



**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA PADA  
MUATAN PEMBELAJARAN IPS KELAS  
IV-A SDN KALIBANTENG KULON 02  
KOTA SEMARANG**

**Skripsi**

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

**Oleh :**

**Ghaniy Khaafidhoh Ismawan**

**1401415327**

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

**2019**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Ghaniy Khaafidhoh Ismawan

NIM : 1401415327

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Semarang,

judul : Pengembangan Media Diorama Pada Muatan Pembelajaran IPS  
Kelas IV-A SDN Kalibanteng Kulon 02 Kota Semarang

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini 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, 9 Juli 2019

Peneliti



Ghaniy Khaafidhoh Ismawan

NIM. 1401415327

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Diorama Pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV-A SDN Kalibanteng Kulon 02 Kota Semarang", karya:

Nama : Ghaniy Khaafidhoh Ismawan

NIM : 1401415327

Program Studi : S1-PGSD

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,  
Ketua Jurusan  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Semarang, 9 Juli 2019

Pembimbing,

Dra. Munisah, M.Pd

NIP. 195506141988032001

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Diorama Pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV-A SDN Kalibanteng Kulon 02 Kota Semarang", karya:

Nama : Ghaniy Khaafidhoh Ismawan

NIM : 1401415327

Program Studi : S1-PGSD

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang Hari Selasa, Tanggal 23 Juli 2019.

Semarang, 23 Juli 2019

Panitia Ujian Skripsi,



Dra. Achmad Rifai RC, M.Pd.  
NIP. 195908211984031001

Penguji 1,

Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd  
NIP. 196203121988032001

Sekretaris,

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

Penguji 2

Dra. Sumilah, M.Pd  
NIP. 195703231981112001

Penguji III

Dra. Munisah, S.Pd., M.Pd.

NIP. 195506141988032001

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua. (Aristoteles)

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Kedua orang tua tersayang, Bapak Budi Ismawan dan Ibu Heni Susilowati yang telah mendidik dan selalu mendoakan peneliti.

## **PRAKATA**

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan kasih-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Diorama Pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV-A SDN Kalibanteng Kulon 02 Kota Semarang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan dengan bantuan dari banyak pihak. Oleh Karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:


1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang;
2. Prof. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin penelitian;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin untuk menyelesaikan studi di Jurusan PGSD Universitas Negeri Semarang;
4. Dra. Munisah, M.Pd., Dosen Pembimbing, Validator Ahli Materi, dan Penguji 3, yang telah sabar memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan;
5. Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd., Penguji 1, yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini;
6. Dra. Sumilah, M.Pd., Penguji 2, yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini;
7. Dr. Kustiono, M.Pd., Validator Ahli Media, yang telah memberikan bimbingan dan saran terhadap media pembelajaran sehingga dapat digunakan untuk penelitian;
8. Sugiwanti, S.Pd., Kepala SDN Kalibanteng Kulon 02 Kota Semarang, yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian;

9. Eis Nurhayati, S.Pd., Guru Kelas IV-A SDN Kalibanteng Kulon 02 Kota Semarang, yang telah mendukung dan membantu selama pelaksanaan penelitian;
10. Catur Ristiyo Novitayanti, S.Pd., Guru Kelas IV-B SDN Kalibanteng Kulon 02 Kota Semarang, yang telah mendukung dan membantu selama pelaksanaan penelitian;
11. Siswa kelas IV-A dan IV-B SDN Kalibanteng Kulon 02 Kota Semarang yang telah berpartisipasi selama penelitian;
12. Semua pihak yang membantu terselesaikannya skripsi ini.

Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat untuk para pemerhati pendidikan. Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapat balasan pahala dari Allah SWT.

Semarang, 9 Juli 2019

Peneliti,



Ghaniy Khaafidhoh Ismawan  
NIM. 1401415327

## ABSTRAK

**Ismawan, Ghaniy Khaafidhoh.** 2019. *Pengembangan Media Diorama Pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV-A SDN Kalibanteng Kulon 02 Kota Semarang.* Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Munisah, M.Pd. 133 Halaman.

IPS adalah muatan pembelajaran yang bertujuan mengembangkan kepekaan siswa terhadap berbagai masalah sosial dalam kehidupan bermasyarakat. Maka diperlukan media pembelajaran untuk membekali karakter siswa dalam hidup bermasyarakat. Berdasarkan hasil pra penelitian melalui observasi, wawancara dan hasil belajar IPS dikelas IV-A SDN Kalibanteng Kulon 02, menunjukkan nilai IPS tema satu semester satu kelas IV-A SDN Kalibanteng Kulon 02 dari 35 siswa terdapat 14 siswa (40%) yang belum mencapai KKM, sedangkan 21 siswa (60%) lainnya telah mencapai KKM, ditemukan permasalahan model pembelajaran IPS yang digunakan kurang bervariasi dan media yang tersedia masih terbatas. Tujuan penelitian ini adalah menguji kelayakan media pembelajaran diorama untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPS materi sumber daya alam, dan menguji keefektifan media pembelajaran diorama untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPS materi sumber daya alam di kelas IV-A SDN Kalibanteng Kulon 02 Kota Semarang.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* yang diadaptasi dari model pengembangan Borg and Gall, dengan 8 langkah yaitu: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) uji coba produk; 7) revisi produk; dan 8) uji coba pemakaian. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV-A SDN Kalibanteng Kulon 02, guru kelas IV-A, dan peneliti. Teknik pengumpulan data yaitu teknik tes dan non tes. Teknik analisis data menggunakan, analisis data awal, uji t, dan uji *n-gain*.

Hasil penelitian ini memperoleh skor 60 dalam uji penilaian ahli materi dengan presentase 93,75% dengan kriteria sangat layak dan penilaian ahli media memperoleh skor 62 dengan persentase 91% termasuk kategori sangat layak. Media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar dengan adanya perbedaan rata-rata melalui uji t sebesar 0,01 dan peningkatan rata-rata (*gain*) sebesar 0,24 dengan kriteria rendah.

Simpulan penelitian ini adalah media diorama layak dan efektif digunakan pada pembelajaran IPS kelas IV-A SDN Kalibanteng Kulon 02 Kota Semarang. Guru diharapkan mengembangkan media sejenis dengan materi yang berbeda guna menambah variasi pembelajaran, sekolah diharapkan memfasilitasi pendidik mengembangkan media pembelajaran guna menjadi pendidik yang kreatif, inovatif, produktif dan sesuai perkembangan zaman.

**Kata Kunci:** Media Diorama, Hasil Belajar, IPS



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	14
1.3 Pembatasan Masalah.....	15
1.4 Rumusan Masalah.....	15
1.5 Tujuan Penelitian .....	16
1.6 Manfaat Penelitian .....	16
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	16
1.6.2 Manfaat Praktis .....	17
1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan .....	18

BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	19
2.1 Kajian Teori .....	19
2.1.1 Teori Belajar.....	19
2.1.2 Hakikat Belajar.....	22
2.1.3 Hakikat Pembelajaran .....	25
2.1.4 Hasil Belajar.....	28
2.1.5 Hakikat IPS SD .....	30
2.1.6 Hakikat Media Pembelajaran .....	38
2.1.7 Hakikat Pengembangan.....	52
2.1.8 Media Diorama.....	55
2.2 Kajian Empiris .....	59
2.3 Kerangka Berfikir .....	66
2.4 Hipotesis .....	68
 BAB III METODE PENELITIAN.....	 70
3.1 Desain Penelitian .....	70
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	72
3.2.1 Tempat Penelitian.....	72
3.2.2 Waktu Penelitian .....	72
3.3 Prosedur Penelitian .....	72
3.4 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian .....	77
3.4.1 Data .....	77
3.4.2 Sumber Data.....	77
3.4.3 Subjek Penelitian.....	78
3.5 Variabel Penelitian.....	78
3.6 Definisi Operasional Variabel.....	79
3.7 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	81
3.7.1 Teknik Tes.....	81
3.7.2 Teknik Nontes .....	82
3.7.3 Instrumen Pengumpulan Data .....	84
3.8 Uji Kelayakan, Validitas, dan Reliabilitas .....	88

3.8.1 Uji Kelayakan.....	88
3.8.2 Validitas .....	90
3.8.3 Uji Reliabilitas .....	92
3.9 Teknik Analisis Data.....	93
3.9.1 Analisis Data Awal .....	93
3.9.2 Analisis Data Akhir.....	93
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>96</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	96
4.2 Pengembangan Produk.....	96
4.3 Perancangan Produk.....	101
4.3.1 Desain Produk Media Pembelajaran .....	101
4.4 Hasil Produk.....	104
4.4.1 Hasil Penilaian Kelayakan Produk.....	104
4.4.2 Tampilan Media Diorama .....	108
4.5 Hasil Uji Coba Produk .....	111
4.5.1 Penerapan Pada Kelompok Kecil.....	111
4.5.2 Penerapan Pada Kelompok Besar .....	116
4.6 Analisis Data .....	120
4.6.1 Hasil Nilai Pretest dan Posttest .....	121
4.6.2 Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest.....	121
4.6.3 Hasil Uji Perbedaan rata-rata Pretest dan Posttest .....	122
4.6.4 Hasil Uji Peningkatan rata-rata (N-Gain) .....	123
4.7 Pembahasan.....	124
4.7.1 Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran IPS.....	124
4.7.2 Pengembangan Media Dalam Pembelajaran IPS .....	127
4.7.3 Kelayakan Media Dalam Pembelajaran IPS .....	129
4.7.4 Keefektifan Media Dalam Pembelajaran IPS .....	130
4.8 Implikasi .....	131
4.8.1 Implikasi Teoritis .....	131
4.8.2 Implikasi Praktis .....	133

4.8.3 Implikasi Pedagogis .....	134
BAB V PENUTUP.....	136
5.1 Simpulan .....	136
5.2 Saran .....	137
DAFTAR PUSTAKA .....	138
LAMPIRAN.....	143

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Ketuntasan Hasil Belajar.....	9
Tabel 2.1 KI dan KD Mupel IPS Kelas IV .....	33
Tabel 2.2 Kriteria Pemilihan Media.....	49
Tabel 2.3 Kriteria Validasi Penilaian Kelayakan Media.....	49
Tabel 2.4 Kriteria Penilaian Penyajian Media .....	51
Tabel 2.5 Komponen media diorama .....	58
Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel.....	79
Tabel 3.2 Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	85
Tabel 3.3 Indeks Kesukaran Uji Coba Soal .....	85
Tabel 3.4 Hasil Analisis Daya Beda Soal .....	87
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Validasi Ahli.....	89
Tabel 3.6 Kriteria Hasil Tanggapan Guru dan Siswa .....	90
Tabel 3.7 Hasil Analisis Validasi Uji Coba Soal .....	92
Tabel 3.8 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar .....	95
Tabel 4.1 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa.....	97
Tabel 4.2 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru .....	99
Tabel 4.3 Desain Bagian Media Diorama .....	102
Tabel 4.4 Rekapitulasi Angket Penilaian Ahli Media.....	104
Tabel 4.5 Rekapitulasi Angket Penilaian Ahli Materi .....	106

Tabel 4.6 Bagian-bagian Media Diorama .....	109
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Tanggapan Siswa Uji Coba Kelompok Kecil.....	112
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Tanggapan Guru Uji Coba Kelompok Kecil .....	114
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Belajar Kelompok Kecil .....	115
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Tanggapan Siswa Uji Coba Kelompok Besar .....	117
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Tanggapan Guru Uji Coba Kelompok Kecil .....	119
Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Belajar IPS Uji Coba Kelompok Besar .....	121
Tabel 4.13 Uji Normalitas Nilai Pretest dan Posttest.....	122
Tabel 4.14 Uji T-test Nilai pretest dan posttest .....	123
Tabel 4.15 Uji N-Gain Nilai Pretest dan Posttest .....	124

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar .....	10
Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	42
Gambar 2.2 Tahap Pengembangan Model ADDIE.....	54
Gambar 2.3 Diagram Fishbone Joanna Phillips .....	55
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Diorama .....	68
Gambar 3.1 Langkah Pengembangan Media Diorama .....	71
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian.....	73
Gambar 4.1 Desain Tampilan Media Diorama .....	101
Gambar 4.2 Desain Bagian Gunung .....	102
Gambar 4.3 Desain Bagian Laut dan Pantai .....	102
Gambar 4.4 Desain Bagian Hutan.....	103
Gambar 4.5 Desain Bagian Pertambangan.....	103
Gambar 4.6 Tampilan Media Diorama .....	109
Gambar 4.7 Tampilan Bagian Gunung .....	109
Gambar 4.8 Tampilan Bagian Laut dan Pantai .....	110
Gambar 4.9 Tampilan Bagian Hutan .....	110
Gambar 4.10 Tampilan Bagian Pertambangan .....	111

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara Guru.....	144
Lampiran 2 Hasil Wawancara Siswa .....	146
Lampiran 3 Hasil Observasi Kelas.....	152
Lampiran 4 Daftar Nilai .....	155
Lampiran 5 Kisi-kisi Instrumen Angket Kebutuhan Guru.....	157
Lampiran 6 Instrumen Angket Kebutuhan Guru .....	158
Lampiran 7 Hasil Angket Kebutuhan Guru .....	162
Lampiran 8 Kisi-kisi Instrumen Angket Kebutuhan Siswa .....	166
Lampiran 9 Instrumen Angket Kebutuhan Siswa .....	167
Lampiran 10 Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	170
Lampiran 11 Kisi-kisi Instrumen Pengembangan Media.....	173
Lampiran 12 Kisi-kisi Angket Tanggapan Guru dan Siswa .....	177
Lampiran 13 Angket Analisis Tanggapan Guru .....	178
Lampiran 14 Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Kelompok Kecil.....	181
Lampiran 15 Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Kelompok Besar .....	184
Lampiran 16 Angket Analisis Tanggapan Siswa .....	187
Lampiran 17 Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Kelompok Kecil.....	190
Lampiran 18 Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Kelompok Besar .....	192
Lampiran 19 Kisi-kisi Instrumen Validasi Kelayakan Materi .....	194



