media. Media tersebut diberi nama "Picture Tiga Dimensi", penulis mendesain media ini secara kreatif dan efektif dengan bahan lokal yang khas dari Luwu, khususnya di wilayah Karetan.

Media ini diharapkan hadir sebagai sarana/bahan pembelajaran bagi peserta didik dalam menumbuhkan minat atau motivasi belajar, serta dapat lebih menginovasi teknik atau proses belajar mengajar di kelas agar lebih kondusif. Media ini juga dilengkapi dengan buku panduan agar peserta didik dapat lebih mudah dalam mengaplikasikan media nantinya.

Dalam pembuatan media ini penulis menyadari bahwa masih memiliki kekurangan di dalamnya. Oleh karena itu, kritik atau saran dari berbagai pihak sangat diperlukan guna menjadi bahan perbaikan atas media ini.

Palopo,

2022

DAHLIA

DAFTAR ISI

KATAPENGANTAR	I
DAFTAR ISI	II
BAB I PENDAHULUAN	1
A. <u>Latar Belakang</u>	1
B. <u>Pentingnya Sebuah Pengembangan Media</u>	2
BAB II IDENTITAS ALAT PERAGA	5
A. <u>Judul Produk</u>	5
B. <u>Badan Penyelenggara Produk</u>	5
C. <u>Identitas Sasaran Produk</u>	5
D. <u>Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran</u>	5
BAB III MATERI LINGKUNGAN ALAM DAN BUATAN	7
A. <u>Lingkungan Alam</u>	7
B. <u>Lingkungan Buatan</u>	9
C. <u>Cara melestarikan Lingkungan Hidup</u>	11
BAB IV CARA PEMBUATAN MEDIA	13
A. <u>Alat Pembuatan Media</u>	13
B. <u>Bahan Pembuatan Media</u>	14
C. <u>Cara Pembuatan Media</u>	16
BAB V PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA	20
A. <u>Spesifikasi pada Media</u>	20
B. <u>Petunjuk Penggunaan Media "Picture Tiga Dimensi"</u>	21
SOAL EVALUASI	22
KUNCI JAWABAN	25
DAFTAR PUSTAKA	26

Pengembangan Media
PICTURE TIGA DIMENSI Terintegrasi Bahan-Bahan
 Lokal pada Materi Lingkungan Alam dan Buatan



BAB I
PENDAHULUAN

A Latar Belakang

Media pembelajaran adalah salah satu mediasi yang sangat penting dalam mengaplikasikan suatu materi ajar terhadap peserta didik, guna mencapai suatu keberhasilan ataupun tujuan pendidikan/pembelajaran. Selain itu, agar peserta didik tidak jenuh namun justru menumbuhkan maupun meningkatkan motivasi dalam belajar di kelas lebih aktif.

Menurut M Ramli, (2016) seorang pendidik harus bisa lebih aktif dan kreatif dalam memilih jenis media menjadi sumber belajar guna mendorong minat belajar peserta didik yang lebih baik. Sebagai fasilitator harus dapat menyesuaikan diri pada saat proses pembelajaran berlangsung, serta mampu dalam memahami tiap-tiap karakter yang berbeda dari peserta didik.

Dalam memilih media pembelajaran, media tersebut harus menyesuaikan materi yang akan diajarkan, serta menyesuaikan penerapannya di kelas. Hadirnya media yang diramu secara kreatif dan edukatif dapat membuat peserta didik berfikir secara konkret dan mengacu pada pengembangan aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik. Jika hal tersebut diabaikan atau disepelkan, inilah yang menjadi alasan mengapa masih banyak sejumlah peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menangkap inti dari pembahasan proses pembelajaran di kelas, yang dimana disebabkan karena media ajar atau alat bantu yang kurang memadai, serta peserta didik yang merasa jenuh apabila para pengajar hanya mengedepankan metode ceramah selama mengajar.

Berdasarkan masalah tersebut penulis memberi kesimpulan bahwa yang menjadi faktor kurang efisien dalam proses pembelajaran disebabkan oleh media pembelajaran. Menurut M Ramli, (2016), seorang pendidik harus bisa lebih aktif dan kreatif dalam memilih alat dan bahan untuk di desain menjadi media, agar nantinya media tersebut dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang lebih baik dalam mendorong minat belajar peserta didik. Sebagai fasilitator harus bisa menyesuaikan diri pada saat proses pembelajaran berangsur serta memahami karakter masing-masing peserta didik karena masing – masing peserta didik memiliki karakter yang berbeda.

