



**PENGEMBANGAN MEDIA *MOVABLE* DIORAMA
TIGA DIMENSI (3D) PADA PEMBELAJARAN IPS
MATERI DENAH KELAS IIIB
SDN TAMBAKAJI 05 SEMARANG**

Skripsi

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh
Alifia Febriana Wulansari
1401413493

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

nama : Alifia Febriana Wulansari
NIM : 1401413493
jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Movable* Diorama Tiga Dimensi (3D) Pada Pembelajaran IPS Materi Denah Kelas IIIB SDN Tambakaji 05 Semarang” benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 16 juni 2017

Peneliti



Alifia Febriana Wulansari

1401413493

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media *Movable* Diorama Tiga Dimensi (3D)
Pada Pembelajaran IPS Materi Denah Kelas IIIB SDN Tambakaji 05 Semarang”

Nama : Alifia Febriana Wulansari,

NIM : 1401413493

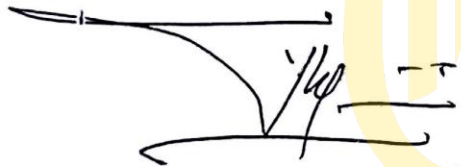
Program Studi : Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 16 Juni 2017

Disetujui oleh,

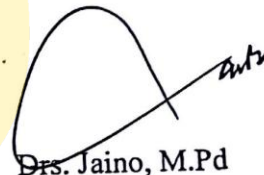
Pembimbing Utama,



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

NIP 19850721 201404 1 001

Pembimbing Pendamping,



Drs. Jairo, M.Pd

NIP 19540815198003 1 004

Mengetahui,



Drs. Isa Ansori, M.Pd

NIP 196008201987031003

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Movable* Diorama Tiga Dimensi (3D) Pada Pembelajaran IPS Materi Denah Kelas IIIB SDN Tambakaji 05 Semarang” karya,

Nama : Alifia Febriana Wulansari

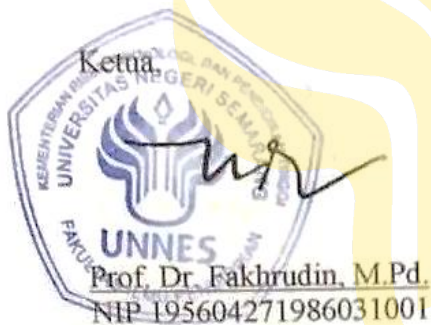
NIM : 1401413493

Program Studi : Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program PGSD, FIP, Universitas Negeri Semarang pada hari kamis, tanggal 27 Juli 2017

Semarang, 27 Juli 2017

Panitia Ujian



Sekretaris,



Drs. Isa Ansori, M.Pd
NIP 196008201987031003

Penguji,



Dra. Arini Esti Astuti., M.Pd
NIP 195806191987022001

Pembimbing Utama,



Susilo Tri Widodo, S.Pd. M.H.
NIP 19850721 201404 1 001

Pembimbing Pendamping,



Drs. Jaino, M.Pd
NIP 19540815198003 1 004

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).

Apabila di dalam diri seseorang masih ada rasa malu dan takut untuk berbuat suatu kebaikan, maka jaminan bagi orang tersebut adalah tidak akan bertemunya dia dengan kemajuan selangkahpun. (Ir. Soekarno)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan *bismillahirrahmannirrohim* dan *alhamdulillah*, Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orangtuaku tercinta, Bapak Daroji dan Ibu Siti Asmanah serta Adekku tersayang, Sesy Septin Auliasari yang tak pernah lelah mendukung dan memberikan do'a.
2. Catur Nugroho yang selalu support dan mendukungku.
3. Sahabat-sahabatku Novita Fapriyani, Lia Iswati, Sri Rizqi Wahyuningtyas dan semua yang tak dapat kusebutkan satu persatu terimakasih.
4. Almamater Universitas Negeri Semarang.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Movable* Diorama Tiga Dimensi (3D) Pada Pembelajaran IPS Materi Denah Kelas IIIB SDN Tambakaji 05 Semarang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Program Studi/Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Susilo Tri Widodo, S.Pd, M.H., Pembimbing Utama yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran serta memberikan banyak masukan kepada peneliti;
5. Drs. Jaino, M.Pd., Pembimbing Pendamping yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran serta memberikan banyak masukan kepada peneliti;
6. Sulastri, S.Pd. M.Pd., Kepala SDN Tambakaji 05 yang telah mendukung dan membantu selama pelaksanaan penelitian;
7. Semua pihak yang telah mendukung dalam penyusunan skripsi dari awal sampai selesai.

Semoga semua pihak yang membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt dan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 16 Juni 2017

Peneliti,

Alifia Febriana Wulansari

NIM 1401413493

ABSTRAK

Wulansari, Alifia Febriana. 2017. *Pengembangan Media Movable Diorama Tiga Dimensi (3D) Pada Pembelajaran IPS Materi Denah Kelas IIIB SDN Tambakaji 05 Semarang*. Skripsi, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Susilo Tri Widodo, S.Pd, M.H dan Drs. Jaino, M.Pd.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu pelajaran di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial yang diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan di SDN Tambakaji 05 Semarang melalui data observasi dan wawancara ditemukan permasalahan bahwa pembelajaran IPS belum optimal dan media yang terbatas pada gambar yang ada pada buku siswa, sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan hasil belajar IPS memiliki rerata rendah. Hal ini membuat kegiatan pembelajaran menjadi kurang efisien. Peneliti akan mengembangkan media *movable* diorama tiga dimensi (3D) pada pembelajaran IPS. Rumusan masalah adalah 1) Bagaimanakah pengembangan media *movable* diorama tiga dimensi (3D) pada pembelajaran IPS materi denah kelas IIIB SDN Tambakaji 05 Semarang ? 2) Bagaimanakah kelayakan media *movable* diorama tiga dimensi (3D) pada pembelajaran IPS materi denah kelas IIIB SDN Tambakaji 05 Semarang ? 3) Bagaimanakah keefektifan penerapan media *movable* diorama tiga dimensi (3D) pada pembelajaran IPS materi denah kelas IIIB SDN Tambakaji 05 Semarang?

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. Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IIIB SDN Tambakaji 05 yang menjadi sampel adalah 30% siswa kelas IIIB dengan teknik *random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, angket dan dokumen. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis data awal, uji t-test dan uji *gain*.

Hasil penelitian ini adalah (1) pengembangan media *movable* diorama tiga dimensi (3D) pada pembelajaran IPS materi denah; (2) penilaian yang telah dilakukan tim ahli dinyatakan sangat layak digunakan oleh pakar materi dan media dengan persentase penilaian komponen kelayakan isi 97,2%, komponen penyajian 100%; (3) media *movable* diorama tiga dimensi (3D) berpengaruh terhadap hasil belajar dengan perbedaan rata-rata melalui uji t sebesar 7,37000 dan peningkatan rata-rata (*gain*) sebesar 19,167 dengan kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini adalah media *movable* diorama tiga dimensi (3D) efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi denah. Saran penelitian selanjutnya media *movable* diorama tiga dimensi (3D) dapat dikembangkan lagi pada pembelajaran lain dengan perencanaan yang matang.

Kata kunci: IPS; media diorama; tiga dimensi

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 Identifikasi Masalah | 8 |
| 1.3 Pembatasan Masalah | 9 |
| 1.4 Rumusan Masalah | 9 |
| 1.5 Tujuan Penelitian | 10 |
| 1.6 Manfaat Penelitian | 10 |
| 1.6.1 Manfaat Teoritis | 11 |
| 1.6.2 Manfaat Praktis | 11 |
| 1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan | 12 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, DAN KERANGKA BERPIKIR | |
| 2.1 Kajian Pustaka | 13 |
| 2.1.1 Hakikat Belajar | 13 |
| 2.1.2 Teori Belajar | 16 |
| 2.1.3 Hakikat Pembelajaran IPS di SD | 19 |
| 2.1.4 Hakikat Media Pembelajaran | 24 |
| 2.1.5 Media <i>Movable</i> Diorama Tiga Dimensi (3D) | 34 |

| | | |
|---|---|-----|
| 2.1.6 | Hasil Belajar..... | 38 |
| 2.1.7 | Rancangan Media Diorama..... | 40 |
| 2.1.8 | Kriteria Penilaian Media <i>Movable</i> Diorama Tiga Dimensi (3D) | 42 |
| 2.1.9 | Penelitian yang relevan | 46 |
| 2.2 | Kerangka Teori | 51 |
| 2.3 | Kerangka Berpikir | 55 |
| BAB III METODE PENELITIAN | | |
| 3.1 | Jenis Penelitian..... | 59 |
| 3.2 | Desain Penelitian..... | 60 |
| 3.3 | Prosedur Penelitian..... | 61 |
| 3.4 | Subyek, Lokasi dan Waktu Penelitian..... | 65 |
| 3.5 | Teknik Pengumpulan Data | 66 |
| 3.6 | Uji Coba Instrumen, Validitas dan Reliabilitas..... | 70 |
| 3.6.1 | Validitas | 70 |
| 3.6.2 | Reliabilitas..... | 72 |
| 3.6.3 | Indeks Kesukaran | 74 |
| 3.6.4 | Daya Beda Soal | 76 |
| 3.7 | Teknik Analisis Data | 78 |
| 3.7.1 | Analisis Data Produk..... | 78 |
| 3.7.2 | Analisis Data Awal..... | 80 |
| 3.7.3 | Analisis Data Akhir | 81 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | | |
| 4.1 | Hasil Penelitian | 84 |
| 4.1.1 | Perancangan Produk..... | 84 |
| 4.1.2 | Hasil Produk..... | 97 |
| 4.1.3 | Hasil Uji Coba Produk | 102 |
| 4.1.4 | Analisis Data | 108 |
| 4.2 | Pembahasan | 113 |
| 4.3 | Implikasi..... | 124 |
| BAB V PENUTUP | | |
| 5.1 | Simpulan..... | 128 |

| | | |
|-----|----------------------------|------------|
| 5.2 | Saran..... | 129 |
| | Daftar Pustaka..... | 130 |
| | Lampiran..... | 133 |