Lampiran 20 Instrumen Validasi Kelayakan Materi .....	197
Lampiran 21 Hasil Validasi Kelayakan Materi .....	201
Lampiran 22 Kisi-kisi Instrumen Validasi Kelayakan Produk .....	206
Lampiran 23 Instrumen Validasi Kelayakan Produk .....	207
Lampiran 24 Hasil Validasi Kelayakan Produk .....	211
Lampiran 25 Komponen Pengembangan Media .....	215
Lampiran 26 Desain Tampilan Produk Media Diorama .....	216
Lampiran 27 Kisi-kisi Soal Uji Coba .....	218
Lampiran 28 Soal Uji Coba .....	220
Lampiran 29 Kunci Jawaban Soal Uji Coba .....	228
Lampiran 30 Pedoman Penskoran Tes Uji Coba .....	229
Lampiran 31 Hasil Tes Uji Coba .....	230
Lampiran 32 Kisi-kisi Soal Pretest dan Posttest .....	238
Lampiran 33 Soal Pretest dan Posttest .....	240
Lampiran 34 Kunci Jawaban Soal Pretest dan Posttest .....	244
Lampiran 35 Pedoman Penskoran Soal Pretest dan Posttest .....	245
Lampiran 36 Hasil Belajar Pretest Kelompok Kecil .....	246
Lampiran 37 Hasil Belajar Pretest Kelompok Besar .....	250
Lampiran 38 Hasil Belajar Posttest Kelompok Kecil .....	254
Lampiran 39 Hasil Belajar Posttest Kelompok Besar .....	258
Lampiran 40 Hasil Analisis Uji Coba Soal .....	262

Lampiran 41 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1 .....	270
Lampiran 42 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2 .....	344
Lampiran 43 Uji Normalitas Pretest dan Posttest .....	392
Lampiran 44 Uji Perbedaan Rata-rata (t-test) .....	393
Lampiran 45 Uji Peningkatan Rata-rata (N-gain) .....	394
Lampiran 46 Surat Izin Penelitian.....	395
Lampiran 47 Surat Keterangan Penelitian .....	396
Lampiran 48 Dokumentasi .....	397

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu cara untuk mendidik perilaku manusia. Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan, baik itu pendidikan informal, formal maupun nonformal. Melalui pendidikan, kemampuan sumber daya manusia dapat ditingkatkan dan dikembangkan untuk menghadapi berbagai tantangan global. Pendidikan diberikan agar setiap warga negara mengetahui dan menjalankan hak dan kewajiban sebagai warga negara dengan baik. Undang-undang nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak, serta membentuk peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik, agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis bertanggung jawab. Rakyen Paranimmita S. K. Sa'dun Akbar, dan Fattah Hanurawan (2016:70-71) dalam penelitian yang berjudul "*Pelaksanaan Pembelajaran Karakter di SD Taman Harapan Malang*" mengemukakan bahwa pendidikan di setiap jenjang, termasuk di sekolah harus diselenggarakan secara sistematis guna mencapai tujuan tersebut dan rumusan tujuan pendidikan nasional menjadi rujukan dalam pengembangan pendidikan. Ika Widhiasih, Sumilah, dan

Nuraeni Abbas (2017:190) dalam penelitian yang berjudul "*Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Hasil Belajar IPS*" juga mengemukakan bahwa salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah untuk mencapai tujuan pendidikan nasional adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan menyatakan bahwa kurikulum merupakan seperangkat pengaturan rencana mengenai tujuan, isi, dan bahan isi pelajaran, serta cara-cara yang digunakan untuk pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. Proses pembelajaran yang berkualitas mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 pasal 19 (1) tentang Standar Nasional Pendidikan, 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. Kurikulum yang digunakan di Indonesia khususnya pada jenjang sekolah dasar (SD/MI) dan sekolah menengah (SMP/MTs, SMA/SMK/MA) menggunakan kurikulum tahun 2013 yang memuat Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang diatur dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 yang mencakup empat kompetensi, yaitu (1) Kompetensi sikap spiritual, (2) Sikap sosial, (3) Pengetahuan, dan (4) Keterampilan. Melalui sikap spiritual, sikap

pengetahuan dan keterampilan, karakter kepribadian peserta didik dapat tertanam dalam proses pembelajaran. Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi menjabarkan tingkat kompetensi terhadap tuntutan pembelajaran dan penilaian, semakin tinggi tingkat kompetensi maka semakin kompleks intensitas belajar peserta didik dan proses pembelajaran serta penilaiannya.

Permendikbud nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah 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. Keberhasilan pendidikan bukanlah hanya peran dari satu pihak saja, tetapi dari kerja sama berbagai pihak, yaitu antara keluarga, sekolah, dan lingkungan bermain (peer group). Di lingkungan keluarga anak memperoleh pendidikan pertama melalui kegiatan mengenal, mencoba dan lain sebagainya. Di lingkungan sekolah dan lingkungan bermain anak belajar menambah pengetahuannya, belajar berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain. Ketiga pihak tersebut merupakan pilar utama dalam mencapai keberhasilan pendidikan.

Pada dasarnya terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, baik itu faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa, antara lain kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, gaya belajar serta kondisi fisik dan kesehatan. Faktor eksternal berasal dari luar diri siswa, antara lain lingkungan sekitar. Dalam kegiatan pembelajaran di

lingkungan sekolah perlu adanya penunjang keberhasilan belajar siswa seperti pemberian motivasi, interaksi sosial, serta media pembelajaran yang tepat dan efektif.

Komunikasi dua arah yang dilakukan oleh guru dan siswa yang berjalan dengan baik akan memberikan pengaruh positif berupa pengetahuan bagi penerima informasi. Pengetahuan merupakan pemikiran akal manusia mengenai segala sesuatu yang diperolehnya melalui hasil pengamatan, hasil percobaan maupun hasil pengalaman. Seorang siswa akan memiliki pengetahuan dan pengalaman lebih apabila ia bisa mengenal dan memahami hal-hal baru dalam belajarnya. Pengetahuan siswa juga dapat diamati melalui pencapaian hasil belajarnya. Apabila nilai siswa baik, maka dapat dikatakan bahwa siswa tersebut sudah mampu memahami ilmu pengetahuan yang telah disampaikan oleh guru di sekolah.

Dalam pembelajaran terdapat berbagai muatan pelajaran, salah satunya adalah muatan pelajaran IPS. IPS merupakan bidang studi utuh yang memadukan semua disiplin ilmu-ilmu Sosial yang ada (Hidayati, dkk. 2008:1-7). Susanto (2016:145) menyatakan bahwa pembelajaran IPS yang dilakukan di sekolah-sekolah bertujuan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik agar peka terhadap masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap permasalahan yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Syahrudin dan Fien Pongpalilu (2014:147) dalam penelitian yang berjudul *“Inovasi Pembelajaran Menulis Kreatif Melalui Web-Based Learning”* mengemukakan bahwa guru di kelas jarang memanfaatkan fungsi media pembelajaran secara optimal. Kondisi ini disebabkan oleh kenyataan bahwa tugas yang diemban guru sebagai perancang pembelajaran adalah sangat rumit. Untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar agar berjalan dengan efektif dan dapat menghasilkan hasil belajar yang optimal perlu adanya suatu cara atau strategi, metode, model maupun perangkat penunjang pembelajaran, baik itu materi maupun informasi lainnya. Salah satu cara untuk mempermudah penyampaian materi maupun informasi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar yaitu penggunaan media pembelajaran inovatif dan efektif yang diharapkan dapat menarik minat belajar siswa serta meningkatkan pemahaman siswa mengenai hal-hal abstrak yang terdapat dalam materi IPS. Penggunaan media pembelajaran yang tepat pada penyampaian materi IPS dapat merangsang kemampuan berfikir dan psikomotor siswa. Sebab selain menarik minat dan rasa ingin tahu siswa, penggunaan media yang inovatif diharapkan dapat memberikan kesempatan siswa untuk mencoba menggunakan media pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga dapat menambah bekal pengetahuannya.

Mariana Masita dan Desi Wulandari (2018:193) dalam penelitian yang berjudul *“Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran IPA”* mengemukakan bahwa buku pelajaran terbatas karena hanya menggunakan buku guru dan buku siswa dan hanya ada 1 buku pendamping untuk memperjelas materi pembelajaran. Minimnya buku referensi siswa sebagai buku pelengkap

pembelajaran, menyebabkan kurangnya wawasan pengetahuan siswa dan buku juga terlalu besar sehingga jika dibawa terlalu berat untuk siswa. Whimpy Lastika Putri dan Florentina Widihastrini (2014:10) dalam penelitian yang berjudul *“Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Metode Mind Mapping Dengan Media Audiovisual”* mengemukakan bahwa pembelajaran yang kurang variatif dalam pengoptimalan penggunaan media pembelajaran juga menyebabkan siswa kurang fokus dan kurang dapat melatih kreativitasnya.

Evi Nurul Qomariyah (2016:133) dalam penelitian yang berjudul *“Pengaruh Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPS”* mengemukakan bahwa masalah dalam kegiatan belajar mengajar yang terjadi diakibatkan oleh cara mengajar guru yang menyampaikan materi hanya dengan ceramah, sehingga kurang dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar IPS. Dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada siswa perlu dilakukan suatu inovasi untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu cara inovatif untuk menggerakkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran adalah dengan menggunakan alat atau media. Media pendidikan adalah alat-alat pendidikan yang dipergunakan untuk kebutuhan pembelajaran. Penggunaan media atau alat peraga memiliki peranan yang sangat penting bagi proses pembelajaran. Dengan adanya media atau alat yang digunakan oleh guru, dapat menimbulkan rasa penasaran dalam diri siswa sehingga diharapkan dapat menarik minat dan motivasi peserta didik serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pembelajaran.



Fakhruddin, Farid Ahmadi, Sumilah, dan Isa Ansori (2017:103) dalam penelitian yang berjudul “*IBM Guru Sekolah Dasar Melalui Upaya Peningkatan Kualitas Guru Dengan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Implementasi Kurikulum 2013*” mengemukakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas. Penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna sehingga mutu pendidikan dapat ditingkatkan.

Pengertian media pembelajaran menurut Sadiman, dkk. (2014:7) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Gagne (1970) dalam Sadiman (2014:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sedangkan menurut Briggs (1970) dalam Sadiman (2014:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Kesimpulan dari beberapa pendapat tersebut bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dalam bentuk materi pengajaran melalui berbagai rangsangan kepada penerima pesan sehingga diperoleh pengalaman baru dari media pembelajaran tersebut.

Dalam mengembangkan media pembelajaran harus dilakukan perencanaan yang tepat agar dapat menghasilkan pengembangan media pembelajaran yang

akan efektif dan inovatif serta memiliki kriteria yang sesuai harapan dan kebutuhan pembelajaran. Jika media yang dihasilkan menarik, maka akan menimbulkan rasa ingin tahu dan minat siswa untuk mengamati serta mencoba hal baru dengan media tersebut, sehingga dapat menambah pengetahuan dan diharapkan menghasilkan hasil belajar yang maksimal. Pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa kriteria, salah satunya adalah pertimbangan jenis dan model dari media yang akan digunakan apakah sesuai untuk pelajaran yang akan diajarkan atau tidak. Media pembelajaran memiliki beragam bentuk dan jenis, mulai dari media *visual*, *audio*, dan *audio-visual*, serta beragam bentuk mulai dari 2 dimensi dan 3 dimensi.

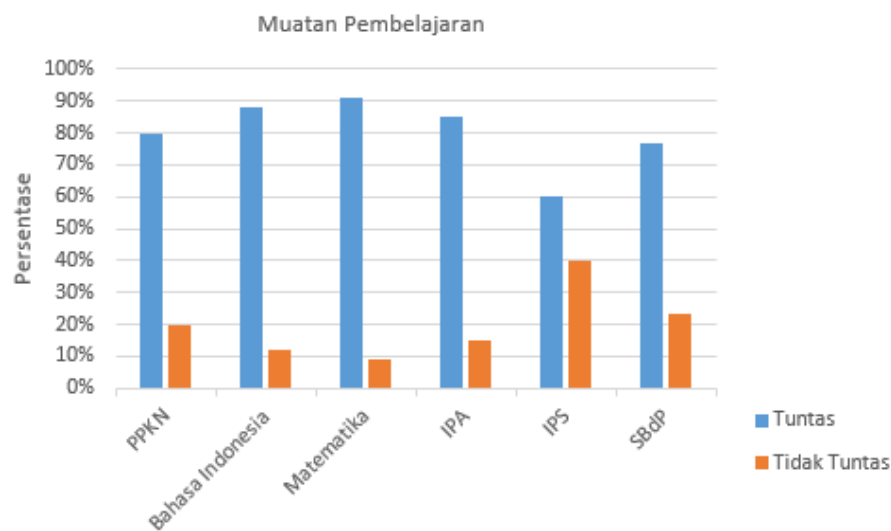
Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dan dikembangkan yaitu media diorama sederhana yang merupakan alat untuk memberikan informasi atau menyampaikan pesan kepada orang lain sekaligus sebagai media atau alat bantu pendidikan. Media diorama adalah suatu bidang 3 dimensi yang pada bagian tertentu terdapat sesuatu atau benda-benda ilustrasi untuk merangsang daya imajinasi siswa mengenai suatu materi yang disampaikan. Media diorama digunakan pada materi sumber daya alam karena media ini mengandung ilustrasi bagian-bagian dari alam yang menggambarkan suatu obyek tertentu, seperti gunung, pepohonan, air, pasir dll. Media diorama diharapkan dapat menarik minat siswa untuk belajar melalui proses mengamatan dan aktualisasi diri. Penggunaan media diorama mempunyai kelebihan yaitu dapat mengasah kemampuan kognitif siswa melalui cara berfikir dan mengingat, serta dapat mengasah kemampuan psikomotor siswa melalui aktualisasi dirinya dari proses mencoba.

Hasil refleksi diri pada saat melaksanakan kegiatan PPL tanggal 30 Juli 2018 - 14 September 2018 di SDN Kalibanteng Kulon 02 Kota Semarang dijumpai permasalahan. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, siswa cenderung tidak memperhatikan penjelasan guru ketika tidak ada media yang menarik minat siswa sehingga menyebabkan siswa kurang memahami apa yang di sampaikan guru. Dari hasil observasi dan wawancara guru yang peneliti lakukan di kelas IV-A SDN Kalibanteng Kulon 02, masalah yang ditemukan yaitu mengenai keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menyebabkan kurangnya motivasi dan minat siswa dalam memaksimalkan hasil belajarnya. Sehingga ada beberapa siswa kelas IV-A yang memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam muatan pembelajaran tertentu.

