

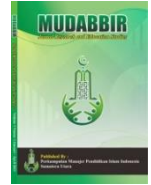


JURNAL MUDABBIR

(Journal Research and Education Studies)

Volume 5 Nomor 2 Tahun 2025

<http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir> ISSN: 2774-8391



Evaluasi Pengembangan Media dan Sumber Belajar untuk Jenjang MI/SD

Najwah Hasibuan¹, Bunayya Khairun Nisa², Imam Fahmaan Syah Nainggolan³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

Email: najwahhasibuan@gmail.com¹, khairunnisanayya@gmail.com²,
fahmannl@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengembangan media dan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Sekolah Dasar (SD). Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas, kesesuaian, dan kebermanfaatan media serta sumber belajar dalam mendukung proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus di beberapa MI/SD. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar media pembelajaran masih konvensional, dengan pemanfaatan teknologi digital yang belum optimal. Namun, terdapat beberapa inovasi media yang dikembangkan oleh guru secara mandiri untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa. Sumber belajar yang digunakan cukup beragam, namun belum sepenuhnya terintegrasi dengan kurikulum. Berdasarkan hasil evaluasi, pengembangan media dan sumber belajar perlu dilakukan secara berkelanjutan melalui pelatihan guru, penyediaan fasilitas, dan integrasi teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat dasar. Kata Kunci: Media Pembelajaran, Sumber Belajar, Teori Pengembangan, Pendidikan Dasar MI/SD

ABSTRACT

This study aims to evaluate the development of instructional media and learning resources used in Madrasah Ibtidaiyah (MI) and Elementary Schools (SD). The evaluation focuses on assessing the effectiveness, relevance, and usefulness of the media and resources in supporting active and engaging learning processes. A qualitative descriptive method was employed, using a case study approach in several MI/SD institutions. Data were collected through observations, interviews, and documentation. The findings indicate that most instructional media remain conventional, with limited utilization of digital technology. However, some innovative media were independently developed by teachers to meet students' learning needs. The learning resources used are fairly diverse but not yet fully integrated with the curriculum. Based on the evaluation, the development of media and learning resources needs to be continuously improved through teacher training, facility support, and technology integration to enhance the quality of education at the primary level.

Keywords: Evaluation, Instructional Media, Learning Resources, MI, Elementary School, Development, Educational Technology

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan fundamental dalam membentuk karakter serta perkembangan individu sepanjang hidup. Pada jenjang pendidikan dasar seperti Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Sekolah Dasar (SD), pengembangan media pembelajaran yang berkualitas menjadi aspek krusial. Pemanfaatan media yang tepat dapat memperkuat proses belajar dan membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih mendalam. Namun, dalam proses pengembangan media tersebut, sering kali diabaikan pentingnya pemahaman terhadap tahapan atau model yang digunakan sebagai dasar pengembangannya (Susilawati et al., 2024).

Salah satu tantangan yang kerap dihadapi oleh guru, khususnya di jenjang sekolah dasar, adalah keterbatasan motivasi dan keterampilan dalam merancang media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, menggali potensi mereka secara optimal, menanamkan nilai-nilai demokrasi, serta menjadikan lingkungan sosial sebagai sumber belajar. Perkembangan masyarakat dan kemajuan teknologi menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyusun serta mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Susilawati, 2015). Penggunaan teknologi telah membuka peluang baru dalam menyampaikan materi, menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, serta meningkatkan efisiensi dalam kegiatan mengajar. Dalam merespons tuntutan tersebut, salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran secara sistematis adalah Model Borg and Gall.

Pada tingkat MI atau SD, proses pengembangan media pembelajaran memerlukan perencanaan yang matang serta pendekatan yang terstruktur. Salah satu model yang dapat digunakan adalah Borg and Gall, yang dikenal sebagai kerangka kerja pengembangan yang menekankan langkah-langkah sistematis dan berorientasi pada hasil. Model ini diperkenalkan oleh Meredith Gall dan Walter Borg pada tahun 1983, dan sejak itu banyak digunakan dalam pengembangan perangkat pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan (Rusmayana, 2021).

Model Borg and Gall terdiri dari sepuluh tahapan yang mencakup seluruh proses penting dalam produksi media pembelajaran, mulai dari identifikasi kebutuhan, pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, hingga evaluasi dan penyempurnaan. Penerapan langkah-langkah ini memungkinkan pengembang untuk menghasilkan media yang tidak hanya relevan dan menarik, tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada jenjang MI dan SD, model ini dapat dimanfaatkan dengan terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan secara menyeluruh, yang mencakup identifikasi tujuan pembelajaran, profil siswa, dan situasi belajar yang ada (Nawawi, 2018).