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

| | | |
|------------|--|-----|
| Tabel 2.1 | Kriteria Penilaian Media <i>Movable</i> Diorama Tiga Dimensi (3D)..... | 42 |
| Tabel 2.2 | Kriteria Penilaian Kelayakan Isi | 43 |
| Tabel 2.3 | Kriteria Penilaian Komponen Penyajian..... | 44 |
| Tabel 3.1 | Waktu penelitian | 66 |
| Tabel 3.2 | Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba..... | 72 |
| Tabel 3.3 | Uji Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba | 74 |
| Tabel 3.4 | Hasil Analisis Indeks Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba | 75 |
| Tabel 3.5 | Hasil Analisis Daya Beda Soal Uji Coba..... | 77 |
| Tabel 3.6 | Hasil Uji Coba Soal..... | 78 |
| Tabel 3.7 | Kriteria Kelayakan Media <i>Movable</i> Diorama Tiga Dimensi (3D) | 79 |
| Tabel 3.8 | Kriteria Keterterapan Media <i>Movable</i> Diorama Tiga Dimensi (3D).. | 80 |
| Tabel 3.9 | Interpretasi Indeks Gain | 83 |
| Tabel 4.1 | Rancangan Media Media <i>Movable</i> Diorama Tiga Dimensi (3D)..... | 85 |
| Tabel 4.2 | Profil Pembelajaran Denah yang Diminati Siswa Berdasarkan Kondisi Siswa terhadap Denah | 87 |
| Tabel 4.3 | Penyajian Media Pembelajaran <i>Movable</i> Diorama Tiga Dimensi (3D) Materi Denah Berdasarkan Tampilan | 88 |
| Tabel 4.4 | Ketersediaan Media Pembelajaran..... | 89 |
| Tabel 4.5 | Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Komponan | 98 |
| Tabel 4.6 | Hasil Revisi Desain | 100 |
| Tabel 4.7 | Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa | 103 |
| Tabel 4.8 | Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru | 106 |
| Tabel 4.9 | Hasil Belajar Siswa <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 108 |
| Tabel 4.10 | Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 110 |
| Tabel 4.11 | Uji Perbedaan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 111 |
| Tabel 4.12 | Uji Peningkatan Rata-rata (<i>Gain</i>) | 111 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|-----|
| Gambar 2.1 Hubungan Media dengan Pesan dan Metode Pembelajaran | 24 |
| Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale | 26 |
| Gambar 2.3 <i>Background</i> diorama | 41 |
| Gambar 2.4 Ortografi Proyeksi Media <i>Movable</i> Diorama Tiga Dimensi (3D) | 41 |
| Gambar 2.5 Kerangka Teoritis | 55 |
| Gambar 2.6 Kerangka Berpikir | 58 |
| Gambar 3.1 Langkah Desain Pengembangan | 60 |
| Gambar 3.2 Skema Prosedur Penelitian | 61 |
| Gambar 4.1 Bentuk Kerangka Diorama | 93 |
| Gambar 4.2 <i>Background</i> Denah Lingkungan Rumah dan Sekolah | 93 |
| Gambar 4.3 Miniatur Orang | 94 |
| Gambar 4.4 Denah Lingkungan Rumah dan Sekolah | 95 |
| Gambar 4.5 Denah Lingkungan Rumah dan Sekolah Tampak Atas | 95 |
| Gambar 4.6 Denah Lingkungan Rumah dan Sekolah Tampak Samping | 96 |
| Gambar 4.7 Diagram Hasil Validasi Penilaian Komponen | 100 |
| Gambar 4.8 Penambahan Gambar Arah Mata Angin Yang Lebih Besar Sebelum dan Sesudah Revisi | 101 |
| Gambar 4.9 Tampilan Penambahan kode nama atau symbol sebelum dan sesudah diperbaiki | 102 |
| Gambar 4.10 Diagram Hasil Angket Tanggapan Siswa | 104 |
| Gambar 4.11 Diagram Hasil Angket Tanggapan Guru | 107 |
| Gambar 4.12 Diagram Peningkatan Hasil Belajar | 112 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen | 134 |
| Lampiran 2 Kuesioner Analisis Kebutuhan Guru | 137 |
| Lampiran 3 Kuesioner Analisis Kebutuhan Siswa..... | 141 |
| Lampiran 4 Instrumen Validasi Penilaian Kelayakan Isi..... | 144 |
| Lampiran 5 Instrumen Validasi Penilaian Kelayakan Penyajian | 146 |
| Lampiran 6 Kuesioner Tanggapan Siswa | 148 |
| Lampiran 7 Kuesioner Tanggapan Guru..... | 150 |
| Lampiran 8 Rancangan Media <i>Movable</i> Diorama Tiga Dimensi (3D)..... | 154 |
| Lampiran 9 Kisi-Kisi Tes Uji Coba | 158 |
| Lampiran 10 Tes Uji Coba..... | 160 |
| Lampiran 11 Kunci Jawaban Tes Uji Coba | 168 |
| Lampiran 12 Pedoman Penilaian Tes Uji Coba | 169 |
| Lampiran 13 Silabus | 171 |
| Lampiran 14 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran..... | 174 |
| Lampiran 15 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran..... | 183 |
| Lampiran 16 Tabel Analisis Data | 197 |
| Lampiran 17 Analisis Hasil Uji Validitas Soal | 202 |
| Lampiran 18 Analisis Hasil Uji Reliabilitas Soal | 206 |
| Lampiran 19 Analisis Hasil Indeks Kesukaran..... | 208 |
| Lampiran 20 Analisis Hasil Daya Beda Soal | 209 |
| Lampiran 21 Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba Soal | 211 |
| Lampiran 22 Daftar Nama Siswa Penelitian..... | 213 |
| Lampiran 23 Lembar Kuesioner Analisis Kebutuhan Siswa..... | 214 |
| Lampiran 24 Lembar Kuesioner Analisis Kebutuhan Guru | 217 |
| Lampiran 25 Surat Keterangan Validasi Instrumen..... | 221 |
| Lampiran 26 Lembar Validasi Penilaian Kelayakan Isi | 222 |
| Lampiran 27 Lembar Validasi Penilaian Penyajian..... | 224 |
| Lampiran 28 Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Komponen..... | 226 |
| Lampiran 29 Lembar Kuesioner Tanggapan Siswa Uji Coba Produk..... | 227 |

| | |
|--|-----|
| Lampiran 30 Rekapitulasi Kuesioner Tanggapan Siswa Uji Coba Produk | 229 |
| Lampiran 31 Kuesioner Tanggapan Guru Uji Coba Produk..... | 231 |
| Lampiran 32 Rekapitulasi Kuesioner Tanggapan Guru Uji Coba Produk..... | 235 |
| Lampiran 33 Hasil Belajar Tes Uji Coba..... | 236 |
| Lampiran 34 Hasil Belajar <i>Pretest</i> | 237 |
| Lampiran 35 Hasil Belajar <i>Posttest</i> | 238 |
| Lampiran 36 Rekapitulasi Hasil Belajar | 239 |
| Lampiran 37 Uji Normalitas Pretest | 241 |
| Lampiran 38 Uji Normalitas Posttest..... | 244 |
| Lampiran 39 Uji Perbedaan Dua Rata-Rata (Uji t)..... | 247 |
| Lampiran 40 Uji Peningkatan Rata-rata (Gain) | 250 |
| Lampiran 41 Surat Keterangan Melakukan Tes Uji Coba..... | 253 |
| Lampiran 42 Surat Ijin Penelitian | 254 |
| Lampiran 43 Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah | 255 |
| Lampiran 44 Dokumentasi..... | 256 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan setiap manusia karena di dalam pendidikan manusia akan mendapatkan berbagai macam pengetahuan, ketrampilan, dan perubahan sikap. Pendidikan yang berkualitas melibatkan siswa aktif dalam proses pembelajaran dan mengarah pada terbentuknya nilai-nilai yang dibutuhkan siswa dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. 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 kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, serta ketrampilan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

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 peradapan 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 tolak ukur keberhasilan suatu kegiatan pendidikan.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 menyatakan bahwa kurikulum tingkat satuan pendidikan adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan dimasing-masing satuan pendidikan. Sesuai Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar isi dalam mengembangkan setiap satuan pendidikan harus memperhatikan prinsip pelaksanaan kurikulum yang tercantum dalam standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah. Kurikulum dilaksanakan dengan menegakkan kelima pilar belajar, yaitu:

- (a) belajar untuk beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,
- (b) belajar untuk memahami dan menghayati, (c) belajar untuk mampu melaksanakan dan berbuat secara efektif, (d) belajar untuk hidup bersama dan berguna bagi orang lain, dan (e) belajar untuk membangun dan menemukan jati diri, melalui proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006:5)

Salah satu pilar belajar tersebut sejalan PP No 32 tahun 2013 tentang Standar Proses dalam pasal 19 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Hal tersebut harus didukung dengan memanfaatkan media belajar yang menarik, dalam proses pembelajaran.

Mengacu pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang menyebutkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu pelajaran di SD yang mengkaji

seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Mata pelajaran IPS memiliki orientasi utama yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan untuk:

(1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global (BSNP, 2006).

Media pembelajaran menurut Gagne dan Briggs (dalam Arsyad 2009:4) merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan media akan mempermudah siswa dalam memahami isi materi. Media merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Secara umum Hamdani (2011:246) 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 audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak, dan lain-lain.

Movable adalah kata dalam Bahasa Inggris yang jika diartikan dalam Bahasa Indonesia adalah dapat digerakkan atau dapat dipindahkan. Media Diorama sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya (Sudjana, 2011:170). 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). Sedangkan media pembelajaran tiga dimensi (3D), yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi/tebal (Asyhar, 2012: 47).

Pentingnya peran media dalam pembelajaran mengharuskan pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar dan media. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membelajarkan siswa sehingga pada akhirnya dihasilkan lulusan yang berkualitas (Asyhar, 2012:28). Pada kenyataannya media pembelajaran di sekolah dasar masih minim. Media yang digunakan guru masih terbatas pada gambar sederhana. Penggunaan media yang kurang inovatif dan menarik membuat minat siswa dalam mengikuti pelajaran rendah.

Berdasarkan hasil pra penelitian awal yang dilakukan di SDN Tambakaji 05 Semarang melalui data observasi dan wawancara di temukan permasalahan bahwa pembelajaran IPS selama ini berlangsung dengan media yang terbatas pada gambar yang ada pada buku teks siswa, kurang tersedianya media pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar IPS materi denah lingkungan rumah dan sekolah rendah. Pada pembelajaran IPS, pokok bahasan denah lingkungan rumah dan sekolah peserta didik kurang memahami materi tersebut karena banyak yang bersifat abstrak. Pembelajaran IPS denah lingkungan rumah dan sekolah selama ini berlangsung dengan media yang terbatas pada gambar berupa arah mata angin dan gambar denah lingkungan rumah. Penyampaian materi tanpa media yang menarik membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Materi denah lingkungan rumah dan sekolah membutuhkan media yang dapat menampilkan wujud semi konkrit denah lingkungan rumah dan sekolah. Media pembelajaran yang dapat membuat siswa memahami dan mengetahui cara mencari denah. Maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dan meningkatkan ketrampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran.