Melalui kegiatan wawancara, guru mengemukakan bahwa siswa kurang antusias dengan metode pembelajaran berupa ceramah, sebab mereka lebih antusias jika terdapat media atau alat peraga dalam kegiatan belajar mengajar. Akan tetapi, guru mengeluhkan keterbatasan media yang ada. Setelah melakukan observasi dan menganalisis hasil belajar siswa, peneliti menemukan bahwa pada hasil belajar siswa kelas IV-A masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai ketentuan KKM pada muatan pelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan melalui tabel dan diagram hasil analisis nilai di SDN Kalibanteng Kulon 02 sebagai berikut:

**Tabel 1.1** Ketuntasan hasil belajar siswa kelas IV-A SDN Kalibanteng Kulon 02

No	Muatan Pembelajaran	Jumlah Siswa		Persentase (%)	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
1	PPKn	28	7	80%	20%
2	Bahasa Indonesia	31	4	88%	12%
3	Matematika	32	3	91%	9%
4	IPA	30	5	85%	15%
5	IPS	21	14	60%	40%
6	SBdP	27	8	77%	23%

**Gambar 1.1** Diagram ketuntasan hasil belajar siswa kelas IV-A SDN Kalibanteng Kulon 02

Berdasarkan nilai akhir pembelajaran di tema 1 dari tabel 1 dan gambar 1 tersebut, masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai ketuntasan pada KKM yang ditetapkan. Muatan pembelajaran dengan nilai terendah yaitu terdapat pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pada muatan

pembelajaran tersebut, terdapat 14 siswa (40%) yang belum mencapai KKM, sedangkan 21 siswa (60%) lainnya telah mencapai KKM. Pada muatan pembelajaran lainnya yaitu SBdP terdapat 8 siswa (23%) siswa yang belum mencapai KKM, 27 siswa (77%) lainnya sudah mencapai KKM. Masalah lainnya juga terdapat pada muatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), dengan 7 siswa (20%) belum mencapai KKM dan 28 siswa (80%) sudah mencapai KKM yang ditetapkan. Data tersebut diambil dari nilai akhir pembelajaran pada tema 1 kelas IV-A semester 1 tahun pelajaran 2018/2019 SDN Kalibanteng Kulon 02.

Hasil wawancara siswa dan guru kelas IV-A SD Negeri Kalibanteng Kulon 02, muatan pelajaran yang dirasa paling sulit dipahami siswa yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut Bu Eis (Guru kelas IV-A), kurangnya kebiasaan membaca materi menjadi salah satu penyebab siswa tidak menguasai materi IPS yang telah diajarkan. Siswa kurang memiliki minat terhadap bacaan materi IPS yang cukup kompleks. Beliau juga mengatakan bahwa harus ada pendorong lain agar siswa mampu menekuni pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ini. Hal inilah yang mendorong peneliti mengambil muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk dijadikan penelitian. Sebab selain muatan ini dijadikan materi ajar di sekolah, pada dasarnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dijadikan sebagai bekal untuk hidup di masyarakat dan lingkungan sekitar. Ilmu pengetahuan Sosial diarahkan untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan masyarakat, baik lingkungan bawah maupun lingkungan atas. Pembelajaran IPS di SD memiliki nilai penting, karena mata

pelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat (Sumaatmaja, dalam Trianto 2007: 121).

Salah satu faktor dari kurang maksimalnya hasil belajar siswa dalam muatan pembelajaran IPS tersebut yakni kurangnya praktik penggunaan media pada pembelajaran. Karena selama ini, guru hanya memakai media berupa gambar dan video yang ditayangkan melalui LCD dalam pembelajaran, serta hanya memanfaatkan lingkungan sesuai kebutuhan, itu pun jarang dilakukan. Dari hal tersebut, minat baca siswa dalam mempelajari materi IPS kurang, sebab kurang antusias dalam pembelajaran.

Penerapan model dan metode pembelajaran yang kurang tepat seperti penerapan metode ceramah yang sering digunakan guru karena keterbatasan media pembelajaran atau yang sesuai dengan materi, dapat menyebabkan siswa menjadi kurang tertarik dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga ketika siswa tidak mau membaca, maka penguasaan materi pengetahuannya kurang.

Hasil penjelasan guru pada saat wawancara menerangkan bahwa guru belum pernah menerapkan permainan dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan alat peraganya terbatas, bahkan untuk alat peraga berupa permainan dapat dikatakan belum ada. Guru kelas IV-A sangat setuju jika peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa *diorama* untuk menarik minat dan mengembangkan

minat belajar, siswa sehingga hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPS dapat meningkat. Serta dapat dijadikan alternatif media pembelajaran oleh guru dan dapat memicu keaktifan siswa dalam belajar untuk mendukung sistem kegiatan belajar mengajar yang aktif dan kreatif.

Penelitian sejenis telah dilakukan untuk mengkaji tentang media pembelajaran *Diorama* antara lain dilakukan oleh Alfi Nurul Hidayati, Momoh Halimah, dan Ahmad Mulyadiprana (2017) dalam penelitian berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi*” penelitian dilakukan di SD Negeri 2 Cibunigeulis dengan subjek penelitian siswa kelas IV disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang melakukan pembelajaran dengan menggunakan media diorama lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media diorama pada materi pelajaran Ilmu pengetahuan sosial materi kegiatan ekonomi.

Penelitian sejenis lainnya yang dilakukan oleh Arie Megawatie Sa'bani, Akhmad Nugraha, dan Dindin Abdul Muiz Lidinillah (2017) dalam penelitian berjudul “*Penggunaan Media Diorama pada Pembelajaran Subtema Ayo Cintai Lingkungan di Sekolah Dasar*” penelitian dilakukan di SDN 1 Cibereum dan SDN Citapen dengan subjek penelitian siswa kelas IV disimpulkan bahwa media yang dikembangkan mendapatkan respon positif dari seluruh siswa, dan menjadi solusi bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Miftah Devi Amalia, Ferina Agustini, dan Joko Sulianto (2017) dengan judul “*Pengembangan Media Diorama Pada*

*Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*” di SDN 01 Panggang dengan subjek penelitian siswa kelas siswa kelas IV. Hasil dari analisis data dari validasi ahli media I sebesar 91,25%, ahli media II sebesar 97% dan ahli media III sebesar 79%. Uji coba produk dilakukan dua kali yaitu uji coba terbatas dan uji coba perluas. Uji coba terbatas dilakukan di SDN 1 Panggang Jepara dengan respon siswa sebesar 92,2% dan respon guru sebesar 92,5%. Uji coba perluas dilakukan di 2 SD yaitu SDN 4 Panggang dan SDN 5 Mulyoharjo dengan respon siswa 92% dan respon guru sebesar 87,5% dari analisis tersebut dapat disimpulkan media diorama layak digunakan di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian masalah di atas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Diorama Pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV-A SDN Kalibanteng Kulon 02 Kota Semarang”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan bahwa muatan pelajaran yang paling sukar bagi siswa yaitu IPS, hal ini didukung dengan wawancara siswa dan data nilai yang menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai KKM dalam muatan tersebut dan beberapa siswa merasa bahwa muatan ini memang sukar. Dalam praktiknya, penguasaan pemahaman materi IPS siswa masih kurang.



2. Berdasarkan pengamatan, dalam pembelajaran yang diterapkan oleh guru, siswa kurang antusias dan kurang tertarik dengan model dan media yang diterapkan.
3. Masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai ketuntasan pada KKM yang ditetapkan. Muatan pelajaran dengan nilai terendah yaitu terdapat pada muatan pelajaran IPS. Pada muatan pelajaran tersebut, terdapat 14 siswa (40%) yang belum mencapai KKM, sedangkan 21 siswa (60%) lainnya telah mencapai KKM.
4. Media yang tersedia di sekolah jumlahnya terbatas sehingga guru merasa kesulitan dalam menjelaskan materi. Sehingga guru lebih memilih untuk menggunakan metode ceramah.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah peneliti lakukan, peneliti membatasi masalah pada hasil belajar muatan IPS yang rendah di kelas IV-A, kurangnya penggunaan alat peraga dan media pembelajaran yang menarik minat siswa di SDN Kalibanteng Kulon 02. Tentu pembelajaran harus lebih dikemas secara inovatif dan perlu pengembangan agar hasil belajar siswa dapat maksimal. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik bagi siswa melalui media pembelajaran Diorama pada materi sumber daya alam untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV-A SDN Kalibanteng Kulon 02.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran Diorama layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPS materi sumber daya alam di kelas IV-A SDN Kalibanteng Kulon 02 Kota Semarang?
2. Apakah media pembelajaran *Diorama* efektif untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPS materi sumber daya alam di kelas IV-A SDN Kalibanteng Kulon 02 Kota Semarang?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran diorama pada muatan pembelajaran IPS materi sumber daya alam pada siswa kelas IV-A SDN Kalibanteng Kulon 02 Kota Semarang. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah:

1. Menguji kelayakan media pembelajaran Diorama untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPS materi sumber daya alam di kelas IV-A SDN Kalibanteng Kulon 02 Kota Semarang.
2. Menguji keefektifan media pembelajaran Diorama untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPS materi sumber daya alam di kelas IV-A SDN Kalibanteng Kulon 02.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi masalah pembelajaran, dan menambah pengetahuan bahwa media pembelajaran Diorama memang layak, efektif, dan dapat dikembangkan untuk referensi media pembelajaran muatan IPS pada materi sumber daya alam. Serta memberikan keterampilan dalam melakukan inovasi dalam pembelajaran yang dilakukan di lingkungan sekolah.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini bertujuan memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu memberikan manfaat bagi pihak-pihak antara lain:

#### **1.6.2.1 Bagi Siswa**

Dengan penerapan media pembelajaran yang lebih inovatif siswa menerima pengalaman yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, serta meningkatkan hasil belajar pada muatan pembelajaran IPS. Pembelajaran dengan menerapkan media diorama diharapkan siswa termotivasi dalam belajarnya.

#### **1.6.2.2 Bagi Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan referensi guru dalam menggunakan atau menciptakan media pembelajaran yang menarik

minat dan motivasi siswa untuk semua muatan pembelajaran khususnya muatan IPS.

#### 1.6.2.3 Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif berupa peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dan juga akreditasi sekolah, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran.

#### 1.6.2.4 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi peneliti bahwa media yang dikembangkan memang memiliki keefektifan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS, sehingga peneliti memiliki ilmu untuk mengembangkan media pembelajaran selanjutnya.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Pengembangan media pembelajaran diorama pada muatan pembelajaran IPS materi sumber daya alam ini dibuat menggunakan bahan dasar sterofoam/gabus yang didalamnya terdapat komponen-komponen media. Komponen-komponen dalam media diorama terdiri dari beberapa miniatur pohon, miniatur ikan, miniatur kapal/perahu, miniatur mobil, miniatur pabrik, miniatur hasil pertambangan dan sebagainya.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Teori Belajar**

###### 2.1.1.1 Teori Piaget

Menurut Jean Piaget (Trianto, 2007:22) seorang anak mengalami perkembangan melalui empat tahap kognitif, antara lahir dan dewasa, yaitu tahap sensorimotor, pra operasional, operasi kongkrit, dan operasi formal yang berbeda pada setiap individu. Setiap tahapnya ditandai dengan kemampuan-kemampuan intelektual baru yang memungkinkan orang memahami dunia dengan cara yang semakin kompleks dan terencana.

Piaget (dalam Slameto, 2010:12) mengemukakan bahwa anak-anak mengalami proses perkembangan belajar melalui urutan tahap-tahap tertentu dalam jangka waktu berbeda pada setiap anak karena dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan mental anak yaitu faktor kemasakan, pengalaman, dan interaksi sosial. Dalam perkembangan intelektual, terjadi proses sederhana seperti melihat, menyentuh, menyebut nama benda dan sebagainya, serta suatu adaptasi pada rangkaian perubahan tiap individu sebagai hasil interaksi terhadap lingkungan sekitar.

###### 2.1.1.2 Teori Bruner

Menurut Bruner (dalam Trianto, 2007:33) belajar akan bermakna bagi siswa apabila mereka memusatkan perhatiannya untuk memahami struktur materi yang

dipelajari secara aktif dengan cara mereka harus mengidentifikasi sendiri prinsip-prinsip kunci dari pada hanya sekedar menerima penjelasan guru. Bruner (dalam Slameto, 2010:11) mengemukakan bahwa tingkah laku seseorang tidak dapat diubah hanya dengan belajar, akan tetapi anak dapat belajar lebih banyak dan mudah jika kurikulum sekolah berubah. Oleh sebab itu, sekolah diharapkan menyediakan kesempatan agar siswa berpartisipasi aktif untuk maju sesuai kemampuannya dalam pelajaran tertentu.

#### 2.1.1.3 Teori Gestalt

Menurut teori Gestalt (Susanto, 2014:12) belajar merupakan suatu proses perkembangan yang secara kodrati jiwa raga anak juga mengalami perkembangan. Perkembangan tersebut memerlukan sesuatu yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh lingkungannya.

#### 2.1.1.4 Teori Vygotsky

Menurut Vygotsky, pembelajaran terjadi jika anak belajar menangani tugas-tugas yang belum dipelajari namun tugas tersebut masih dalam jangkauan kemampuannya (*zone of proximal development*). *Zone of proximal development* merupakan perkembangan sedikit di atas perkembangan yang terjadi pada seseorang saat ini. Menurut Slavin (1994:49) dalam Trianto (2007:30) Vygotsky yakin bahwa fungsi mental yang lebih tinggi pada umumnya muncul pada kerjasama antar individu, sebelum fungsi mental yang lebih tinggi itu terserap ke dalam individu tersebut. Ide penting dari teori Vygotsky adalah *scaffolding*, yang

berarti memberikan sejumlah bantuan yang berupa dorongan kepada seorang anak selama tahap-tahap awal perkembangan pembelajaran kemudian anak tersebut mengambil alih tanggung jawab yang semakin besar setelah ia dapat melakukannya secara mandiri.

#### 2.1.1.5 Teori Bandura

Arends (1997:69) dalam Trianto (2007:31) mengemukakan bahwa pemodelan merupakan konsep dasar dari teori belajar sosial yang telah dikembangkan oleh Albert Bandura. Menurut Bandura sebagian manusia belajar melalui pengamatan selektif dan mengingat tingkah laku orang lain, hasil pengamatan tersebut dimantapkan dengan menghubungkan pengalaman baru dengan pengalaman sebelumnya agar memberi kesempatan kepada orang tersebut untuk mengekspresikan tingkah laku yang telah dipelajari.