Setelah tahap analisis dilakukan, proses dilanjutkan dengan perancangan media yang sesuai dengan kebutuhan tersebut. Hal ini meliputi pemilihan bentuk media, penyusunan isi yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, serta perancangan alur pembelajaran yang sistematis. Dengan mengikuti prosedur yang ditetapkan oleh model ini, diharapkan hasil pengembangan media dapat meningkatkan mutu proses pembelajaran di jenjang MI/SD serta mendukung terbentuknya generasi yang lebih berkualitas dan kompeten (Assyauqi, 2020).

Artikel ini bertujuan memberikan pemahaman yang lebih luas mengenai Model Borg and Gall dalam konteks pengembangan media pembelajaran. Dengan melakukan analisis mendalam terhadap pendekatan ini, pembaca diharapkan memperoleh wawasan praktis untuk mengimplementasikannya secara efektif dalam proses perancangan media yang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan, yaitu pendekatan sistematis yang umum diterapkan dalam riset literatur. Studi kepustakaan melibatkan proses pengumpulan, telaah, dan analisis terhadap berbagai sumber pustaka yang relevan dengan isu yang dikaji. Pendekatan ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang topik yang dibahas, menelusuri berbagai sudut pandang, teori, dan hasil penelitian sebelumnya, serta menyusun sintesis informasi yang dapat memperkuat argumentasi maupun kesimpulan dalam karya ilmiah (Adlini et al., 2022). Dalam konteks pengembangan media pembelajaran dengan mengacu pada Model Borg and Gall, pendekatan ini sangat tepat digunakan karena memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap buku teks, artikel jurnal, dan sumber ilmiah lain yang berkaitan dengan model tersebut.

Langkah awal dalam studi kepustakaan adalah menyeleksi serta mengumpulkan berbagai referensi yang relevan, khususnya yang membahas Model Borg and Gall dalam konteks pengembangan media pendidikan. Peneliti melakukan pencarian sumber secara sistematis melalui berbagai basis data ilmiah, perpustakaan daring, dan repositori akademik lainnya untuk memperoleh bahan rujukan yang sesuai. Setelah sumber-sumber tersebut terkumpul, tahap berikutnya adalah melakukan evaluasi kritis dan analisis isi dari masing-masing sumber tersebut. Dalam proses ini, peneliti mengkaji secara cermat literatur yang dipilih dengan mengidentifikasi tema-tema utama, konsep inti, serta temuan-temuan penting yang mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis model ini.

Analisis dilakukan dengan cara mensintesis berbagai informasi dari sejumlah sumber untuk merumuskan pemahaman yang utuh mengenai karakteristik, prinsip-prinsip, tahapan, serta kelebihan dan keterbatasan Model Borg and Gall. Melalui pendekatan ini, peneliti mampu menyusun narasi yang kuat dan informatif, serta memberikan gambaran menyeluruh mengenai bagaimana model ini dapat diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif (Darmalaksana, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengertian Evaluasi Pengembangan Media Pembelajaran Model/Maket

Menurut Rohani (1997: 20), **maket** merupakan bentuk representasi atau tiruan dari objek nyata yang karena berbagai alasan tidak memungkinkan untuk ditampilkan secara langsung. Hal ini dapat terjadi karena ukuran objek yang terlalu besar, terlalu kecil, atau faktor lainnya. Maket termasuk dalam kategori model pembelajaran, yakni alat bantu yang menyerupai bentuk asli suatu benda. Salah satu jenis media pembelajaran yang termasuk dalam kategori ini adalah maket edukatif. Maket ini sangat unik dan bisa dibilang bervariasi.

Daryanto (2010: 31) menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa model atau tiruan memiliki sejumlah tujuan. Di antaranya adalah: untuk mengatasi keterbatasan saat mengamati objek berukuran sangat besar, memahami objek-objek historis yang sudah tidak bisa diamati langsung, mempelajari hal-hal yang tidak bisa dijangkau secara fisik, menyederhanakan pemahaman terhadap organ-organ tubuh seperti mata atau telinga, serta menggambarkan konsep-konsep abstrak maupun proses kompleks seperti sistem tata surya.

Amran (dalam Sunaryo, 2009: 3) menjelaskan bahwa **maket** adalah bentuk miniatur dari suatu objek, yang berfungsi sebagai representasi visual dalam ukuran yang lebih kecil. Sebagai salah satu jenis media visual konkrit, maket dapat

dimanfaatkan dalam proses pembelajaran karena dapat memberikan kesan visual tiga dimensi terhadap objek asli, baik yang bersifat hidup maupun benda mati. Evaluasi pengembangan media pembelajaran model atau maket merupakan proses penilaian terhadap kualitas dan kebermanfaatan media sebelum digunakan secara luas. Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Melalui evaluasi, pengembang dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan dari media yang dibuat.