Untuk itu, penulis mengangkat atau membuat sebuah media yang kreatif guna mendesain media pembelajaran agar lebih tepat sasaran terhadap materi yang terkait, khususnya materi lingkungan alam dan buatan. Media ini diberi nama "Picture Tiga Dimensi". Penulis dengan kreatif mengkombinasikan bahan – bahan pembuatan media ini dengan bahan lokal yang sesuai terhadap kondisi di lingkungan sekitar sekolah. Bahan tersebut hasil dari limbah produksi pabrik sagu, seperti ampas sagu, pelepah sagu, daun sagu, serta limbah buangan lainnya dari sagu.

B Pentingnya Pengembangan Media

Mendaur ulang merupakan salah satu aktifitas yang bersifat kreatif, memanfaatkan sesuatu limbah dari hasil buangan/bekas pabrik produksi. Guna mengurangi resiko terjadinya penumpukan sampah yang terkadang menyebabkan penyakit apabila diabaikan. (Deden Abdurahman, 2008), menyatakan bahwa limbah merupakan hasil buangan atau barang yang tidak terpakai lagi dari hasil proses produksi, entah itu dari pabrik industri maupun hasil limbah rumah tangga (domestik). (Susilo, 2007), juga menambahkan bahwa limbah adalah hasil atau sisa sampingan dari kegiatan manusia dalam memenuhi segala kebutuhannya. Untuk mengurangi dampak negatif dari hasil limbah tersebut, banyak bermunculan

pemikiran/ide kreatif untuk mulai mendaur ulang limbah tersebut menjadi bahan yang terpakai atau berguna bagi kehidupan.

Khususnya seorang pendidik juga harus mampu dalam hal tersebut untuk mengajak atau berupaya dalam membangun peserta didik untuk berfikir melalui keterampilan kritis, kreatif, manajemen diri, dan mampu memecahkan masalah. Konsep tersebut dikenal dengan model pembelajaran secara holistik. Sebagaimana menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pasal 11 butir 3 tahun 2014, yaitu pembelajaran secara holistik adalah pembentukan pola pikir yang komprehensif dan meluas dengan mengintegrasikan suatu keunggulan dan kearifan lokal maupun nasional. Namun faktanya masih jarang sekolah yang melihat maupun memanfaatkan potensi lingkungan alam menjadi bahan pembelajaran, khususnya di daerah sekitar sekolah masing-masing. Untuk itu sebagian siswa beranggapan bahwa perlu untuk mengintegrasikan potensi kearifan lokal di dalam proses pembelajaran (Jayanti, Susilo, dan Suarsini, 2017). Sedangkan para pendidik justru lebih sering hanya menggunakan bahan ajar dari buku maupun LKS yang didapat dari sumber penerbit, yang sifatnya lebih umum dan tidak spesifik dari penggalian/temuannya pada lokasi maupun daerah sekolah masing-masing (Faridah, Sari, dan Ibrahim, 2017).

Berdasarkan hal tersebut, penulis berinisiatif untuk mencoba menemukan solusi atau menjembatani proses penyusunan dalam mengembangkan media pembelajaran, yang dimana memberdayakan potensi lingkungan sekitar sekolah dengan tetap menggunakan prinsip-prinsip ilmiah dan kurikulum yang berlaku.

Salah satu ide yang dikembangkan penulis adalah memanfaatkan limbah/buangan dari pabrik penghasil sagu, yang menghasilkan limbah organik

kering yang tidak terpakai dari hasil produksinya seperti: ampas sago, kulit pelepah sago, daun sago, dan sebagainya.

Penulis sengaja memilih limbah sago sebagai bahan dasar dalam pembuatan media ini karena lokasi/daerah sekolah berada di Tana Luvu tepatnya di Karetan dan merupakan lokasi tempat penghasil sago. Hal lain juga dipicu untuk mengurangi jumlah kapasitas limbah yang terbuang dengan mendaur ulang limbah sago tersebut dapat menjadi sebuah media dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dengan media ini diharapkan dapat memotivasi atau menginovasi pembelajaran peserta didik dan dapat lebih memperhatikan kondisi lingkungan dan dapat membedakan antara lingkungan alam dan buatan. Di samping itu, peserta didik juga dilatih untuk menemukan pengetahuan dari pengalaman belajar secara langsung. Proses ini disebut dengan *Discovery Inquiry* yaitu berfikir dalam menemukan cara belajarnya sendiri melalui pengalaman.

Pengembangan Media
PICTURE TIGA DIMENSI Terintegrasi Bahan-Bahan
 Lokal pada Materi Lingkungan Alam dan Buatan



BAB II
IDENTITAS ALAT PERAGA

A Judul Produk

Pengembangan Media *Picture 3 Dimensi* Terintegrasi Bahan-Bahan Lokal pada Materi Lingkungan Alam dan Buatan di Kelas III SDN 92 Karetan.

