



**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA
BERBASIS AUDIOVISUAL PADA PEMBELAJARAN
PKn MATERI KEPUTUSAN BERSAMA KELAS V
SDN TAMBAKAJI 04 SEMARANG**

Skripsi

disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

oleh :

Indah Purnama Sari

1401412197

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

nama : Indah Purnam Sari
NIM : 1401412197
jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama Kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang” benar-benar karya sendiri bukan jiplakan dari karya tulis orang lain. Pendapat atau hasil penelitian orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 9 Agustus 2016

Peneliti



Indah Purnama Sari

1401412197

PERSETUJUAN BIMBINGAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama Kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang” ditulis oleh Indah Purnama Sari, NIM: 1401412197 telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Selasa
tanggal : 9 Agustus 2016

Semarang, 9 Agustus 2016

Disetujui oleh,

Dosen Pembimbing I



Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.
NIP. 195607041982032002

Dosen Pembimbing II



Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H.
NIP. 198507212014041001

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGSD UNNES



Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP. 196008201987031003

PENGESAHAN KELULUSAN

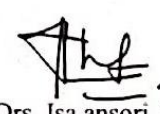
Skripsi atas nama Indah Purnama Sari, NIM 1401412197, dengan judul “Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama Kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang”, telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Selasa
tanggal : 23 Agustus 2016


Panitia Ujian Skripsi:

Ketua,


UNNES
Prof. Dr. Fakhrudin, M.Pd.
NIP. 195604271986031001

Sekretaris,

Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP. 19600820 198703 1 003


Penguji Utama


Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIP. 197701262008121003

Pembimbing Utama,


Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.
NIP. 195607041982032002

Pembimbing Pendamping,


Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H.
NIP. 198507212014041001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan (Al-Insyirah: 6).

Dan barang siapa yang bertakwa kepada Allah, niscaya Allah menjadikan baginya kemudahan dalam urusannya (QS. Ath-Thalaq : 4).

Man jadda wajada (siapa yang bersungguh-sungguh, dia akan berhasil)

(Anonim).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada kedua orang tua

Bapak Hari Rohmat dan Ibu Purwanti dan Kakak Retno Wulandari

Yang tak pernah lelah mendukung dan memberikan do'a.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama Kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Penulisan skripsi ini, penulis mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Pendidikan.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang.
4. Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd., dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran serta memberikan banyak masukan kepada penulis.
5. Susilo Tri Widodo, S.Pd, M.H., dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran serta memberikan banyak masukan kepada penulis.
6. Nurlaini Purwaningsih, S.Pd kepala sekolah SDN Tambakajin 04 yang telah mendukung dan membantu selama pelaksanaan penelitian.
7. Semua pihak yang telah mendukung dalam penyusunan skripsi dari awal sampai selesai.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat berkah dan hidayah dari Allah SWT. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 9 Agustus 2016

Indah Purnama Sari

ABSTRAK

Sari, Indah Purnama. 2016. Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama Kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang. Skripsi, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd dan Susilo Tri Widodo, S.Pd, M.H.

Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara dan bertujuan untuk melatih siswa berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif serta berperan aktif dalam menghadapi persoalan negaranya. Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan di SDN Tambakaji 04 Semarang melalui data observasi, wawancara dan hasil belajar ditemukan informasi bahwa pembelajaran PKn belum optimal dan media yang terbatas pada gambar yang ada pada buku teks siswa, sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan hasil belajar PKn memiliki rerata rendah. Sehingga perlu dikembangkan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn. Rumusan masalah adalah bagaimana cara mengembangkan desain dan komponen media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama? Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan desain dan komponen media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan langkah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produk akhir. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Tambakaji 04 yang menjadi sampel adalah siswa kelas VC dengan teknik *random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, angket dan dokumen. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis data awal/uji persyaratan analisis, uji t, uji *gain*, dan analisis data deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media diorama berbasis audiovisual layak digunakan dengan persentase penilaian komponen kelayakan isi 97,5%, komponen penyajian 95% dan komponen kebahasaan 75%. Media diorama berbasis audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar dengan adanya perbedaan rata-rata melalui uji t sebesar 2,181 dan peningkatan rata-rata (*gain*) sebesar 0,343 dengan kriteria sedang. Aktivitas siswa memperoleh skor dengan persentase 81% kriteria sangat tinggi pada pertemuan pertama dan memperoleh skor dengan persentase 85% kriteria sangat tinggi pada pertemuan 2.

Simpulan penelitian ini adalah media diorama berbasis audiovisual efektif digunakan pada pembelajaran Pkn materi keputusan bersama dan meningkatkan aktivitas siswa. Saran penelitian selanjutnya dapat menerapkan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran lain dengan menyesuaikan desain dan komponen media terhadap materi yang akan diajarkan.

Kata kunci: Media diorama; Audiovisual; PKn

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.2.1 Rumusan Masalah Umum	8
1.2.2 Rumusan Masalah Khusus	8
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.3.1 Tujuan Penelitian Umum	9
1.3.2 Tujuan Penelitian Khusus	9
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.4.1 Manfaat Teoritis	10
1.4.2 Manfaat Praktis	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Kajian Teori	12
2.1.1 Hakikat Belajar	12
2.1.2 Hakikat Pembelajaran	19
2.1.3 Teori Belajar	23
2.1.4 Aktivitas Belajar Siswa	25
2.1.5 Hasil Belajar	28

2.1.6	Hakikat PKn	30
2.1.7	Pembelajaran PKn di SD	33
2.1.8	Hakikat Media Pembelajaran	38
2.1.9	Media Diorama.....	45
2.1.10	Media Berbasis Audiovisual	48
2.1.11	Rancangan Media Diorama	49
2.2	Kajian Empiris.....	56
2.3	Kerangka Berpikir	61
BAB III METODE PENELITIAN		65
3.1	Jenis Penelitian	65
3.2	Model Pengembangan	66
3.3	Prosedur Penelitian.....	67
3.4	Subyek, Lokasi dan Waktu Penelitian.....	71
3.5	Variabel Penelitian	72
3.6	Populasi dan Sampel Penelitian	72
3.7	Teknik Pengumpulan Data	73
3.8	Uji Coba Instrumen, Validitas dan Reliabilitas.....	76
3.8.1	Validitas	76
3.8.2	Reliabilitas.....	78
3.8.3	Indeks Kesukaran	80
3.8.4	Daya Beda Soal	81
3.9	Analisis Data	84
3.9.1	Analisis Data Produk.....	84
3.9.2	Analisis Data Awal.....	86
3.9.3	Analisis Data Akhir	87
3.9.4	Analisi Data Deskriptif.....	89
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		90
4.1	Hasil Penelitian	90
4.1.1	Hasil Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual	90
4.1.2	Hasil Penilaian Kelayakan Media	100
4.1.3	Angket Tanggapan Siswa dan Guru	107

4.1.4 Keefektifan Media Diorama Berbasis Audiovisual.....	113
4.1.5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa	118
4.2 Pembahasan	123
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian	124
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian	138
BAB V PENUTUP	142
5.1 Simpulan	142
5.2 Saran.....	143
DAFTAR PUSTAKA	144
LAMPIRAN	148

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kriteria Penilaian Media Diorama Berbasis Audiovisual.....	52
Tabel 2.2	Kriteria Penilaian Kelayakan Isi	53
Tabel 2.3	Indikator Komponen Penyajian	54
Tabel 2.4	Indikator Komponen Kebahasaan	55
Tabel 3.1	Waktu penelitian	71
Tabel 3.2	Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba.....	78
Tabel 3.3	Uji Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba	79
Tabel 3.4	Hasil Analisis Indeks Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba	81
Tabel 3.5	Hasil Analisis Daya Beda Soal Uji Coba.....	83
Tabel 3.6	Hasil Uji Coba Soal.....	84
Tabel 3.7	Kriteria Kelayakan Media Diorama Berbasis Audiovisual.....	85
Tabel 3.8	Kriteria Keterterapan Media Diorama Berbasis Audiovisual	86
Tabel 3.9	Interpretasi Indeks Gain	89
Tabel 3.10	Kriteria Aktivitas Siswa	89
Tabel 4.1	Rancangan Media Media Diorama Berbasis Audiovisual	91
Tabel 4.2	Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian	100
Tabel 4.3	Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Komponen.....	102
Tabel 4.4	Hasil Revisi Desain.....	105
Tabel 4.5	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa	108
Tabel 4.6	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru	111
Tabel 4.7	Hasil Belajar Siswa <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	113
Tabel 4.8	Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	115
Tabel 4.9	Uji Perbedaan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	116
Tabel 4.10	Uji Peningkatan Rata-rata (<i>Gain</i>)	117
Tabel 4.11	Rekapitulasi Hasil Aktivitas Siswa Pertemuan 1	119
Tabel 4.12	Rekapitulasi Hasil Aktivitas Siswa Pertemuan 2.....	122

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hubungan Media dengan Pesan dan Metode Pembelajaran	38
Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	39
Gambar 2.3 Komposisi Diorama	49
Gambar 2.4 <i>Set Up</i> alat tenun	50
Gambar 2.5 <i>Background</i> diorama	50
Gambar 2.6 Ortografi proyeksi <i>Diorama Art – A Potential Medium For Museum Education</i>	51
Gambar 2.7 Kerangka Berpikir	63
Gambar 3.1 Langkah Model Pengembangan	70
Gambar 3.2 Skema Prosedur Penelitian	71
Gambar 4.1 Bentuk kerangka diorama.....	94
Gambar 4.2 <i>Background</i> adegan pengambilan keputusan di keluarga	95
Gambar 4.3 <i>Background</i> adegan pengambilan keputusan di sekolah.....	95
Gambar 4.4 <i>Background</i> adegan pengambilan keputusan di masyarakat.....	96
Gambar 4.5 Tokoh adegan	96
Gambar 4.6 Kegiatan musyawarah di keluarga	97
Gambar 4.7 Kegiatan pemilihan ketua kelas.....	98
Gambar 4.8 Kegiatan rapat di masyarakat	98
Gambar 4.9 Diagram Hasil Validasi Penilaian	101
Gambar 4.10 Diagram Hasil Validasi Penilaian Komponen.....	104
Gambar 4.11 Tampilan <i>Background</i> Sebelum dan Sesudah Revisi.....	106
Gambar 4.12 Tampilan Tokoh Sebelum dan Sesudah Revisi.....	106
Gambar 4.13 Diagram Hasil Angket Tanggapan Siswa	109
Gambar 4.14 Diagram Hasil Angket Tanggapan Guru.....	112
Gambar 4.15 Diagram Peningkatan Hasil Belajar	119
Gambar 4.16 Diagram Aktivitas Siswa Pertemuan 1.....	121
Gambar 4.17 Diagram Aktivitas Siswa Pertemuan 2.....	123

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen	149
Lampiran 2 Instrumen Validasi Penilaian Media.....	151
Lampiran 3 Instrumen Validasi Penilaian Kelayakan Isi.....	153
Lampiran 4 Instrumen Validasi Penilaian Kelayakan Penyajian.....	155
Lampiran 5 Instrumen Validasi Penilaian Kelayakan Kebahasaan	157
Lampiran 6 Angket tanggapan Siswa	159
Lampiran 7 Angket Tanggapan Guru	161
Lampiran 8 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa.....	164
Lampiran 9 Rancangan Media Diorama Berbasis Audio Visual.....	167
Lampiran 10 Kisi-Kisi Tes Uji Coba	172
Lampiran 11 Tes Uji Coba.....	174
Lampiran 12 Kunci Jawaban Tes Uji Coba	181
Lampiran 13 Pedoman Penilaian Tes Uji Coba	182
Lampiran 14 Silabus	184
Lampiran 15 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	187
Lampiran 16 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	201
Lampiran 17 Tabel Analisis Data	215
Lampiran 18 Analisis Hasil Uji Validitas Soal.....	219
Lampiran 19 Analisis Hasil Uji Reliabilitas Soal	222
Lampiran 20 Analisis Hasil Indeks Kesukaran.....	224
Lampiran 21 Analisis Hasil Daya Beda Soal.....	225
Lampiran 22 Daftar Nama Siswa.....	227
Lampiran 23 Lembar Validasi Penilaian Pakar Materi.....	229
Lampiran 24 Lembar Validasi Penilaian Kelayakan Isi	231
Lampiran 25 Lembar Validasi Penilaian Pakar Media	233
Lampiran 26 Lembar Validasi Penilaian Penyajian.....	235
Lampiran 27 Lembar Validasi Penilaian Pakar Bahasa.....	237
Lampiran 28 Lembar Validasi Penilaian Kebahasaan	239
Lampiran 29 Rekapitulasi Instrumen Validasi Penilaian.....	241

Lampiran 30 Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Komponen.....	242
Lampiran 31 Lembar Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk	243
Lampiran 32 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk	245
Lampiran 33 Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk	247
Lampiran 34 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk	250
Lampiran 35 Hasil Belajar Tes Uji Coba.....	251
Lampiran 36 Hasil Belajar <i>Pretest</i>	252
Lampiran 37 Hasil Belajar <i>Posttest</i>	253
Lampiran 38 Rekapitulasi Hasil Belajar	254
Lampiran 39 Lembar Aktivitas Siswa Pertemuan 1	256
Lampiran 40 Lembar Aktivitas Siswa Pertemuan 2.....	259
Lampiran 41 Rekapitulasi Aktivitas Siswa pertemuan 1	261
Lampiran 42 Rekapitulasi Aktivitas Siswa pertemuan 2	263
Lampiran 43 Uji Normalitas Pretest	265
Lampiran 44 Uji Normalitas Posttest.....	267
Lampiran 45 Uji Perbedaan Dua Rata-Rata (Uji t).....	269
Lampiran 46 Uji Peningkatan Rata-rata (Gain)	272
Lampiran 47 Surat Ijin Penelitian	274
Lampiran 48 Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah	275
Lampiran 49 Dokumentasi.....	276

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan merupakan hak dan kewajiban warga negara yang harus dipenuhi baik melalui pendidikan formal, informal maupun nonformal. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 pasal 1, pendidikan merupakan usaha yang direncanakan untuk mewujudkan proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, serta keterampilan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang layak.

Setiap kegiatan memiliki suatu tujuan yang harus dicapai begitu pula dengan kegiatan pendidikan. Tujuan kegiatan pendidikan telah dijelaskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003, yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, mencerdaskan kehidupan bangsa, serta mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan nasional tersebut menjadi tolok ukur keberhasilan suatu kegiatan pendidikan.

Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan kurikulum yang berupa seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 menyatakan bahwa kurikulum tingkat satuan pendidikan adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan.

Sesuai Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi dalam mengembangkan KTSP setiap satuan pendidikan harus memperhatikan prinsip pelaksanaan kurikulum yang salah satunya tercantum dalam standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah. Kurikulum dilaksanakan dengan menegakkan kelima pilar belajar, yaitu:

(1) belajar untuk beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; (2) belajar untuk memahami dan menghayati; (3) belajar untuk mampu melaksanakan dan berbuat secara efektif; (4) belajar untuk hidup bersama dan berguna bagi orang lain; (5) belajar untuk membangun dan menemukan jati diri, melalui proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006:10).

Salah satu pilar belajar tersebut sejalan PP No 19 tahun 2005 tentang Standar Proses dalam pasal 19 menyatakan bahwa proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang untuk menyalurkan kreativitas sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Berdasarkan PP tersebut sudah jelas bahwa proses pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan sehingga memotivasi peserta didik

untuk berpartisipasi aktif. Hal tersebut harus didukung dengan memanfaatkan sumber belajar yang menarik, salah satunya dengan memanfaatkan media yang menarik dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang berlangsung di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum KTSP yang terdiri atas beberapa kelompok mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang selalu ada di setiap jenjang pendidikan adalah Pendidikan Kewarganegaraan. Badan Standar Nasional Pendidikan menjelaskan bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Mata pelajaran PKn bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan:

(1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi; (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006:108).

Tujuan PKn tersebut dicapai melalui proses pembelajaran yang terdiri dari beberapa aspek. Ruang lingkup mata pelajaran PKn meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) persatuan dan kesatuan bangsa; (2) norma, hukum dan peraturan; (3) hak asasi manusia; (4) kebutuhan warga negara; (5) konstitusi negara; (6) kekuasaan dan politik; (7) Pancasila; (8) globalisasi.

Tujuan dan ruang lingkup mata pelajaran PKn di Indonesia sudah dirumuskan secara luas dan disesuaikan dengan perkembangan pendidikan secara global. Namun kenyataannya pengetahuan PKn di Indonesia masih rendah. Menurut survei yang dilakukan pada tahun 2009 Indonesia merupakan salah satu dari 38 negara yang menjadi sampel dalam penelitian *International Civic and Citizenship Studies* (ICCS). Laporan ICCS tentang kondisi pendidikan kewarganegaraan di lima tempat negara (Indonesia, Hongkong SAR, Republik Korea/Korea Selatan, Taiwan, dan Thailand) menyebutkan hasil tes pengetahuan pendidikan kewarganegaraan di Indonesia dan Thailand siswa kelas VIII lebih rendah jika dibandingkan dengan negara sampel lainnya di Asia. Di sisi lain, siswa kelas VIII di Indonesia dan Thailand memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi terhadap pemerintah pusat dan daerah serta lembaga parlemen mereka, jika dibandingkan dengan siswa di tiga sampel lainnya. Berdasarkan paparan tersebut pengetahuan PKn siswa kelas VII di Indonesia rendah di bandingkan negara lain.

Permasalahan pembelajaran PKn tersebut juga masih terjadi di SD. Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan di SDN Tambakaji 04 Semarang melalui data observasi, wawancara dan hasil belajar ditemukan informasi bahwa pembelajaran PKn selama ini berlangsung dengan media yang terbatas pada gambar yang ada pada buku teks siswa. Guru menggunakan metode ceramah dan bermain peran dalam pembelajaran. Berikut adalah kutipan dari wawancara guru mata pelajaran PKn:

“Pada saat pembelajaran, saya jarang menggunakan media inofatif, saya biasanya menggunakan media yang ada pada buku teks serta gambar. Selain itu biasanya saya memanfaatkan siswa dalam pembelajaran, seperti kegiatan bermain peran...”

Berdasarkan informasi tersebut ditemukan permasalahan mengenai kurang tersedia media pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar PKn materi keputusan bersama rendah. Guru belum optimal dalam menggunakan alat bantu mengajar. Media pembelajaran yang tersedia untuk pembelajaran PKn materi keputusan bersama terbatas pada gambar kegiatan musyawarah dan voting yang ada pada buku teks guru dan siswa. Penyampaian materi tanpa media yang menarik membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Materi keputusan bersama membutuhkan media yang dapat menampilkan adegan kegiatan musyawarah dan voting yang nyata sehingga siswa dapat memahami secara langsung bagaimana proses musyawarah dan voting itu berlangsung.

Permasalahan tersebut didukung dengan perolehan hasil belajar PKn kelas V SDN Tambakaji yang memiliki rerata rendah yaitu 67, ditunjukkan dengan data, dari 31 siswa terdapat 16 siswa (51%) yang mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, sedangkan sisanya 15 siswa (49%) nilainya dibawah KKM. Berdasarkan data tersebut maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dan meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran.

Untuk mengoptimalkan hasil belajar diperlukan berbagai faktor, salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran membantu siswa untuk

menyerap informasi yang diberikan guru serta menjadi daya tarik siswa untuk memperhatikannya. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran diorama berbasis media audiovisual pada materi keputusan bersama untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media selama proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran ini siswa dapat memahami dan menerapkan cara mengambil keputusan bersama dan bentuk-bentuk keputusan. Media diorama berbasis audiovisual menyajikan contoh pengambilan keputusan secara konkret dalam bentuk miniatur pemandangan tiga dimensi. Selain itu media diorama berbasis audiovisual akan menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Media Diorama merupakan sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya (Sudjana, 2013:170). Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. Keunggulan penggunaan media diorama ini dalam pembelajaran yaitu: (1) cocok untuk pengajaran mata pelajaran ilmu fisika, biologi, sejarah dan berbagai macam mata pelajaran lainnya; (2) dapat memberikan gambaran situasi (kondisi) objek seperti aslinya, sehingga peserta didik mudah dalam menghayatinya (Prastowo, 2015:240).

Menurut Sudjana (2013:129) media audio untuk pengajaran, dimaksudkan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga terjadi proses belajar mengajar. Pengajaran juga akan lebih efektif

apabila objek dan kejadian yang menjadi bahan pengajaran dapat divisualisasikan secara realistik menyerupai keadaan yang sebenarnya.

Penelitian yang mendukung pemecahan masalah ini adalah penelitian Mas Hudul Khaq tahun 2014 dengan judul Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Pokok Kerja Paksa Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri 1 Candinegoro Wonoayu Sidoarjo. Penelitian ini menunjukkan hasil uji validasi kelayakan Media diorama tiga dimensi oleh ahli materi I dengan 3,1 dengan kategori layak, ahli materi II dengan 3,1 dengan kategori layak, ahli media I dengan 3 dengan kategori layak, ahli media II dengan 3 dengan kategori layak, angket siswa dengan 79,42 dengan kategori layak. Berdasarkan hasil belajar siswa menggunakan media diorama tiga dimensi diperoleh $d.b = N-1 = 33-1 = 32$ dengan taraf kesalahan 5% (0,05) adalah 2,42 dan t-hitung adalah 10,86. Apabila $t\text{-tabel} < t\text{-hitung}$, maka $2,42 < 10,86$. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan Media diorama tiga dimensi terhadap kemampuan siswa dalam mengetahui peristiwa romusha pada waktu penjajahan Jepang di SDN 1 Candinegoro Wonoayu Sidoarjo.

Penelitian lain yang relevan adalah penelitian Arya Rizki, Khusnul Khotimah tahun 2014 dengan judul Pemanfaatan Media Diorama Beraudio Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kelas 5 Sekolah Dasar Sumokembangsri II Di Sidoarjo. Hasil penelitian ini adalah pemanfaatan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil tes yang dilakukan di lapangan terdapat hasil yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas

eksperimen yang dibuktikan dengan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media diorama Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Sehingga dapat disimpulkan terdapat hasil yang signifikan kelas eksperimen memiliki rata-rata lebih baik daripada kelas kontrol.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media diorama layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media diorama juga terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan referensi dari dua penelitian yang telah dilakukan sebelumnya peneliti akan melakukan penelitian pengembangan dengan mengembangkan media diorama berbasis audiovisual.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian pengembangan dengan judul Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama Kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang.

1.2 RUMUSAN MASALAH

1.2.1 Rumusan Umum

Bagaimana cara mengembangkan desain dan komponen media pembelajaran diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang?

1.2.2 Rumusan Khusus

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan secara rinci sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kelayakan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang?
2. Bagaimanakah keefektifan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang?
3. Bagaimana aktivitas siswa dalam penerapan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengembangkan desain dan komponen media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang.

1.3.2 Tujuan Khusus

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian dapat dirinci sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang.

2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang.
3. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam penerapan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam bidang pendidikan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini antara lain:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memperluas pengetahuan mengenai media pembelajaran. Selain itu, penelitian dapat dimanfaatkan sebagai bahan kajian lebih lanjut kepada peneliti dan akademisi, khususnya bidang pendidikan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan. Memberikan gambaran yang jelas tentang efektifitas pembelajaran PKn dengan menggunakan media diorama berbasis audiovisual terhadap hasil belajar siswa.

1.4.2.2 Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini terutama produk media yang dihasilkan dapat membuat siswa tertarik untuk belajar dan mempermudah pemahaman siswa karena ditunjang dengan model objek seperti aslinya dalam bentuk suatu adegan cerita atau peristiwa. Media diorama berbasis audiovisual dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa.

1.4.2.3 Bagi guru

Media diorama berbasis audiovisual dapat dijadikan sumber belajar oleh guru serta memberi wawasan, pengetahuan dan keterampilan untuk membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, dan meningkatkan kreativitas pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

1.4.2.4 Bagi sekolah

Bagi sekolah penelitian ini bermanfaat untuk menemukan solusi untuk mengoptimalkan hasil belajar PKn dengan menerapkan media diorama berbasis audiovisual dan dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah serta kondusifnya iklim pendidikan di sekolah, khususnya pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Hakikat Belajar

2.1.1.1 Pengertian belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan utama dalam proses pendidikan. Banyak definisi tentang pengertian belajar menurut beberapa ahli. Suprijono (2014:3) mendefinisikan belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan. Lebih lanjut Anthony Robbins (dalam Trianto 2014:17) mendefinisikan belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara pengetahuan yang sudah dipahami dan pengetahuan yang baru. Jadi, dalam makna belajar, di sini bukan berangkat dari sesuatu yang benar-benar belum diketahui, tetapi merupakan keterkaitan dari dua pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan baru. Pengertian lain tentang belajar menurut Winataputra (2007:1.8) mendefinisikan belajar sebagai penambahan dan pendalaman pengetahuan, nilai dan sikap, serta keterampilan. Sedangkan menurut Susanto (2015:5) menyatakan bahwa belajar adalah aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga terjadi perubahan perilaku yang baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Hamalik (2014:27) belajar adalah memodifikasi atau memperteguh

kelakuan melalui pengalaman dan hasil interaksi antara individu dengan lingkungan.

Pengertian belajar dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan utama dalam proses pendidikan yang berisi aktivitas untuk mendapatkan pengetahuan nilai dan sikap, serta keterampilan. Belajar merupakan proses menghubungkan antara pengetahuan yang dimiliki dengan pengetahuan yang baru. Sehingga dapat terjadi perubahan perilaku yang relatif baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

2.1.1.2 Ciri- ciri dan Unsur Belajar

Winataputra (2007: 1.9) menyebutkan ciri-ciri belajar antara lain: (1) belajar memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada individu dalam aspek pengetahuan, aspek sikap serta keterampilan; (2) perubahan merupakan hasil dari pengalaman karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungan; (3) perubahan tersebut relatif menetap. Selain itu Anitah (2009: 1.3) menyebutkan tiga ciri utama belajar yaitu proses dalam melaksanakan kegiatan belajar, perubahan perilaku setelah melakukan kegiatan belajar dan pengalaman yang didapat oleh siswa dari kegiatan belajar.

Belajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang saling kait mengait sehingga menghasilkan perubahan perilaku Gagne (dalam Rifa'I dan 2012:68). Beberapa unsur yang dimaksud Gagne adalah: (1) peserta didik; (2) rangsangan (*stimulus*), peristiwa yang merangsang penginderaan peserta didik disebut stimulus; (3) memori yang ada pada peserta didik berisi beberapa kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan

sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya; (4) respon, merupakan tindakan yang dihasilkan.

Berdasarkan uraian tentang ciri-ciri dan unsur-unsur belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa seseorang dikatakan belajar jika terjadi perubahan perilaku pada aspek pengetahuan (kognitif), aspek sikap (afektif) serta keterampilan (psikomotor). Belajar memiliki berbagai unsur yang saling terkait sehingga menghasilkan perubahan perilaku. Perubahan perilaku tersebut terjadi setelah melakukan kegiatan belajar dan pengalaman yang didapat oleh siswa dari kegiatan belajar.

2.1.1.3 Prinsip Belajar

Suprijono (2014: 4) prinsip belajar antara lain: *Pertama*, prinsip belajar adalah perubahan perilaku yang disadari, berkesinambungan, bermanfaat sebagai bekal hidup, positif, sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan, tetap, bertujuan dan terarah, mencakup seluruh kompetensi. *Kedua*, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. *Ketiga*, belajar merupakan bentuk pengalaman atau hasil dari interaksi antara siswa dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Slameto (2013: 27) prinsip belajar terdiri dari kesesuaian dengan prasyarat yang diperlukan untuk belajar, sesuai dengan hakikat belajar, sesuai dengan materi pelajaran yang harus dipelajari dan sesuai dengan keberhasilan belajar.

Menurut Rifa'i dan Anni (2012:79) beberapa prinsip belajar lama yang masih relevan dengan beberapa prinsip lain yang dikembangkan oleh Gagne. Prinsip yang dimaksud yaitu: (1) keterdekatan; (2) pengulangan; dan (3) penguatan.

Selain itu Gagne juga mengusulkan tiga prinsip lain yang harus ada pada diri pembelajar sebelum melakukan kegiatan belajar. Ketiga prinsip itu adalah: (1) informasi aktual; (2) kemahiran; (3) strategi. Sedangkan menurut pendapat dari Anitah (2009:1.9) tentang prinsip belajar terdiri dari motivasi, perhatian, aktivitas, balikan dan perbedaan individual.

Dari beberapa pendapat prinsip belajar dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga prinsip utama belajar yaitu perubahan perilaku, belajar merupakan proses dan bentuk dari pengalaman. Prinsip belajar disesuaikan dengan syarat belajar, hakikat belajar, materi pelajaran dan keberhasilan belajar. Kegiatan belajar perlu dilakukan dengan prinsip keterdekatan, pengulangan dan penguatan. Sehingga siswa tidak hanya sekedar tahu tentang materi yang diajarkan namun siswa juga mampu memahami pengetahuan dan menerapkan pengetahuannya dengan tepat.

2.1.1.4 Jenis Belajar

Gagne (dalam Winantaputra, 2007: 1.9) mengemukakan delapan jenis belajar, yaitu: (1) belajar isyarat; (2) belajar stimulus-respon; (3) belajar rangkaian; (4) belajar asosiasi verbal; (5) belajar konsep; (6) belajar hukum atau aturan; (8) belajar pemecahan masalah. Pendapat lain menurut Suprijono (2012: 8) dalam menggolongkan kegiatan belajar menjadi keterampilan, pengetahuan, informasi, konsep, sikap dan pemecahan masalah.

Slameto (2013: 5) jenis belajar digolongkan menjadi beberapa, antara lain: (1) belajar bagian yang hanya mempelajari sebagian dari keseluruhan materi; (2) belajar dengan wawasan yaitu kegiatan belajar yang mempelajari pokok pembicaraan dari materi; (3) belajar diskriminatif yaitu kegiatan belajar yang

memilih situasi tertentu dan dijadikan pedoman; (4) belajar global/keseluruhan, yaitu mempelajari materi secara keseluruhan; (5) belajar insidental merupakan kegiatan belajar tanpa mengetahui materi yang akan dipelajari; (6) belajar instrumental adalah kegiatan belajar yang memberikan penguatan kepada siswa yang melakukan sesuatu sesuai dengan yang diharapkan dan memberikan hukuman kepada siswa yang menunjukkan tingkah laku yang tidak dikehendaki; (7) belajar intensional adalah kegiatan belajar yang diawali oleh pemberian tujuan kepada siswa; (8) belajar laten merupakan kegiatan belajar yang hasilnya tidak diketahui secara langsung; (9) belajar mental yaitu kegiatan belajar yang lebih menekankan pada perubahan kognitif dan perubahan tingkah laku tidak terlihat; (10) belajar produktif adalah kegiatan belajar yang hasilnya dapat merubah prinsip menyelesaikan suatu permasalahan dalam satu situasi ke situasi lain; (11) belajar verbal merupakan kegiatan belajar dengan materi verbal melalui latihan dan ingatan.

Dari pengelompokan tersebut, dapat disimpulkan bahwa jenis belajar ada beberapa macam sesuai dengan jenis pengelompokannya. Sehingga dalam belajar guru dan siswa dapat memilih jenis belajar yang sesuai dengan kondisi dan karakteristik siswa. Penggabungan beberapa jenis belajar juga dapat dilakukan agar antara jenis belajar dapat saling melengkapi dan kegiatan pembelajaran lebih bervariasi.

2.1.1.5 Faktor belajar

Faktor yang mempengaruhi belajar ada dua yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern*.

2.1.1.5.1 Faktor Intern

Ada beberapa faktor intern yang mempengaruhi belajar menurut Slameto (2013: 54), yaitu:

1. Faktor jasmani, yang meliputi: (1) kesehatan badan; (2) cacat tubuh yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar karena kekurangan yang dialami dapat menghambat kelancaran proses belajar.
2. Faktor psikologis yang mempengaruhi belajar yaitu: (1) intelegensi yaitu kecakapan seseorang beradaptasi dengan lingkungan baru; (2) perhatian yaitu keaktifan seseorang dalam memperhatikan suatu objek; (3) minat yaitu kecenderungan dalam melakukan suatu kegiatan; (4) bakat yaitu kemampuan untuk melaksanakan kegiatan belajar; (5) motif yaitu pendorong untuk melaksanakan kegiatan belajar; (6) kematangan yaitu pertumbuhan seseorang yang sudah siap untuk melaksanakan suatu kegiatan belajar; (7) kesiapan yaitu kesediaan seseorang untuk melakukan kegiatan belajar.
- 3) Faktor kelelahan yang mempengaruhi belajar yaitu: (1) kelemahan jasmani yaitu lelah atau lunglainya tubuh setelah melaksanakan sesuatu dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh; (2) kelelahan rohani yaitu kelesuan atau kebosanan karena minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

Selain itu menurut Anitah (2009: 2.7) faktor *intern* yang berpengaruh terhadap hasil belajar yaitu kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan dan kesehatan, serta kebiasaan siswa.

2.1.1.5.2 Faktor Ekstern

Ada beberapa faktor eksternal yang mempengaruhi kegiatan belajar antara lain :

1. Faktor keluarga turut mempengaruhi kegiatan belajar siswa diantaranya: (1) cara orang tua mendidik; (2) hubungan antar anggota keluarga; (3) suasana rumah; (4) keadaan ekonomi keluarga; (5) pengertian keluarga; dan (6) latar belakang kebudayaan.
2. Faktor sekolah yang mempengaruhi kegiatan belajar siswa yaitu metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
3. Faktor masyarakat yang mempengaruhi kegiatan belajar yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Sedangkan menurut Anita (2009: 2.7) faktor *ekstern* yang mempengaruhi kegiatan belajar antara lain lingkungan fisik dan non fisik termasuk suasana kelas dalam belajar, lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah, guru, pelaksanaan pembelajaran, dan teman sejawat. Guru merupakan faktor yang paling berpengaruh terhadap proses maupun hasil belajar, sebab guru merupakan manajer atau sutradara dalam kelas yang mengatur segala kegiatan dalam kelas.

Hamalik (2014:32) mengemukakan bahwa belajar yang efektif sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional yang ada. Faktor tersebut yaitu: (1) faktor kegiatan; (2) belajar memerlukan latihan; (3) belajar siswa lebih berhasil; (4) siswa yang belajar perlu mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam

belajarnya; (5) faktor asosiasi besar manfaatnya dalam belajar; (6) pengalaman; (7) kesiapan belajar; (8) minat dan usaha; (9) faktor fisiologis; (10) faktor intelegensi.

Faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar ada dua yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Dari kedua faktor tersebut dapat disimpulkan guru memegang peranan penting yang mengatur kegiatan dalam pembelajaran. Selain itu dalam kegiatan pembelajaran perlu adanya kerjasama yang baik antara guru dengan siswa untuk meminimalisir faktor yang menghambat dalam pembelajaran.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dijelaskan mengenai pengertian pembelajaran yaitu proses interaksi antara siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar (Susanto 2015:18). Selain itu menurut Suprijono (2014:13) pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari.

Aqib (2014: 66) mendefinisikan pembelajaran sebagai upaya sistematis yang dilakukan guru dalam melaksanakan kegiatan dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Pendapat lain dari Hamdani (2011:23) pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan. Salah satu sasaran pembelajaran adalah membangun gagasan saintifik setelah siswa berinteraksi dengan lingkungan, peristiwa dan informasi dari sekitarnya.

Pembelajaran dalam konteks pendidikan formal, yakni pendidikan sekolah, sebagian besar terjadi di kelas dan lingkungan sekolah. Sebagian kecil pembelajaran juga terjadi di lingkungan masyarakat, misalnya pada saat kegiatan ko-kurikuler, ekstra-kurikuler dan ektramural (Winataputra 2008: 1.18)

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi belajar antara guru dengan siswa dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai bentuk aktivitas belajar dan mengajar. Pembelajaran merupakan upaya untuk membentuk perilaku siswa melalui interaksi dengan lingkungan, peristiwa dan informasi dari sekitarnya.

2.1.2.2 Ciri-ciri dan Komponen Pembelajaran

Ciri utama pembelajaran menurut Winataputra (2007: 1.20) adalah inisiasi, fasilitasi, dan peningkatan aktifitas belajar siswa. Sedangkan ciri utama dari konsep pembelajaran adalah pendidik. Selain itu ciri-ciri pembelajaran adalah interaksi yang sengaja diprogramkan. Interaksi tersebut terjadi antara siswa yang belajar dengan lingkungan belajarnya, baik dengan pendidik, siswa lainnya, media atau sumber belajar.

Selain itu ciri-ciri pembelajaran menurut Darsono (dalam Hamdani, 2011: 47) yaitu: (1) pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis; (2) menumbuhkan motivasi dan perhatian siswa; (3) bahan ajar yang menarik dan menantang bagi siswa; (4) menggunakan alat bantu yang tepat; (5) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan aman; (6) membuat siswa siap menerima pelajaran; (7) menekankan pada aktifitas siswa; dan (8) dilakukan

secara sadar dan sengaja. Ciri lain dari pembelajaran adalah adanya komponen-komponen yang saling berkaitan satu sama lain.

Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi, kegiatan dan evaluasi pembelajaran. Menurut Rifa'i dan Anni (2012:159-161) komponen pembelajaran terdiri dari: (1) tujuan yang secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran; (2) subjek belajar berperan sebagai subjek sekaligus objek; (3) materi pembelajaran sebagai komponen utama; (4) strategi pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran; (5) media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran; serta (6) penunjang belajar berupa fasilitas belajar.

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri pembelajaran antara lain adanya interaksi dan peningkatan aktifitas belajar siswa. Selain itu pembelajaran dilaksanakan secara sadar dan sistematis. Komponen pembelajaran adalah sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.2.3 Kualitas pembelajaran

Menurut Hamdani (2011: 194) kualitas dapat diartikan dengan istilah mutu atau juga keefektifan. Efektivitas merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Efektivitas tidak hanya dapat dilihat dari produktivitas, tapi juga dari sisi sikap seseorang. Terdapat aspek-aspek efektivitas belajar antara lain: (1) peningkatan pengetahuan; (2) peningkatan keterampilan; (3) perubahan sikap; (4) sikap; (5) kemampuan adaptasi; (6) peningkatan integrasi; (7) peningkatan partisipasi; dan (8) peningkatan interaksi kultural. Dalam mencapai efektivitas tersebut, UNESCO menetapkan

empat pilar pendidikan yang harus diperhatikan secara sungguh-sungguh, yaitu belajar untuk menguasai ilmu pengetahuan (*learning to know*), belajar untuk menguasai keterampilan (*learning to do*), belajar untuk hidup bermasyarakat (*learning to live together*), belajar untuk mengembangkan diri secara maksimal (*learning to be*). Empat pilar tersebut harus diterapkan dalam kegiatan pembelajaran agar kualitas pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Hamdani (2011: 79) menyatakan guru merupakan variabel bebas yang mempengaruhi kualitas pembelajaran. Hal ini disebabkan guru merupakan sutradara sekaligus aktor dalam kegiatan pembelajaran. Kompetensi profesional yang dimiliki guru mempengaruhi kualitas pembelajaran. Kompetensi adalah kemampuan dasar yang dimiliki guru, baik bidang kognitif, seperti penguasaan bahan, bidang sikap, seperti mencintai profesinya, dan bidang perilaku seperti keterampilan mengajar, penggunaan metode-metode pembelajaran, menilai hasil belajar siswa, dan lain lain.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan kualitas pembelajaran adalah mutu pembelajaran yang meliputi peningkatan pengetahuan, keterampilan, kehidupan bermasyarakat dan pengembangan diri secara maksimal. Setelah melakukan kegiatan pembelajaran perlu diketahui seberapa besar peningkatan yang dialami siswa, sehingga dapat diketahui pembelajaran tersebut berkualitas atau tidak berkualitas. Indikator dan hal yang dominan yang mempengaruhi kualitas pembelajaran adalah guru. Guru berperan penting dalam mengatur kegiatan pembelajaran. Selain itu juga diperlukan kerjasama antara guru dengan siswa serta

beberapa komponen pembelajaran yang mendukung agar terjadi pembelajaran yang berkualitas.

2.1.3 Teori Belajar

2.1.3.1 Teori Konstruktivisme

Sardiman (2016:36) menyatakan konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita itu adalah konstruksi (bentukan) kita sendiri. Menurut teori konstruktivisme, belajar adalah kegiatan yang aktif di mana subjek belajar membangun sendiri pengetahuannya dan mencari sendiri makna dari sesuatu yang mereka pelajari.

Pendapat lain menurut Trianto (2013:74) bahwa dalam teori pembelajaran konstruktivisme, siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan itu tidak sesuai lagi. Selain itu teori konstruktivisme memandang kegiatan belajar merupakan kegiatan yang kontekstual yaitu menemukan pengetahuannya sendiri sehingga dapat menerapkan informasi atau pengetahuan yang didapat secara luas (Hamdani, 2011: 64).

Berdasarkan penjelasan para ahli, disimpulkan bahwa teori konstruktivisme menekankan pada keaktifan siswa dalam menemukan pengetahuannya sendiri. Sehingga dalam penelitian ini terdapat kaitan antara teori konstruktivisme dengan cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tidak hanya memberikan materi atau ilmu kepada siswa saja, namun guru perlu menerapkan kegiatan pembelajaran yang membantu siswa untuk menemukan pengetahuannya sendiri.

2.1.3.2 Teori Kognitif

Suprijono (2014: 22) menyatakan teori kognitif menekankan belajar sebagai proses internal. Belajar merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Sedangkan menurut Winataputra (2007: 3.3) prinsip teori psikologi kognitif menyatakan bahwa setiap orang dalam bertindak laku dan mengerjakan segala sesuatu senantiasa dipengaruhi oleh tingkat perkembangan dan pemahaman atas dirinya sendiri.

Teori ini membagi tipe siswa dalam beberapa kelompok, yaitu: (1) tipe pengalaman kongkret, siswa menyukai contoh permasalahan yang melibatkan teman-temannya; (2) tipe observasi reflektif, siswa yang melakukan pengamatan terlebih dahulu sebelum melakukan tindakan; (3) tipe konsepsualisasi abstrak, siswa yang lebih senang menggunakan simbol dari pada contoh yang melibatkan temannya; dan (4) tipe eksperimentasi aktif yaitu siswa yang lebih senang untuk berdiskusi secara berkelompok (Hamdani, 2011: 63).

Dari beberapa pendapat tersebut disimpulkan bahwa teori kognitif menekankan pada aktivitas belajar berupa proses berpikir siswa dalam memahami pengetahuan yang dia dapat sesuai dengan tingkat perkembangan masing-masing. Sehingga dalam penelitian ini siswa diajak untuk berpikir lebih kompleks atau luas. Salah satu tipe siswa siswa dalam teori kognitif adalah tipe pengalaman konkret yang sesuai dengan penelitian ini yang menggunakan contoh konkret melalui media pembelajaran.

