

PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA 3 DIMENSI PADA TEMA
PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS IV SEKOLAH
DASAR NEGERI (SDN) BUNULREJO 3 MALANG

SKRIPSI

Oleh:

Nisfi Wahidar

14140005



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBDIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2018

HALAMAN JUDUL
PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA 3 DIMENSI PADA TEMA
PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS IV SEKOLAH
DASAR NEGERI (SDN) BUNULREJO 3 MALANG

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Univesitas Islam Negeri
Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

Nisfi Wahidar

14140005



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBDIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2018

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA 3 DIMENSI PADA
TEMA PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) BUNULREJO 3 MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

Nisfi Wahidar
14140005

Telah Disetujui Oleh:
Dosen Pembimbing


Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd
NIP. 19702022006042003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)


H. Ahmad Sholch, M. Ag
NIP. 197608032006041001

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA 3D PADA TEMA PEDULI
TERHADAP MAKHLUK HIDUP UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS SISWA KELAS IV SDN BUNULREJO 3 MALANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Nisfi Wahidar (14140005)
telah di pertahankan di depan penguji pada tanggal 28 Juni 2018 dan dinyatakan
LULUS
serta diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

H. Ahmad Sholeh, M. Ag
NIP. 19760803 200604 1 001

: 

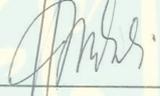
Sekretaris Sidang

Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd
NIP. 1970202 200604 2 003

: 

Pembimbing

Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd
NIP. 1970202 200604 2 003

: 

Penguji Utama

Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 19730823 200003 1 002

: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Megeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

HALAMAN PERSEMBAHAN



Segala puji syukur kehadirat-Nya Tuhan Semesta alam yang tiada patut disembah selain-Nya. Syukurku kepada-Mu atas segala nikmat dan ridho-Mu, sehingga penulis mampu menyelesaikan karya ini.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kusayangi

Kedua orang tua Abah H. Sukandar, Bunda Sulis Tiningsih, kakak Fairus Azizah dan kedua adik Uwaes Brantasia, dan Yisaq Kondi. Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Terima Kasih Ya Allah yang telah mengirimkan insan terbaik dalam hidupku.

Dosen Pembimbing

Ibu Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd selaku dosen pembimbing tugas akhir, terima kasih banyak, karena sudah begitu banyak membantu selama ini, sudah dinasehati, sudah diajari, bantuan dan kesabaran Ibu akan selalu terukir dihati

Teman , sahabat, dan rekan kerja

Untuk teman dan sahabatku Au, Toel, Anggun, Dinar, Villa, Julek, Dea, Nuri, Bitu, Isna, Yuri, Atun, Ramadika, Mas Lana, Subin terima kasih atas dukungan, doa, nasehat, hiburan, dan semangat yang kalian berikan selama ini tak kan pernah terlupakan.

Untuk rekan kerja ku Mbak Eka, Mas Nanang, Bapak Wawan terima kasih atas dukungan dan doanya yang kalian berikan selama ini yang tak kan terlupakan

Anak-anak didik SDN Bunulrejo 3 Malang yang aku sayangi.

MOTTO

كَذَلِكَ يُبَيِّنُ لآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

”Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir” (QS: Al-Baqarah ayat 219)



Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Nisfi Wahidar
Lamp. : 6 (Enam) Eksemplar

Kepada Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum. Wr. Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi sisi, bahasa maupun teknis penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Nisfi Wahidar
NIM	: 14140005
Jurusan	: PGMI
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Pada Tema Peduli Terhadap MakhluK Hidup Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri SDN Bunulrejo 3 Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing,



Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd
NIP. 197902022006042003

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang,
Yang membuat perjanjian,



Nisfi Wahidar
NIM. 14140005

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji bagi Allah WST. Tidak ada Tuhan (yang berhak disembah) melainkan Dia Yang Maha Luhur lagi hidup kekal. Allah mengetahui apa yang ada di hadapan mereka dan di belakang mereka, dan mereka tidak mengetahui apa-apa dari ilmu Allah melainkan apa yang dikehendaki-Nya. Kursi Allah meliputi langit dan bumi. Dan Allah tidaklah merasa berat memeliharanya, dan Allah Maha Tinggi, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bunulrejo 3 Malang”.

Skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi salah satu persyaratan guna mendapatkan gelar pada program Strata-1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

1. Dengan terselesaikannya skripsi, tak lupa peneliti menyampaikan rasa terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan petunjuk dalam penyusunan skripsi ini. Kedua orang tua Abah H. Sukandar dan Bunda Sulis Tiningsih yang turut mendukung dan memberikan dorongan semangat untuk mengerjakan skripsi ini.
2. Prof. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, dan para Pembantu Rektor yang telah memberikan segala fasilitas dan kebijakan selama menempuh studi.

3. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. H. Ahmad Sholeh, M. Ag selaku ketua program studi Jurusan Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Sekaligus Dosen Wali yang telah memberikan persetujuan judul untuk penelitian skripsi.
5. Indah Aminatuz Zuhriyah M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi.
6. Dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah membimbing dan memberikan ilmu pada penulis.
7. Guru dan Siswa SDN Bunulrejo 3 yang tidak bosan-bosannya dimintai keterangan terkait dengan judul skripsi yang di ambil oleh peneliti, serta sudah bersedia membantu dan mendukung dalam penelitian.
8. Semua teman-teman, sahabat dan rekan kerja yang telah memberikan motivasi dan setia menemani selama proses penelitian.
9. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini, yang tidak bisa disebut satu persatu.

Semoga segala bantuan dan motivasi yang diberikan kepada penulis akan dibalas dengan limpah rahmat dan kebaikan oleh Allah SWT. Aamiin.

Peneliti,

Nisfi Wahidar
NIM. 14140005

HALAMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan n0. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ث	=	t	ش	=	ys	ل	=	l
ث	=	st	ص	=	hs	م	=	m
ج	=	j	ض	=	ld	ن	=	n
ح	=	<u>h</u>	ط	=	ht	و	=	w
خ	=	hk	ظ	=	hz	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	h
ذ	=	zd	غ	=	hg	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أُ = aw

أَي = ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	14
Tabel 2.1 Indikator Kreativitas	33
Tabel 3.1 Kriteria penskoran yang digunakan pengembangan data memberikan penilaian pada media yang dikembangkan	55
Tabel 3.2 Rata-rata skor jawaban angket	65
Tabel 3.3 Kriteria penskoran yang digunakan pengembang dalam memberikan penilaian pada media yang dikembangkan	59
Tabel 3.4 Rata-rata skor jawaban angket	60
Tabel 3.5 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	60
Tabel 3.6 Hasil Penilaian Ahli Media.....	62
Tabel 3.8 Rata-rata skor jawaban angket	67
Tabel 4.1 Saran dan Komentar Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran	82
Tabel 4.2 Tabel Revisi Produk Media Diorama.....	82
Tabel 4.3 Saran dan Komentar Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran.....	85
Tabel 4.4 Tabel Revisi Produk Media Diorama.....	85
Tabel 4.5 Hasil nilai <i>Pre-test</i> kelas IV A dan IV B	87
Tabel 4.6 Uji Coba Lapangan kelas eksperimen.....	88
Tabel 4.7 Nilai <i>Post-test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	89
Tabel 4.8 Uji Homogenitas	91

Tabel 4.9 Test of Homogeneity of Variances93

Tabel 4.10 Ringkasan Hasil Uji T94



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model ADDIE	42
Gambar 3.2 ADDIE menurut Molenda	47
Gambar 4.1 Cover Booklet	72
Gambar 4.2 Cover Booklet	72
Gambar 4.3 Kompetensi Inti	73
Gambar 4.4 Kompetensi Dasar	74
Gambar 4.5 Indikator	74
Gambar 4.6 Materi	75
Gambar 4.7 Petunjuk penggunaan media	75
Gambar 4.8 Gunung	76
Gambar 4.9 Sawah	76
Gambar 4.10 Rumah Penduduk	77
Gambar 4.11 Sungai dan Air Terjun	77
Gambar 4.12 Longsoran	78
Gambar 4.13 Makhluk Hidup	78
Gambar 4.14 Papan	79

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Bentuk Media Pembelajaran	102
LAMPIRAN 2 Foto Kegiatan Pembelajaran	106
LAMPIRAN 3 Lembar Validasi Ahli Materi	113
LAMPIRAN 4 Lembar Validasi Ahli Media.....	116
LAMPIRAN 5 Soal <i>Pre-Test</i>	119
LAMPIRAN 6 Soal <i>Post-Test</i>	121
LAMPIRAN 7 Surat Keterangan Penelitian dari Fakultas	123
LAMPIRAN 8 Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah.....	125
LAMPIRAN 9 Surat Keterangan Bimbingan Skripsi.....	127
LAMPIRAN 10 Biodata Mahasiswa	129

