

PENGEMBANGAN MEDIA LCS 3D (LINGKARAN CUACA *SMART* TIGA DIMENSI) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SDN KUMPULREJO I

Niswatin Ilahiyah Wahyuni¹, Iis Daniati²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

¹ Email: ilahiyahwahyuni@gmail.com

² Email: iisdaniati@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media LCS 3D (Lingkaran Cuaca *Smart* Tiga Dimensi) yang dapat digunakan sebagai sarana penyampaian materi dalam pembelajaran khususnya materi cuaca, dan media ini telah memenuhi kriteria valid, efektif dan praktis. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development/ R&D*) dan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Kumpulrejo I yang berjumlah 16 siswa diantaranya 8 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Data yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif dengan instrumen penelitian yaitu lembar validasi ahli (ahli media, ahli materi dan ahli bahasa), lembar repon guru, dan lembar respon siswa serta lembar tes evaluasi siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kevalidan analisis data kepraktisan, dan analisis data keefektifan. Hasil dari penelitian media LCS 3D (Lingkaran Cuaca *Smart* Tiga Dimensi) menunjukkan bahwa media memiliki kriteria valid dengan persentase dari ahli materi 86%, ahli bahasa 80% dan ahli media 76% dan telah dilakukan revisi sehingga media LCS 3D (Lingkaran Cuaca *Smart* Tiga Dimensi) dapat diujicobakan. Uji coba pada siswa disekolah didapatkan hasil angket respon guru dengan persentase 94% dan hasil angket respon siswa dengan persentase 90% memenuhi kriteria sangat praktis dan hasil tes siswa dengan persentase 95 % memenuhi kriteria sangat efektif. Berdasarkan hasil pemerolehan data menunjukkan bahwa media LCS 3D (Lingkaran Cuaca *Smart* Tiga Dimensi) yang dikembangkan oleh peneliti layak/ valid, sangat praktis dan sangat efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: Media; IPA; Cuaca; LCS 3D.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu sistem dan proses yang mencakup banyak bagian yang berbeda. Komponen tersebut meliputi tujuan, guru, siswa, lingkungan/alat kelembagaan, kurikulum dan penilaian. Komponen yang satu dengan komponen yang lain saling bekerja sama untuk mencapai tujuan. Jika ada komponen yang baik, namun ada juga yang buruk, maka tujuan tersebut tidak akan tercapai dengan baik menurut Bukhari dalam [1].

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang dapat mempengaruhi kualitas sumber daya manusia. Pendidikan Sekolah Dasar merupakan fase penting dari perkembangan anak yang dapat mempengaruhi sumber daya manusia Indonesia dimasa datang, Idat Muqodas [2]. Pendidikan di sekolah dasar sangat penting dalam menunjang pendidikan selanjutnya. Di sekolah dasar, siswa cenderung memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi dan tertarik dengan hal hal baru.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada guru kelas III ibu Santi Dwi Handayani S.Pd. pada tanggal 3 April 2023 di SDN Kumpulrejo 1, mengatakan bahwa anak- anak dikelas rendah terutama dikelas III masih ada sebagian yang belum bisa menerima pembelajaran dengan baik. Hal ini disebabkan ketebatasan media yang digunakan untuk melaksanakan proses belajar mengajar. Guru kelas III tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami materi . Berdasarkan permasalahan tersebut, dalam proses pembelajaran pada materi cuaca tema 5 masih sering mengalami kendala mengenai pemahaman materi pada siswa. Memahami materi sangat penting untuk dikuasai oleh siswa agar proses belajar mengajar lancar, efektif dan hasil belajar siswa meningkat. Belajar memahami materi tidak dilakukan dengan langsung memahami materi pada buku siswa dan modul, namun siswa harus dikenalkan cuaca terlebih dahulu. Dalam hal ini guru membutuhkan media yang tepat untuk memudahkan

tercapainya tujuan pembelajaran dan hasil belajar siswa yang meningkat. Media yang dikembangkan oleh peneliti adalah Pengembangan Media LCS 3D (Lingkaran Cuaca *Smart* Tiga Dimensi) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Kumpulrejo 1. Konsep awal pengembangan pengembangan media berupa Pengembangan Media LCS 3D (Lingkaran Cuaca *Smart* Tiga Dimensi) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Kumpulrejo 1 mengacu pada karakteristik siswa kelas III.

Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara pendidik dengan peserta didik dalam pembelajaran yang mampu menghubungkan, memberi informasi dan menyalurkan pesan sehingga tercipta proses pembelajaran yang efektif dan efisien, Ilmuwan Mustaqim[3]. Pada penelitian terdahulu oleh Ilmuwan Mustaqim [4] yang membahas tentang pemanfaatan media augmented sebagai media pembelajaran, bahwa penggunaan media yang menarik sangat penting dalam pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat berpengaruh pada proses pembelajaran maupun hasil pembelajaran. seperti halnya pembelajaran tema 5 pada kelas III materi cuaca, pada materi cuaca kelas III SDN Kumpulrejo 1 menggunakan media konkrit atau mengamati secara langsung cuaca yang terjadi pada saat pembelajaran tersebut. Penggunaan media tersebut kurang efisien dan efektif karena hanya dapat mengamati satu cuaca saja. Oleh karena itu peneliti bermaksud untuk mengembangkan media yang menarik dan juga mencakup semua materi cuaca sehingga siswa dapat mengamati semua keadaan cuaca sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, dan siswa dapat belajar secara maksimal agar hasil belajar siswa meningkat.

Hasil belajar siswa adalah hasil yang diberikan pada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku, Teni Nurita [5]. Pembelajaran dikatakan berhasil ketika hasil belajar siswa tidak rendah atau hasil belajar meningkat. Hasil pembelajaran siswa dipengaruhi oleh penguasaan materi pada saat proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, sebagai seorang pendidik harus memperhatikan kesiapan dalam mengajar sehingga dapat membantu siswa untuk menguasai materi pada pembelajaran tersebut. Dalam proses pembelajaran perlu adanya media yang tepat dan menarik guna menumbuhkan semangat dan memotivasi siswa untuk terus memperhatikan materi pembelajaran dan mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka peneliti akan mengembangkan Media LCS 3D (Lingkaran Cuaca *Smart* Tiga Dimensi) pada materi cuaca untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Diharapkan dengan dikembangkannya Media LCS 3D (Lingkaran Cuaca *Smart* Tiga Dimensi), dapat memberikan solusi bagi pendidik dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi cuaca secara menyeluruh dan menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai serta hasil belajar siswa meningkat. Maka peneliti akan melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “ Pengembangan Media LCS 3D (Lingkaran Cuaca *Smart* Tiga Dimensi) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Kumpulrejo I”.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini merupakan jenis kegiatan penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*. Dengan acuan desain model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Menurut sugiyono [6], penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*) merupakan metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk tertentu, serta menguji efektifitas produk tersebut.

Pada penelitian dan pengembangan media LCS 3D ini menggunakan acuan desain model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), Sugiyono [7]. Model ini dipilih karena bisa dikembangkan sistematis dan berpijak pada landasan. Gumanti [8], mengemukakan Model ADDIE sederhana dan mudah dipelajari karena merupakan desain pembelajaran sistematis yang memiliki 5 tahap (*Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi*) yang mudah dipahami sehingga dapat memudahkan untuk mengembangkan sebuah produk bahan ajar, permainan, video dan buku panduan.

Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis pada kebutuhan siswa, analisis materi dan juga analisis kurikulum berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas III SDN Kumpulrejo I. Pada tahap kedua yaitu tahap menentukan jenis media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan berkaitan

dengan materi, menyusun desain pembuatan media tentang apa saja yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran sehingga dapat meminimalisir kesulitan dalam merancang media pembelajaran, dan membuat kerangka dasar media pembelajaran. Tahap ketiga pengembangan yaitu mengembangkan media LCS 3D dengan melakukan penataan isi dan struktur materi yang akan dikembangkan kedalam media sesuai dengan tahap pembelajaran yang terdapat dalam buku siswa dan buku guru, Membuat desain pembelajaran sesuai dengan materi kondisi cuaca, setelah itu divalidasikan kepada 3 validator (ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa). Tahap keempat yaitu implementasi, peneliti melakukan uji coba atau penerapan media LCS 3D kepada siswa kelas III SDN Kumpulrejo I dengan melibatkan. Tahap terakhir pada penelitian ini yaitu evaluasi, tahap evaluasi dilakukan setelah peneliti melakukan olah data dan evaluasi media yang telah diuji coba atau diterapkan oleh peneliti dalam penelitian.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media dan siswa kelas III SD. Untuk subjek uji coba pada siswa diambil sampel dalam kelompok kecil dan kelompok besar. Dalam kelompok kecil yaitu 12 siswa dari 17 siswa kelas III SDN Kumpulrejo 1. Sampel tersebut diambil berdasarkan 4 siswa prestasi belajar rendah, 4 prestasi belajar sedang, dan 4 siswa dari prestasi tinggi. Sedangkan pada kelompok besar yaitu melibatkan seluruh siswa kelas III SDN Kumpulrejo 1.

