

PENGEMBANGAN MEDIA *MAGIC SHAPES* PADA PEMBELAJARAN BANGUN RUANG KELAS V DI SD NEGERI I BONO KABUPATEN TULUNGAGUNG

Development of Magic Shapes Media in Class V Building Learning at SD Negeri I Bono, Tulungagung Regency

Ika Christien Meryyani^{1*}

AsriKusumaning Ratri²

^{*1,2} Universitas Bhinneka PGRI
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Kabupaten Tulungagung

*email:

ikachristien751@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran matematika sangat minim sekali menggunakan media pembelajaran, terlebih lagi pada materi bangun ruang guru hanya menggunakan metode ceramah dimana pembelajaran difokuskan kepada guru dan buku saja. Hal tersebut juga terjadi pada SD Negeri I Bono dimana proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah yang difokuskan kepada guru dan buku saja, maka dari itu perlu diciptakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat siswa, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan dan materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan mudah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan media pembelajaran *Magic Shapes* pada pembelajaran bangun ruang kelas V, untuk mendeskripsikan tingkat validitas pengembangan media pembelajaran *Magic Shape* pada pembelajaran bangun ruang kelas V.

Kata Kunci:

Bangun Ruang
Magic Shapes
Media Pembelajaran Visual.

Keywords:

Build Space, Magic Shapes, Visual Learning Media.

Abstract

Mathematics learning uses very little learning media, moreover in the teacher's room building material only uses the lecture method where learning is focused on the teacher and books only. This also happened at SD Negeri I Bono where the learning process only used the lecture method which was focused on the teacher and books only, therefore it was necessary to create learning media that could attract the attention and interest of students, so that learning activities became fun and learning material could be conveyed properly easy. The purpose of this research is to describe the Magic Shapes learning media in class V learning, to describe the level of validity of the development of Magic Shapes learning media in building learning in class 5. Magic Shapes consists of the concepts of volume of pyramids, prisms, cubes, and blocks. This media is presented practically in terms of form. By using the Magic Shapes media, we will explain the ribs, sides, and corner points. The Magic Shapes learning media consists of 2 geometric shapes, namely cubes, and blocks. For more details, the cube shape when opened will be a rectangular pyramid shape and the block shape when opened will be a rectangular prism shape.

PENDAHULUAN

Pendidikan untuk anak itu sangatlah penting dalam kehidupan. Pendidikan merupakan pembelajaran pengetahuan keterampilan dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan atau penelitian. Menurut kamus Bahasa Indonesia, pendidikan mempunyai arti proses atau cara atau perbuatan mendidik. Dalam pendidikan, guru harus mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai kepada siswa sehingga apa yang ditransfer memiliki makna bagi diri sendiri dan orang lain.

Menurut Ki Hajar Dewantara (Bapak Pendidikan Nasional Indonesia), pendidikan yaitu

tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak dan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Menurut UU No.20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Menurut H.Horne, pendidikan adalah proses yang lebih tinggi bagi makhluk manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental, yang bebas dan sadar kepada Tuhan, seperti termanifestasi

dalam alam sekitar intelektual, emosional, dan kemanusiaan dari manusia.

Dari beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah bimbingan atau pertolongan atau pembelajaran yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya. Tujuannya yaitu agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain. Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Secara Nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Dari beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran itu adalah interaksi dua arah dari pendidik dan peserta didik, diantara keduanya terjadi komunikasi yang terarah menuju kepada target yang telah ditetapkan. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi peserta didik dan kreativitas pendidik. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pendidik yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut salah satunya yaitu media pembelajaran yang akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar.

Nunu Mahmud (2012 : Vol.37, No.1) menyebutkan bahwa “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) yang dikutip oleh Basyaruddin (2002 : Cet I) “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”. Sedangkan menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015 : Vol.3, No.2, hal.79) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan

pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Selanjutnya (Joni Purwono, dkk, 2014 : Vol.2, No.2, hal.127) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

METODOLOGI

Penelitian menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2013 hal.297) menjelaskan bahwa model penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi di masyarakat luar, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE.