Permasalahan tersebut juga didukung dengan rendahnya tingkat pencapaian hasil belajar IPS kelas IIIB SDN Tambakaji 05 yang dapat diukur secara matematis dari nilai rata-rata hasil ulangan harian semester ganjil tahun ajaran 2016/2017. Ditunjukkan dengan data dari 24 siswa. Berdasarkan nilai tersebut cukup banyak siswa yang belum mencapai standar KKM yang ditetapkan di sekolah. SDN Tambakaji 05 KKM yang ditetapkan adalah mata pelajaran IPS =

60. Mata pelajaran IPS terdapat 11 (46%) siswa nilainya diatas KKM dan 13 (54%) siswa nilainya dibawah KKM. Berdasarkan data tersebut maka perlu dikembangkan media pembelajaran khususnya pembelajaran IPS yang dapat memotivasi peserta didik dan meningkatkan ketrampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran.

Untuk mengoptimalkan hasil belajar diperlukan berbagai faktor, salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran membantu siswa untuk memahami informasi yang diberikan guru serta menjadi daya tarik siswa untuk memperhatikannya. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *movable* diorama tiga dimensi (3D) pada materi denah untuk meningkatkan ketrampilan guru dalam menggunakan media selama proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran ini siswa dapat memahami dan menerapkan cara mencari denah rumah dan lingkungan sekolah. Media *movable* diorama tiga dimensi (3D) menyajikan contoh denah secara semi konkrit dalam bentuk miniatur tiga dimensi yang sifatnya semi permanen. Selain itu media *movable* yang diartikan objek miniatur orangnya dapat dipindah-pindahkan /digerakkan, sehingga media diorama tiga dimensi (3D) akan lebih menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran.

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. Apa bila $t\text{-tabel} < t\text{-hitung}$, maka $2,42 < 10,96$. 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 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 Sumokembangari 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 terhadap 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 terhadap 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 latar belakang tersebut, maka mendorong peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan yang menarik. Dengan judul Pengembangan Media *Movable* Diorama Tiga Dimensi (3D) Pada Pembelajaran IPS Materi Denah Kelas IIIB SDN Tambakaji 05 Semarang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran kurang inovatif dan menarik. Media yang digunakan guru masih berupa gambar sederhana.
2. Siswa merasa kesulitan apabila menyelesaikan soal pengembangan berkaitan dengan muatan IPS yang berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.
3. Sumber belajar kurang lengkap. Media semi permanen masih minim.
4. Motivasi belajar peserta didik rendah.
5. Hasil belajar peserta didik rendah dilihat dari nilai ulangan harian semester 1 pada mapel IPS.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari permasalahan tersebut, peneliti hanya membatasi pada media pembelajaran yang kurang inovatif dan menarik yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah pada mata pelajaran IPS materi denah. Oleh karena itu peneliti berinisiatif ingin mengembangkan media pembelajaran *movable* diorama tiga dimensi (3D) materi denah untuk meningkatkan ketrampilan guru dalam menggunakan media selama proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran ini siswa dapat memahami dan mengetahui cara mencari denah. Sehingga proses pembelajaran akan lebih bermakna dan tidak terfokus pada media yang abstrak. Adapun desain media denah yang akan dikembangkan yaitu *Movable Diorama Tiga Dimensi (3D)* yang menampilkan denah rumah dan sekolah yang diaplikasikan dalam bentuk tiga dimensi dilengkapi dengan miniatur orang yang dapat dipindah-pindahkan/ digerakkan.

1.4 Rumusan Masalah

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

- 1.4.1 Bagaimanakah pengembangan media *movable* diorama tiga dimensi (3D) pada pembelajaran IPS materi denah kelas IIIB SDN Tambakaji 05 Semarang ?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media *movable* diorama tiga dimensi (3D) pada pembelajaran IPS materi denah kelas IIIB SDN Tambakaji 05 Semarang ?

1.4.3 Bagaimanakah keefektifan penerapan media *movable* diorama tiga dimensi (3D) pada pembelajaran IPS materi denah kelas IIIB SDN Tambakaji 05 Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan media *movable* diorama tiga dimensi (3D) pada pembelajaran IPS materi denah kelas IIIB SDN Tambakaji 05 Semarang, dengan tujuan penelitian :

- 1.5.1 Mengembangkan media *movable* diorama tiga dimensi (3D) pada pembelajaran IPS materi denah kelas IIIB SDN Tambakaji 05 Semarang.
- 1.5.2 Menguji kelayakan media *movable* diorama tiga dimensi (3D) pada pembelajaran IPS materi denah kelas IIIB SDN Tambakaji 05 Semarang.
- 1.5.3 Menguji keefektifan penerapan media *movable* diorama tiga dimensi (3D) pada pembelajaran IPS materi denah kelas IIIB SDN Tambakaji 05 Semarang.

1.6 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:

1.6.1 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.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan. Memberikan gambaran yang jelas tentang efektifitas pembelajaran IPS dengan menggunakan media *movable* diorama tiga dimensi (3D) terhadap hasil belajar siswa.

1.6.2.2 Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini terutama produk media yang dihasilkan dapat membantu siswa untuk belajar dan mempermudah pemahaman siswa karena ditunjang dengan model objek menyerupai aslinya dalam bentuk denah tiga dimensi. Media *movable* diorama tiga dimensi (3D) dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa.

1.6.2.3 Bagi Guru

Media *movable* diorama tiga dimensi (3D) dapat dijadikan sumber belajar oleh guru serta memberi wawasan, pengetahuan dan ketrampilan untuk membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, dan meningkatkan kreativitas pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

1.6.2.4 Bagi Sekolah

Bagi sekolah penelitian ini bermanfaat untuk menemukan solusi untuk mengoptimalkan hasil belajar IPS dengan menerapkan media *movable* diorama

tiga dimensi (3D) dan dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media ini terdiri dari lembar triplek sebagai alas, kemudian rumahnya terbuat dari kayu waru yang dibentuk rumah, jalan yang di cat berwarna hitam, terdapat pohon yang terbuat dari plastik, plang jalan terbuat dari *stick* es krim serta miniatur orang dari plastik yang bawahnya di beri magnet. Keunggulan dalam media *movable* diorama tiga dimensi (3D) adalah siswa mengalami dan melatih ketrampilan motorik mereka dengan menggunakan indra peraba.

Media *movable* diorama tiga dimensi (3D) ini mengutamakan pembelajaran berpusat pada siswa atau disebut dengan student center. Media diorama tiga dimensi ini miniatur orangnya dapat dipindah-pindah, sehingga antara siswa satu dengan yang lain dapat mempraktekkan mendiskripsi denah. Siswa juga dapat mendiskripsikan letak suatu tempat dan menunjukkan arah dengan benar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 KAJIAN PUSTAKA

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. Rifa'i dan Anni (2012:66) menjelaskan bahwa belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar memegang peran penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi orang.

Pengertian lain tentang belajar menurut Slameto (2010:2) berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sependapat dengan pendapat tersebut Hamdani (2011: 21-22) menyebutkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan. Kegiatan tersebut, misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya.

Berdasarkan 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 ketrampilan dengan menghubungkan antara pengetahuan yang dimiliki dengan pengetahuan baru. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, serta sebagai usaha sadar untuk mengembangkan kemampuan siswa itu sendiri.

2.1.1.2 Faktor Belajar

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

a) Faktor *Intern*

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

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 keaktifan seseorang dalam memperhatikan suatu objek; (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.

Rifa'i dan Anni (2012: 81) faktor internal belajar terdiri dari: kondisi fisik seperti, kesehatan organ tubuh; kondisi psikis seperti, kemampuan intelektual; dan kondisi sosial seperti, kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan.

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.

b) Faktor *Ektern*

Ada beberapa faktor belajar eksternal yang mempengaruhi kegiatan belajar antara lain:

1. Faktor keluarga yang mempengaruhi belajar yaitu: (1) cara orang tua mendidik; (2) relasi antar anggota keluarga; (3) suasana rumah; (4) keadaan ekonomi keluarga; (5) pengertian orang tua; (6) latar belakang kebudayaan.
2. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar yaitu: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah.

3. Faktor masyarakat yang mempengaruhi kegiatan belajar yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Rifa'i dan Anni (2012: 80) faktor eksternal terdiri dari: variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (respon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan dan budaya masyarakat, proses, dan hasil belajar.

Sedangkan menurut Anitah (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.

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 proses pembelajaran. Selain itu dalam kegiatan pembelajaran perlu adanya kolaborasi yang baik antara guru dengan siswa untuk meminimalisir faktor yang menghambat dalam proses pembelajaran.

2.1.2 Teori Belajar

2.1.2.1 Teori Konstruktivisme

Hamdani (2011: 64) berpendapat bahwa teori belajar konstruktivisme menekankan pada situasi yang memandang belajar sebagai kontekstual. Ciri-ciri belajar dalam teori konstruktivisme yaitu: (1) belajar harus menjadi suatu proses aktif; (2) siswa mengkonstruksi pengetahuan sendiri, bukan hanya menerima apa

yang diberi oleh instruktur; (3) bekerja dengan siswa lain memberi siswa pengalaman kehidupan nyata melalui kerja kelompok; (4) siswa harus dikontrol dalam belajar; (5) siswa harus diberi waktu dan kesempatan untuk refleksi; (6) belajar harus dibuat bermakna bagi siswa; (7) belajar harus interaktif dan mengangkat belajar tingkat yang lebih tinggi dan kehadiran sosial serta membantu mengembangkan makna personal. 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.

Munurut Rifai'i dan Anni (2012: 144) belajar dalam teori konstruktivisme merupakan lebih dari sekedar mengingat, yang bertujuan untuk membuat siswa memahami dan mampu menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari, mereka harus mampu memecahkan masalah, menemukan sesuatu untuk dirinya sendiri, dan berkuat berbagai gagasan.

Berdasarkan penjelasan para ahli disimpulkan bahwa teori konstruktivisme merupakan kegiatan belajar yang menuntut peserta didik untuk mengkontruksi pengetahuan sendiri melalui aktivitas produktif dan kreatif. Sehingga dalam penelitian ini terdapat kaitan antara teori konstruktivisme dengan cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran seperti menyediakan media pembelajaran seperti media *movable* diorama tiga dimensi (3D) dan pengarah siswa dalam mengkontruksi pengetahuannya sendiri melalui aktivitas produktif dengan mempraktekkan cara mencari denah dengan

menggunakan media yang sudah disediakan, arahan dari guru sangat dibutuhkan untuk membantu siswa menemukan pengetahuannya sendiri.