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisa data kualitatif ini diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas III SDN Kumpulrejo 1, saran dan masukan akan digunakan sebagai revisi perancangan produk. Data tersebut nantinya akan disimpulkan dalam hasil deskriptif. Analisis data kualitatif juga pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik dan saran atau masukan untuk perbaikan media yang dikembangkan dari ahli validator media dan ahli validator materi. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk hasil pengembangan media pembelajaran kelas III SD pada materi cuaca. Analisis data kuantitatif meliputi analisis kevalidan media LCS 3D (Lingkaran Cuaca *Smart* Tiga Dimensi) yang diperoleh dari hasil skor validasi ahli (ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi), analisis keefektifan media LCS 3D (Lingkaran Cuaca *Smart* Tiga Dimensi) yang diperoleh dari hasil tes siswa, dan analisis kepraktisan media LCS 3D (Lingkaran Cuaca *Smart* Tiga Dimensi) yang diperoleh dari hasil pengisian angket respon siswa dan guru.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah 1) teknik tes, tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan- aturan yang telah ditentukan, Arikunto [9], 2) angket, menurut Sugiyono [10] angket merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi sejumlah pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab, 3) wawancara, menurut Sugiyono [11] wawancara merupakan kegiatan bertukar informasi atau ide yang dilakukan dengan cara tanya jawab tentang suatu topik, dan 4) dokumentasi, menurut Sugiono [12] dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang telah lalu, dapat berupa gambar, tulisan, maupun karya- karya monumental dari seseorang.

Dengan menggunakan instrumen penelitian berupa lembar wawancara, lembar validasi ahli, lembar tes. Pada teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan , tingkat keefektifan dan tingkat kepraktisan media LCS 3D (Lingkaran Cuaca *Smart* Tiga Dimensi).

Rumus yang digunakan untuk menghitung kevalidan adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = Persentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Kriteria penilaian tingkat kevalidan media Lingkaran Cuaca *Smart* 3 Dimensi (LCS 3D) adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria penilaian tingkat kevalidan media Lingkaran Cuaca *Smart* 3 Dimensi (LCS 3D)

Nilai	Tingkat Kevalidan
$85 < NV \leq 100$	Sangat Valid
$75 < NV \leq 85$	Valid
$55 < NV \leq 75$	Cukup Valid
$0 < NV \leq 55$	Tidak Valid

Sumber [13]

Kedua, yaitu Analisa data tingkat keefektifan dengan tes evaluasi hasil belajar siswa. Rumus untuk menghitung tingkat kepraktisan adalah sebagai berikut :

$$S = \frac{R}{N} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

- S = Nilai yang diharapkan (dicari)
- R = Jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar
- N = Jumlah skor maksimal

Nilai yang diperoleh menunjukkan ketuntasan belajar siswa. Siswa dikategorikan tuntas jika nilai hasil belajar yang diperoleh minimal 75, yaitu sesuai dengan KKM di sekolah.

Untuk mengetahui tingkat keefektifan media Lingkaran Cuaca *Smart 3 Dimensi* (LCS 3D), data yang diperoleh diinterpretasikan dengan kriteria seperti tabel 2.