2.1.3.3 Teori Behavioristik

Menurut Winataputra (2007:2.3) teori belajar behavioristik mendefinisikan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku, khususnya perubahan kemampuan siswa untuk merubah perilaku sebagai hasil bukan sebagai proses belajar. Pendapat lain dari Suprijono (2012: 17) beranggapan bahwa perilaku dalam pandangan behaviorisme dijelaskan melalui pengalaman yang dapat diamati, bukan melalui proses mental. Menurut behaviorisme, perilaku adalah segala sesuatu yang dilakukan dan dapat dilihat secara langsung. Behaviorisme menekankan arti penting bagaimana siswa membuat hubungan antara pengalaman dan perilaku. Selain itu menurut Hamdani (2011: 63) bahwa teori behaviorisme yang memandang pikiran sebagai “kotak hitam” dalam menerima rangsangan sehingga tingkah laku dapat diobservasi dan diukur sebagai indikator belajar.

Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa teori behavioristik menekankan pada perubahan perilaku siswa sebagai hasil dari belajar. Dalam teori ini berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, menekankan pengalaman siswa di dalam kelas yang dapat membentuk perilaku siswa yang diharapkan. Perubahan perilaku siswa diharapkan dapat mengoptimalkan nilai yang di dapat siswa dalam segi kognitifnya.

2.1.4 Aktivitas Belajar Siswa

Suprijono (2014: 8) menyebutkan bahwa aktivitas belajar siswa dapat diuraikan menjadi 6 aktivitas belajar yang meliputi:

1) Keterampilan

Aktivitas keterampilan berfokus pada pengalaman belajar melalui gerak yang dilakukan siswa.

2) Pengetahuan

Kegiatan belajar pengetahuan merupakan dasar kegiatan belajar yang termasuk ranah kognitif. Ranah ini mencakup pemahaman terhadap pengetahuan, memiliki perkembangan kemampuan, dan memiliki keterampilan berpikir.

3) Informasi

Aktivitas informasi berupa kegiatan siswa untuk: (1) memahami simbol, seperti: kata, istilah pengertian dan peraturan; (2) mengenali, mengulang, dan mengingat fakta atau pengetahuan yang dipelajari; (3) memformulasikan informasi yang diperoleh ke dalam rangkaian kebermaknaan.

4) Konsep

Aktivitas belajar melalui kegiatan mengembangkan logika atau membuat generalisasi dari fakta konsep.

5) Sikap

Aktivitas belajar yang berfokus pada perubahan sikap yang berhubungan dengan minat, nilai penghargaan, menghargai pendapat orang lain, dan menunjukkan prasangka yang baik.

6) Memecahkan masalah

Aktivitas yang berfokus pada perkembangan kemampuan berpikir siswa. Siswa terlibat dalam berbagai tugas, penentuan tujuan dan kegiatan untuk melaksanakan tugas tersebut. Banyak aktivitas lain yang dilakukan oleh siswa

di sekolah. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang dilakukan di sekolah-sekolah tradisional.

Diedrich (dalam Sardiman 2016:101) membuat daftar 177 macam kegiatan siswa yang digolongkan sebagai berikut: (1) *visual activities* misalnya membaca, memperhatikan, percobaan; (2) *oral activities* meliputi kegiatan bertanya, mengeluarkan pendapat, diskusi, memberi saran; (3) *listening activities* meliputi kegiatan mendengarkan, percakapan, pidato; (4) *writing activities* meliputi kegiatan menulis cerita, karangan, laporan; (5) *drawing activities* meliputi kegiatan menggambar, membuat grafik; (6) *motor activities* meliputi kegiatan percobaan; (7) *mental activities* meliputi kegiatan menanggapi, mengingat, memecahkan soal; (8) *emotional activities* yang meliputi kondisi internal siswa misalnya minat, rasa bosan, bersemangat, dll.

Chipple (dalam Hamalik, 2013:173-174) menyebutkan macam-macam aktivitas siswa sebagai berikut: (1) bekerja dengan alat-alat visual, yaitu mengumpulkan gambar, menulis tabel; (2) eksekusi dan trip, meliputi kunjungan museum dan menyaksikan demonstrasi; (3) mempelajari masalah, mencari informasi dan pertanyaan penting; (4) mengapresiasi literatur atau sumber; (5) ilustrasi dan konstruksi, meliputi pembuatan diagram dan menggambar; (6) bekerja, yaitu menyajikan informasi dalam bentuk catatan; (7) cek dan tes.

Dan dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah rangkaian kegiatan siswa yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan enam indikator aktivitas siswa yang akan diteliti. Enam indikator aktivitas siswa dalam penelitian ini yaitu:

(1) antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran; (2) menyimak materi menggunakan media; (3) aktivitas belajar siswa dalam diskusi kelompok; (4) siswa mencoba menggunakan/mengoperasikan media diorama berbasis audiovisual; (5) aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran; (6) melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran.

2.1.5 Hasil Belajar

Suprijono (2014:5) menyatakan hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa: (1) informasi verbal, yaitu mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis; (2) keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep; (3) strategi kognitif; (4) keterampilan motorik; (5) sikap. Sedangkan Bloom menyatakan, hasil belajar mencakup: (1) kemampuan kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian; (2) kemampuan afektif berkaitan dengan sikap, minat dan nilai; (3) kemampuan psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik.

Menurut Susanto (2015: 5-11) hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa. Hasil belajar meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor) dan sikap siswa (aspek afektif). Sedangkan Hamalik (2013: 30) menyatakan bahwa seseorang telah belajar apabila terjadi perubahan tingkah laku, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku manusia ini terdiri dari beberapa aspek yaitu: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional,

hubungan sosial, jasmani, etis/budi pekerti, dan sikap. Susanto (2015: 5-11) juga menyatakan hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa. Hasil belajar meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor) dan sikap siswa (aspek afektif).

Indikator hasil belajar dalam penelitian ini membatasi pada ranah kognitif. Menurut Suprihatiningrum (2016:38-47) ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif terdiri dari aspek: (1) mengingat; (2) memahami; (3) mengaplikasikan; (4) menganalisis; (5) mengevaluasi; (6) mencipta.

Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan pengertian hasil belajar adalah hasil yang diperoleh individu berupa perubahan perilaku yang terjadi dalam ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik. Suatu pembelajaran dikatakan berhasil jika terjadi peningkatan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa.

Hasil belajar penelitian ini dilihat dari pemahaman siswa pada pelajaran PKn materi keputusan bersama, memahami definisi dan bentuk-bentuk keputusan bersama, serta musyawarah dan mufakat, menentukan sikap yang tepat terhadap keputusan bersama. Indikator pembelajaran dalam penelitian ini adalah: (1) mengidentifikasi pengertian keputusan bersama; (2) menyebutkan cara pengambilan keputusan bersama; (3) mengidentifikasi pengertian musyawarah; (4) memecahkan masalah pemungutan suara terbanyak; (5) mengklasifikasi bentuk-bentuk keputusan bersama; (6) memberikan contoh bentuk keputusan bersama di lingkungan keluarga; (7) memberikan contoh bentuk keputusan bersama di lingkungan sekolah; (8) memberikan contoh bentuk keputusan bersama

di lingkungan masyarakat; (9) menentukan sikap yang tepat terhadap keputusan bersama. Hasil belajar dalam penelitian di dapat melalui *pretest* dan *posttest*.

2.1.6 Hakikat PKn

2.1.6.1 Pengertian PKn

Pendidikan Kewarganegaraan yaitu pendidikan yang menyangkut status formal warga negara yang pada awalnya diatur dalam Undang-Undang No 2 tahun 1949. Undang-Undang ini berisi tentang diri kewarganegaraan dan peraturan tentang naturalisasi atau pemerolehan status sebagai warga negara Indonesia (Winataputra dalam Ruminati 2007:1.25).

Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Susanto (2015: 227) menjelaskan bahwa PKn adalah usaha sadar dan terencana dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, kecakapan, keterampilan serta kesadaran tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, serta ikut berperan dalam percaturan global.

Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa pada hakikatnya PKn adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara

yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang baik sesuai dengan makna Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan sebagai warga negara.

2.1.6.2 Tujuan PKn

Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Mata pelajaran PKn bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan: (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi; (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut Ruminiati (2007: 1.26) tujuan Pkn adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Sedangkan tujuan mata pelajaran PKn menurut Mulyasa (dalam Ruminiati 2007:1.26) adalah untuk menjadikan siswa: (1) mampu berfikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup

maupun isu kewarganegaraan di negaranya; (2) berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan ; (3) bisa berkembang secara positif dan demokratis.

Berdasarkan penjelasan tersebut disimpulkan bahwa tujuan utama PKn adalah membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. PKn bertujuan untuk melatih siswa untuk berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dan berperan aktif dalam menghadapi berbagai persoalan negaranya.

2.1.6.3 Ruang lingkup PKn

Tujuan PKn di atas dicapai melalui proses pembelajaran yang terdiri dari beberapa aspek. Ruang lingkup mata pelajaran PKn meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa indonesia, sumpah pemuda, keutuhan negara kesatuan republik indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap negara kesatuan republik indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan; (2) norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistim hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional; (3) Hak Asasi Manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM; (4) kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara; (5) konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan

dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi; (6) kekuasaan dan politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi; (7) pancasila meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka; (8) globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

2.1.7 Pembelajaran PKn di SD

2.1.7.1 Pengertian PKn SD

Menurut Ruminiati (2007: 1.15) pembelajaran PKn di SD di sesuaikan dengan latar belakang siswa yang berkaitan dengan lingkungan hidup serta orang tua siswa karena pelajaran PKn berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat dan cenderung pada pendidikan afektif. Sedangkan sikap seseorang khususnya anak-anak dipengaruhi oleh lingkungan keluarga maupun lingkungan teman bermainnya. Selanjutnya Ruminiati (2007: 1.30) menjelaskan PKn SD merupakan mata pelajaran yang berfungsi sebagai pendidikan nilai, yaitu mata pelajaran yang mensosialisasikan dan menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila atau budaya bangsa seperti yang terdapat pada kurikulum PKn SD.

Nilai sangat penting dalam pembelajaran PKn SD. Nilai tersebut perlu ditanamkan sejak dini karena nilai bermanfaat sebagai standar pegangan hidup. Nilai Pancasila juga perlu dipahami pada anak SD. Sarana yang paling tepat untuk menanamkannya adalah melalui pembelajaran PKn, karena di dalamnya terkandung muatan nilai, moral, dan norma yang disertai contoh (Ruminiati 2007: 1.32). Selain nilai, moral juga penting untuk ditanamkan pada anak usia SD. Proses pembelajaran PKn SD bertujuan untuk membentuk moral anak dan mengetahui seberapa jauh perubahan watak atau karakter anak setelah mendapat pembelajaran PKn.

Berdasarkan penjelasan para ahli dapat disimpulkan pembelajaran PKn SD merupakan pembelajaran PKn yang disesuaikan dengan karakteristik usia siswa SD. Pembelajaran PKn di SD difokuskan pada pendidikan nilai dan moral. Di SD siswa memperoleh pendidikan dasar yang membentuk karakter yang baik dan melalui pembelajaran PKn ini karakter siswa dibentuk melalui pendidikan nilai dan moral yang sesuai dengan Pancasila.

2.1.7.2 Tujuan PKn SD

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 mengatur standar kompetensi lulusan (SKL) untuk satuan pendidikan dasar dan menengah. Standar Kompetensi Kelompok Mata Pelajaran terdiri atas kelompok-kelompok mata pelajaran: (1) Agama dan Akhlak Mulia; (2) Kewarganegaraan dan Kepribadian; (3) Ilmu Pengetahuan dan Teknologi; (4) Estetika; (5) Jasmani, Olah Raga, dan Kesehatan. Standar Kompetensi Kelompok Mata dikembangkan berdasarkan tujuan dan cakupan muatan dan kegiatan setiap kelompok mata

pelajaran, diantaranya kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Tujuan ini dicapai melalui muatan dan atau kegiatan agama, akhlak mulia, kewarganegaraan, bahasa, seni dan budaya, dan pendidikan jasmani.

Standar kompetensi lulusan mata pelajaran PKn untuk satuan pendidikan dasar SD/MI/SDLB/Paket A yang tertuang dalam Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006 adalah sebagai berikut:

- 1) Menerapkan hidup rukun dalam perbedaan.
- 2) Memahami dan menerapkan hidup rukun di rumah dan di sekolah.
- 3) Memahami kewajiban sebagai warga dalam keluarga dan sekolah.
- 4) Memahami hidup tertib dan gotong royong.
- 5) Menampilkan sikap cinta lingkungan dan demokratis.
- 6) Menampilkan perilaku jujur, disiplin, senang bekerja dan anti korupsi dalam kehidupan sehari-hari, sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.
- 7) Memahami sistem pemerintahan, baik pada tingkat daerah maupun pusat.
- 8) Memahami makna keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, dengan kepatuhan terhadap undang-undang, peraturan, kebiasaan, adat istiadat, kebiasaan, dan menghargai keputusan bersama.
- 9) Memahami dan menghargai makna nilai-nilai kejuangan bangsa.
- 10) Memahami hubungan Indonesia dengan negara tetangga dan politik luar negeri.

2.1.7.3 Materi Keputusan Bersama

Keputusan bisa dibuat oleh satu orang atau lebih dari satu orang untuk mengatasi masalah tertentu. Keputusan yang dibuat oleh satu orang, artinya pilihan dari berbagai pilihan yang tersedia ditentukan berdasarkan kemampuan sendiri untuk mengatasi masalah tertentu. Selain mengambil keputusan sendiri, kita juga mengambil keputusan bersama. Jika suatu keputusan diambil oleh beberapa orang secara bersama-sama untuk kepentingan bersama dan dilaksanakan bersama, maka keputusan itu disebut keputusan bersama. Keputusan bersama adalah keputusan yang dibuat bersama dan dilaksanakan untuk kepentingan bersama. Apabila suatu masalah menyangkut kepentingan bersama, baik di rumah, di sekolah, maupun di masyarakat, harus diputuskan bersama dengan melibatkan semua pihak yang berkepentingan.

Dalam kehidupan organisasi, pengurus organisasi dituntut dapat mengambil keputusan secara baik dan tepat dalam mengatasi berbagai masalah. Demikian juga di sekolah, seorang ketua kelas atau ketua organisasi, tidak boleh bertindak sendiri atau mengambil keputusan sendiri tanpa melibatkan siswa atau anggota yang lain. Keputusan yang diambil haruslah merupakan keputusan bersama. Pada prinsipnya, kekuasaan tertinggi itu berada di tangan anggota. Dalam kehidupan bernegara sebagaimana ditetapkan.

Cara mengambil keputusan bersama:

- 1) Musyawarah mufakat
- 2) Pemungutan suara terbanyak

Bentuk-bentuk keputusan bersama:

1. Lingkungan keluarga
2. Lingkungan sekolah
3. Lingkungan masyarakat

Sikap mematuhi keputusan bersama Sesuatu yang telah menjadi keputusan bersama adalah milik bersama. Semua bertanggung jawab untuk melaksanakannya. Melaksanakan keputusan bersama harus dilakukan dengan ikhlas, bukan karena terpaksa. Dalam mematuhi dan melaksanakan keputusan bersama harus disertai dengan itikad baik demi kebaikan dan keberhasilan bersama. Demikianlah seharusnya sikap yang demokratis. Mau mengakui kekalahan dan kekurangan diri sendiri dengan jujur. Mau mengakui kemenangan dan kelebihan orang lain dengan jujur. Sikap demikian akan dapat mewujudkan rasa kebersamaan dalam mencapai tujuan bersama. Bersikap demokratis berarti tidak mementingkan diri sendiri, melainkan mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi atau golongan. Nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, keikhlasan, kesungguhan, dan tanggungjawab adalah nilai-nilai demokrasi Pancasila yang harus dijunjung tinggi dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

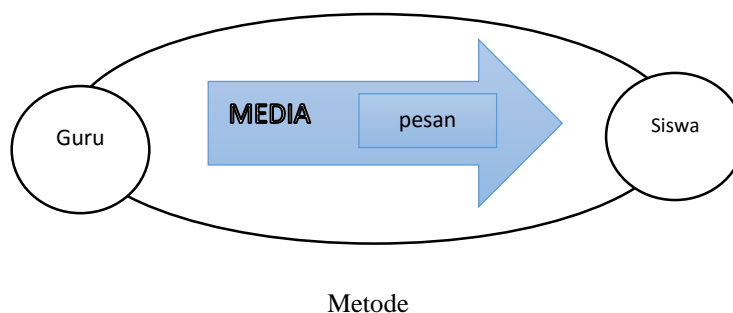
Penelitian ini mengembangkan media yang disesuaikan dengan kompetensi dasar memahami keputusan bersama. Indikator KD tersebut adalah: (1) memahami definisi dan bentuk-bentuk keputusan bersama, serta musyawarah dan mufakat; (2) menentukan sikap yang tepat terhadap keputusan bersama.

2.1.8 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.8.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Aqib (2014: 50) mendefinisikan media pembelajaran selain sebagai sarana menyampaikan informasi juga sebagai merangsang proses pembelajaran yang terjadi pada siswa. Sedangkan Hamdani (2011:244) berpendapat media pembelajaran sebagai alat yang bisa merangsang siswa untuk terjadinya proses belajar.

Heinich (dalam Anitah 2008:6.3) media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kaa “*medium*” yang secara harfiah berarti “perantara”, yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Media yang membawa pesan-pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran disebut dengan media pembelajaran. Heinich juga mengaitkan hubungan antara media dengan pesan dan metode dalam proses pembelajaran yang digambarkan dalam Bagan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Hubungan Media dengan Pesan dan Metode Pembelajaran

Bagan diatas menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran itu terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan. Pesan tersebut biasanya merupakan isi dari suatu topik pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran terjadi sebuah

komunikasi yang terjadi antara guru dan siswa. Ada pengetahuan yang dimiliki guru yang akan disampaikan kepada siswa, dalam proses ini guru bertugas menyampaikan pesan kepada siswa. Agar penyampaian pesan atau bahan ajar dapat diterima siswa dengan baik maka perlu adanya perantara yang menyampaikan, yaitu media pembelajaran (Anitah, 2009: 6.4).

Landasan teori penggunaan media digambarkan dalam bentuk Kerucut Pengalaman Dale. Tingkat yang paling nyata terletak di bagian yang paling bawah, kerucut ke tingkat paling abstrak dari pengalaman terletak pada titik kerucut dari pengalaman kerucut dale mulai dari bagian atas kerucut ke bawah sebagai berikut: simbol verbal, simbol visual, radio, rekaman, gambar, pameran dan lainnya. Kerucut pengalaman Edgar Dale (dalam Arsyad, 2015: 14) sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Kerucut tersebut merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman. Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan. Dasar pengembangan kerucut tersebut berdasarkan tingkat keabstrakan

jumlah indera yang turut serta dalam menerima isi pembelajaran. Pengalaman langsung berpengaruh pada kesan yang didapat siswa secara utuh dan paling bermakna mengenai isi pembelajaran melalui semua indera yang dimilikinya.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana berupa alat bantu untuk menyampaikan informasi berupa materi yang akan diajarkan kepada siswa. Media tersebut sebagai alat yang bisa merangsang siswa untuk terjadinya proses belajar. Agar pesan dapat diterima siswa dengan baik maka diperlukan perantara berupa media pembelajaran.

2.1.8.2 Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Ada tiga ciri media yang merupakan petunjuk penggunaan media menurut Hamdani (2011:254) yaitu: (1) ciri fiksatif, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu; (2) ciri manipulasi, media mampu memanipulasi atau mengubah suatu objek; (3) ciri distributif, media ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dapat direproduksi beberapa kali dan digunakan secara berulang-ulang. Sependapat dengan Hamdani, ciri-ciri media pendidikan menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad 2015:15) mengemukakan ciri-ciri media pembelajaran yaitu:

- 1) Ciri fiksatif, ciri ini yaitu menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan dan merekonstruksikan suatu peristiwa. Dengan ciri ini memungkinkan media untuk merekam kejadian yang terjadi pada satu waktu dapat dihubungkan dengan kejadian tanpa batas waktu.

- 2) Ciri manipulatif, yaitu media yang memungkinkan kejadian yang berlangsung sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu yang singkat, contohnya proses terjadinya kepompong menjadi kupu-kupu.
- 3) Ciri distributif, yaitu media yang memungkinkan kejadian yang terjadi dalam waktu berbeda, namun dibuat disajikan kepada siswa agar menjadi contoh tentang kejadian yang hampir sama tersebut. Sehingga dapat menjadikan motivasi dan stimulus bagi siswa.

Ciri-ciri media pembelajaran menurut Anitah (2008:6.9) antara lain:

1. Sarana alat bantu untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif.
2. Media saling berhubungan dengan komponen pembelajaran lainnya.
3. Media harus relevan dengan kompetensi pembelajaran.
4. Media bukan sekedar hiburan untuk mengatasi kejenuhan siswa.
5. Mempercepat proses belajar.

Berdasarkan penjelasan tentang ciri-ciri media pembelajaran tersebut, maka penelitian ini mengembangkan media diorama berbasis audiovisual dengan memperhatikan ciri-ciri media agar tujuan kegiatan pembelajaran dapat tercapai. Ciri-ciri media yang diperhatikan antara lain: sesuai dengan tujuan pembelajaran, media relevan dengan kompetensi pembelajaran terutama ciri manipulatif yang memungkinkan adegan yang berlangsung dalam dunia nyata dapat disajikan kepada siswa dalam bentuk teater mini dan media bukan hanya hiburan untuk siswa.

2.1.8.3 Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum Hamdani (2011:245) menyebutkan beberapa fungsi media pembelajaran, diantaranya: (1) menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang

terjadi pada masa lampau; (2) mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi; (3) memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati; (4) dapat menjangkau *audience* yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak, dan lain-lain.

Menurut Anitah (2008:6.9) fungsi media pembelajaran diantaranya: (1) sebagai sarana alat bantu untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif; (2) meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar; (3) membuat konkret konsep-konsep yang abstrak; (4) menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar; (5) menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil; (6) memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

Sedangkan menurut Aqib (2014:51) media pembelajaran berfungsi: (1) menyeregamkan penyampaian materi; (2) menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar; (3) meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif; (4) memperjelas penyajian pesan; (5) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.

Dari pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Setiap media yang dipakai tentu memiliki fungsi yang berbeda dengan media yang lainnya. Seperti halnya media diorama berbasis audiovisual memiliki fungsi yang berbeda dengan media lainnya. Pengembangan media diorama berbasis audiovisual ini disesuaikan dengan kompetensi yang dicapai dan materi pelajaran.

2.1.8.4 Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua unsur penting, yaitu unsur peralatan (perangkat keras atau *hardware*) dan pesan yang dibawanya (*software*). *Software* adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada siswa. Sedangkan *hardware* adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan tersebut (Anintah, 2008: 6.6). Sedangkan menurut Hamdani (2011: 244) media pembelajaran terbagi atas media audio, media visual, media audiovisual, orang (*people*), bahan (*materials*), alat (*device*), teknik (*technic*), dan latar (*setting*). Sedangkan menurut Sudjana dan Ahmad (2013:3) ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran. Pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama dan lain-lain. Ketiga, *media proyeksi* seperti *slide*, *film strips*, *film*, penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran. Selain itu Aqib (2014:52) menyatakan 3 jenis media yaitu: (1) media grafis meliputi gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta atau globe, papan flannel, dan papan buletin; (2) media audio meliputi radio dan alat perekam pita magnetik; (3) multimedia dibantu proyektor LCD misalnya file program komputer multimedia.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tentang jenis media pembelajaran, dapat diketahui bahwa jenis media digolongkan dalam beberapa kelompok. Penggolongan tersebut membantu guru untuk memilih media yang

sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan disesuaikan dengan kondisi siswa dan lingkungan belajar. Beberapa jenis media dapat dikolaborasikan untuk mengoptimalkan hasil belajar.

2.1.8.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan (Arsyad 2015:74). Ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media: (1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; (2) tepat untuk mendukung isi pelajaran; (3) praktis, luwes dan bertahan; (4) guru terampil menggunakannya; (5) pengelompokan sasaran; (6) mutu teknis.

Hamdani (2011:257) menyatakan kriteria yang paling utama dalam pemilihan media adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Aqib (2014:53) menyatakan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran sebagai berikut: (1) kompetensi pembelajaran; (2) karakteristik siswa; (3) karakteristik media; (4) waktu yang tersedia; (5) biaya yang diperlukan; (6) ketersediaan fasilitas atau peralatan; (7) konteks penggunaan; (8) mutu teknis media.

Selain itu menurut Anitah (2009: 6.37-6.38) terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran yaitu: (1) media disesuaikan dengan rencana pembelajaran; (2) sesuai dengan sasaran pembelajaran yaitu perkembangan siswa yang menggunakan media tersebut; (3) tingkat keterbacaan media secara teknis harus jelas dalam gambar, huruf dan pengaturan warna; (4) situasi dan kondisi yaitu tempat yang digunakan untuk kegiatan

pembelajaran; (5) objektivitas yaitu pemilihan media di dasari oleh beberapa pendapat baik dari teman sejawat maupun dari siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat diambil kesimpulan bahwa dalam dalam memilih media pembelajaran perlu memperhatikan kriteria pemilihan media. Kriteria pemilihan media yang paling utama adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan isi pelajaran dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Guru memiliki peranan penting dalam pemilihan media yang cocok digunakan sesuai dengan karakteristik siswanya dan materi pelajaran. Keberhasilan suatu media dalam kegiatan pembelajaran ditentukan oleh guru.

2.1.9 Media Diorama

2.1.9.1 Pengertian media diorama

Media Diorama merupakan sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya (Sudjana dan Ahmad 2013:170). Prastowo (2015: 236) menyatakan diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa diorama merupakan jenis media tiga dimensi yang menggambarkan pemandangan sebenarnya dari suatu adegan atau objek yang ditempatkan di pentas serupa dengan teater mini dengan latar belakang lukisan yang sesuai dengan tema objeknya. Penelitian ini mengembangkan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat mengoptimalkan hasil belajar dan meningkatkan aktivitas siswa.

2.1.9.2 Tujuan media diorama

Arsyad (2015:24-25) menyebutkan dua tujuan media yaitu: (1) tujuan informasi, digunakan untuk menyajikan informasi di hadapan siswa; (2) tujuan instruksi, media tersebut harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata. Sedangkan menurut Sudjana dan Ahmad (2013: 2-3) tujuan media pengajaran adalah untuk mempertinggi proses dan hasil belajar.

Tujuan media diorama berbasis audiovisual ini antara lain: (1) untuk memperjelas materi pembelajaran saat guru menyampaikan materi keputusan bersama, dalam ini media digunakan guru untuk memberikan contoh pengambilan keputusan; (2) untuk menggambarkan adegan sebenarnya; (3) sumber belajar bagi siswa.

Tujuan media diorama berbasis audiovisual ini adalah untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan melalui gambar dan miniatur orang sehingga dapat menarik perhatian siswa memberikan motivasi.

2.1.9.3 Langkah Penggunaan

Langkah penggunaan media diorama berbasis audiovisual yaitu sebagai berikut:

- 1) Sebelum digunakan tentu membuat media diorama terlebih dahulu:
 - a. Menentukan tema yang akan disampaikan kepada siswa.
 - b. Membuat perencanaan pembuatan diorama berbasis audiovisual terlebih dahulu.
 - c. Pembuatan media diorama berbasis audiovisual.

- 2) Setelah selesai di buat, media siap digunakan dalam pembelajaran.
- 3) Media ini dioperasikan oleh guru.
- 4) Pelaksanaan dilakukan dengan tiga sesi.
- 5) Sesi yang pertama adalah sesi sebelum pembelajaran.
- 6) Penjelasan materi pelajaran.
- 7) Sesi kedua yaitu sesi saat pembelajaran. Dalam sesi ini guru menggerakkan tokoh-tokoh yang terdapat pada kotak diorama sesuai rekaman percakapan adegan yang telah dirancang sesuai materi pelajaran.
- 8) Guru bertanya kepada siswa mengenai hal yang belum diketahui
- 9) Salah satu siswa mencoba menggunakan media diorama berbasis audiovisual.
- 10) Sesi ketiga adalah setelah pembelajaran, diorama dirapikan disimpan jika lain waktu diperlukan kembali.
- 11) Guru memberikan pertanyaan kepada siswa.
- 12) Siswa menjawab pertanyaan.
- 13) Konfirmasi jawaban siswa.

2.1.9.4 Kelebihan dan manfaat media diorama berbasis audiovisual

Keunggulan media diorama ini adalah cocok untuk pengajaran mata pelajaran ilmu fisika, biologi, sejarah dan berbagai macam mata pelajaran lainnya dan dapat memberikan gambaran situasi (kondisi) objek seperti aslinya, sehingga peserta didik mudah dalam menghayatnya (Prastowo 2015:240).

Prastowo (2015:241) menyebutkan kelebihan diorama bagi pendidik diantaranya: (1) membantu memberikan penjelasan tentang suatu objek atau benda yang rumit; (2) membantu pendidik menjelaskan sesuatu yang abstrak menjadi

sesuatu yang konkret; (3) menyajikan proses pembelajaran yang berkesan, menarik dan inovatif.

2.1.10 Media Berbasis Audiovisual

Menurut Sudjana dan Ahmad (2013:129) media audio untuk pengajaran, dimaksudkan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga terjadi proses belajar mengajar. Pengajaran akan lebih efektif juga apabila objek dan kejadian yang menjadi bahan pengajaran dapat divisualisasikan secara realistik menyerupai keadaan yang sebenarnya,

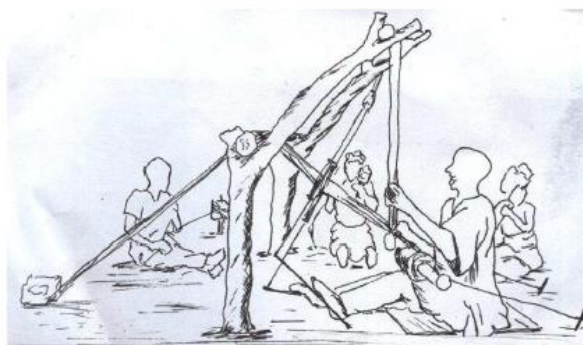
Media audio dan audiovisual merupakan bentuk media pembelajaran yang terjangkau. Di samping itu, tersedia pula materi audio yang dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Audio dapat menampilkan pesan yang memotivasi (Arsyad 2015:141). Media audio dapat digunakan dalam semua fase pembelajaran mulai dari pengantar atau pembukaan ketika memperkenalkan topik bahasan sampai kepada evaluasi hasil belajar siswa.

Pengembangan media diorama berbasis audiovisual ini adalah perpaduan antara media diorama yang dilengkapi dengan efek suara berupa percakapan dari pelaku adegan. Efek suara tersebut dihasilkan dari rekaman percakapan dari adegan pengambilan keputusan bersama. Sehingga guru hanya berperan memainkan atau menggerakkan pelaku yang ada di kotak diorama tanpa melakukan percakapan sendiri.

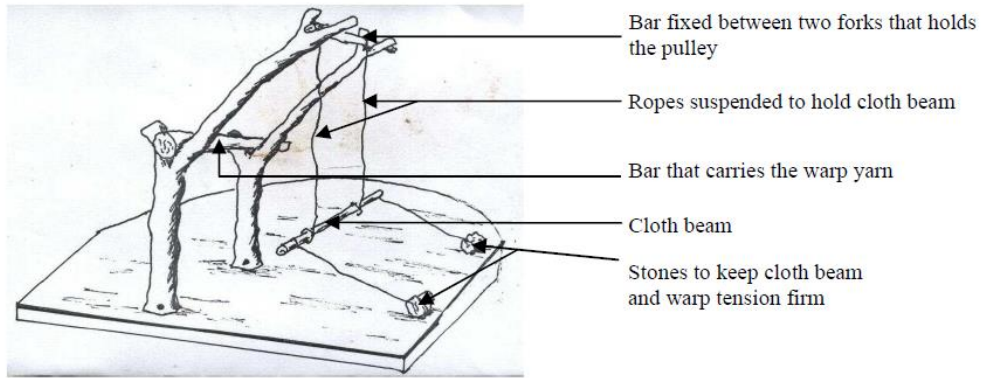
2.1.11 Rancangan Media Diorama

Teori yang mendasari pembuatan rancangan media diorama adalah jurnal dari penelitian yang dilaksanakan oleh M. Enti¹, G. Brako-Hiapa¹, J. Adu Agyem¹, P. Osei-Poku¹ and R. Steiner pada tahun 2010 dengan judul *Diorama Art – A Potential Medium For Museum Education* mengakui diorama sebagai media yang efektif untuk museum pendidikan. Bahan dan metode dalam pembuatan diorama melibatkan penggunaan berbagai jenis alat dan bahan.

Alat untuk pembangunan kerangka diukur dengan tepat. Bahan yang digunakan untuk kerangka adalah kayu dan papan, kayu lapis, karton jerami, perekat, dll. Latar Belakang yang cocok adalah priming, gambar dan lukisan. Aksesoris diorama mengacu pada identifikasi alat dan bahan yang sesuai dengan tema. Perencanaan ini melibatkan penyelidikan yang cermat. Semua fakta yang diperlukan tentang tema diorama dicari dan dikumpulkan untuk membentuk dasar dari proyek diorama. Contoh rancangan *Diorama Art – A Potential Medium For Museum Education*:



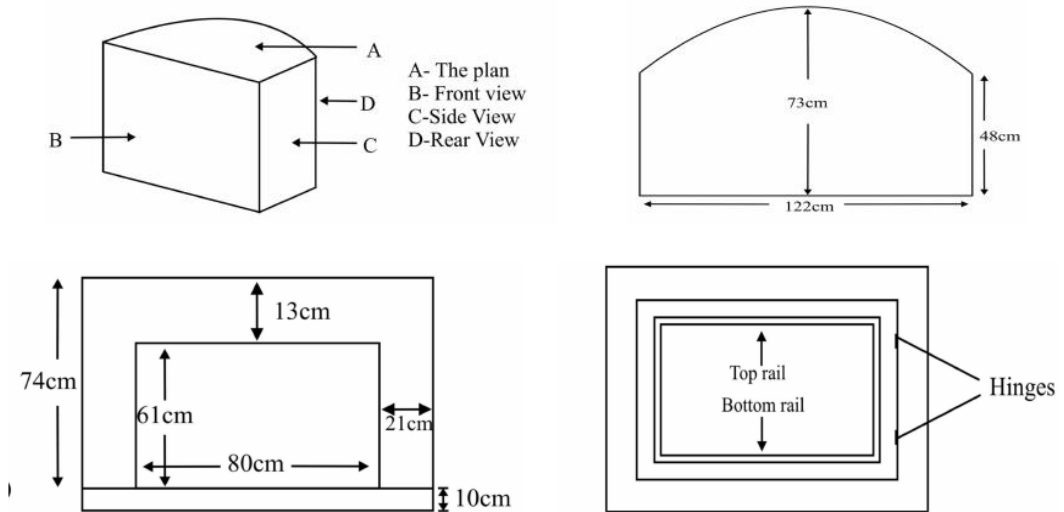
Gambar 2.3 Komposisi diorama

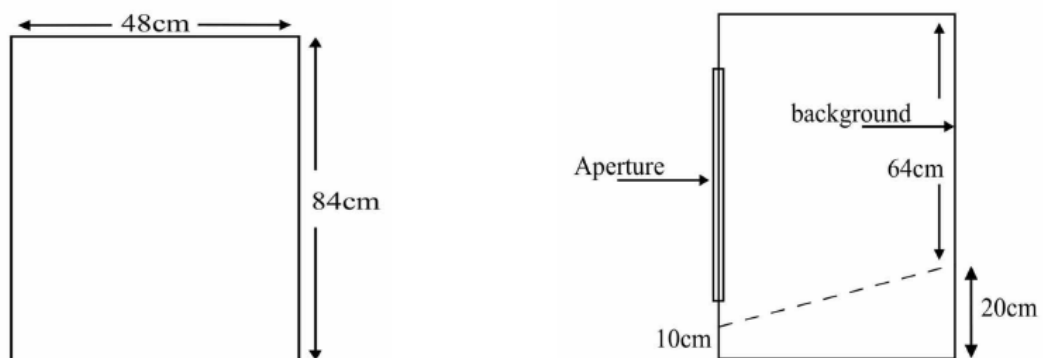


Gambar 2.4 Set Up alat tenun



Gambar 2.5 Background diorama





Gambar 2.6 Ortografi proyeksi *Diorama Art – A Potential Medium For Museum Education*

2.1.12 Aspek/Kriteria Penilaian Media Diorama

Aspek yang di nilai adalah: (1) validasi penilaian media; (2) komponen kelayakan isi atau materi; (3) komponen penyajian; (4) komponen kebahasaan. Aspek penilaian tiap komponen didasarkan pada ciri-ciri media dan kriteria pemilihan media yang dijabarkan dalam beberapa indikator. Aspek tersebut dinilai dengan cara memberikan skor pada tiap indikator dari masing-masing aspek. Pemberian skor sebagai berikut:

- 1) Skor 1 : Kurang
- 2) Skor 2 : Cukup
- 3) Skor 3 : Baik
- 4) Skor 4 : Sangat baik

(Sukmadinata, 2012: 226)

Indikator masing-masing komponen dijabarkan sebagai berikut:

1) Kriteria validasi penilaian media

Tabel 2.1
Kriteria Penilaian Media Media Diorama Berbasis Audiovisual

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Media Diorama Berbasis Audiovisual
Kelayakan isi Media harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran (Anitah, 2008: 6.9)	Sesuai dengan SK dan KD	a) Isi materi yang ditampilkan sesuai dengan SK dan KD
	Sesuai dengan materi pembelajaran	b) Adegan yang ditampilkan sesuai dengan materi pembelajaran
Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Arsyad, 2015:74)	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	c) Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran
Komponen Penyajian Media harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran (Anitah, 2008: 6.9)	Memuat materi keputusan bersama	d) Judul
		e) Tujuan Pembelajaran
		f) Materi bentuk keputusan bersama
		g) Materi menghargai keputusan bersama
Mutu teknis Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu , misalnya visual harus jelas dengan informasi yang ingin disampaikan (Arsyad, 2015:76)	Terdapat gambar yang sesuai dengan materi	h) Gambar yang sesuai dengan isi cerita
		i) Tokoh adegan
	Terdapat rekaman percakapan adegan	j) Rekaman percakapan adegan

2) Kriteria penilaian kelayakan isi

Tabel 2.2
Kriteria Penilaian Kelayakan Isi

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Media Diorama Berbasis Audiovisual
Media harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran (Anitah, 2008: 6.9)	Relevan dengan Kompetensi yang ingin dicapai	a) Materi yang disampaikan sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.
	Relevan dengan isi pembelajaran	b) Materi keputusan bersama telah tercakup secara keseluruhan dalam media diorama berbasis audiovisual.
		c) Referensi yang digunakan relevan.
		d) Dialog adegan cerita sesuai dengan materi yang dibahas.
Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Arsyad, 2015:74)	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	e) Kesesuaian materi yang disampaikan dengan tujuan pembelajaran.
Sasaran belajar Media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa (Anitah, 2008: 6.38)	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	f) Konsep yang digunakan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.
		g) Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SD.
Format penyajian didasarkan pada tata urutan belajar yang jelas (Anitah, 2008: 6.39)	Tata urutan jelas	h) Materi keputusan bersama disajikan secara runtut.
Mutu teknis Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis	Gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu	i) Disertai gambar yang berhubungan dengan materi keputusan bersama.

tertentu , misalnya visual harus jelas dengan informasi yang ingin disampaikan (Arsyad, 2015:76)		
Fungsi media adalah membuat konkret konsep-konsep yang abstrak (Anitah, 2008: 6.10)	Konsep disajikan secara konkret	j) Menyajikan contoh nyata bentuk pengambilan keputusan bersama.

3) Kriteria penilaian komponen penyajian

Tabel 2.3
Kriteria Penilaian Komponen Penyajian

Kriteria	Indikator	Deskriptor Penilaian Media Diorama Berbasis Audiovisual
Memerlukan pemikiran tingkat lebih tinggi (Arsyad, 2015:76)	Materi disesuaikan tingkat pemikiran siswa	a) Penyajian konsep dari yang mudah ke yang sukar.
Mutu teknis Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, misalnya visual harus jelas dengan informasi yang ingin disampaikan (Arsyad, 2015:76)	Gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis	b) Penyajian media diorama berbasis audiovisual dilengkapi gambar yang sesuai.
		c) Media diorama berbasis audiovisual dilengkapi ilustrasi yang menarik perhatian siswa.
	Jelas dengan informasi yang ingin disampaikan	d) Isi cerita yang disajikan dalam media diorama berbasis audiovisual menjabarkan materi dalam SK KD
Objektivitas (Anitah, 2008: 6.38) Guru terampil menggunakannya (Arsyad, 2015:75)	Penggunaan yang mudah	e) Media diorama berbasis audiovisual mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

Format penyajian didasarkan pada tata urutan belajar yang jelas (Anitah, 2008: 6.39)	Tata urutan belajar yang jelas	f) Penyajian alur cerita dalam media diorama berbasis audiovisual dilakukan secara runtut.
Tingkat keterbacaan media (Anitah, 2008: 6.38)	Gambar jelas, terlihat	g) Ukuran gambar dalam media diorama berbasis audiovisual yang dapat terlihat jelas.
	Tampilan menarik	h) Desain tampilan media diorama berbasis audiovisual menarik minat belajar siswa.
	Letak proporsional	i) Tata letak gambar dan obyek (tokoh adegan) yang proporsional.
	Semua komponen terlihat dengan jelas	j) Keseluruhan komponen media dapat terlihat dengan jelas.