2.1.2.2 Teori Kognitivisme

Teori belajar kognitivisme membagi tipe belajar siswa menjadi beberapa kategori 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 symbol dari pada contoh yang melibatkan temannya; dan (4) tipe eksperimentasi aktif yaitu siswa yang lebih senang untuk berdiskusi secara berkelompok (Hamdani, 2011: 63). Teori kognitif menekankan belajar sebagai proses internal. Belajar merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks (Suprijono, 2014: 22).

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.

Dari beberapa pendapat tersebut disimpulkan bahwa belajar dalam teori kognitivisme menekankan pada aktivitas belajar berupa proses berpikir siswa dalam memahami pengetahuan yang dia dapat sesuai dengan tingkat perkembangan masing-masing, menyukai contoh konkrit, bekerja dengan simbol-simbol, melakukan praktik atau proyek dimana semua aktivitas merupakan

peristiwa mental. Contoh kongkrit dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran. Siswa diajak untuk berpikir lebih kompleks atau luas melalui media *movable* diorama tiga dimensi (3D). Salah satu tipe siswa dalam teori kognitivisme adalah tipe pengalaman konkret yang sesuai dengan penelitian ini yang menggunakan contoh konkret melalui media pembelajaran.

2.1.3 Hakikat Pembelajaran IPS

2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran IPS

Menurut Permendiknas No. 22 tahun 2006 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD sampai SMP. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial. Pada jenjang SD mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Sementara itu Sapriya (2009: 7) mendefinisikan ilmu pengetahuan sosial sebagai salah satu mata pelajaran hasil integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya yang disusun secara terpadu serta disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik. Susanto (2013: 137) menjelaskan bahwa ilmu pengetahuan sosial mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan

pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan kajian/ perpaduan ilmu sosial dan ilmu lainnya yang telah diadaptasi, dipilah-pilah, disederhanakan, diseleksi, secara praktis, sesuai dengan prinsip pedagogis dan psikologis/karakteristik dan kebutuhan siswa.

2.1.3.2 Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Dasar berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 adalah sebagai berikut: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, serta (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Sedangkan menurut Etin Solihatin dan Raharjo (2009: 14) tujuan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupan bermasyarakat dan untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan dari setiap persoalan yang dihadapi. Sapriya (2009: 12) mengungkapkan bahwa IPS di tingkat sekolah dasar bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan, ketrampilan, sikap dan nilai yang dapat digunakan

sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan untuk berpartisipasi dalam kegiatan bermasyarakat agar menjadi warga negara yang baik.

Sementara itu menurut Rudi Gunawan (2013: 52), secara keseluruhan tujuan Pendidikan IPS di SD adalah sebagai berikut: (1) membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat; (2) membekali siswa dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat; (3) membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat di berbagai bidang keahlian; (4) membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan ketrampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan; dan (5) membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan tujuan pembelajaran IPS yaitu untuk mengembangkan pengetahuan, ketrampilan, sikap, nilai dan analisis siswa terhadap masalah sosial sehingga siswa peka dan mampu mengatasi masalah sosial yang menimpa diri maupun masyarakatnya yang pada akhirnya akan menjadi warga negara yang baik serta membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat.

2.1.3.3 Materi Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

Menurut kurikulum tahun 2006 pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat Geografi, Sejarah, dan Ekonomi. Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- a) Manusia, Tempat, dan Lingkungan.
- b) Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan.
- c) Sistem Sosial dan Budaya
- d) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun. Usia dimana anak berada dalam perkembangan kemampuan intelektual pada tingkatan konkrit operasional. Mereka melihat dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh. Yang mereka pedulikan adalah sekarang (*konkrit*), dan bukan masa depan yang belum mereka pahami (*abstrak*). Menurut Rudi Gunawan (2013: 82) Padahal, bahan materi IPS penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep-konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan (*continuity*), arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak yang dalam program studi IPS harus dibelajarkan kepada siswa SD. Oleh sebab itu, dibutuhkan media pembelajaran IPS yang inovatif yang menampilkan sebuah pembelajaran yang konkret. Yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

2.1.3.4 Materi Pembelajaran IPS Denah

Salah satu ruang lingkup mata pelajaran IPS di SD adalah manusia, tempat, dan lingkungan. Lingkungan dalam pembelajaran IPS erat kaitannya dengan tata letak atau lokasi tempat tertentu. Denah adalah gambaran yang menunjukkan letak suatu tempat. Pembuatan denah harus menggunakan arah mata angin. Mata angin adalah petunjuk untuk mempermudah mengetahui arah. Denah berguna untuk mempermudah mengetahui dan menemukan letak suatu tempat. Ada beberapa tahapan dalam membuat denah. Berikut adalah tahapan yang dimaksud. (1) melakukan pengamatan, hal yang diamati adalah keadaan sekitar objek denah; (2) membuat sketsa denah, rancangan kasar denah; (3) Pembuatan denah, sketsa yang dibuat dipertegas. Denah tidak menggunakan skala. Ukuran pada denah hanya menggunakan perkiraan.

Penelitian ini mengembangkan media yang disesuaikan dengan kompetensi dasar memahami denah lingkungan rumah dan sekolah. Dengan rincian sebagai berikut.

| Standar Kompetensi | Kompetensi Dasar | Indikator |
|--|---|--|
| 1. Memahami lingkungan dan melaksanakan kerjasama di sekitar rumah dan sekolah | 1.3 Membuat denah dan peta lingkungan rumah dan sekolah | 1.3.1 Mengidentifikasi pengertian denah. 1.3.2 Mengidentifikasi arah mata angin. 1.3.3 Mengidentifikasi denah lingkungan rumah 1.3.4 Mengidentifikasi denah lingkungan sekolah. |

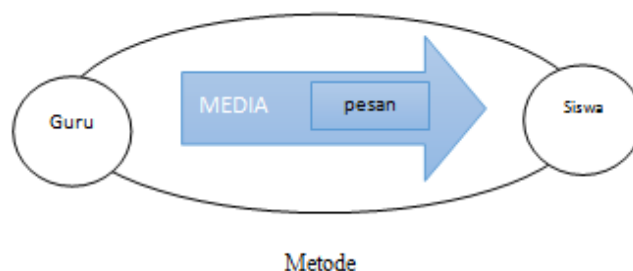
| | | |
|--|--|--|
| | | <p>1.3.5 Menjelaskan manfaat dan kegunaan denah di lingkungan sekolah.</p> <p>1.3.6 Menjelaskan manfaat dan kegunaan denah lingkungan rumah.</p> |
|--|--|--|

2.1.4 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Aqib (2015: 50) mendefinisikan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa. Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang siswa untuk terjadinya proses belajar.

Heinich (dalam Anitah 2014:6.3) 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.

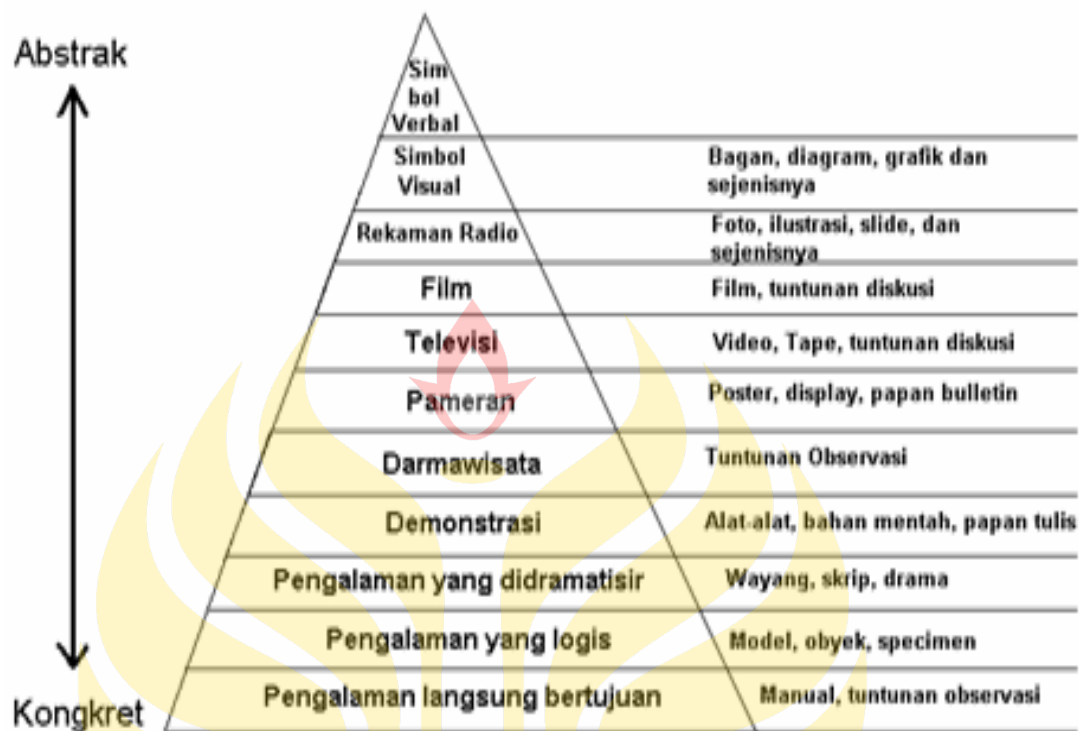


Gambar 2.1 Hubungan Media dengan Pesan dan Metode Pembelajaran

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, 2014: 6.4).

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran (Hamdani 2011: 243). Media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terjadi atas buku, tape recorder, kaset, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Landasan teori penggunaan media digambarkan dalam bentuk Kerucut Pengalaman Dale. Edgar Dele (dalam Arsyad, 2009: 11) menggambarkan kerucut pengalaman yang berkaitan dengan media pembelajaran.



Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Kerucut pengalaman tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki tingkatan yang berbeda sesuai dengan tahap perkembangan siswa, dimana semakin mengerucut ke atas media yang digunakan semakin abstrak. Tingkat pengalaman tersebut berdasarkan jumlah jenis indera yang terlibat dalam proses penerimaan materi pelajaran (Arsyad, 2009: 13). Peoples (dalam Aqib, 2015: 48) menyampaikan bahwa pengetahuan yang diperoleh didapatkan dari.

- a) 75% dari melihat,
- b) 13% dari mendengar,
- c) 12% dari mengecap, mencium, dan meraba.