Tabel 2. Kriteria penilaian tingkat keefektifan media Lingkaran Cuaca *Smart 3 Dimensi* (LCS 3D)

Nilai	Tingkat Kepraktisan
81-100	Sangat Efektif
61-80	Efektif
41-60	Cukup Efektif
21-40	Kurang Efektif
0-21	Tidak Efektif

Sumber [14]

Ketiga, , yaitu Analisa data tingkat kepraktisan dengan angket respon guru dan siswa. Rumus untuk menghitung tingkat kepraktisan adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (3)$$

Keterangan:

- P = Persentase skor (%)
- n = Jumlah skor yang diperoleh
- N = Jumlah skor maksimal

Kriteria penilaian tingkat kepraktisan multimedia interaktif adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria penilaian tingkat kepraktisan multimedia interaktif

Nilai	Tingkat Kepraktisan
81-100	Sangat Praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup Praktis
21- 40	Kurang Praktis
0-20	Tidak Praktis

Sumber [15]

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Penelitian dilakukan dikelas III SDN Kumpulrejo I. Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa Media LCS 3D (Lingkaran Cuaca *Smart Tiga Dimensi*). Dengan menggunakan metode *research and development/R&D*, dan acuan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). [16]

Tahap analisis merupakan tahap awal, yang pertama hasil dari analisis kebutuhan siswa yaitu siswa membutuhkan kegiatan pembelajaran yang tidak membosankan sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Kedua, hasil analisis dari materi yaitu penentuan kompetensi dasar (KD 3.4 Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual dan eksplorasi lingkungan dan 4.4 Menyajikan informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif) dan indikator (3.4.1 Menganalisis informasi yang berkaitan dengan kondisi cuaca dan simbol cuaca dan 4.4.1 Menulis pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan keadaan atau kondisi cuaca dan simbol cuaca). Ketiga, hasil analisis kurikulum yaitu di kelas III SDN Kumpulrejo I menggunakan kurikulum 2013.

Pada tahap perancangan memiliki 3 tahap yaitu: 1) Menentukan jenis media yang akan digunakan dalam pembelajaran., yang dipilih ialah media LCS (Lingkaran Cuaca *Smart Tiga Dimensi*), 2) Menyusun Desain pembuatan media yaitu, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar berupa buku guru, buku siswa, handout, modul dan referesi lainnya terkait dengan materi pembelajaran pada media LCS 3D, dan mendesain (membuat pola, tata letak gambar dan materi) pada media yang berbentuk lingkaran tiga dimensi), 3) Membuat kerangka dasar media pembelajaran ini meliputi tampilan bagian awal menjelaskan tentang simbol-simbol cuaca beserta gambar, tampilan kedua disisi yang lainnya menunjukkan berbagai keadaan kondisi cuaca, tampilan ketiga, menjelaskan berbagai pengertian kondisi cuaca beserta ciri cirinya.

Tahap selanjutnya yaitu pengembangan, Pada tahap ini yaitu penataan isi dan struktur materi yang sudah terkumpul dan desain pembelajaran yang sesuai dengan materi cuaca pada media LCS (Lingkaran Cuaca *Smart Tiga Dimensi*). Setelah komponen-komponen dalam media pembelajaran LCS 3D selesai, selanjutnya divalidasi untuk mengetahui kevalidan media LCS (Lingkaran Cuaca *Smart Tiga Dimensi*) yang sudah dibuat. Media LCS (Lingkaran Cuaca *Smart Tiga Dimensi*) divalidasi kepada 3 validator yaitu validasi ahli media, materi, dan bahasa.

Hasil penilaian dari validator merupakan data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	Pertanyaan	Skor
1	Media LCS 3D yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran	3
2	Penulisan materi jelas	4
3	Ukuran penulisan materi sesuai/ tidak terlalu kecil	3
4	Ilustrasi/ gambar pada media LCS 3D sesuai dengan materi pembelajaran	4
5	Media LCS 3D mudah digunakan	4
6	Penampilan media LCS 3D menarik perhatian siswa/ tidak monoton	4
7	Media LCS 3D yang digunakan tidak mudah rusak	4
8	Media LCS 3D dapat menumbuhkan minat belajar siswa	4
9	Media LCS 3D dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa	4
10	Penggunaan media LCS 3D dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru	4
Jumlah Skor		38

Persentase Skor	76%
Kriteria	Valid

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (4)$$

$$P = \frac{38}{50} \times 100$$

$$P = 76\%$$

Berdasarkan tabel 4. hasil validasi ahli media. Skor yang diperoleh dari aspek yang disediakan adalah adalah 38, persentase skor yang diperoleh sebesar 76% dapat disimpulkan bahwa media LCS 3D (Lingkaran Cuaca *Smart* Tiga Dimensi) yang dikembangkan dinyatakan dalam kriteria sangat valid pada table 1. untuk digunakan.