Evaluasi dalam konteks pengembangan maket dilakukan sejak tahap awal perancangan hingga tahap akhir implementasi. Ini mencakup aspek desain, isi, tampilan, keamanan, dan efektivitas penggunaan. Dengan begitu, maket yang dihasilkan benar-benar mampu menunjang proses belajar secara maksimal di jenjang MI/SD. Evaluasi pengembangan juga melibatkan penilaian dari berbagai pihak, seperti ahli materi, ahli media, guru, dan peserta didik. Pendapat mereka sangat penting untuk memperbaiki dan menyempurnakan maket. Validasi dari para ahli menjadi tolok ukur awal untuk menentukan kelayakan media sebelum dilakukan uji coba lapangan.

Dalam prosesnya, evaluasi dapat dibagi menjadi dua jenis utama: evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan untuk mendeteksi masalah sedini mungkin. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah media selesai untuk melihat dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Evaluasi formatif mencakup beberapa tahap, seperti self-evaluation, expert review, one-to-one evaluation, small group evaluation, dan field test. Setiap tahap bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan maket secara bertahap. Melalui siklus ini, maket mengalami perbaikan yang berkelanjutan hingga mencapai kualitas terbaik.

Self-evaluation dilakukan oleh pengembang media sendiri. Ia menilai secara mandiri sejauh mana desain maket sudah sesuai dengan tujuan dan kebutuhan siswa. Selanjutnya, ahli media dan ahli materi akan melakukan review untuk memberikan masukan dari segi kejelasan isi dan kesesuaian visual dengan tingkat kognitif siswa. One-to-one evaluation biasanya melibatkan satu atau dua siswa yang mewakili pengguna akhir. Mereka diminta menggunakan maket tersebut dalam sesi pembelajaran dan diamati reaksinya. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memahami respons siswa secara langsung, baik dari sisi minat, pemahaman, maupun interaksi. Pada tahap small group evaluation, maket diuji coba kepada kelompok kecil siswa, misalnya 6–9 anak. Umpan balik mereka sangat membantu dalam melihat kepraktisan media dan apakah semua bagian maket dapat dipahami secara umum. Jika ditemukan kendala, maka dilakukan revisi lagi oleh pengembang.

Evaluasi pengembangan tidak hanya melihat efektivitas maket dari aspek visual saja, tapi juga dari aspek pedagogis. Apakah maket mampu membantu guru menjelaskan materi? Apakah siswa lebih cepat memahami konsep dengan bantuan maket? Pertanyaan-pertanyaan inilah yang dijawab melalui proses evaluasi menyeluruh. Kesimpulannya, evaluasi pengembangan media pembelajaran model/maket sangat penting untuk menghasilkan media yang tidak hanya menarik, tapi juga efektif, aman, dan layak digunakan di kelas. Dengan evaluasi yang tepat, maket dapat menjadi media yang berdaya guna tinggi dalam mendukung keberhasilan belajar siswa. Evaluasi pengembangan media pembelajaran model/maket juga bertujuan untuk mengetahui tingkat keberterimaan pengguna terhadap media tersebut. Hal ini penting agar media yang dibuat tidak hanya berdasarkan perspektif pembuat, tetapi juga disesuaikan dengan kebutuhan nyata siswa dan guru. Keberhasilan media pembelajaran sangat ditentukan oleh sejauh

mana pengguna merasa terbantu oleh media tersebut. Dalam konteks jenjang MI/SD, evaluasi maket juga harus memperhatikan aspek keamanan dan kepraktisan penggunaannya. Siswa sekolah dasar masih dalam tahap perkembangan motorik dan kognitif, sehingga maket harus dibuat dari bahan yang aman dan tidak membahayakan. Evaluasi bisa membantu mengidentifikasi potensi risiko sejak awal.

Selain aspek keamanan, evaluasi juga mencakup keterpahaman konsep yang disampaikan oleh maket. Media visual seperti maket harus mampu menggambarkan bentuk nyata suatu objek agar anak-anak dapat memahami materi secara konkret. Evaluasi ini menilai apakah bentuk, ukuran, dan warna pada maket sudah relevan dengan tujuan pembelajaran. Proses evaluasi juga memfasilitasi pengambilan keputusan apakah maket tersebut layak diproduksi massal atau hanya digunakan dalam skala terbatas. Jika hasil evaluasi menunjukkan bahwa maket efektif, efisien, dan sesuai dengan standar pembelajaran, maka maket bisa direkomendasikan untuk digunakan lebih luas. Sebaliknya, jika banyak aspek yang belum terpenuhi, maka perlu revisi lanjutan.