#### 2.1.1.6 Teori Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan seseorang merupakan hasil konstruksi diri mengenai suatu perumusan dari orang yang sedang mempelajarinya. Sehingga seseorang yang sedang belajar tersebut membentuk pengertian (Sardiman, 2016:37).

## **2.1.2 Hakikat Belajar**

### **2.1.2.1 Pengertian Belajar**

Slameto (2010:2) mengemukakan bahwa belajar merupakan usaha sadar seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan perilaku secara menyeluruh sebagai hasil pengalaman berinteraksi dengan lingkungan. Menurut Susanto (2014:4), belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku dalam diri seseorang. Sedangkan menurut Rusman (2012:1) belajar pada hakikatnya merupakan proses berinteraksi individu terhadap kondisi sekitarnya. Belajar dipandang sebagai proses yang mengarah kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Pendapat lain tentang pengertian belajar juga dikemukakan oleh Sudjana (1989:28) bahwa belajar merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu.

Dari pendapat beberapa ahli maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar untuk memperoleh pengetahuan baru mengenai suatu hal melalui tindakan terarah dan perubahan tingkah laku dari dalam individu. Belajar akan memberikan pengalaman baru dalam bertindak sebagai hasil pengorganisasian pola pikir untuk menuju perubahan keadaan yang lebih baik. Perubahan tersebut karena adanya dorongan maupun interaksi lingkungan untuk mencapai suatu tujuan tertentu.



### 2.1.2.2 Ciri-ciri Belajar

Sebagai suatu proses, kegiatan belajar mengajar memiliki ciri-ciri tertentu. Menurut Suardi (dalam Djamarah dan Zain, 2014:40) ciri-ciri belajar adalah sebagai berikut:

- 1) belajar memiliki tujuan, yakni membentuk kesadaran mencapai tujuan tertentu;
- 2) terdapat prosedur yang terencana untuk mencapai tujuan yang diharapkan;
- 3) kegiatan belajar ditandai dengan pengerjaan materi dengan memperhatikan komponen tertentu;
- 4) ditandai dengan aktivitas peserta didik, yaitu kegiatan aktif dari peserta didik baik itu berupa tindakan, respon, ataupun tanggapan peserta didik mengenai sesuatu;
- 5) terdapat penerapan kedisiplinan untuk mengatur perilaku peserta didik agar memiliki tindakan yang terarah;
- 6) ada batas waktu. Setiap tujuan akan diberi waktu tertentu, kapan tujuan itu sudah harus tercapai;
- 7) evaluasi. Evaluasi penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa belajar merupakan perubahan dalam diri seseorang untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang ditandai dengan adanya perubahan pola pikir, perubahan tingkah laku.

### 2.1.2.3 Tujuan Belajar

Djamarah dan Zain (2014:40) mengemukakan bahwa tujuan belajar adalah suatu cita-cita yang perlu dicapai dalam proses pendidikan melalui kegiatan terencana. Beberapa tujuan belajar antara lain:

- 1) tujuan normatif, artinya dalam tujuan terdapat sejumlah nilai yang harus ditanamkan;
- 2) tujuan berjenjang, artinya dalam belajar harus memiliki tujuan berkesinambungan untuk mencapai apa yang dicita-citakan;
- 3) tujuan komponen, artinya belajar dilakukan untuk memperoleh ilmu pengetahuan sekaligus mempengaruhi pola pikir, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa.

Sedangkan menurut Sardiman (2016:26-28) tujuan belajar adalah untuk menumbuhkembangkan nilai afeksi yang memerlukan penciptaan sistem lingkungan berbeda dengan sistem yang dibutuhkan untuk tujuan belajar. Tujuan belajar ada 3 yaitu:

1. Untuk mendapatkan pengetahuan;
2. Untuk menanamkan konsep dan keterampilan;
3. Sebagai pembentukan sikap

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar itu adalah untuk memperoleh pemahaman mengenai pengetahuan, penerapan keterampilan dan pembentukan sikap atau nilai-nilai dalam kehidupan.

### **2.1.3 Hakikat Pembelajaran**

#### 2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran

Susanto (2014, 18-19) mengemukakan bahwa pembelajaran terbentuk dari kata belajar dan mengajar. Pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (PBM), atau kegiatan belajar mengajar (KBM) yang dilakukan oleh guru bersama siswa untuk mempelajari sesuatu. Dengan kata lain, guru membimbing siswanya agar memahami materi yang dipelajarinya serta menjadi fasilitator, termasuk misalnya bagaimana dirinya sendiri, keadaan siswa, alat-alat peraga atau media, metode dan sumber-sumber belajar lainnya.

#### 2.1.3.2 Komponen Pembelajaran

Djamarah dan Zain (2014:41-52) menjelaskan bahwa komponen-komponen pembelajaran meliputi:

- 1) tujuan, merupakan komponen yang dapat mempengaruhi komponen pembelajaran lainnya seperti bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, pemilihan metode, alat, sumber, dan alat evaluasi;
- 2) bahan pelajaran, adalah isi pokok yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran;
- 3) kegiatan belajar mengajar, merupakan inti dari suatu kegiatan dalam pendidikan yang dilaksanakan secara terprogram yang melibatkan semua komponen pengajaran;
- 4) metode, adalah suatu cara untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan;

- 5) alat, adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pengajaran;
- 6) sumber pelajaran, adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai bahan pengajaran sesuai kepentingan;
- 7) evaluasi, merupakan proses menentukan nilai sebagai sesuatu yang berhubungan dengan dunia pendidikan.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa suatu pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang dapat membawa peserta didik dalam mengolah pola pikir, bertindak, serta berperilaku dengan baik. Pembelajaran yang baik juga harus memenuhi beberapa komponen pembelajaran yaitu meliputi tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, alat, sumber pelajaran, dan evaluasi.

#### 2.1.3.3 Prinsip-prinsip Pembelajaran

Menurut Siregar dan Nara (2015:14) prinsip-prinsip pembelajaran perlu diperhatikan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran agar hasil belajar yang dicapai dapat optimal. Suparman dalam Siregar dan Nara (2015:14-16) juga mengemukakan prinsip-prinsip dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Menimbulkan respon-respon baru sebagai akibat dari umpan balik terhadap keberhasilan siswa dalam belajar;
2. Perilaku siswa di atur serta di kondisikan oleh respon lingkungan;
3. Perilaku yang ditimbulkan oleh respon tertentu akan hilang bahkan berkurang jika tidak diperkuat dengan akibat yang menyenangkan;

4. Pelajar yang berbentuk respons terhadap tanda-tanda yang terbatas akan ditransfer kepada situasi lain yang terbatas pula;
5. Belajar membuat kesimpulan menyeluruh dan membuat perbedaan dari segala sesuatu yang kompleks;
6. Pengaruh perhatian dan ketekunan siswa dipengaruhi oleh situasi mental untuk menghadapi pelajaran selama kegiatan pembelajaran berlangsung;
7. Umpan balik kegiatan belajar siswa yang dibagi menjadi langkah-langkah kecil;
8. Mengurangi pemecahan materi kompleks menjadi suatu model kegiatan-kegiatan kecil;
9. Keterampilan tingkat tinggi terbentuk dari keterampilan dasar sederhana;
10. Belajar akan menjadi lebih efisien dan menyenangkan apabila siswa diberi tanggapan mengenai kualitas penampilan dan cara meningkatkannya;
11. Keberagaman perkembangan belajar siswa, ada yang cepat dan ada pula yang lambat;
12. Kemampuan belajar siswa dikembangkan dalam pengorganisasian kegiatan belajarnya melalui berbagai persiapan.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran merupakan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam kemajuan belajar siswa agar memperoleh hasil yang optimal yang meliputi kegiatan siswa dalam menanggapi pengaruh respon baru dan pemberian umpan balik.

## **2.1.4 Hasil Belajar**

### **2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar**

Susanto (2014:5) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, termasuk aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil belajar yang telah dilakukannya. Sedangkan Nawawi dalam K. Brahim (2007:39) dalam Susanto (2014:5) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor dari suatu hasil tes. Yusuf Yuniar Ratus, Sumilah, dan Nuraeni Abbas (2016:26) mengemukakan bahwa hasil belajar akan mengembangkan peserta didik menjadi lebih kreatif, produktif, afektif dan inovatif melalui kegiatan penguatan sikap, keterampilan yang terintegrasi.

### **2.1.4.2 Macam-macam Hasil Belajar**

Menurut Susanto (2014:6) hasil belajar meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor) dan sikap siswa (aspek afektif), yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

#### **1) Pemahaman Konsep (Kognitif)**

Pemahaman menurut Bloom (1979:89) dalam Susanto (2014:6) adalah seberapa besar kemampuan siswa menyerap dan memahami arti materi yang dipelajari melalui apa yang ia lihat, apa yang ia baca, apa yang ia alami, serta apa yang ia rasakan secara langsung.

## 2) Keterampilan Proses (Psikomotor)

Usman dan Setiawati (1993:77) dalam Susanto (2014:9) menyatakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar dalam menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya.

## 3) Sikap (Afektif)

Menurut Sardiman (1996:275) dalam Susanto (2014:11) sikap merupakan kecenderungan perilaku seseorang untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola, dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek-objek tertentu.

Penelitian ini mengkaji hasil belajar pada saat dilakukan tes awal (pretest) sebelum dilakukan penggunaan media yang dikembangkan, dan hasil tes akhir siswa (posttest) setelah dilakukan penggunaan media yang dikembangkan dalam muatan pelajaran IPS materi sumber daya alam di kelas IV-A SDN Kalibanteng Kulon 02 Kota Semarang.

### 2.1.4.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Wasliman (2007:158) dalam Susanto (2014:12) mengemukakan bahwa hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Uraian mengenai faktor internal dan eksternal adalah sebagai berikut:

- 1) faktor internal, merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan;
- 2) faktor eksternal, merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang memiliki kendala dalam keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik

### **2.1.5 Hakikat IPS SD**

#### **2.1.5.1 Pengertian IPS di SD**

Susanto (2014:143) menjelaskan bahwa pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan serta interaksinya dalam masyarakat. Sedangkan menurut Taneo (2010:6) IPS bagi pendidikan dasar dan menengah merupakan hasil perpaduan dari beberapa mata pelajaran yaitu geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, dan sosiologi dimana perpaduan ini disebabkan mata pelajaran tersebut memiliki objek material kajian yang sama yaitu manusia. Hidayati, dkk. (2008:1.19) mengemukakan bahwa IPS merupakan suatu telaah mengenai sudut pandang manusia dengan dunianya. Dari pengertian diatas dapat



disimpulkan bahwa pendidikan IPS di SD merupakan suatu bidang studi yang mempelajari kehidupan manusia dan semua interaksinya dalam masyarakat.

#### 2.1.5.2 Tujuan IPS di SD

Pembelajaran IPS di sekolah dasar sangat penting untuk mendidik siswa dalam mengembangkan rasa kepekaan sosial terhadap lingkungan sekitar melalui hasil pengalaman belajarnya. Pentingnya pembelajaran IPS diajarkan pada setiap jenjang pendidikan karena mengacu pada tujuan mata pelajaran IPS. Menurut Susanto (2014:145) tujuan utama IPS ialah untuk mengembangkan potensi didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Menurut Sumaatmaja (2005:1.11) tujuan IPS adalah untuk membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna, keterampilan sosial dan intelektual, dalam membina perhatian serta kepedulian sosialnya sebagai sumber daya manusia Indonesia yang bertanggung jawab merealisasikan tujuan nasional. Hidayati, dkk. (2008:1.23-1.25) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan IPS antara lain: (1) memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat berupa fakta-fakta dan ide-ide kepada anak, (2) mengembangkan sikap belajar yang baik, (3) menumbuhkan nilai-nilai dan sikap sosial yang berkembang di masyarakat, (4) mengajarkan keterampilan dasar sosial mengenai segala sesuatu yang dibutuhkan di lingkungan masyarakat.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah untuk membekali anak didik dengan pengetahuan-pengetahuan sosial melalui pengembangan potensi yang dimilikinya untuk membentuk watak sosial agar mampu hidup dengan baik di lingkungan masyarakat.

#### 2.1.5.3 Ruang Lingkup Materi IPS di SD

Sumber materi IPS dalam Hidayati, yaitu (1) semua yang terjadi di sekitar anak mulai dari lingkungan keluarga, sekolah, desa, kecamatan, dan sampai lingkungan yang lebih luas dan segala masalah yang ada di dalamnya; (2) aktivitas manusia seperti pekerjaan, pendidikan, keagamaan, komunikasi, alat transportasi, produksi; (3) lingkungan geografi dan budaya yang meliputi semua aspek geografi dan antropologi mulai dari lingkungan anak sampai lingkungan yang paling jauh; (4) Kehidupan di masa lalu yang mempengaruhi perkembangan pada kehidupan manusia, sejarah dimulai dari lingkungan sekitar sampai lingkungan yang lebih jauh mengenai para tokoh dan peristiwa-peristiwa besar; (5) Anak sebagai sumber materi yang meliputi berbagai segi mulai dari keluarga , makanan, pakaian, dan permainan.

Sumaatmaja (2005:1.18) mengemukakan bahwa ruang lingkup IPS yaitu kehidupan manusia dalam masyarakat atau manusia sebagai anggota masyarakat atau dapat juga dikatakan manusia dalam konteks sosial. Dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup materi IPS di SD adalah kehidupan manusia dalam masyarakat yang menyangkut masalah-masalah sosial yang dikaji melalui

beberapa disiplin ilmu geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi topik tertentu.

Menurut Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi bahwa ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial pada SD/MI/SDLB/PAKET yaitu: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada kelas IV dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 sebagai berikut.

**Tabel 2.1** Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Muatan IPS Kelas IV

Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)	Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menyanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain.	4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam

<p>masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p>	<p>untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p>
<p>3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>	<p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>
<p>3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p>	<p>4.3 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p>
<p>3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan atau Buddha dan/ atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat di masa kini.</p>	<p>4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan atau Buddha dan/ atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat di masa kini.</p>

Pada penelitian ini, peneliti membatasi materi yang akan dikembangkan dalam media diorama untuk muatan pelajaran IPS kelas IV adalah Tema 9 Kayanya Negriku KD 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi, dengan indikator antara lain: (1) Menyebutkan pengertian sumber daya alam; (2) Menyebutkan contoh-contoh sumber daya alam; (3) Menganalisis manfaat sumber daya alam bagi kehidupan sehari-hari; dan (4) Menentukan jenis-jenis sumber daya alam di lingkungan sekitar.