Filosofi China (dalam Aqib, 2015: 48) menjelaskan mengenai media pembelajaran

- a) Saya mendengar, saya dapat lupa
- b) Saya melihat, saya akan ingat
- c) Saya melakukan, saya lebih paham

Siswa di Sekolah Dasar lebih menyukai media yang konkret dari pada abstrak, karena media yang kongkrit lebih mudah dipahami dan dapat dijumpai siswa di lingkungan sekitarnya. Pengalaman langsung berpengaruh pada kesan yang didapat siswa secara utuh dan paling bermakna mengenai isi pembelajaran melalui semua indera yang dimilikinya.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantara sangat penting untuk menyampaikan informasi berupa materi yang akan diajarkan kepada siswa. Media tersebut sebagai alat yang bisa merangsang siswa untuk terjadinya proses belajar. Didukung dengan adanya penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Hal tersebut memperkuat perlunya penggunaan media pembelajaran sebagai perantaranya agar pesan diterima siswa dengan baik.

2.1.4.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2009: 12-14) menjelaskan ciri-ciri media pembelajaran yaitu: (1) ciri fiksatif (*fixative property*), menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, dan merekonstruksi suatu peristiwa; (2) ciri manipulatif (*manipulative property*), menekankan pada kegiatan manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman agar dapat menghemat waktu; (3) ciri distributif (*distributive property*), memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan

secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Adapun tiga ciri media yang merupakan petunjuk penggunaan media menurut Hamdani (2011: 254) yaitu:

- a) Ciri fiksatif, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.
- b) Ciri manipulasi, media harus mampu memanipulasi atau mengubah suatu objek
- c) Ciri distributif, media ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa, stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu dapat direproduksi beberapa kali dan digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat.

Berdasarkan penjelasan tentang ciri-ciri media pembelajaran tersebut, maka penelitian ini mengembangkan media *movable* diorama tiga dimensi (3D) dengan memperhatikan ciri-ciri media agar tujuan kegiatan pembelajaran dapat tercapai. Ciri-ciri media diperhatikan yaitu sesuai dengan tujuan pembelajaran, media sesuai dengan kompetensi pembelajaran terutama ciri manipulatif yang memungkinkan menampilkan dalam bentuk semi konkrit denah yang sesuai dalam dunia nyata dapat disajikan kepada siswa dalam bentuk denah tiga dimensi dan media bukan hanya hiburan untuk siswa.

2.1.4.3 Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum Hamdani (2011: 245) menyebutkan beberapa fungsi media pembelajaran, diantaranya: (1) menyaksikan benda yang ada 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 audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak, dan lain-lain.

Sedangkan menurut Aqib (2015: 51) media pembelajaran berfungsi (1) menyeragamkan 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. Menurut Anita (2014: 6.9) fungsi media pembelajaran diantaranya: (1) sebagai sarana alat bantu untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif; media pembelajaran berisi dasar-dasar yang kongkret untuk berpikir; (2) meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar; (3) membuat kongkret konsep-konsep yang abstrak; (4) menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar; (5) menampilkan objek yang terlalu besar dan kecil; (6) memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi media. Setiap media yang digunakan memiliki fungsi yang berbeda dengan media yang lainnya. Seperti halnya media *movable* diorama tiga dimensi (3D) memiliki fungsi yang berbeda dengan media lainnya. Pengembangan *movable* diorama tiga dimensi (3D) ini disesuaikan dengan kompetensi yang dicapai dan materi pelajaran.

2.1.4.4 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 (Anitah, 2009: 6.6). Menurut Hamdani (2011: 244) media pembelajaran terbagi atas media audio, media visual, media audiovisual, orang (*people*), bahan (*materials*), alat (*device*), dan latar (*setting*).

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (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 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 strip*, *film*, penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Selain itu menurut Asyhar (2012: 47) mengklasifikasikan jenis media pembelajaran berdasarkan ciri fisik (1) media pembelajaran dua dimensi (2D), media yang tampilannya dapat diamati dari satu arah pandangan saja yang hanya dilihat dimensi panjang dan lebarnya saja; (2) media pembelajaran tiga dimensi (3D), yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi/tebal; (3) media pandang diam, media yang menggunakan proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam (tidak

bergerak/ statis) pada layar; (4) media pandang gerak, media menggunakan media proyeksi yang dapat menampilkan gambar bergerak dilayar.

Movable adalah kata dalam Bahasa Inggris yang jika diartikan dalam Bahasa Indonesia adalah dapat digerakkan atau dapat dipindahkan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tentang jenis media pembelajaran, dapat diketahui bahwa jenis media pembelajaran sangat beraneka ragam. Sehingga guru perlu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang hendak disampaikan dan disesuaikan dengan kondisi serta lingkungan belajar siswa. Beberapa jenis media dapat dipadukan untuk mengoptimalkan hasil belajar dan menunjang pembelajaran.

2.1.4.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut. (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 (Anitah, 2009: 6.37-6.38). Sedangkan menurut Sudjana dan rivai (2011:4) kriteria pemilihan media yaitu: (1) ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan; (2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran artinya bahan pelajaran yang bersifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi

sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa; (3) kemudahan memperoleh media artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar; (4) ketrampilan guru dalam menggunakannya, artinya media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam menggunakan media tersebut; (5) tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung; (6) sesuai dengan taraf berfikir siswa, hal tersebut bertujuan agar makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

Hamdani (2011:257) menyatakan kriteria yang paling utama dalam pemilihan media adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Aqib (2015: 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.

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan (Arsyad, 2009: 75). 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.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat diambil kesimpulan bahwa 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. Peran guru dalam pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswanya dan materinya sangat penting diperlukan. Selain itu guru merupakan penentu keberhasilan suatu media dalam kegiatan pembelajaran.

2.1.4.6 Teori Media

Teori media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori uses and gratification dan teori ekologi media. Teori uses and gratification dalam komunikasi massa tidak lagi melihat pada pengaruh media terhadap khalayak, tetapi apa yang dilakukan khalayak terhadap media, teori ini menjelaskan bagaimana individu menggunakan komunikasi massa untuk memenuhi kebutuhannya. Jadi khalayaklah yang aktif terhadap media karena kebutuhan. Khalayak menggunakan media untuk pemenuhan harapan-harapannya, dan khalayak aktif menyeleksi media dan isi media untuk memuaskan kebutuhannya.

Teori ekologi media oleh Mc. Luhan. Menurut Marshall Mc. Luhan, “Media elektronik telah mengubah masyarakat secara radikal. Masyarakat sangat bergantung pada teknologi yang menggunakan media dan bahwa ketertiban sosial suatu masyarakat didasarkan pada kemampuannya untuk menghadapi teknologi tersebut”. Media membentuk dan mengorganisasikan sebuah budaya yang selanjutnya disebut teori ekologi media. Teori ini memusatkan pada banyak jenis

media dan memandang media sebagai sebuah lingkungan. Menurut Ricard West dan Lynn H. Turner (2008), terdapat tiga asumsi utama teori ekologi media menurut pandangan Mc. Luhan sebagai berikut. (1) Media melingkupi setiap tindakan di dalam masyarakat, (2) Media memperbaiki persepsi dan mengorganisasikan pengalaman kita, (3) Media menyatukan seluruh dunia. Dalam perspektif Mc. Luhan, media tidak dilihat dalam konsep yang sempit, seperti surat kabar / majalah, radio, televisi, film atau internet. Dalam konsep yang luas, Mc. Luhan melihat media sebagai apa saja yang digunakan oleh manusia, termasuk jam dinding, angka, uang, jalan, bahkan permainan adalah media.

Menurut asumsi pertama teori ekologi media, manusia tidak dapat melarikan diri dari media. Asumsi kedua teori ekologi media melihat media sebagai sesuatu yang langsung mempengaruhi manusia. Cara manusia memberi penilaian, merasa dan bereaksi cenderung dipengaruhi oleh media. Mc. Luhan menilai media cukup kuat dalam membentuk pandangan kita atas dunia. Oleh karena itu, menurut asumsi ketiga dari teori ekologi media ini menyebutkan, media mampu menyatukan seluruh dunia.

2.1.5 Media Movable Diorama Tiga Dimensi (3D)

2.1.5.1 Pengertian *movable* media diorama

Movable adalah kata dalam Bahasa Inggris yang jika diartikan dalam Bahasa Indonesia adalah dapat digerakkan atau dapat dipindahkan. Sedangkan 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 pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media *movable* diorama merupakan jenis media tiga dimensi yang menggambarkan pemandangan sebenarnya dari suatu objek yang ditempatkan di pentas serupa dengan aktivitas yang di perlihatkan secara mini sesuai dengan tema objeknya yang dilengkapi dengan miniature yang dapat dipindahkan/digerakkan. Penelitian ini mengembangkan media *movable* diorama tiga dimensi (3D) pada pembelajaran IPS yang digunakan sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat mengoptimalkan hasil belajar.

2.1.5.2 Tujuan media *movable* diorama

Arsyad (2009: 20-21) 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 dapat mempertinggi proses dan hasil belajar siswa.

Tujuan media *movable* diorama tiga dimensi (3D) ini antara lain: (1) untuk memperjelas materi pembelajaran saat guru menyampaikan materi denah lingkungan rumah dan sekolah, media ini digunakan guru untuk memberikan contoh cara membaca denah; (2) sebagai media untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran; (3) media belajar bagi siswa. Media ini menciptakan kondisi

yang aktif menyenangkan melalui objek denah mini dan miniatur orang yang dapat dipindah-pindahkan sehingga dapat menarik perhatian siswa serta memberikan motivasi.

2.1.5.3 Media tiga dimensi (3D)

Media pembelajaran tiga dimensi (3D) yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi/tebal (Ashyar, 2012:47). Sedangkan menurut Hamdani (2011:261) media tiga dimensi, yaitu media yang menggambarkan benda yang sesungguhnya dalam bentuk tertentu atau tiga dimensi. Misalnya, model (forgo), sardimen, faksidermi, market atau miniatur dan bahan lain dari alam.

2.1.5.4 Langkah penggunaan

Langkah penggunaan media *movable* diorama tiga dimensi (3D) sebagai berikut.

- a) Sebelumnya membuat media diorama terlebih dahulu
 - Menentukan tema yang akan disampaikan kepada siswa
 - Membuat perencanaan pembuatan media *movable* diorama tiga dimensi (3D)
 - Pembuatan media *movable* diorama tiga dimensi (3D)
- b) Media yang selesai dibuat kemudian digunakan dalam pembelajaran.
- c) Media ini dioperasikan oleh guru
- d) Pelaksanaan dilakukan melalui tiga tahap
- e) Tahap yang pertama yaitu tahap sebelum pembelajaran
- f) Guru menjelaskan materi pelajaran

- g) Tahap kedua yaitu tahap saat pembelajaran berlangsung. Guru menggerakkan miniatur orang yang terdapat pada denah diorama tiga dimensi mencontohkan cara membaca denah yang telah dirancang sesuai materi pelajaran dengan memperhatikan arah mata angin.
- h) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal yang belum diketahui.
- i) Beberapa siswa mencoba menggunakan media *movable* diorama tiga dimensi (3D).
- j) Tahap ketiga yaitu akhir pembelajaran, media *movable* diorama tiga dimensi (3D) dirapikan dan disimpan jika lain waktu diperlukan kembali.
- k) Guru memberikan pertanyaan kepada siswa.
- l) Siswa menjawab pertanyaan.
- m) Konfirmasi jawaban siswa.