Akhirnya, evaluasi pengembangan maket bukan hanya proses administratif, tetapi juga langkah ilmiah yang penting dalam menciptakan media pembelajaran yang bermutu. Evaluasi memastikan bahwa media benar-benar berfungsi sebagai alat bantu belajar, bukan sekadar pajangan. Dengan evaluasi yang tepat, maket dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperkuat pemahaman siswa secara menyeluruh. Atmohoetomo (dalam Rohani, 1997: 16-17) berpendapat bahwa bahan ajar maket termasuk dalam kategori bahan ajar visual non-projected, yang berarti maket tidak diproyeksikan atau hanya muncul dalam bentuk nyata, bukan berupa gambar atau proyeksi. Sadiman (2008: 76) menjelaskan bahwa maket sebuah bangunan adalah representasi dari bangunan asli, namun tidak berfungsi sebagai simulasi yang menggambarkan proses, melainkan lebih sebagai model statis. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa maket dalam konteks ini berfungsi sebagai bahan ajar tiga dimensi yang berbentuk benda nyata, digunakan untuk menyampaikan pesan atau konsep pembelajaran secara lebih konkret dan menarik bagi siswa. Sofyan (2010: 1) menambahkan bahwa dengan melihat maket, siswa lebih mudah memahami keseluruhan bentuk objek (yang disebut sebagai sistem dalam maket), komponen-komponen penyusun sistem tersebut (seperti pintu dan jendela), susunan dari komponen-komponen itu, dan hubungan antar bagian-bagiannya. Maket juga dapat dianggap sebagai alat penyederhanaan, karena tidak semua komponen dalam sistem tersebut dapat digambarkan secara lengkap oleh maket.

Daryanto (2010: 31) menyebutkan bahwa ada beberapa tujuan pembelajaran yang dapat dicapai dengan menggunakan media tiruan, seperti mengatasi kesulitan dalam mempelajari objek yang terlalu besar, mempelajari objek yang sudah tidak ada lagi karena alasan sejarah, mempelajari objek yang sulit dijangkau secara fisik, serta memahami objek yang mudah dijangkau namun tidak memberikan informasi yang cukup.

B. Prosedur Evaluasi Produk Media Pembelajaran Model/Maket

Prosedur penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan dan menguji produk dengan menggunakan model ROWNTREE dalam mengembangkan media pembelajaran. Prosedur ini terdiri dari tiga tahap utama. Berikut adalah langkah-langkah model evaluasi formatif ROWNTREE menurut Tessmer:

1. Perencanaan dan Persiapan Tahap awal ini mencakup persiapan dan analisis terhadap kebutuhan siswa dalam pengenalan maket Kota Palembang. Analisis

yang dilakukan meliputi dua aspek: analisis media dan wawancara dengan peserta didik. Peneliti akan mengembangkan produk berupa maket berbasis Kota Palembang yang disesuaikan dengan tema yang diajarkan pada semester kedua. Hasil dari tahap ini adalah Prototype 1.

2. Evaluasi Tahap evaluasi ini melibatkan pengujian Prototype 1, desain awal, menggunakan prosedur evaluasi formatif dari Tessmer. Langkah-langkah evaluasi adalah sebagai berikut:
 - a. Evaluasi Diri Pada tahap ini, peneliti menilai produk media, yaitu maket berbasis Kota Palembang yang telah dikembangkan. Penilaian ini dilakukan untuk memastikan bentuk maket sudah sesuai, menarik, dan tepat untuk pembelajaran anak usia 5-6 tahun.
 - b. Tinjauan Ahli Proses validasi ahli dilakukan oleh seorang profesional yang berpengalaman untuk menilai kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang masih dalam tahap rancangan. Lembar validasi digunakan untuk mengumpulkan data dari ahli, yang kemudian dianalisis untuk meningkatkan kualitas media tersebut.
 - c. Evaluasi One-to-One Pada tahap ini, peneliti menguji media kepada tiga anak yang mewakili kelompok sasaran. Anak-anak diberikan pembelajaran menggunakan Prototype 1 yang telah direvisi, dan diamati selama proses pembelajaran dengan lembar observasi untuk menilai kepraktisan penggunaan maket tersebut.
 - d. Evaluasi Kelompok Kecil Pada tahap ini, Prototype 2 diuji coba kepada sekelompok kecil yang terdiri dari sembilan anak. Anak-anak diberikan pembelajaran menggunakan Prototype 2 yang telah direvisi, dan proses pembelajaran diamati kembali untuk menilai efektivitas media maket berbasis Kota Palembang dalam kelompok kecil.

C. Prosedur Pengembangan Produk Media Pembelajaran Model/Maket

Prosedur pengembangan produk media pembelajaran model/maket adalah tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam konteks ini, maket yang dikembangkan bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep atau materi yang diajarkan dengan cara yang lebih konkret dan menarik. Proses pengembangan produk media pembelajaran model/maket melibatkan beberapa langkah penting, mulai dari perencanaan, pengembangan, evaluasi, hingga revisi produk berdasarkan hasil evaluasi.