4) Kriteria penilaian komponen kebahasaan

Tabel 2.4
Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Media Diorama Berbasis Audiovisual
Narasi, gambar, ukuran dan warnanya memenuhi persyaratan teknis (Anitah, 2008: 6.39).	Memenuhi persyaratan teknis	a) Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD.
Perbendaharaan kata sesuai dengan latar belakang audien (Daryanto, 2013: 106).	Bahasa disesuaikan kondisi dengan audien	b) Bahasa yang digunakan dalam percakapan adegan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa.
		c) Bahasa yang digunakan dalam percakapan adegan sesuai dengan tingkat perkembangan sosial emosional siswa.
Penggunaan bahasa percakapan sehari-	Menggunakan kalimat sederhana	d) Pesan yang disampaikan mudah dipahami siswa.

hari bukan bahasa sastra (Daryanto, 2013: 106). Tulisan pribadi ditandai dengan bahasa yang alamiah, wajar, sederhana (Tarigan,2008:33).		e) Bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk merespon.
		f) Penggunaan kata yang sederhana dalam percakapan adegan pengambilan keputusan bersama.
		g) Penggunaan istilah yang sederhana dalam dialog/percakapan adegan.
Kalimat harus jelas singkat dan informatif (Daryanto, 2013: 106). Ciri-ciri kalimat efektif (Dalman,2015:22)	Menggunakan kalimat efektif	h) Menggunakan kalimat efektif
		i) Kalimat yang digunakan dalam percakapan adegan mudah dipahami siswa.
		j) Dialog/percakapan adegan jelas, singkat dan informatif.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Penelitian ini merupakan hasil penelitian relevan yang berkaitan dengan media diorama sebagai pendukung dalam penelitian pengembangan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn. Adapun hasil penelitian tersebut adalah:

Penelitian tentang pembuatan diorama dilakukan oleh Audrey C. Rule and Lois A. Lindell tahun 2009 yang berjudul Making Cereal Box Dioramas of Native American Historic Homes and Culture. Peneliti ini mengenai pembuatan diorama dalam kegiatan pembelajaran. Menurut penelitian ini pembuatan diorama tiga dimensi adalah yang paling berkesan dari pengalaman sekolah dasar, namun pada umumnya mereka jarang untuk melakukan kegiatan ini karena takut. Oleh karena itu, penting untuk mempersiapkan guru dengan keterampilan untuk memimpin

anak-anak dalam menciptakan suatu proyek. Delapan puluh guru *preservice* terdaftar dalam kursus studi pembuatan diorama. Diorama tersebut bertema kelompok penduduk asli Amerika yang dibuat guru dari bahan kotak sereal, daur ulang kertas fotokopi, lem kerajinan putih, cat, gambar, dan barang-barang kerajinan umum. Oleh karena itu, penelitian menyarankan proyek diorama dalam mengajar tentang beragam budaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proyek diorama efektif sebagai pengalaman berkesan dalam pembelajaran IPS. Meskipun banyak dari para guru layanan pre dalam penelitian ini melaporkan bahwa awalnya mereka mengira tidak akan dapat berhasil membuat dan mengelola proyek diorama yang kompleks, mereka semua berhasil melakukannya dan merasa bangga dan percaya diri baru dalam prestasi ini.

Selain itu juga ada penelitian Universitas of Copenhagen dari Marandino, Martha; Dias Oliveira, Adriano; Achiam, Marianne tahun 2009 yang berjudul *The important role of Natural History dioramas in biological learning*. Penelitian dan evaluasi program penggunaan diorama di museum secara empiris dan statistik menunjukkan bahwa program telah memenuhi tujuan yang telah ditetapkan. Data Kualitatif juga mendukung bahwa tujuan dan sasaran telah terpenuhi, diantaranya: (1) pengunjung menemukan tokoh yang unik, menarik, pendidikan, menyenangkan, dan mudah diingat; (2) pameran dalam ruang museum dianggap lebih kuat, unik, dan pribadi atau bermakna oleh pengunjung yang berinteraksi dengan tokoh. Dimasukkannya ke dalam gambar fitur *notpresent* di diorama menunjukkan bahwa anak-anak menonton apa yang mereka lihat dengan keadaan sebenarnya dari model mental terkait. Beberapa diorama tersebut ditambahkan beberapa fitur

sehingga tersusun gambaran yang lebih lengkap dari objeknya aslinya. Penelitian ini dilakukan di Malta, sebuah pulau di mana anak-anak dapat melihat langit biru yang cerah sepanjang tahun dan awan. Anak-anak dapat menghasilkan representasi dari memori mereka tentang pantai khas Maltese dengan langit biru dan matahari yang biasa mereka lihat. Penampilan dari diorama sebagai pemicu bagi anak-anak untuk merakit kenangan mereka terkait tentang topik dan menyusun representasi pribadi dari topik. Dengan diorama mereka tidak hanya ingat substansi sebenarnya namun juga keakuratan.

Penelitian yang dilaksanakan oleh M. Enti¹, G. Brako-Hiapa¹, J. Adu Agyem¹, P. Osei-Poku¹ and R. Steiner pada tahun 2010 dengan judul *Diorama Art – A Potential Medium For Museum Education* mengakui diorama sebagai media yang efektif untuk museum pendidikan. Selain itu, diorama bisa menjadi sebuah mini museum, alat ampuh untuk menyimpan catatan yang tepat, mendokumentasikan informasi budaya dan sejarah yang berharga untuk menginspirasi dan mendidik masyarakat, serta cara membangun museum di sekolah-sekolah untuk memperluas sumber belajar mengajar di kelas. Penelitian ini dirancang untuk membimbing semua orang agar tertarik dalam pembuatan diorama untuk memperoleh keterampilan sendiri. Desain diorama tersebut juga menunjukkan tentang diorama sebagai bentuk seni tiga dimensi untuk memberitahu secara efektif cerita vital atau untuk menggambarkan hal-hal yang tidak ada lagi atau yang keberadaannya yang terancam oleh perkembangan baru seperti halnya dari alat tenun adat. Dari analisis ini dapat disimpulkan bahwa diorama bisa

berfungsi sebagai media alternatif untuk memperluas lingkup pendidikan museum di negara.

Penelitian tentang diorama juga dilakukan oleh Yaashinta Ismilasari tahun 2013 dengan judul Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar Pelaksanaan pembelajaran menulis karangan narasi dengan menggunakan media diorama sebagai sumber belajar sangat membantu siswa dalam pembelajaran menulis karangan narasi. Karena nilai yang diperoleh siswa dalam menulis mengalami peningkatan yang signifikan pada tiap siklusnya. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan presentase keterlaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media diorama sebagai sumber belajar rata-rata hasil pada siklus I 95,85% dengan nilai 74,2. Sedangkan pada siklus II rata-rata hasil keterlaksanaan pembelajaran 100% dengan nilai 82,1. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis karangan narasi diperoleh dari hasil tes menulis karangan narasi. Nilai menulis karangan narasi dari siklus I mendapatkan hasil 70,4 dengan ketuntasan klasikal sebesar 72,5% dan kemudian pada siklus II mendapatkan hasil 82,9 dengan ketuntasan klasikal 92,5%. Hasil tersebut sudah memenuhi KKM yaitu ≥ 70 dan ketuntasan klasikal yaitu $\geq 80\%$.

Selain itu juga ada penelitian lain dari Ni Pt.Sri Pratiwi¹, I G.A. Agung Sri Asri², D. B. Kt. Ngr. Semara Putra pada tahun 2014 dengan judul Pengaruh Modelbrain-Based Learning Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus VIII Sukawati Tahun Ajaran 2013/ 2014. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil analisis data *post-test* menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar IPS siswa kelompok eskperimen lebih

tinggi daripada rata-rata hasil belajar IPS siswa kelompok kontrol ($75.62 > 60,08$). Berdasarkan hasil analisis uji-t diperoleh t-hitung sebesar 5,2 dan t-tabel dengan dk $30 + 30 - 2 = 58$ pada taraf signifikansi 5% adalah 2,01, karena t-hitung $>$ t-tabel ($5,2 > 2,01$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model BBL berbantuan media diorama dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Penelitian tentang media diorama telah dilakukan oleh Maswiyah¹, Lies Lestari, dan Warananingtyas Palupi pada tahun 2014 yang berjudul Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Media Diorama Pada Anak Kelompok A TK Marsudisiwi Laweyan Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan hasil belajar anak dalam kemampuan motorik halus. Pada siklus I sudah terjadi peningkatan hasil belajar anak dalam kemampuan motorik halus, akan tetapi yang mendapat nilai tuntas belum mencapai target pada indikator kinerja yaitu 80%. Pada siklus II sudah terjadi peningkatan hasil belajar anak dalam kemampuan motorik, dan sudah mencapai target pada indikator kinerja yaitu 80%.

Penelitian tentang penggunaan media diorama juga dilaksanakan oleh Alfisah Fadlila Muris, Heribertus Soegiyanto, Usada, dan Rukayah pada tahun 2015 dengan judul Penggunaan Media Diorama Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama dapat meningkatkan keterampilan menulis paragraf deskripsi pada siswa

kelas III SD Negeri 1 Kaliputu Kudus tahun ajaran 2014/2015. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai keterampilan menulis paragraf deskripsi siswa yaitu pada pratindakan nilai rata-rata keterampilan menulis paragraf deskripsi siswa 68,56, pada siklus I meningkat menjadi 73,74, dan pada siklus II meningkat menjadi 80,19. Ketuntasan klasikal keterampilan menulis paragraf deskripsi siswa pada pratindakan sebanyak 11 siswa atau 40,74%, pada siklus I ketuntasan meningkat menjadi 19 siswa atau 70,37%, dan pada siklus II meningkat menjadi 24 siswa atau 88,89%.

Penelitian lain yang dilaksanakan oleh Devi Christin, Entin Daningsih, Reni Marlina pada tahun 2016 dengan judul Kelayakan Media Diorama Pemanasan Global Kelas VII. Hasil penelitian ini menyatakan media diorama beserta lembar panduan penggunaannya layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran pemanasan global untuk siswa kelas VII dengan nilai validitas sebesar 3,80 untuk media diorama dan 3,71 untuk lembar panduan penggunaan media diorama.

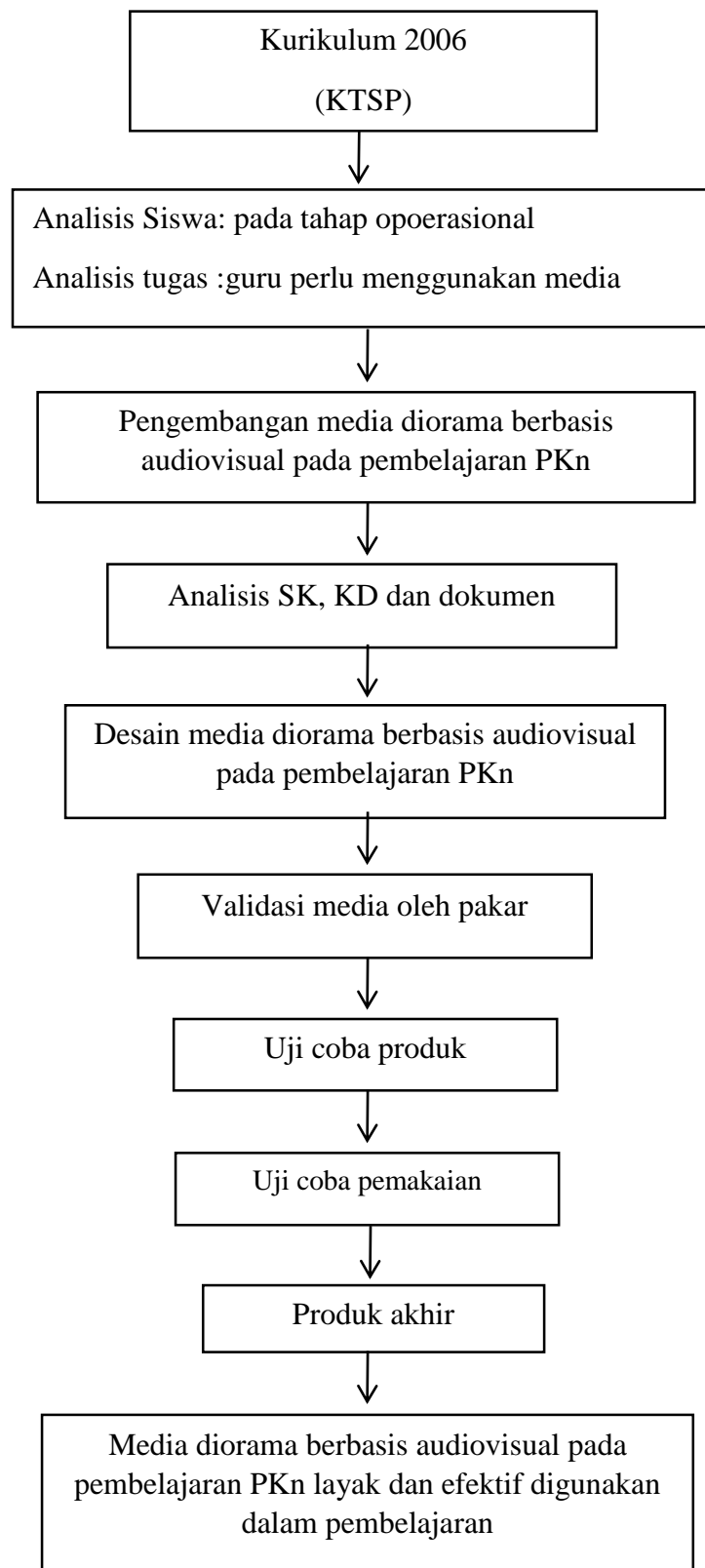
2.3 KERANGKA BERPIKIR

Pembelajaran dikatakan efektif atau berhasil jika hasil belajar yang di dapat siswa telah mencapai indikator yang ditetapkan. Menurut Susanto (2015: 5-11) hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa. Hasil belajar meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Apabila indikator tersebut belum tercapai, misalnya dalam ranah kognitif hasil belajar belum mencapai KKM, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran tersebut belum berhasil. Permasalahan hasil belajar juga terjadi pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama di SDN

Tambakaji 04 karena disebabkan oleh kurang tersedianya media pembelajaran, guru tidak optimal dalam menggunakan alat bantu mengajar. Media pembelajaran yang tersedia terbatas pada gambar kegiatan musyawarah dan voting yang ada pada buku teks guru dan siswa. Penyampaian materi tanpa media yang menarik membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dilakukan perbaikan pelaksanaan pembelajaran. Guru memegang peranan penting dalam mengatur jalannya pembelajaran, untuk membantu guru dalam menyampaikan materi agar mudah dipahami siswa maka guru perlu menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran PKn materi keputusan bersama salah satunya adalah media diorama.

Media Diorama merupakan sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya (Sudjana dan Ahmad 2013:170). Prastowo (2015: 236) menyatakan diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. Keunggulan media diorama ini adalah cocok untuk pengajaran mata pelajaran ilmu fisika, biologi, sejarah dan berbagai macam mata pelajaran lainnya dan dapat memberikan gambaran situasi (kondisi) objek seperti aslinya, sehingga peserta didik mudah dalam menghayatnya (Prastowo 2015:240).

Berdasarkan teori tersebut diasumsikan bahwa media diorama berbasis audiovisual akan membuat siswa lebih aktif dan lebih mudah memahami materi sehingga hasil belajar akan optimal dan lebih baik. Adapun keterkaitan antar variabel dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.7 Kerangka Berpikir

Kurikulum 2006 atau Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dilaksanakan dengan menegakkan lima pilar belajar salah satunya adalah belajar untuk membangun dan menemukan jati diri melalui proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan guru perlu menggunakan media. Pemilihan media pada pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah khususnya pada tingkat SD disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. siswa SD berada pada tahap operasional konkret, dimana pada tahap tersebut dalam memahami sesuatu siswa perlu diberikan gambaran yang konkret atau nyata. Maka dari itu penelitian ini mengembangkan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama di SD. Media diorama berbasis audiovisual memberikan gambaran nyata melalui pemandangan tiga dimensi yang menggambarkan adegan pengambilan keputusan bersama. Sebelum mengembangkan media terlebih dahulu mendesain media yang disesuaikan dengan SK, KD serta menganalisis sumber dokumen. Setelah desain media sudah selesai, maka media di validasi oleh pakar. Apabila media telah dinyatakan layak digunakan oleh pakar, selanjutnya dapat dilakukan uji coba produk dan uji coba pemakaian. Setelah diuji cobakan dan menyatakan bahwa media tersebut efektif, maka produk akhir media diorama berbasis audiovisual dapat digunakan dalam pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D). Metode penelitian dan pengembangan yaitu *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keaktifan produk tersebut (Sugiyono, 2010:407). Untuk menghasilkan produk yang dapat berfungsi dan dapat digunakan maka produk tersebut perlu diuji keefektifan produk. Sedangkan Sukmadinata (2015:164) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu proses atau langkah-langkah yang bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang dihasilkan dapat berupa buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas, model-model pembelajaran.

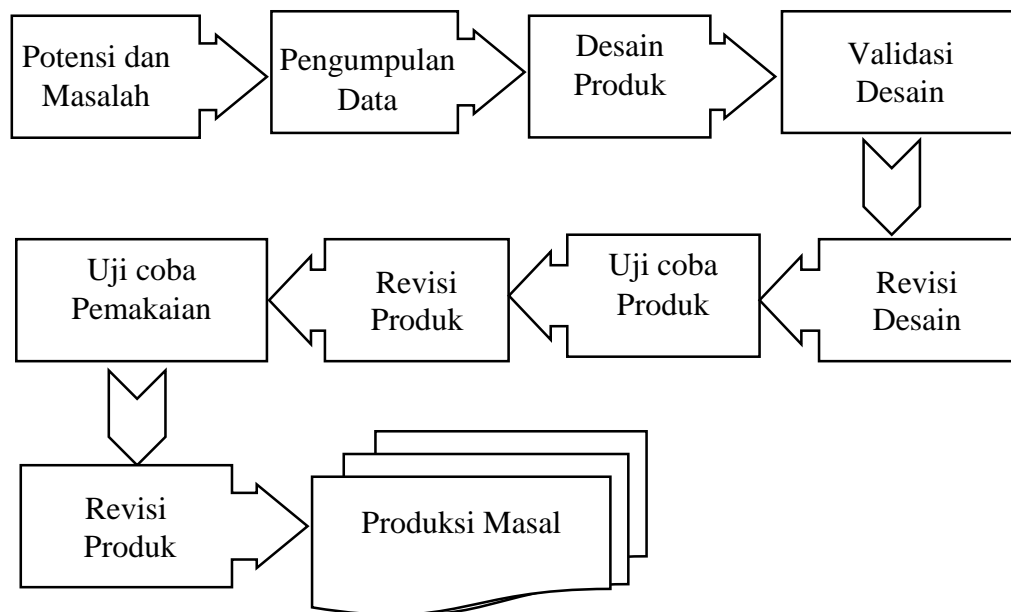
Penelitian dan pengembangan dalam lingkup pendidikan digunakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam lingkup pendidikan. Misalnya untuk mengembangkan kurikulum, meningkatkan kemampuan guru, mengatasi masalah pembelajaran di kelas, mengatasi kekurangan media pembelajaran.

Penelitian ini mengembangkan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama. Pengujian kelayakan media dilakukan oleh tim validator yang terdiri dari pakar materi, media dan pakar bahasa.

Sedangkan keefektifan media dapat ditunjukkan dari hasil uji coba produk dan uji coba pemakaian.

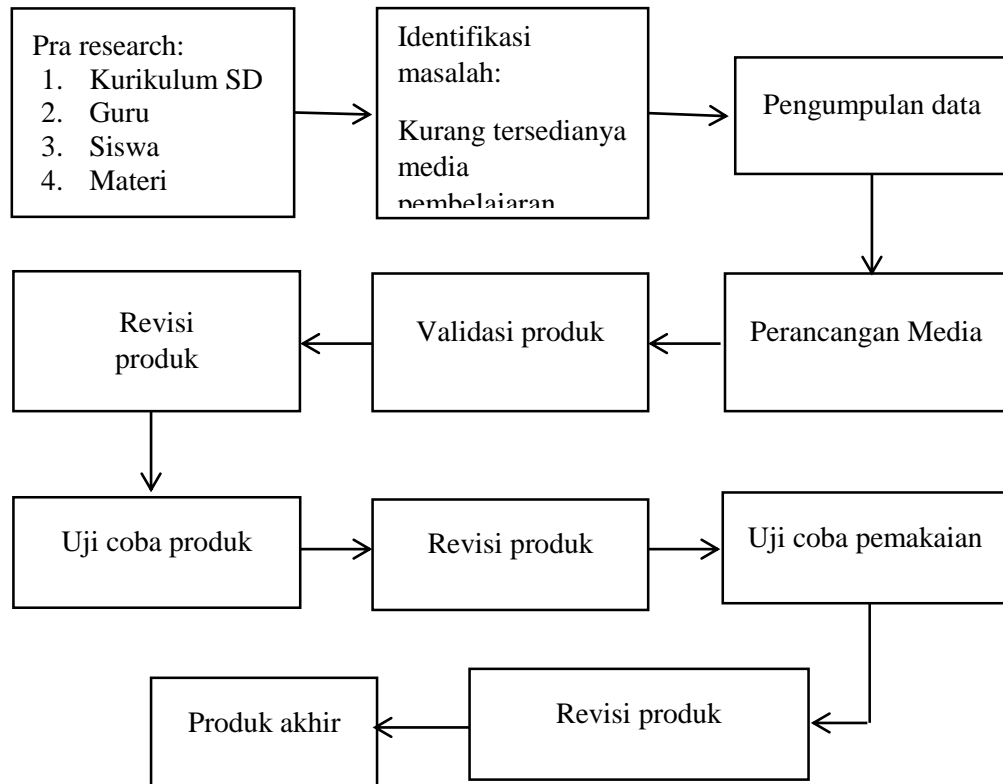
3.2 Model Pengembangan

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2010:409). Langkah-langkah model ini terdiri dari 10 langkah sebagai berikut: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; 9) revisi produk; dan 10) produk akhir.



Gambar 3.1 Langkah Model Pengembangan Borg and Gall (dalam Sugiyono. 2010:409)

3.3 Prosedur Penelitian



Gambar 3.2 Skema Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan beberapa tahap yaitu:

1. Pra research

Kegiatan pra research dilakukan di kelas V SDN Tambakaji 04 untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran di kelas. Pada tahap ini peneliti memfokuskan pada bidang:

- a. kurikulum
- b. guru
- c. siswa
- d. materi

Dari kegiatan pra research ditemukan permasalahan ketersediaan media pembelajaran pada mata pelajaran PKn.

2. Pengumpulan data

Tahap selanjutnya setelah menemukan masalah di kelas V SDN Tambakaji 04, peneliti mengumpulkan beberapa data yang dapat digunakan sebagai bahan perencanaan penelitian ini. Data yang dikumpulkan antara lain:

- a. perangkat pembelajaran
- b. hasil belajar siswa

3. Perancangan media

Rancangan desain media dibuat untuk mengatasi permasalahan proses pembelajaran sebelumnya. Pada tahap ini peneliti menyusun desain media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama lengkap dengan perangkat pembelajaran. Desain tersebut meliputi:

- a. rancangan media diorama berbasis audiovisual
- b. perangkat pembelajaran
- c. instrumen penilaian kelayakan media diorama berbasis audiovisual
- d. angket penelitian

4. Validasi produk

Rancangan produk media yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh pakar materi, media dan bahasa menggunakan instrumen validasi penilaian pada setiap komponen. Komponen kelayakan isi dinilai oleh pakar materi, komponen penyajian dinilai oleh pakar media dan komponen kebahasaan dinilai oleh pakar bahasa.

5. Revisi

Revisi dilakukan berdasarkan pendapat dan masukan dari pakar materi, media dan bahasa berdasarkan nilai pada masing-masing komponen. Setelah revisi, media dikonsultasikan kembali kepada pakar materi, media, dan bahasa sampai media tersebut dinyatakan siap untuk diuji cobakan.

6. Uji coba produk

Uji coba produk awal dilakukan dengan cara simulasi. Setelah disimulasikan media diorama berbasis audiovisual diuji cobakan pada kelompok kecil dengan cara mengambil 6 siswa terdiri dari 3 siswa perempuan dan 3 siswa laki-laki dari kelas V SDN Tambakaji 04. Siswa dipilih secara heterogen berdasarkan nilai mata pelajaran PKn semester gasal. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan informasi dan masukan apakah media diorama berbasis audiovisual efektif dan efisien serta bagaimana respon siswa dan guru terhadap media diorama berbasis audiovisual. Uji coba dilakukan dengan mendemonstrasikan media pada siswa, kemudian mengumpulkan data melalui angket tanggapan siswa, dan angket tanggapan guru.

7. Revisi produk

Setelah uji coba produk dalam skala kecil peneliti mengetahui respon dan beberapa tanggapan dan masukan dari siswa dan guru. Oleh karena itu dilakukan perbaikan media diorama berbasis audiovisual agar dapat diterapkan pada uji coba pemakaian dengan hasil yang lebih baik dari sebelumnya.

8. Uji coba pemakaian

Media yang telah direvisi kemudian diujikan kembali pada tahap uji coba pemakaian. Berbeda dengan uji sebelumnya, uji coba pemakaian dilakukan pada kelompok yang lebih besar yaitu satu kelas. Media diorama berbasis audiovisual diuji cobakan pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama di kelas V C SDN Tambakaji 04. Desain rancangan pembelajaran yang akan diterapkan adalah *pre-experimental design* dengan model *one group pretest posttest design*, dalam pembelajaran ini terdapat tes sebelum di beri perlakuan (sebelum pembelajaran) dan sesudah perlakuan yaitu pembelajaran menggunakan media diorama berbasis audiovisual, dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2010:111).

Pola *pre-experimental design* dengan model *one group pretest posttest design*, sebagai berikut:

$O_1 \times O_2$

Keterangan:

O_1 = nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O_2 = nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

9. Revisi produk

Pada tahap ini dilakukan perbaikan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama berdasarkan masukan dari guru dan siswa dari uji coba pemakaian kemudian dilakukan perbaikan produk secara

keseluruhan. Revisi produk dilakukan apabila uji pemakaian pada kelompok besar terdapat kekurangan dan kelemahan.

10. Produk akhir

Media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama dinyatakan layak dan efektif atau tidak. Sehingga media ini dapat diterapkan dalam pembelajaran atau tidak.

3.4 Subyek, Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan SDN Tambakaji 04 Semarang yang beralamat di Jl. Prof. Dr. Hamka, Kecamatan Ngaliyan Semarang Barat, Kota Semarang. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2015/2016 yang dirinci sebagai berikut:

Tabel 3.1
Waktu Penelitian

Tahap	Waktu	Keterangan
Persiapan	Januari Februari- April	1. Pra research 2. Pengumpulan dokumen 3. Pengajuan identifikasi masalah dan judul 4. Penyusunan proposal 5. Seminar proposal
Pelaksanaan	Mei	1. Penelitian 2. Pengumpulan data penelitian
Penyelesaian	Juni-Juli	1. Analisis data 2. Penyusunan laporan

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012:2). Variabel penelitian ini yaitu:

- 1) Desain dan komponen media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama.
- 2) Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn materi keputusan bersama menggunakan media diorama berbasis audiovisual.
- 3) Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan media diorama berbasis audiovisual.

3.6 Populasi dan Sampel Penelitian

Pengertian populasi menurut Sugiyono (2010:117) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian. Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari tiga kelas yaitu kelas VA, VB, VC di SDN Tambakaji 04 Semarang tahun ajaran 2015/2016. Populasi penelitian ini telah di uji normalitas dan homogenitas. Yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas VC dengan teknik random sampling. Teknik *random sampling* (*probability sampling*) yaitu pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Sugiyono,

2010:120). Teknik *random sampling* dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah untuk mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama terdapat empat macam metode pengumpulan data, yaitu:

3.7.1 Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2010:203). Sedangkan Sukmadinata (2015:220) mendefinisikan observasi cara mengumpulkan dengan melakukan pengamatan pada kegiatan yang sedang berlangsung.

Tahapan observasi menurut Spradles (dalam Sugiyono, 2010:315) ada tiga tahapan, yaitu: (1) observasi deskriptif, dilakukan peneliti pada saat memasuki situasi sosial tertentu sebagai objek penelitian; (2) observasi terfokus, pada tahap ini peneliti melakukan *mini tour observation*, yaitu suatu observasi yang telah dipersempit untuk difokuskan pada aspek tertentu; (3) observasi terseleksi, pada tahap observasi ini peneliti telah menguraikan fokus yang ditemukan sehingga datanya lebih rinci.

Pada penelitian ini menggunakan data observasi dalam bentuk catatan lapangan berupa lembar observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran PKn dengan menggunakan media diorama berbasis audiovisual di setiap pertemuan. Dari catatan lapangan diketahui respon dan aktivitas siswa terhadap media ini.

3.7.2 Tes

Menurut Sukmadinata (2015:223) tes umumnya bersifat mengukur. Tes yang digunakan dalam pendidikan biasanya ada dua yaitu tes hasil belajar dan tes psikologis. Tes hasil belajar mengukur hasil-hasil belajar yang dicapai siswa selama kurun waktu tertentu. Tes hasil belajar bisa dilakukan dalam satu pertemuan, satu pokok bahasan, satu minggu, satu semester maupun satu jenjang pendidikan. Tes psikologis digunakan untuk mengukur kecakapan potensial dan karakteristik pribadi siswa. Sedangkan menurut Arikunto (2012:47) tes merupakan suatu alat pengumpul informasi, tes bersifat lebih resmi karena penuh dengan batasan-batasan. Tes bersifat mengukur siswa dan mengukur keberhasilan program belajar.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dalam satu pokok bahasan. Tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa apakah dengan penggunaan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama lebih baik dari sebelum menggunakan media. Selain untuk melihat keefektifan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Tes hasil belajar yang dilakukan dalam penelitian ini ada dua macam yaitu *pretest* dan *posttest*.

3.7.3 Angket

Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono 2010: 199). Sedangkan menurut Sukmadinata (2015:219) angket merupakan teknik cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden).

Bentuk pertanyaan kuesioner ada tiga yaitu: (1) pertanyaan terbuka, pertanyaan dapat dijawab atau direspon oleh responden secara bebas; (2) pertanyaan berstruktur, pertanyaan sudah tersusun dan biasanya ada anak pertanyaan; (3) pertanyaan tertutup, pertanyaan yang sudah disertai alternatif jawaban. Hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun angket menurut Sukmadinata (2015:219), yaitu: (1) dilengkapi pengantar dan petunjuk pengisian; (2) butir pertanyaan dirumuskan secara jelas; (3) tersedia kolom untuk menuliskan jawaban.

Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan, sikap dan minat siswa terhadap pembelajaran PKn materi keputusan bersama dengan menggunakan media diorama berbasis audiovisual. Selain itu angket juga digunakan untuk mengetahui apakah media perlu dilakukan revisi atau tidak.

3.7.4 Dokumen

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dapat berupa tulisan, gambar dan karya siswa. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, biografi, kebijakan, dll. Sedangkan dokumen karya misalnya gambar, patung, dll (Sugiyono, 2010:329). Sukmadinata (2015:216) menjelaskan tentang

studi dokumenter yang merupakan teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen dalam bentuk tertulis, gambar maupun elektronik. Pada penelitian ini data yang diperoleh dari dokumen adalah daftar nama siswa kelas V SDN Tambakaji 04, jumlah siswa, hasil belajar siswa, dan foto serta video saat pembelajaran berlangsung.

3.8 Uji Coba Instrumen, Validitas dan Reliabilitas

Analisis uji coba instrumen digunakan untuk melakukan uji coba pada 40 pertanyaan mengenai keputusan bersama pada siswa kelas V SDN Tambakaji 04. Tujuan melakukan uji coba instrumen yaitu untuk mengetahui kelayakan pertanyaan untuk digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* pada uji coba pemakaian. Analisis uji coba instrumen menggunakan uji validitas, reliabilitas, indeks kesukaran dan daya beda soal.

3.8.1 Validitas

Validitas adalah suatu keukuran yang menunjukkan kesahihan atau kenyataan suatu instrumen (Arikunto 2013:72). Ada beberapa macam validitas diantaranya: (1) Validitas Isi, sebuah tes dikatakan memiliki validitas isi apabila mengukur tujuan khusus yang sejajar dengan materi atau isi pelajaran; (2) validitas konstruk, tes dikatakan valid apabila butir soal dalam tes mengukur setiap aspek dalam tujuan instruksional khusus atau indikator. Dalam penelitian ini menggunakan validitas isi dan perhitungan validitas konstruk. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *produk moment*:

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

(Arikunto, 2013:87)

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi suatu butir pertanyaan/item

N = jumlah subyek

X = skor butir pertanyaan

Y = skor total

Instrumen penelitian ini berupa tes dengan 40 pertanyaan yang telah diuji coba terhadap siswa kelas VB SDN Tambakaji 04. Hasil perhitungan di dapat dari jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0. r_{hitung} diperoleh dari hasil perhitungan *product moment*, sedangkan r_{tabel} diperoleh dari perhitungan $n=30$ dengan taraf signifikan 5% sehingga diperoleh r_{tabel} sebesar 0,361. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen dikatakan valid, namun jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dikatakan tidak valid. Soal yang memenuhi kriteria valid akan digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest* saat uji coba pemakaian.

Berdasarkan hasil uji coba soal pada siswa kelas VB SDN Tambakaji 04 diperoleh hasil 26 pertanyaan dikatakan valid yaitu nomor 1,2,3,4,5,6,10,13,14,17, 18,19,22,23,24,25,26,27,29,30,32,34,35,36,38, dan 39. Sedangkan pertanyaan yang tidak valid ada 12 pertanyaan yaitu nomor 7,8,9,11,12,15,16,20,21,28,31,37, dan 40. Hasil perhitungan validitas uji coba ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 3.2
Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba pada Siswa Kelas VB SDN Tambakaji 04

Kriteria	Jumlah	Nomor butir pertanyaan	Keterangan
Valid	26	1,2,3,4,5,6,10,13,14,17,18,19,22,23,24,25, 26,27,29,30,32,33,34,35,36,38,39	Dipakai
Tidak valid	14	7,8,9,11,12,15,16,20,21,28,31,33,37,40	Tidak dipakai

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 17

Berdasarkan tabel hasil analisis validitas soal uji coba pada siswa kelas VB SDN Tambakaji 04 diperoleh hasil dari 40 pertanyaan soal uji coba terdapat 26 soal dinyatakan valid dan 14 soal dinyatakan tidak valid.

3.8.2 Reliabilitas

Tes dikatakan dapat dipercaya jika hasil tes tersebut tetap apabila diteskan berkali-kali (Arikunto 2013:74). Ketetapan hasil tes tersebut diketahui dengan uji reliabilitas. Menurut Arikunto (2013:101) secara garis besar hasil tes dipengaruhi dengan kualitas tes atau butir soalnya, banyaknya siswa, dan bentuk penyelenggaraan. Pengujian reliabilitas instrumen tes dalam penelitian ini menggunakan rumus K-R 20.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

(Arikunto, 2013: 115)

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen

p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah (q = 1-p)

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q

n = banyaknya item

S = standar deviasi dari tes

Instrumen penelitian ini berupa tes dengan 40 pertanyaan yang telah diuji coba terhadap siswa kelas VB SDN Tambakaji 04. Hasil perhitungan di dapat dari jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0. r_{hitung} diperoleh dari hasil perhitungan K-R 20, sedangkan r_{tabel} diperoleh dari hasil perhitungan $n=30$ = dengan taraf signifikan 5% sehingga diperoleh r_{tabel} sebesar 0,361. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen dikatakan reliabel. Soal yang memenuhi kriteria reliabel maka akan digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest* saat uji coba pemakaian. Reliabilitas item soal termasuk kriteria sangat tinggi jika r_{hitung} 0,800-1,000; kriteria tinggi jika r_{hitung} 0,600-0799; kriteria sedang jika r_{hitung} 0,400-0,599; kriteria rendah jika r_{hitung} 0,200-0,399; dan termasuk sangat rendah jika r_{hitung} 0,000-0,199. Data disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3.3
Uji Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba Siswa Kelas VB SDN Tambakaji 04

N	r_{hitung}	r_{tabel}	Simpulan	Kriteria
30	1,0327	0,361	Reliabel	Sangat tinggi

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 17

Berdasarkan hasil analisis uji reliabilitas instrumen soal uji coba, diperoleh nilai r_{hitung} sebesar 1,0327. Nilai r_{hitung} akan dibandingkan dengan nilai r_{tabel} . Berdasarkan r_{tabel} pada $n=30$ dengan taraf signifikan 5% didapatkan nilai r_{tabel}

sebesar 0,361. Jadi dapat disimpulkan bahwa soal dinyatakan reliabel dan memiliki reliabilitas sangat tinggi.

3.8.3 Indeks Kesukaran

Analisis soal dalam tes bertujuan untuk mengidentifikasi soal-soal yang baik dan soal yang tidak baik. Soal yang baik adalah soal tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran. Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,0. Soal dengan indeks kesukaran 0,00 menunjukkan bahwa soal itu terlalu sukar, sebaliknya indeks 1,0 menunjukkan bahwa soal terlalu mudah. Kriteria indeks kesukaran soal ada 3 yaitu kriteria sukar dengan rentang 0,00-0,30, kriteria sedang dengan rentang 0,31-0,66 dan kriteria mudah dengan rentang 0,67-1,00. Rumus yang digunakan untuk mengukur indeks kesukaran soal yaitu :

$$P = \frac{B}{JS}$$

(Arikunto, 2013:223)

Keterangan :

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar.

JS = jumlah seluruh peserta tes

Instrumen penelitian ini berupa tes dengan 40 pertanyaan yang telah diuji coba terhadap siswa kelas VB SDN Tambakaji 04. Jika perhitungan indeks kesukaran $> 0,7$ maka soal dikatakan mudah, jika $> 0,3$ soal dinyatakan sedang dan jika $< 0,3$ soal dinyatakan sukar. Berdasarkan hasil analisis soal uji coba pada siswa kelas VB SDN Tambakaji 04 diperoleh hasil 7 soal dengan kriteria mudah, 25 soal

dengan kriteria sedang dan 8 soal dengan kriteria sukar. Data disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3.4
Hasil Analisis Indeks Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba Pada Siswa Kelas VB SDN Tambakaji 04

Kriteria	No. Butir soal	Jumlah
Mudah	7,11,12,20,23,27,33	7
Sedang	1,2,3,4,5,6,10,13,14,16,18,21,22,24,26,28, 29,30,31,32,34,35,36,38,40	25
Sukar	8,9,15,17,19,25,37,39	8

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 17

Berdasarkan tabel hasil analisis indeks kesukaran soal uji coba pada siswa kelas VB SDN Tambakaji 04 diperoleh hasil dari 40 pertanyaan soal uji coba ada 7 soal dengan kriteria mudah, 25 soal dengan kriteria sedang dan 8 soal dengan kriteria sukar.

3.8.4 Daya Beda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Daya pembeda dihitung menggunakan rumus indeks diskriminasi yaitu proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar dikurangi proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar. Daya pembeda ini berkisar antara 0,00 sampai 1,00 dan pada indeks diskriminasi ada tanda negatif (-). Kriteria daya pembeda soal ada 4 yaitu kriteria baik sekali dengan rentang 0,70-1,00, kriteria baik dengan rentang 0,40-0,70, kriteria cukup dengan rentang 0,20-0,40 dan kriteria jelek dengan rentang

0,00-0,20. Daya pembeda dihitung menggunakan rumus indeks diskriminasi sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_S}{J_S} = P_A - P_S$$

(Arikunto, 2013:228)

Keterangan :

D = indeks diskriminasi

J_A = banyaknya peserta kelompok atas

J_S = banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal benar

B_S = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar

P_A = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab soal benar

P_S = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar

Instrumen penelitian ini berupa tes dengan 40 pertanyaan yang telah diuji coba terhadap siswa kelas VB SDN Tambakaji 04. Soal uji coba yang memenuhi kriteria cukup, baik atau baik sekali akan digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* saat uji coba pemakaian. Berdasarkan hasil analisis soal uji coba pada siswa kelas V B SDN Tambakaji 04 diperoleh 10 soal dibuang, 3 soal dengan kriteria jelek, 21 soal dengan kriteria cukup dan 6 soal dengan kriteria baik. Data disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3.5
 Hasil Analisis Daya Beda Instrumen Soal Uji Coba Pada Siswa Kelas VB SDN
 Tambakaji 04

Kriteria	No. Butir Soal	Jumlah
Dibuang	7,9,12,15,16,20,28,33,37,40	10
Jelek	8,11,31	3
Cukup	2,3,6,10,17,18,19,21,22,23,24,25,27,29,30,32,34,35, 36,38,39	21
Baik	1,4,5,13,14,26	6

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 17

Berdasarkan tabel hasil analisis indeks kesukaran instrumen soal uji coba pada siswa kelas V B SDN Tambakaji 04 diperoleh hasil indeks kesukaran dari 40 soal uji coba ada 10 soal dibuang, 3 soal dengan kriteria jelek, 21 soal dengan kriteria cukup dan 6 soal dengan kriteria baik.

Berdasarkan analisis validitas, reliabilitas, indeks kesukaran butir soal dan daya pembeda, soal yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest* adalah soal yang dinyatakan valid dan reliabel. Tingkat kesukaran butir soal dipilih soal yang sukar, sedang dan mudah. Sedangkan daya beda dipilih soal yang memiliki kriteria sangat baik, baik, cukup. Hasil perhitungan didapatkan soal yang layak pakai sebanyak 25 soal sedangkan soal yang tidak layak pakai sebanyak 15 soal. Data disajikan sebagai berikut.

Tabel 3.6
 Hasil Uji Coba Soal Pada Siswa Kelas VB SDN Tambakaji 04

Kategori	Jumlah	No. Butir Pertanyaan
Soal Layak	25	1,2 3,4,5,6,10,13,14,17,18,19,22,23,24,25,26,27,29, 30,32 34,35,36,39
Soal tidak layak	15	7,8,9,11,12,15,16,20,21,28,31,33,37,40

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 17

3.9 Analisis Data

3.9.1 Analisis Data Produk

Penilaian kelayakan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn oleh tim ahli dianalisis dengan uji deskriptif persentase dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Sudijono, 2015:43)

Keterangan :

P = persentase penilaian

f = skor yang diperoleh

skor 4 = sangat setuju

skor 3 = setuju

skor 2 = kurang setuju

skor 1 = tidak setuju

N = skor keseluruhan

Hasil persentase data akan dikonversikan berdasarkan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.7
Kriteria Kelayakan Media Diorama Berbasis Audiovisual
Pada Pembelajaran PKn

Presentase	Kriteria
81 % - 100 %	Sangat Layak
61 % - 80 %	Layak
41 % - 60 %	Cukup Layak
21 % - 40 %	Kurang Layak
<20 %	Tidak layak

Keterterapan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn

diambil dengan menggunakan data hasil pembelajaran PKn materi keputusan bersama, hasil tanggapan guru dan tanggapan siswa yang diukur dengan skor :

Jawaban Ya = 1

Jawaban tidak = 0

Data yang telah diberi skor kemudian dianalisis dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Sudijono, 2015:43)

Keterangan :

P = persentase penilaian

f = skor yang diperoleh

N = skor keseluruhan

Hasil persentase data akan dikonversikan berdasarkan kriteria berikut :

Tabel 3.8
Kriteria Keterterapan Media Diorama Berbasis Audiovisual
Pada Pembelajaran PKn

Persentase	Kriteria
81 % - 100 %	Sangat Baik
61 % - 80 %	Baik
41 % - 60 %	Cukup
21 % - 40 %	Kurang Baik
<20 %	Tidak Baik

3.9.2 Analisis Data Awal / Uji Persyaratan Analisis

Analisis awal dilakukan untuk membuktikan bahwa kelompok perlakuan berasal dari titik tolak yang sama. Data yang dipakai dalam analisis ini adalah data *pretest* dan *posttest* mata pelajaran PKn.

3.9.2.1 Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan statistik yang akan digunakan untuk mengolah data untuk menentukan apakah menggunakan statistik parametrik atau non parametrik. Rumus yang digunakan adalah uji Lilliefors.