DAFTAR ISI

Halaman Sampul

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Persembahan	iv
Motto	v
Nota Dinas Pembimbing	vi
Surat Pernyataan.....	vii
Kata Pengantar	viii
Pedoman Transliterasi.....	x
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Lampiran.....	xiv
Daftar Isi.....	xv
Abstrak	xviii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pengembangan	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Asumsi Pengembangan	9
F. Ruang Lingkup Pengembangan	10

G. Spesifikasi Produk.....	11
H. Originalitas Penelitian	12
I. Definisi Operasional.....	15
J. Sistematika Pembahasan	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	18
1. Media Pembelajaran.....	18
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	18
b. Manfaat Media Pembelajaran	20
c. Fungsi Media Pembelajaran.....	22
d. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	24
e. Pengklasifikasian Media Pembelajaran	25
2. Diorama 3D.....	27
a. Pengertian Media Diorama	27
b. Jenis Diorama.....	28
c. Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama.....	29
3. Kreativitas	30
a. Pengertian Kreativitas	30
b. Macam-macam Kreativitas	31
c. Indikator kreativitas	32
4. Peduli Terhadap MakhluK Hidup.....	33
5. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Prespektif Islam	37

B. Kerangka Berfikir.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Model Pengembangan.....	41
C. Prosedur Pengembangan.....	48
D. Uji Coba Produk.....	54
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
A. Desain Media Diorama 3D.....	75
B. Penyajian Data Hasil Validasi Para Ahli.....	86
C. Hasil Uji Coba Media Diorama 3D.....	95
D. Hasil Angket Kreativitas Siswa.....	105
BAB V PENUTUP	
1. Kesimpulan.....	106
2. Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA.....	109
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	110

ABSTRAK

Wahidar, Nisfi. 2018. Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bunulrejo 3 Malang. Skripsi. Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd.

Kreativitas merupakan kemampuan berfikir divergen atau berfikir menjajaki bermacam-macam alternatif jawaban terhadap suatu persoalan yang sama benarnya, menyampaikan pemikiran baru yang belum pernah ada sebelumnya dengan hasil dari interaksi antara individu dan lingkungan dimana individu berada, dengan demikian baik perubahan didalam individu maupun didalam lingkungan, dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif.

Oleh sebab itu perlu adanya pengembangan media diorama 3D sebagai penunjang guru dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan kreativitas siswa. Desain pengembangan media dalam penelitian bertujuan : 1) mendeskripsikan desain pengembangan produk yang dihasilkan, (a) proses pengembangan produk, (b) spesifikasi produk, (c) desain media, 2) kelayakan media, dan 3) keefektifan kreatifitas siswa.

Pendekatan yang digunakan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian R&D. Sedangkan model pengembangannya menggunakan model pengembangan ADDIE menurut Molenda dengan lima tahapan yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Mengembangkan (*Development*), Melaksanakan (*Implementation*), Menilai (*Evaluation*).

Hasil penelitian yang diperoleh meliputi : 1) desain media yang berupa diorama 3 dimensi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran tema peduli terhadap makhluk hidup. 2) Kelayakan media dapat dilihat dari hasil validasi angket oleh ahli materi sebesar 80%, oleh ahli media sebesar 93%, dan ahli pembelajaran 95%, kelayakan angket kreativitas 92% berada dalam kualifikasi valid atau tidak revisi. 3) Pengembangan media diorama 3D dapat meningkatkan kreativitas siswa, berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol lebih kecil dari pada kelas eksperimen. Sedangkan pada *Test of Homogeneity of Variances* yang ditunjukkan pada terlihat bahwa $p = 0,778$, karena $p > 0,05$ maka tidak ada perbedaan varians pada data hasil test siswa dikelas kontrol (Data Homogen) dan eksperimen. Dengan kata lain bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan yang sama. Berdasarkan olah data *Independent Sample T Test* diperoleh ringkasan data tabel hasil uji homogenitas bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varians yang sama, $t_{hitung} = 12,441$ dengan sig $p = 0,170$, t_{tabel} maka diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 1,778. Karena $t_{hitung} = 12,441 > t_{tabel}$ dan $p < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima (Terdapat perbedaan antara siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen). Dengan demikian secara signifikan media diorama 3D sangat efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Kata Kunci : *Pengembangan Media, Diorama 3D, Kreativitas siswa.*

ABSTRACT

Wahidar, Nisfi. 2018. Development of Diorama Media 3 Dimensions On Theme Concerned To Living Beings To Enhance Creativity of Fourth Grade Students of Primary School (SDN) Bunulrejo 3 Malang. Essay. Study Program of Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Advisor. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd.

Creativity is the ability to think divergently or think of exploring various alternatives to an equally true problem, conveying unprecedented new ideas with the result of interaction between individuals and the environment in which the individual is situated, thereby either changing within the individual or within the environment, can support or can hamper creative efforts.