1. Perencanaan Pengembangan Media Pembelajaran

Perencanaan adalah tahap awal dalam pengembangan produk media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan oleh siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan. Misalnya, jika materi yang diajarkan berhubungan dengan pengenalan kota, maka media yang dikembangkan berupa maket berbasis kota yang sesuai dengan konteks pembelajaran. Proses perencanaan dimulai dengan merancang konsep awal maket yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti mempertimbangkan berbagai aspek seperti ukuran, bentuk, dan elemen yang ada dalam maket agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam hal ini, maket Kota Palembang dipilih sebagai objek utama karena relevansi dengan materi yang diajarkan.

2. Pengembangan Prototipe 1

Setelah tahapan perencanaan, langkah selanjutnya adalah pengembangan prototipe pertama. Prototipe ini merupakan versi awal dari media pembelajaran maket yang akan diuji coba. Pada tahap ini, maket kota Palembang dibuat dengan mengintegrasikan berbagai komponen penting yang relevan dengan pembelajaran, seperti bangunan, jalan, dan elemen-elemen lainnya yang dapat membantu siswa memahami topik yang sedang dipelajari. Prototipe 1 ini adalah hasil dari pengembangan awal dan perlu melalui beberapa tahap evaluasi untuk memastikan efektivitasnya sebagai media pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari produk yang telah dibuat, serta memperbaiki elemen-elemen yang dirasa kurang sesuai.

3. Evaluasi Prototipe 1

Setelah prototipe pertama selesai, evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media tersebut efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Evaluasi ini terdiri dari beberapa tahap yang melibatkan berbagai pihak, seperti peneliti, ahli materi, dan siswa itu sendiri.

a. Self Evaluation

Pada tahap self evaluation, peneliti sendiri melakukan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Peneliti akan mengevaluasi apakah maket tersebut sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan apakah tampilannya menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Penilaian ini bertujuan untuk melihat apakah maket sudah memenuhi kriteria dasar media pembelajaran yang efektif.

b. Expert Review

Pada tahap expert review, media pembelajaran akan dievaluasi oleh ahli materi atau pengembang media yang lebih berpengalaman. Proses ini bertujuan untuk menilai apakah media yang dikembangkan sudah valid dan praktis digunakan. Ahli materi akan memberikan masukan mengenai kekurangan dan kelebihan dari maket yang telah dikembangkan, serta saran perbaikan untuk meningkatkan kualitas produk.

c. One-to-One Evaluation

Selanjutnya, evaluasi dilakukan dengan uji coba kepada sejumlah siswa. Pada tahap ini, peneliti memilih tiga anak yang mewakili kelompok siswa untuk mencoba menggunakan maket tersebut dalam pembelajaran. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk melihat bagaimana siswa berinteraksi dengan maket dan apakah maket tersebut dapat membantu siswa dalam memahami materi. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai kepraktisan dan kemudahan penggunaan maket oleh siswa serta untuk mendapatkan umpan balik langsung dari siswa mengenai media yang digunakan.

d. Small Group Evaluation

Setelah evaluasi one-to-one, tahap berikutnya adalah small group evaluation. Pada tahap ini, prototipe kedua yang telah direvisi berdasarkan umpan balik sebelumnya diuji coba kepada kelompok kecil siswa yang berjumlah sembilan orang. Selama proses pembelajaran, siswa akan diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan maket, dan peneliti akan mengamati bagaimana siswa menggunakan media tersebut untuk memahami materi. Observasi dilakukan untuk melihat apakah ada perubahan dalam pemahaman siswa setelah menggunakan maket, serta untuk menilai efektivitas media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran.

4. Revisi dan Finalisasi Produk

Setelah semua tahap evaluasi selesai, peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh dari setiap tahap. Revisi ini mencakup perbaikan bentuk, konten, serta aspek teknis lainnya yang perlu disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Setelah revisi dilakukan, media pembelajaran maket tersebut siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran yang lebih luas. Produk akhir dari pengembangan ini diharapkan dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Prosedur pengembangan produk media pembelajaran model/maket yang melibatkan perencanaan, pengembangan prototipe, evaluasi formatif, serta revisi produk ini menunjukkan pentingnya pendekatan sistematis dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif. Melalui tahapan evaluasi yang melibatkan berbagai pihak, seperti peneliti, ahli materi, dan siswa, media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran dan meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat pendidikan dasar.