Langkah-langkah menguji hipotesis nol sebagai berikut:

- 1) Pengamatan $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$ dijadikan bilangan baku $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ dengan menggunakan rumus $z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$ dengan dengan (\bar{x} dan s masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel).
- 2) Untuk tiap bilangan baku ini dan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(z_i) = P(z \leq z_i)$.

- 3) Selanjutnya menghitung jumlah proporsi z_1, z_2, \dots, z_n yang lebih kecil atau sama dengan z_i yang dijadikan $S(Z_i)$. Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(z_i)$, maka $S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang } \leq z_i}{n}$
- 4) Hitung selisih $F(z_i - S(z_i))$, kemudian ditentukan harga mutlaknya.
- 5) Ambil harga mutlak tersebar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut kemudian diberi simbol L_o .

Untuk menerima atau menolak hipotesis nol, kita bandingkan L_o dengan nilai kritis L yang diambil dari daftar nilai kritis untuk Uji Liliefors untuk taraf nyata α yang dipilih yaitu 0,05 (Sudjana 2005: 466-468).

3.9.3 Analisis Data Akhir

3.9.3.1 Uji t

Untuk membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah *treatment* atau perlakuan maka dapat diuji dengan menggunakan satu uji pihak yaitu:

t hitung $>$ t tabel, H_a diterima

t hitung $<$ t tabel, H_o diterima

H_o : Media diorama berbasis audiovisual sama efektif digunakan pada pembelajaran PKn terhadap hasil belajar siswa.

H_a : Media diorama berbasis audiovisual efektif digunakan pada pembelajaran PKn terhadap hasil belajar siswa.

Untuk mengetahui keefektifan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama terhadap hasil belajar dianalisis dengan rumus *t-test*.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

(Sugiyono, 2012:273)

Keterangan :

dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$ \bar{X}_1 = rata-rata sampel 1 \bar{X}_2 = rata-rata sampel 2 s_1 = simpangan baku sampel 1 s_2 = simpangan baku sampel 2 s_1^2 = varians sampel 1 s_2^2 = varians sampel 1 n = jumlah sampel

3.9.3.2 Uji Peningkatan Rata-rata (*Gain*)

Analisis data akhir penelitian ini adalah dengan menguji peningkatan rata-rata (*Gain*). Peningkatan antara nilai *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan analisis indeks gain. *Gain* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *gain* ternormalisasi (*N-gain*). *Gain* menunjukkan peningkatan hasil belajar materi keputusan bersama sesudah penggunaan media diorama berbasis audiovisual. Rumus *gain* ternormalisasi menurut Meltzer sebagai berikut.

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{skor maks} - \text{pretest}}$$

(Lestari, 2015:235)

Kriteria interpretasi indeks *gain* sebagai berikut.

Tabel 3.9
Interpretasi Indeks *Gain*

Indeks Gain	Kriteria
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

3.9.4 Analisis Data Deskriptif

Data deskriptif berupa hasil observasi aktivitas siswa pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama menggunakan media diorama berbasis audiovisual. Analisis data deskriptif yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan rumus persentase sebagai berikut.

$$\text{Persentase aktivitas siswa} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.10
Kriteria Persentase Aktivitas Siswa

Persentase	Kriteria
0% - 24,99%	Keaktifan siswa rendah
25% - 49,99%	Keaktifan siswa sedang
50% - 74,99%	Keaktifan siswa tinggi
75% - 100%	Keaktifan siswa sangat tinggi

Kusumah, dkk (2012:154)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL PENELITIAN

Penelitian pengembangan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Berikut ini paparan hasil penelitian pengembangan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang yang mengkaji beberapa hal. Hal yang dikaji meliputi: (1) hasil pengembangan media; (2) penilaian kelayakan media; (3) angket tanggapan siswa dan guru; (4) keefektifan media diorama berbasis audiovisual; (5) aktivitas siswa.

4.1.1 Hasil Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual

2.3.1.1 Rancangan Media Diorama Berbasis Audiovisual


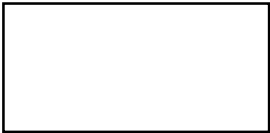

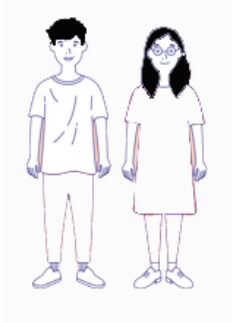

Media diorama berbasis audiovisual yaitu media diorama objek atau tokohnya dapat digerakkan yang dilengkapi rekaman suara percakapan tokoh-tokohnya. Media ini dirancang untuk memberikan gambaran langsung suatu adegan yang disesuaikan dengan materi pelajaran. Pengembangan media diorama berbasis audiovisual didahului dengan merancang *prototipe*.

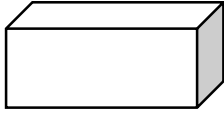

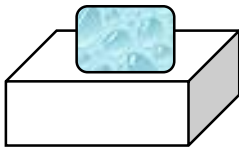
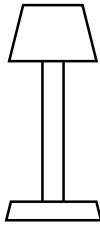
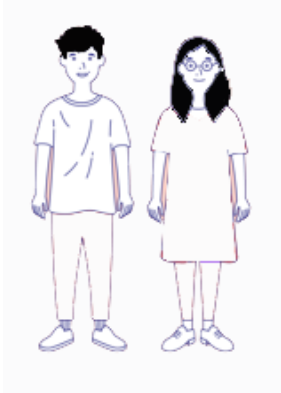
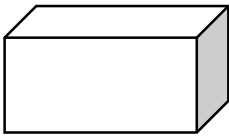
Berdasarkan referensi rancangan diorama dari jurnal dari penelitian yang dilaksanakan oleh M. Enti¹, G. Brako-Hiapa¹, J. Adu Agyem¹, P. Osei-Poku¹ and R. Steiner pada tahun 2010 dengan judul *Diorama Art – A Potential Medium For*

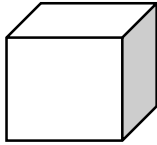
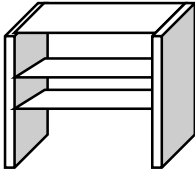

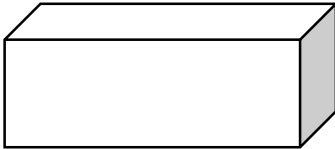
Museum Education peneliti merancang media diorama berbasis audiovisual.

Rancangan media diorama berbasis audiovisual ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 4.1
Rancangan Media Media Diorama Berbasis Audiovisual

No	Bagian	Komponen	Keterangan
1	Kerangka Diorama	a. Penyangga panggung 	Bahan: kayu Ukuran: 20 cm
		b. Dasar panggung 	Bahan : triplek Ukuran Panjang : 60 cm Lebar :40 cm
		c. <i>Background</i> 	Bahan : kertas duplek Ukuran Panjang: 80 cm Tinggi : 20 cm
2	Adegan di keluarga	a. Tokoh 	Bahan : kertas dan <i>styrofoam</i> Tokoh terdiri dari ayah, ibu, 2 anak laki-laki dan 1 anak perempuan. Ukuran tokoh Tinggi : ± 15 cm Lebar : ± 4 cm Tebal : 1 cm
		b. <i>Background</i>	Ruang tamu
		c. Kursi 	Ukuran: Tinggi : 5 cm Lebar : 4 cm Tebal : 16 cm

		<p>d. Meja</p> 	<p>Tinggi : 4 cm Lebar : 4 cm Panjang : 7 cm</p>
		<p>e. Almari</p> 	<p>Lebar : 4 cm Tebal : 4 cm Tinggi : 10 cm</p>
		<p>f. Tv</p> 	<p>Ukuran TV Panjang : 5 cm Tinggi : 4 cm Tebal : 1 cm</p>
		<p>g. Lampu</p> 	<p>Tinggi : 10 cm</p>
3	Adegan di sekolah	<p>a. Tokoh</p> 	<p>Bahan : kertas dan <i>styrofoam</i> Tokoh terdiri dari ibu guru, 3 siswa calon ketua kelas, 1 siswa dengan posisi berdiri, dan 5 siswa dengan posisi duduk. Ukuran tokoh Tinggi : ± 15 cm Lebar : ± 4 cm Tebal : 1 cm</p>
		<p>b. <i>Background</i></p>	<p>Ruang kelas</p>
		<p>c. Meja guru</p> 	<p>Tinggi : 5 cm Tebal : 1 cm Panjang : 10 cm</p>

		d. Meja siswa 	Tinggi : 8 cm Lebar : 4 cm Panjang : 7 cm
		e. Rak buku 	Tinggi : 11 cm Panjang : 8 cm Lebar : 2 cm
4	Adegan di masyarakat	a. Tokoh 	Bahan : kertas dan <i>styrofoam</i> Tokoh terdiri dari pak Lurah , Pak RT, 5 orang perangkat desa. Semua tokoh dengan posisi duduk. Ukuran tokoh Tinggi : ± 15 cm Lebar : ± 4 cm Tebal : 1 cm
		b. <i>Background</i>	Ruang rapat
		c. Meja rapat 	Tinggi : ± 8 cm Lebar : ± 4 cm Panjang : ±1 cm

2.3.1.2 Desain Media Diorama Berbasis Audiovisual

Rancangan media diorama digunakan untuk mendesain media diorama berbasis audiovisual. Pada media media diorama berbasis audiovisual terdapat kerangka diorama, *background* , tokoh atau objek, dan rekaman percakapan adegan pengambilan keputusan bersama dengan desain sebagai berikut:

1) Kerangka diorama

Kerangka diorama berbentuk 3 dimensi.

Alat:

- a) Gunting
- b) Pisau / Cutter
- c) Penggaris dan pensil
- d) Martil dan paku

Bahan:

- a) Triplek
- b) Kayu
- c) Kertas duplek dan kertas warna
- d) Lem
- e) Double tape



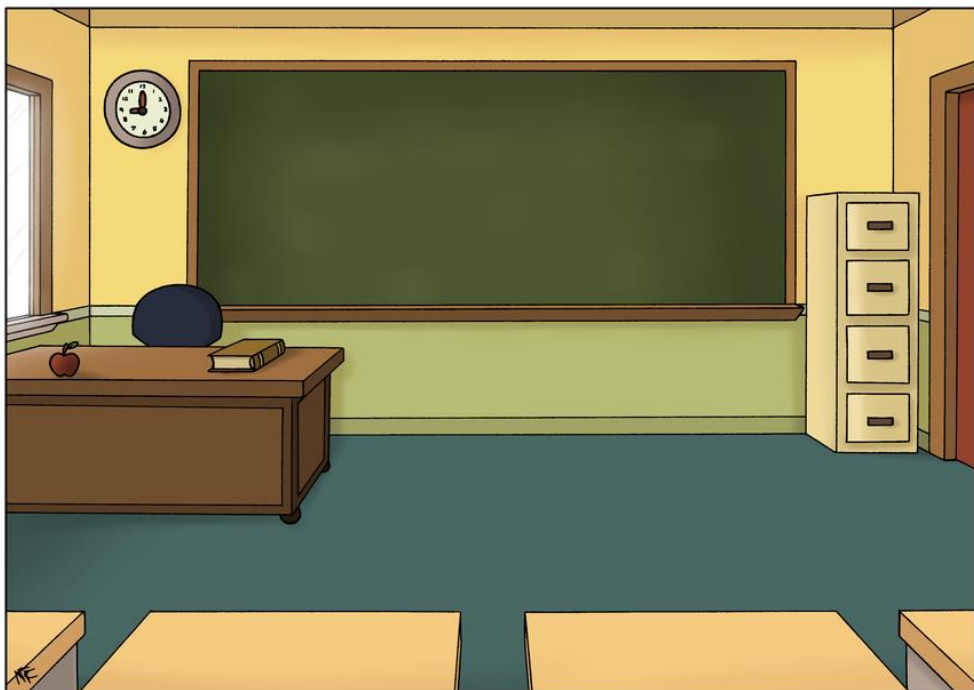
Gambar 4.1 Bentuk kerangka diorama

2) Background

Background diorama berupa gambar



Gambar 4.2 *Background* adegan pengambilan keputusan di keluarga



Gambar 4.3 *Background* adegan pengambilan keputusan di sekolah



Gambar 4.4 *Background* adegan pengambilan keputusan di lingkungan masyarakat

3) Tokoh/objek

Tokoh adegan yang terbuat dari kertas dan *styrofoam* dilengkapi dengan magnet.

TOKOH ADEGAN



Gambar 4.5 Tokoh adegan

4) Rekaman adegan pengambilan keputusan bersama.

Penyajian media diorama berbasis audiovisual dilengkapi suara rekaman adegan. Rekaman tersebut meliputi suara percakapan dari 3 adegan pengambilan keputusan yang meliputi: (1) adegan musyawarah menentukan tempat wisata keluarga; (2) adegan pemilihan ketua kelas; (3) adegan rapat di Balai Desa.

Setelah media di desain, maka hasil pembuatan media diorama berbasis audiovisual disajikan dalam gambar berikut.



Gambar 4.6 Kegiatan musyawarah di keluarga



Gambar 4.7 Kegiatan pemilihan ketua kelas



Gambar 4.8 Kegiatan rapat di masyarakat

2.3.1.3 Cara Penggunaannya

Cara penggunaan media diorama berbasis audiovisual dalam pembelajaran PKN materi keputusan bersama:

- 1) Sesi yang pertama adalah sesi sebelum pembelajaran.
- 2) Guru menjelaskan materi pelajaran tentang pengertian keputusan bersama, cara mengambil keputusan bersama, bentuk keputusan bersama beserta contohnya.
- 3) Guru menanyakan contoh bentuk pengambilan keputusan bersama kepada siswa.
- 4) Siswa menjawab pertanyaan guru.
- 5) Untuk lebih memudahkan siswa untuk memahami contohnya.
- 6) Guru membuka penutup media diorama.
- 7) Guru menjelaskan apa itu media diorama, cara pertunjukannya dan di akhir pertunjukkan guru akan memberikan pertanyaan.
- 8) Sesi kedua yaitu sesi saat pembelajaran. Dalam sesi ini guru menggerakkan tokoh-tokoh yang terdapat pada kotak diorama sesuai adegan yang telah dirancang sesuai materi pelajaran.
- 9) Guru memutar rekaman percakapan tentang pengambilan keputusan bersama.
- 10) Bersamaan dengan suara rekaman, guru menggerakkan tokoh atau objek sesuai adegan yang terdapat pada rekaman suara.
- 11) Guru bertanya kepada siswa mengenai hal yang belum diketahui
- 12) Salah satu siswa mencoba menggunakan media diorama berbasis audiovisual.
- 13) Sesi ketiga adalah setelah pembelajaran, diorama ditutup kembali.

- 14) Guru memberikan pertanyaan kepada siswa.
- 15) Siswa menjawab pertanyaan dengan cara berdiskusi.
- 16) Guru mengkonfirmasi jawaban siswa.

4.1.2 Hasil Penilaian Kelayakan Media Diorama Berbasis Audiovisual

Penilaian media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama dilaksanakan dalam 2 tahap. Penilaian tahap pertama berisi validasi penilaian kelengkapan komponen yang dinilai oleh pakar materi, pakar media dan pakar bahasa. Instrumen validasi penilaian terdiri dari 10 aspek yang ditanyakan dengan 5 kriteria. Kriteria sangat layak dengan rentang 81%-100%, kriteria layak dengan rentang 61%-80%, kriteria cukup layak dengan rentang 41%-60%, kriteria kurang layak dengan rentang 21%-40% dan kriteria tidak layak dengan rentang <20%. Rekapitulasi hasil validasi penilaian pada tahap 1 dari pakar materi, media dan bahasa sebagai berikut.

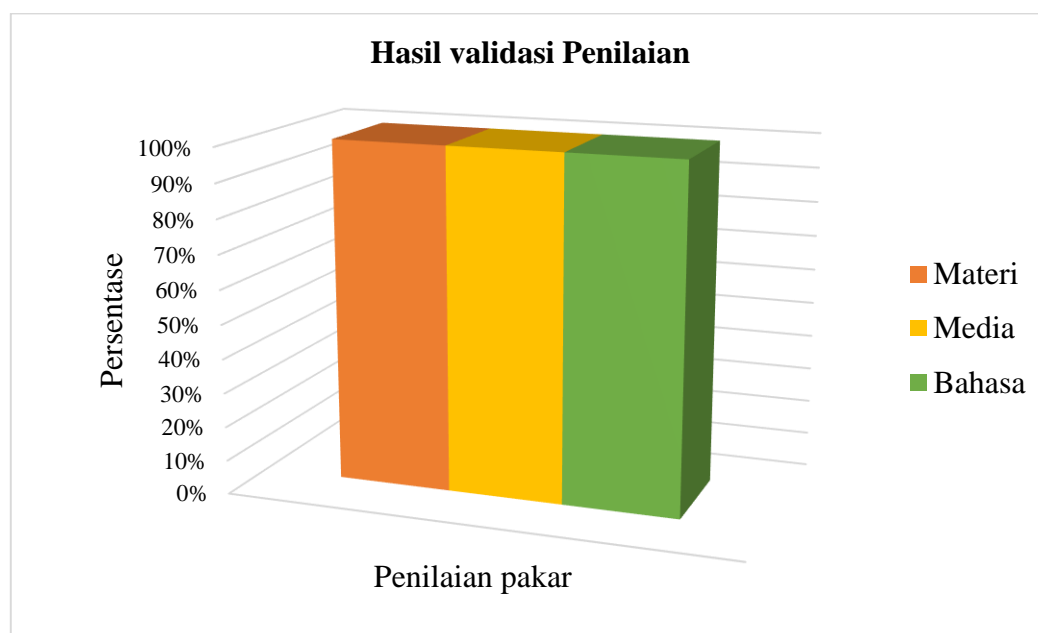
Tabel 4.2
Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian

Validator/Pakar	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Materi	10	100%	Sangat layak
Media	10	100%	Sangat layak
Bahasa	10	100%	Sangat layak

Data selengkapnya ada pada lampiran 29

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat hasil validasi penilaian oleh pakar materi, media dan bahasa menunjukkan bahwa keseluruhan aspek mendapat respon positif dengan persentase 100%. Sepuluh aspek yang ditanyakan meliputi, isi materi yang ditampilkan sesuai dengan SK dan KD, adegan yang ditampilkan sesuai

dengan materi pembelajaran, materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran mendapat respon positif (Ya) ada 3 dengan persentase 100% termasuk dalam kriteria sangat layak. Aspek lainnya yang meliputi judul, tujuan pembelajaran, materi bentuk keputusan bersama, materi menghargai keputusan bersama, gambar yang sesuai dengan isi cerita, tokoh adegan, dan rekaman percakapan adegan mendapat respon positif ada 7 dengan persentase 100% termasuk dalam kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil validasi penilaian oleh pakar materi, media dan bahasa, dapat disimpulkan bahwa media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama layak digunakan. Instrumen validasi secara keseluruhan terlampir pada lampiran. Dari data tersebut akan ditampilkan dalam statistik sebagai berikut.



Gambar 4.9 Diagram Hasil Validasi Penilaian

Media diorama berbasis audiovisual yang telah lolos penilaian tahap 1, selanjutnya dilakukan penilaian pada tahap 2 yang meliputi penilaian setiap

komponen media. Komponen media yang dinilai adalah komponen isi, penyajian dan kebahasaan. Validasi penilaian komponen kelayakan isi dinilai oleh pakar materi, validasi penilaian komponen penyajian dinilai oleh pakar media dan validasi penilaian komponen kebahasaan dinilai oleh pakar bahasa. Rekapitulasi hasil validasi penilaian setiap komponen oleh pakar materi, pakar media dan pakar bahasa sebagai berikut.

Tabel 4.3
Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian
Komponen Kelayakan Isi, Penyajian dan Kebahasaan

Validator/Pakar	Jumlah Skor	Rata-rata	Persentase	Kriteria
Materi	39	3,9	97,5%	Sangat layak
Media	38	3,8	95%	Sangat layak
Bahasa	30	3	75%	Layak

Data selengkapnya ada pada lampiran 30

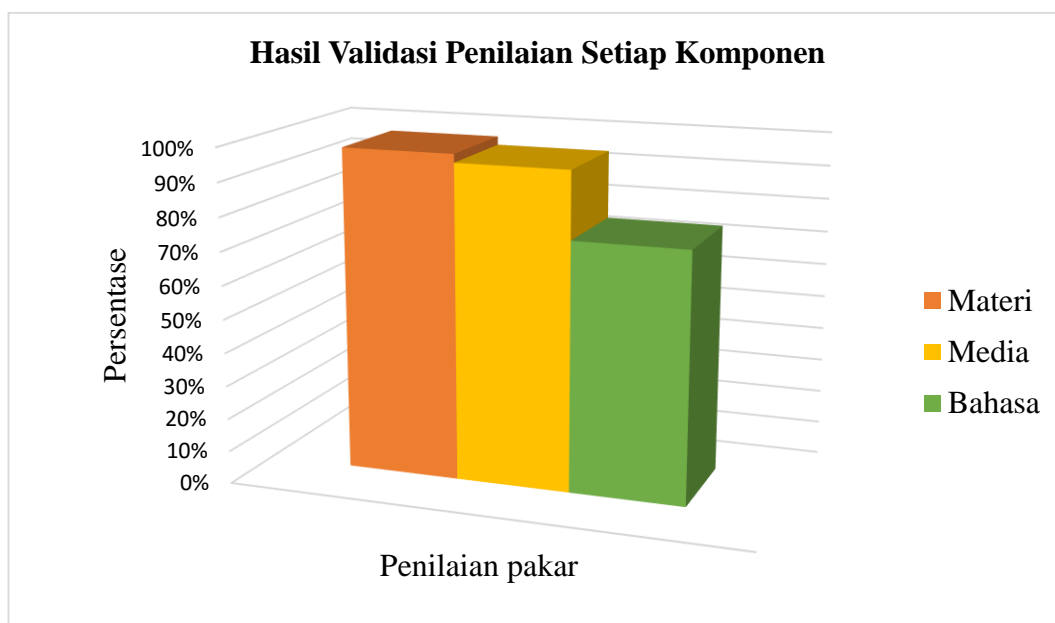
Berdasarkan tabel 4.3 hasil validasi penilaian komponen kelayakan isi oleh pakar materi menunjukkan bahwa penilaian yang meliputi kesesuaian materi dengan SK, KD dan tujuan pembelajaran, konsep yang digunakan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SD, materi keputusan bersama telah tercakup secara keseluruhan dan runtut, referensi yang digunakan relevan, gambar sesuai dengan materi keputusan bersama, dialog adegan cerita sesuai dengan materi keputusan bersama, menyajikan contoh nyata bentuk pengambilan keputusan bersama mendapat skor 39 dengan persentase 97,5% termasuk dalam kriteria sangat layak.

Hasil validasi komponen penyajian oleh pakar media yang meliputi penyajian konsep dari yang mudah ke yang sukar, penyajian media diorama berbasis audiovisual dilengkapi gambar yang sesuai dan ilustrasi yang menarik perhatian siswa, ukuran gambar dapat terlihat jelas, desain menarik minat belajar siswa, tata letak gambar dan obyek (tokoh adegan) proporsional, isi cerita yang disajikan menjabarkan materi dalam SK KD, media diorama berbasis audiovisual mudah digunakan dalam proses pembelajaran, penyajian alur cerita dalam media diorama berbasis audiovisual dilakukan secara runtut, dan keseluruhan komponen media dapat terlihat dengan jelas mendapat skor 38 dengan persentase 95% termasuk dalam kriteria sangat layak.

Hasil validasi komponen kebahasaan oleh pakar bahasa yang meliputi bahasa yang digunakan dalam percakapan adegan sesuai dengan EYD, tingkat perkembangan berpikir siswa, tingkat perkembangan sosial emosional siswa dan memotivasi siswa untuk merespon, pesan yang disampaikan dan kalimat yang digunakan mudah dipahami siswa, menggunakan kalimat efektif, dialog atau percakapan adegan jelas, singkat dan informatif, penggunaan kata yang sederhana dalam percakapan adegan pengambilan keputusan bersama, dan penggunaan istilah yang sederhana dalam dialog/percakapan adegan mendapat skor 30 dengan persentase 75% termasuk dalam kriteria layak.

Berdasarkan hasil penilaian instrumen validasi setiap komponen oleh pakar materi, media dan bahasa dapat disimpulkan bahwa media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama layak digunakan.

Instrumen validasi beserta penilaian oleh pakar secara keseluruhan terlampir pada lampiran. Dari data tersebut akan ditampilkan dalam statistik sebagai berikut.



Gambar 4.10 Diagram Hasil Validasi Penilaian Setiap Komponen

Berdasarkan gambar 4.10 menunjukkan bahwa penilaian kelayakan isi oleh pakar materi mendapat skor 39 dengan persentase 97,5% termasuk dalam kriteria sangat layak. Penilaian komponen penyajian oleh pakar media mendapat skor 38 dengan persentase 95% termasuk dalam kriteria sangat layak. Sedangkan penilaian komponen kebahasaan oleh pakar bahasa mendapat skor 30 dengan persentase 75% termasuk dalam kriteria layak. Selain memberikan penilaian, pakar materi, pakar media dan pakar bahasa memberikan beberapa masukan untuk memperbaiki media diorama berbasis audiovisual. Masukan dari ketiga pakar disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.4
 Hasil Revisi Desain Media Diorama Berbasis Audiovisual
 Berdasarkan Masukan Pakar

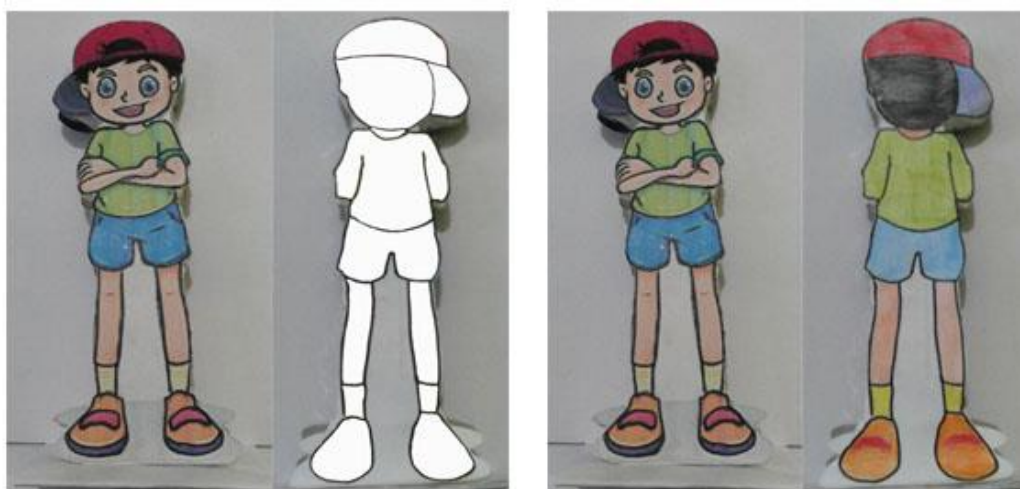
Pakar	Masukan	Revisi
Materi	Rekaman percakapan diorama	Perbaiki efek suara pada adegan pengambilan keputusan bersama di sekolah.
Media	<i>Background</i> media diorama	<i>Background</i> ruang tamu untuk pengambilan keputusan bersama di keluarga pilih warna yang cerah.
Bahasa	Nama tokoh	Pilih nama yang umum digunakan saat ini.
	Detail tokoh	Perhatikan detail gambar, usahakan gambar tokoh depan belakang.

Pakar materi memberikan masukan mengenai penambahan efek suara pada adegan pengambilan keputusan bersama di sekolah. Efek suara lebih disesuaikan dengan kondisi kelas saat pengambilan keputusan berlangsung. Masukan kedua dari pakar media yaitu pemilihan warna *background* pada adegan pengambilan keputusan bersama di keluarga perlu memilih warna yang cerah yang menarik perhatian siswa. Masukan ketiga dari pakar bahasa yaitu dalam pemilihan nama tokoh menggunakan nama yang biasa digunakan masyarakat saat ini dan memperbaiki detail gambar tokoh. Gambar tokoh tidak hanya pada satu sisi depan saja, namun gambar di sisi belakang diperbaiki.



Background adegan sebelum direvisi

Background adegan sesudah direvisi

Gambar 4.11 *Background* ruang tamu sebelum dan sesudah diperbaiki

Tokoh adegan sebelum direvisi

Tokoh adegan sesudah direvisi

Gambar 4.12 Tampilan tokoh sebelum dan sesudah diperbaiki

Media diorama berbasis audiovisual diperbaiki sesuai dengan masukan yang diberikan oleh pakar. Setelah divalidasi dan direvisi, media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi diterapkan pada uji coba produk dan uji coba pemakaian. Data yang diambil dalam uji coba produk adalah tanggapan guru dan tanggapan siswa mengenai media diorama berbasis audiovisual. Sedangkan data yang diambil pada uji coba pemakaian adalah hasil belajar kognitif siswa dan hasil observasi aktivitas siswa terkait pembelajaran menggunakan media diorama berbasis audiovisual.

4.1.3 Angket Tanggapan Siswa dan Guru

4.1.3.1 Angket Tanggapan Siswa

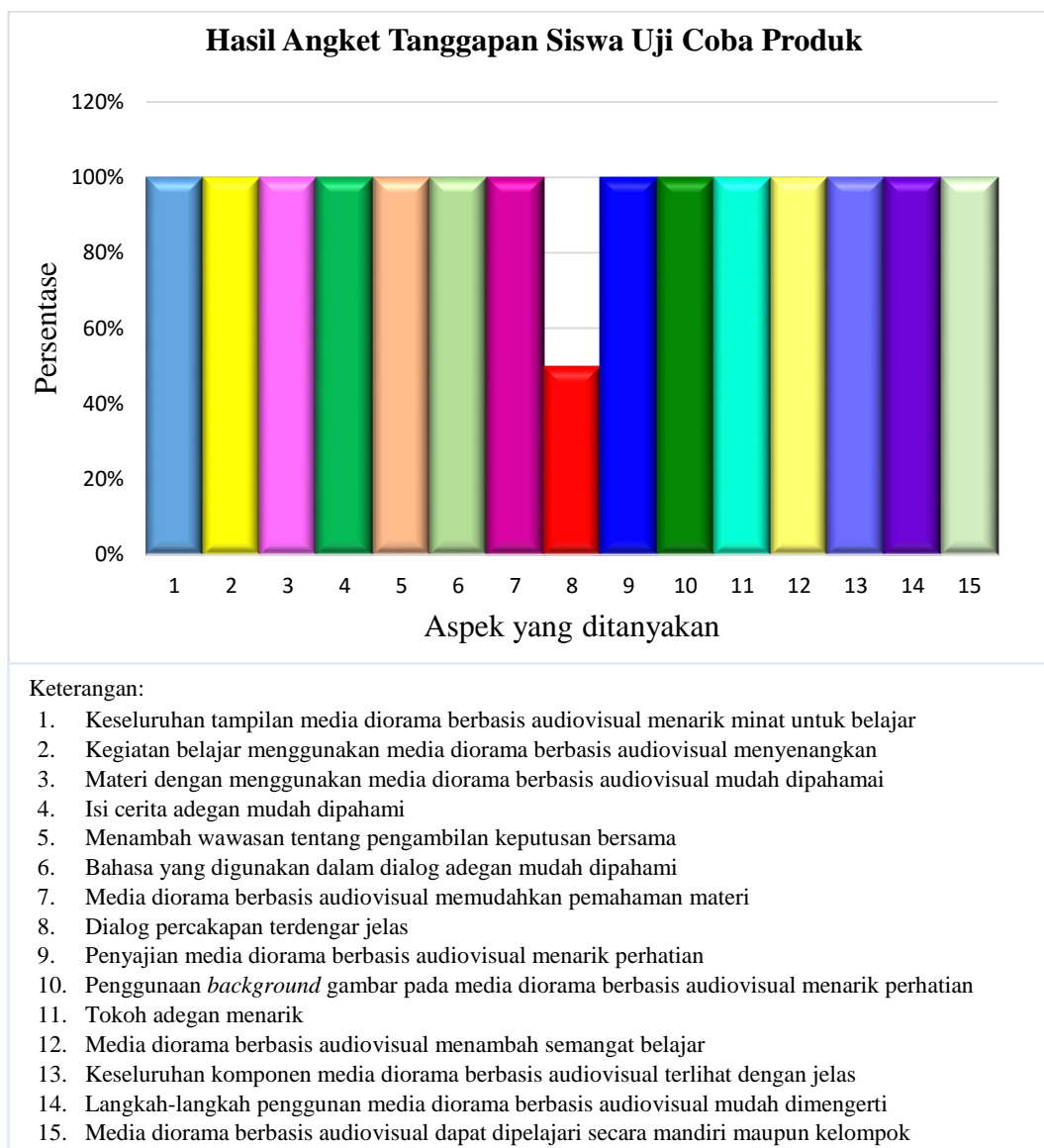
Angket tanggapan siswa terdiri dari 15 aspek. Angket tanggapan siswa diberikan kepada 6 siswa yang terdiri dari 3 laki-laki dan 3 perempuan. Angket tersebut diisi oleh siswa setelah mengikuti demonstrasi media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama pada uji coba produk. Apabila ada aspek yang mendapat respon negatif, maka media diorama berbasis audiovisual perlu diperbaiki. Hasil analisis angket tanggapan siswa pada uji coba produk disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.5
Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk

No	Aspek yang ditanyakan	Uji coba Produk	Persentase
1	Keseluruhan tampilan media diorama berbasis audiovisual menarik minat untuk belajar	6	100%
2	Kegiatan belajar menggunakan media diorama berbasis audiovisual menyenangkan	6	100%
3	Materi dengan menggunakan media diorama berbasis audiovisual mudah dipahami	6	100%
4	Isi cerita adegan mudah dipahami	6	100%
5	Menambah wawasan tentang pengambilan keputusan bersama	6	100%
6	Bahasa yang digunakan dalam dialog adegan mudah dipahami	6	100%
7	Media diorama berbasis audiovisual memudahkan pemahaman materi	6	100%
8	Dialog percakapan terdengar jelas	3	50 %
9	Penyajian media diorama berbasis audiovisual menarik perhatian	6	100%
10	Penggunaan <i>background</i> gambar pada media diorama berbasis audiovisual menarik perhatian	6	100%
11	Tokoh adegan menarik	6	100%
12	Media diorama berbasis audiovisual menambah semangat belajar	6	100%
13	Keseluruhan komponen media diorama berbasis audiovisual terlihat dengan jelas	6	100%
14	Langkah-langkah penggunaan media diorama berbasis audiovisual mudah dimengerti	6	100%
15	Media diorama berbasis audiovisual dapat dipelajari secara mandiri maupun kelompok	6	100%

Data selengkapnya ada pada lampiran 32

Berdasarkan tabel 4.5 hasil tanggapan siswa kelas V SDN Tambakaji 04 pada uji coba produk terhadap media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama aspek 1-7 mendapat skor 6 atau 100%. Selain itu ada satu aspek yang mendapat skor 3 atau 50%, yaitu pada aspek 8. Selanjutnya pada aspek 9-15 mendapat skor 6 atau 100%. Hasil tanggapan siswa uji coba produk dapat dilihat pada statistik berikut.



Gambar 4.13 Diagram Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk

Berdasarkan gambar 4.13 dapat dilihat persentase terendah 50% dan persentase tertinggi 100%. Persentase terendah ditunjukkan pada indikator dialog percakapan terdengar jelas. Persentase tertinggi ditunjukkan pada 14 indikator lainnya.

4.1.3.2 Angket Tanggapan Guru

Angket tanggapan guru merupakan angket yang diberikan kepada guru untuk menganalisis keterterapan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama. Angket terdiri dari 15 aspek pernyataan. Angket tanggapan guru dilengkapi dengan kolom catatan untuk memberikan saran mengenai media diorama berbasis audiovisual, yang nanti akan digunakan sebagai masukan dalam memperbaiki media. Angket diberikan setelah mengamati dan menggunakan media diorama berbasis audiovisual. Hasil analisis angket tanggapan guru pada uji coba produk disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.6

Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk

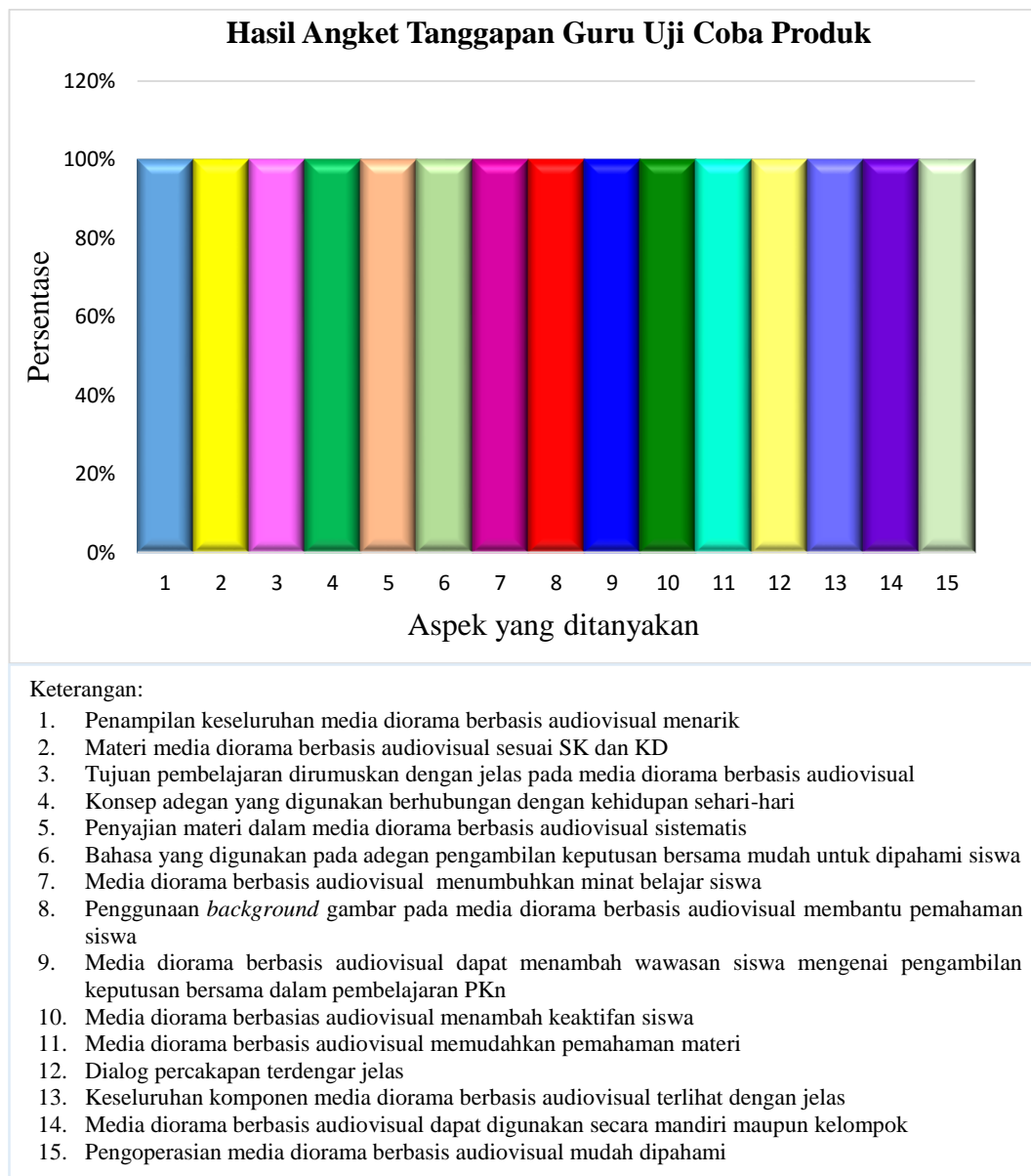
No	Aspek yang ditanyakan	Jumlah Skor	Persentase
1	Penampilan keseluruhan media diorama berbasis audiovisual menarik	1	100%
2	Materi media diorama berbasis audiovisual sesuai SK dan KD	1	100%
3	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas pada media diorama berbasis audiovisual	1	100%
4	Konsep adegan yang digunakan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari	1	100%
5	Penyajian materi dalam media diorama berbasis audiovisual sistematis	1	100%
6	Bahasa yang digunakan pada adegan pengambilan keputusan bersama mudah untuk dipahami siswa	1	100%
7	Media diorama berbasis audiovisual menumbuhkan minat belajar siswa	1	100%
8	Penggunaan <i>background</i> gambar pada media diorama berbasis audiovisual membantu pemahaman siswa	1	100%
9	Media diorama berbasis audiovisual dapat menambah wawasan siswa mengenai pengambilan keputusan bersama dalam pembelajaran PKn	1	100%
10	Media diorama berbasis audiovisual menambah keaktifan siswa	1	100%
11	Media diorama berbasis audiovisual memudahkan pemahaman materi	1	100%
12	Dialog percakapan terdengar jelas	1	100%
13	Keseluruhan komponen media diorama berbasis audiovisual terlihat dengan jelas	1	100%
14	Media diorama berbasis audiovisual dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok	1	100%
15	Pengoperasian media diorama berbasis audiovisual mudah dipahami	1	100%

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 34

Berdasarkan tabel 4.6 angket tanggapan guru pada uji coba produk terhadap diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama

dari 15 aspek yang ditanyakan semuanya mendapat skor 1 dengan persentase 100%.

Hasil tanggapan guru pada uji coba produk dapat dilihat pada statistik berikut.



Gambar 4.14 Diagram Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk

Berdasarkan gambar 4.14 dapat dilihat bahwa seluruh aspek mendapat respon positif dengan jumlah skor 15 dan persentase 100%. Dapat disimpulkan dari

hasil uji coba produk bahwa media diorama berbasis audiovisual sangat baik diterapkan untuk pembelajaran PKn materi keputusan bersama.

4.1.4 Keefektifan Media Diorama Berbasis Audiovisual

4.1.4.1 Hasil Belajar Kognitif Siswa

Hasil belajar kognitif yang didapat siswa digunakan untuk mengetahui keefektifan media diorama berbasis audiovisual. Hasil belajar kognitif siswa didapat dari nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* didapat sebelum pembelajaran PKn materi keputusan bersama menggunakan media diorama berbasis audiovisual dan nilai *posttest* didapat setelah pembelajaran PKn materi keputusan bersama dengan menggunakan media diorama berbasis audiovisual. Hasil belajar *pretest* dan *posttest* sebagai berikut.

Tabel 4.7
Hasil Belajar Siswa *Pretest* dan *Posttest*

Tindakan	Rata-rata	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Jumlah siswa tuntas	Ketuntasan belajar (%)
<i>Pretest</i>	82,13	96	48	24	80%
<i>Posttest</i>	88,27	100	68	29	97%

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 38

Berdasarkan tabel 4.7 hasil belajar siswa kelas VC SDN Tambakaji 04 pada saat *pretest* dan *posttest* dapat diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* adalah 82,13 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 88,2. Berdasarkan data tersebut diketahui ada peningkatan dari nilai *pretest* ke nilai *posttest* sebesar 7,46%. Selain itu jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar juga meningkat. Jumlah siswa yang

mengalami ketuntasan belajar pada nilai *pretest* sebanyak 24 siswa (80%) dan jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar pada nilai *posttest* sebanyak 29 siswa (97%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PKn materi keputusan bersama siswa kelas VC SDN Tambakaji 04 terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media diorama berbasis audiovisual.