B Badan Penyelenggara Produk

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

C Identitas dan Sasaran produk

Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita
Subtema 1 : Lingkungan
Kelas / Semester : III / 2

D Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran

I. Kompetensi Inti:

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
 KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

2. Kompetensi Dasar

1.1 Menceritakan lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah dan sekolah.

3. Indikator

1.1.1 Menguraikan pengertian lingkungan alam dan lingkungan buatan.

2.1.1 Menganalisis contoh lingkungan alam dan lingkungan buatan.

4. Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan materi yang telah di pelajari, peserta didik diharapkan mampu dalam hal berikut :

- a. Mampu menguraikan pengertian lingkungan alam dan lingkungan buatan.
- b. Dapat memberi contoh gambaran lingkungan alam dan lingkungan buatan.
- c. Dapat dalam mendeskripsikan lingkungan alam sekitar rumah.
- d. Mampu mendeskripsikan lingkungan alam dan lingkungan buatan sekitar sekolah.
- e. Dapat mendeskripsikan bagaimana cara melaksanakan lingkungan hidup.

Pengembangan Media
PICTURE TIGA DIMENSI Terintegrasi Bahan-Bahan
 Lokal pada Materi Lingkungan Alam dan Buatan



BAB III **MATERI LINGKUNGAN ALAM** **DAN BUATAN**

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar kita. Lingkungan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu lingkungan alam dan lingkungan buatan. Berikut akan diuraikan di alam semesta, khususnya yang ada di sekitar kita.

A Lingkungan Alam

Lingkungan alam adalah segala sesuatu yang ada di alam, serta melalui pencipta Allah SWT. Kenampakan lingkungan alam di muka bumi berbeda-beda. Contoh lingkungan alam yang ada di muka bumi, antara lain sungai, pantai, laut, lembah, dan pegunungan.

I. Pegunungan

Pegunungan merupakan salah satu kenampakan alam yang terbentang atas deretan beberapa gunung yang saling bersambung dan menjulang menjadi area



dataran tinggi. Hal tersebutlah yang membuat udara di pegunungan lebih dingin dibandingkan udara di area dataran rendah, bahkan udara bisa lebih dingin di area pegunungan yang lebih tinggi. Pada area sekitaran pegunungan sangat cocok untuk dimanfaatkan menjadi lahan pertanian, perkebunan, dan beternak, serta pegunungan juga dapat digunakan menjadi sebuah wahana atau objek wisata dimana banyak menampilkan keindahan dan kesejukan. Contohnya masyarakat di Dusun Karetan, Desa Baramamase, Kecamatan Walenrang memanfaatkan potensi dari pegunungan disekitarnya atau yang biasa disebut gunung seragi menjadi objek wisata untuk *heacking* karena memiliki pemandangan yang indah.

Pegunungan memang banyak menyimpan sebuah kegunaan bagi mahluk hidup, khususnya tanaman atau pepohonan yang tumbuh di area pegunungan dapat menyerap curah air hujan, guna menjadi tameng atau mencegah terjadinya erosi pada area dataran rendah. Erosi sendiri merupakan dampak dari terjadinya pengikisan tanah yang mengakibatkan tanah longsor dan banjir.

2. Sungai

Sungai juga salah satu kenampakan alam di bumi yang banyak berperan dalam memberikan manfaat bagi kehidupan manusia. Dimana air yang dihasilkan dapat menjadi penunjang dalam kebutuhan manusia contohnya dalam keperluan mandi, mencuci, asupan air konsumsi, serta menjadi lahan pengairan pertanian (irigasi). Selain itu, contoh lainnya juga digambarkan dari aktifitas perekonomian masyarakat dusun karetan, yang dimana memanfaatkan sungai sebagai area dalam berdagang, sungai tersebut biasa dikenal dengan sungai karetan yang menjadi pusat penjualan ikan.



3. Dataran Rendah

Dataran rendah merupakan suatu permukaan yang ada di bumi seperti tanah lapang, yang memiliki ketinggian tertentu di atas permukaan laut. Biasa digunakan sebagai lahan menanam sayur-sayuran. Dataran rendah ini memiliki tanah yang subur sehingga masyarakat yang ada di Karetan memanfaatkan lahan tersebut untuk menanam sayur-sayuran, lalu hasilnya akan dipasarkan dan dijadikan lauk untuk kebutuhan sehari-hari.



B *Lingkungan Buatan*

Lingkungan buatan merupakan segala sesuatu yang telah dikelola atau diproses ulang oleh manusia, guna memenuhi segala kebutuhan maupun membantu aktifitas dalam kelangsungan hidupnya. Contohnya seperti lahan pertanian atau persawahan, permukiman, jalan raya, lapangan atau taman, tumbak dan lain sebagainya.

