

PENGEMBANGAN MEDIA 3D DIGITAL BERBASIS PROYEK PADA MUATAN MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG KELAS V SD PELITA BANGSA

Oleh
Anak Agung Ayu Regina Cecilia Putri, NIM 2111031503
Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media 3D Digital berbasis proyek muatan Matematika materi Bangun Ruang. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner, tes objektif pilihan ganda. Hasil Penelitian ini menemukan bahwa: (1) Rancang bangun Media 3D Digital berbasis proyek materi Bangun Ruang ini berbentuk media elektronik. Didalam Media 3D Digital memuat mata pelajaran matematika dan disajikan dengan materi, kuis, dan animasi bangun ruang yang dapat menciptakan proses belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan efisien, dengan penilaian ahli rancang bangun 90% dengan kualifikasi sangat baik; (2) Kelayakan Media 3D Digital diperoleh dari penilaian ahli isi/materi pelajaran memperoleh presentasi skor 93,75% dengan kualifikasi sangat baik, ahli design instruksional memperoleh presentase skor 80% dengan kualifikasi baik, ahli media pembelajaran memperoleh presentase skor 88,89% dengan kualifikasi baik, uji coba perorangan memperoleh presentasi skor 94 % dengan kualifikasi sangat baik, uji coba kelompok kecil memperoleh presentase 92,5 % dengan kualifikasi sangat baik sehingga Media 3D Digital baik dan layak digunakan. (3) Efektivitas dengan 24 orang siswa memperoleh hasil t_{hitung} sebesar 2,609 untuk dk 23 dan taraf signifikansi 5 % = 1,714. Dengan demikian, $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan signifikan (5%) sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Implikasi dan penelitian ini yakni, secara empiris terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media terbukti bahwa Media 3D Digital berbasis proyek layak digunakan pada proses pembelajaran berdasarkan hasil penilaian oleh subjek uji coba.

Kata Kunci: Pengembangan, Media 3D Digital, Media Pembelajaran

**DIGITAL 3D MEDIA DEVELOPMENT
PROJECT BASED ON THE MATHEMATICS CONTENT
OF CLASS V BUILDING MATERIAL
PELITA BANGSA ELEMENTARY SCHOOL**

By
Anak Agung Ayu Regina Cecilia Putri, NIM 2111031503
Department of Basic Education

ABSTRACT

This study aims to develop 3D digital media based on the mathematical content of the Space Building Material. This research is a development research that uses the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection methods using questionnaires, multiple choice objective tests. The results of this study found that: (1) Digital Digital Media Design Based on the Bangun Space Material Project in the form of electronic media. In the 3D digital media contains mathematics subjects and presented with material, quizzes, and animation of building space that can create a learning process that is more interesting, participatory, and efficient, with the value of 90% design experts with very good qualifications; (2) The feasibility of 3D digital media is obtained from the assessment of the content expert/subject matter receives a score of 93.75% with very good qualifications, instructional design experts get a percentage of 80% score with good quality, learning media experts get a score of 88.89% with good qualifications, individual trials obtain a score of 94% with very good qualifications, and suitable for use. (3) Effectiveness with 24 students obtained tcount results of 2,609 for DK 23 Den the significance level of 5 % = 1,714. Thus, the price of tcount > ttable so that H0 is rejected and H1 is accepted. This means, there are significant differences (5%) before and after using learning media. These implications and research are, empirically there are significant differences in learning outcomes before and after the use of media proven that 3D digital media based on projects are feasible to use in the learning process based on the results of the assessment by the trial subject.

Keywords: *Development, 3D Digital Media, Learning Media*