#### 2.1.5.4 Materi Sumber Daya Alam

Made D. K. Degeng, Punaji Setyosari I Nyoman Sudana Degeng, dan Dedy Kuswandi (2016:91) mengemukakan bahwa pemilihan materi yang sesuai dengan media yang ditentukan merupakan langkah awal yang penting, disamping penjabaran materi yang mudah diterima, dalam arti menggunakan bahasa yang sederhana, komunikatif dan jelas, mampu melibatkan proses berpikir peserta didik, serta memungkinkan peserta didik dapat mencapai tingkat penguasaan secara mandiri. Peneliti memilih materi sumber daya alam pada kelas IV karena dirasa sesuai dengan media diorama yang dikembangkan.

Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan penelitian pada materi sumber daya alam kelas IV tema 9. Materi yang dikembangkan dalam media diorama untuk muatan pelajaran IPS disesuaikan dengan indikator sebagai berikut:

### 1. Pengertian sumber daya alam

Menurut Taneo (2010:355) sumber daya alam adalah segala sesuatu yang merupakan bagian dari komponen yang berada di lingkungan alam yang terdiri dari sumber daya lahan, sumber daya air, sumber daya alam nabati, sumber daya alam hewani, sumber daya mineral dan energi, udara, dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan oleh manusia guna meningkatkan kesejahteraan dan kelangsungan hidup manusia. Dahuri et al (2001) dalam Taneo (2010:355) berpendapat bahwa sumber daya alam meliputi sumber daya alam yang dapat pulih dan sumber daya alam yang tidak dapat pulih, serta jasa-jasa lingkungan. Sumber daya alam yang dapat pulih meliputi sumber daya alam hayati. Sumber daya alam hayati adalah unsur-unsur hayati di alam yang terdiri dari sumber daya alam nabati (tumbuhan), dan sumber daya alam hewani (satwa) yang bersama dengan unsur nonhayati di sekitarnya secara keseluruhan membentuk ekosistem (Departemen Kehutanan, 1990) dalam Taneo (2010:355).

Dari pengertian di atas disimpulkan pengertian sumber daya alam adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan dan kebutuhan hidup manusia, sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan dan menjaga kelangsungan hidup manusia.

### 2. Contoh-contoh sumber daya alam

Sumber daya alam di Indonesia ini sangatlah melimpah untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Mulai dari hasil bumi, hasil hutan, hasil tambang, hasil laut, dsb. Sumber daya alam yang berasal dari hasil tambang contohnya mineral,

emas, perak, batubara, logam, pasir, batu-batuan, minyak, dsb. Sumber daya alam yang berasal dari hutan contohnya pohon, tanaman, hewan dsb. Sumber daya alam yang berasal dari laut contohnya ikan, air laut, mutiara, rumput laut, terumbu karang, dan binatang laut lainnya. Sumber daya alam yang ada di daerah pegunungan misalnya tanah yang subur, hasil pertanian, hasil perkebunan, pasir, batu-batuan dsb.

### 3. Manfaat sumber daya alam bagi kehidupan sehari-hari

Sumber daya yang ada di alam ini dapat kita manfaatkan untuk menunjang kebutuhan hidup manusia mulai dari kebutuhan pangan, kebutuhan sandang, kebutuhan papan, dan kebutuhan lainnya. Contoh pemanfaatan sumber daya alam di lingkungan sekitar misalnya sinar matahari untuk panel surya, aliran air sungai dimanfaatkan untuk pembangkit listrik (PLTA), angin yang berada di tepi laut dimanfaatkan untuk pembangkit listrik, pemanfaatan sumber daya lingkungan untuk pariwisata dsb.

### 4. Jenis-jenis sumber daya alam di lingkungan sekitar

Sumber daya alam yang terdapat di alam ini dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan sumbernya, sumber daya alam dibagi menjadi sumber daya alam hayati (biotik) merupakan SDA yang berasal dari makhluk hidup seperti binatang dan tumbuhan, dan sumber daya alam non hayati (abiotik) merupakan SDA yang berasal dari benda tak hidup seperti air, bahan tambang, bebatuan, tanah dll.

2) Berdasarkan sifatnya, sumber daya alam dikelompokkan menjadi sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan tidak dapat diperbaharui. Sumber daya alam yang dapat diperbaharui tidak akan habis walau digunakan secara berulang dan terus menerus. Akan tetapi SDA ini tetap perlu pelestarian agar keseimbangannya selalu terjaga. Sedangkan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui adalah jenis SDA yang akan habis atau punah jika digunakan terus menerus. Jenis SDA tidak bisa diperbaharui biasanya adalah barang-barang yang berasal dari dalam perut bumi atau barang tambang. Hal ini disebabkan karena proses yang lama untuk membentuk sumber daya tersebut. Bahkan waktu tersebut bisa ribuan sampai jutaan tahun.

## **2.1.6 Hakikat Media Pembelajaran**

### **2.1.6.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa di sekolah, tidak lepas dari penggunaan media untuk mempermudah penyampaian materi ataupun informasi (transfer materi). Arsyad (2013:4) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang apabila digunakan memberikan manfaat melalui pemberian pesan-pesan atau informasi dari satu pihak ke pihak lain yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran mengenai sesuatu. Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2013:4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik,



televisi, dan komputer. Dengan kata lain media merupakan suatu komponen sumber belajar atau wahana fisik bagi siswa yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang minat dan motivasi siswa untuk belajar. Di lain pihak, National Education Association memberikan definisi mengenai media, bahwa media merupakan suatu bentuk komunikasi baik secara tercetak maupun tidak (audiovisual) dan peralatan yang lain sebagainya, dengan demikian media dapat dimanipulasi, dimodifikasi, dilihat, didengar, ataupun dibaca.

Media merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai penyaluran pesan dari pengirim yang satu ke penerima yang lain sehingga diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga tercapai suatu proses belajar untuk memahami suatu hal (Sadiman dkk, 2014:7). Pengertian lain mengenai media pembelajaran menurut Sundayana (2015:6) media merupakan sumber belajar yang berupa bukti fisik (manusia dan benda) ataupun suatu peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman baru dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan. Media pendidikan atau media pembelajaran tumbuh dan berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi pembelajaran dari suatu masa ke masa berikutnya. Menurut Prasetya (2015:2) media adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyampaikan suatu bentuk pesan atau informasi yang dirancang khusus untuk tujuan tertentu agar bermanfaat untuk memperjelas.

Berdasarkan berbagai pengertian mengenai media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan

dalam pembelajaran untuk menyampaikan informasi, pesan, maupun materi belajar melalui sebuah alat baik itu secara tercetak ataupun tidak. Media pembelajaran saat ini tidak hanya sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi merupakan suatu alat belajar untuk memudahkan penyampaian informasi yang berkembang di lingkungan pendidikan.

#### 2.1.6.2 Perencanaan Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif perlu adanya perencanaan yang baik, salah satunya adalah dalam penggunaan media pembelajaran. Dalam pembuatan media pembelajaran, perlu adanya perencanaan yang tepat agar media yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Heinich, dkk (1982) dalam Arsyad (2013:67) berpendapat bahwa perencanaan media yang efektif dikenal dengan singkatan ASSURE (*Analyze learner characteristics, State objective, Select, or modify media, Utilize, Require learner response, and Evaluate*). Perencanaan ini dijabarkan sesuai dengan enam kegiatan utama antara lain:

- 1) analisis karakteristik umum kelompok sasaran dari tingkat satuan pendidikan, maupun sosial;
- 2) menyatakan tujuan pembelajaran yang diharapkan untuk dimiliki siswa setelah proses belajar mengajar selesai.;
- 3) merancang dan mengembangkan materi pada media yang tepat. Dalam hal ini perlu memperhatikan estimasi penghematan biaya, waktu dan tenaga serta motivasi belajar siswa;

- 4) persiapan praktik penggunaan media, baik itu waktu yang diperlukan untuk menggunakannya, praktik dan latihan menggunakannya, persiapan ruangan, tata letak tempat duduk siswa, fasilitas pendukung dan sebagainya;
- 5) meminta partisipasi dari guru dan siswa untuk memberikan respon terhadap media yang akan dikembangkan. Respon dapat berupa tanggapan, kritik, maupun saran yang membangun untuk perbaikan media;
- 6) evaluasi proses belajar. Tujuan dilakukan evaluasi adalah untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa mengenai tujuan pembelajaran, keefektifan media, pendekatan, dan guru sendiri.

Jadi, dengan perencanaan tersebut diharapkan dalam proses pemilihan media yang akan dihasilkan mendekati dengan keinginan yang akan dicapai.

#### 2.1.6.3 Pengembangan Media Pembelajaran

Arsyad (2013:13-14) mengemukakan bahwa dasar pengembangan media dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Kerucut ini merupakan elaborasi yang memberikan rincian konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner. Hasil belajar seseorang dimulai dari pengalaman langsung mengenai kenyataan yang terjadi di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui objek tiruan, sampai pada lambang verbal yang bersifat abstrak. Semakin ke atas puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan tersebut. Pengalaman konkret dan pengalaman abstrak dialami silih berganti, hasil belajar dari pengalaman langsung mengubah dan memperluas jangkauan abstraksi seseorang, dan begitu pula

sebaliknya, kemampuan interpretasi lambang kata membantu seseorang untuk memahami pada pengetahuan yang terlibat langsung di dalamnya. Berikut gambar kerucut pengalaman menurut Dale.



**Gambar 2.1.** Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dalam pengembangan media setelah dilakukannya pemilihan media yang akan diciptakan, ditentukan pula isi bahan pelajaran dan kemudahan dalam memperolehnya, hal tersebut bertujuan agar ketika pembelajaran terdapat kesesuaian media pembelajaran dengan isi bahan pelajaran itu sendiri. Bentuk media pembelajaran pada dasarnya dibagi menjadi tiga yaitu media berbasis visual, berbasis audio, dan berbasis audiovisual. Pada pengembangan media ini akan dikembangkan media visual, karena pada penelitian ini media yang digunakan adalah media diorama yang merupakan media tiga dimensi.

#### 2.1.6.4 Fungsi Media Dalam Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan oleh pelaku pendidikan di lingkungan sekolah tentu memiliki kegunaan, baik itu kegunaan bagi guru maupun bagi peserta didik itu sendiri. Menurut Sadiman (2014:17) fungsi media pendidikan secara umum antara lain:

- 1) Memperjelas suatu penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
  - a. objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan pemaparan hal-hal nyata, seperti dalam bentuk gambar, film bingkai, film atau pemodelan;
  - b. objek yang terlalu kecil dapat dibantu dengan menggunakan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;
  - c. gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan menggunakan teknologi *timelapse* atau *high-speed photography*;
  - d. peristiwa atau kejadian yang terjadi pada masa lampau dapat ditampilkan kembali melalui pemanfaatan rekaman video atau film, film bingkai, foto, gambar maupun dapat dijelaskan secara verbal;
  - e. objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat dipaparkan dengan menggunakan pemodelan, diagram, dan lain sebagainya;
  - f. konsep yang terlalu luas (kenampakan atau peristiwa alam dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 3) penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak;

4) dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam memberikan perangsang, pengalaman dan persepsi yang sama kepada siswa.

Sedangkan menurut Prasetya (2015:9-11) media pembelajaran memegang peranan penting dalam terlaksananya proses pembelajaran. Media yang digunakan untuk pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Penunjang kegiatan belajar mengajar.
- 2) Pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
- 3) Alat bantu mengajar.
- 4) Komponen dalam sistem pembelajaran, yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada pembelajar.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi media dalam pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi pembelajaran agar mengurangi verbalisme dan berfungsi untuk memperjelas.

#### 2.1.6.5 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memberikan manfaat apabila telah memberikan pengaruh kemajuan positif kepada penggunanya. *Encyclopedia of Educational Research* dalam Sundayana (2015:11) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran antara lain:

- 1) menerangkan dasar-dasar nyata untuk dapat berpikir dan mengurangi verbalisme;
- 2) menarik perhatian peserta didik;
- 3) menerangkan dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar peserta didik;
- 4) memberikan pengalaman nyata yang dapat memunculkan suatu perilaku berusaha pada diri sendiri di kalangan peserta didik;
- 5) menumbuhkan pola pikir yang terarah dan berkelanjutan dalam suatu gambar hidup;
- 6) membantu peserta didik dalam menumbuhkembangkan konsep pengertian dan kemampuan dalam berbahasa;
- 7) memberikan pengalaman yang tidak mudah didapat dengan cara lainnya untuk membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keberagaman yang lebih banyak dalam belajar peserta didik.

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (1998:2) dalam Sundayana (2014:12) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

- 1) pengajaran menjadi lebih menarik perhatian dan motivasi siswa sehingga dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik;

- 2) materi akan lebih mudah diterima oleh peserta didik karena maknanya jelas sehingga memungkinkan siswa menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- 3) metode pembelajaran akan lebih beragam, tidak hanya dalam bentuk komunikasi verbal melalui penuturan guru, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan guru tidak kehabisan tenaga dalam mendidik dan mengamati proses belajar siswa;
- 4) peserta didik mendapatkan lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga memiliki kegiatan lain seperti melakukan pengamatan, melakukan, mencoba, mendemonstrasikan, menyampaikan, dan lain sebagainya

Berdasarkan uraian diatas tentang manfaat medi pembelajaran, manfaat media pembelajaran dapat dibedakan menjadi 2, yaitu manfaat bagi guru dan manfaat bagi siswa. Manfaat media pembelajaran bagi guru antara lain membantu menarik minat dan motivasi peserta didik, memudahkan penyampaian materi ajar, serta memiliki pedoman sistematis mengenai apa yang akan diajarkan. Sedangkan manfaat media pembelajaran bagi siswa antara lain memudahkan siswa memahami materi yang akan disampaikan oleh guru, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

#### 2.1.6.6 Jenis Media Pembelajaran

Sundayana (2014:13) mengemukakan bahwa banyaknya media yang digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran, maka perlu adanya



pengelompokan terhadap berbagai media pendidikan yang ada tersebut agar memudahkan dalam perawatan, penggunaan, dan pemilihan media tersebut dalam pembelajaran. Menurut Sanjaya (2006:170) dalam Sundayana (2014:13) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung sudut pandangnya.