Therefore it is necessary for the development of 3D diorama media as a supporter of teachers in learning in order to improve student creativity. Design of media development in research aims to: 1) describe the design of product development, (a) product development process, (b) product specification, (c) media design, 2) media feasibility, and 3) effectiveness of student creativity.

The approach used qualitatively and quantitatively with the type of R & D research. While the development model using the model of ADDIE development according to Molenda with five stages of Analyze, Design, Develop, Implementation, Evaluation.

The results obtained include: 1) media design in the form of 3-dimensional diorama that can be used as a medium of learning the theme of care for living things. 2) Media feasibility can be seen from the results of the questionnaire validation by the material experts by 80%, by the media experts of 93%, and 95% learning experts are in a valid qualification or not revised. 3) The development of 3D diorama media can improve students' creativity, based on the pre-test and post-test results of the control class is smaller than the experimental class. While on Test of Homogeneity of Variances shown in $p = 0,778$, because $p > 0,05$ hence there is no difference of variance in data of test result of student in control class (Homogen Data) and experiment. In other words that the experimental class and the control class have the same ability. Based on the data of the Independent Sample T Test, the data of the homogeneity test table shows that the control class and the experimental class have the same variance, $t_{\text{arithmetic}} = 12,441$ with $\text{sig } p = 0,170$, t_{table} then obtained t_{table} value equal to $1,778$. Because $t_{\text{arithmetic}} = 12,441 > t_{\text{table}}$ and $p < 0,05$ then H_0 is rejected and H_1 accepted (There is a difference between the control class students and the experimental class). Thus significantly 3D diorama media is very effective to enhance student creativity.

Keywords: Media Development, 3D Diorama, Student Creativity.

المخلص

تطوير ٣ الأبعاد الديوراما ميديا مائرز في الكائنات المشهد لتعزيز ٢٠١٨. نصفي, وحيدر مالانج. بونولرجا ٣ (سدن) الإبداع طلاب الصف الرابع من مدرسة الابتدائية الدولة ، كلية التربية وتدريب (فغماي) أطروحة. البرنامج الدراسي لمدرسة ابتدائية المعلمين ، جامعة مولانا مالك الإسلامية الإسلامية في مالانج. المشرف الدكتور انداح أمينتوز زهرية ، م

الإبداع هو القدرة على التفكير بشكل متباعد أو التفكير في استكشاف إجابات بديلة مختلفة لقضية صحيحة تمامًا ، مع نقل تفكير جديد لم يسبق له مثيل نتيجة للتفاعل بين الأفراد والبيئة التي يقع فيها الفرد ، وبالتالي كلا من التغييرات داخل الفرد وكذلك داخل البيئة ، يمكن أن تدعم أو يمكن أن تعرقل الجهود الإبداعية لذلك من الضروري تطوير وسائط الديوراما ثلاثية الأبعاد كداعم للمعلمين في التعلم من أجل تحسين إبداع الطلاب. تصميم تطوير وسائل الإعلام في مجال البحوث تهدف: (١) لوصف تصميم وتطوير منتجات وسائل الإعلام، (٢) جدوى من وسائل الإعلام، و(٣) فعالية الإبداع الطلابي.

النهج المستخدم من الناحية النوعية والكمية مع نوع البحث والتطوير. في حين أن نموذج مع خمس مراحل تحليل وتصميم وتطوير مالندا وقال ادداي التنمية باستخدام نموذج تطوير وتنفيذ والتقييم.

وتشمل النتائج التي تم الحصول عليها: (١) تصميم وسائل الإعلام في شكل ديوراما ثلاثية الأبعاد التي يمكن استخدامها كوسيط لتعلم موضوع رعاية الكائنات الحية. (٢) وسائل الاعلام الأهلية يمكن أن ينظر إليه من نتائج التحقق من الاستبيانات من قبل خبراء في الموضوع بنسبة ٨٠٪، من قبل خبراء وسائل الإعلام بنسبة ٩٣٪، و ٩٥٪ من خبراء التعلم في التصنيفات هو التنقيحات صالحة أم لا. (٣) إن تطوير وسائط الديوراما ثلاثية الأبعاد يمكن أن يحسن من إبداع الطلاب ، بناءً على الاختبار المسبق والاختبار اللاحق لفئة التحكم أصغر من الطبقة ، . . > التجريبية. بينما في اختبار تجانس الفروق هو مبين ف في رأينا أن ع = ٧٧٨,٠٠ ليس هناك فرق في التباين في نتائج اختبار مراقبة بيانات الطلاب في الصف (بيانات ه. متجانسة) والتجربة. بمعنى آخر ، يكون للطبقة التجريبية وفئة التحكم نفس القدرة. واستنادا الجداول ملخص البيانات ت إلى البيانات التي تم الحصول عليها نتائج الاختبار عينة الاختبار التجانس المستقلة التي تتحكم الطبقة والطبقة التجريبية لها نفس التباين، سيج ر = ١٢,441 الحساب = ت مع ع = بلغ ١70,٠٠، تي الجدول ثم حصل الجدول ر إلى ١,٧٧٨,٠٠ لأن قبلت (هناك فرق بين الطلاب فئة التحكم 1 ح ثم رفض هو و ٠.٠٥ < ف ١٢٤٤١ < ر الجدول و والطبقة التجريبية). وبالتالي ، فإن وسائط الديوراما ثلاثية الأبعاد بشكل كبير فعالة للغاية في تعزيز إبداع الطلاب