Prosedur ini tidak hanya dapat diterapkan pada pengembangan maket Kota Palembang, tetapi juga dapat disesuaikan dengan berbagai konteks pembelajaran lainnya. Dengan mengikuti langkah-langkah yang terstruktur dan melibatkan berbagai evaluasi, pengembang media dapat menciptakan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

D. Kualifikasi Produk Media Pembelajaran Model/Maket Untuk Jenjang MI/SD

Media pembelajaran model atau maket di tingkat MI/SD harus dibuat dengan mengutamakan kejelasan bentuk dan fungsi. Anak-anak pada jenjang ini masih memerlukan bantuan visual konkret untuk memahami suatu konsep. Maka dari itu, maket harus dirancang secara sederhana namun mampu menggambarkan ide secara utuh. Kesesuaian isi dengan materi pelajaran adalah salah satu poin penting. Maket yang dibuat harus relevan dengan topik pembelajaran yang sedang dibahas. Sebagai contoh, maket kota sebaiknya sesuai dengan pelajaran tematik yang membahas lingkungan sekitar atau tata kota, agar anak-anak dapat melihat hubungan antara media dan pelajaran.

Dari sisi estetika, maket yang baik harus menarik secara visual. Warna-warna cerah dan desain yang ramah anak membuat maket lebih menyenangkan untuk digunakan. Anak usia MI/SD cenderung lebih antusias jika media yang mereka lihat menarik secara visual dan mudah dipahami. Faktor keamanan juga tidak kalah penting. Bahan yang digunakan dalam pembuatan maket sebaiknya tidak mengandung unsur tajam atau bahan kimia berbahaya. Hal ini untuk menghindari kecelakaan saat anak-anak menyentuh atau memainkan bagian dari maket tersebut selama kegiatan belajar berlangsung.

Selain itu, maket harus memiliki ukuran yang sesuai dengan kondisi ruang kelas dan mudah dipindahkan. Media yang terlalu besar akan menyulitkan guru dalam menempatkannya, sedangkan maket yang terlalu kecil bisa mengurangi efektivitas visualnya. Ukuran sedang yang proporsional adalah pilihan terbaik. Kualifikasi lainnya adalah daya tahan dari media tersebut. Produk maket harus mampu digunakan dalam jangka waktu panjang meskipun sering dipakai. Maka, pemilihan bahan dasar seperti karton tebal, plastik, atau kayu ringan menjadi pertimbangan dalam menjaga kualitas maket.

Maket juga sebaiknya memiliki elemen interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Misalnya, bagian-bagian maket dapat dilepas-pasang atau bisa dipindahkan, sehingga siswa tidak hanya melihat tetapi juga terlibat secara langsung dalam penggunaan media tersebut. Guru juga harus mudah memahami cara penggunaan maket tersebut. Oleh karena itu, setiap produk media maket perlu dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas. Hal ini akan membantu guru mengintegrasikan media dalam proses belajar mengajar tanpa mengalami hambatan teknis.

Satu lagi kualifikasi penting adalah nilai edukatif dari maket itu sendiri. Maket bukan hanya pajangan visual, tetapi harus mampu menstimulus daya pikir dan rasa ingin tahu siswa. Ketika siswa tertarik untuk bertanya atau mencoba hal baru dari media tersebut, berarti maket telah berhasil. Terakhir, maket harus melalui proses validasi atau uji coba terbatas terlebih dahulu. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media tersebut memenuhi kriteria kelayakan, efektivitas, dan keterterapan di kelas. Umpan balik dari guru dan siswa menjadi dasar revisi sebelum digunakan secara luas.

Produk media pembelajaran berupa model atau maket yang ditujukan untuk jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau Sekolah Dasar (SD) harus memenuhi sejumlah kualifikasi agar dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Kualifikasi tersebut tidak hanya mencakup aspek fungsionalitas dan isi materi, tetapi juga mencakup aspek keamanan, daya tarik visual, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik pada usia sekolah dasar.

Pertama, media maket harus sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak usia SD/MI. Anak pada jenjang ini masih berada pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget, sehingga media yang digunakan harus dapat membantu mereka memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak melalui visualisasi yang nyata dan mudah dipahami.

Kedua, produk maket harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Media tersebut harus mendukung pencapaian Kompetensi Dasar (KD) dan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan, sehingga penggunaannya memiliki relevansi langsung terhadap tujuan pembelajaran yang ingin dicapai guru.

Ketiga, media maket harus memiliki konstruksi yang kuat dan aman. Mengingat pengguna utamanya adalah anak-anak, maka maket tidak boleh memiliki bagian yang tajam, mudah copot, atau mengandung bahan berbahaya. Aspek keamanan menjadi pertimbangan penting untuk mencegah risiko cedera saat digunakan di kelas.

Keempat, media pembelajaran maket harus memiliki daya tarik visual yang tinggi. Warna, bentuk, dan desain harus disesuaikan dengan dunia anak-anak yang cenderung menyukai sesuatu yang cerah, menarik, dan menyenangkan. Daya tarik visual ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membantu mereka fokus pada materi yang disampaikan.