4.1.4.2 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan teknik analisis data yang akan digunakan apakah menggunakan statistik parametrik atau non parametrik. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui nilai siswa pada saat *pretest* dan *posttest* kelas VC SDN Tambakaji 04 berdistribusi normal atau tidak. Apabila data nilai *pretest* dan *posttest* normal maka peneliti akan menggunakan teknik statistik parametrik.

Uji normalitas menggunakan rumus uji Lilliefors. Hipotesis perhitungan Untuk menerima atau menolak hipotesis nol, dibandingkan antara nilai L_0 dengan nilai kritis L yang diambil dari daftar nilai kritis untuk Uji Lilliefors untuk taraf nyata α yang dipilih yaitu 0,05. Hipotesis perhitungan meliputi H_0 diterima apabila $L_0 < L_t$, maka data dikatakan berdistribusi normal. H_a diterima apabila $L_0 > L_t$, maka data dikatakan tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.8
Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Tindakan	L0	Lt	α	n	Kriteria
<i>Pretest</i>	0,130336212	0,161	0,05	30	Ho diterima
<i>posttest</i>	0,122671902	0,161	0,05	30	Ho diterima

Perhitungan selengkapnya ada pada lampiran 43 dan 44

Berdasarkan tabel 4.10 nilai *pretest* mempunyai perhitungan Uji Liliefors sebesar 0,130336212 dan *posttest* mempunyai perhitungan sebesar 0,122671902. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, maka perhitungan selanjutnya menggunakan teknik statistik parametrik.

4.1.4.3 Uji Perbedaan Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

Setelah nilai *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya peneliti melakukan uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus *polled varians* untuk mengetahui perbedaan nilai *pretest* dan *posttest*. Keefektifan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama dapat diketahui dari perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest*. Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ H_a diterima dan apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ H_o diterima. Hasil uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus *polled varians* disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4.9
Uji perbedaan Rata-Rata Nilai Pretest dan Posttest

Data	t_{hitung}	t_{tabel}	A	Dk	Keterangan
<i>Pretest</i>	2,181906726	1,671	5%	58	Ha diterima
<i>Posttest</i>					

Perhitungan selengkapnya ada pada lampiran 45

Berdasarkan data tersebut diperoleh t_{hitung} yaitu 2,181906726 lebih besar dari dan t_{tabel} yaitu 1,671, maka H_a diterima. Sehingga disimpulkan bahwa media diorama berbasis audiovisual efektif digunakan pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama kelas V SDN Tambakaji 04.

4.1.4.4 Hasil Uji Peningkatan Rata-rata (*Gain*)

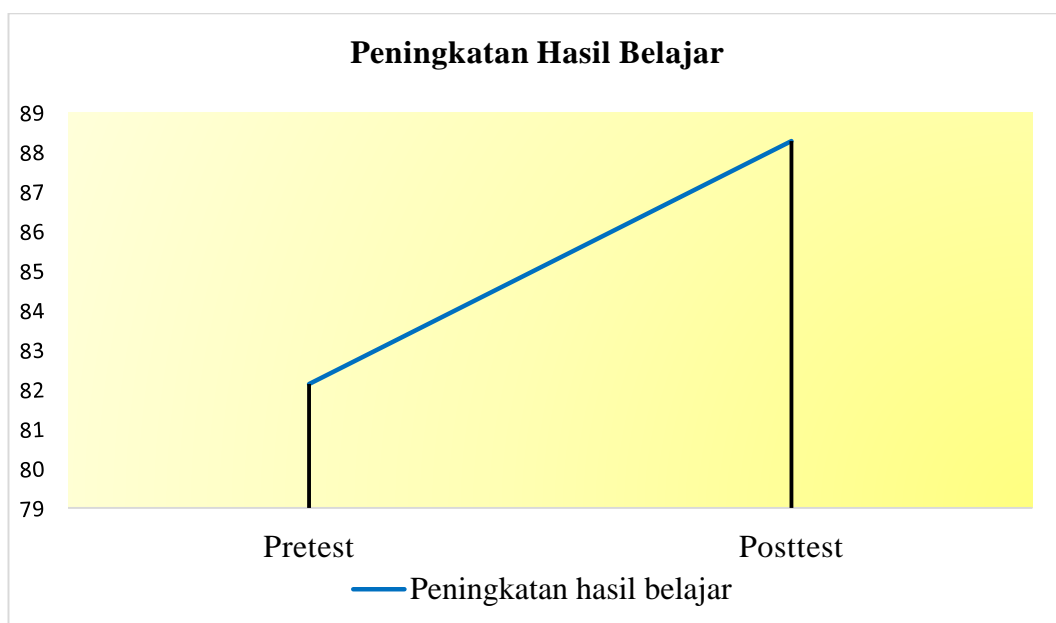
Perbandingan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* telah diketahui sebelumnya melalui perhitungan menggunakan rumus *polled varians*. Setelah diketahui perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*, selanjutnya adalah mencari seberapa besar peningkatan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Peningkatan antara nilai *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan analisis indeks *gain*. *Gain* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *gain* ternormalisasi (*N-Gain*). *Gain* menunjukkan peningkatan hasil belajar materi keputusan bersama sesudah penggunaan media diorama berbasis audiovisual. Hasil uji peningkatan rata-rata data *pretest* dan *posttest* disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4.10
Uji Peningkatan Rata-rata (*Gain*)

Kategori	Nilai
Nilai <i>Gain</i>	0,3432836
Rata-rata <i>Pretest</i>	82,13
Rata-rata <i>Posttest</i>	88,27
Selisih rata-rata	6,133
Kriteria	Sedang

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 46

Berdasarkan tabel 4.10 diketahui bahwa peningkatan rata-rata (*gain*) data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,3432836 dengan selisih rata-rata 6,133. Peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* penggunaan media diorama berbasis audiovisual disajikan dalam bentuk diagram garis sebagai berikut.



Gambar 4.15 Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Diorama Berbasis Audiovisual

Gambar 4.15 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dalam *pretest* dan *posttest* dengan perbedaan rata-rata sebesar 6,133. Peningkatan rata-rata

menunjukkan bahwa media diorama berbasis audiovisual efektif digunakan pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama kelas VC SDN Tambakaji 04.

4.1.5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa didapat melalui lembar pengamatan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pengamatan aktivitas siswa dilakukan dua kali pertemuan. Penelitian ini mengamati 30 siswa terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Aktivitas siswa yang dilakukan siswa akan mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan pada saat pembelajaran dan akan menentukan hasil belajar siswa. Kriteria ketuntasan aktivitas siswa secara klasikal termasuk kriteria sangat tinggi jika mendapat persentase 75%-100%; kriteria tinggi jika mendapat persentase 50%-74,99%; kriteria sedang jika mendapat skor persentase 25%-49,99% dan kriteria rendah jika mendapat persentase 0%-24,99%. Rekapitulasi hasil observasi aktivitas siswa pada pertemuan 1 sebagai berikut.

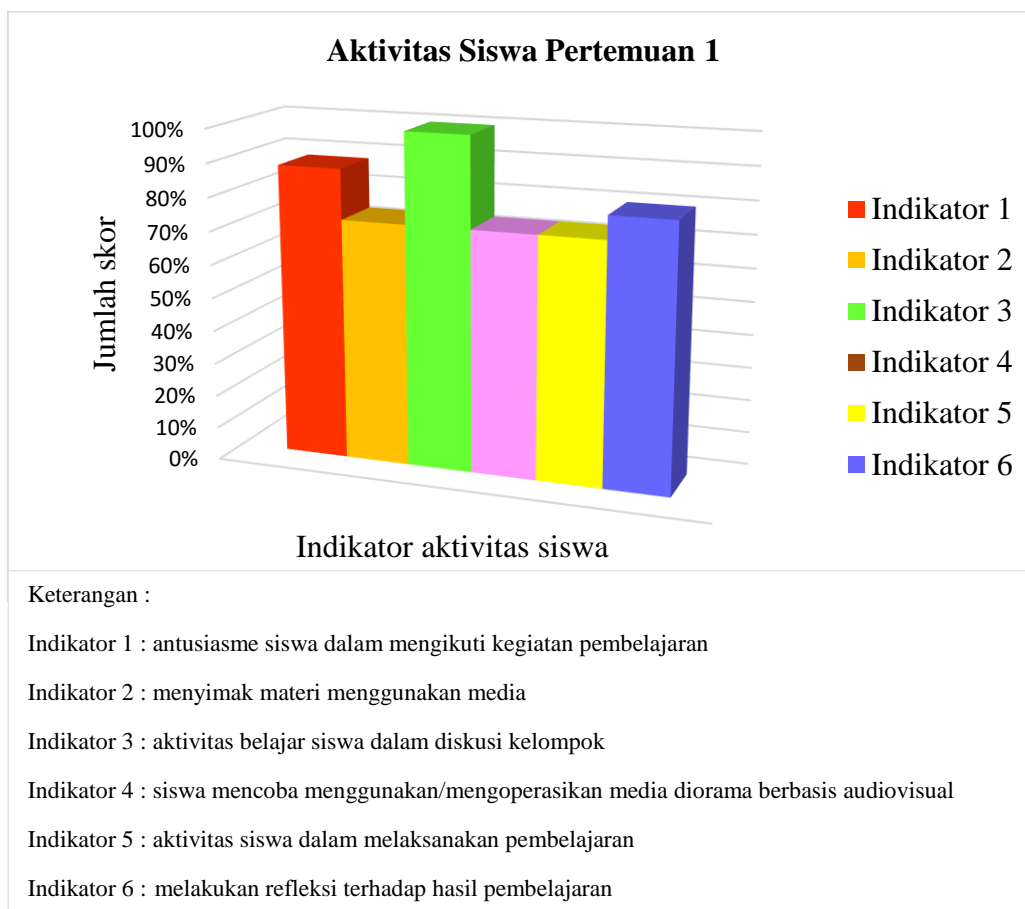
Tabel 4.11
Rekapitulasi Hasil Aktvitas Siswa Pertemuan 1

Indikator	Jumlah skor	Persentase	Kriteria
1. Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	106	88%	Sangat tinggi
2. Menyimak materi menggunakan media	87	73%	Tinggi
3. Aktivitas belajar siswa dalam diskusi kelompok	120	100%	Sangat tinggi
4. Siswa mencoba menggunakan/ mengoperasikan media diorama berbasis audiovisual	87	73%	Tinggi
5. Aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran	87	73%	Tinggi
6. Melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran	96	80%	Sangat Tinggi
Jumlah	583	81%	Sangat Tinggi

Data selengkapnya pada lampiran 41

Berdasarkan tabel 4.11 aktivitas siswa pada pertemuan 1 mendapat skor 583 dengan pesentase 81% termasuk dalam kriteria sangat tinggi. Aktivitas siswa pada indikator 1 yaitu antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang meliputi mengkondisikan diri dalam mengikuti pembelajaran, menyimak tujuan pembelajaran, memperhatikan penjelasan guru dengan cermat, menjawab pertanyaan guru dengan antusias mendapat skor persentase 88 % dengan kriteria sangat tinggi. Aktivitas siswa pada indikator 2 yaitu menyimak materi menggunakan media yang meliputi mendengarkan guru saat menyajikan media diorama berbasis audiovisual, memperhatikan pembelajaran dengan baik, mencatat

hal-hal penting materi yang disampaikan guru, semangat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media diorama berbasis audiovisual mendapat skor persentase 73% dengan kriteria tinggi. Aktivitas siswa pada indikator 3 yaitu aktivitas belajar siswa dalam diskusi kelompok yang meliputi mengikuti petunjuk pengerjaan pada LKK, memberikan pendapatnya dalam kelompok, berperan aktif dalam kelompok, berinteraksi dengan teman satu kelompok mendapat skor persentase 100% dengan kriteria sangat tinggi. Aktivitas siswa pada indikator 4 yaitu siswa mencoba menggunakan/ mengoperasikan media diorama berbasis audiovisual yang meliputi mengajukan diri untuk mendemonstrasikan media diorama berbasis audiovisual, menggunakan media diorama sesuai dengan prosedur, menggunakan media dengan benar, menjawab pertanyaan yang diberikan temannya mendapat skor persentase 73% dengan kriteria tinggi. Aktivitas siswa pada indikator 5 yaitu aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran yang meliputi antusias dalam kegiatan pembelajaran, aktif dalam pembelajaran, memanfaatkan sumber belajar yang ada, interaksi dengan guru mendapat skor persentase 73% dengan kriteria tinggi. Aktivitas siswa pada indikator 6 yaitu melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran yang meliputi menanyakan hal yang belum dipahami, mengingat materi yang telah dipelajari, menyimpulkan bersama guru mengenai materi yang telah dipelajari, mengerjakan soal evaluasi mendapat skor persentase 80% dengan kriteria sangat tinggi. Aktivitas siswa pada pertemuan 1 disajikan dalam diagram sebagai berikut.



Gambar 4.16 Diagram Hasil Aktivitas Siswa Pertemuan 1

Berdasarkan gambar 4.16 aktivitas siswa pada indikator 1 mendapat skor persentase 88 % dengan kriteria sangat tinggi. Aktivitas siswa pada indikator mendapat skor persentase 73% dengan kriteria tinggi. Aktivitas siswa pada indikator 3 mendapat skor persentase 100% dengan kriteria sangat tinggi. Aktivitas siswa pada indikator 4 mendapat skor persentase 73% dengan kriteria tinggi. Aktivitas siswa pada indikator 5 mendapat skor persentase 73% dengan kriteria tinggi. Aktivitas siswa pada indikator 6 mendapat skor persentase 80% dengan kriteria sangat tinggi. Sehingga rata-rata aktivitas siswa pada setiap indikator mendapat persentase 81% termasuk kriteria sangat tinggi. Rekapitulasi hasil observasi aktivitas siswa pada pertemuan 2 sebagai berikut.

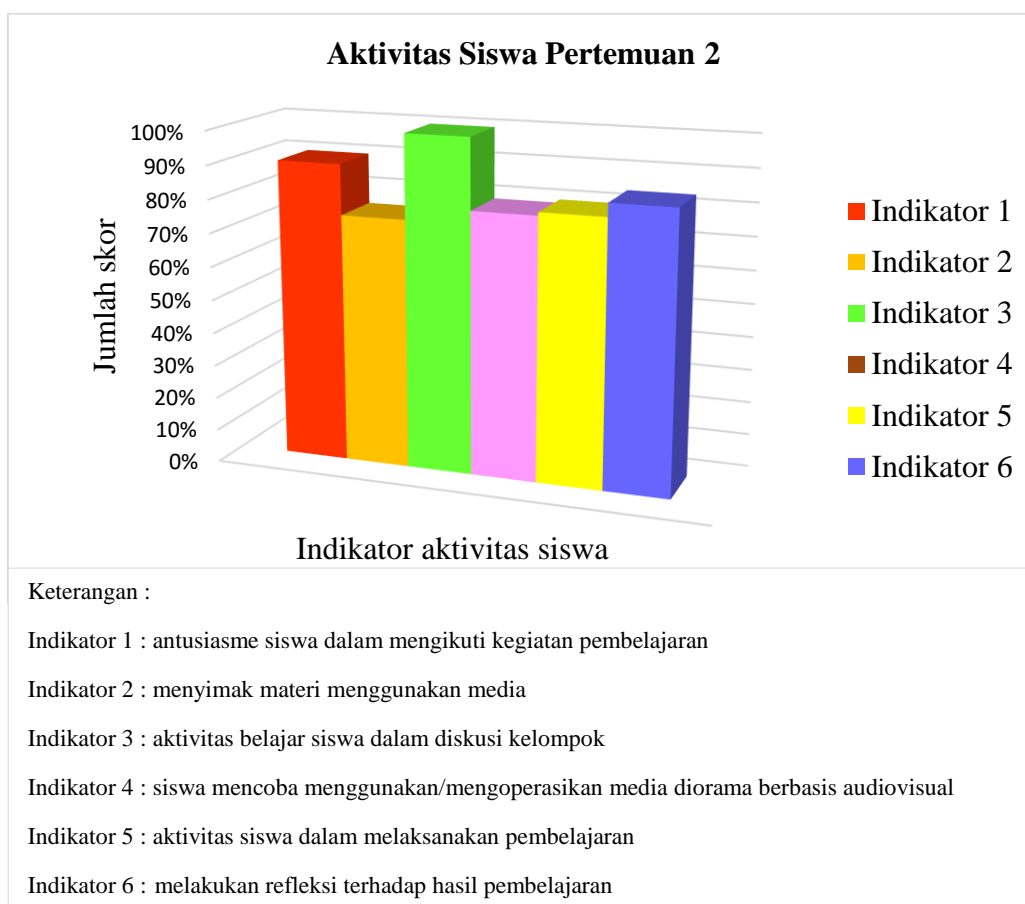
Tabel 4.12
Rekapitulasi Hasil Aktvitas Siswa Pertemuan 2

Indikator	Jumlah skor	Persentase	Kriteria
1. Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	108	90%	Sangat tinggi
2. Menyimak materi menggunakan media	90	75%	Tinggi
3. Aktivitas belajar siswa dalam diskusi kelompok	120	100%	Sangat tinggi
4. Siswa mencoba menggunakan/mengoperasikan media diorama berbasis audiovisual	95	79%	Sangat tinggi
5. Aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran	96	80%	Sangat tinggi
6. Melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran	101	84%	Sangat tinggi
Jumlah	610	85%	Sangat tinggi

Data selengkapnya pada lampiran 42

Berdasarkan tabel 4.12 aktivitas siswa pada pertemuan 2 mendapat jumlah skor 610 dengan persentase 85% dengan kriteria sangat tinggi. Aktivitas siswa pada indikator 1 yaitu antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mendapat skor 90 % dengan kriteria sangat tinggi. Aktivitas siswa pada indikator 2 yaitu menyimak materi menggunakan media mendapat skor 75% dengan kriteria sangat tinggi. Aktivitas siswa pada indikator 3 yaitu aktivitas belajar siswa dalam diskusi kelompok mendapat skor 100% dengan kriteria sangat tinggi. Aktivitas siswa pada indikator 4 siswa yaitu mencoba menggunakan/mengoperasikan media diorama berbasis audiovisual mendapat skor 79% dengan kriteria sangat tinggi.

Aktivitas siswa pada indikator 5 yaitu aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran mendapat skor 80% dengan kriteria sangat tinggi. Aktivitas siswa pada indikator 6 yaitu melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran mendapat skor 84% dengan kriteria sangat tinggi. Aktivitas siswa pada pertemuan 2 disajikan dalam diagram sebagai berikut.



Gambar 4.17 Diagram Hasil Aktivitas Siswa Pertemuan 2

4.2 PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media diorama berbasis audiovisual dikaji lebih lanjut pada pembahasan. Pembahasan penelitian meliputi pemaknaan temuan dan implikasi hasil penelitian. Pemaknaan temuan penelitian meliputi hasil validasi

penilaian media diorama berbasis audiovisual, tanggapan siswa dan tanggapan guru, hasil belajar *pretest* dan *posttest* serta aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn materi keputusan bersama dengan media diorama berbasis audiovisual. Sedangkan implikasi hasil penelitian meliputi implikasi teoritis, praktis dan pedagogis.

4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian

4.2.1.1 Hasil Validasi Penilaian Media Diorama Berbasis Audiovisual

Penilaian kelayakan media diorama berbasis audiovisual divalidasi oleh pakar materi, media dan bahasa dengan menggunakan instrumen validasi penilaian yang mengacu pada kriteria pemilihan media pembelajaran dari beberapa sumber ahli. Instrumen validasi penilaian ini berisi kelengkapan komponen yang ada pada media diorama berbasis audiovisual. Setelah semua komponen dinilai dan tidak mendapat respon negatif (tidak), maka penilaian media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama dilanjutkan pada tahap selanjutnya.

Validasi penilaian oleh ketiga pakar mendapat respon positif (Ya) dengan persentase 100%. Sepuluh aspek yang dinilai meliputi isi materi yang ditampilkan sesuai dengan SK dan KD, adegan yang ditampilkan sesuai dengan materi pembelajaran, materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran, judul, tujuan pembelajaran, materi bentuk keputusan bersama, materi menghargai keputusan bersama, gambar yang sesuai dengan isi cerita, dan tokoh adegan. Hasil validasi tersebut berkaitan dengan teori Arsyad (2015:74) yang menyebutkan

beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media diantaranya: (1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; (2) tepat untuk mendukung isi pelajaran.

Pada aspek isi materi yang ditampilkan sesuai dengan SK dan KD, adegan yang ditampilkan sesuai dengan materi pembelajaran, dan materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran mendapat respon positif (Ya). Berdasarkan penilaian tersebut media diorama berbasis audiovisual telah sesuai dengan isi materi keputusan bersama. Aspek selanjutnya judul, tujuan pembelajaran, materi bentuk keputusan bersama, materi menghargai keputusan bersama, gambar yang sesuai dengan isi cerita, dan tokoh adegan sudah tercantum dalam media diorama berbasis audiovisual. Ketujuh aspek ini mendapat respon positif (Ya) oleh ketiga pakar.

Berdasarkan penilaian kelayakan dari pakar materi, media dan bahasa media diorama berbasis audiovisual termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran PKn materi keputusan bersama. Setelah dikatakan sangat layak, maka dilakukan penilaian validasi pada setiap komponen oleh pakar yang meliputi komponen kelayakan isi (materi), penyajian (media) dan bahasa.

4.2.1.2 Hasil Validasi Penilaian pada Setiap Komponen

Komponen media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama dinilai oleh pakar materi, media dan bahasa. Skor yang diperoleh dari masing-masing pakar pada setiap komponen diakumulasikan kemudian dirata-rata.

Penilaian kelayakan media diorama berbasis audiovisual di uji deskriptif persentase dengan rumus dari Sudijono (2015:43) media diorama berbasis

audiovisual dikatakan layak apabila komponen kelayakan isi, media dan bahasa memiliki rata-rata dengan persentase 61 % - 80 %. Apabila hasil penilaian pada setiap komponen melebihi dari persentase 61%, maka dapat disimpulkan bahwa media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama dikatakan layak.

Berdasarkan penilaian kelayakan oleh pakar materi keseluruhan aspek penilaian yang berjumlah 10 aspek, terdapat 1 aspek yang mendapat skor 3 yaitu pada aspek 5 sedangkan 9 aspek lainnya mendapat skor 4. Aspek yang mendapat skor 3 adalah pada aspek materi keputusan bersama telah tercakup secara keseluruhan dalam media diorama berbasis audiovisual. Aspek yang mendapat skor 4 antara lain materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD, kesesuaian materi yang disampaikan dengan tujuan pembelajaran, konsep yang digunakan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SD, materi keputusan bersama disajikan secara runtut, referensi yang digunakan relevan, disertai gambar yang berhubungan dengan materi keputusan bersama, dialog adegan cerita sesuai dengan materi yang dibahas, dan menyajikan contoh nyata bentuk pengambilan keputusan bersama. Hasil penilaian aspek tersebut sesuai dengan teori Anita (2008: 6.9) yaitu media harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran.

Berdasarkan penilaian kelayakan oleh pakar media keseluruhan aspek penilaian yang berjumlah 10 aspek, terdapat 2 aspek yang mendapat skor 3 yaitu aspek 4 dan 10 dan terdapat 8 aspek yang mendapat skor 4. Aspek yang mendapat skor 3 adalah pada aspek ukuran gambar dalam media diorama berbasis audiovisual

yang dapat terlihat jelas dan keseluruhan komponen media dapat terlihat dengan jelas. Pada media diorama berbasis audiovisual gambar yang disajikan disesuaikan dengan suasana latar adegan pengambilan keputusan bersama.

Aspek yang mendapat skor 4 yaitu pada aspek penyajian konsep dari yang mudah ke yang sukar. Aspek ini sejalan dengan Kerucut pengalaman Edgar Dale (dalam Arsyad, 2015: 14) bahwa penggunaan media digambarkan dari yang bersifat kongkret ke abstrak. Aspek yang mendapat skor 4 selanjutnya adalah pada aspek isi cerita yang disajikan dalam media diorama berbasis audiovisual menjabarkan materi dalam SK KD. Selain itu penyajian media diorama berbasis audiovisual dilengkapi gambar yang sesuai, media diorama berbasis audiovisual dilengkapi ilustrasi yang menarik perhatian siswa, desain tampilan media diorama berbasis audiovisual menarik minat belajar siswa, tata letak gambar dan obyek (tokoh adegan) yang proporsional. Tampilan media diorama berbasis audiovisual dibuat dengan gambar yang menarik serta ukuran dan tata letak yang diatur untuk menarik perhatian dan minat siswa untuk memperhatikan pembelajaran. Aspek tersebut sejalan dengan teori Arsyad (2015:76) mengenai mutu teknis media, yaitu pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, misalnya visual harus jelas dengan informasi yang ingin disampaikan. Aspek lainnya yaitu media diorama berbasis audiovisual mudah digunakan dalam proses pembelajaran, penyajian alur cerita dalam media diorama berbasis audiovisual dilakukan secara runtut. Penyajian media diorama berbasis audiovisual didesain agar mudah digunakan.

Berdasarkan penilaian kelayakan oleh pakar bahasa keseluruhan aspek penilaian yang berjumlah 10 aspek, keseluruhan aspek mendapat skor 3. Sepuluh aspek tersebut meliputi bahasa yang digunakan dalam percakapan adegan sesuai dengan EYD, bahasa yang digunakan dalam percakapan adegan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa, bahasa yang digunakan dalam percakapan adegan sesuai dengan tingkat perkembangan sosial emosional siswa, bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk merespon. Bahasa yang digunakan dalam percakapan adegan pengambilan keputusan bersama disesuaikan dengan tingkat kemampuan bahasa siswa sehingga siswa mudah untuk memahami isi percakapan.

Aspek lain yang mendapat skor 3 adalah pada aspek pesan yang disampaikan mudah dipahami siswa. Kelima aspek lainnya adalah menggunakan kalimat efektif, kalimat yang digunakan dalam percakapan adegan mudah dipahami siswa, dialog/percakapan adegan jelas, singkat dan informatif, penggunaan kata yang sederhana dalam percakapan adegan pengambilan keputusan bersama, penggunaan istilah yang sederhana dalam dialog/percakapan adegan.

Berdasarkan hasil penilaian dari pakar materi, media dan bahasa terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki. Perbaikan pada media meliputi penambahan efek suara pada adegan pengambilan keputusan bersama di sekolah, pemilihan warna *background* ruang tamu pada adegan pengambilan keputusan bersama di keluarga perlu memilih warna yang cerah yang menarik perhatian siswa, pemilihan nama tokoh menggunakan nama yang biasa digunakan masyarakat saat ini dan memperbaiki detail gambar tokoh.

Aspek kajian empiris yang mendukung penelitian ini adalah penelitian Mas Hudul Khaq (2014) yang mengembangkan media diorama tiga dimensi untuk mata pelajaran di SD hasil penilaian oleh ahli materi I dengan 3,1 dengan kategori layak, ahli materi II dengan 3,1 dengan kategori layak, ahli media I dengan 3 dengan kategori layak, ahli media II dengan 3 dengan kategori layak, angket siswa dengan 79,42 dengan kategori layak. Penilaian dari ahli materi, media dan bahasa serta angket siswa dapat diartikan bahwa media diorama layak digunakan sebagai media pembelajaran di SD.

Validasi penilaian setiap komponen oleh pakar materi, media dan bahasa pada media diorama berbasis audiovisual mendapat persentase rata-rata komponen kelayakan isi 97,5%, komponen kelayakan penyajian 95% dan komponen kebahasaan 75%. Hasil penilaian media diorama berbasis audiovisual pada setiap komponen telah melebihi dari persentase 61%, maka dapat dikatakan bahwa media diorama berbasis audiovisual dinyatakan layak digunakan untuk pembelajaran PKn materi keputusan bersama.

Pengembangan media diorama berbasis audiovisual ini belum melaksanakan langkah produksi masal. Media diorama berbasis audiovisual belum diproduksi secara masal dikarenakan perlu diuji beberapa kali sehingga dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masal. Menurut Sugiyono (2010:427) media diorama akan diproduksi masal apabila berdasarkan studi kelayakan dari aspek teknologi, ekonomi, dan lingkungan memenuhi. Untuk memproduksi masal maka peneliti perlu berkerja sama dengan perusahaan. Oleh karena itu peneliti belum

melakukan langkah untuk memproduksi media diorama berbasis audiovisual secara masal.

4.2.1.3 Hasil Penilaian Angket Tanggapan Siswa

Media diorama berbasis audiovisual yang telah dikatakan layak dan direvisi berdasarkan masukan dari ketiga pakar, selanjutnya digunakan untuk uji coba produk. Media diorama berbasis audiovisual diujikan pada 6 orang siswa kelas VC SDN Tambakaji 04. Siswa tersebut mengikuti demonstrasi dan ikut mencoba menggunakan media diorama berbasis audiovisual. Setelah uji coba produk selesai, siswa diminta untuk mengisi angket tanggapan siswa. Hasil tanggapan siswa digunakan untuk perbaikan media diorama berbasis audiovisual sebelum digunakan untuk uji coba pemakaian.

Berdasarkan tanggapan siswa kelas VC SDN Tambakaji 04 dari 6 siswa yang telah mengikuti uji coba produk. Terdapat 1 aspek yang mendapat skor 3 atau 50% yaitu pada aspek dialog percakapan terdengar jelas. Aspek lainnya mendapat skor 6 dengan persentase 100%.

Aspek yang mendapat skor 3 dengan persentase 50% adalah aspek dialog percakapan terdengar jelas. Tiga siswa menjawab iya dan tiga siswa lainnya menjawab tidak. Siswa yang menjawab tidak, dikarenakan posisi tempat duduk mereka di belakang sehingga suara dialog percakapan tidak terdengar jelas. Berdasarkan kajian teoritis menurut Arsyad (2015:141) audio dapat menampilkan pesan yang memotivasi dan dapat digunakan dalam semua fase pembelajaran mulai dari pengantar atau pembukaan ketika memperkenalkan topik bahasan sampai

kepada evaluasi hasil belajar siswa. Audio pada media diorama berbasis audiovisual berupa suara/rekaman dialog percakapan.

Aspek yang mendapat skor 6 yaitu aspek 1-7 dan 9-15. Aspek 1 yaitu keseluruhan tampilan media diorama berbasis audiovisual menarik minat untuk belajar, seluruh siswa menjawab iya. Aspek 2 yaitu kegiatan belajar menggunakan media diorama berbasis audiovisual menyenangkan, semua siswa menjawab iya. Hal ini terbukti dari antusias siswa dalam memperhatikan adegan yang ditampilkan media diorama berbasis audiovisual. Aspek selanjutnya yaitu materi dengan menggunakan media diorama berbasis audiovisual mudah dipahami, isi cerita adegan mudah dipahami, menambah wawasan tentang pengambilan keputusan bersama. Bahasa yang digunakan dalam dialog adegan mudah dipahami, media diorama berbasis audiovisual memudahkan pemahaman materi. Kelima aspek tersebut mendapat respon positif (ya). Media diorama berbasis audiovisual membantu siswa untuk memahami materi pelajaran. Berdasarkan kajian teoritis menurut Aqib (2014: 50) mendefinisikan media pembelajaran selain sebagai sarana menyampaikan informasi juga sebagai merangsang proses pembelajaran yang terjadi pada siswa. Agar penyampaian pesan atau bahan ajar dapat diterima siswa dengan baik maka perlu adanya perantara yang menyampaikan, yaitu media pembelajaran (Anitah, 2009: 6.4).

Aspek yang mendapat skor 6 adalah aspek penyajian media diorama berbasis audiovisual menarik perhatian, penggunaan *background* gambar pada media diorama berbasis audiovisual menarik perhatian, tokoh adegan menarik, dan media diorama berbasis audiovisual menambah semangat belajar. Semua siswa

merasa tertarik dengan gambar dan tokoh adegan yang berwarna-warni dan siswa semangat untuk memperhatikan media diorama berbasis audiovisual. Aspek selanjutnya adalah keseluruhan komponen media diorama berbasis audiovisual terlihat dengan jelas mendapat skor 6. Berdasarkan kajian teoritis menurut Arsyad (2015:76) pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, misalnya visual harus jelas dengan informasi yang ingin disampaikan. Dua aspek terakhir yang mendapat skor 6 adalah langkah-langkah penggunaan media diorama berbasis audiovisual mudah dimengerti dan media diorama berbasis audiovisual dapat dipelajari secara mandiri maupun kelompok. Enam siswa telah mencoba menggunakan media diorama berbasis audiovisual dan semua siswa menjawab iya. Hal ini menunjukkan bahwa media diorama berbasis audiovisual mudah dimengerti dan dapat dipelajari secara mandiri maupun kelompok.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa tanggapan siswa terhadap media diorama berbasis audiovisual termasuk kategori sangat baik dengan rentang 83%-100%. Ketuntasan pada aspek 8 dipengaruhi oleh *speaker* atau pengeras suara yang digunakan pada saat uji coba produk.

Tahap selanjutnya selanjutnya adalah melakukan uji coba pemakaian di kelas VC SDN Tambakaji 04 dengan jumlah siswa 30 orang. Uji coba pemakaian dilakukan 2 kali pertemuan dengan media diorama berbasis audiovisual. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, siswa mengerjakan soal *pretest*. Setelah mengikuti pembelajaran PKn materi keputusan bersama menggunakan media diorama berbasis audiovisual siswa mengerjakan soal *posttest*.

4.2.1.4 Hasil Penilaian Angket Tanggapan Guru

Angket tanggapan guru diberikan kepada guru untuk menganalisis keterterapan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama. Angket diberikan setelah mengamati dan menggunakan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama.

Berdasarkan hasil tanggapan guru mata pelajaran PKn kelas VC SDN Tambakaji 04 pada uji coba produk terhadap media diorama berbasis audiovisual keseluruhan 15 aspek yang ditanyakan mendapat respon positif (Ya) dengan jumlah skor 15 atau 100%. Menurut tanggapan guru keterterapan media diorama berbasis audiovisual sangat baik karena mendapat persentase skor 100%. Selain itu media diorama berbasis audiovisual menambah minat belajar siswa dan menambah keaktifan siswa. Media diorama berbasis audiovisual bisa memperjelas pembelajaran terutama pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama. Usia siswa SD berkisar antara 7-12. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget siswa SD berada pada tahap operasional konkret. Melalui media diorama berbasis audiovisual siswa diberikan tampilan adegan pengambilan keputusan bersama secara nyata. Media diorama berbasis audiovisual mudah untuk digunakan oleh guru. Selain memberikan tanggapan, guru juga memberikan saran untuk peneliti. Saran dari guru digunakan untuk memperbaiki media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama sehingga media dapat digunakan lebih lanjut.

4.2.1.5 Keefektifan Media Diorama Berbasis Audiovisual

Keefektifan media diorama berbasis audiovisual diketahui melalui peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Hasil belajar kognitif siswa di dapat dari nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* didapat sebelum pembelajaran PKn materi keputusan bersama menggunakan media diorama berbasis audiovisual. Nilai *posttest* didapat setelah pembelajaran PKn materi keputusan bersama menggunakan media diorama berbasis audiovisual. Berdasarkan rata-rata nilai *pretest* 82,13 dan rata-rata nilai *posttest* 88,27 terdapat peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 7,46%. Selain itu jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar pada nilai *pretest* sebanyak 24 siswa (80%) dan jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar pada nilai *posttest* sebanyak 29 siswa (97%).

Setelah di dapat nilai *pretest* dan *posttest*, dilakukan uji normalitas untuk mengetahui analisis data yang akan digunakan selanjutnya. Uji normalitas nilai *pretest* mempunyai perhitungan sebesar 0,130336212 dan *posttest* mempunyai perhitungan sebesar 0,122671902. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, maka perhitungan selanjutnya menggunakan teknik statistik parametrik.

Berdasarkan aspek kajian empiris yang mendukung penelitian ini adalah penelitian Hudul Khaq (2014) yang mengembangkan media diorama tiga dimensi untuk mata pelajaran di SD. Hasil rata-rata nilai *pretest* 64,69 sedangkan rata-rata *posttest* 85,6. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami peningkatan nilai sebesar 32,32% setelah menggunakan media diorama pada pembelajaran IPS.

Perbedaan hasil belajar *pretest* dan *posttest* menunjukkan perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media diorama dalam pembelajaran PKn materi keputusan bersama. Penggunaan media diorama berbasis audiovisual menunjukkan pengaruh terhadap hasil belajar PKn materi keputusan bersama dengan rata-rata hasil belajar *pretest* 82,13 dan rata-rata nilai *posttest* 88,27. Peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 7,46% dengan nilai terendah 68 dan nilai tertinggi 100.

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus *polled varians* diperoleh t_{hitung} yaitu 2,181906726 lebih besar dari dan t_{tabel} yaitu 1,671. Sehingga disimpulkan bahwa media diorama berbasis audiovisual efektif digunakan pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan aspek kajian praktis menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dalam *pretest* dan *posttest* dengan perbedaan rata-rata sebesar 6,133. Peningkatan rata-rata menunjukkan bahwa media diorama berbasis audiovisual efektif digunakan pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama kelas VC SDN Tambakaji 04.

Kefektifan media diorama berbasis audiovisual telah diketahui berdasarkan kenaikan hasil belajar yang di dapat siswa. Berdasarkan landasan teori penggunaan media yang digambarkan dalam bentuk kerucut pengalaman Edgar Dale (dalam Arsyad, 2015: 14) pengalaman langsung berpengaruh pada kesan yang didapat siswa secara utuh dan paling bermakna mengenai isi pembelajaran melalui semua indera yang dimilikinya. Media diorama audiovisual telah memberikan pengalaman langsung kepada siswa tentang pengambilan keputusan bersama. Sesuai dengan

teori perkembangan kognitif Piaget siswa SD berada pada tahap operasional konkret. Melalui media diorama berbasis audiovisual siswa diberikan tampilan adegan pengambilan keputusan bersama secara nyata dan siswa mendapatkan pengalaman langsung tentang bagaimana proses pengambilan keputusan bersama. Hal tersebut menjadikan siswa lebih paham mengenai materi yang disampaikan dan berimbas pada hasil belajar yang didapat siswa.

Berdasarkan paparan hasil belajar siswa yang didapat melalui *pretest* dan *posttest*, penggunaan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama mempengaruhi hasil belajar siswa. Media diorama berbasis audiovisual dapat dijadikan alternatif untuk membantu menjelaskan materi dalam pembelajaran. Media diorama berbasis audiovisual dapat menarik perhatian siswa dan menambah minat belajar siswa untuk memperhatikan pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian dari Audrey C. Rule and Lois A. Lindell tahun 2009 yang berjudul *Making Cereal Box Dioramas of Native American Historic Homes and Culture*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proyek diorama efektif sebagai pengalaman berkesan dalam pembelajaran IPS.

4.2.1.6 Aktivitas Siswa

Data aktivitas siswa didapat melalui lembar pengamatan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penelitian ini mengamati 30 siswa terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Aktivitas siswa yang dilakukan siswa akan mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan pada saat pembelajaran dan akan menentukan hasil belajar siswa. berdasarkan kajian teoritis menurut Hamdani (2011: 194) kualitas dapat diartikan

dengan istilah mutu atau juga keefektifan. aspek-aspek efektivitas belajar antara lain: (1) peningkatan pengetahuan; (2) peningkatan keterampilan; (3) perubahan sikap; (4) sikap; (5) kemampuan adaptasi; (6) peningkatan integrasi; (7) peningkatan partisipasi; dan (8) peningkatan interaksi kultural. Dari teori tersebut aspek yang utama yang mempengaruhi adalah perubahan sikap, sikap siswa, partisipasi dari siswa atau dapat dikatakan sebagai aktivitas yang dilakukan siswa.

Berdasarkan aktivitas siswa kelas VC SDN Tambakaji 04 pada indikator 1 yaitu antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang mendapat skor 88% pada pertemuan pertama dan mendapat skor 90% pada pertemuan kedua. Aktivitas siswa pada indikator 2 yaitu menyimak materi menggunakan media yang mendapat skor 73% pada pertemuan pertama dan mendapat skor 75% pada pertemuan kedua. Aktivitas siswa pada indikator 3 yaitu aktivitas belajar siswa dalam diskusi kelompok pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua mendapat skor 100%. Aktivitas siswa pada indikator 4 siswa yaitu mencoba menggunakan atau mengoperasikan media diorama berbasis audiovisual mendapat skor 73% pada pertemuan pertama dan mendapat skor 75% pada pertemuan kedua. Aktivitas siswa pada indikator 5 yaitu aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran mendapat skor 73% pada pertemuan pertama dan mendapat skor 79% pada pertemuan kedua. Aktivitas siswa pada indikator 6 yaitu melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran mendapat skor 80% pada pertemuan pertama dan mendapat skor 84% pada pertemuan kedua.

Berdasarkan aspek kajian empiris yang mendukung penelitian ini adalah penelitian Arya Rizki, Khusnul Khotimah (2014) mengenai pemanfaatan media

diorama beraudio pada pembelajaran. Proses pemanfaatan media diorama berjalan dengan baik. Melalui observasi terhadap guru, terlihat bahwa guru melaksanakan perannya sebagai pengajar, pembimbing, maupun motivator dengan baik. Dan bimbingan guru yang maksimal juga dapat dilihat dari angket siswa yang menyatakan bimbingan guru selama proses pembelajaran sudah maksimal. Selain itu, kelancaran proses pemanfaatan media diorama juga bisa dilihat melalui hasil observasi terhadap siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa antusias dan siswa juga tidak segan untuk bertanya kepada guru saat mereka tidak paham dengan materi yang disampaikan.

Penggunaan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama terbukti membuat siswa kelas VC SDN Tambakaji 04 lebih aktif dalam pembelajaran. Siswa tertarik dengan media diorama berbasis audiovisual yang digunakan guru, sehingga siswa antusias untuk mengikuti pembelajaran. Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran juga ditunjukkan pada saat mengerjakan lembar kerja kelompok karena setiap siswa memahami materi dengan baik sehingga mendorong siswa untuk mengemukakan pendapatnya dalam kelompok. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama mempengaruhi keaktifan siswa.

4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian

Implikasi hasil penelitian adalah konsekuensi atau dampak langsung dari hasil penelitian. Implikasi yang diperoleh dari penelitian ini ada tiga hal, yaitu:

4.2.2.1 Implikasi Teoritis

Implikasi teoritis dapat diartikan sebagai dampak hasil penelitian yang terdiri dari kelayakan media pembelajaran, hasil belajar, dan aktivitas siswa dalam pembelajaran terhadap teori yang dikaji dalam kajian teori. Media diorama berbasis audiovisual membantu guru untuk menyampaikan materi pengambilan keputusan bersama. Menurut pendapat Aqib (2014: 50) mendefinisikan media pembelajaran selain sebagai sarana menyampaikan informasi juga sebagai merangsang proses pembelajaran yang terjadi pada siswa. Melalui penggunaan media diorama berbasis audiovisual merangsang siswa untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan.