1. Lahan Pertanian/Persawahan

Indonesia menjadi salah satu negara yang memiliki banyak lokasi yang berpotensi sebagai lahan pertanian atau bercocok tanam. Itulah juga alasan mengapa sebagian besar penduduk Indonesia bermata pencaharian sebagai seorang petani, dimana memilih untuk mengelola beberapa lokasi menjadi sebuah lahan pertanian, guna memenuhi kebutuhan perekonomiannya. Seperti halnya masyarakat di dusun karetan yang kebanyakan berprofesi sebagai seorang petani, dimana menanam padi, jagung, dan sayur-sayuran dilahan pertaniannya masing-masing. Dari hasil pertaniannya tersebut masyarakat yang ada di Dusun Karetan dapat menjual/memasarkan hasil panennya di pasar Karetan pada hari tertentu yaitu Selasa dan Jum'at.



2. Pemukiman

Pemukiman adalah suatu tempat untuk bermukim/tinggal pada suatu wilayah tertentu, yang didalamnya dihuni oleh beberapa penduduk masyarakat.



Pemukiman juga termasuk ke dalam konsep lingkungan buatan, dimana sengaja didirikan oleh masyarakat guna menjadi tempat untuk mendiami suatu wilayah.

Seperti halnya pemukiman di Dusun Karetan, terdiri atas kumpulan beberapa masyarakat yang hidup saling bertetangga antara satu kelompok masyarakat dengan kelompok masyarakat lainnya. Disamping itu, beberapa masyarakat tak hanya mendirikan rumah, melainkan juga membuat lahan perkebunan disekitaran rumahnya.

3. Jalan Raya

Jalan raya adalah sarana yang dibuat oleh manusia guna mempermudah keperluannya dalam beraktivitas dan kelangsungan hidupnya, seperti jalur



penghubung antar lintas wilayah. Bahan dasar dalam pembuatan jalan raya terdiri atas batu koral, kerikil, dan aspal.

4. Jembatan

Jembatan merupakan jalan yang dibentangkan di atas tumpuan besar. Pada umumnya, jembatan ialah bangunan yang dibuat sebagai jalur penghubung antar dua



jalan yang terputus oleh adanya sungai dibawahnya. Sedangkan secara keilmuan jembatan adalah suatu konstruksi yang sengaja dibangun guna memudahkan dalam menyeberangi rintangan yang ada pada suatu jalur yang dituju. Seperti di Dusun Karetan terdapat jembatan yang dinamakan Jembatan Miring (Jemmir). Yang dimana dibawah jembatan terdapat aliran sungai besar yang deras. Jemmir menjadi salah satu jembatan yang terdapat pada jalur trans Sulawesi atau biasa disebut oleh masyarakat jalan poros Palopo-Masamba.

5 Lapangan / Taman

Taman adalah lahan terbuka yang dibuat oleh manusia dan biasanya digunakan manusia sebagai wahana hiburan. Lapangan dibuat oleh manusia untuk lahan bermain atau mengadakan suatu acara besar. Sedangkan lapangan yang ada di Dusun Karetan tepatnya di depan SDN 92 Karetan sering digunakan oleh masyarakat untuk bermain sepak bola, bulu tangkis, volly, dan sering dipakai bermain oleh anak-anak.



C Cara Melestarikan Lingkungan Hidup

Sebagai seorang masyarakat sangat perlu untuk mengetahui dan memahami betapa pentingnya menjaga lingkungan sekitar, seperti halnya menghindarkan diri dari tindakan yang cenderung dapat merugikan bumi maupun segala yang hidup didalamnya, karena pada dasarnya kerusakan lingkungan disebabkan oleh manusia itu sendiri, hingga saat telah rusak atau terjadi bencana kita baru menyadarinya. Adapun beberapa cara untuk menghindari kerusakan lingkungan alam yaitu :

1. Gunakan Air Seperlunya

Menggunakan air dengan seperlunya, menjadi salah satu solusi dalam menjaga kelestarian lingkungan hidup di sekitar rumah. Air menjadi salah satu kebutuhan pokok yang sangat dibutuhkan oleh makhluk hidup. Untuk itu, agar pasokan air dapat terus mengalir diperlukan kesadaran bagi tiap individu agar tidak membuang pasokan air untuk hal yang tidak terlalu penting. Untuk itu, gunakan air secukupnya.

2. Menjaga Kebersihan Lingkungan

Di era globalisasi modern ini, banyak dari manusia yang lalai akan pentingnya menjaga kebersihan. Salah satu upaya yang dapat diwujudkan dalam menjaga kebersihan yaitu dengan membuang sampah buangan atau sampah yang sudah tak dapat didaur ulang lagi pada tempatnya. Terlebih lagi apabila kita mampu memisahkan antara sampah yang sifatnya organik dan anorganik. Dengan membuang sampah pada tempatnya dapat meredam kecenderungan dari resiko banjir.