الكلمات الرئيسية: تطوير وسائل الإعلام ، ديوراما ثلاثية الأبعاد ، إبداع الطلاب

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan tindakan edukatif yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Prestasi belajar siswa disekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Pada umumnya tujuannya adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal.

Kecenderungan pelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar dialami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu, sebagai seorang guru harus bisa mengikuti dan memahami apa yang sedang berlangsung pada era saat ini, salah satunya adalah penggunaan media yang bisa mempengaruhi berlangsungnya sebuah pembelajaran. Dengan media sendiri dapat membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat diterima dengan baik serta salah satu upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan media yang secara efektif, dengan begitu dapat juga mempertinggi kualitas proses pembelajaran, yang pada akhirnya juga meningkatkan kualitas hasil belajar.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar atau media disekolah. Bagi sekolah yang sudah maju dan mampu menggunakan alat-alat tersebut sebagai alat bantu mengajar atau media, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Selain itu peranan teknologi yang sudah demikian menonjol, sehingga penggunaan alat-alat, perlengkapan pendidikan, media pendidikan, dan pengajaran di sekolah-sekolah mulai disesuaikan dengan kemajuan. Perkembangan teknologi telah mempengaruhi penggunaan berbagai jenis media.

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan.¹Media digunakan sebagai pendukung keberlangsungan kegiatan pembelajaran, sedangkan kegiatan pembelajaran selalu berawal dari sebuah kurikulum. Penggunaan media pada tingkat sekolah dasar merupakan hal yang penting, mengingat bahwa usia siswa sekolah dasar termasuk dalam tahapan operasional konkret.²Tahapan ini adalah tahapan ketiga dari empat tahapan. Muncul antara umur 6-12 tahun dan mempunyai ciri berupa penggunaan logika yang memadai. Pada tahap ini anak mulai berfikir logis dan sistematis untuk mencapai pemecahan masalah, dan masalah yang dihadapi bersifat konkret. Pada tahap ini anak-anak lebih menyukai media yang berhubungan langsung dengan medianya. Karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu diperhatikan oleh guru agar mereka memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Dengan adanya media yang digunakan oleh seorang guru, pelajaran pada siswa sekolah dasar akan lebih cepat untuk dimengerti, dan dipahami.

Zaman yang membawa teknologi semakin maju tetapi meskipun tidak menggunakan sebuah teknologi hanya menggunakan media itu dapat membuat pelajaran pada siswa sekolah dasar dapat mudah untuk diberikan. Permasalahan

¹ Ouda Teda Ena, *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak presentasi*, (Bandung, Alfabeta, 2011), hlm 297.

² William Crain, 2007, *Teori Perkembangan Konsep dan Aplikasi*, (Jakarta, Pustaka, 2010), hlm183

yang terjadi di kelas IV SDN Bunulrejo 3 saat ini adalah kurangnya minat siswa dalam mengikuti mata pelajaran IPS khususnya pada Kompetensi Dasar Peduli Terhadap Makhluk Hidup. Hal ini dibuktikan dengan kurangnya kreatifitas siswa. Hal ini disebabkan karena pelajaran IPS merupakan pelajaran yang notabene adalah pelajaran menghafal sehingga membuat siswa merasa mudah jenuh. Padahal hakekat mata pelajaran IPS adalah perkembangan hidup seseorang mulai dari saat ia lahir sampai menjadi dewasa, tidak terlepas dari masyarakat.³

Seiring dengan kemajuan zaman, media, manusia, dan pengetahuan juga semakin berkembang. Berkembangnya suatu negara bisa lebih maju jika negara tersebut memiliki sumber daya manusia yang mengetahui berbagai ilmu pengetahuan disamping teknologi yang sedang berkembang pesat sekarang ini. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu pengetahuan sosial membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan dimana peserta didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi dilingkungan sekitarnya. Pendidikan IPS berusaha membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya.