Media diorama berbasis audiovisual membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Menurut Sudjana dan Ahmad (2013:170) media diorama merupakan sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Siswa mendapat pengalaman baru dengan melihat sebuah pemandangan tiga dimensi yang disajikan. Selain itu media diorama berbasis audiovisual juga memiliki ciri manipulatif yang memungkinkan kejadian yang berlangsung lama dan membutuhkan latar tempat yang luas dapat disajikan kepada siswa dalam waktu yang singkat dengan latar yang tersedia.

Penggunaan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama menarik perhatian siswa dan menambah minat belajar siswa. Siswa diajak untuk berperan aktif dalam pembelajaran dengan mencoba memperagakan media diorama berbasis audiovisual serta tanya jawab disela-sela pembelajaran. Sesuai dengan teori belajar kognitif siswa memahami pengetahuan

yang dia dapat melalui tipe pengalaman konkret berupa adegan pengambilan keputusan bersama yang disajikan melalui adegan yang diperankan tokoh dalam media diorama berbasis audiovisual.

Hasil penelitian ini yang membuktikan bahwa pengembangan media diorama berbasis audiovisual dapat mengoptimalkan hasil belajar pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi serta mendukung teori pada penelitian selanjutnya yang akan mengembangkan inovasi baru dari media diorama.

4.2.2.2 Implikasi Praktis

Implikasi praktis dalam penelitian ini berkaitan dengan dampak hasil penelitian terhadap proses pelaksanaan pembelajaran selanjutnya. Pengembangan media diorama berbasis audiovisual membantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran dan mengefektifkan pembelajaran di kelas. Media diorama berbasis audiovisual melatih kreativitas guru untuk berinovasi menciptakan media pembelajaran. Untuk pihak sekolah, penelitian pengembangan media diorama berbasis audiovisual membantu menemukan solusi untuk mengoptimalkan hasil belajar PKn dan memberikan sumbangan positif terhadap kemajuan sekolah serta kondusifnya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar yang didapat siswa akan berimbas pada mutu pendidikan di sekolah.

4.2.2.3 Implikasi Pedagogis

Implikasi pedagogis dalam penelitian ini adalah memberikan gambaran lebih lanjut dalam mengembangkan media pembelajaran untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa. Penelitian ini memberikan gambaran tentang pengembangan

media yang menarik, inovatif dan mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran harus terus dikembangkan untuk menghasilkan pembelajaran yang berkualitas. Mengembangkan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan serta kondisi lingkungan belajar dan tidak harus menggunakan bahan yang sulit dijangkau. Media pembelajaran akan membantu proses pembelajaran jika dibuat dengan baik dan terus dikembangkan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama yang telah dikembangkan dinyatakan layak digunakan oleh pakar materi, media dan bahasa dengan persentase penilaian komponen kelayakan isi 97,5%, komponen penyajian 95% dan komponen kebahasaan 75%.
2. Media diorama berbasis audiovisual efektif digunakan pada pembelajaran PKn terhadap hasil belajar siswa dengan perhitungan t_{hitung} yaitu 2,182 lebih besar dari dan t_{tabel} yaitu 2,002 dengan uji peningkatan rata-rata sebesar 0,343 dengan kriteria sedang.
3. Penggunaan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama berhasil meningkatkan aktivitas siswa pada pertemuan 1 dengan skor pesentase 81% termasuk dalam kriteria sangat tinggi dan aktivitas siswa pada pertemuan 2 dengan skor persentase 85% dengan kriteria sangat tinggi.

5.2 SARAN

Berdasarkan pengalaman melakukan penelitian pengembangan saran yang dapat direkomendasikan, yaitu:

1. Media diorama berbasis audiovisual dapat dikembangkan lagi dengan perencanaan yang matang diantaranya: (1) perencanaan komponen isi yang lebih lengkap; (2) komponen penyajian yang lebih menarik; (3) penggunaan bahasa yang baku, sehingga lebih bermanfaat dan bermakna.
2. Media diorama berbasis audiovisual efektif digunakan pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama dengan memperbaiki isi atau konten percakapan dialog agar siswa lebih paham terhadap materi yang disampaikan.
3. Media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas siswa dengan memperbaiki desain tampilan tokoh maupun *background* latar termpat adegan agar siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah,Sri. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto,Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aqib,Zainal. 2014. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad,Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Audrey,dkk.2009. Making Cereal Box Dioramas of Native American Historic Homes and Culture. Hal 1-63.
- BNSP. 2006. *Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi*. Jakarta: CV.Mini Jaya Abadi.
- Cahyono,dkk. 2014. *Buku Panduan Penulisan Proposal, Tugas Akhir, Skripsi, dan Artikel Ilmiah*. Semarang: Unnes.
- Christin,Devi , dkk. 2016. Kelayakan Media Diorama Pemanasan Global Kelas VII. *Jurnal*. Vol 5(3) hal 1-10.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Enti.M,dkk. 2010. Diorama Art – A Potential Medium For Museum Education. *Journal of Science and Technology*. Vol. 30(2),pp. 1-10.
- Faturrohman. *PAKEM Pkn*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hakim, Suparlan Al,dkk. 2009. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Sekolah Dasar Kelas 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

- Ismilasari, Yaashinta dan Hendratno. 2013. Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 1(2) hal 1-10.
- Jumiati. 2011. Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Numbereds Heads Together (NHT) Pada Materi Gerak Tumbuhan Di Kelas VIII SMP Sei Putih Kampar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol 2(2) hal 1-25.
- Jurusan PGSD. 2016. *Hasil Workshop Metodologi Penyusunan Skripsi (Edisi Revisi)*. Semarang: UNNES.
- Khaq Mas Hudul. 2014. Pengembangan Media Dioram Tiga Dimensi Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Pokok Kerja Paksa Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri 1 Candinegoro Wonoayu Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan*. Vol 1(1) hal 1-10.
- Kusumah, Wijaya dan Desi Dwigama. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Lestari, Kurnia Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Marandino, dkk. 2009. The important role of Natural History dioramas in biological learning. *ICOM Natural History Committee Newsletter*. No 29 ISSN 1814-6058.
- Maswiyah, dkk. 2014. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Media Diorama Pada Anak Kelompok A TK Marsudisiwi Laweyan Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014. *jurnal*. Vol 2(2) hal 1-10.
- Muris, Alfisah Fadlila, dkk. 2015 Penggunaan Media Diorama Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*. Vol 3(8) hal 1-5.
- Rizki, Arya dan Khusnul Khotimah. 2014. Pemanfaatan Media Diorama Beraudio Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kelas 5 Sekolah Dasar Sumokembangri II Di Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. Vol 2(3) hal 1-6.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 23 Tahun 2006.

Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.

Pratiwi, Ni Putu Sri, dkk. 2014. Pengaruh Model Brain-Based Learning Berbantuan Media Diorama terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus VIII Sukawati Tahun Ajaran 2013/ 2014. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol 2(1) hal 1-10.

Priyatna, Opih, dkk. 2009. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Siswa SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.

Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.

Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada.

Samsuri. 2013. *Paradigma Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Sardiman. 2016. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suprihatiningrum. Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran : Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Ar-ruzz Media.
- Sutedjo. 2009. *Terampil dan Cerdas Belajar Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.
- Trianto Ibnu Badar Al-Tabany. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inofatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Winataputra, Udin S. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

LAMPIRAN

Lampiran 1

KISI-KISI INSTRUMEN
PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA BERBASIS AUDIOVISUAL
PADA PEMBELAJARAN PKn MATERI KEPUTUSAN BERSAMA

Rumusan masalah penelitian	Tujuan penelitian	Variabel	Indikator	Sumber data	Instrumen
Rumusan umum: Bagaimana cara mengembangkan desain dan komponen media pembelajaran diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang?	Untuk mengembangkan desain dan komponen media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang.	Desain pengembangan media diorama berbasis audiovisual	1. Sesuai SK, KD dan indikator 2. Sesuai dengan judul media 3. Sesuai dengan tujuan pembelajaran 4. Sesuai dengan materi pembelajaran 5. Sesuai dengan penggunaan media	Dokumen dan rancangan produk	Lembar uji validasi penilaian komponen
Rumusan khusus: 1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang?	1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang.	Kelayakan media diorama berbasis audiovisual	1. Memenuhi indikator kelayakan isi 2. Memenuhi indikator kelayakan penyajian 3. Memenuhi indikator kelayakan bahasa	Validator ahli	Lembar uji validasi penilaian komponen
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran diorama	2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran diorama	Hasil belajar	1. Menjelaskan pengertian keputusan bersama. 2. Menyebutkan cara	Daftar hasil belajar	Tes tertulis

berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang?	berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang.		pengambilan keputusan bersama 3. Menyebutkan bentuk-bentuk keputusan bersama. 4. Menentukan sikap yang tepat terhadap keputusan bersama.		
3. Bagaimana aktivitas siswa dalam penerapan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang?	3. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam penerapan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang.	Aktivitas siswa	1. Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. 2. Menyimak materi menggunakan media. 3. Aktivitas belajar siswa dalam diskusi kelompok. 4. Siswa mencoba menggunakan/ mengoperasikan media diorama berbasis audio visual. 5. Aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran. 6. Melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran.	Siswa	Lembar observasi

Lampiran 2

**INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN MEDIA DIORAMA BERBASIS
AUDIOVISUAL PADA PEMBELAJARAN PKn**

Nama :

NIP :

Asal Instansi :

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda check (√) pada kolom 1,2,3, atau 4 yang ada pada kolom skor.

Skor 1 : Kurang

Skor 2 : Cukup

Skor 3 : Baik

Skor 4 : Sangat baik

(Sukmadinata, 2015: 226)

3. Setelah mengisi angket, Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan media diorama berbasis audiovisual.

No	Aspek Penilaian		Jawaban		Catatan
			Ya	Tidak	
I	Komponen Kelayakan Isi		Ya	Tidak	
	1	Isi materi yang ditampilkan sesuai dengan SK dan KD			
	2	Adegan yang ditampilkan sesuai dengan materi pembelajaran			
	3	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran			
II	Komponen Penyajian		Ada	Tidak Ada	
	1	Judul			
	2	Tujuan Pembelajaran			
	3	Materi bentuk keputusan bersama			

4	Materi menghargai keputusan bersama			
5	Gambar yang sesuai dengan isi cerita			
6	Tokoh adegan			
7	Rekaman percakapan adegan			

Keterangan: Media diorama berbasis audiovisual dikatakan lolos penilaian tahap I apabila semua butir dalam instrumen penilaian mendapat “nilai” atau respon positif (Ya/ada). Selanjutnya media diorama berbasis audiovisual pada dinilai kembali pada penilaian tahap II.

Semarang,
Validator

.....

Lampiran 3

**INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN KELAYAKAN ISI
OLEH AHLI MATERI MEDIA DIORAMA BERBASIS AUDIOVISUAL
PADA PEMBELAJARAN PKn**

Nama :

NIP :

Asal Instansi :

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda check (√) pada kolom 1,2,3, atau 4 yang ada pada kolom skor.

Skor 1 : Kurang

Skor 2 : Cukup

Skor 3 : Baik

Skor 4 : Sangat baik

(Sukmadinata, 2015: 226)

3. Setelah mengisi angket, Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan media diorama berbasis audiovisual.

No	Aspek penilaian	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar					
2	Kesesuaian materi yang disampaikan dengan tujuan pembelajaran					
3	Konsep yang digunakan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari					
4	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SD					
5	Materi keputusan bersama telah tercakup secara keseluruhan dalam media diorama berbasis audiovisual					
6	Materi keputusan bersama disajikan secara runtut					

7	Referensi yang digunakan relevan					
8	Disertai gambar yang berhubungan dengan materi keputusan bersama					
9	Dialog adegan cerita sesuai dengan materi yang dibahas					
10	Menyajikan contoh nyata bentuk pengambilan keputusan bersama					
Jumlah						
Rata-rata						

Semarang,

Validator

.....

Lampiran 4

**INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN PENYAJIAN OLEH
AHLI MEDIA MEDIA DIORAMA BERBASIS AUDIOVISUAL PADA
PEMBELAJARAN PKn**

Nama :

NIP :

Asal Instansi :

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda check (√) pada kolom 1,2,3, atau 4 yang ada pada kolom skor.

Skor 1 : Kurang

Skor 2 : Cukup

Skor 3 : Baik

Skor 4 : Sangat baik

(Sukmadinata, 2015: 226)

3. Setelah mengisi angket, Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan media diorama berbasis audiovisual

No	Aspek penilaian	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
1	Penyajian konsep dari yang mudah ke yang sukar					
2	Penyajian media diorama berbasis audiovisual dilengkapi gambar yang sesuai					
3	Media diorama berbasis audiovisual dilengkapi ilustrasi yang menarik perhatian siswa					
4	Ukuran gambar dalam media diorama berbasis audiovisual yang dapat terlihat jelas					
5	Desain tampilan media diorama berbasis audiovisual menarik minat belajar siswa					

6	Tata letak gambar dan obyek (tokoh adegan) yang proporsional					
7	Isi cerita yang disajikan dalam media diorama berbasis audiovisual menjabarkan materi dalam SK KD					
8	Media diorama berbasis audiovisual mudah digunakan dalam proses pembelajaran					
9	Penyajian alur cerita dalam media diorama berbasis audiovisual dilakukan secara runtut					
10	Keseluruhan komponen media dapat terlihat dengan jelas					
Jumlah						
Rata-rata						

Semarang,

Validator

.....

Lampiran 5

**INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN KEBAHASAAN
OLEH AHLI BAHASA MEDIA DIORAMA BERBASIS AUDIOVISUAL
PADA PEMBELAJARAN PKn**

Nama :

NIP :

Asal Instansi :

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda check (√) pada kolom 1,2,3, atau 4 yang ada pada kolom skor.

Skor 1 : Kurang

Skor 2 : Cukup

Skor 3 : Baik

Skor 4 : Sangat baik

(Sukmadinata, 2015: 226)

3. Setelah mengisi angket, Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan media diorama berbasis audiovisual.

No	Aspek penilaian	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
1	Bahasa yang digunakan dalam percakapan adegan sesuai dengan EYD					
2	Bahasa yang digunakan dalam percakapan adegan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa					
3	Bahasa yang digunakan dalam percakapan adegan sesuai dengan tingkat perkembangan sosial emosional siswa					
4	Pesan yang disampaikan mudah dipahami siswa					
5	Bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk merespon					
6	Menggunakan kalimat efektif					

7	Kalimat yang digunakan dalam percakapan adegan mudah dipahami siswa					
8	Dialog/percakapan adegan jelas, singkat dan informatif.					
9	Penggunaan kata yang sederhana dalam percakapan adegan pengambilan keputusan bersama.					
10	Penggunaan istilah yang sederhana dalam dialog/percakapan adegan.					
Jumlah						
Rata-rata						

Semarang,

Validator

.....

Lampiran 6

**ANGKET TANGGAPAN SISWA TENTANG MEDIA DIORAMA
BERBASIS AUDIOVISUAL PADA PEMBELAJARAN PKn**

Nama :

No :

Kelas :

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas anda pada kolom yang telah disediakan.
2. Isilah kolom di bawah ini dengan tanda check list (√) pada jawaban Ya/Tidak yang telah disediakan.

No	Aspek yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Keseluruhan tampilan media diorama berbasis audiovisual menarik minat untuk belajar		
2	Kegiatan belajar menggunakan media diorama berbasis audiovisual menyenangkan		
3	Materi dengan menggunakan media diorama berbasis audiovisual mudah dipahami		
4	Isi cerita adegan mudah dipahami		
5	Menambah wawasan tentang pengambilan keputusan bersama		
6	Bahasa yang digunakan dalam dialog adegan mudah dipahami		
7	Media diorama berbasis audiovisual memudahkan pemahaman materi		
8	Dialog percakapan terdengar jelas		
9	Penyajian media diorama berbasis audiovisual menarik perhatian		
10	Penggunaan <i>background</i> gambar pada media diorama berbasis audiovisual menarik perhatian		
11	Tokoh adegan menarik		
12	Media diorama berbasis audiovisual menambah semangat belajar		

13	Keseluruhan komponen media diorama berbasis audiovisual terlihat dengan jelas		
14	Langkah-langkah penggunaan media diorama berbasis audiovisual mudah dimengerti		
15	Media diorama berbasis audiovisual dapat dipelajari secara mandiri maupun kelompok		
Jumlah			

Keterterapan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn diambil dengan menggunakan data hasil pembelajaran PKn materi keputusan bersama, hasil tanggapan siswa yang diukur dengan skor :

Jawaban Ya = 1

Jawaban tidak = 0

(Sugiyono, 2012:139)

Skor maksimal= 15

Skor Minimal = 0

Lampiran 7

**ANGKET TANGGAPAN GURU TENTANG MEDIA DIORAMA
BERBASIS AUDIOVISUAL PADA PEMBELAJARAN PKn**

Nama :

NIP :

Nama Instansi :

Petunjuk pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bacalah aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini, kemudian isilah tanda check list (√) pada kolom jawaban Ya/Tidak yang telah disediakan.
3. Berikanlah masukan untuk perbaikan media diorama berbasis audiovisual jika diperlukan.

No	Aspek yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Penampilan keseluruhan media diorama berbasis audiovisual menarik		
<i>Catatan:</i>			
2	Materi media diorama berbasis audiovisual sesuai SK dan KD		
<i>Catatan:</i>			
3	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas pada media diorama berbasis audiovisual		
<i>Catatan:</i>			
4	Konsep adegan yang digunakan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari		
<i>Catatan:</i>			
5	Penyajian materi dalam media diorama berbasis audiovisual sistematis		
<i>Catatan:</i>			

No	Aspek yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
6	Bahasa yang digunakan pada adegan pengambilan keputusan bersama mudah untuk dipahami siswa		
<i>Catatan:</i>			
7	Media diorama berbasis audiovisual menumbuhkan minat belajar siswa		
<i>Catatan:</i>			
8	Penggunaan <i>background</i> gambar pada media diorama berbasis audiovisual membantu pemahaman siswa		
<i>Catatan:</i>			
9	Media diorama berbasis audiovisual dapat menambah wawasan siswa mengenai pengambilan keputusan bersama dalam pembelajaran PKn		
<i>Catatan:</i>			
10	Media diorama berbasis audiovisual menambah keaktifan siswa		
<i>Catatan:</i>			
11	Media diorama berbasis audiovisual memudahkan pemahaman materi		
<i>Catatan:</i>			
12	Dialog percakapan terdengar jelas		
<i>Catatan:</i>			
13	Keseluruhan komponen media diorama berbasis audiovisual terlihat dengan jelas		
<i>Catatan:</i>			
14	Media diorama berbasis audiovisual dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok		
<i>Catatan:</i>			
15	Pengoperasian media diorama berbasis audiovisual mudah dipahami		

No	Aspek yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
<i>Catatan:</i>			

Saran :

.....

.....

.....

.....

Keterterapan media diorama berbasis audio visual pada pembelajaran PKn diambil dengan menggunakan data hasil pembelajaran PKn materi keputusan bersama, hasil tanggapan siswa yang diukur dengan skor :

Jawaban Ya = 1

Jawaban tidak = 0

(Sugiyono, 2012:139)

Skor maksimal= 15

Skor Minimal = 0

Semarang,
Guru Mapel PKn

Nurlaini Purwaningsih. S.Pd
NIP. 19601129 197911 2 003

Lampiran 8

**LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA PADA PEMBELAJAN
PKn MATERI KEPUTUSAN BERSAMA MENGGUNAKAN MEDIA
DIORAMA BERBASIS AUDIOVISUAL**

Sekolah : SD Negeri Tambakaji 04

Kelas / Semester : VA / 2

Nama Siswa :

Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor aktivitas siswa.

2. Berilah tanda check (√) pada deskriptor yang tampak

Skor 4, jika semua deskriptor tampak

Skor 3, jika hanya 3 deskriptor yang tampak

Skor 2, jika hanya 2 deskriptor yang tampak

Skor 1, jika hanya 1 deskriptor yang tampak

(Arikunto, 2010:285)

3. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No	Indikator	Deskriptor	Chek (√)	Skor
1	Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	1. mengkondisikan diri dalam mengikuti pembelajaran		
		2. menyimak tujuan pembelajaran		
		3. memperhatikan penjelasan guru dengan cermat		
		4. menjawab pertanyaan guru dengan antusias		
2	Menyimak materi menggunakan media	1. mendengarkan guru saat menyajikan media diorama berbasis audiovisual		
		2. memperhatikan pembelajaran dengan baik		
		3. mencatat hal-hal penting materi yang disampaikan guru		

		4. semangat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media diorama berbasis audiovisual		
3	Aktivitas belajar siswa dalam diskusi kelompok	1. mengikuti petunjuk pengerjaan pada LKK		
		2. memberikan pendapatnya dalam kelompok		
		3. berperan aktif dalam kelompok		
		4. berinteraksi dengan teman satu kelompok		
4	Siswa mencoba menggunakan/ mengoperasikan media diorama berbasis audiovisual	1. mengajukan diri untuk mendemonstrasikan media diorama berbasis audiovisual		
		2. menggunakan media diorama sesuai dengan prosedur		
		3. menggunakan media dengan benar		
		4. menjawab pertanyaan yang diberikan temannya		
5	Aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran	1. antusias dalam kegiatan pembelajaran		
		2. aktif dalam pembelajaran		
		3. memanfaatkan sumber belajar yang ada		
		4. interaksi dengan guru		
6	Melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran	1. menanyakan hal yang belum dipahami		
		2. mengingat materi yang telah dipelajari		
		3. menyimpulkan bersama guru mengenai materi yang telah dipelajari		
		4. mengerjakan soal evaluasi		
Jumlah skor				

Mengolah data aktivitas siswa

$$\text{Persentase aktivitas siswa} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.10
Kriteria Persentase Aktivitas Siswa

Persentase	Kriteria
0% - 24,99%	Keaktifan siswa rendah
25% - 49,99%	Keaktifan siswa sedang
50% - 74,99%	Keaktifan siswa tinggi
75% - 100%	Keaktifan siswa sangat tinggi

Kusumah, dkk (2012:154)

Semarang,

Observer

.....

Lampiran 9

**RANCANGAN MEDIA DIORAMA BERBASIS AUDIOVISUAL PADA
PEMBELAJARAN PKn MATERI KEPUTUSAN BERSAMA**

Pada media permainan terdapat kerangka diorama, *background*, dan tokoh atau objek, desainnya sebagai berikut:

1) Kerangka diorama

Kerangka diorama berbentuk 3 dimensi.

Alat:

- a) Gunting
- b) Pisau / Cutter
- c) Penggaris dan pensil
- d) Martil dan paku

Bahan:

- a) Papan
- b) Kayu
- c) Kertas duplek
- d) Kertas warna
- e) Lem
- f) Double tape



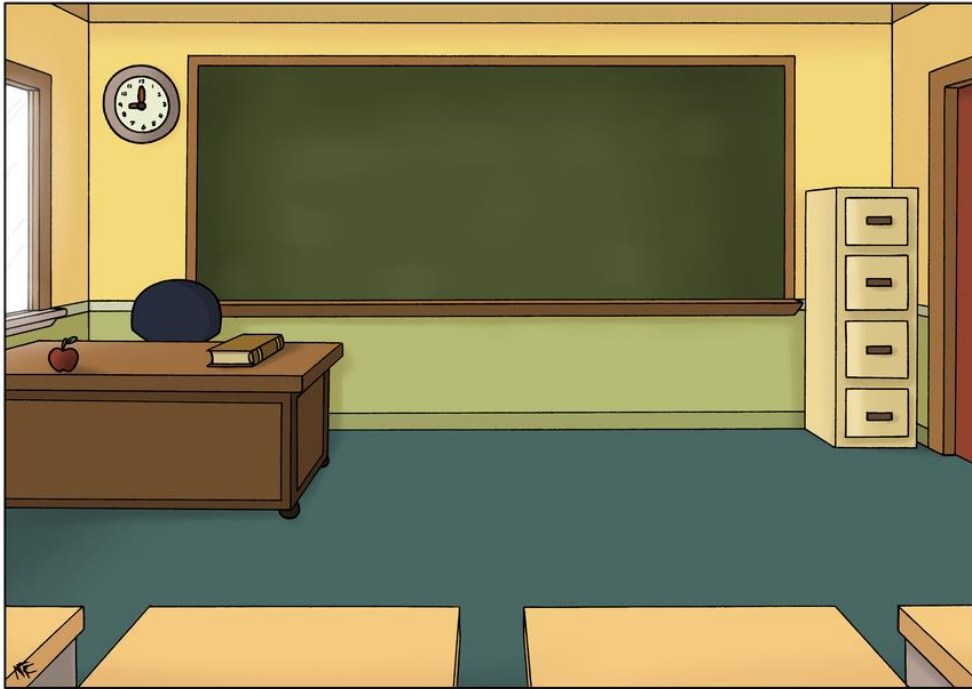
Bentuk kerangka diorama

2) *Background*

Background diorama berupa gambar



Untuk adegan pengambilan keputusan bersama di keluarga



Untuk adegan pengambilan keputusan bersama di sekolah

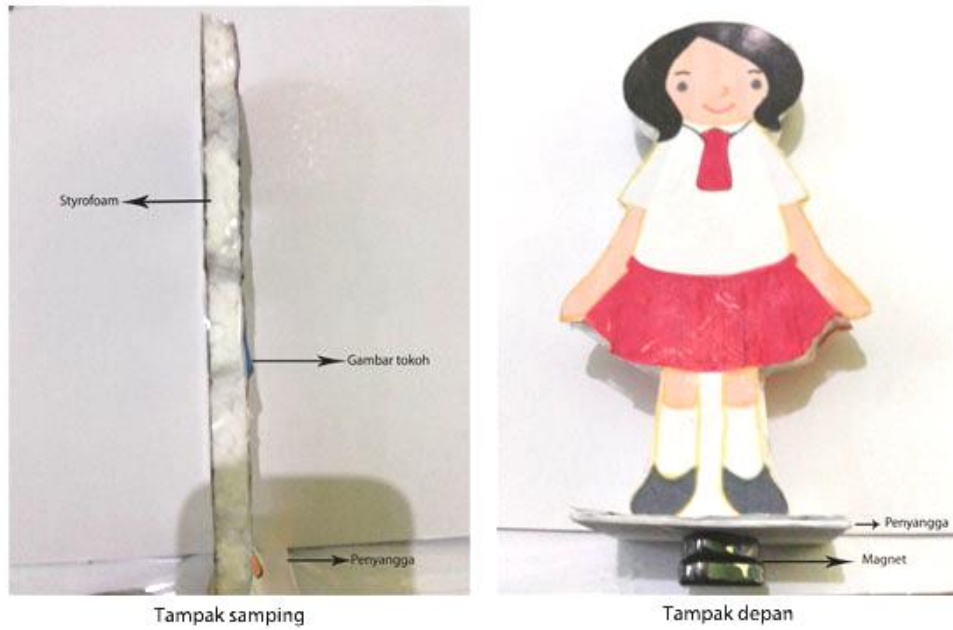


Untuk adegan pengambilan keputusan bersama di masyarakat

3) Tokoh/objek

Tokoh adegan yang terbuat dari kertas dan *styrofoam* dilengkapi dengan magnet.

TOKOH ADEGAN



4) Suasana adegan



Kegiatan musyawarah di keluarga



Kegiatan pemilihan ketua kelas



Kegiatan rapat di masyarakat

Lampiran 10

KISI KISI TES UJI COBA

Satuan Pendidikan : SDN Tambakaji 04

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Kelas/Semester : V/2

Standar Kompetensi : 4. Menghargai keputusan bersama.

Materi : Keputusan Bersama

No	Komptensi Dasar	Indikator	Ranah	Penilaian			No mor soal
				Teknik penilai an	Jenis Penilai an	Bentuk Instru- men	
1	4.1 Mengenal bentuk-bentuk keputusan bersama.	4.1.1 Mengidentifikasi pengertian keputusan bersama.	C1	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	1-5,19
		4.1.2 Menyebutkan cara pengambilan keputusan bersama.	C1	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	7, 13,14
		4.1.3 Mengidentifikasi pengertian musyawarah	C1	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	6, 8-12, 20
		4.1.4 Memecahkan masalah pemungutan suara terbanyak.	C4	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	15-18, 26
		4.1.5 Mengklasifikasi bentuk-bentuk keputusan bersama.	C3	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	21
		4.1.6 Memberikan contoh bentuk keputusan bersama di lingkungan keluarga	C2	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	22-24

		4.1.7 Memberikan contoh bentuk keputusan bersama di lingkungan sekolah.	C2	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	25,27, 28
		4.1.8 Memberikan contoh bentuk keputusan bersama di lingkungan masyarakat.	C2	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	29-32
2	4.2 Memahami keputusan bersama	4.2.1 Menentukan sikap yang tepat terhadap keputusan bersama	C3	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	33-40

Lampiran 11

TES UJI COBA
TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Mata Pelajaran : PKn
Materi Pokok : Keputusan Bersama
Satuan Pendidikan : SDN Tambakaji 04
Alokasi Waktu : 20 menit

Petunjuk mengerjakan soal :

1. Sebelum mengerjakan soal, tuliskan nama dan kelas saudara pada lembar jawaban sebelah kiri atas dengan jelas!
2. Kerjakan soal dengan memberikan tanda (X) pada salah satu jawaban yang anda anggap paling benar a, b, c, dan d.
3. Apabila anda ingin mengganti jawaban, coretlah dengan dua garis sejajar memotong pada jawaban yang salah dan beri tanda silang pada jawaban yang anda anggap benar.

Contoh: Pilihan semula : a ~~X~~ c d

Dibetulkan menjadi : a ~~X~~ c ~~X~~

4. Periksa kembali pekerjaan saudara sebelum diserahkan kepada guru.

Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberikan tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada lembar jawaban!

1. Segala putusan yang telah ditetapkan melalui berbagai pertimbangan disebut

a. peraturan	c. pendapat
b. keputusan	d. kesepakatan
2. Pengambilan keputusan bersama bertujuan untuk
 - a. memenuhi kepentingan golongan tertentu
 - b. memenuhi keinginan bersama
 - c. menyelesaikan permasalahan
 - d. mengidentifikasi masalah

3. Ada dua jenis keputusan, yaitu keputusan....
 - a. pemerintah dan daerah
 - b. pribadi dan teman
 - c. sendiri dan orang lain
 - d. pribadi dan bersama
4. Contoh keputusan pribadi, yaitu keputusan
 - a. melaksanakan kerja bakti
 - b. kelas
 - c. membeli barang
 - d. DPR
5. Berikut ini bentuk-bentuk keputusan bersama, *kecuali* keputusan
 - a. rapat RT
 - b. pribadi
 - c. musyawarah mufakat
 - d. voting
6. Setiap orang diberi hak dan kebebasan dalam musyawarah. Hal ini sesuai dengan UUD 1945 pasal

a. pasal 28	c. pasal 31
b. pasal 33	d. pasal 30
7. Cara terbaik dalam menyelesaikan masalah bersama adalah

a. musyawarah	c. berdebat
b. paksaan	d. diam saja
8. Salah satu prinsip musyawarah adalah

a. kebersamaan	c. kekuatan
b. persamaan	d. keadilan
9. Setiap peserta musyawarah mempunyai hak dan kesempatan yang sama dalam mengemukakan pendapat, maka
 - a. kita menghormati pendapat yang berbeda
 - b. kita mempunyai kedudukan dan hak yang sama
 - c. usul dan saran kita harus diterima sebagai keputusan
 - d. kita tidak menerima saran yang berbeda

10. Menyampaikan pendapat dalam musyawarah hendaknya
- a. berdiri dan berbicara dengan tegas
 - b. berdiri dan langsung berbicara
 - c. berdiri dan berteriak
 - d. mengacungkan tangan dan berbicara dengan sopan
11. Keputusan musyawarah diambil berdasarkan
- a. kekuatan
 - b. kebersamaan
 - c. ketakutan
 - d. kekuasaan
12. Mufakat artinya....
- a. sepakat
 - b. selaras
 - c. serasi
 - d. serupa
13. Jika jalan musyawarah tidak dapat mencapai mufakat, maka diambil cara
- a. berdasarkan pendapat para tokoh
 - b. berdasarkan ketetapan ketua
 - c. perdamaian
 - d. suara terbanyak
14. Pengambilan keputusan berdasarkan suara terbanyak disebut juga
- a. musyawarah
 - b. pemungutan suara
 - c. voting
 - d. pemilu
15. Berikut ini syarat dalam melakukan voting, kecuali....
- a. memerlukan keputusan yang mendesak
 - b. mempermudah dalam pengambilan keputusan
 - c. keputusan sah bila rapat dihadiri oleh $\frac{2}{3}$ jumlah anggota rapat (kuorum)
 - d. disetujui oleh lebih dari setengah jumlah anggota yang hadir
16. Pemungutan suara dilaksanakan secara terbuka, jujur, dan
- a. adil
 - b. terpercaya
 - c. sama
 - d. bebas
17. Dalam proses pemungutan suara, bisa dilakukan dengan beberapa cara, kecuali
- a. mengacungkan tangan
 - b. berbicara langsung dengan keras
 - c. berpindah tempat sesuai dengan pilihan
 - d. menuliskan pilihan di atas kertas kemudian dikumpulkan

18. Keuntungan cara pemungutan suara untuk menentukan keputusan bersama antara lain
- bisa menyelesaikan persoalan yang tidak dapat diselesaikan dengan musyawarah untuk mufakat
 - bisa dilakukan dengan cara curang
 - suara yang menang bisa memaksakan kehendak kepada yang suaranya kalah
 - yang menang bisa mengejek yang kalah
19. Kegiatan yang harus dilakukan sebelum mengambil keputusan adalah
- mendengarkan pengaruh dari orang lain
 - tidak perlu berpikir panjang
 - mempertimbangkan baik dan buruknya
 - mendengarkan nasihat teman
20. Pemimpin musyawarah harus bersikap ... dalam mengambil suatu keputusan.
- | | |
|----------|--------------|
| a. kasar | c. licik |
| b. acuh | d. bijaksana |
21. Keputusan bersama di dalam keluarga dilakukan oleh
- | | |
|---------|-----------------------|
| a. anak | c. orang tua |
| b. ayah | d. orang tua dan anak |
22. Contoh pengambilan keputusan bersama dalam keluarga adalah
- musyawarah untuk mengisi waktu liburan
 - rapat OSIS
 - kerja bakti kampung
 - belajar kelompok
23. Peraturan dalam keluarga dapat dilaksanakan dengan baik jika ditati oleh
- | | |
|---------|-----------------------------|
| a. anak | c. ibu |
| b. ayah | d. seluruh anggota keluarga |

24. Untuk mengisi waktu liburan, keluarga Pak Andi merencanakan rekreasi bersama keluarga, yang harus dilakukan Pak Andi untuk menentukan tempat rekreasi mereka adalah
- bertanya kepada istri Pak Andi
 - memilih tempat rekreasi yang disukai Pak Andi
 - musyawarah bersama seluruh anggota keluarga
 - menelpon biro perjalanan
25. Pemilihan ketua kelas sebaiknya dilakukan dengan cara
- diangkat
 - musyawarah
 - ditetapkan
 - ditunjuk
26. Sekolah akan mengadakan acara pentas seni. siswa kelas lima akan menampilkan suatu pertunjukan. Untuk memilih pertunjukan yang akan mereka tampilkan, siswa kelas lima mengadakan pemungutan suara dengan hasil sebagai berikut:
- | | |
|-------------------|-----------|
| * Pentas drama | : 10 anak |
| * Baca puisi | : 5 anak |
| * Menyanyi | : 8 anak |
| * Main alat musik | : 7 anak |
- Berdasarkan hasil pemungutan suara, keputusan yang harus diambil siswa kelas lima adalah
- memainkan alat musik
 - berpuisi
 - pentas drama
 - menyanyi
27. Musyawarah kelas biasanya dipimpin oleh
- ayah
 - guru
 - kakak
 - ketua RT
28. Contoh pelaksanaan keputusan bersama di sekolah adalah
- ikut dalam kegiatan ronda malam
 - datang ke sekolah tepat waktu
 - menjenguk tetangga yang sakit
 - kerja bakti membersihkan lingkungan

29. Pemilihan ketua RT merupakan perwujudan musyawarah di lingkungan
- a. pemerintah
 - b. sekolah
 - c. keluarga
 - d. masyarakat
30. Kebersihan lingkungan sekitar rumah merupakan tanggung jawab
- a. ketua RT
 - b. kepala desa
 - c. semua warga
 - d. semua warga laki-laki
31. Hasil keputusan musyawarah yang dapat dilaksanakan dalam lingkungan masyarakat contohnya adalah
- a. kerja bakti membersihkan lingkungan kampung
 - b. membayar pajak tepat pada waktunya
 - c. membangun rumah sesuai keinginan
 - d. belajar sesuai dengan keinginan hati
32. Hasil musyawarah di dalam lingkungan masyarakat merupakan tanggung jawab
- a. lurah
 - b. RW
 - c. RT
 - d. semua warga masyarakat
33. Jika kamu anggota masyarakat dan tidak bisa mengikuti musyawarah sampai akhir, maka
- a. menerima keputusan musyawarah dengan tidak ikhlas
 - b. tidak menerima hasil musyawarah
 - c. menerima keputusan musyawarah dan melaksanakannya dengan penuh tanggung jawab
 - d. menerima jika sesuai dengan kepentingan pribadi
34. Ketika ada orang yang sedang mengemukakan pendapat, sebaiknya....
- a. tidak usah didengarkan
 - b. berbicara sendiri
 - c. menyela pembicaraan
 - d. mendengarkan pendapatnya dengan baik
35. Bertanggung jawab terhadap keputusan bersama artinya ... keputusan.
- a. melanggar
 - b. mengingat
 - c. melaksanakan
 - d. mengubah

36. Melaksanakan keputusan bersama harus dilakukan dengan
- a. kesadaran
 - b. paksaan
 - c. senang
 - d. gembira
37. Musyawarah untuk mencapai keputusan bersama dilakukan secara
- a. sendirian
 - b. berkelompok
 - c. sukarela
 - d. paksaan
38. Pelanggaran terhadap hasil keputusan bersama dapat merugikan
- a. diri sendiri
 - b. orang lain
 - c. orang tua kita
 - d. diri sendiri dan orang lain
39. Keputusan yang bijaksana adalah keputusan yang
- a. sesuai tujuan rapat
 - b. memuaskan kelompok
 - c. memuaskan seseorang
 - d. dapat diterima oleh semua pihak
40. Berikut ini merupakan manfaat melaksanakan hasil keputusan bersama, *kecuali*
- a. menumbuhkan sikap iri
 - b. menumbuhkan sikap persaudaraan
 - c. mempererat persatuan dan kesatuan
 - d. menciptakan kehidupan yang rukun

Lampiran 12

**KUNCI JAWABAN TES UJI COBA
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Mata Pelajaran : PKn
Materi Pokok : Keputusan Bersama
Satuan Pendidikan : SDN Tambakaji 04

No	Jawaban	No	Jawaban	No	Jawaban	No	Jawaban
1	b	11	b	21	d	31	a
2	c	12	a	22	a	32	d
3	d	13	d	23	d	33	c
4	c	14	c	24	c	34	d
5	b	15	b	25	b	35	c
6	a	16	a	26	c	36	a
7	a	17	b	27	b	37	b
8	b	18	a	28	b	38	d
9	b	19	c	29	d	39	d
10	d	20	d	30	c	40	a

Lampiran 13

PEDOMAN PENILAIAN TES UJI COBA

Soal pilihan ganda

1. Jika jawaban benar diberi skor 1
2. Jika jawaban salah diberi skor 0

$$S = R$$

(Arikunto, 2013 : 188)

Keterangan :

S = Score

R = Right

Jadi, skor maksimal : 40

Skor minimal : 0

Penilaian :

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{S}{ST} \times 100 \\ &= \frac{\text{jumlah skor benar}}{\text{jumlah seluruh skor}} \times 100 \end{aligned}$$

LAMPIRAN

PERANGKAT

PEMBELAJARAN

Lampiran 14

SILABUS

Sekolah : SDN Tambakaji 04

Kelas / Semester : V / 2

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Standar Kompetensi : 4. Menghargai keputusan bersama.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Media Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.1 Mengenal bentuk-bentuk keputusan bersama	1. Keputusan bersama 2. Cara mengambil keputusan bersama 3. Bentuk-bentuk keputusan bersama	4.1.1 Mengidentifikasi pengertian keputusan bersama. 4.1.2 Menyebutkan cara pengambilan keputusan bersama. 4.1.3 Mengidentifikasi pengertian musyawarah. 4.1.4 Memecahkan masalah pemungutan	1. Guru menjelaskan pengertian keputusan bersama 2. Siswa menyebutkan contoh-contoh bentuk keputusan bersama yang mereka alami. 3. Guru membacakan cerita cara pengambilan keputusan. 4. Guru bertanya kepada siswa, bagaimana cara mengambil keputusan, berdasarkan cerita tersebut? 5. Siswa menjawab pertanyaan. 6. Guru mengkonfirmasi jawaban siswa. 7. Guru memberikan contoh pengambilan keputusan, yaitu pemungutan suara terbanyak.	Media diorama berbasis audiovisual	Tes tertulis	2 x 35 menit (2 jp satu kali pertemuan)	1. Standar isi mata pelajaran PKn 2. Buku BSE PKn penulis : Opih Priyatna, dkk 3. Buku BSE PKn Penulis: Sutedjo 4. Kurikulum KTSP

		<p>suara terbanyak.</p> <p>4.1.5 Mengklasifikasi bentuk-bentuk keputusan bersama.</p> <p>4.1.6 Memberikan contoh bentuk keputusan bersama di lingkungan keluarga.</p> <p>4.1.7 Memberikan contoh bentuk keputusan bersama di lingkungan sekolah.</p> <p>4.1.8 Memberikan contoh bentuk keputusan bersama di lingkungan masyarakat.</p>	<p>8. Siswa menyebutkan contoh keputusan bersama dengan pemungutan suara terbanyak. <i>Misalnya: pemilihan ketua kelas</i></p> <p>9. Siswa menanyakan hal yang belum dipahami.</p> <p>10. Guru menyebutkan bentuk-bentuk keputusan bersama.</p> <p>11. Untuk lebih memudahkan siswa untuk memahami materi ini, guru menggunakan media diorama.</p> <p>12. Guru menjelaskan apa itu media diorama dan penggunaannya.</p> <p>13. Guru mengoprasikan media diorama dengan memutar rekaman percakapan pengambilan keputusan bersama di lingkungan keluarga.</p> <p>14. Bersamaan dengan suara rekaman, guru menggerakkan tokoh/objek sesuai adegan yang terdapat pada rekaman.</p>				
--	--	--	--	--	--	--	--

4.2 Memahami keputusan bersama.	Sikap yang tepat terhadap keputusan bersama.	4.2.1 Menentukan sikap yang tepat terhadap keputusan bersama.	<p>15. Siswa menanyakan hal yang belum dipahami</p> <p>16. Salah satu siswa mengoprasikan media diorama kembali dengan memutar rekaman percakapan pengambilan keputusan bersama di lingkungan sekolah.</p> <p>17. Guru mengoprasikan media diorama kembali dengan memutar rekaman percakapan pengambilan keputusan bersama di lingkungan masyarakat.</p> <p>18. Siswa berkelompok dengan teman sebangku.</p> <p>19. Guru memberikan LKK.</p> <p>20. Siswa mengerjakan LKK.</p> <p>21. Guru mengkonfirmasi jawaban LKK.</p>	Media diorama berbasis audio visual	Tes tertulis	2 x 35 menit (2 jp satu kali pertemuan)	
---------------------------------	--	---	--	-------------------------------------	--------------	--	--

Lampiran 15

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Tambakaji 04
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester	: V / 2
Alokasi Waktu	: 2jp (2x35menit)

A. STANDAR KOMPETENSI

4. Menghargai keputusan bersama.

B. KOMPETENSI DASAR

- 4.1 Menenal bentuk-bentuk keputusan bersama

C. INDIKATOR KOMPETENSI

- 4.1.1 Mengidentifikasi pengertian keputusan bersama.
- 4.1.2 Menyebutkan cara pengambilan keputusan bersama.
- 4.1.3 Mengidentifikasi pengertian musyawarah.
- 4.1.4 Memecahkan masalah pemungutan suara terbanyak.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui media diorama berbasis audiovisual siswa dapat mengidentifikasi pengertian keputusan bersama dengan tepat.
2. Melalui media diorama berbasis audiovisual siswa dapat menyebutkan cara pengambilan keputusan bersama dengan benar.
3. Melalui media diorama berbasis audiovisual siswa dapat mengidentifikasi pengertian musyawarah dengan tepat.
4. Melalui media diorama berbasis audiovisual siswa dapat memecahkan masalah pemungutan suara terbanyak dengan tepat.