Data kualitatif berupa saran, dan komentar yang diberikan oleh validator untuk media ini adalah media LCS 3D hendaknya dibuat seperti mind mapping agar mudah memetakan konsep yang akan dijelaskan

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pertanyaan	Skor
1	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator	4
2	Gambar yang ada dalam media LCS 3D sesuai dengan materi	4
3	Materi disajikan secara sistematis	5
4	Materi sesuai dengan konsep	4
5	Materi dalam media LCS 3D mudah dipahami	4
6	Kejelasan uraian pembahasan	4
7	Penyampaian materi menggunakan media LCS 3D dapat diterima baik oleh siswa	5
Jumlah Skor		30
Persentase Skor		86%
Kriteria		Sangat Valid

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (5)$$

$$P = \frac{30}{35} \times 100$$

$$P = 86\%$$

Berdasarkan tabel 5. diperoleh hasil penilaian dari ahli media.. Dari tabel tersebut diketahui bahwa skor yang diperoleh dari aspek yang telah disediakan adalah 30 dengan persentase skor sebesar 86% dan dapat disimpulkan bahwa media LCS 3D (Lingkaran Cuaca *Smart* Tiga Dimensi) yang dikembangkan dinyatakan dalam kriteria sangat valid berdasarkan tabel 5. untuk digunakan.

Data kualitatif berupa saran, dan komentar yang diberikan oleh validator untuk media ini adalah materi yang digunakan dalam media LCS 3D alangkah baiknya diberikan tambahan materi yang relevan sebagai tambahan materi untuk siswa.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Pertanyaan	Skor
1	Kejelasan Bahasa dalam media LCS 3D	4
2	Bahasa dalam media LCS 3D disesuaikan dengan perkembangan siswa	4
3	Penggunaan Bahasa secara efektif dan efisien	4
4	Kemudahan kalimat yang digunakan untuk dimengerti siswa	4
5	Penggunaan kalimat tidak menimbulkan makna ganda	4
Jumlah Skor		20

Persentase Skor	80%
Kriteria	Valid

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (6)$$

$$P = \frac{20}{25} \times 100$$

$$P = 80\%$$

Berdasarkan pada tabel 6. diperoleh hasil penilaian dari ahli bahasa. Dari tabel tersebut diketahui skor yang diperoleh yaitu 20 dengan persentase skor sebesar 80% dan dapat disimpulkan bahwa media LCS 3D (Lingkaran Cuaca *Smart* Tiga Dimensi) yang dikembangkan dinyatakan valid untuk digunakan.

Data kualitatif berupa saran, dan komentar yang diberikan oleh validator untuk media ini adalah tanda baca harus diperhatikan dan diperbaiki.

Selanjutnya tahap implementasi, tahap ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media LCS 3D (Lingkaran Cuaca *Smart* Tiga Dimensi). Setelah pelaksanaan uji coba penggunaan media LCS 3D siswa diberi soal evaluasi dan angket untuk mengetahui tingkat keefektifan dan kepraktisan produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 7. Hasil Tes Siswa

No	Nama Siswa	Nilai Tes	Ketuntasan
1.	AAA	100	Tuntas
2.	ABYP	100	Tuntas
3.	AAU	84	Tuntas
4.	AMA	100	Tuntas
5.	ANDP	100	Tuntas
6.	CASPA	100	Tuntas
7.	EDA	80	Tuntas
8.	IN	100	Tuntas
9.	MFA	100	Tuntas
10.	MAR	100	Tuntas
11.	SK	88	Tuntas
12.	SHW	100	Tuntas
13.	THM	100	Tuntas
14.	UKN	76	Tuntas
15.	YJ	100	Tuntas
16.	ZNH	84	Tuntas
Jumlah Skor		1512	
Persentase		95 %	
Kriteria		Sangat Efektif	

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

$$S = \frac{1512}{1600} \times 100\%$$

$$S = 95 \%$$

Berdasarkan tabel 7. hasil tes siswa setelah melalui tahap uji keefektifan memperoleh nilai persentase 95%. Angka persentase tersebut dimasukkan kedalam kriteria keefektifan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media LCS 3D (Lingkaran Cuaca *Smart* Tiga Dimensi) masuk kedalam kategori sangat efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 8. Hasil Angket Respon Guru