3. Menghemat Bahan Bakar

Salah satu cara melestarikan lingkungan hidup yang sehat dapat diwujudkan melalui perihal kecil, seperti menghemat bahan bakar. Pada dasarnya buangan hasil bahan bakar dapat merusak ekosistem lingkungan hidup. Untuk itu, menghemat bahan bakar dapat dilakukan dengan mulai dari berjalan kaki atau bersepeda untuk rute yang dekat, di samping itu juga membuat tubuh semakin sehat pula.

4. Stop Penebangan Liar

Pohon merupakan ciptaan tuhan yang memiliki segudang manfaat, salah satunya bahan baku pembuatan rumah serta dapat menghalau resiko banjir dan longsor. Untuk itu aktifitas yang dilakukan manusia seperti penebangan liar merupakan salah satu tindakan yang dapat menyebabkan rusaknya lingkungan.

Pengembangan Media
PICTURE TIGA DIMENSI Terintegrasi Bahan-Bahan
 Lokal pada Materi Lingkungan Alam dan Buatan



BAB IV
CARA PEMBUATAN MEDIA

A *Alat Pembuatan Media*

No.	Nama Alat	Gambar
1	<u>Pulpen atau Pensil</u>	
2	<u>Cutter</u>	
3	<u>Penggaris</u>	
4	<u>Palu-palu</u>	
5	<u>Kuas Lukis</u>	

7	<u>Gunting</u>	
8	<u>Gergaji</u>	

B Bahan Pembuatan Media

No.	Jenis Bahan	Gambar
1	<u>Paku</u>	
2	<u>Lem Fox</u>	
3	<u>Lem Korea</u>	
4	<u>Tripleks</u>	

5	<u>Kulit Pelepah Sagu</u>	
6	<u>Daun Sagu dan Lidi Daun Sagu</u>	
8	<u>Ranting Pohon</u>	
9	<u>Gabus / Sterofoam</u>	
10	<u>Pewarna Makanan Pandan, vanilla, bluebery, dan cream</u>	
11	<u>Lem Epoxy</u>	
12	<u>Balok kayu</u>	

13	Batu Kerikil	
----	--------------	--

C Cara Pembuatan Media

Berikut beberapa tahapan dalam membuat media ini sebagai berikut :

1. Buatlah stand media, dengan menggunakan bantuan balok kayu dan tripleks.



2. Setelah tiap balok kerangka telah dipotong sesuai ukuran, mulailah untuk menyatukan tiap balok membentuk kerangka.



3. Potonglah tripleks sesuai ukuran permukaan tiap bagian kerangka agar tertutupi. Alasan digunakannya tripleks untuk menutupi ruang kerangka dan agar pondasi media nantinya lebih kokoh dalam menopang beban.



4. Setelah permukaan kerangka telah tertutup, buatlah miniatur sebagai berikut:
 - a. Buat stand untuk model gunakan sesuai kreatifitas.



- b. Buat stand untuk model gunung, yang dapat digunakan dengan bantuan gabus bekas ataupun bekas gelas minuman guna memperkokoh pondasinya.



- c. Buatlah miniatur rumah dan jembatan sesuai kreatifitas, yang dapat digunakan dengan pelepah sagu, kulit pelepah sagu, daun sagu, dan lidi daun sagu. Adapun bahan-bahannya yaitu, 1) pelepah sagu untuk kerangkanya, 2) kulit pelepah sagu sebagai motif dindingnya, 3) daun sagu sebagai atap, dan 4) lidi daun sagu sebagai kerangka atap.



5. Setelah miniatur telah jadi, posisikan letak masing-masing miniatur tersebut di tempat yang diinginkan.
6. Buatlah campuran dengan bahan dasar ampas sagu halus, pewarna makanan, dan Lem fox.



7. Setelah campuran telah jadi ikuti langkah berikut :
- a. Tutupi bagian kerangka pada model gunung yang telah dibuat dengan campuran ampas sagu.



- b. Selanjutnya tutupi permukaan lainnya dengan campuran ampas sagu. Namun perlu diingat, persikani titik/letak tertentu yang ingin dibuat model menyerupai jalanan, taman, sawah, undakan, sungai.



- c. Buatlah model aliran sungai dengan membuat sekat-sekat di antara kedua sisi (kanan dan kiri) agar lebih menyerupai sungai pada umumnya.



- d. Kemudian buat model pohon dengan menggunakan ranting pohon dan campuran ampas sagu sebagai bahan dasar ornamen daun.