Karakter yang diharapkan:

1. Disiplin (*Discipline*)
2. Toleransi
3. Tanggung jawab (*responsibility*)
4. Kerja sama

5. Rasa Ingin Tahu

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Keputusan bersama
2. Cara mengambil keputusan bersama

F. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah
2. Demonstrasi
3. Tanya jawab
4. Penugasan

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
Pra kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak siswa berdo'a 2. Siwa menyanyikan lagu Nasional 3. Guru mengecek kehadiran siswa 4. Guru memeriksa kesiapan belajar 5. Guru memberikan apersepsi <p>Guru bertanya kepada siswa “ <i>anak-anak dalam kehidupan sehari-hari, apakah kalian pernah mendengar kata keputusan? Misalnya keputusan hakim, keputusan pemerintah, keputusan DPR, dan keputusan sekolah.</i></p> <p><i>Ada yang tahu apa itu putusan atau keputusan?</i></p> <p><i>Putusan adalah pilihan yang diambil oleh seseorang dari berbagai pilihan yang ada dengan pertimbangan tertentu untuk dilaksanakan. Putusan itu ada berbagai macam bentuk.</i></p>	5 menit

	<p><i>Nah untuk lebih jelasnya, hari ini kita akan belajar bersama-sama mengenai Keputusan khususnya Keputusan Bersama.”</i></p> <p>6. Guru menyampaikan tujuan belajar hari ini.</p> <p>7. Guru memberi motivasi siswa.</p>	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan pengertian keputusan bersama. (<i>eksplorasi</i>) 2. Siswa menyebutkan contoh-contoh bentuk keputusan bersama yang mereka alami. (<i>elaborasi</i>) 3. Untuk lebih memudahkan siswa untuk memahami materi ini, guru menggunakan media diorama. 4. Guru menjelaskan apa itu media diorama dan penggunaannya. 5. Guru mendemonstrasikan cerita cara pengambilan keputusan dengan media diorama. (<i>eksplorasi</i>) 6. Guru bertanya kepada siswa, bagaimana cara mengambil keputusan, berdasarkan cerita tersebut? (<i>eksplorasi</i>) 7. Siswa menjawab pertanyaan. (<i>elaborasi</i>) 8. Guru mengkonfirmasi jawaban siswa. (<i>konfirmasi</i>) 9. Guru memberikan contoh pengambilan keputusan, yaitu pemungutan suara terbanyak. (<i>eksplorasi</i>) 10. Siswa menyebutkan contoh keputusan bersama dengan pemungutan suara terbanyak. <i>Misalnya: pemilihan ketua kelas</i> (<i>elaborasi</i>) 	50 menit

	11. Siswa menanyakan hal yang belum dipahami. 12. Siswa mengerjakan LKK. (<i>elaborasi</i>) 13. Guru mengkonfirmasi jawaban LKK. (<i>konfirmasi</i>)	
Penutup	1. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil belajar. 2. Siswa bersama guru merefleksi hasil pembelajaran hari ini. 3. Guru memberikan soal evaluasi. 4. Siswa diberi tugas rumah atau remidi bagi yang belum mencapai tujuan pembelajaran atau KKM.	15 menit

H. PENILAIAN

1. Prosedur Penilaian
 - a. Penilaian proses : Pada saat pembelajaran
 - b. Penilaian Akhir : Mengerjakan soal evaluasi
2. Jenis Penilaian
 - a. Penilaian Akhir : Tes tertulis
3. Bentuk Penilaian
 - a. Penilaian proses : Lembar Kerja Kelompok
 - b. Penilaian Akhir : Isian Singkat
4. Instrumen (terlampir)

I. MEDIA, ALAT, DAN BAHAN, SERTA SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media :
 - a. Diorama
 - b. Rekaman percakapan adegan
2. Sumber belajar :
 - a. Buku sekolah elektronik (BSE)

Priyatna, Opih, dkk. 2009. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Siswa SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas. (halaman 63-75)

Sutedjo. 2009. *Terampil dan Cerdas Belajar Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas. (halaman 77-92)


b. Permendiknas No 22 Th 2006 SI

Semarang, Mei 2016

Mengetahui,
Kepala SDN Tambakaji 04

Nurlaini Purwaningsih. S.Pd
NIP. 19601129 197911 2 003



Guru Mapel

Nurlaini Purwaningsih. S.Pd
NIP. 19601129 197911 2 003

MATERI AJAR

Standar Kompetensi : 4. Menghargai keputusan bersama.

Kompetensi Dasar : 4.1 Mengenal bentuk-bentuk keputusan bersama

Indikator Kompetensi

4.1.1 Mengidentifikasi pengertian keputusan bersama.

4.1.2 Menyebutkan cara pengambilan keputusan bersama.

4.1.3 Mengidentifikasi pengertian musyawarah.

4.1.4 Memecahkan masalah pemungutan suara terbanyak.

Keputusan Bersama

Keputusan bisa dibuat oleh satu orang atau lebih dari satu orang untuk mengatasi masalah tertentu. Keputusan yang dibuat oleh satu orang, artinya pilihan dari berbagai pilihan yang tersedia ditentukan berdasarkan kemampuan sendiri untuk mengatasi masalah tertentu. Dalam kegiatan sehari-hari, seseorang bisa dengan mudah mengambil keputusan. Tetapi kadang-kadang juga sulit mengambil keputusan. Mudah atau sukarnya mengambil keputusan tergantung dari sederhana atau rumitnya masalah yang kita hadapi. Selain mengambil keputusan sendiri, kita juga mengambil keputusan bersama. Jika suatu keputusan diambil oleh beberapa orang secara bersama-sama untuk kepentingan bersama dan dilaksanakan bersama, maka keputusan itu disebut keputusan bersama. Keputusan bersama adalah keputusan yang dibuat bersama dan dilaksanakan untuk kepentingan bersama. Apabila suatu masalah menyangkut kepentingan bersama, baik di rumah, di sekolah, maupun di masyarakat, harus diputuskan bersama dengan melibatkan semua pihak yang berkepentingan.

Dalam kehidupan organisasi, pengurus organisasi dituntut dapat mengambil keputusan secara baik dan tepat dalam mengatasi berbagai masalah. Demikian juga di sekolah, seorang ketua kelas atau ketua organisasi, tidak boleh bertindak sendiri atau mengambil keputusan sendiri tanpa melibatkan siswa atau anggota yang lain. Keputusan yang diambil haruslah merupakan keputusan bersama. Mengapa

demikian? Pada prinsipnya, kekuasaan tertinggi itu berada di tangan anggota. Dalam kehidupan bernegara sebagaimana ditetapkan.

Cara Mengambil Keputusan Bersama:

1) Musyawarah mufakat

Musyawarah diartikan sebagai pembahasan untuk menyatukan pendapat dalam penyelesaian suatu masalah bersama. Dalam sebuah musyawarah semua anggotanya berhak menyampaikan pendapat. Setiap anggota pasti memiliki pendapat yang berbeda. Pendapat-pendapat tersebut kemudian ditampung dan dibicarakan bersama. Sedangkan mufakat adalah sesuatu yang telah disetujui sebagai keputusan berdasarkan kebulatan pendapat sebagai hasil musyawarah.

2) Pemungutan suara terbanyak

Cara pengambilan keputusan berdasarkan suara terbanyak akan dilakukan, apabila cara pengambilan keputusan dengan cara musyawarah tidak dapat mencapai mufakat. Pengambilan keputusan dengan cara ini disebut voting. Dengan voting, pendapat yang memperoleh suara terbanyak dari anggotanya, maka itulah keputusan yang akan diambil.

MEDIA PEMBELAJARAN

DIORAMA



Suasana musyawarah dalam keluarga Pak Andi



Pemilihan Ketua Kelas



Kegiatan rapat di masyarakat

LEMBAR KERJA KELOMPOK

Bentuklah kelompok dengan anggota 5 orang siswa. Pilih salah satu sebagai ketua kelompok. Laksanakan diskusi untuk membahas kegiatan kerja bakti di sekolah pada hari Sabtu. Tulislah pendapat masing-masing anggota dalam kolom yang tersedia. Catat pula keputusan yang disepakati bersama!

No	Nama Anggota	Pendapatnya
1		
2		
3		
4		
5		

Hasil Keputusan yang disepakati bersama:

.....

.....

.....

.....

.....

KISI-KISI SOAL EVALUASI

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Bentuk soal	Ranah	Nomor soal
4. Menghargai keputusan bersama.	4.1 Mengetahui bentuk-bentuk keputusan bersama	4.1.1 Mengidentifikasi pengertian keputusan bersama.	Isian Singkat	C1	1,2
		4.1.2			
		4.1.3 Menyebutkan cara pengambilan keputusan bersama.	Isian Singkat	C1	3
		4.1.4 Mengidentifikasi pengertian musyawarah.	Isian Singkat	C1	4-6
		4.1.5 Memecahkan masalah pemungutan suara terbanyak.	Isian Singkat	C4	7-10

SOAL EVALUASI

Isilah titik-titik di bawah ini dengan benar!

1. Keputusan bersama adalah.....
2. Keputusan bersama dibuat jika
3. Pengambilan keputusan bersama dapat dilakukan dengan dua cara yaitu.....
dan.....
4. Pembahasan bersama dengan maksud mencapai keputusan atas penyelesaian masalah disebut
5. Dalam kegiatan musyawarah semua peserta boleh menyampaikan
6. Mufakat artinya
7. Apabila keputusan bersama tidak bisa dicapai melalui musyawarah, maka dapat dilakukan dengan.....
8. Keputusan voting sah bila rapat dihadiri dua pertiga anggota, disebut
9. Pendapat yang diambil saat voting adalah pendapat yang
10. Contoh pengambilan keputusan melalui voting.....

KUNCI JAWABAN

1. Keputusan bersama adalah segala sesuatu yang telah disepakati bersama berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu.
2. Keputusan bersama dibuat jika keputusan tersebut menyangkut kepentingan orang banyak.
3. Musyawarah dan suara terbanyak (voting)
4. Musyawarah
5. Pendapat
6. Sepakat
7. Voting
8. Kuorum
9. Pendapat yang memperoleh terbanyak
10. Pemilihan ketua kelas

PENILAIAN

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

A. Soal Evaluasi

Nilai = jumlah skor

B. Penilaian Saat Diskusi

Kriteria	Bagus sekali	Cukup	Berlatih lagi	Keterangan
Mendengar-kan	Selalu mendengarkan teman sedang berbicara (3)	Mendengarkan teman yang berbicara namun sesekali masih perlu diingatkan (2) [√]	Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara (1)	
Komunikasi	Merespon dan menerapkan komunikasi dengan tepat (3) [√]	Merespon dengan tepat terhadap komunikasi yang ditunjukkan teman (2)	Membutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi yang ditunjukkan teman (1)	
Partisipasi	Isi pembicaraan menginspirasi teman. Selalu mendukung dan memimpin lainnya saat diskusi (3)	Berbicara dan menerangkan secara rinci. Merespon sesuai dengan topik (2)	Jarang berbicara selama proses diskusi berlangsung (1) [√]	
Keaktifan	Membantu siswa dalam mengerjakan tugas kelompok (3)	Sesekali membantu teman saat mengerjakan tugas (2) [√]	Asik sendiri dan tidak membantu teman saat mengerjakan soal diskusi (1)	

Catatan : Centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria.

$$\text{penilaian} : \frac{\text{total nilai}}{12} \times 10$$

$$\text{contoh} : \frac{2+3+1+2}{12} \times 10 = \frac{8}{12} \times 10 = 6.7$$

C. Penilaian sikap

No	Sikap	Belum terlihat (1)	Mulai terlihat (2)	Mulai Berkembang (3)	Mem-budaya (4)	Keterangan
1	Disiplin					
2	Toleransi					
3	Tanggung Jawab					
4	Kerja sama					
5	Rasa Ingin Tahu					

Lampiran 16

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Tambakaji 04
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester	: V / 2
Alokasi Waktu	: 2jp (2x35menit)

A. STANDAR KOMPETENSI

4. Menghargai keputusan bersama.

B. KOMPETENSI DASAR

- 4.1 Mengetahui bentuk-bentuk keputusan bersama
- 4.2 Memahami keputusan bersama.

C. INDIKATOR KOMPETENSI

- 4.1.5 Mengklasifikasi bentuk-bentuk keputusan bersama.
- 4.1.6 Memberikan contoh bentuk keputusan bersama di lingkungan keluarga.
- 4.1.7 Memberikan contoh bentuk keputusan bersama di lingkungan sekolah.
- 4.1.8 Memberikan contoh bentuk keputusan bersama di lingkungan masyarakat.
- 4.2.1 Menentukan sikap yang tepat terhadap keputusan bersama.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui media diorama berbasis audiovisual siswa dapat mengklasifikasi bentuk-bentuk keputusan bersama dengan benar.
2. Melalui media diorama berbasis audiovisual siswa dapat memberikan contoh bentuk keputusan bersama di lingkungan keluarga dengan benar.
3. Melalui media diorama berbasis audiovisual siswa dapat memberikan contoh bentuk keputusan bersama di lingkungan sekolah dengan benar.
4. Melalui media diorama berbasis audiovisual siswa dapat memberikan contoh bentuk keputusan bersama di lingkungan masyarakat dengan benar.
5. Melalui media diorama berbasis audiovisual siswa dapat menentukan sikap yang tepat terhadap keputusan bersama.

Karakter yang diharapkan:

1. Disiplin (*Discipline*)
2. Toleransi
3. Tanggung jawab (*responsibility*)
4. Kerja sama
5. Rasa Ingin Tahu

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Bentuk-bentuk keputusan bersama
2. Sikap yang tepat terhadap keputusan bersama.

F. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah
2. Demonstrasi
3. Diskusi kelompok
4. Tanya jawab
5. Penugasan

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
Pra kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak siswa berdo'a 2. Siwa menyanyikan lagu Nasional 3. Guru mengecek kehadiran siswa 4. Guru memeriksa kesiapan belajar 5. Guru memberikan apersepsi <p>Guru bertanya kepada siswa "<i>anak-anak masih ingat pelajaran sebelumnya tentang apa? Iya tentang keputusan bersama dan cara pengambilan keputusan bersama. Keputusan bersama itu ada beberapa bentuk anak-anak. Hari ini kita akan bersama-sama</i></p>	5 menit

	<p><i>belajar tentang bentuk-bentuk keputusan bersama”.</i></p> <p>6. Guru menyampaikan tujuan belajar hari ini.</p> <p>7. Guru memberi motivasi siswa</p>	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengulas tentang keputusan bersama dan cara pengambilan keputusan bersama. (<i>eksplorasi</i>) 2. Guru bertanya kepada siswa ada berapa bentuk keputusan bersama. 3. Siswa menyebutkan contoh-contoh bentuk keputusan bersama. (<i>elaborasi</i>) 4. Guru mengkonfirmasi jawaban siswa. (<i>konfirmasi</i>) 5. Guru menyebutkan bentuk-bentuk keputusan bersama. (<i>eksplorasi</i>) 6. Untuk lebih memudahkan siswa untuk memahami materi ini, guru menggunakan media diorama. 7. Guru menjelaskan apa itu media diorama dan penggunaannya. (<i>eksplorasi</i>) 8. Guru mengoprasikan media diorama dengan memutar rekaman percakapan pengambilan keputusan bersama di lingkungan keluarga. (<i>eksplorasi</i>) 9. Bersamaan dengan suara rekaman, guru menggerakkan tokoh/objek sesuai adegan yang terdapat pada rekaman. (<i>eksplorasi</i>) 10. Siswa menanyakan hal yang belum dipahami 11. Guru menawarkan kepada siswa untuk mengoprasikan media diorama. 	50 menit

	<p>12. Salah satu siswa mengoprasikan media diorama kembali dengan memutar rekaman percakapan pengambilan keputusan bersama di lingkungan sekolah. (<i>elaborasi</i>)</p> <p>13. Bersamaan dengan suara rekaman, salah satu siswa menggerakkan tokoh/objek sesuai adegan yang terdapat pada rekaman. (<i>elaborasi</i>)</p> <p>14. Siswa menanyakan hal yang belum dipahami. (<i>elaborasi</i>)</p> <p>15. Guru mengoprasikan media diorama kembali dengan memutar rekaman percakapan pengambilan keputusan bersama di lingkungan masyarakat. (<i>eksplorasi</i>)</p> <p>16. Bersamaan dengan suara rekaman, guru menggerakkan tokoh/objek sesuai adegan yang terdapat pada rekaman. (<i>eksplorasi</i>)</p> <p>17. Siswa menanyakan hal yang belum dipahami. (<i>elaborasi</i>)</p> <p>18. Siswa berkelompok dengan teman sebangku. (<i>elaborasi</i>)</p> <p>19. Guru memberikan LKK.</p> <p>20. Siswa mengerjakan LKK. (<i>elaborasi</i>)</p> <p>21. Guru mengkonfirmasi jawaban LKK. (<i>konfirmasi</i>)</p>	
Penutup	<p>1. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil belajar.</p> <p>2. Siswa bersama guru merefleksi hasil pembelajaran hari ini.</p> <p>3. Guru memberikan soal evaluasi</p> <p>4. Siswa diberi tugas rumah atau remidi bagi yang belum mencapai KKM.</p>	15 menit

H. PENILAIAN

1. Prosedur Penilaian
 - a. Penilaian proses : Pada saat pembelajaran
 - b. Penilaian Akhir : Mengerjakan soal evaluasi
2. Jenis Penilaian
 - b. Penilaian Akhir : Tes tertulis
3. Bentuk Penilaian
 - a. Penilaian proses : Lembar Kerja Kelompok
 - b. Penilaian Akhir : Isian Singkat
4. Instrumen (terlampir)

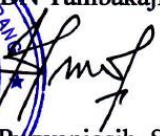
I. MEDIA, ALAT, DAN BAHAN, SERTA SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media :
 - a. Diorama
 - b. Rekaman percakapan adegan
2. Sumber belajar :
 - a. Buku sekolah elektronik (BSE)


Priyatna, Opih, dkk. 2009. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Siswa SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas. (halaman 63-75)

Sutedjo. 2009. *Terampil dan Cerdas Belajar Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas. (halaman 77-92)
 - b. Permendiknas No 22 Th 2006 SI

Semarang, Mei 2016

Mengetahui,
Kepala SDN Tambakaji 04

Nurlaini Purwaningsih. S.Pd
NIP. 19601129 197911 2 003



Guru Mapel

Nurlaini Purwaningsih. S.Pd
NIP. 19601129 197911 2 003

MATERI AJAR

Standar Kompetensi	: 4. Menghargai keputusan bersama.
Kompetensi Dasar	: 4.1 Mengenal bentuk-bentuk keputusan bersama 4.2 Memahami keputusan bersama.

Indikator Kompetensi

- 4.1.5 Mengklasifikasi bentuk-bentuk keputusan bersama.
- 4.1.6 Memberikan contoh bentuk keputusan bersama di lingkungan keluarga.
- 4.1.7 Memberikan contoh bentuk keputusan bersama di lingkungan sekolah.
- 4.1.8 Memberikan contoh bentuk keputusan bersama di lingkungan masyarakat.
- 4.2.1 Menentukan sikap yang tepat terhadap keputusan bersama.

Bentuk-bentuk Keputusan Bersama:

1. Lingkungan keluarga
Contoh: musyawarah menentukan tempat liburan.
2. Lingkungan sekolah
Contoh: pemilihan ketua kelas, menentukan tujuan tempat wisata sekolah
3. Lingkungan masyarakat
Contoh: rapat RT membicarakan rencana kerja bakti.

Sikap Mematuhi Keputusan Bersama

Sesuatu yang telah menjadi keputusan bersama adalah milik bersama. Semua bertanggung jawab untuk melaksanakannya. Melaksanakan keputusan bersama harus dilakukan dengan ikhlas, bukan karena terpaksa dan disertai dengan itikad baik demi kebaikan dan keberhasilan bersama. Demikianlah seharusnya sikap yang demokratis. Mau mengakui kekalahan dan kekurangan diri sendiri dengan jujur. Mau mengakui kemenangan dan kelebihan orang lain dengan jujur. Sikap demikian akan dapat mewujudkan rasa kebersamaan dalam mencapai tujuan bersama. Bersikap demokratis berarti tidak mementingkan diri sendiri, melainkan mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi atau golongan. Nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, keikhlasan, kesungguhan, dan tanggungjawab adalah nilai-nilai demokrasi Pancasila yang harus dijunjung tinggi dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

MEDIA PEMBELAJARAN

DIORAMA



Suasana musyawarah dalam keluarga Pak Andi



Pemilihan Ketua Kelas



Kegiatan rapat di masyarakat

LEMBAR KERJA KELOMPOK (LKK)

Kelas :

Nama : 1.

2.

3.

4.

5.

6.

Carilah contoh lain pelaksanaan keputusan bersama! Tulislah dalam buku tugas kalian seperti kolom berikut!

Pelaksanaan Hasil Keputusan Bersama		
No	Di lingkungan	Contoh
1.	Keluarga	a.
		b.
		c.
2.	Sekolah	a.
		b.
		c.
3.	Masyarakat	a.
		b.
		c.

Bagaimana sikap kita dalam menerima hasil keputusan bersama?

KISI-KISI SOAL EVALUASI

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Bentuk soal	Ranah	Nomor soal
4. Menghargai keputusan bersama.	4.1 Mengetahui bentuk-bentuk keputusan bersama	4.1.5 Mengklasifikasi bentuk-bentuk keputusan bersama.	Isian Singkat	C3	1
		4.1.6 Memberikan contoh bentuk keputusan bersama di lingkungan keluarga.	Isian Singkat	C2	3,5
		4.1.7 Memberikan contoh bentuk keputusan bersama di lingkungan sekolah.	Isian Singkat	C2	4
		4.1.8 Memberikan contoh bentuk keputusan bersama di lingkungan masyarakat.	Isian Singkat	C2	6
	4.2 Memahami keputusan bersama.	4.2.1 Menentukan sikap yang tepat terhadap keputusan bersama.	Isian Singkat	C3	3, 7-10

SOAL EVALUASI

Isilah titik-titik di bawah ini dengan benar!

1. Salah satu bentuk keputusan adalah.....
2. Bentuk keputusan bersama di lingkungan keluarga adalah
3. Anak yang baik mematuhi keputusan.....baik di rumah maupun di sekolah
4. Bentuk keputusan bersama di lingkungan sekolah adalah.....
5. Kebersihan lingkungan rumah adalah tanggung jawab
6. Kerja bakti desa merupakan bentuk keputusan bersama di lingkungan
7. Kita harus mengutamakan kepentingan bersama daripada
8. Salah satu contoh sikap yang demokratis adalah
9. Pemimpin musyawarah harus memiliki sikap
10. Sikap kita terhadap keputusan bersama yang telah diambil adalah

KUNCI JAWABAN

1. Keputusan di lingkungan keluarga / lingkungan sekolah / lingkungan masyarakat.
2. Menetapkan tata tertib keluarga, menentukan tempat wisata, membersihkan rumah
3. Keputusan bersama
4. Pemilihan ketua kelas, tata tertib sekolah, menentukan tujuan tempat wisata sekolah.
5. Semua anggota keluarga
6. Lingkungan masyarakat
7. Kepentingan pribadi
8. Mau mengakui kekalahan dan kekurangan diri sendiri dengan jujur. Mau mengakui kemenangan dan kelebihan orang lain dengan jujur.
9. Bijaksana
10. Menerima dengan senang hati dan melaksanakan dengan penuh tanggung jawab

PENILAIAN

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

A. Soal Evaluasi

Nilai = jumlah skor

B. Penilaian Saat Diskusi

Kriteria	Bagus sekali	Cukup	Berlatih lagi	Keterangan
Mendengar-kan	Selalu mendengarkan teman sedang berbicara (3)	Mendengarkan teman yang berbicara namun sesekali masih perlu diingatkan (2) [√]	Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara (1)	
Komunikasi	Merespon dan menerapkan komunikasi dengan tepat (3) [√]	Merespon dengan tepat terhadap komunikasi yang ditunjukkan teman (2)	Membutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi yang ditunjukkan teman (1)	
Partisipasi	Isi pembicaraan menginspirasi teman. Selalu mendukung dan memimpin lainnya saat diskusi (3)	Berbicara dan menerangkan secara rinci. Merespon sesuai dengan topik (2)	Jarang berbicara selama proses diskusi berlangsung (1) [√]	
Keaktifan	Membantu siswa dalam mengerjakan tugas kelompok (3)	Sesekali membantu teman saat mengerjakan tugas (2) [√]	Asik sendiri dan tidak membantu teman saat mengerjakan soal diskusi (1)	

Catatan : Centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria.

$$\text{penilaian} : \frac{\text{total nilai}}{12} \times 10$$

$$\text{contoh} : \frac{2+3+1+2}{12} \times 10 = \frac{8}{12} \times 10 = 6.7$$

C. Penilaian sikap

No	Sikap	Belum terlihat (1)	Mulai terlihat (2)	Mulai Berkembang (3)	Mem-budaya (4)	Keterangan
1	Disiplin					
2	Toleransi					
3	Tanggung Jawab					
4	Kerja sama					
	Rasa Ingin Tahu					

LAMPIRAN

ANALISIS DATA

Lampiran 18

**ANALISIS HASIL UJI VALIDITAS SOAL UJI COBA MEDIA DIORAMA
BERBASIS AUDIOVISUAL PADA PEMBELAJARAN PKn MATERI
KEPUTUSAN BERSAMA**

Rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

(Arikunto, 2013:87)

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi suatu butir pertanyaan/item

N = jumlah subyek

X = skor butir pertanyaan

Y = skor total

Kriteria:

Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal valid.

Perhitungan:

Berikut ini disajikan perhitungan validitas pada butir soal nomor 1, untuk 39 butir soal lainnya dihitung dengan rumus dan cara yang sama:

No	Kode	Butir soal no 1 (X)	Skor total (Y)	X ²	Y ²	XY
1	C-501	0	20	0	400	0
2	C-502	0	27	0	729	0
3	C-503	1	22	1	484	22
4	C-504	0	20	0	400	0

5	C-505	1	31	1	961	31
6	C-506	1	24	1	576	24
7	C-507	1	30	1	900	30
8	C-508	1	34	1	1156	34
9	C-509	1	33	1	1089	33
10	C-510	1	32	1	1024	32
11	C-511	1	27	1	729	27
12	C-512	1	25	1	625	25
13	C-513	1	19	1	361	19
14	C-514	1	30	1	900	30
15	C-515	1	17	1	289	17
16	C-516	1	27	1	729	27
17	C-517	1	23	1	529	23
18	C-518	1	23	1	529	23
19	C-519	0	15	0	225	0
20	C-520	1	19	1	361	19
21	C-521	0	17	0	289	0
22	C-522	1	19	1	361	19
23	C-523	0	20	0	400	0
24	C-524	1	31	1	961	31
25	C-525	1	32	1	1024	32
26	C-526	1	29	1	841	29
27	C-527	0	18	0	324	0
28	C-528	1	29	1	841	29
29	C-529	0	23	0	529	0
30	C-530	0	21	0	441	0
Σ		21	737	21	19007	556

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh :

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{30 \times 556 - (21)(737)}{\sqrt{\{30 \times 21 - (21)^2\} \{30 \times 19007 - (737)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{16.680 - 15.477}{\sqrt{\{630 - 441\} \{570.210 - 543169\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{1.203}{\sqrt{\{189\} \{27041\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{1.203}{\sqrt{5.110.749}}$$

$$r_{xy} = \frac{1.203}{2260,697}$$

$$r_{xy} = 0.5321$$

Karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,5321 > 0,361$ maka dapat disimpulkan bahwa butir soal nomer 1 valid.

Lampiran 19

**ANALISIS HASIL UJI RELIABILITAS SOAL UJI COBA MEDIA
DIORAMA BERBASIS AUDIOVISUAL PADA PEMBELAJARAN PKn
MATERI KEPUTUSAN BERSAMA**

Rumus:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

(Arikunto, 2013: 115)

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen

p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ($q = 1-p$)

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q

n = banyaknya item

S = standar deviasi dari tes

Kriteria:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen dikatakan reliabel

Perhitungan:

Berikut ini disajikan perhitungan reliabilitas pada butir soal nomor 1, untuk 39 butir soal lainnya dihitung dengan rumus dan cara yang sama. Berdasarkan tabel pada analisis uji coba diperoleh:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{30}{30-1} \right) \left(\frac{17502,1 - 30,63}{17502,1} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{30}{29} \right) \left(\frac{17471,5}{17502,1} \right)$$

$$r_{11} = (1,03448)(0,99825)$$

$$r_{11} = 1,03267$$

Dari perhitungan diketahui $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $1,03267 > 0,361$ maka instrumen dikatakan reliabel.

Lampiran 20

**ANALISIS HASIL UJI INDEKS KESUKARAN SOAL UJI COBA MEDIA
DIORAMA BERBASIS AUDIOVISUAL PADA PEMBELAJARAN PKn
MATERI KEPUTUSAN BERSAMA**

Rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

(Arikunto, 2013:223)

Keterangan :

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar.

JS = jumlah seluruh peserta tes

Kriteria:

Taraf kesukaran	Kategori soal
00,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,66	Sedang
0,67 – 1,00	Mudah

(Arikunto, 2013: 225)

Perhitungan:

Berikut ini disajikan perhitungan indeks kesukaran pada butir soal nomor 1, untuk 39 butir soal lainnya dihitung dengan rumus dan cara yang sama:

$$P = \frac{B}{JS}$$

$$P = \frac{21}{30}$$

$$P = 0.7$$

Dari perhitungan diketahui $P = 0,7$ maka indeks kesukaran butir soal nomor 1 dikatakan berkategori sedang.

Lampiran 21

**ANALISIS HASIL UJI DAYA BEDA SOAL UJI COBA MEDIA DIORAMA
BERBASIS AUDIOVISUAL PADA PEMBELAJARAN PKn MATERI
KEPUTUSAN BERSAMA**

Rumus:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_S}{J_S} = P_A - P_S$$

(Arikunto, 2013:228)

Keterangan :

D = indeks diskriminasi

J_A = banyaknya peserta kelompok atas

J_S = banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal benar

B_S = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar

P_A = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab soal benar

P_S = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar

Kriteria:

Daya beda	Kriteria soal
0,00-0,20	Jelek
0,20-0,40	Cukup
0,40-0,70	Baik
0,70-1,00	Baik sekali

(Arikunto, 2012:232)

Perhitungan:

Berikut ini disajikan perhitungan daya beda pada butir soal nomor 1, untuk butir soal lainnya dihitung dengan rumus dan cara yang sama:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_S}{J_S} = P_A - P_S$$

$$D = \frac{14}{15} - \frac{7}{15} = 0,933 - 0,467$$

$$D = 0,467$$

Dari perhitungan diketahui $D = 0,467$ maka daya beda butir soal nomor 1 dikatakan berkategori baik.

Lampiran 22

DAFTAR NAMA SISWA KELAS V C SDN TAMBAKAJI 04

No	Nama	Kode
1	Chantika Nur H	C-501
2	Chantika Zalfa	C-502
3	Danang A	C-503
4	Dave A Zain	C-504
5	Dennaya Hannun Allama	C-505
6	Erik Eka P	C-506
7	Fajar Sandya S	C-507
8	Farel Vega A	C-508
9	Kamila Nafia K	C-509
10	Carisa Yunita A	C-510
11	Kusuma Putri	C-511
12	Nila Choirul Husna	C-512
13	M Athar W	C-513
14	Muhammad Nabil S	C-514
15	Nagita Indah K	C-515
16	Nayla A N	C-516
17	Noval Wisnu L	C-517
18	Navilla Dwi C	C-518
19	Naila Zahra	C-519
20	Orlennaira Amelia P	C-520
21	Orlennaira Adelia P	C-521
22	Rafa Taufik K P	C-522
23	Rahma Arfahunnisa P	C-523
24	Rifqi Akmal M	C-524
25	Sabrina Nawang Candra	C-525
26	Salvania Nirina	C-526

27	Silviana Dwi T	C-527
28	Vanesa Rose A	C-528
29	Wahyu Indra P H	C-529
30	Yoga Trimurti	C-530

Lampiran 23

**INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN MEDIA DIORAMA
BERBASIS AUDIOVISUAL PADA PEMBELAJARAN PKn**

Nama : Susilo Tri Widodo, S.Pd, M.H
 NIP : 198507212014041001
 Asal Instansi : P650 FIP UNNES

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda check (✓) pada kolom 1,2,3, atau 4 yang ada pada kolom skor.

Skor 1 : Kurang

Skor 2 : Cukup

Skor 3 : Baik

Skor 4 : Sangat baik

(Sukmadinata, 2015: 226)

3. Setelah mengisi angket, Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan media diorama berbasis audiovisual.


No	Aspek Penilaian	Jawaban		Catatan
		Ya	Tidak	
I	Komponen Kelayakan Isi			
1	Isi materi yang ditampilkan sesuai dengan SK dan KD	✓		
2	Adegan yang ditampilkan sesuai dengan materi pembelajaran	✓		
3	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓		
II	Komponen Penyajian	Ada	Tidak	
1	Judul	✓		
2	Tujuan Pembelajaran	✓		
3	Materi bentuk keputusan bersama	✓		

4	Materi menghargai keputusan bersama	✓		
5	Gambar yang sesuai dengan isi cerita	✓		
6	Tokoh adegan	✓		
7	Rekaman percakapan adegan	✓		

Keterangan: Media diorama berbasis audiovisual dikatakan lolos penilaian tahap I apabila semua butir dalam instrumen penilaian mendapat "nilai" atau respon positif (Ya/ada). Selanjutnya media diorama berbasis audio visual pada dinilai kembali pada penilaian tahap II.

Semarang, 25-5-2016

Validator


Susilo Tri Widodo, S.Pd, M.H
 19850721 201404 1001

Lampiran 24

**INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN KELAYAKAN ISI UNTUK
AHLI MATERI MEDIA DIORAMA BERBASIS AUDIO VISUAL PADA
PEMBELAJARAN PKN**

Nama : Susi Tri Widada, SPi, M4
 NIP : 19507212019041001
 Asal Instansi : PGSD FIP UNNES

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda check (√) pada kolom 1,2,3, atau 4 yang ada pada kolom skor.

Skor 1 : Kurang

Skor 2 : Cukup

Skor 3 : Baik

Skor 4 : Sangat baik

(Sukmadinata, 2015: 226)

3. Setelah mengisi angket, Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan media diorama berbasis audio visual.

No	Aspek penilaian	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar				√	
2	Kesesuaian materi yang disampaikan dengan tujuan pembelajaran				√	
3	Konsep yang digunakan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari				√	
4	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SD				√	
5	Materi keputusan bersama telah tercakup secara keseluruhan dalam media diorama berbasis audio visual			√		
6	Materi keputusan bersama disajikan secara runtut				√	
7	Referensi yang digunakan relevan				√	
8	Disertai gambar yang berhubungan dengan materi keputusan bersama				√	

9	Dialog adegan cerita sesuai dengan materi yang dibahas				✓	
10	Menyajikan contoh nyata bentuk pengambilan keputusan bersama				✓	
Jumlah						
Rata-rata						

Catatan : lanjutkan uji skala kecil.

Semarang, 26-5-2016

Validator



Sunto Tri Widodo S.Pd., M.H

Lampiran 25

**INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN MEDIA DIORAMA BERBASIS AUDIO
VISUAL PADA PEMBELAJARAN PKN**

Nama : Dra. Sumilah, M.Pd
 NIP : 195703231981112001
 Asal Instansi : PPSD FIP UNNES

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda check (✓) pada kolom 1,2,3, atau 4 yang ada pada kolom skor.

Skor 1 : Kurang

Skor 2 : Cukup

Skor 3 : Baik

Skor 4 : Sangat baik

(Sukmadinata, 2015: 226)

3. Setelah mengisi angket, Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan media diorama berbasis audio visual.

No	Aspek Penilaian	Jawaban		Catatan
		Ya	Tidak	
I	Komponen Kelayakan Isi			
1	Isi materi yang ditampilkan sesuai dengan SK dan KD	✓		
2	Adegan yang ditampilkan sesuai dengan materi pembelajaran	✓		
3	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓		
II	Komponen Penyajian	Ada	Tidak	
1	Judul	✓		
2	Tujuan Pembelajaran	✓		
3	Materi bentuk keputusan bersama	✓		

4	Materi menghargai keputusan bersama	✓		
5	Gambar yang sesuai dengan isi cerita	✓		
6	Tokoh adegan	✓		
7	Rekaman percakapan adegan	✓		

Keterangan: Media diorama berbasis audio visual dikatakan lolos penilaian tahap I apabila semua butir dalam instrumen penilaian mendapat "nilai" atau respon positif (Ya/ada). Selanjutnya media diorama berbasis audio visual pada dinilai kembali pada penilaian tahap II.

Semarang, 26-5-2016

Validator



.....
SUMILAH

Lampiran 26

**INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN PENYAJIAN UNTUK AHLI
MEDIA MEDIA DIORAMA BERBASIS AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN
PKN**

Nama : Dra. Sumilah, M.Pd.

NIP : 19570323 198 111 2001

Asal Instansi : P6SD, FIP, UMMES

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda check (✓) pada kolom 1,2,3, atau 4 yang ada pada kolom skor.

Skor 1 : Kurang

Skor 2 : Cukup

Skor 3 : Baik

Skor 4 : Sangat baik

(Sukmadinata, 2015: 226)

3. Setelah mengisi angket, Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan media diorama berbasis audio visual

No	Aspek penilaian	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
1	Penyajian konsep dari yang mudah ke yang sukar				✓	
2	Penyajian media diorama berbasis audio visual dilengkapi gambar yang sesuai				✓	
3	Media diorama berbasis audio visual dilengkapi ilustrasi yang menarik perhatian siswa				✓	
4	Ukuran gambar dalam media diorama berbasis audio visual yang dapat terlihat jelas			✓		
5	Desain tampilan media diorama berbasis audio visual menarik minat belajar siswa				✓	
6	Tata letak gambar dan obyek (tokoh adegan) yang proporsional				✓	
7	Isi cerita yang disajikan dalam media diorama berbasis audio visual					

	menjabarkan materi dalam SK KD				✓
8	Media diorama berbasis audio mudah digunakan dalam proses pembelajaran.				✓
9	Penyajian alur cerita dalam media diorama berbasis audio visual dilakukan secara runtut				✓
10	Keseluruhan komponen media dapat terlihat dengan jelas		✓		
Jumlah					
Rata-rata					

Semarang, 26-5-2016

Validator



.....
SUMILAH

Lampiran 27

**INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN MEDIA DIORAMA
BERBASIS AUDIOVISUAL PADA PEMBELAJARAN PKn**

Nama : Drs. Umar Samadhy, M.Pd.
NIP : 19560403 198203 1003
Asal Instansi : P.E.S.D. P.I.P. U.N.M.E.S

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda check (√) pada kolom 1,2,3, atau 4 yang ada pada kolom skor.

Skor 1 : Kurang

Skor 2 : Cukup

Skor 3 : Baik

Skor 4 : Sangat baik

(Sukmadinata, 2015: 226)

3. Setelah mengisi angket, Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan media diorama berbasis audiovisual.

No	Aspek Penilaian	Jawaban		Catatan
		Ya	Tidak	
I	Komponen Kelayakan Isi			
	1 Isi materi yang ditampilkan sesuai dengan SK dan KD	✓		
	2 Adegan yang ditampilkan sesuai dengan materi pembelajaran	✓		
	3 Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓		
II	Komponen Penyajian	Ada	Tidak	
	1 Judul	✓		
	2 Tujuan Pembelajaran	✓		
	3 Materi bentuk keputusan bersama	✓		

4	Materi menghargai keputusan bersama	✓		
5	Gambar yang sesuai dengan isi cerita	✓		
6	Tokoh adegan	✓		
7	Rekaman percakapan adegan	✓		

Keterangan: Media diorama berbasis audiovisual dikatakan lolos penilaian tahap I apabila semua butir dalam instrumen penilaian mendapat "nilai" atau respon positif (Ya/ada). Selanjutnya media diorama berbasis audio visual pada dinilai kembali pada penilaian tahap II.

Semarang, 26-5-2016

Validator

Drs. Umar Samadhy, M.Pd
NIP. 195604031982031003

Lampiran 28

**INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN KEBAHASAAN UNTUK AHLI
BAHASA MEDIA DIORAMA BERBASIS AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN
PKN**

Nama : Drs. Umar Samadhy, M.Pd

NIP : 19560403 1982 03 1003

Asal Instansi : PGSD FIP UNNES

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda check (√) pada kolom 1,2,3, atau 4 yang ada pada kolom skor.

Skor 1 : Kurang

Skor 2 : Cukup

Skor 3 : Baik

Skor 4 : Sangat baik

(Sukmadinata, 2015: 226)

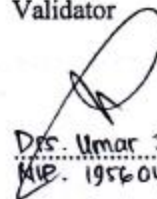
3. Setelah mengisi angket, Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan media diorama berbasis audio visual.