Karakteristik pembelajaran IPS yaitu bagaimana memberikan berbagai pengertian yang mendasar yang harus dimiliki oleh peserta didik, melatih berbagai keterampilan yang harus selalu dikembangkan melalui pendidikan IPS, serta mengembangkan atau membentuk moral yang dibutuhkan oleh peserta didik.

³ Didaktikum: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Vol. 16. No. 5. (2015)

Karak-teristik IPS ditentukan oleh jenjang pendidikan peserta didik atau usia peserta didik. Lebih lanjut, IPS memiliki misi khusus yang pertama yaitu membantu peserta didik mengembangkan potensi-potensi dirinya dan menggali serta mengembangkan sumber-sumber fisik dan sosial di lingkungan sekitarnya, sehingga dapat hidup selaras dengannya. Misi kedua adalah mempersiapkan peserta didik menyongsong kehidupannya di masa depan dengan penuh harapan dan kemampuan memecahkan persoalan-persoalan yang dihadapi. Secara umum tujuan pembelajaran IPS adalah menjadikan peserta didik sebagai warga negara yang baik, mampu memahami, menganalisis, dan ikut memecahkan masalah-masalah sosial kemasyarakatan, dengan berbagai karakter yang berdimensi spiritual, personal, sosial, dan intelektual.⁴

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya, maupun pendidikan. Oleh karena itu perlu dipelajari dan dikuasai guru atau calon guru, sehingga mereka dapat menyampaikan materi pelajaran kepada para siswa secara baik. Karena dengan adanya hubungan antara manusia, ilmu pengetahuan dan teknologi atau media yang ada itu dapat memudahkan seorang guru dalam mendidik dan memberikan ilmu kepada peserta didiknya. Sementara itu peserta didik itu sering kali merasakan bosan jika sedang diajar oleh gurunya, disitu karena peran seorang guru kurang menarik dalam menyampaikan sebuah pembelajaran.

⁴ Darsono, Max dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, (Semarang, CV IKIP Semarang Press, 2010)

Peneliti memperoleh data dengan wawancara guru kelas bahwa media pembelajaran yang berlangsung hanya menggunakan buku. Media yang digunakan kurang bervariasi. Materi yang disampaikan hanya berasal dari media yang ada di dalam buku, yaitu media ilustrasi sederhana. Hal tersebut mengakibatkan siswa terlihat tidak antusias bertanya dalam pelajaran, kurangnya kreativitas siswa. Keterbatasan dan penggunaan media menjadi masalah utama guru, jadi guru harus mampu mengembangkan materi dengan media. Media yang digunakan harus dapat menjawab kesulitan siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi keterbatasan media, materi lingkungan alam dan materi lingkungan buatan, dengan mengacu pada tahapan operasional konkrit sebagai solusi mengatasi kebosanan yang dirasakan oleh siswa.⁵

Media yang ditawarkan berupa media Diorama 3 Dimensi, yaitu gabungan antara model dengan gambar perspektif 3 Dimensi dalam suatu penampilan yang menggambarkan suasana, media 3 Dimensi ini sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.⁶ Peneliti akan meneliti tentang materi Ilmu Pengetahuan sosial kelas IV tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup, dimana nantinya siswa bisa memahami materi Ilmu Pengetahuan sosial kelas IV tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup, dan media diorama bisa meningkatkan kreativitas siswa.

⁵ Wawancara guru kelas IV SDN Bunulrejo 3

⁶ Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Gava Media, 2010), hlm29

Penggunaan media yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran di kelas akan memberi banyak keuntungan kepada siswa. Karena siswa dapat memahami dengan baik konsep dan karakteristik materi yang disampaikan, selanjutnya guru akan menjadi lebih kreatif dalam menggunakan dan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar yang akan disampaikan, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep materi, kreativitas dan hasil belajar siswa. Kreatif menurut Monty dan Fidelis, kreatifitas meliputi kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originality), penguraian (elaboration), perumusan kembali (redefinition).⁷

Kata kreativitas sering disinonimkan dengan fantasi, imajinasi, orisinal, inventif, intuisi, estesis, dan lain sebagainya. Secara Etimologis, istilah kreatif berasal dari bahasa latin.⁸ Kreativitas adalah salah satu bentuk aktivitas manusia yang berguna bagi kehidupan. Seperti halnya dalam Al-Qur'an QS. Al-Baqarah ayat 219 bahwa dianjurkan seseorang itu untuk berfikir kreatif dalam segala hal :