- 1) Dilihat dari sifatnya media dapat dibagi menjadi 3 yaitu media auditif (hanya dapat didengar), media visual (hanya dapat dilihat) dan media audiovisual (dapat dilihat dan didengar).
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi menjadi media yang memiliki daya liput yang luas dan terbatas.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya media dibagi menjadi media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan.

Pendapat lain dikemukakan oleh Rudy Brets (2004) dalam Sundayana (2015:14) bahwa media dapat dikelompokkan menjadi tujuh, yaitu:

- 1) media audio visual gerak, misalnya film, video, televisi, animasi;
- 2) media audio visual diam, misalnya film rangkai suara, halaman suara, dan sound slide;
- 3) audio semi gerak, misalnya tulisan jauh bersuara;
- 4) media visual bergerak, misalnya film bisu;
- 5) media visual diam, misalnya halaman cetak, foto, gambar, microphone;
- 6) media audio, misalnya radio, telepon, pita audio;
- 7) media cetak, misalnya buku, modul, bahan ajar mandiri.

#### 2.1.6.7 Kriteria Pemilihan Media

Menurut Arsyad (2013:74) sumber pemilihan media termasuk bagian dari tujuan instruksional secara menyeluruh. Untuk itu, dalam pemilihan media yang akan digunakan perlu memperhatikan kriteria berikut:

- 1) sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai;
- 2) mendukung isi dari materi pembelajaran yang bersifat realistik, konseptual, prinsip, atau genereral;
- 3) praktis, luwes, dan bertahan. Artinya media tersebut dapat digunakan secara tepat dalam proses pembelajaran oleh guru;
- 4) guru memiliki keterampilan dalam menggunakannya;
- 5) pengelompokan sasaran. Artinya media yang akan digunakan efektif untuk menunjang pembelajaran;
- 6) memiliki kualitas teknis. Artinya media tersebut memenuhi kriteria teknis tersentu.

Aspek yang akan dinilai pada media pembelajaran yang akan dibuat meliputi dua komponen utama yaitu kelayakan isi dan penyajian. Aspek penilaian tiap komponen didasarkan pada ciri-ciri media dan kriteria pemilihan media yang dijabarkan dalam beberapa indikator. Penilaian akan dilakukan dengan cara memberikan tanda pada setiap deskriptor yang muncul dari masing-masing indikator. Tanda yang digunakan adalah checklist pada setiap pemunculan gejala setiap daftar deskriptor dari masing-masing indikator yang merupakan penjabaran dari aspek penilaian (Arikunto, 2013:202). Penentuan kriteria penilaian menggunakan skala likert yang mempunyai gradasi dari sangat layak sampai tidak

layak yang diperoleh melalui penghitungan rata-rata skor setiap aspek penilaian (Sugiyono, 2016:135). Perhitungannya menggunakan nilai tertinggi adalah 100 dan terendah adalah 0, sehingga diperoleh kriteria sesuai dengan tabel 2.1 berikut:

**Tabel 2.2** Kriteria Pemilihan Media

<b>Interval Skor</b>	<b>Kriteria</b>
75 – 100	Sangat Layak
50 – 74	Layak
25 – 49	Kurang Layak
0 – 24	Tidak Layak

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan atau materi yang disampaikan dapat dibantu dengan kehadiran media sebagai perantara (Djamarah, 2014:120). Dasar pernyataan tersebut membuat media pembelajaran diperlukan saat melaksanakan proses pembelajaran, sehingga kelayakan isi, dan penyajian dari media pembelajaran harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

#### 2.1.6.8 Aspek Penilaian Isi

Penilaian kelayakan isi digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran diorama untuk mengetahui apakah media pembelajaran tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran atau tidak.

**Tabel 2.3** Kriteria validasi penilaian kelayakan isi media *diorama*

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Deskriptor</b>
Media meletakkan dasar-dasar nyata untuk berfikir konkret dengan mengurangi verbalisme sehingga memperbesar minat dan perhatian siswa untuk belajar (Djamarah dan zain, 2014:137)	Ketepatan media dengan taraf berfikir dan kemampuan siswa	Menimbulkan motivasi untuk belajar tentang sumber daya alam
		Menimbulkan antusias siswa dengan mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran
		Media pembelajaran <i>Diorama</i> dapat menjelaskan materi secara visual
Media sesuai dengan tujuan intruksional yang telah ditetapkan (Arsyad, 2013:74)  Media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai (Prasetya, 2015:196)  Media dipilih berdasarkan sasaran yang telah	Ketepatan media dengan tujuan pembelajaran	Sesuai dengan tujuan pembelajaran sumber daya alam
		Media menunjang tercapainya tujuan pembelajaran
		Media diorama dapat digunakan siswa untuk menjelaskan sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggal
		Pencapaian tujuan pembelajaran dilakukan dengan siswa mengerjakan soal post test dengan hasil maksimal
	Materi yang ditampilkan otentik	Materi sumber daya alam termuat semua dalam media

dikelompokkan (Arsyad, 2015:75)  Media tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi (Arsyad, 2013:75)	dan aktual	pembelajaran diorama
		Menggunakan contoh-contoh yang sesuai dengan keadaan di lingkungan
		Penampilan media secara visual dapat menarik perhatian siswa

#### 2.1.6.9 Aspek Penilaian Penyajian

Penilaian kelayakan isi digunakan untuk mengukur penyajian media pembelajaran diorama untuk mengetahui apakah media tersebut menarik atau tidak dalam proses pembelajaran.

**Tabel 2.4** Kriteria Penilaian Penyajian Media Diorama.

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Deskriptor</b>
Media meletakkan dasar-dasar nyata untuk berfikir konkret dengan mengurangi verbalisme sehingga memperbesar minat dan perhatian siswa untuk belajar (Djamarah dan zain,	Proses urutan belajar jelas	Konsep dikembangkan menjadi contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari.

2014:137)		
<p>Guru terampil menggunakannya (Arsyad, 2013:75)</p> <p>Media yang dipilih praktis, luwes, dan bertahan (Arsyad, 2013:75)</p>	Menyajikan konsep berbentuk visual dengan jelas	Penyajian media diorama muatan IPS materi sumber daya alam dilengkapi ilustrasi visual yang sesuai dengan materi
	Media mudah dalam penggunaan	Terdapat petunjuk penggunaan diorama
		Dapat digunakan oleh guru maupun siswa
	Kejelasan seluruh komponen media diorama	Desain tampilan media menarik antusias siswa
Keseluruhan komponen penunjang media tersedia sesuai konsep		

## 2.1.7 Hakikat Pengembangan

### 2.1.7.1 Pengertian Pengembangan

Dalam setiap penelitian mempunyai tujuan tertentu yang bersifat penemuan, pembuktian, dan pengembangan. Pengembangan mempunyai arti memperdalam serta memperluas pengetahuan yang ada (Sugiyono, 2016:5). Borg dan Gill

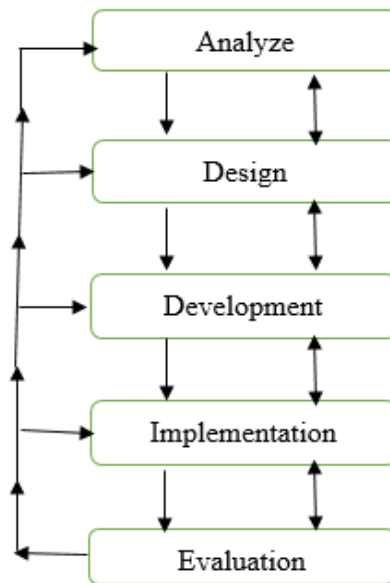
(1985) dalam Sugiyono menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development / R&D*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu cara untuk memperluas maupun mengemas suatu hal yang telah ada menjadi lebih baru dan inovatif.

#### 2.1.7.2 Model-model Pengembangan

##### 2.1.7.2.1 Model ADDIE

ADDIE merupakan model yang mengadaptasi prinsip desain pembelajaran yang dijabarkan oleh Gagne, Wager, dan Keller dalam Januszewski dan Molenda (2008) yang berfokus pada pengembangan untuk tujuan pembelajaran salah satunya media pembelajaran. Model ADDIE menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. ADDIE merupakan akronim dari langkah-langkah pengembangan media pembelajaran yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Berikut adalah langkah-langkah model pengembangan ADDIE (Suryani, dkk. (2018).



**Gambar 2.2** Tahap Pengembangan Model ADDIE

#### 2.1.7.2.2 Model Alessi dan Trollip

Model pengembangan ini dirumuskan oleh Stephen M. Alessi dan Stanley R. Trollip terdiri dari 3 tahapan dan 3 atribut yang ada dalam setiap tahap. Tiga tahapan tersebut adalah *planning*, *design*, dan *development*, sedangkan komponen atribut mencakup standar (*standards*), evaluasi berkelanjutan (*ongoing evaluation*), dan manajemen proyek (*project management*) yang menjadi pelengkap dan bahan pertimbangan dalam mengembangkan media (Suryani dkk., 2018:151).



## **2.1.8 Media Diorama**

### **2.1.8.1 Pengertian Diorama**

Suleiman (1988) dalam Prasetya (2015:113) mengemukakan bahwa diorama merupakan suatu skene berbentuk tiga dimensi yang digunakan untuk memaparkan dan memperagakan mengenai suatu kondisi dalam ukuran yang lebih kecil dari ukuran sebenarnya. Di dalam skene tersebut terdapat benda-benda berbentuk tiga dimensi dalam ukuran yang lebih kecil yang berupa rumah-rumahan, orang-orangan, pohon-pohonan dan sebagainya, sehingga terlihat seperti keadaan sebenarnya dalam ukuran yang lebih kecil dan sederhana. Sedangkan menurut Setyosari dan Sihkabuden (2005) dalam Prasetya (2015:113) diorama adalah medium yang berbentuk kotak ataupun berbentuk media tiga dimensi yang lain yang menggambarkan suatu pemandangan yang memiliki latar belakang dengan perspektif yang sebenarnya. Diorama merupakan perpaduan antara model dengan gambar perspektif dalam suatu tampilan yang utuh dan kompleks.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Diorama merupakan media pembelajaran tiga dimensi yang dibuat berdasarkan pengamatan keadaan nyata dengan ukuran yang lebih kecil dari ukuran sebenarnya. Sehingga media diorama sangatlah cocok digunakan sebagai alat peraga dalam pembelajaran di kelas terutama pada pembelajaran materi sumber daya alam muatan IPS. Selain itu, proses pembelajaran dengan menggunakan media Diorama akan jauh lebih menyenangkan karena dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa.

#### 2.1.8.2 Keutamaan Media Diorama

Menurut Sanaky (2013:133) dalam Mustika (2015:46) Diorama adalah skenario tiga dimensi yang memeragakan keadaan mengenai sesuatu hal dalam ukuran kecil yang didalamnya terdapat benda-benda yang berukuran kecil pula. Media diorama yang digunakan oleh guru di kelas memiliki beberapa keutamaan antara lain:

- 1) Diorama dapat dibuat menggunakan bahan yang murah dan mudah didapat, sehingga dapat memanfaatkan apa yang ada di lingkungan sekitar.
- 2) Diorama dapat digunakan berulang. Artinya media diorama tidak hanya sekali pakai melainkan dapat digunakan pada pembelajaran lainnya atau di waktu selanjutnya.
- 3) Dapat menggambarkan bentuk keadaan yang sebenarnya. Pada dasarnya Diorama merupakan tiruan objek berukuran kecil yang diadopsi dari pandangan keadaan nyata.
- 4) Dapat memperlihatkan bagian dari sesuatu yang sukar dilihat, karena diorama memiliki keunikan tersendiri dari detail rancangannya.
- 5) Mampu mentransfer pemahaman mengenai informasi lebih cepat terhadap suatu permasalahan dibandingkan hanya menggunakan tulisan.
- 6) Penerapan media diorama ini juga dapat melatih siswa belajar aktif dan kreatif. Karena dengan menggunakan media tiga dimensi ini siswa dapat mengenali dan mencoba hal-hal baru dan mengembangkan kreativitasnya.
- 7) Meningkatkan keterampilan psikomotorik siswa dan cara berpikir aktif.

8) Media diorama berperan dalam menciptakan minat belajar siswa. Dari pengamatan siswa mengenai penggunaan media diorama ini dapat memunculkan rasa ingin tahu siswa mengenai penggunaannya.

Dari beberapa keutamaan media diorama tersebut, dapat disimpulkan bahwa media diorama memiliki pengaruh positif bagi perkembangan cara berpikir siswa karena diorama merupakan paparan tiga dimensi mengenai suatu keadaan dalam ukuran yang lebih kecil dan sederhana yang dalam pemanfaatannya dapat menimbulkan rasa ingin tahu dan membangkitkan minat belajar siswa.




#### 2.1.8.3 Penyusunan Media Diorama

Media diorama disusun pada suatu bidang tiga dimensi untuk menggambarkan suatu keadaan dengan ukuran yang lebih kecil dan sederhana dari ukuran sebenarnya. Diorama disusun menggunakan serangkaian objek-objek untuk mendukung ilustrasi keadaan lokasi daerah pada bidang diorama. Penyusunan Diorama menggunakan pemanfaatan media benda bukan asli. Media benda bukan asli adalah segala media tiga dimensi yang merupakan benda tidak sebenarnya atau tidak seutuhnya (Prasetya, 2014:101).

#### 2.1.8.4 Desain Media Pembelajaran Diorama

Berikut adalah desain awal dan komponen-komponen penyusun media pembelajaran diorama. Tahapan awal perancangan desain media pembelajaran adalah sebagai berikut.

**Tabel 2.5** Komponen-komponen dalam media diorama

No.	Komponen	Keterangan
1.		<p>Gabus / Sterofoam sebagai dasar media diorama</p>
2.		<p>Miniatur merupakan benda yang digunakan untuk melengkapi media diorama sebagai bagian dari sumber daya alam.</p> <p>Miniatur yang digunakan adalah miniatur pohon, miniatur mobil, miniatur kapal, miniatur rum-put, dan miniatur rumah.</p>
3.		<p>Pewarna diorama digunakan untuk memberi warna diorama agar terlihat nyata menyerupai lingkungan sebenarnya.</p> <p>Pewarna yang digunakan adalah cat akrilik coklat, hijau, biru, dan putih.</p>

#### 2.1.8.5 Penggunaan Media Diorama Pada Pembelajaran IPS

Diorama adalah suatu alat peraga dalam pembelajaran tiga dimensi yang termasuk media bukan asli yang merupakan media tidak sebenarnya, tidak utuh, dan telah dimodifikasi atau diberi perlakuan oleh manusia (Prasetya, 2014:102). Penggunaan media diorama pada pembelajaran IPS di kelas adalah diorama tidak permanen, artinya bisa dipindah-pindahkan sewaktu-waktu dan disimpan kembali jika selesai digunakan. Oleh karena itu media jenis ini terbuat dari bahan yang cukup ringan dan ukurannya tidak terlalu besar, tetapi dapat dilihat dengan jelas bila dipertontonkan di kelas.