Menurut Mulyatiningsih (2012 hal.6), model ADDIE ini merupakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda tahun 1990-an untuk merancang sistem pembelajaran yang menggunakan lima tahap langkah pembelajaran, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Menurut Ibrahim (2011 hal.92), model ADDIE merupakan desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Menurut Warsita (2011 hal.25), model ADDIE merupakan model pembelajaran yang terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Peneliti memilih menggunakan model ADDIE, karena model ini merupakan model pengembangan yang efektif dan dinamis sebagai pedoman untuk mendukung pembuatan suatu produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran *Magic Shapes* ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analisis* (*Analysis*), *Perencanaan* (*Design*), *Pengembangan* (*Development*), *Implementasi* (*Implementation*), dan *Evaluasi* (*Evaluation*). Tahap awal yaitu tahap analisis. Tahap analisis dilakukan dengan menganalisis masalah, kebutuhan, dan kinerja. Peneliti menemukan permasalahan pada analisis kebutuhan

yaitu mengenai keterbatasan media yang digunakan oleh guru kelas dalam proses pembelajaran bangun ruang kelas V di SD Negeri I Bono.

Tingkat kevalidan dari media *Magic Shapes* ini diperoleh dari uji validasi ahli media, ahli materi, dan responden. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media 1 diperoleh skor total 46 dengan skor maksimal 50, maka diperoleh hasil kevalidan sebesar 92% yang termasuk dalam kategori sangat valid untuk diuji. Hasil penilaian oleh ahli media 2 diperoleh skor total 36 dengan skor maksimal 50, maka diperoleh hasil kevalidan sebesar 72% yang termasuk dalam kategori valid untuk diuji. Hasil penilaian oleh ahli materi diperoleh skor 98 dengan skor maksimal 50, maka diperoleh hasil kevalidan sebesar 98% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Tingkat kevalidan dapat dilihat dari hasil penilaian respon siswa diperoleh skor persentase sebesar 92% dengan jumlah siswa 19, maka diperoleh nilai rata-rata respon siswa sebesar 94% yang dikategorikan sangat valid untuk digunakan.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran *Magic Shapes* menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu ahli media, ahli materi, dan peserta didik kelas V di SDN I Bono. Saat melakukan observasi, peneliti menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar. Saat kegiatan belajar mengajar, guru hanya menggunakan buku tanpa menggunakan bantuan media pembelajaran sehingga peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Hasil validasi ahli media yang telah dilakukan didapatkan persentase hasil 92% dan persentase nilai 72%, sedangkan untuk validasi ahli materi didapatkan hasil persentase 98%. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *Magic Shapes* tersebut layak untuk digunakan. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Magic Shapes* tersebut juga sangat baik, peserta didik menjadi bersemangat untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Hasil kelayakan media diperoleh dari uji respon peserta didik. Berdasarkan uji coba tersebut diperoleh hasil 94% termasuk kedalam kategori validasi sangat valid untuk digunakan.

REFERENSI

Adam, Steffi dan Muhammad Taufik Syastra. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *Jurnal CBIS Vol.3.No.2*. hlm.79. <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/view/400>

Afandi, Rifki. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Vol. 1*. hlm. 78. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop/article/view/2450>

Arsyad. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran. Jakarta : Rajagrafindo Persada. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=968536>

Djamarah. (2006). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : PT. Rineka Cipta. hlm. 124. <https://media.neliti.com/media/publications/142050-ID-penggunaan-media-audiovisual-pada-mata.pdf>

Indonesia, Republik. (2003). Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional. hlm.6.

Mahmun, Nunu. (2012). Media Pembelajaran : Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam : Vol.37. No.1*. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/download/310/293>

McKown. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Vo. 16.No. 1*. hlm. 100. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>