

**PENGEMBANGAN MEDIA CARD MATCH CIRCLE (CMC)
BERBANTUAN 3D MODEL UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI SELISIHAN
PADA MATERI KERAJAAN-KERAJAAN DI NUSANTARA**

Oleh

Putu Dita Karisma Yanti, NIM 2111031071

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pemberlajaran berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, hal ini salah satunya dikarenakan oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS. Pengembangan ini memiliki empat tujuan, yaitu; 1) menghasilkan rancang bangun media CMC berbantuan 3D model untuk siswa kelas IV SD Negeri Selisihan pada materi kerajaan-kerajaan di nusantara, 2) mengetahui validitas media CMC berbantuan 3D model untuk siswa kelas IV SD Negeri Selisihan, 3) mengetahui kepraktisan media CMC berbantuan 3D model untuk siswa kelas IV SD Negeri Selisihan, 4) mengetahui efektivitas media CMC berbantuan 3D model untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Selisihan. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini yaitu media pembelajaran CMC berbantuan 3D model, sedangkan objek penelitiannya adalah validitas, kepraktisan, dan efektivitas media CMC. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner dan tes. Adapun hasil penelitian ini yaitu; 1) menghasilkan rancang bangun media CMC berbantuan 3D model dan diwujudkan menjadi media pembelajaran, 2) hasil validitas media telah diuji menggunakan rumus *Aiken* dengan hasil oleh ahli materi 0,98 dan oleh ahli media 0,93 dengan masing-masing memperoleh kualifikasi validitas tinggi, 3) respon guru terhadap media memperoleh skor 97,5% dan respon siswa sebesar 86,1% dengan keduanya memperoleh kualifikasi sangat praktis, dan 4) nilai signifikasi (*2-tailed*) pada uji-t berkorelasi memperoleh skor sebesar 0,000 atau $p < 0,05$ (taraf signifikasi 5%), sehingga media dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Pengembangan, Media CMC, 3D model, Hasil belajar siswa.

**DEVELOPMENT OF THE CARD MATCH CIRCLE (CMC) MEDIA
ASSISTED BY 3D MODELS TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES OF
FOURTH GRADE STUDENTS AT SELISIHAN PUBLIC ELEMENTARY
SCHOOL ON THE TOPIC OF KINGDOMS IN NUSANTARA**

By

Putu Dita Karisma Yanti, NIM 2111031071

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRACT

The lack of students' understanding of the learning material affects their low learning outcomes. One of the causes is the limited use of instructional media, particularly in Social Studies subjects. This development has four objectives: 1) to produce a design of CMC media supported by a 3D model for fourth-grade students at SD Negeri Selisihan on the topic of kingdoms in Nusantara, 2) to determine the validity of the CMC media supported by a 3D model for fourth-grade students at SD Negeri Selisihan, 3) to determine the practicality of the CMC media supported by a 3D model for fourth-grade students at SD Negeri Selisihan, and 4) to determine the effectiveness of the CMC media supported by a 3D model in improving the learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri Selisihan. This research is a Research and Development (R&D) study using the ADDIE development model. The subject of this research is the CMC instructional media supported by a 3D model, while the object of the study is the validity, practicality, and effectiveness of the CMC media. Data collection methods used were questionnaires and tests. The results of this study are: 1) the development of the CMC media design supported by a 3D model which was realized as instructional media, 2) the media validity tested using Aiken's V formula showed scores of 0.98 by the content expert and 0.93 by the media expert, both falling under the category of high validity, 3) the teacher's response to the media scored 97.5% and students' responses were 86.1%, both categorized as highly practical, and 4) the significance value (2-tailed) in the correlated t-test was 0.000 or $p < 0.05$ (at a 5% significance level), indicating that the media is effective in improving student learning outcomes.

Keywords: Development, CMC media, 3D model, student learning outcomes.