## 2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini didasarkan pada beberapa penelitian yang pernah dilakukan. Adapun penelitian yang pernah dilakukan antara lain mengenai keefektifan media pembelajaran tiga dimensi diorama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar. Penelitian-penelitian tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Purna Haidawati Normalasari yang berjudul *“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Dengan Menggunakan Kombinasi Media Diorama dan Media Gambar Pada SDN 5 Langkai Palangkaraya Tahun 2015/2016”*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) Peserta didik lebih aktif dan menyenangkan pada saat pembelajaran IPA dengan menggunakan kombinasi media diorama dan media gambar. Pada siklus I,

aktivitas peserta didik memperoleh skor rata-rata 2,71 dengan kriteria cukup. Pada siklus II, skor rata-rata aktivitas yang diperoleh peserta didik adalah 3,78 dengan kriteria baik. (2) Ada peningkatan hasil belajar IPA peserta didik pada saat pembelajaran IPA dengan menggunakan kombinasi media diorama dan media gambar. Hal ini terlihat dari hasil belajar peserta didik sebelum dilaksanakannya penelitian tindakan kelas. Pada tes awal, hasil belajar peserta didik memperoleh nilai rata-rata 59,52 (dibawah KKM  $\geq 65$ ) dengan ketuntasan klasikal 28,57% dengan kriteria sangat tidak tercapai. Pada siklus I hasil belajar peserta didik memperoleh nilai rata-rata 64,76 dengan ketuntasan klasikal 42,86% dengan kriteria kurang tercapai. Siklus II hasil belajar peserta didik memperoleh nilai rata-rata 88,57 dengan ketuntasan klasikal 100% dengan kriteria sangat tercapai.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Laila Nurul Sufa, Fajar Cahyadi dan Mei Fita Asri Untari yang berjudul "*Penerapan Media Diorama Skala Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas V SD Negeri 1 Ujungpandan*". Hasil dari penelitian tersebut adalah bahwa terdapat perbedaan dari hasil pretest (tes yang diberikan kepada siswa sebelum diberikan pembelajaran dengan menggunakan diorama scale) dan hasil posttest (test yang diberikan kepada siswa sesudah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media diorama scale). Dari hasil penelitian, siswa yang berkemampuan analisis kategori sangat baik dan baik adalah siswa yang aktif menjawab pertanyaan guru, aktif bertanya pada guru jika kurang paham, melakukan analisis masalah dengan tepat, dan mampu

menerjemahkan masalah dan menghubungkannya pada media diorama scale dengan tepat.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Selly Effa Weranti yang berjudul *“Pengaruh Media Diorama Tiga Dimensi Terhadap Hasil Kognitif Materi Mengenal Penggunaan Uang Pada Mapel IPS Kelas III SDN Balong Bowo”* dibuktikan dengan melakukan perhitungan menentukan nilai gain. Hasil gain diketahui kelas eksperimen III-B dengan perolehan hasil sebesar 9,09% tergolong kedalam kriteria “tinggi”, artinya ada pengaruh tinggi terhadap media diorama tiga dimensi pada dua siswa. 90,91% masuk kedalam kriteria “sedang” yang artinya ada pengaruh media diorama pada 20 siswa. Berdasarkan perhitungan diperoleh hasil kelas eksperimen III-B 0,56. Sehingga dalam hal ini besar pengaruh media diorama tiga dimensi terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Balong Dowo berkategori sedang karena dengan kriteria  $0,56 \leq 0,70$ .

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Dhega Febiharsa dan Djunaidi yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia”*. Hasil dari media interaktif 3 dimensi untuk anak usia dini dengan tema pengenalan lingkungan didapatkan beberapa kesimpulan. Media interaktif 3 dimensi dapat digunakan sebagai bahan ajar bagi guru anak usia dini berdasarkan validasi ahli media. Media dengan tema pengenalan lingkungan sekitar dapat digunakan pula sebagai sumber belajar mandiri anak usia dini berdasarkan pengujian pengguna guru pendidikan anak usia dini.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Luh Lina Hartariani, Luh Putu Eka Damayanthi, I Made Agus Wirawan, dan I Made Gede Sunarya dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran 3 Dimensi Pada Mata Pelajaran Matematika*

*Untuk Siswa Penyandang Tunagrahita*". Dari hasil penelitian dan pengembangan tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata respon siswa terhadap pengembangan animasi 3 dimensi pada pelajaran matematika untuk siswa penyandang tunagrahita yaitu 90,7%. Pengembangan media pembelajaran animasi 3 dimensi pada mata pelajaran matematika untuk siswa penyandang tunagrahita untuk siswa kelas D2 di SLBC Negeri Singaraja mampu menjadi sumber belajar bagi siswa. Media pembelajaran digunakan sebagai panduan belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus pada anak serta membantu proses belajar siswa di sekolah. Ini dibuktikan dengan hasil respon siswa yaitu 90,7% jika dikonversikan kedalam tabel respon siswa termasuk dalam kategori Sangat Baik.

Keenam, penelitian sejenis dilakukan oleh Dania Eridani dan M. Arfan dengan judul "*Pengembangan Multimedia 3 Dimensi Sebagai Sarana Pembelajaran*". Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa tahapan-tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan sebuah multimedia 3D dalam bentuk game terdiri dari pembuatan model, pemberian warna dan cahaya, pemberian animasi, dan penyusunan scene. Tahapan pemberian warna pada saat membuat model 3D yang dibangun lebih menarik dan lebih menyerupai kenyataan.

Ketujuh, penelitian dilakukan oleh Usep Kustiawan dengan judul "*The Development of Diorama Learning Media Transportation Themes to Develop Language Skill Children's Group B*". Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa pengembangan alat belajar diorama telah menjadi proses yang panjang agar sepenuhnya layak digunakan untuk mengembangkan keterampilan bahasa anak-anak. Dari penelitian pendahuluan, melalui desain produk, hingga produk jadi yang memerlukan beberapa revisi dari para ahli untuk memaksimalkan potensinya hingga uji coba dalam skala kecil, kelompok, dan uji coba lapangan (kelompok besar). Setelah revisi desain produk, produk pendahuluan



dibentuk, yang diuji dalam penelitian. Dalam eksperimen kelompok kecil, 85,86% anak-anak menemukan diorama mudah digunakan untuk belajar, 90,42% anak-anak tertarik menggunakannya, dan 92,85% anak-anak merasa aman menggunakannya. Dalam uji coba lapangan (kelompok besar), 94,28% anak menemukan diorama mudah digunakan untuk belajar, 94,28% anak senang menggunakannya, dan 92,85% anak merasa aman menggunakannya.

Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh Annisa Robbayani dengan judul *“Pengembangan Media Diorama Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Perairan Laut Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IIS di MAN Tempursari Ngawi Tahun Ajaran 2015/2016”* menyimpulkan bahwa diorama merupakan suatu kotak yang didalamnya berisi dengan tiruan pemandangan mini 3 dimensi yang menggambarkan pemandangan sebenarnya. Kesemuanya tersebut dibuat lebih kecil daripada keadaan aslinya. Diorama biasanya digunakan dalam menggambarkan kejadian dan atau suatu proses supaya yang melihat tertarik untuk memahami isi tersebut sehingga peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Respon siswa terhadap pengembangan media diorama memiliki total presentase sebesar 96,09% dengan kategori sangat baik. Terdapat perbedaan hasil belajar di kelas eksperimen yang menerapkan media diorama dengan kelas kontrol yang tidak menerapkan media diorama dengan melihat hasil post test nilai rata-rata kelas eksperimen mencapai 81,25 sedangkan kelas kontrol mencapai 73,27.

Kesembilan, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fendrik dengan judul *“The Effect of Media Visual in Three Dimensions Towards The Result of Math Learning at Elementary School”* menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada siswa kelas eksperimen yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media visual tiga dimensi dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena pembelajaran dengan menggunakan media visual tiga dimensi

telah mampu merubah pembelajaran biasa selama ini yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang lebih baik dengan menitikberatkan pada keaktifan siswa.

Kesepuluh, penelitian yang dilakukan oleh Desy Wulansari dengan judul *“Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Didukung Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Perkembangan Teknologi Transportasi Serta Pengalaman Menggunakannya Pada Siswa Kelas IV SDN Tambakrejo Kec. Gurah Kab. Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017”* menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Talking Stick didukung media diorama berpengaruh sangat signifikan terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial materi perkembangan teknologi transportasi, terdapat perbedaan pengaruh yang sangat signifikan antara model pembelajaran *Talking Stick* didukung media diorama dibandingkan dengan model pembelajaran *Talking Stick* tanpa didukung media *diorama* dengan keunggulan pada penggunaan model pembelajaran *Talking Stick* didukung media diorama.

Kesebelas, penelitian dilakukan oleh Pintati Darajati dengan judul *“Pengembangan Media Diorama Lingkungan (DOLAN) Sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas III SDN Tahunan”* menyatakan bahwa siswa akan mudah belajar jika sambil bermain. Salah satu media permainan yang dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran, terutama untuk pembelajaran IPS yaitu media Diorama Lingkungan. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media tersebut dapat memvisualisasikan materi yang mengandung unsur ukuran yang tidak dapat dihadirkan di depan kelas.

Kedua belas, penelitian yang dilakukan oleh Munisah, Arini Estiastuti, Kurniana Bektiningsih, dan Atip Nurharini dengan judul *“Pendidikan Lingkungan Melalui Pembelajaran IPS Dengan Pendekatan Project Based Learning Dalam Menciptakan Sekolah Hijau”* mengemukakan bahwa pembelajaran IPS perlu dikaji karena memuat

materi pelajaran yang dapat melatih siswa untuk menanamkan sikap kepedulian lingkungan dan menjadi sahabat untuk lingkungan.

Ketiga belas, penelitian yang dilakukan oleh Farid Ahmadi, Sutaryono, Yuli Witanto, dan Ika Ratnaningrum yang berjudul “*Pengembangan Media Edukasi ‘Multimedia Indonesia Culture’ (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar*” menyatakan bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar yang bermakna sebagai penyampai, penyalur, penghubung antara materi belajar dan perhatian (*attention*) siswa.

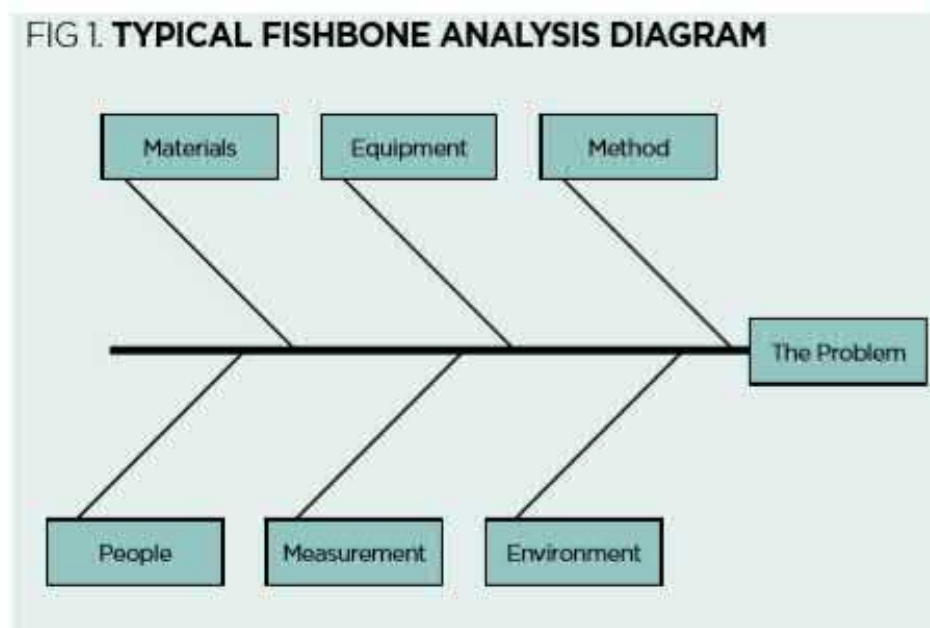
Keempat belas, penelitian yang dilakukan oleh Sukirno yang berjudul “*Pembelajaran IPS Dengan Pendekatan Konstruktivisme*” menyatakan bahwa pembelajaran IPS akan menjadi bermakna apabila dibangun oleh peserta didik atau siswa sendiri dengan menggunakan pengalaman belajar kognitifnya.

Kelima belas, penelitian yang dilakukan oleh Nursiwi Nugraheni yang berjudul “*Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*” menyatakan bahwa proses belajar anak secara psikologis akan lebih mudah untuk memahami dan mempelajari hal-hal yang berifat kongkrit ketimbang sesuatu yang bersifat abstrak.