No	Kompetensi Penilaian	Nilai
1.	Tampilan media LCS 3D menarik untuk dipelajari siswa	4
2.	Tulisan dan gambar terlihat jelas dan menarik	5
3.	Media LCS 3D membuat pelajaran tidak membosankan	5
4.	Isi dari media LCS 3D dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa	5
5.	Dengan adanya media pembelajaran LCS 3D dapat membuat kegiatan pembelajaran jadi lebih menyenangkan	4
6.	Materi dalam media LCS 3D sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
7.	Contoh atau ilustrasi dalam media LCS 3D sesuai dengan materi pembelajaran	5
8.	Media LCS 3D dapat meningkatkan konsentrasi dalam belajar	4
9.	Kosa kata dalam media LCS 3D sederhana dan mudah dibaca	5
10.	Cara penyajian media LCS 3D dapat menarik antusias siswa	5
Jumlah Skor		47
Persentase		94 %
Kriteria		Sangat Praktis

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (8)$$

$$P = \frac{47}{50} \times 100$$

$$P = 94\%$$

Berdasarkan dari tabel 8 hasil angket respon guru diperoleh hasil penilaian, yaitu diperoleh skor 47 dengan persentase 94% dari hasil tersebut didapatkan bahwa media LCS 3D (Lingkaran Cuaca *Smart* Tiga Dimensi) yang dikembangkan berada pada kriteria sangat praktis digunakan.

Tabel 9. Hasil Angket Respon Siswa

No	Nama	Poin ke-										Hasil
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	AAA	5	5	5	5	5	3	5	5	4	5	47
2.	ABYP	5	4	3	4	5	3	5	5	5	4	43
3.	AAU	5	4	3	4	5	3	4	5	5	4	42
4.	AMA	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	46
5.	ANDP	5	4	3	4	5	3	5	5	3	4	41
6.	CASPA	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	47
7.	EDA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
8.	IN	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	46
9.	MFA	5	5	4	4	5	3	5	5	5	5	46
10.	MAR	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	48

11.	SK	5	5	4	5	5	4	4	5	3	4	44
12.	SHW	5	3	3	4	4	3	5	4	3	5	39
13.	THM	5	4	3	4	5	4	5	3	4	3	40
14.	UKN	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
15.	YJ	5	5	4	3	4	4	4	5	3	4	41
16.	ZNH	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	46
Jumlah Skor											716	
Persentase											90%	
Kriteria											Sangat Praktis	

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (9)$$

$$P = \frac{716}{800} \times 100$$

$$P = 90\%$$

Berdasarkan tabel 9. hasil angket respon siswa yang diisi oleh seluruh siswa kelas III SDN Kumpulrejo I yang berjumlah 16 diantaranya 8 laki- laki dan 8 perempuan diperoleh hasil yaitu rata-rata persentase skor sebesar 90%. Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan terdapat pada kriteria sangat praktis untuk digunakan.

Tahap terakhir yaitu evaluasi, pada tahap evaluasi ini dilakukan penilaian dari produk yang telah digunakan. Setelah tahap *implementasi* dilaksanakan tahap selanjutnya adalah penilaian media pembelajaran. Pada tahapan ini peneliti mengelola data kuantitatif yang diperoleh dari tahap penerapan dari hasil tes siswa dan respon siswa dan respon guru. Dari data tes siswa dinyatakan efektif apabila siswa mencapai ketuntasan secara klasikal dengan hasil KKM 75. Data angket respon guru memperoleh hasil 94% dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan untuk angket respon siswa memperoleh hasil 90% dengan kriteria sangat praktis. dari data angket respon guru dan respon siswa menunjukkan bahwa media LCS 3D (Lingkaran Cuaca *Smart* Tiga Dimensi) ini praktis digunakan. Untuk data tes siswa menunjukkan hasil 95% dengan kriteria sangat efektif hal tersebut menunjukkan bahwa media LCS 3D (Lingkaran Cuaca *Smart* Tiga Dimensi) ini efektif digunakan.