Kelima, maket juga perlu mudah dioperasikan oleh guru dan siswa. Penggunaan media tidak boleh rumit, sehingga guru dapat dengan mudah mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran tanpa memerlukan pelatihan khusus. Begitu pula dengan siswa, mereka sebaiknya bisa ikut berinteraksi dengan maket tersebut secara langsung.

Keenam, produk harus memiliki kejelasan dalam representasi objek atau konsep. Informasi yang disampaikan lewat maket harus benar-benar mencerminkan materi pelajaran secara akurat, tanpa membuat siswa bingung atau salah persepsi.

Representasi ini penting agar maket berfungsi sebagai media konkret yang mendukung pemahaman materi.

Ketujuh, kualifikasi media maket harus memperhatikan efisiensi biaya dan kemudahan perawatan. Media yang diproduksi secara berlebihan dari segi biaya dapat membatasi ketersediaan atau penggunaannya di sekolah-sekolah dengan keterbatasan dana. Oleh karena itu, bahan yang digunakan sebaiknya terjangkau, tahan lama, dan mudah dirawat.

Kedelapan, media maket yang baik seharusnya fleksibel dalam penggunaannya. Artinya, satu maket dapat digunakan untuk berbagai jenis pembelajaran atau tema, baik di pelajaran IPS, IPA, atau tematik terpadu. Hal ini menambah nilai manfaat dari media tersebut dalam jangka panjang.

Kesembilan, media maket perlu mendorong interaksi aktif siswa. Media yang bersifat interaktif dapat membantu siswa belajar secara kolaboratif, meningkatkan keterampilan motorik halus, dan merangsang keingintahuan mereka terhadap materi pembelajaran.

Kesepuluh, evaluasi terhadap media maket juga perlu dilakukan secara berkala. Guru dan pihak sekolah harus mengevaluasi efektivitas, keberfungsian, dan daya tahan media tersebut, agar penggunaannya tetap relevan dan bermanfaat dalam proses belajar-mengajar. Dengan memenuhi berbagai kualifikasi tersebut, produk media pembelajaran maket akan menjadi sarana bantu yang efektif dan menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di jenjang MI/SD.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran yang tepat untuk jenjang MI/SD sangat krusial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah diterima. Hal ini menjadi semakin penting mengingat karakteristik siswa di tingkat dasar yang lebih menyukai pembelajaran yang visual dan interaktif. Berbagai jenis media pembelajaran dapat digunakan untuk jenjang MI/SD, termasuk maket, gambar, video, dan aplikasi interaktif. Media maket khususnya, mampu memberikan representasi nyata yang membantu siswa untuk mengembangkan pemahaman tentang bentuk, ukuran, dan fungsi suatu objek atau konsep. Dalam hal ini, penggunaan maket menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk menggambarkan objek atau peristiwa yang sulit dipahami melalui teks saja.

Kualifikasi produk media pembelajaran harus diperhatikan dengan cermat. Produk media harus memenuhi standar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta karakteristik dan kebutuhan siswa di jenjang SD/MI. Media yang dikembangkan haruslah menarik, mudah dipahami, dan relevan dengan konteks materi yang diajarkan. Pengembangan media yang sesuai akan meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa dan memotivasi mereka untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Evaluasi merupakan bagian penting dalam proses pengembangan media pembelajaran. Setiap produk media yang dikembangkan perlu dievaluasi untuk mengetahui keefektifannya dalam mendukung proses pembelajaran. Evaluasi dapat dilakukan melalui beberapa tahap, seperti evaluasi diri oleh pengembang, validasi oleh ahli, dan uji coba pada kelompok sasaran untuk memperoleh umpan balik yang konstruktif.

Model Borg and Gall merupakan salah satu model yang sering digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Model ini menyediakan langkah-langkah sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perencanaan, desain, pengembangan

produk, hingga evaluasi dan revisi produk. Dalam konteks ini, model Borg and Gall sangat cocok diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran untuk jenjang MI/SD karena memberikan struktur yang jelas dan komprehensif dalam setiap tahapannya. Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi analisis kebutuhan siswa, desain media, pembuatan prototipe, dan evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan. Setiap tahap membutuhkan perhatian yang cermat agar produk media yang dihasilkan dapat memenuhi tujuan pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik siswa. Pengembangan media yang melalui proses evaluasi dan revisi akan menghasilkan produk yang lebih berkualitas.