2.1.5.5 Kelebihan dan manfaat media *movable* diorama tiga dimensi (3D)

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 mengahayatnya (Prastowo 2015: 240).

Prastowo (2015: 241) menyebutkan kelebihan diorama bagi pendidik di antaranya: (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.

2.1.6 Hasil Belajar

Menurut Susanto (2015: 5) hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa. Hasil belajar meliputi pemahaman konsep (konsep kognitif), ketrampilan proses (aspek psikomotor) dan sikap siswa (aspek afektif). Sedangkan Rifai'i dan Anni (2009: 69) menyatakan hasil belajar sebagai perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar.

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 terjadi dari beberapa aspek yaitu: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, ketrampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis/budi pekerti, dan sikap. Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, Wasliman (dalam Susanto, 2016: 12) menyebutkan dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Adapun faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari luar diri siswa, meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah sekolah, yang terdiri dari model penyajian materi pelajaran, pribadi dan sikap guru, suasana pengajaran, dan kompetensi guru (Susanto, 2016: 17-18). Suasana pengajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa yang berpengaruh pada semangat belajar dan hasil belajar. Suasana

pengajaran yang menyenangkan dapat diwujudkan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan materi pelajaran.

Indikator hasil belajar dalam penelitian ini membatasi pada ranah kognitif. Menurut Suprihatin (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 psikomotor. Suatu pembelajaran dikatakan berhasil jika terjadi peningkatan pengetahuan, sikap dan ketrampilan siswa. Hasil belajar penelitian ini dilihat dari pemahaman siswa pada pelajaran IPS materi denah lingkungan rumah dan sekolah. Indikator pembelajaran dalam penelitian ini adalah : (1) mengidentifikasi pengertian denah; (2) Mengidentifikasi arah mata angin; (3) Mengidentifikasi denah lingkungan rumah; (4) Mengidentifikasi denah lingkungan sekolah; (5) Menjelaskan manfaat dan kegunaan denah di lingkungan sekolah; (6) Menjelaskan kegunaan denah lingkungan rumah. mengenal arah mata angin. Hasil belajar penelitian ini dilihat dari pemahaman siswa pada pelajaran IPS materi denah, Hasil belajar dalam penelitian di dapat melalui *pretest* dan *posttest*.

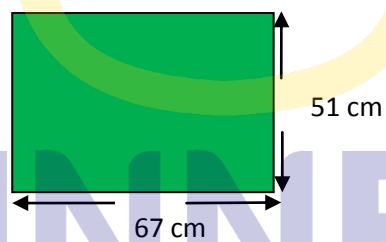
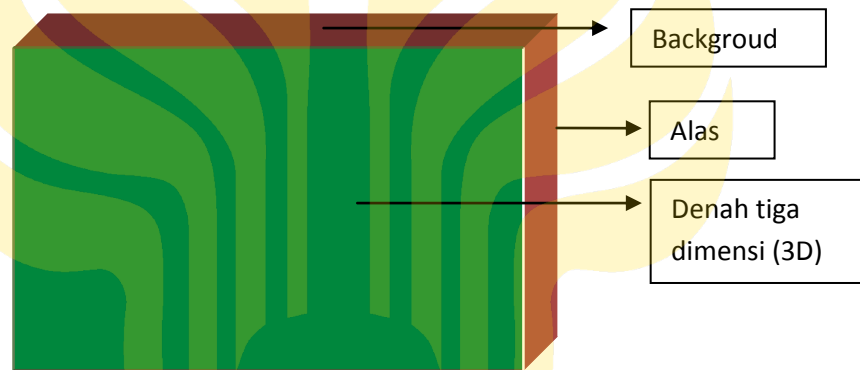
2.1.7 Rancangan Media Diorama

Teori yang mendasari pembuatan rancangan media diorama adalah jurnal dari penelitian yang dilaksanakan oleh M. Entil, G.Brako-Hiapa, J. Adu Agyem, P. Osei-Pokul and R. Steiner pada tahun 2010 dengan judul *Diorama Art – A Potensial 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 membangun kerangka diukur dengan tepat. Bahan yang digunakan untuk kerangka adalah kayu, triplek, stick es krim, magnet, dll. Alas yang cocok adalah triplek. Latar belakang diorama yang cocok adalah gambar yang disesuaikan dengan keadaan aslinya. 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. Media ini terdiri dari lembar triplek sebagai alas, kemudian rumahnya terbuat dari kayu yang dibentuk rumah, jalan yang di cat berwarna hitam, terdapat pohon yang terbuat dari plastik, plang jalan terbuat dari *stick* es krim serta miniatur orang dari plastik yang bawahnya di beri magnet. Keunggulan dalam media *movable* diorama tiga dimensi (3D) adalah siswa mengalami dan melatih ketrampilan manipulatif mereka dengan menggunakan indra peraba.



Gambar 2.3 *Background* diorama



Gambar 2.4 Ortografi proyeksi Media *Movable* Diorama Tiga Dimensi (3D)

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Media *movable* diorama tiga dimensi (3D) ini mengutamakan pembelajaran berpusat pada siswa atau disebut dengan student center. Media *movable* diorama tiga dimensi ini miniatur orangnya dapat digerak-gerakkan, sehingga antara siswa satu dengan yang lain dapat mempraktekkan mendiskripsi

denah dengan memperhatikan arah mata angin. Siswa juga dapat mendiskripsikan letak suatu tempat dan menunjukkan arah dengan benar.

2.1.8 Aspek/ Kriteria Penilaian Media *Movable* Diorama Tiga Dimensi (3D)

Aspek yang dinilai adalah: (1) validasi penilaian media; (2) komponen kelayakan isi atau materi; (3) komponen penyajian. Aspek penilaian setiap 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 *Movable* Diorama Tiga Dimensi (3D)

| Teori | Aspek | Indikator | Deskriptor Penilaian Media <i>Movable</i> Diorama Tiga Dimensi (3D) |
|---------------------------|--|-------------------------|---|
| Teori Use and Grafication | Kelayakan isi Media harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan | Sesuai dengan SK dan KD | a) Isi materi yang diajarkan sesuai dengan SK dan KD |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | isi pembelajaran (Anitah, 2008: 6.9) | | |
| | Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Arsyad, 2015:74) | Sesuai dengan tujuan pembelajaran | b) 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 denah | c) Judul d) Tujuan Pembelajaran e) Materi denah lingkungan rumah dan sekolah |
| | 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 objek yang sesuai dengan materi | f) Objek miniatur orang yang membantu untuk mencari denah h) Arah mata angin |

2) Kriteria penilaian kelayakan isi

Tabel 2.2
Kriteria Penilaian Kelayakan Isi

| Teori | Aspek | Indikator | Deskriptor Penilaian Media Diorama Berbasis Audiovisual |
|---------------------------|--|--|---|
| Teori Use and Grafication | Media harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran (Anitah, 2014: 6.9) | Relevan dengan Kompetensi yang ingin dicapai | a) Materi yang disampaikan sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. |
| | | Relevan dengan isi pembelajaran | b) Referensi yang digunakan relevan. |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Arsyad, 2009:74) | Sesuai dengan tujuan pembelajaran | c) Kesesuaian materi yang disampaikan dengan tujuan pembelajaran. |
| | Sasaran belajar Media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa (Anitah, 2009: 6.38) | Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa | d) Konsep yang digunakan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. e) Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SD. |
| | Format penyajian didasarkan pada tata urutan belajar yang jelas (Anitah, 2009: 6.39) | Tata urutan jelas | f) Materi denah lingkungan rumah dan sekolah telah terlihat secara kongkrit dan jelas. |
| | Mutu teknis Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, misalnya visual harus jelas dengan informasi yang ingin disampaikan (Arsyad, 2009:76) | Objek maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu | g) Disertai arah mata angin dan miniatur orang yang dapat dipindahkan sebagai salah satu alat siswa untuk mempratekkan mencari denah lingkungan rumah dan sekolah. |
| | Fungsi media adalah membuat konkret konsep-konsep yang abstrak (Anitah, 2014: 6.10) | Konsep disajikan secara konkret | h) Menyajikan contoh menyerupai bentuk aslinya bentuk denah lingkungan rumah dan sekolah |

3) Kriteria penilaian komponen penyajian

Tabel 2.3
Kriteria Penilaian Komponen Penyajian

| Teori | Kriteria | Indikator | Deskriptor Penilaian Media Diorama Berbasis Audiovisual |
|-------|----------|-----------|---|
|-------|----------|-----------|---|

| | | | |
|---------------------------|---|---|--|
| Teori Use and Grafication | Memerlukan pemikiran tingkat lebih tinggi (Arsyad, 2009:76) | 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, 2009:76) | Objek maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis | b) Penyajian media <i>movable</i> diorama tiga dimensi (3D) dilengkapi bangunan tiga dimensi dan arah mata angin yang sesuai |
| | | | c) Media <i>movable</i> diorama tiga dimensi (3D) dilengkapi miniatur orang yang dapat dipindahkan menarik perhatian siswa |
| | Objektivitas (Anitah, 2014: 6.38) Guru terampil menggunakannya (Arsyad, 2009:76) | Penggunaan yang mudah | d) Media <i>movable</i> diorama tiga dimensi (3D) mudah digunakan dalam proses pembelajaran |
| | Format penyajian didasarkan pada tata urutan belajar yang jelas (Anitah, 2014: 6.39) | Tata urutan belajar yang jelas | e) Penyajian dalam media <i>movable</i> diorama tiga dimensi (3D) dilakukan secara jelas. |
| | Tingkat keterbacaan media (Anitah, 2014: 6.38) | Desain media | f) Desain tampilan media <i>movable</i> diorama tiga dimensi (3D) menarik minat belajar siswa |
| | | Bahan sesuai | g) Pemilihan bahan yang digunakan dalam media <i>movable</i> diorama tiga dimensi (3D) sesuai |
| | | Gambar jelas, terlihat | h) Ukuran bangunan dalam media <i>movable</i> diorama tiga dimensi (3D) yang dapat terlihat jelas |
| | | Sesuai kebutuhan | i) Penyajian dalam media <i>movable</i> diorama tiga dimensi (3D) sesuai dengan kebutuhan |

| | | | |
|--|--|--------------------------------------|---|
| | | Tampilan menarik | j) Desain tampilan media <i>movable</i> diorama tiga dimensi (3D) menarik minat belajar siswa |
| | | Letak proporsional | k) Tata letak bangunan dan obyek (miniatur orang) yang proporsional |
| | | Semua komponen terlihat dengan jelas | l) Keseluruhan komponen media dapat terlihat dengan jelas. |

2.1.9 Penelitian yang relevan

Penelitian ini merupakan hasil penelitian relevan yang berkaitan dengan media diorama sebagai pendukung dalam penelitian pengembangan media *movable* diorama tiga dimensi (3D) pada pembelajaran IPS materi denah. 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 Home and Culture*. Penelitian 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 ketrampilan untuk memimpin anak-anak dalam menciptakan suatu proyek. Delapan puluh guru preservice terdaftar dalam kursus studi pembuatan diorama. Diorama tersebut bertema kelompok asli Amerika yang dibuat guru dari bahan kotak sereal, daur ulang kertas fotocopy, 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 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.