No	Aspek penilaian	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
1	Bahasa yang digunakan dalam percakapan adegan sesuai dengan EYD			√		
2	Bahasa yang digunakan dalam percakapan adegan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa			√		
3	Bahasa yang digunakan dalam percakapan adegan sesuai dengan tingkat perkembangan sosial emosional siswa			√		
4	Pesan yang disampaikan mudah dipahami siswa			√		
5	Bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk merespon			√		
6	Menggunakan kalimat efektif			√		
7	Kalimat yang digunakan dalam percakapan adegan mudah dipahami siswa			√		

8	Dialog/percakapan adegan jelas, singkat dan informatif.			✓		
9	Penggunaan kata yang sederhana dalam percakapan adegan pengambilan keputusan bersama.			✓		
10	Penggunaan istilah yang sederhana dalam dialog/percakapan adegan.			✓		
Jumlah						
Rata-rata						

Semarang, 26-5-2016

Validator



Drs. Umar Samudhy, M.Pd
NIP. 19560403 190203 1003

Lampiran 29

**REKAPITULASI INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN MEDIA
DIORAMA BERBASIS AUDIOVISUAL PADA PEMBELAJARAN PKn
MATERI KEPUTUSAN BERSAMA**

No	Validator	Validasi penilaian	Jumlah skor
1	Susilo Tri Widodo, S.Pd, M.H	Materi	10
2	Dra. Sumilah, M.Pd	Media	10
3	Drs. Umar Samadhy, M.Pd	Bahasa	10
Jumlah skor			30
Rata-rata			10
Persentase			100%
Kriteria			Sangat Layak

Lampiran 30

**REKAPITULASI HASIL VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN
KELAYAKAN ISI, PENYAJIAN DAN KEBAHASAAN MEDIA DIORAMA
BERBASIS AUDIOVISUAL PADA PEMBELAJARAN PKn MATERI
KEPUTUSAN BERSAMA**

Aspek ke-	Komponen		
	Isi	Penyajian	Kebahasaan
1	4	4	3
2	4	4	3
3	4	4	3
4	4	3	3
5	3	4	3
6	4	4	3
7	4	4	3
8	4	4	3
9	4	4	3
10	4	3	3
Jumlah skor	39	38	35
Rata-rata	3,9	3,8	3,5
Persentase	97,5%	95%	75%
Kriteria	Sangat layak	Sangat layak	Layak

Lampiran 31

**ANGKET TANGGAPAN SISWA TENTANG MEDIA DIORAMA BERBASIS AUDIO
VISUAL PADA PEMBELAJARAN PKN**

Nama : Wahyu Indra P. H
 No : 29
 Kelas : Ve

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas anda pada kolom yang telah disediakan
2. Isilah kolom di bawah ini dengan tanda check list (✓) pada jawaban Ya/Tidak yang telah disediakan.

No	Aspek yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Keseluruhan tampilan media diorama berbasis audio visual menarik minat untuk belajar	✓	
2	Kegiatan belajar menggunakan media diorama berbasis audio visual menyenangkan	✓	
3	Materi dengan menggunakan media diorama berbasis audio visual mudah dipahamai	✓	
4	Isi cerita adegan mudah dipahami	✓	
5	Menambah wawasan tentang pengambilan keputusan bersama	✓	
6	Bahasa yang digunakan dalam dialog adegan mudah dipahami	✓	
7	Media diorama berbasis audio visual memudahkan pemahaman materi	✓	
8	Dialog percakapan terdengar jelas		✓
9	Penyajian media diorama berbasis audio visual menarik perhatian	✓	
10	Penggunaan background gambar pada media diorama berbasis audio visual menarik perhatian	✓	
11	Tokoh adegan menarik	✓	
12	Media diorama berbasis audio visual menambah semangat belajar	✓	
13	Keseluruhan komponen media diorama berbasis audio visual terlihat dengan jelas	✓	

14	Langkah-langkah penggunaan media diorama berbasis audio visual mudah dimengerti	✓	
15	Media diorama berbasis audio visual dapat dipelajari secara mandiri maupun kelompok	✓	
Jumlah		14	1

Keefektifan media diorama berbasis audio visual pada pembelajaran PKn diambil dengan menggunakan data hasil pembelajaran PKn materi keputusan bersama, hasil tanggapan siswa yang diukur dengan skor :

Jawaban Ya = 1

Jawaban tidak = 0

(Sugiyono, 2012:139)

Skor maksimal= 15

Skor Minimal = 0

Lampiran 32

**REKAPITULASI ANGKET TANGGAPAN SISWA UJI COBA PRODUK
MEDIA DIORAMA BERBASIS AUDIOVISUAL PADA PEMBELAJARAN
PKn MATERI KEPUTUSAN BERSAMA**

No	Aspek yang ditanyakan	Nama siswa					
		Farel	Kamila	Adelia	Rafa	Wahyu	Rifqi
1	Keseluruhan tampilan media diorama berbasis audiovisual menarik minat untuk belajar	1	1	1	1	1	1
2	Kegiatan belajar menggunakan media diorama berbasis audiovisual menyenangkan	1	1	1	1	1	1
3	Materi dengan menggunakan media diorama berbasis audiovisual mudah dipahami	1	1	1	1	1	1
4	Isi cerita adegan mudah dipahami	1	1	1	1	1	1
5	Menambah wawasan tentang pengambilan keputusan bersama	1	1	1	1	1	1
6	Bahasa yang digunakan dalam dialog adegan mudah dipahami	1	1	1	1	1	1
7	Media diorama berbasis audiovisual memudahkan pemahaman materi	1	1	1	1	1	1
8	Dialog percakapan terdengar jelas	1	0	1	1	0	0
9	Penyajian media diorama berbasis audiovisual menarik perhatian	1	1	1	1	1	1
10	Penggunaan <i>background</i> gambar pada media diorama berbasis audiovisual menarik perhatian	1	1	1	1	1	1
11	Tokoh adegan menarik	1	1	1	1	1	1
12	Media diorama berbasis audiovisual menambah semangat belajar	1	1	1	1	1	1

13	Keseluruhan komponen media diorama berbasis audiovisual terlihat dengan jelas	1	1	1	1	1	1
14	Langkah-langkah penggunaan media diorama berbasis audiovisual mudah dimengerti	1	1	1	1	1	1
15	Media diorama berbasis audiovisual dapat dipelajari secara mandiri maupun kelompok	1	1	1	1	1	1
Jumlah		15	14	15	15	14	14
Jumlah skor		87					
Rata-rata		5,8					
Persentase		96,6 %					
Kriteria		Sangat Baik					

Lampiran 33

**ANGKET TANGGAPAN GURU TENTANG MEDIA DIORAMA BERBASIS AUDIO
VISUAL PADA PEMBELAJARAN PKN**

Nama : *Muslimah Purwaningsih S.Pd*
 NIP : *196011291979112003*
 Nama Instansi : *SDN Tambakaji 04*

Petunjuk pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bacalah aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini, kemudian isilah tanda check list (✓) pada kolom jawaban Ya/Tidak yang telah disediakan.
3. Berikanlah masukan untuk perbaikan media diorama berbasis audio visual jika diperlukan.

No	Aspek yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Penampilan keseluruhan media diorama berbasis audio visual menarik	✓	
<i>Catatan: Perlu perbaikan alas dasar Diorama supaya lancar memainkannya.</i>			
2	Materi media diorama berbasis audio visual sesuai SK dan KD	✓	
<i>Catatan: sesuai dengan SK dan KD</i>			
3	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas pada media diorama berbasis audio visual	✓	
<i>Catatan: Tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan RPP</i>			
4	Konsep adegan yang digunakan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari	✓	
<i>Catatan: sudah sesuai dengan kehidupan sehari-hari dengan hubungan siswa</i>			
5	Penyajian materi dalam media diorama berbasis audio visual sistematis	✓	
<i>Catatan: Mudah dalam memainkannya</i>			

No	Aspek yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
6	Bahasa yang digunakan pada adegan pengambilan keputusan bersama mudah untuk dipahami siswa	✓	
Catatan: melalui media diorama bisa memperjelas pembelajaran			
7	Media diorama berbasis audio visual menumbuhkan minat belajar siswa	✓	
Catatan: Sangat menarik dalam belajar siswa			
8	Penggunaan background gambar pada media diorama berbasis audio visual membantu pemahaman siswa	✓	
Catatan: Background sudah memperjelas adegan drama yang diperankan			
9	Media diorama berbasis audio visual dapat menambah wawasan siswa mengenai pengambilan keputusan bersama dalam pembelajaran PKn	✓	
Catatan: Memperjelas pembelajaran pengambilan keputusan			
10	Media diorama berbasis audio visual menambah keaktifan siswa	✓	
Catatan: Siswa aktif mengikuti kegiatan pembelajaran			
11	Media diorama berbasis audio visual memudahkan pemahaman materi	✓	
Catatan: Sangat jelas			
12	Dialog percakapan terdengar jelas	✓	
Catatan: perlu diperjelas			
13	Keseluruhan komponen media diorama berbasis audio visual terlihat dengan jelas	✓	
Catatan: cukup jelas			
14	Media diorama berbasis audio visual dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok	✓	
Catatan: cocok untuk media pembelajaran mandiri maupun kelompok			

No	Aspek yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
15	Pengoperasian media diorama berbasis audio visual mudah dipahami	✓	
Catatan: <i>Mudah memahami cara pengoprasian media Dioramanya.</i>			

Saran :

Media Diorama sudah sangat bagus kreatif, hanya perlu dasar yang membantu lancarnya memahami boneka Diorama.

Keefektifan media diorama berbasis audio visual pada pembelajaran PKn diambil dengan menggunakan data hasil pembelajaran PKn materi keputusan bersama, hasil tanggapan siswa yang diukur dengan skor :

Jawaban Ya = 1

Jawaban tidak = 0

(Sugiyono, 2012:139)

Skor maksimal= 15

Skor Minimal = 0

Semarang,

Guru Mapel PKn



Nurlaini Purwaningsih. S.Pd

NIP. 19601129 197911 2 003

Lampiran 34

**REKAPITULASI ANGKET TANGGAPAN GURU UJI COBA PRODUK
MEDIA DIORAMA BERBASIS AUDIOVISUAL PADA PEMBELAJARAN
PKn MATERI KEPUTUSAN BERSAMA**

No	Aspek yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Penampilan keseluruhan media diorama berbasis audiovisual menarik	1	0
2	Materi media diorama berbasis audiovisual sesuai SK dan KD	1	0
3	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas pada media diorama berbasis audiovisual	1	0
4	Konsep adegan yang digunakan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari	1	0
5	Penyajian materi dalam media diorama berbasis audiovisual sistematis	1	0
6	Bahasa yang digunakan pada adegan pengambilan keputusan bersama mudah untuk dipahami siswa	1	0
7	Media diorama berbasis audiovisual menumbuhkan minat belajar siswa	1	0
8	Penggunaan <i>background</i> gambar pada media diorama berbasis audiovisual membantu pemahaman siswa	1	0
9	Media diorama berbasis audiovisual dapat menambah wawasan siswa mengenai pengambilan keputusan bersama dalam pembelajaran PKn	1	0
10	Media diorama berbasis audiovisual menambah keaktifan siswa	1	0
11	Media diorama berbasis audiovisual memudahkan pemahaman materi	1	0
12	Dialog percakapan terdengar jelas	1	0
13	Keseluruhan komponen media diorama berbasis audiovisual terlihat dengan jelas	1	0
14	Media diorama berbasis audiovisual dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok	1	0
15	Pengoperasian media diorama berbasis audiovisual mudah dipahami	1	0
Jumlah skor		15	0
Rata-rata		15	
Persentase		100%	
Kriteria		Sangat Baik	

Lampiran 35

HASIL BELAJAR TES UJI COBA

LEMBAR JAWAB SOAL

MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

TAHUN PELAJARAN 2015/2016

NAMA : Alina Rizqyana Tazakka

KELAS : VB

NO : 25

82.5

PILIHAN GANDA

1	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
2	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
3	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
4	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
5	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
6	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
7	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
8	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
9	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
10	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d

11	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
12	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
13	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
14	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
15	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
16	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
17	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
18	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
19	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
20	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>

21	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
22	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
23	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
24	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
25	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
26	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
27	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
28	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
29	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
30	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d

31	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
32	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
33	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
34	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
35	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
36	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
37	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
38	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
39	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
40	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d

Lampiran 36

HASIL BELAJAR PRETEST

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
UNNES FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR JAWABAN

TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Nama : Kusuma Putri
No. Absen : 11
Kelas : V C

64

1.	A	B	C	D
2.	A	B	C	D
3.	A	B	C	D
4.	A	B	C	D
5.	A	B	C	D
6.	A	B	C	D
7.	A	B	C	D
8.	A	B	C	D
9.	A	B	C	D
10.	A	B	C	D
11.	A	B	C	D
12.	A	B	C	D
13.	A	B	C	D
14.	A	B	C	D
15.	A	B	C	D

16.	A	B	C	D
17.	A	B	C	D
18.	A	B	C	D
19.	A	B	C	D
20.	A	B	C	D
21.	A	B	C	D
22.	A	B	C	D
23.	A	B	C	D
24.	A	B	C	D
25.	A	B	C	D

$$\begin{aligned} \text{Penilaian} &= \frac{S}{ST} \times 100 \\ &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{16}{25} \times 100 \\ &= 64 \end{aligned}$$

Lampiran 37

HASIL BELAJAR *POSTTEST*

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR JAWAB SOAL
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
TAHUN PELAJARAN 2015/2016

100

Nama : Wahyu Indra P. H
No absen : 29
Kelas : V/c

PILIHAN GANDA

1	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
2	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
3	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
4	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
5	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
6	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
7	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
8	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
9	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
10	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
11	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
12	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
13	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
14	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
15	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d

16	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
17	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
18	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
19	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
20	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
21	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
22	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
23	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
24	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
25	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
26	a	b	c	d
27	a	b	c	d
28	a	b	c	d
29	a	b	c	d
30	a	b	c	d

Lampiran 38

**REKAPITULASI HASIL BELAJAR PRETEST DAN POSTEST SISWA
KELAS VC SDN TAMBAKAJI 04**

No	Nama	<i>pretest</i>	Keterangan	<i>Posttest</i>	Keterangan
1	C-501	92	Tuntas	96	Tuntas
2	C-502	96	Tuntas	100	Tuntas
3	C-503	80	Tuntas	72	Tuntas
4	C-504	68	Tidak tuntas	88	Tuntas
5	C-505	96	Tuntas	92	Tuntas
6	C-506	72	Tuntas	92	Tuntas
7	C-507	92	Tuntas	84	Tuntas
8	C-508	92	Tuntas	88	Tuntas
9	C-509	88	Tuntas	92	Tuntas
10	C-510	84	Tuntas	92	Tuntas
11	C-511	64	Tidak tuntas	68	Tidak tuntas
12	C-512	84	Tuntas	88	Tuntas
13	C-513	48	Tidak tuntas	72	Tuntas
14	C-514	76	Tuntas	84	Tuntas
15	C-515	84	Tuntas	88	Tuntas
16	C-516	92	Tuntas	96	Tuntas
17	C-517	80	Tuntas	92	Tuntas
18	C-518	88	Tuntas	96	Tuntas
19	C-519	96	Tuntas	96	Tuntas
20	C-520	76	Tuntas	80	Tuntas
21	C-521	96	Tuntas	96	Tuntas
22	C-522	92	Tuntas	96	Tuntas
23	C-523	92	Tuntas	96	Tuntas
24	C-524	68	Tidak tuntas	88	Tuntas

25	C-525	80	Tuntas	88	Tuntas
26	C-526	76	Tuntas	88	Tuntas
27	C-527	64	Tidak tuntas	72	Tuntas
28	C-528	92	Tuntas	92	Tuntas
29	C-529	92	Tuntas	100	Tuntas
30	C-530	64	Tidak tuntas	76	Tuntas
Jumlah		2464	-	2648	-
Rata-rata		82,13	-	88,27	-

Lampiran 39

LEMBAR AKTIVITAS SISWA PERTEMUAN 1**LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA PADA PEMBELAJAN PKN
MATERI KEPUTUSAN BERSAMA MENGGUNAKAN MEDIA DIORAMA
BERBASIS AUDIO VISUAL**

Sekolah : SD Negeri Tambakaji 04

Kelas / Semester : VA / 2

Nama Siswa : *Nasila***Petunjuk :**

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor aktivitas siswa.
2. Berilah tanda check (✓) pada deskriptor yang tampak

Skor 4, jika semua deskriptor tampak

Skor 3, jika hanya 3 deskriptor yang tampak

Skor 2, jika hanya 2 deskriptor yang tampak

Skor 1, jika hanya 1 deskriptor yang tampak

(Arikunto, 2010:285)

3. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No	Indikator	Deskriptor	Chek (✓)	Skor
1	Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran;	1. mengkondisikan diri dalam mengikuti pembelajaran	✓	4
		2. menyimak tujuan pembelajaran	✓	
		3. memperhatikan penjelasan guru dengan cermat	✓	
		4. menjawab pertanyaan guru dengan antusias	✓	
2	Menyimak materi menggunakan media	1. mendengarkan guru saat menyajikan media diorama berbasis audio visual	✓	3
		2. memperhatikan pembelajaran dengan baik	✓	
		3. mencatat hal-hal penting materi yang disampaikan guru	-	
		4. semangat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media diorama berbasis audio visual	✓	
3	Aktivitas belajar siswa	1. mengikuti petunjuk pengerjaan pada LKK	✓	
		2. memberikan pendapatnya dalam kelompok	✓	

	dalam diskusi kelompok	3. berperan aktif dalam kelompok	✓	
		4. berinteraksi dengan teman satu kelompok	✓	4
4	Siswa mencoba menggunakan/ mengoperasikan media diorama berbasis audio visual	1. mengajukan diri untuk mendemonstrasikan media diorama berbasis audio visual	✓	
		2. menggunakan media diorama sesuai dengan prosedur	✓	
		3. menggunakan media dengan benar	✓	
		4. menjawab pertanyaan yang diberikan temannya	✓	4
5	Aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran	1. antusias dalam kegiatan pembelajaran	✓	
		2. aktif dalam pembelajaran	✓	
		3. memanfaatkan sumber belajar yang ada	-	3
		4. interaksi dengan guru	✓	
6	Melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran.	1. menayakan hal yang belum dipahami	✓	
		2. mengingat materi yang telah dipelajari	✓	4
		3. menyimpulkan bersama guru mengenai materi yang telah dipelajari	✓	
		4. mengerjakan soal evaluasi		
	Jumlah skor			

$$\text{Persentase aktivitas siswa} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria Persentase Aktivitas Siswa

Persentase	Kriteria
0% - 24,99%	Keaktifan siswa rendah
25% - 49,99%	Keaktifan siswa sedang
50% - 74,99%	Keaktifan siswa tinggi
75% - 100%	Keaktifan siswa sangat tinggi

Kusumah, dkk (2012:154)

Semarang,

Observer



Nurlaini Purwaningsih. S.Pd

NIP. 19601129 197911 2 003

Lampiran 40

LEMBAR AKTIVITAS SISWA PERTEMUAN 2

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA PADA PEMBELAJAN PKN MATERI KEPUTUSAN BERSAMA MENGGUNAKAN MEDIA DIORAMA BERBASIS AUDIOVISUAL

Sekolah : SD Negeri Tambakaji 04
Kelas / Semester : VA / 2
Nama Siswa : Navilla Dwi C

Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor aktivitas siswa.
2. Berilah tanda check (√) pada deskriptor yang tampak
Skor 4, jika semua deskriptor tampak
Skor 3, jika hanya 3 deskriptor yang tampak
Skor 2, jika hanya 2 deskriptor yang tampak
Skor 1, jika hanya 1 deskriptor yang tampak

(Arikunto, 2010:285)

3. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No	Indikator	Deskriptor	Chek (√)	Skor
1	Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran;	1. mengkondisikan diri dalam mengikuti pembelajaran	√	4
		2. menyimak tujuan pembelajaran	√	
		3. memperhatikan penjelasan guru dengan cermat	√	
		4. menjawab pertanyaan guru dengan antusias	√	
2	Menyimak materi menggunakan media	1. mendengarkan guru saat menyajikan media diorama berbasis audiovisual	√	3
		2. memperhatikan pembelajaran dengan baik	√	
		3. mencatat hal-hal penting materi yang disampaikan guru	-	
		4. semangat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media diorama berbasis audiovisual	√	

3	Aktivitas belajar siswa dalam diskusi kelompok	1. mengikuti petunjuk pengerjaan pada LKK	✓	
		2. memberikan pendapatnya dalam kelompok	✓	4
		3. berperan aktif dalam kelompok	✓	
		4. berinteraksi dengan teman satu kelompok	✓	
4	Siswa mencoba menggunakan/mengoperasikan media diorama berbasis audiovisual	1. mengajukan diri untuk mendemonstrasikan media diorama berbasis audiovisual	✓	4
		2. menggunakan media diorama berbasis audiovisual sesuai dengan prosedur	✓	
		3. menggunakan media dengan benar	✓	
		4. menjawab pertanyaan yang diberikan temannya	✓	
5	Aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran	1. antusias dalam kegiatan pembelajaran	✓	
		2. aktif dalam pembelajaran	✓	4
		3. memanfaatkan sumber belajar yang ada	✓	
		4. interaksi dengan guru	✓	
6	Melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran.	1. menayakan hal yang belum dipahami	✓	
		2. mengingat materi yang telah dipelajari	✓	4
		3. menyimpulkan bersama guru mengenai materi yang telah dipelajari	✓	
		4. mengerjakan soal evaluasi	✓	
Jumlah skor				23

Semarang,
Observer

.....

Lampiran 41

**REKAPITULASI AKTIVITAS SISWA KELAS VC SDN TAMBAKAJI 04
PERTEMUAN 1**

No	Nama	Indikator						Jumlah skor	Persentase (%)	Kriteria
		1	2	3	4	5	6			
1	C-501	4	3	4	3	4	4	22	91,67	Sangat tinggi
2	C-502	4	3	4	3	4	4	22	91,67	Sangat tinggi
3	C-503	3	3	4	2	2	3	17	70,83	Sangat tinggi
4	C-504	2	2	4	2	2	3	15	62,5	Sangat tinggi
5	C-505	4	3	4	3	3	4	21	87,5	Sangat tinggi
6	C-506	3	3	4	3	3	3	19	79,17	Sangat tinggi
7	C-507	4	3	4	2	3	3	19	79,17	Sangat tinggi
8	C-508	4	3	4	3	3	3	20	83,33	Sangat tinggi
9	C-509	4	3	4	4	3	4	22	91,67	Sangat tinggi
10	C-510	4	3	4	2	3	3	19	79,17	Sangat tinggi
11	C-511	3	3	4	2	2	3	17	70,83	Tinggi
12	C-512	4	3	4	2	3	3	19	79,17	Sangat tinggi
13	C-513	2	2	4	2	2	3	15	62,5	Tinggi
14	C-514	3	3	4	3	2	3	18	75	Sangat tinggi
15	C-515	4	3	4	3	3	3	20	83,33	Sangat tinggi
16	C-516	4	3	4	3	3	3	20	83,33	Sangat tinggi
17	C-517	4	3	4	3	3	3	20	83,33	Sangat tinggi
18	C-518	4	3	4	4	3	4	22	91,67	Sangat tinggi

19	C-519	4	3	4	4	4	3	22	91,67	Sangat tinggi
20	C-520	3	3	4	2	2	3	17	70,83	Tinggi
21	C-521	4	3	4	4	3	3	21	87,5	Sangat tinggi
22	C-522	4	3	4	3	3	3	20	83,33	Sangat tinggi
23	C-523	4	3	4	3	3	3	20	83,33	Sangat tinggi
24	C-524	4	3	4	4	3	3	21	87,5	Sangat tinggi
25	C-525	4	3	4	3	3	3	20	83,33	Sangat tinggi
26	C-526	3	3	4	3	2	3	18	75	Tinggi
27	C-527	2	3	4	3	3	3	18	75	Tinggi
28	C-528	4	3	4	3	4	4	22	91,67	Sangat tinggi
29	C-529	4	3	4	4	4	3	22	91,67	Sangat tinggi
30	C-530	2	2	4	2	2	3	15	62,5	Tinggi
Jumlah		106	87	120	87	87	96	583	80,97	Sangat tinggi
Persentase (%)		88	73	100	73	73	80	-	-	-

Lampiran 42

**REKAPITULASI AKTIVITAS SISWA KELAS VC SDN TAMBAKAJI 04
PERTEMUAN 2**

No	Nama	Indikator						Jumlah skor	Persentase (%)	Kriteria
		1	2	3	4	5	6			
1	Chantika Nur H	4	3	4	4	4	4	23	95,83	Sangat tinggi
2	Chantika Zalfa	4	3	4	4	4	4	23	95,83	Sangat tinggi
3	Danang A	3	3	4	2	3	4	19	79,17	Sangat tinggi
4	Dave A Zain	3	3	4	3	3	4	20	83,33	Sangat tinggi
5	Dennaya Hannun A	4	3	4	4	4	4	23	95,83	Sangat tinggi
6	Erik Eka P	3	3	4	3	4	3	20	83,33	Sangat tinggi
7	Fajar Sandya S	4	3	4	2	3	4	20	83,33	Sangat tinggi
8	Farel Vega A	4	3	4	4	4	4	23	95,83	Sangat tinggi
9	Kamila Nafia K	4	3	4	4	4	4	23	95,83	Sangat tinggi
10	Carisa Yunita A	4	3	4	2	3	3	19	79,17	Sangat tinggi
11	Kusuma Putri	2	3	4	2	2	3	16	66,67	Tinggi
12	Nilu Choirul Husna	4	3	4	2	3	3	19	79,17	Sangat tinggi
13	M Athar W	2	3	4	2	2	3	16	66,67	Tinggi
14	Muhammad Nabil S	4	3	4	3	2	3	19	79,17	Sangat tinggi
15	Nagita Indah K	4	3	4	3	3	3	20	83,33	Sangat tinggi
16	Nayla A N	4	3	4	4	4	3	22	91,67	Sangat tinggi
17	Noval Wisnu L	4	3	4	4	3	3	21	87,5	Sangat tinggi
18	Navilla Dwi C	4	3	4	4	4	4	23	95,83	Sangat tinggi

19	Naila Zahra	4	3	4	4	4	3	22	91,67	Sangat tinggi
20	Orlenneira Amelia P	4	3	4	2	2	3	18	75	Sangat tinggi
21	Orlenneira Adelia P	4	3	4	4	4	3	22	91,67	Sangat tinggi
22	Rafa Taufik K P	4	3	4	3	3	3	20	83,33	Sangat tinggi
23	Rahma A P	4	3	4	3	3	3	20	83,33	Sangat tinggi
24	Rifqi Akmal M	4	3	4	4	3	4	22	91,67	Sangat tinggi
25	Sabrina Nawang C	4	3	4	3	3	3	20	83,33	Sangat tinggi
26	Salvania Nirina	3	3	4	3	2	3	18	75	Sangat tinggi
27	Silviana Dwi T	2	3	4	3	3	3	18	75	Sangat tinggi
28	Vanesa Rose A	4	3	4	4	4	4	23	95,83	Sangat tinggi
29	Wahyu Indra P H	4	3	4	4	4	3	22	91,67	Sangat tinggi
30	Yoga Trimurti	2	3	4	2	2	3	16	66,67	Tinggi
Jumlah		108	90	120	95	96	101	610	84,72	Sangat tinggi
Persentase (100%)		90	75	100	79	80	84,2	-	-	-

Lampiran 43

UJI NORMALITAS *PRETEST*

Hipotesis:

Ho diterima apabila $L0 < Lt$: dikatakan berdistribusi normal.

Ha diterima apabila $L0 > Lt$: dikatakan tidak berdistribusi normal.

Perhitungan :

1. x_i merupakan data hasil pengamatan berupa data nilai *pretest* PKN materi keputusan bersama.
2. Mean (rata-rata) diperoleh dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Dengan \bar{x} adalah rata-rata, $\sum x_i$ adalah jumlah semua harga x dalam kumpulan data tersebut dan n adalah banyaknya data.

Dari data tersebut diperoleh rata-rata 82,13.

3. Simpangan baku (standar deviasi) adalah akar dari varians. Dihitung dengan rumus :

$s^2 = \frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n-1}$, Untuk mencari simpangan baku s , dari s^2 diambil harga akarnya yang positif. Dari rumus tersebut, varians s^2 dihitung sebagai berikut :

1. Hitung rata-rata \bar{x}
2. Tentukan selisih $x_1 - \bar{x}$, $x_2 - \bar{x}$,, $x_n - \bar{x}$
3. Tentukan kuadrat selisih tersebut, yakni $(x_1 - \bar{x})^2$, $(x_2 - \bar{x})^2$,, $(x_n - \bar{x})^2$
4. Kuadrat-kuadrat tersebut dijumlahkan
5. Jumlah tersebut dibagi oleh $(n-1)$

(Sudjana 2005 : 93-94)

Dari data tersebut diperoleh $s = 12,3280$ dan $s^2 = 53,6623$.

4. z_i adalah bilangan baku yang diperoleh dengan rumus :

$z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$, dengan x_i merupakan data pengamatan, \bar{x} adalah rata-rata dan s adalah simpangan baku (standar deviasi).

5. $F(z_i)$ diperoleh dengan cara :

- a. Tiap bilangan baku z_i , dihitung peluang $P(z \leq z_i)$ dengan melihat daftar distribusi normal baku. (daftar F terlampir)
- b. Dihitung $F(z_i)$ dengan ketentuan :
 - 1) Jika harga z_i negatif maka $f(z_i) = 0,5 - p(z \leq z_i)$ yang diperoleh dari daftar distribusi normal baku.
 - 2) Jika harga z_i positif maka $f(z_i) = 0,5 + p(z \leq z_i)$ yang diperoleh dari daftar distribusi normal baku.
6. $S(z_i)$ dihitung dengan cara melihat banyaknya $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ yang $\leq z_i$ dibagi dengan n (banyaknya data), maka $S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_i}{n}$
7. Menentukan nilai $|F(z_i) - S(z_i)|$ untuk masing-masing data X_i
8. L_0 merupakan nilai hitung uji liliefors yang diperoleh dari harga terbesar dari $|F(z_i) - S(z_i)|$
Dari data tersebut diperoleh $L_0 = 0,130336$.
9. L_t adalah harga nilai kritis uji liliefors yang diperoleh dari tabel dengan taraf $\alpha = 0,05$. Dilihat dalam ukuran sampel n untuk taraf $\alpha = 0,05$. Dengan ukuran sampel n , atau $n > 30$ maka L_t dapat dihitung dengan rumus $L_t = \frac{0,886}{\sqrt{n}}$
Jumlah sampel di kelas VC adalah 30, maka diperoleh $L_t = 0,161$.
10. Ambil kesimpulan dengan cara membandingkan L_0 dan L_t dengan kriterianya adalah tolak hipotesis nol bahwa populasi berdistribusi normal jika L_0 diperoleh dari data pengamatan melebihi L_t dari daftar. Dalam hal lainnya hipotesis nol diterima.

Kesimpulan : Data nilai *pretest* PKn materi keputusan bersama kelas VC bedistribusi normal

Lampiran 44

UJI NORMALITAS *POSTTEST*

Hipotesis:

Ho diterima apabila $L0 < Lt$: dikatakan berdistribusi normal.

Ha diterima apabila $L0 > Lt$: dikatakan tidak berdistribusi normal.

Perhitungan :

1. x_i merupakan data hasil pengamatan berupa data nilai *posttest* PKN materi keputusan bersama.
2. Mean (rata-rata) diperoleh dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Dengan \bar{x} adalah rata-rata, $\sum x_i$ adalah jumlah semua harga x dalam kumpulan data tersebut dan n adalah banyaknya data.

Dari data tersebut diperoleh rata-rata 88,27.

3. Simpangan baku (standar deviasi) adalah akar dari varians. Dihitung dengan rumus :

$$s^2 = \frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n-1}, \text{ Untuk mencari simpangan baku } s, \text{ dari } s^2 \text{ diambil harga akarnya}$$

yang positif. Dari rumus tersebut, varians s^2 dihitung sebagai berikut :

6. Hitung rata-rata \bar{x}
7. Tentukan selisih $x_1 - \bar{x}$, $x_2 - \bar{x}$,, $x_n - \bar{x}$
8. Tentukan kuadrat selisih tersebut, yakni $(x_1 - \bar{x})^2$, $(x_2 - \bar{x})^2$,, $(x_n - \bar{x})^2$
9. Kuadrat-kuadrat tersebut dijumlahkan
10. Jumlah tersebut dibagi oleh $(n-1)$

(Sudjana 2005 : 93-94)

Dari data tersebut diperoleh $s = 8,7845$ dan $s^2 = 25,3534$.

4. z_i adalah bilangan baku yang diperoleh dengan rumus :

$$z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}, \text{ dengan } x_i \text{ merupakan data pengamatan, } \bar{x} \text{ adalah rata-rata dan } s \text{ adalah}$$

simpangan baku (standar deviasi).

5. $F(z_i)$ diperoleh dengan cara :

- c. Tiap bilangan baku z_i , dihitung peluang $P(z \leq z_i)$ dengan melihat daftar distribusi normal baku. (daftar F terlampir)
- d. Dihitung $F(z_i)$ dengan ketentuan :
- 3) Jika harga z_i negatif maka $f(z_i) = 0,5 - p(z \leq z_i)$ yang diperoleh dari daftar distribusi normal baku.
 - 4) Jika harga z_i positif maka $f(z_i) = 0,5 + p(z \leq z_i)$ yang diperoleh dari daftar distribusi normal baku.
6. $S(z_i)$ dihitung dengan cara melihat banyaknya $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ yang $\leq z_i$ dibagi dengan n (banyaknya data), maka $S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_i}{n}$
7. Menentukan nilai $|F(z_i) - S(z_i)|$ untuk masing-masing data X_i
8. L_0 merupakan nilai hitung uji liliefors yang diperoleh dari harga terbesar dari $|F(z_i) - S(z_i)|$
Dari data tersebut diperoleh $L_0 = 1,2267$.
9. L_t adalah harga nilai kritis uji liliefors yang diperoleh dari tabel dengan taraf $\alpha = 0,05$. Dilihat dalam ukuran sampel n untuk taraf $\alpha = 0,05$. Dengan ukuran sampel n , atau $n > 30$ maka L_t dapat dihitung dengan rumus $L_t = \frac{0,886}{\sqrt{n}}$
Jumlah sampel di kelas VC adalah 30, maka diperoleh $L_t = 0,161$.
10. Ambil kesimpulan dengan cara membandingkan L_0 dan L_t dengan kriterianya adalah tolak hipotesis nol bahwa populasi berdistribusi normal jika L_0 diperoleh dari data pengamatan melebihi L_t dari daftar. Dalam hal lainnya hipotesis nol diterima.

Kesimpulan : Data nilai *posttest* PKN materi keputusan bersama kelas VC bedistribusi normal

Lampiran 45

UJI PERBEDAAN DUA RATA-RATA (UJI t)

t hitung > t tabel, Ha diterima

t hitung < t tabel, Ho diterima

Ho : Media diorama berbasis audiovisual sama efektif digunakan pada pembelajaran PKn terhadap hasil belajar siswa.

Ha : Media diorama berbasis audiovisual efektif digunakan pada pembelajaran PKn terhadap hasil belajar siswa.

Rumus t-test:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

(Sugiyono, 2012:273)

Keterangan :

dengan dk = $n_1 + n_2 - 1$

\bar{X}_1 = rata-rata sampel 1

\bar{X}_2 = rata-rata sampel 2

s_1 = simpangan baku sampel 1

s_2 = simpangan baku sampel 2

s_1^2 = varians sampel 1

s_2^2 = varians sampel 1

n = jumlah sampel

Data	Jumlah	n	x	Varians(s^2)	Standar deviasi (s)
<i>Pretest</i>	2464	30	82,13	77,16781609	12,32808214
<i>Posttest</i>	2648	30	88,27	151,981609	8,78452139

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$t = \frac{82,13 - 88,27}{\sqrt{\frac{(30-1)151,98 + (30-1)77,16}{30+30-2} \left(\frac{1}{30} + \frac{1}{30}\right)}}$$

$$t = \frac{82,13 - 88,27}{\sqrt{\frac{4407,46 + 2237,86}{58} (0,0344 + 0,0344)}}$$

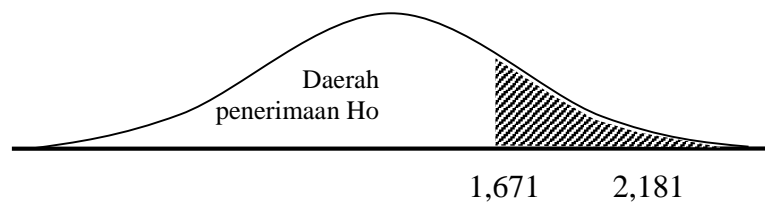
$$t = \frac{6,13}{\sqrt{\frac{6645,33^2}{58} (0,0689)}}$$

$$t = \frac{6,13}{\sqrt{7,901}}$$

$$t = \frac{6,13}{2,810}$$

$$t = 2,181$$

ttabel, dengan α 5% dan $dk = 30+30-2 = 58$ adalah 1,671



Karena nilai t berada pada daerah penolakan H_0 , maka dapat disimpulkan bahwa media diorama berbasis audiovisual efektif digunakan pada pembelajaran Pkn materi keputusan bersama.

Lampiran 46

UJI PENINGKATAN RATA-RATA (*GAIN*)

Rumus gain ternormalisasi menurut Meltzer sebagai berikut.

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{postest} - \text{pretest}}{\text{skor maks} - \text{pretest}}$$

(Lestari, 2015:235)

Kriteria interpretasi indeks gain sebagai berikut.

Interpretasi Indeks Gain

Indeks Gain	Kriteria
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Perhitungan:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{postest} - \text{pretest}}{\text{skor maks} - \text{pretest}}$$

$$N \text{ Gain} = \frac{88,27 - 82,13}{100 - 82,13}$$

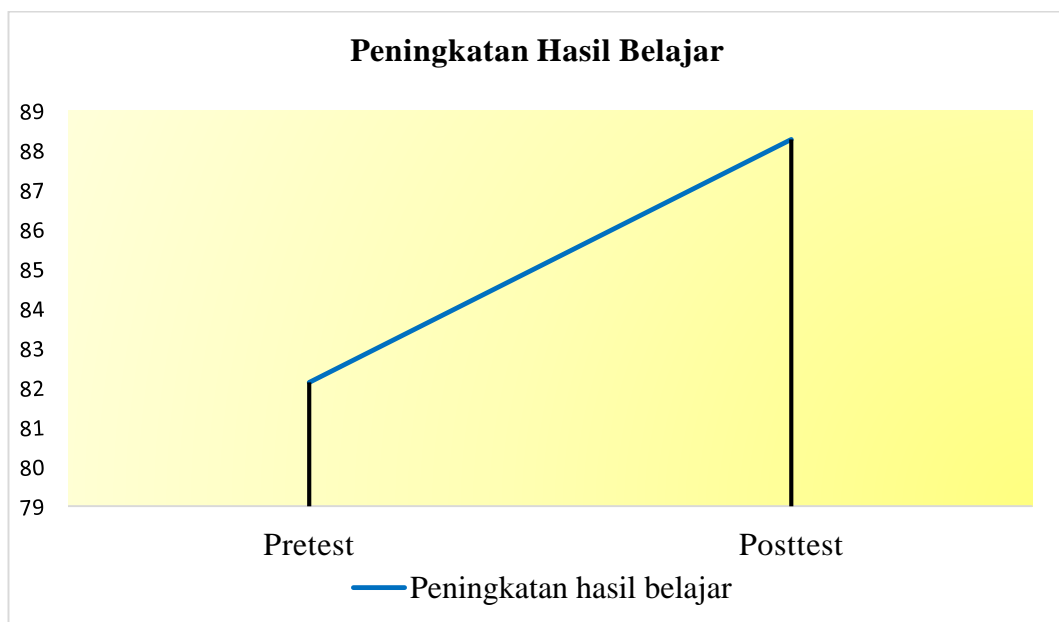
$$N \text{ Gain} = \frac{6,13}{17,86}$$

$$N \text{ Gain} = 0,3432$$

Kategori	Nilai
Nilai <i>Gain</i>	0,3432836
Rata-rata <i>Pretest</i>	82,13
Rata-rata <i>Posttest</i>	88,27
Selisih rata-rata	6,133

Kriteria	Sedang
----------	--------

Berdasarkan tabel perhitungan diketahui bahwa peningkatan rata-rata (*gain*) data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,3432836 dengan selisih rata-rata 6,133. Peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* penggunaan media diorama berbasis audiovisual disajikan dalam bentuk diagram garis sebagai berikut.



Gambar tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dalam *pretest* dan *posttest* dengan perbedaan rata-rata sebesar 6,133.

Lampiran 47



KEMENTERIAN RISTEK DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Gedung Gd A2 Lt., Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon: 024-8508019
 Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : 2876 / UN 37.1.1 / TU / 2016
 Lamp. : 1
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala Sekolah SDN Tambakaji 04
 di SDN Tambakaji 04

Dengan Hormat,
 Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Indah Purnama Sari
 NIM : 1401412197
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
 Topik : pengembangan media pembelajaran PKn di sekolah dasar

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 16 Mei 2016
 Dekan

 Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
 NIP. 198604271986031001

Lampiran 48



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SD TAMBAKAJI 04
KECAMATAN NGALIYAN

Alamat : Jl. Prof Dr. Hamka Telp. (024) 7624785 Semarang email: esde_tambakaji04@ymail.com

SURAT KETERANGAN

No. 421.2/299/ 2016

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Tambakaji 04 Kota Semarang :

Nama : Nurlaini Purwaningsih, S.Pd.

NIP : 19601129 197911 2 003

Jabatan : Kepala Sekolah

Unit Kerja : SD Negeri Tambakaji 04

Menerangkan bahwa :

Nama : Indah Purnama Sari

NIM : 1401412197

Jurusan : S-1 PGSD

Fakultas : Ilmu Pendidikan

mahasiswa tersebut telah melakukan Penelitian Pengembangan dengan Guru PKn Kelas V SDN Tambakaji 04 Kota Semarang pada tanggal 27 Mei 2016 – selesai, guna memperoleh data skripsi dengan judul “Pengembangan Media Diorama Berbasis Audio Visual pada Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama Kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang”

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 3 Juni 2016
 Kepala Sekolah

Nurlaini Purwaningsih, S.Pd.
 NIP. 19601129 197911 2 003



Lampiran 48

DOKUMENTASI



Uji coba soal



Uji coba produk



Mengerjakan soal *pretest*



Menyanyikan lagu nasional



Kegiatan pembelajaran



Kegiatan tanya jawab



Pembelajaran menggunakan media diorama berbasis audiovisual



Siswa mencoba mengoperasikan media diorama berbasis audiovisual



Diskusi kelompok



Mempresentasikan hasil diskusi kelompok



Refleksi dan Pemberian tugas rumah



Mengerjakan soal *posttest*