KESIMPULAN

Pengembangan media LCS 3D (Lingkaran Cuaca *Smart* Tiga Dimensi) pada materi cuaca dilakukan di kelas III SDN Kumpulrejo I. Pada proses pengembangan ini, peneliti mengumpulkan data dan informasi melalui observasi dan wawancara kepada guru kelas III guna menganalisis kebutuhan siswa, analisis materi pelajaran dan analisis kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut. Analisis dilakukan untuk mendesain media yang dikembangkan, dengan menentukan, menyusun dan merancang materi pembelajaran. Materi yang dibahas dalam media LCS 3D (Lingkaran Cuaca *Smart* Tiga Dimensi) adalah cuaca. Media pembelajaran ini terdiri dari materi yang mencakup simbol- simbol cuaca, ilustrasi kondisi cuaca serta pengertian dan ciri- ciri kondisi cuaca. Pengembangan media pembelajaran ini divalidasi kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Pada tahap selanjutnya diuji cobakan kepada siswa kelas III yang diikuti 16 siswa yang dilaksanakan di SDN Kumpulrejo I. Hasil penelitian pengembangan media LCS 3D (Lingkaran Cuaca *Smart* Tiga Dimensi) yang dikembangkan telah dilakukan revisi sesuai saran dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Produk yang dikembangkan sudah dinyatakan valid untuk digunakan siswa.

Penilaian produk pembelajaran LCS 3D (Lingkaran Cuaca *Smart* Tiga Dimensi) oleh ahli media mendapatkan persentase 76% dan dinyatakan valid. Berdasarkan penilaian produk pembelajaran LCS 3D (Lingkaran Cuaca *Smart* Tiga Dimensi) oleh ahli materi mendapatkan persentase 86% dan

dinyatakan sangat valid. Berdasarkan penilaian produk pembelajaran LCS 3D (Lingkaran Cuaca *Smart Tiga Dimensi*) oleh ahli bahasa mendapatkan persentase 80% dan dinyatakan valid.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media LCS 3D (Lingkaran Cuaca *Smart Tiga Dimensi*) yang diuji cobakan pada siswa kelas III. Hasil uji coba yang diikuti oleh 16 siswa kelas III memperoleh persentase 95% yang menunjukkan bahwa penilaian hasil evaluasi siswa sangat baik. Berdasarkan hasil uji coba kepraktisan dilihat dari uji kepraktisan melalui angket respon siswa mendapatkan persentase siswa tuntas 90% yang artinya pengembangan media LCS 3D (Lingkaran Cuaca *Smart Tiga Dimensi*) sangat praktis untuk digunakan. Hasil dari angket respon guru mendapatkan persentase sebesar 94% yang artinya pengembangan media LCS 3D (Lingkaran Cuaca *Smart Tiga Dimensi*) sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Lubis, R. N. (2018). Konsep Evaluasi dalam Islam. SABILARRASYAD. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kependidikan*, 3(1)
- [2] Muqodas, I. (2015). Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 9(2)
- [3] Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan teknologi dan kejuruan*, 13(2), 174-183
- [4] Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan teknologi dan kejuruan*, 13(2), 174-183
- [5] Nurrita, Teni.(2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat* 3(1), 171-187.
- [6] Sugiyono. 2019. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D Edisi Kedua*. Bandung: Alfabeta.
- [7] Rofiqoh, I., Puspitasari, D., & Nursaidah, Z. (2020). Pengembangan *game math space adventure* sebagai media pembelajaran pada materi pecahan di sekolah dasar. Lentera Sriwijaya: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 41-54.
- [8] Gumanti, A.G., Yunidar., Syahrudin. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- [9] Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- [10] Sugiyono. 2019. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D Edisi Kedua*. Bandung: Alfabeta.
- [11] Sugiyono. 2019. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D Edisi Kedua*. Bandung: Alfabeta.
- [12] Sugiyono. 2019. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D Edisi Kedua*. Bandung: Alfabeta.
- [13] Purwanto, H. (2017). Penerapan Metode *Profile Matching* Dalam Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Karyawan Pada Pt. Hyundai Mobil Indonesia Cabang Kalimantan. *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, 14(1), 15-20.
- [14] Hidayat, A., & Irawan, I. (2017). Pengembangan LKS berbasis RME dengan pendekatan *problem solving* untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 51-63.
- [15] Hidayat, A., & Irawan, I. (2017). Pengembangan LKS berbasis RME dengan pendekatan *problem solving* untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 51-63.
- [16] Rofiqoh, I., Puspitasari, D., & Nursaidah, Z. (2020). Pengembangan *game math space adventure* sebagai media pembelajaran pada materi pecahan di sekolah dasar. Lentera Sriwijaya: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 41-54.