8. Sebelum campuran sagu mengering pada permukaan, paskan miniatur pendukung seperti: rumah, jalan raya, jembatan, bebatuan, rumput-rumput kecil, persawahan, pepohonan, dan lainnya pada titik yang tepat/sesuai dengan keinginan.



9. Setelah semua miniatur pendukung telah menyatu di titik permukaan yang diinginkan. Kemudian lumuri lem fox yang dicampur dengan sedikit air pada

lapisan permukaan, agar lapisan permukaan dapat lebih kuat dan menutupi pori-pori pada lapisan permukaannya saat sesi pewarnaan karena pada dasarnya limbah sago memiliki tekstur yang menyerap resapan.



10. Setelah semua lapisan pada permukaan telah mengering dan semua miniatur pendukung telah melekat. Selanjutnya, berikan pewarnaan yang tepat pada tiap permukaan model yang dibuat serta ornamen-ornamen pendukung yang telah didesain agar lebih menjiwai bentuk sesungguhnya.



11. Setelah diberi pewarnaan, selanjutnya berikan efek air pada aliran sungai dengan menggunakan lem epoxy yang telah dicampur dengan sedikit pewarna kebiru-biruan.



12. Sementara menunggu lem mengering, kita bisa memanfaatkan waktu dengan merias permukaan kerangka dengan menggunakan kulit dari pelepah atau juga bisa merias ornamen-ornamen tambahan lainnya.



13. Terakhir buat stiker untuk penamaan media ini pada titik yang telah disiapkan di bagian belakang.

*Catatan : Dalam pembuatan media ini dibutuhkan kesabaran dan ketelitian dalam tiap proses pengerjaannya agar hasilnya dapat memuaskan.

Pengembangan Media

PICTURE TIGA DIMENSI Terintegrasi Bahan-Bahan Lokal pada Materi Lingkungan Alam dan Buatan



BAB V PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA

A Spesifikasi Pada Media

Media pembelajaran ini diberi nama "Picture 3 Dimensi", dimana media yang dirancang dengan imajinatif dan kreatif. Media ini didesain/dibuat menyerupai lingkungan alam pedesaan pada umumnya (alam buatan), yang dipadukan dengan bahan alam dari alam karena mengingat lokasi/daerah sekolah berada di Tana Luyu tepatnya di Dusun Karetan, Desa Baranamase, Kecamatan Walenrang yang merupakan lokasi tempat penghasil sagu.

Media pembelajaran ini, dibuat persis menyerupai lingkungan alam pedesaan pada umumnya. Terdapat beberapa ornamen atau miniatur yang mendukung seperti: pegunungan, rerumputan, bebatuan, pepohonan, sungai, jembatan, rumah, sawah, jalan raya, tiang listrik, dan lain sebagainya. Media ini dibuat sebagai bahan acuan dalam proses pembelajaran yang lebih kreatif, juga sebagai bahan teman peserta didik atas potensi lingkungan yang terdapat di daerahnya. Selain itu, media ini juga mengajak peserta didik untuk menjadi informator seperti yang diharapkan pada kurikulum K-13, bahwa peserta didik diharapkan mampu menjadi seperti seorang pendidik bagi dirinya sendiri maupun kepada orang lain. Mencari masalah dan menyelesaikan masalah itu sendiri dan pendidik sebagai fasilitator.

B *Petunjuk Penggunaan Media
"Picture Tiga Dimensi"*

Adapun langkah-langkah penggunaan media sebagai berikut :

1. Letakkan media "Picture Tiga Dimensi" di atas meja.
2. Pertama-tama guru menyampaikan isi materi dan tujuan pembelajaran.
3. Setelah itu, guru menjelaskan materi sesuai dengan media pembelajaran.
4. Sebelum peserta didik menjelaskan media berdasarkan materi, terlebih dahulu guru menjelaskan cara menggunakan media.
5. Langkah selanjutnya, guru menyuruh perwakilan kelas 1-3 orang untuk memaparkan kembali materi dengan menggunakan media yang telah disediakan.
6. Setelah semua telah selesai memaparkan materi dengan menggunakan media, guru kembali melakukan evaluasi.
7. Langkah yang terakhir, peserta didik diberikan soal sesuai dengan materi untuk mengukur kemampuan pemahaman setiap individu.

SOAL EVALUASI

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar !

1. Lingkungan alam diciptakan oleh ...
 - a. Tuhan
 - b. tukang kayu
 - c. petani
 - d. guru
2. lingkungan buatan di buat oleh ...
 - a. Tuhan
 - b. penjual
 - c. manusia
 - d. guru
3. Apakah manfaat dari pegunungan ...
 - a. sebagai lahan perkebunan dan pertanian
 - b. sebagai tempat membuang sampah
 - c. sebagai objek wisata
 - d. jawaban a dan c benar
4. Pegunungan termasuk dalam lingkungan ...
 - a. lingkungan alam
 - b. lingkungan buatan
 - c. lingkungan murni
 - d. lingkungan alami
5. Yang termasuk lingkungan buatan adalah ...
 - a. danau
 - b. jembatan
 - c. gunung
 - d. laut
6. Tanaman / pepohonan yang terdapat di pegunungan berfungsi sebagai ...
 - a. mencegah terjadinya bencana alam
 - b. menyebabkan banjir
 - c. menimbulkan bencana
 - d. menyebabkan tanah longsor

SOAL EVALUASI

7. Yang termasuk dataran tinggi adalah ...
 - a. gunung
 - b. sungai
 - c. waduk
 - d. jalan raya

8. Pemukiman termasuk dalam lingkungan ...
 - a. lingkungan alam
 - b. lingkungan buatan
 - c. lingkungan murni
 - d. lingkungan alami

9. Masyarakat memanfaatkan sawah untuk ...
 - a. merawat ikan
 - b. menanam padi
 - c. membuat genteng
 - d. membuang sampah

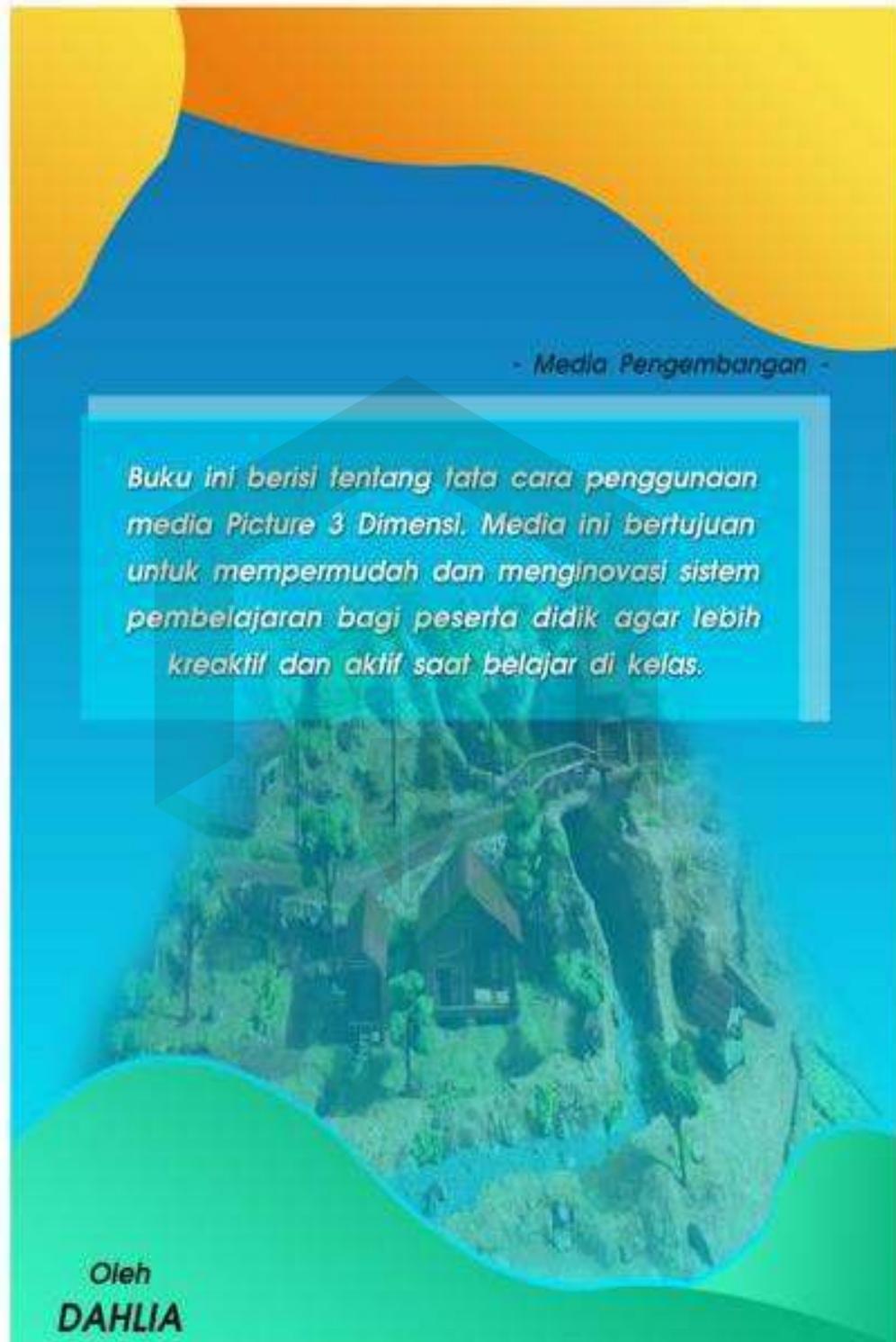
10. Bagaimanakah cara menjaga kelestarian lingkungan ...
 - a. gunakan air seperlunya
 - b. menebang pohon
 - c. mengotori lingkungan
 - d. membuang sampah disungai