كَذَلِكَ يُبَيِّنُ لآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

”Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir” (QS: Al-Baqarah ayat 219)

Kemudian pada ayat berikutnya juga dianjurkan dalam QS. Ar-Ra'd ayat 11, Allah yakni :

أَنَّ اللَّهَ لَا يُعَيِّرُ مَا بَقِيَ حَتَّىٰ يَعْزُبُوا بِأَنفُسِهِمْ

⁷ Satiadarma, Monty P. Dan Fidelis E. Waruwu. *Mendidik kecerdasan*, (Jakarta, Pustaka Populer Obor, 2003), hal 1110

⁸ Primadi Tabrani, *Peranan Kreativitas dalam perikehidupan Manusia*, (Yogyakarta, Jala Sutra, 2006), hlm 16

“Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.”

Pada ayat ini Allah memerintahkan kepada manusia untuk mengolah apa yang sudah Allah ciptakan kepada nya dengan cara befikir karena manusia diberi akal untuk mengasah otak yang sudah dipaparkan pada ayat diatas. Dengan manusia berusaha menggunakan akalnya, itu adalah perintah yang sudah ditetapkan Allah agar manusia itu berkembang

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti pengembangan media Diorama 3 Dimensi dengan judul **“Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bunulrejo 3 Malang.”**. Penggunaan media ini nantinya yang akan membuat siswa dapat lebih memahami terhadap materi yang disampaikan terutama mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana desain produk media Diorama 3D pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup kelas IV untuk meningkatkan kreatifitas siswa kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang?
2. Bagaimana kelayakan media Diorama 3D pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup kelas IV untuk meningkatkan kreatifitas siswa kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang?

3. Bagaimana keefektifan pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup kelas IV untuk meningkatkan kreatifitas siswa kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mendeskripsikan desain produk yang dihasilkan yaitu berupa media Diorama 3D pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup kelas IV untuk meningkatkan kreatifitas siswa SDN Bunulrejo 3 Malang.
2. Mendeskripsikan kelayakan media Diorama 3D pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup kelas IV untuk meningkatkan kreativitas siswa SDN Bunulrejo 3 Malang.
3. Mendeskripsikan keefektifan pada media Diorama 3D pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup kelas IV untuk meningkatkan kreatifitas siswa SDN Bunulrejo 3 Malang.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti berharap agar hasil penelitian dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar dan manfaatnya kepada berbagai pihak, diantaranya:

1. Bagi SDN Bunulrejo 3

Dengan adanya media diorama 3D dapat memberikan manfaat dan pengembangan media ini dapat dijadikan acuan untuk pembelajaran lainnya, khususnya untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang lebih baik untuk masa depan.

2. Bagi Guru

Menjadi tambahan referensi bagi guru terkait dalam mencari cara alternatif untuk menanggulangi permasalahan guru dalam pembelajaran dan sebagai pengembang media dari media sebelumnya.

3. Bagi Siswa

Dapat memberikan motivasi kepada siswa, memberi semangat belajar, dan memberikan wawasan lebih kepada siswa kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

4. Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan informasi dan menambah wawasan serta menjadikan peneliti baru lebih kreatif dan inovatif dalam memperbarui media pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

E. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media Diorama 3D dengan Materi Peduli Terhadap Makhluk Hidup yang disusun adalah:

1. Media Diorama 3D dengan Materi Peduli Terhadap Makhluk Hidup yang disusun dapat digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas IV.
2. Media Diorama 3D dengan Materi Peduli Terhadap Makhluk Hidup dapat meningkatkan kreativitas siswa.
3. Media Diorama 3D dengan Materi Peduli Terhadap Makhluk Hidup dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa.
4. Media Diorama 3D dengan Materi Peduli Terhadap Makhluk Hidup dapat memiliki imajinasi yang hidup.

5. Media Diorama 3D dengan Materi Peduli Terhadap MakhluK Hidup dapat tertantang oleh kemajuan.
6. Media Diorama 3D dengan Materi Peduli Terhadap MakhluK Hidup dapat meningkatkan sifat berani mengambil resiko.
7. Media Diorama 3D dengan Materi Peduli Terhadap MakhluK Hidup dapat menghargai bakat-bakatnya sendiri yang sedang berkembang.
8. Media Diorama 3D dengan Materi Peduli Terhadap MakhluK Hidup dapat digunakan untuk pembelajaran IPS dengan materi yang sama untuk periode selanjutnya.
9. Siswa lebih tertarik terhadap media yang unik dan tidak membosankan.