### **2.3 Kerangka Berfikir**

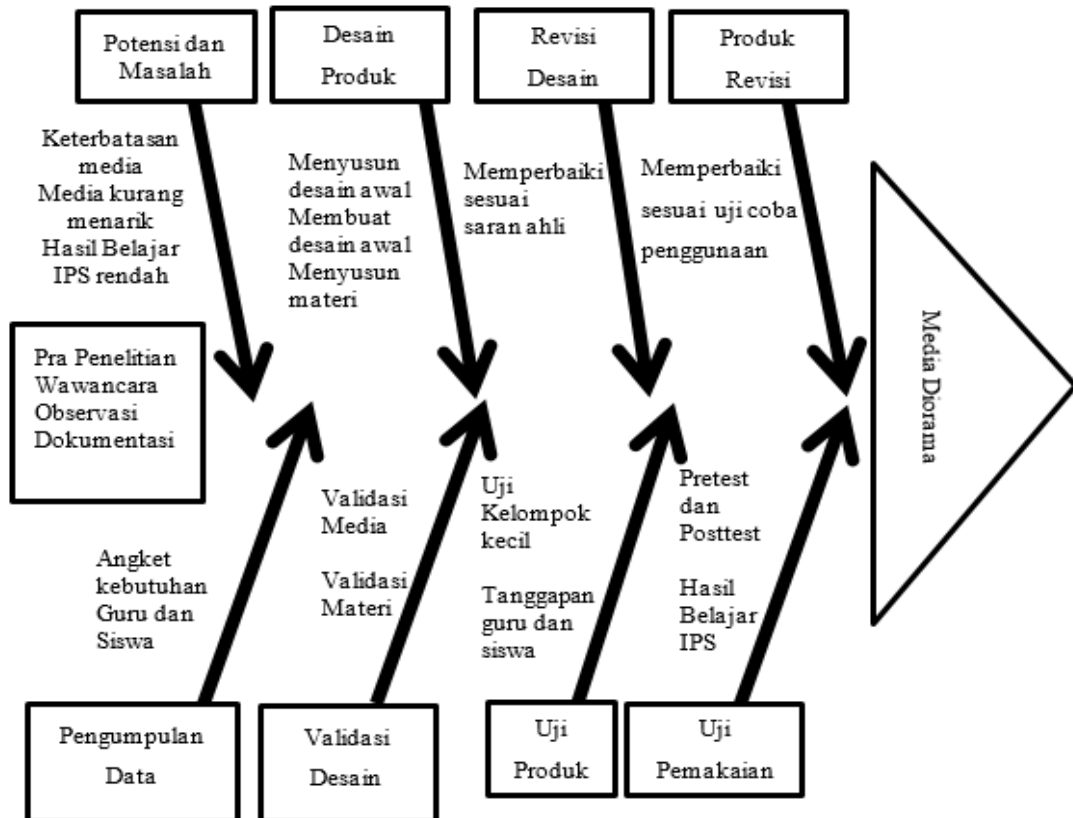
Berdasarkan pra penelitian di kelas IV-A SDN Kalibanteng Kulon 02 Kota Semarang ditemukan permasalahan siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai materi IPS sehingga hasil belajar pada muatan IPS ini masih tergolong rendah dari muatan pelajaran lain. Hal tersebut dikarenakan oleh beberapa faktor antara lain faktor keterbatasan media dan faktor anak itu sendiri. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran sangat diperlukan sebagai

perantara antara guru dengan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyusun rancangan penelitian berdasarkan kerangka berpikir. Bagan kerangka berpikir akan digambarkan melalui *Diagram Fishbone*. Joanna Phillips (2013:18) dalam jurnal penelitiannya yang berjudul “*Using Fishbone Analysis to Investigate Problems*” mengemukakan bahwa dinamakan diagram analisis *fishbone* dikarena memiliki kemiripannya dengan tulang belakang ikan. Analisis *fishbone* dimulai dengan masalah dan dalam diagram *fishbone* menyediakan template untuk memisahkan dan mengkategorikan penyebab masalah sebagai berikut:



**Gambar 2.3** Diagram Analisis Fishbone menurut Joanna Phillips

Diagram analisis fishbone menurut Joanna Phillips tersebut kemudian dikembangkan sesuai dengan permasalahan peneliti sebagai berikut.



**Gambar 2.4** Kerangka Berpikir Fishbone Pengembangan Media Diorama

## 2.4 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media diorama pada hasil belajar muatan pembelajaran IPS di kelas IV-A SDN Kalibanteng Kulon 02 Kota Semarang.

$H_{01}$  : Penggunaan media diorama tidak layak terhadap hasil belajar IPS kelas IV-A SDN Kalibanteng Kulon 02 Kota Semarang.

$H_{a1}$  : Penggunaan media diorama layak terhadap hasil belajar IPS kelas IV-A SDN Kalibanteng Kulon 02 Kota Semarang.

Ho<sub>2</sub> : Penggunaan media diorama tidak efektif terhadap hasil belajar IPS kelas IV-A SDN Kalibanteng Kulon 02 Kota Semarang.

Ha<sub>2</sub> : Penggunaan media diorama efektif terhadap hasil belajar IPS kelas IV-A SDN Kalibanteng Kulon 02 Kota Semarang.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 SIMPULAN**

Penelitian ini bertujuan agar menghasilkan media yang layak digunakan dalam pembelajaran sekaligus meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada muatan pembelajaran IPS di kelas IV-A. Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan angket kebutuhan yang diberikan kepada guru kelas IV-A dan 35 peserta didik kelas IV-A SDN Kalibanteng Kulon 02, 100% guru dan siswa setuju dengan adanya media diorama dalam pembelajaran IPS untuk materi sumber daya alam.
2. Berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media pembelajaran diorama muatan IPS materi sumber daya alam kelas IV-A telah memenuhi kriteria layak digunakan dalam pembelajaran di kelas. Penilaian dari ahli media dengan presentase 91% dalam kriteria sangat layak dan penilaian dari ahli materi dengan presentase 93,75 dengan kriteria sangat baik disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama layak untuk media pada muatan pembelajaran IPS.
3. Berdasarkan angket tanggapan siswa dan guru terkait media pembelajaran diorama untuk siswa kelas IV-A SDN Kalibanteng Kulon 02 banyak siswa antusias dan termotivasi dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan

media diorama. Dilihat dari angket tanggapan siswa mencapai presentase 88,79% dengan kriteria sangat baik, dan presentase dari angket tanggapan guru 89,28 dengan presentase sangat baik.

4. Penerapan media pembelajaran diorama dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada muatan IPS. Kenaikan rata-rata nilai siswa dari pretest ke posttest menjadi lebih baik dengan n-gain 0,24. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama dapat menjadi solusi atau indeks ketercapaian KKM pada muatan pembelajaran IPS pada penilaian kognitif.

## **5.2 SARAN**

Saran yang dapat direkomendasikan dari hasil penelitian ini antara lain:

1. Saran kepada guru berdasarkan hasil uji coba kelayakan media dan materi yaitu guru dapat menggunakan media diorama untuk media pembelajaran saat proses pembelajaran IPS untuk sebagai bentuk variasi penggunaan media pembelajaran.
2. Hasil pengembangan media pembelajaran ini mampu dikembangkan lagi dalam hal desain pengembangan, sehingga tingkat kebermaknaan dalam penggunaan media pembelajaran ini semakin meningkat dengan adanya inovasi baru yang lebih baik.
3. Untuk meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk menarik minat belajar siswa.



4. Untuk lembaga sekolah, media ini dapat menjadi pelengkap sarana dan prasarana untuk menunjang proses pembelajaran di kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Farid, dkk. 2017. *Pengembangan Media Edukasi “Multimedia Indonesian Culture” (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 34 Nomor 2
- Amalia, Miftah Devi, dkk. 2017. *Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. p-ISSN 0126-4109 e-ISSN 2549-6670. DOI: 10.20961. Vol. 20 No. 2
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Darajati, Pintati. 2016. *Pengembangan Media Diorama Lingkungan (DOLAN) Sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas III SDN Tahunan*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 4
- Degeng, Made D.K., dkk. 2016. *Pengaruh Learning Control dalam Pembelajaran Menggunakan Media Web terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Prosedural*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran. Vol. 23, No. 2
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Eridani, Dania, dan M.Arfan. 2016. *Pengembangan Multimedia 3 Dimensi Sebagai Sarana Pembelajaran*. ISSN : 2087-4685, e-ISSN: 2252-3456. Jurnal Sistem Komputer – Vol. 6, No 2
- Fakhrudin, dkk. 2017. *IBM Guru Sekolah Dasar Melalui Upaya Peningkatan Kualitas Guru Dengan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Implementasi Kurikulum 2013*. ABDIMAS Vol. 21 No.2
- Febiharsa, Dhega, dan Djuniadi. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan*

- Pada Anak Usia Dini di Indonesia.* e-ISSN : 2615-5389 p-ISSN : 2615-5397. Journal of SECE (Studies in Early Childhood Education)
- Fendrik, Muhammad. 2017. *The Effect Of Media Visual In Three Dimensions Towards The Result Of Math Learning At Elementary School.* ISSN Cetak 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950. Vol. II No. 1
- Handayani, Sri Raida. 2018. *Peningkatan Prestasi Belajar IPS Materi Lingkungan Alam Dan Buatan Melalui Media Tiga Dimensi.* Jurnal Pigur. Vol. 1. No. 1
- Hartariani, Luh Lina, dkk. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran 3 Dimensi Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Penyandang Tunagrahita.* ISSN 2541-0652. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Vol.13, No.2
- Hidayati, Alfi Nurul, dkk. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi.* ISSN 338-348. Vol.4
- Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD.* Jakarta: Dirjendikti Depdiknas
- Kiswandari, Septi. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Daur Air Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD.* Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 10 Tahun ke-5
- Kustiawan, Usep. 2017. *The Development of Diorama Learning Media Transportation Themes to Develop Language Skill Children's Group B.* ISSN: 2037-0830. Vol. 10. No. 2
- Lazim, Abdul. 2018. *Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Materi Pengertian Ruang Dan Interaksi Antar Ruang dengan Metode Time Token pada Siswa Kelas VII.A SMPN 3 Praya Tengah Tahun Pelajaran 2016/2017.* ISSN 2598-9944. JISIP, Vol. 2 No. 1
- Masita, Mariana, dan Desi Wulandari. 2018. *Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran IPA.* Jurnal Kreatif 8 (2)
- Min Jeong Song. 2018. *Learning To Teach 3D Printing In Schools: How Do Teachers In Korea Prepare To Integrate 3D Printing Technology Into Classrooms?* ISSN: 0952-3987. DOI: 10.1080/09523987.2018.1512448

- Munisah, dkk. 2018. *Pendidikan Lingkungan Melalui Pembelajaran IPS Dengan Pendekatan Project Based Learning Dalam Menciptakan Sekolah Hijau*. Jurnal Kreatif 8 (2)
- Normilasari, Purna Haidawati. 2016. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Dengan Menggunakan Kombinasi Media Diorama Dan Media Gambar Pada SDN 5 Langkai Palangkaraya Tahun Pelajaran 2015/2016*. ISSN : 2477-6076. TUNAS Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Volume 2 Nomor 1 (11-15)
- Nugraheni, Nursiwi. 2017. *Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. p-ISSN: 2087-9385 e-ISSN: 2528-696X. Jurnal Refleksi Edukatika 7 (2)
- Oktavianoro, Rio Intan, dkk. 2017. *Hubungan Motivasi Dan Disiplin Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Kelas V*. ISSN 2252-6366. Joyful Learning Journal Vol. 6. No. 4
- Paranimmita S. K., Rakyant, dkk. 2016. *Pelaksanaan Pembelajaran Karakter di SD Taman Harapan Malang*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran. Vol. 23. No.1
- Phillips, Joanna. 2013. *Using Fishbone Analysis To Investigate Problems*. Nursing Times. Vol. 109. No. 15
- Piqueras, Jesus, dkk. 2015. *The Practical Epistemologies in the Museum*. ISSN: 1059-8650. Journal of Museum Education, 33:2, 153-164, DOI: 10.1080/10598650.2008.11510596
- Prasetya, Sukma Perdana. 2015. *Media Pembelajaran Geografi*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Putri, Whimpy Lastika, dan Florentina Widihastrini. 2014. *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Metode Mind Mapping Dengan Media Audiovisual*. ISSN 2252-6366. Joyful Learning Journal. Vol. 3 No. 2
- Qomariyah, Evi Nurul. 2016. *Pengaruh Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPS*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, Volume 23, Nomor 2

- Ratus, Yusuf Yuniar, dkk. 2016. *Pengembangan Kartu Kendali Kedisiplinan Siswa Dalam Penilaian Sikap*. Jurnal Kreatif
- Robbayani, Annisa. 2016. *Pengembangan Media Diorama Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Perairan Laut Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IIS Di Man Tempursari Ngawi Tahun Ajaran 2015/2016*. Jurnal Swara Bhumi. Volume 01 Nomor 02, 28-37
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada
- Sa'bani, Arie Megawati, dkk. *Penggunaan Media Diorama pada Pembelajaran Subtema Ayo Cintai Lingkungan di Sekolah Dasar*. 2017. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar- Vol. 4, No. 1. 29-39
- Sadiman, Arief s.(dkk). 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT.Raja Grafindo
- Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Savitri, Farikha Ana, dan Deni Setiawan. 2018. *Pengembangan Buku Menggambar Ilustrasi*. Jurnal Kreatif 8 (2)
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Sitandaon, Romanna. 2017. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Bamboo Dancing*. p-ISSN 2460-4585 e-ISSN 2460-4593. Jurnal Antropologi Sosial dan Budaya. Vol. 3 No. 1
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sufa, Laila Nurul, dkk. 2017. *Penerapan Media Diorama Skala terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas V SD Negeri 1 Ujungpandang*. ISSN: 2476-9703. Vol. 2. No. 2
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sukirno. 2015. *Pembelajaran IPS Dengan Pendekatan Konstruktivisme*. Jurnal Seuneubok Lada. Vol. 2. No.1
- Sumaatmaja, Nursid. 2005. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka

- Sundayana, Rostiana. 2015. *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- Syahrudin dan Fien Pongpalilu. 2014. *Inovasi Pembelajaran Menulis Kreatif Melalui Web-Based Learning*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran. Vol. 21. No. 2
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Surabaya: Prestasi Pustaka Publisher
- Trust, Torrey, dan Robert W. Maloy. 2017. *Why 3D Print? The 21st-Century Skills Students Develop While Engaging in 3D Printing Projects*. ISSN: 0738-0569
- Tuneo, Silverter Petrus. 2010. *Kajian IPS SD*. Jakarta: Dirjendikti Kemendiknas
- Undang-undang Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta
- Wahyuni, Sri, dkk. 2014. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Strategi Pembelajaran Kreatif-Produktif*. ISSN 2252-6366. Joyful Learning Journal. Vol. 3. No. 4
- Washinawatok, Karen, dkk. 2017. *Children's Play with a Forest Diorama as a Window into Ecological Cognition*. ISSN: 1524-8372. Journal of Cognition and Development, DOI: 10.1080/15248372.2017.1392306
- Weranti, Selly Effa. 2017. *Pengaruh Media Diorama Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Mengenal Penggunaan Uang Pada Mapel IPS Kelas III SDN Balong Bowo*. E. ISSN.2541-5107. Journal of Information and Computer Technology Education. Vol. 1. No. 1
- Wulansari, Desy. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Didukung Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Perkembangan Teknologi Transportasi Serta Pengalaman Menggunakannya Pada Siswa Kelas IV SDN Tambakrejo Kec. Gurah Kab. Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017*. Simki-Pedagogia Vol. 01 No. 1