Penelitian yang dilaksanakan oleh 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 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 objek aslinya. Penelitian ini dilakukan di Malta, sebuah pulau dimana 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 liat. 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.

Selain itu juga ada penelitian oleh M. Enti, G. Brako-Hiapa, J. Adu Agyem, P. Osei-Poku 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-sokolah untuk memperluas sumber belajar mengajar di kelas. Penelitian ini dirancang untuk membimbing semua orang agar tertarik dalam pembuatan diorama untuk memperoleh ketrampilan 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 dari Ni Pt.Sri Pratiwi, I G.A. Agung Sri Asri, D.B. Kt. Ngr. Semara Putra pada tahun 2014 dengan judul Pengaruh Model Brain-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 eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar IPS siswa kelompok control ($75,62 > 60,08$). 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 lain tentang media diorama telah dilakukan oleh Maswiyah, 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 terjadi 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 lain yang dilaksanakan oleh Devi Christin, Entin Dangsih, 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.

Penelitian tentang diorama juga dilakukan oleh Pintanti Darajati tahun 2016 yang berjudul Pengembangan Media Diorama Lingkungan (DOLAN) Sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas III SDN Tahunan. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan media Diorama Lingkungan (DOLAN) yang layak pada mata pelajaran IPS. Media dinilai oleh ahli materi, ahli media, praktisi dan diujicobakan ke lapangan (uji coba lapangan awal dengan 3 siswa, uji coba lapangan utama dengan 5 siswa, dan uji coba lapangan operasional dengan 21 siswa) kelas III SDN Tahunan, Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan penilaian oleh ahli materi memperoleh skor 4,47 (kriteria “sangat baik”). Penilaian oleh ahli media memperoleh skor 4,1 (kriteria “sangat baik”). Penilaian oleh praktisi memperoleh skor 4,1 (kriteria “sangat baik”). Hasil uji coba memperoleh skor 4,27 (kriteria “sangat baik”).

Selain itu juga ada penelitian lain dari Septi Kiswandari tahun 2016 yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Daur Air Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD. Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran diorama daur air, mengetahui kelayakan media pembelajaran diorama daur air, dan mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi daur air. Hasil uji kelayakan media pembelajaran diorama daur air memperoleh skor akhir 3,88 dengan kategori baik menurut ahli media, skor akhir 4,21 dengan kategori sangat baik menurut ahli materi, dan skor akhir 4,69 dengan kategori

sangat baik menurut penilaian praktisi, serta skor 4,17 dengan kategori sangat baik pada uji coba terbatas dan skor 4,32 dengan kategori sangat baik pada uji coba lapangan. Pemahaman siswa terhadap materi berdasarkan aspek kognitif memperoleh rata-rata 76,7.

Berdasarkan uraian penelitian tersebut diketahui bahwa media diorama banyak digunakan sebagai media pembelajaran. Terdapat hubungan yang erat antara pemilihan media dengan proses pembelajaran. Namun di SDN Tambakaji 05 Semarang belum terdapat media diorama, sehingga perlu dikembangkan media yang variatif dan menarik yaitu media *movable* diorama tiga dimensi (3D).

2.2 Kerangka Teoritis

Pengembangan media *movable* diorama tiga dimensi (3D) pada pembelajaran IPS ini mengacu pada beberapa teori belajar yaitu 1) Teori Konstruktivisme, menurut Rifai'i dan Anni (2012: 144) belajar dalam teori konstruktivisme merupakan lebih dari sekedar mengingat, yang bertujuan untuk membuat siswa memahami dan mampu menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari, mereka harus mampu memecahkan masalah, menemukan sesuatu untuk dirinya sendiri, dan berkuat berbagai gagasan. Dimana kegiatan belajar yang menuntut peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan sendiri melalui aktivitas produktif dan kreatif.

Sehingga dalam penelitian ini terdapat kaitan antara teori konstruktivisme dengan cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran seperti menyediakan media pembelajaran dan

pengarah siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya, arahan dari guru sangat dibutuhkan untuk membantu siswa menemukan pengetahuannya sendiri. Yang kemudian akan berguna bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari. 2) Teori Kognitivisme, menurut Rifai'i dan Anni (2012: 106) memandang belajar sebagai proses pemfungsian unsur-unsur kognisi, terutama unsur pikiran, untuk dapat mengenal dan memahami stimulus yang datang dari luar. Demikian pula kinerja seseorang yang diperoleh dari hasil belajar tidak tergantung pada jenis dan cara pemberian stimulus, melainkan lebih ditentukan oleh sejauh mana seseorang mampu mengolah informasi sehingga dapat disimpan dan digunakan untuk merespon stimulus yang ada di sekelilingnya. Oleh karena itu, teori belajar kognitif menekankan pada cara-cara seseorang menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat, dan menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh dan disimpan di dalam pikirannya secara efektif.

Dari teori tersebut belajar menekankan pada aktivitas belajar berupa proses berpikir siswa dalam memahami pengetahuan yang dia dapat sesuai dengan tingkat perkembangan masing-masing, menyukai contoh konkret, bekerja dengan simbol-simbol, melakukan praktik atau proyek dimana semua aktivitas merupakan peristiwa mental. Contoh konkret dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran. Sehingga dalam penelitian ini siswa diajak untuk berpikir lebih kompleks atau luas. Salah satu tipe siswa dalam teori kognitivisme adalah tipe pengalaman konkret yang sesuai dengan penelitian ini yang menggunakan contoh konkret melalui media pembelajaran.

Adapun teori lain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori uses and gratification dan teori ekologi media. Teori uses and gratification dalam komunikasi massa tidak lagi melihat pada pengaruh media terhadap khalayak, tetapi apa yang dilakukan khalayak terhadap media, teori ini menjelaskan bagaimana individu menggunakan komunikasi massa untuk memenuhi kebutuhannya. Jadi khalayaklah yang aktif terhadap media karena kebutuhan. Khalayak menggunakan media untuk pemenuhan harapan-harapannya, dan khalayak aktif menyeleksi media dan isi media untuk memuaskan kebutuhannya.

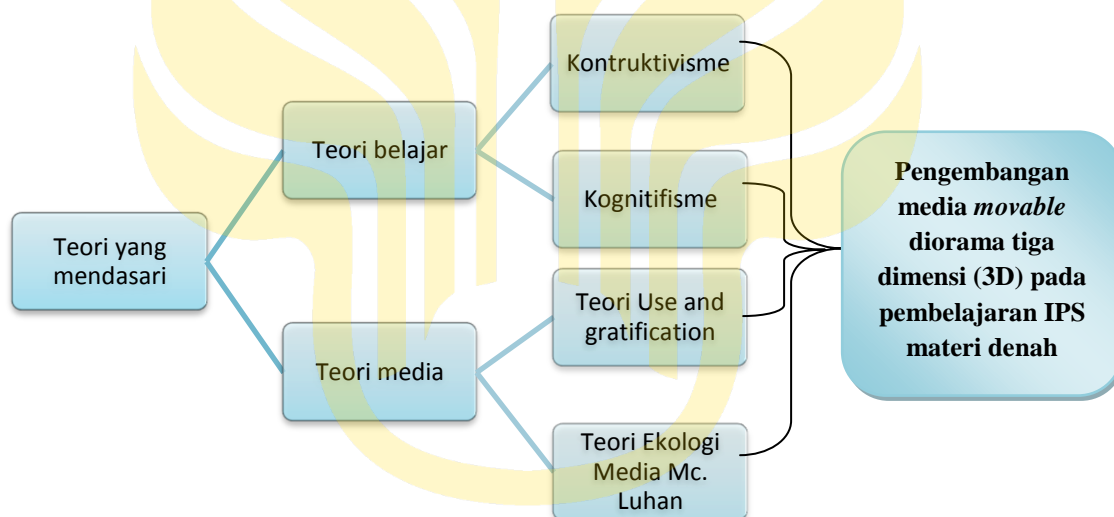
Teori ekologi media oleh Mc. Luhan. Menurut Marshall Mc. Luhan, “Media elektronik telah mengubah masyarakat secara radikal. Masyarakat sangat bergantung pada teknologi yang menggunakan media dan bahwa ketertiban sosial suatu masyarakat didasarkan pada kemampuannya untuk menghadapi teknologi tersebut”. Media membentuk dan mengorganisasikan sebuah budaya yang selanjutnya disebut teori ekologi media. Teori ini memusatkan pada banyak jenis media dan memandang media sebagai sebuah lingkungan. Menurut Ricard West dan Lynn H. Turner (2008), terdapat tiga asumsi utama teori ekologi media menurut pandangan Mc. Luhan sebagai berikut. (1) Media melingkupi setiap tindakan di dalam masyarakat, (2) Media memperbaiki persepsi dan mengorganisasikan pengalaman kita, (3) Media menyatukan seluruh dunia. Dalam perspektif Mc. Luhan, media tidak dilihat dalam konsep yang sempit, seperti surat kabar / majalah, radio, televisi, film atau internet. Dalam konsep yang luas, Mc.

Luhan melihat media sebagai apa saja yang digunakan oleh manusia, termasuk jam dinding, angka, uang, jalan, bahkan permainan adalah media.