Sumber belajar, selain media pembelajaran, juga memainkan peran penting dalam mendukung proses pembelajaran di tingkat MI/SD. Sumber belajar bisa berupa buku teks, artikel, video pembelajaran, atau sumber daya lain yang relevan. Kombinasi media pembelajaran yang baik dengan sumber belajar yang berkualitas dapat menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan menyeluruh bagi siswa. Salah satu tantangan utama dalam pengembangan media pembelajaran di jenjang MI/SD adalah keterbatasan sumber daya, baik dari segi dana, waktu, maupun keahlian pengembang. Oleh karena itu, pengembang media pembelajaran perlu kreatif dalam memanfaatkan sumber daya yang ada, seperti menggunakan teknologi yang terjangkau namun efektif untuk mendukung pembelajaran.

Guru memegang peran kunci dalam implementasi media pembelajaran di kelas. Sebagai pengguna utama, guru perlu dilibatkan dalam setiap tahap pengembangan media agar produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Selain itu, guru juga perlu diberikan pelatihan agar mereka mampu menggunakan media pembelajaran dengan efektif dan efisien dalam proses pengajaran. Berdasarkan hasil evaluasi, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran untuk jenjang MI/SD perlu dilakukan secara terus-menerus dengan mempertimbangkan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa. Penggunaan teknologi yang tepat dan inovatif dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam menghadapi tantangan di era digital. Oleh karena itu, para pendidik dan pengembang media perlu terus beradaptasi dengan tren dan perkembangan terbaru dalam dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfat, B. M. (2025). PENGEMBANGAN MAKET 3D SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN LINGKUNGAN DAN MITIGASI BENCANA ALAM PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS V UPT SPF SD INPRES PERUMNAS ANTANG II/I.
- Andi Syaihul, S., Andi Abidah, A., & Taufik Natsir, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Maket Pada Mata Pelajaran Pelaksanaan Dan Pengawasan Konstruksi Gedung. *Pengembangan Media Pembelajaran Maket Pada Mata Pelajaran Pelaksanaan Dan Pengawasan Konstruksi Gedung*, 2(6), 146-161.
- Aries Agung Paewai: Dua Tahun Bersama Kota Wisata Batu. (2025). (n.p.): Inspirasi Pustaka Media.
- Asshifa, J. R. (2022). *Pengembangan media maket boneka baju adat materi keragaman budaya kelas iv MIS Muslimat Nu Palangka Raya* (Doctoral dissertation, IAIN Palangka Raya).
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran*. Rineka Cipta.

- KHAIRUNNISYA, I. (2015). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MAKET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI BIOSFER KELAS XI MADRASAH ALIYAH NEGERI SAMBAS KABUPATEN SAMBAS* (Doctoral dissertation, IKIP PGRI PONTIANAK).
- Khulsum, U., Hudiyo, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan bahan ajar menulis cerpen dengan media storyboard pada siswa kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(1), 1-12.
- Kurniawati, F. E., & Miftah, M. (2015). Pengembangan bahan ajar aqidah ahklak di madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Penelitian*, 9(2), 367-388.
- Latip, A. E. (2018). Evaluasi Pembelajaran di SD dan MI.
- Maket, A. P. Model (Maket). *Bahan Ajar IPS*, 107.
- Model dan Media Pembelajaran Interaktif serta Pola Asuh Orang Tua terhadap Pembelajaran. (2023). (n.p.): Cahya Ghani Recovery.
- Mudinillah, A. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Penelitian IPTEKS*, 4(2), 248-258.
- Nirmalasari, F. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LONGWAN PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS III UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA SD N PADOKAN 1 KASIHAN BANTUL*. Prodi PGSD Universitas PGRI Yogyakarta.
- Noer, R. Z., & Bua, M. T. MAKALAH PENDIDIKAN IPS SD 1 PENGGUNAAN BAHAN AJAR INOVATIF MODEL (MAKET).
- Novitasari, E., Sumarni, S., & Rahelly, Y. (2018). Pengembangan Media Maket Berbasis Kota Palembang untuk Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 75-87.
- Novitasari, E., Sumarni, S., & Rahelly, Y. (2018). *Pengembangan media pembelajaran maket berbasis kota Palembang untuk anak kelompok B di TK Bhakti Asuhan 1 Palembang*. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, 2(1)
- Sari, I. N., & SABARIMAN, B. (2018). Pengembangan media Maket Pelat Lantai Tipe Knock Down Pada Materi Rencana Anggaran Biaya (RAB) Kelas XI TGB di SMKN 3 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 4(1).
- Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan aplikasi Lectora Inspire sebagai media pembelajaran interaktif. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1), 101-115.
- Silvia, E. M., Ibrohim, I., & Nida, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi sistem pencernaan untuk siswa SMP kelas VIII. *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya (JMIPAP)*, 1(3), 216-225.
- Syawaluddin, A., Makkasau, A., & Jamal, I. F. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi lectora inspire pada mata pelajaran ips kelas v di SDN 197 Sapolohe Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba. *JIKAP PGSD: Jurnal ilmiah ilmu kependidikan*, 3(3), 294-306.