KUNCI JAWABAN

1. d. Tuhan
2. c. manusia
3. e. sebagai objek wisata
4. a. lingkungan alam
5. b. jembatan
6. a. mencegah terjadinya bencana alam
7. a. gunung
8. b. lingkungan buatan
9. b. menanam padi
10. a. gunakan air secukupnya

DAFTAR PUSTAKA

- Deden Abdurahman, 2018. "Biologi Kelompok Pertanian dan Kesehatan", Jakarta: Grafindo Media Pratama. Hal. 14
- Ihsan Sulistyawan, 2022. "Artikel Lingkungan Alam dan Buatan". Materi Pembelajaran IPS Kelas 3 Sekolah Dasar. Google: SlideShare.Net
- Lesti Trianti. "Pemanfaatan Limbah Tahu terhadap Pertumbuhan Tanaman Seledri (Apium Graveolens L) sebagai Penunjang Praktikum Fisiologi Tumbuhan". Praktikum Fisiologi Tumbuhan, (2017): 1-2
- M. Ramli. "M. Ramli, "Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits"", Jurnal Kopertais Wilayah Xi Kalimantan. Vol 13, No.23 (2016): 130
- Mohammad Joko Susilo. "Analisis Potensi Lingkungan Sekitar sebagai Sumber Belajar Biologi yang Berdayaguna". Jurnal Proceeding Biology Education Conference. Vol. 15, No.1 (2018): 541-544
- Samhis Setiawan, 2021. "Pengenalan Limbah". Artikel Guru Pendidikan. Google: GuruPendidikan.com



Lampiran 10**Lembar Instrumen Praktikalitas Menurut Guru**

Lembar Instrumen Penilaian Uji Praktis Pengembangan Media *Picture*
Tiga Dimensi Terintegrasi Bahan-Bahan Lokal

Nama : Rahayu, S.Pd
Nip : 196607271993122003
Sekolah : SDN 92 Karetan
No. Hp : -

A. Petunjuk pengisian

Berikut ini jumlah pernyataan sehubungan dengan tanggapan pendidik terhadap media pembelajaran media *picture* tiga dimensi terintegrasi bahan-bahan lokal pada materi lingkungan alam dan buatan. Untuk itu, kepada Ibu sebagai praktisi dapat memberikan tanda ceklis (✓) Pada kolom yang sesuai untuk beberapa pilihan yaitu:

- 1 = Kurang Praktis
- 2 = Cukup Praktis
- 3 = Praktis
- 4 = Sangat Praktis

<u>Aspek yang Diamati</u>	<u>Skala Penelitian</u>			
	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>
1. <u>Memperhatikan materi pelajaran dengan baik</u>				✓
2. <u>Partisipasi peserta dalam mengikuti proses pembelajaran</u>				✓
3. <u>Keaktifan peserta didik</u>			✓	✓
4. <u>Menyelesaikan soal dengan baik</u>			✓	✓
5. <u>Antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media picture tiga dimensi terintegrasi bahan-bahan lokal</u>				✓

B. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

Palopo, 2022

Abli Praktisi

Kahayu R. S.Pd.
Nip. 196607271993122003

DOKUMENTASI





RIWAYAT HIDUP

Dahlia, tempat tanggal lahir Palopo, 16 Oktober 1999 merupakan anak ketiga dari 5 bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Damris dan Suriani. Saat ini penulis bertempat tinggal di Jalan Sungai Rongkong, Kelurahan Sabbamparu, Kecamatan Wara Utara. Penulis mengawali pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 25 Batupasi Tahun 2006. Pada tahun 2011 bersekolah melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 2 Palopo, dan melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Palopo, lulus pada tahun 2017. Selanjutnya penulis melanjutkan ke jenjang pendidikan strata satu (S1) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada tahun 2017. Tahun 2020 penulis melaksanakan PLP Terintegrasi KKN di Kecamatan Rongkong, Desa Marampa.

Pada akhir studinya penulis mengembangkan media pembelajaran dan menyusun skripsi dengan judul “Pengembangan Media Miniatur Tiga Dimensi Terintegrasi Bahan-Bahan Lokal pada Materi Lingkungan Alam dan Buatan di Kelas III SDN 92 Karetan”. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang strata satu (S1) dan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.).