Menurut asumsi pertama teori ekologi media, manusia tidak dapat melarikan diri dari media. Asumsi kedua teori ekologi media melihat media sebagai sesuatu yang langsung mempengaruhi manusia. Cara manusia memberi penilaian, merasa dan bereaksi cenderung dipengaruhi oleh media. Mc. Luhan menilai media cukup kuat dalam membentuk pandangan kita atas dunia. Oleh karena itu, menurut asumsi ketiga dari teori ekologi media ini menyebutkan, media mampu menyatukan seluruh dunia. Dalam era sekarang ini contohnya, pentingnya peran media dalam pembelajaran mengharuskan pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar dan media. Media merupakan alat bantu mengajar, termasuk salah satu komponen lingkungan belajar yang dirancang oleh pembelajar. Media pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membelajarkan peserta didik sehingga pada akhirnya dihasilkan lulusan yang berkualitas. Pemanfaatan media pembelajaran yang optimal perlu didasarkan pada kebermaknaan dan nilai tambah yang dapat diberikan kepada peserta didik melalui suatu pengalaman belajar yang menggunakan media pembelajaran. (Asyar, 2012: 28)

Penelitian ini membuat media tentang IPS dikarenakan menurut pendapat Etin Solihatini dan Raharjo (2009: 14) pelajaran IPS salah satu pelajaran yang berguna untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam

kehidupan bermasyarakat dan untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan dari setiap persoalan yang dihadapi. Sehingga dengan pembuatan media pembelajaran IPS materi denah dapat berguna untuk mengembangkan pengetahuan, ketrampilan, sikap, nilai dan analisis siswa terhadap masalah sosial sehingga siswa peka dan mampu mengatasi masalah sosial yang menimpa diri maupun masyarakatnya yang pada akhirnya akan menjadi warga negara yang baik serta membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat.



Gambar 2.5 Kerangka Teoritis

2.3 Kerangka Berpikir

Permasalahan hasil belajar pada pembelajaran IPS materi denah lingkungan rumah dan sekolah di SDN Tambakaji 05 karena disebabkan oleh kurang tersedianya media pembelajaran. Media yang digunakan terbatas pada gambar denah dan arah mata angin yang terdapat pada buku teks guru dan siswa. Penyampaian materi tanpa media yang menarik dan inovatif membuat siswa

kurang aktif dalam pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dilakukan perbaikan pelaksanaan pembelajaran.

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, efektif, dan psikomotor. Apabila indikator tersebut belum tercapai, misalnya dalam ranah kognitif hasil belajar belum mencapai KKM, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran tersebut belum berhasil.

Guru sebagai fasilitator memegang peranan penting dalam mengatur jalannya pembelajaran, untuk membantu guru dalam menyampaikan materi agar mudah dipahami siswa maka guru perlu penunjang menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran IPS materi denah salah satunya adalah media *movable* diorama tiga dimensi.

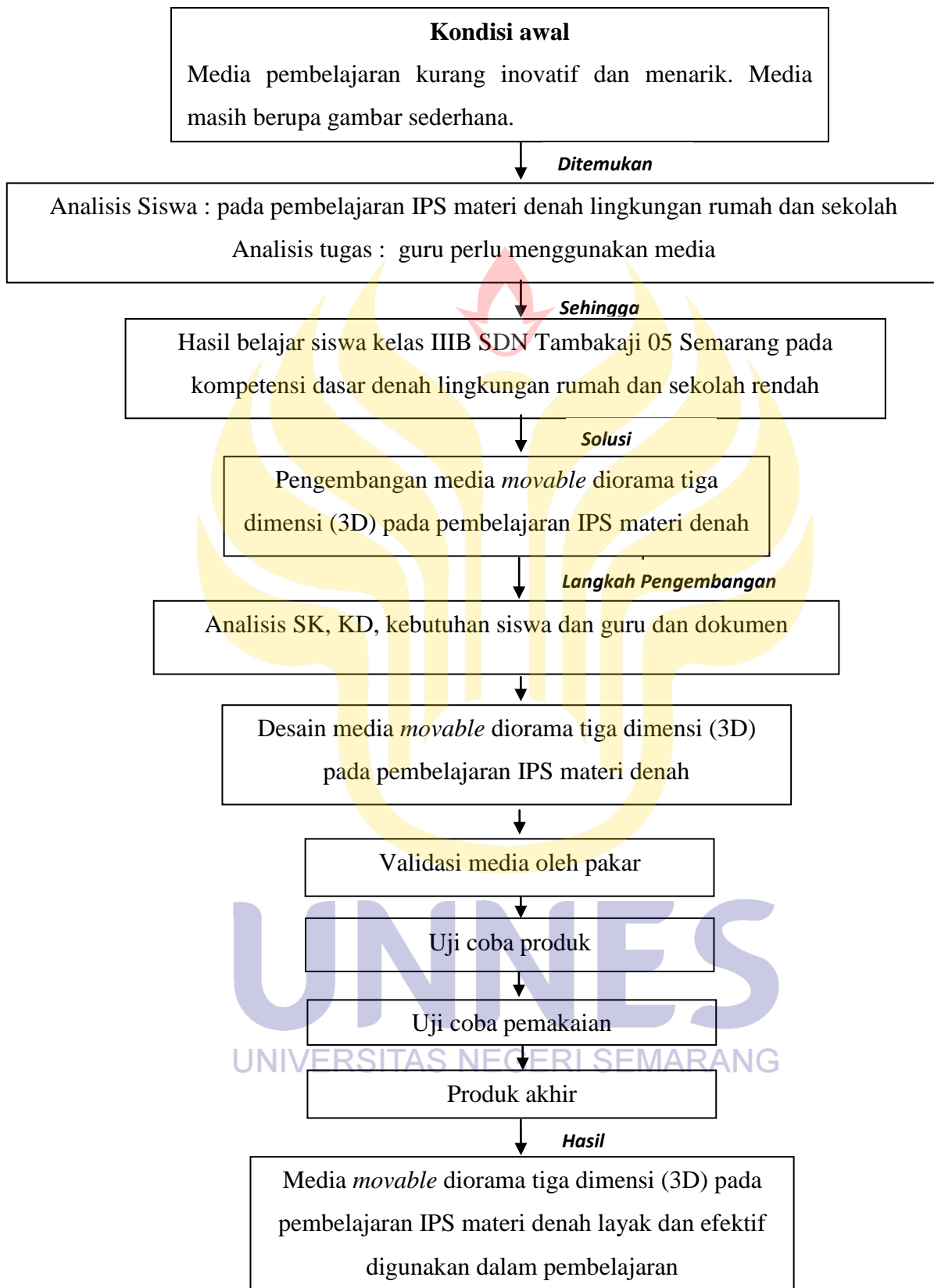
Movable adalah kata dalam Bahasa Inggris yang jika diartikan dalam Bahasa Indonesia adalah dapat digerakkan atau dapat dipindahkan. Media Diorama merupakan sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya (Sudjana dan Ahmad, 2013: 170). Prastowo (2015: 236) menyatakan 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 mengahayatnya (Prastowo 2015:

240). Media pembelajaran tiga dimensi (3D) yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi/tebal (Ashyar, 2012:47).

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 khususnya pada tingkat SD disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Siswa SD berada pada tahap operasional konkret, dimana pada tahap tersebut dalam memahami materi siswa perlu diberikan gambaran yang konkret atau nyata dan melibatkan siswa secara aktif. Maka dari itu penelitian ini mengembangkan media *movable* diorama tiga dimensi (3D) pada pembelajaran IPS materi denah di SD. Media *movable* diorama tiga dimensi (3D) memberikan gambaran nyata melalui denah tiga dimensi yang mempermudah siswa untuk mempraktekkan sendiri mendiskripsi denah.

Berdasarkan landasan teori tersebut diasumsikan bahwa media *movable* diorama tiga dimensi (3D) akan membuat siswa termotivasi untuk 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 2.6 Kerangka Berpikir

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

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

1. Pengembangan media *movable* diorama tiga dimensi (3D) pada pembelajaran IPS materi denah adalah (1) berdasarkan angket kebutuhan, dibutuhkan media pembelajaran denah lingkungan sekolah & rumah dengan mengembangkan media *movable* diorama tiga dimensi (3D); (2) dari bentuk media, dipilih media dengan ukuran sedang 67×51 cm, dengan pemilihan komposisi warna yang cerah, bahan yang cukup kuat kayu, dan bentuk tiga dimensi denah lingkungan sekolah dan rumah dengan objek atau tokohnya yang dapat digerak-gerakkan dan (3) Media ini dirancang untuk memberikan gambaran semikonkrit suatu denah yang disesuaikan dengan materi pelajaran IPS.
2. Media *movable* diorama tiga dimensi (3D) pada pembelajaran IPS materi denah yang telah dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan oleh pakar materi dan media dengan persentase penilaian komponen kelayakan isi 97,2%, komponen penyajian 100%.
3. Media *movable* diorama tiga dimensi (3D) efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi denah terhadap hasil belajar siswa dengan perhitungan t_{hitung} yaitu 7,37000436130904 lebih besar dari t_{tabel} yaitu

2,06865759861054 dengan uji peningkatan rata-rata sebesar 19,167 dengan kriteria sedang.

5.2 Saran

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

1. Media *movable* diorama tiga dimensi (3D) dapat dikembangkan lagi dengan perencanaan yang matang diantaranya: (1) perencanaan komponen isi yang lebih lengkap; (2) komponen penyajian yang lebih menarik, sehingga lebih bermanfaat dan bermakna.
2. Media *movable* diorama tiga dimensi (3D) efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi denah dengan memperbanyak dan memperbesar agar siswa lebih jelas dan paham terhadap materi yang disampaikan.
3. Media *movable* diorama tiga dimensi (3D) dapat direvisi kembali guna perbaikan kualitas produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah,Sri. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib,Zainal. 2009. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto,Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- 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.
- Baswedan, A. R. 2014. “Gawat Darurat Pendidikan di Indonesia”. *Makalah Silaturahmi Kementerian dengan Kepala Dinas*. Jakarta, 1 Desember 2014.
- Batubara, A. K. 2014. “Media Ecology Theory”. *Jurnal Iqra’*, 8(2): 133-146.
- BNSP. 2006. *Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi*. Jakarta: CV.Mini Jaya Abadi
- BSNP. 2006. *Standar Isi untuk Statuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Christin,Devi , dkk. 2016. Kelayakan Media Diorama Pemanasan Global Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Biologi* , Vol 5(3): hal 1-10.
- Darajati, Pintanti . 2016. Pengembangan Media Diorama Lingkungan (Dolan) Sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas III SDN Tahunan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* , Vol 4 (5): hal 1-8
- Enti.M,dkk. 2010. Diorama Art – A Potential Medium For Museum Education. *Journal of Science and Technology*, Vol. 30(2): pp. 1-10.
- Fajrie, M. 2015. “Analisis Uses and Gratification dalam Menentukan Strategi Dakwah”. *Jurnal Islamic Review*, 4(1): 19-34.
- Gunawan, R. 2013. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar*.Jakarta: PT Bumi Aksara

- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- 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.
- Kiswandari, Septi. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Daur Air Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 10 (5): hal 1-6.
- 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 Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 2(2): hal 1-10.
- 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 Sumokembangsri II Di Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, Vol 2(3): hal 1-6.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 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.

- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, A. 2015. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2015. *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 (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.