Dari asumsi di atas meyakinkan peneliti bahwa pengembangan media Diorama 3D dengan Materi Peduli Terhadap MakhluK Hidup untuk meningkatkan kreativitas siswa di SDN Bunulrejo 3 kelas IV dapat dikembangkan dan bermanfaat sesuai yang diharapkan.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Keterbatasan dalam pelaksanaan pengembangan penelitian ini adalah:

1. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada media visual berupa Diorama 3D.
2. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada Diorama 3D yang berjenis alat bantu pembelajaran.
3. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan mengungkapkan Peduli Terhadap MakhluK Hidup dengan pilihan replika yang menarik.

4. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada materi Peduli Terhadap Makhluk Hidup.
5. Objek pengembangan media pembelajaran berbasis Diorama 3D berbasis pada siswa kelas IV SDN Bunulrejo 3.
6. Penilaian kevalidan media berbasis Diorama 3D dilakukan oleh validator ahli, diantaranya validator ahli materi, validator ahli media, dan ahli pembelajaran guru kelas di SDN Bunulrejo 3.
7. Penilaian kevalidan media Diorama materi Peduli Terhadap Makhluk Hidup ini dilakukan uji coba dilapangan pada siswa kelas IV SDN Bunulrejo 3.

G. Spesifikasi Produk

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa media tiga dimensi sebagai alat pembelajaran bagi guru dan siswa terkait dengan tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup bagi guru dan siswa terkait dengan materi Ilmu Pengetahuan sosial tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup kelas IV SDN Bunulrejo 3, produk yang dihasilkan dari pengembangan media ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Materi yang disampaikan adalah materi tema 4 Peduli Terhadap Makhluk Hidup kelas IV.
2. Materi yang disampaikan dengan media yang digunakan didominasi oleh masalah-masalah yang riil dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.
3. Media 3 dimensi memuat permasalahan-permasalahan yang terkait dengan problem solving.

4. Media pembelajaran 3 dimensi ini lebih mengarah pada kegiatan-kegiatan siswa dalam mengkonstruksi kreatifitas siswa sehingga menciptakan pembelajaran yang berwawasan dan penuh imajinasi.

H. Originalitas Penelitian

Penelitian tentang pengembangan media Diorama 3D telah banyak dilakukan. Beberapa penelitian terdahulu tentang media Diorama 3D adalah sebagai berikut:

1. *Pengembangan Pembelajaran Media Diorama Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Tema Lingkungan Alam dan Lingkungan Buatan Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepanjen 1 Jombang*, ditulis oleh Siti Aisyah program magister pendidikan guru madrasah ibtidaiyah pascasarjana universitas islam negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2016, skripsi ini mengangkat penelitian tentang pengembangan pembelajaran media diorama bertujuan untuk mendeskripsikan efektifitas dan kemenarikan dari diorama, melahirkan produk media diorama untuk kelas IV. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana bentuk pengembangan media diorama tema lingkungan alam dan buatan untuk siswa kelas III SDN Kepanjen 1 Jombang? Bagaimana efektifitas dan kemenarikan dari media diorama. Siti Aisyah menggunakan metode pengembangan Research and Development yang menghasilkan sebuah produk pengembangan.⁹ Persamaan dalam penelitian ini adalah Jenis penelitian menggunakan Research and development (R&D) Menggunakan

⁹ Siti Aisyah, *Pengembangan Pembelajaran Media Diorama Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Tema Lingkungan Alam dan Lingkungan Buatan Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepanjen 1 Jombang*

media Diorama. Perbedaan dalam penelitian ini adalah Tema Lingkungan alam dan buatan Untuk kelas III.

2. *Pengembangan Media Tiga Dimensi Pada Materi Ragam Suku Bangsa dan Budaya Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah AL-Falah Blitar*, Ditulis oleh Laila Afifatun Nisa' jurusan pendidikan guru madrasah ibtidaiyah fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan uin maliki ibrahim malang 2014, skripsi ini mengangkat penelitian tentang pengembangan media tiga dimensi bertujuan untuk mendeskripsikan produk yang dihasilkan yaitu berupa media tiga dimensi, mendeskripsikan kelayakan pengembangan media tiga dimensi. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana spesifikasi produk berupa media tiga dimensi ragam suku bangsa dan budaya dalam pembelajaran IPS kelas IV yang akan dikembangkan? Bagaimana kelayakan pengembangan media pada materi ragam suku bangsa dan budaya dalam pembelajaran IPS kelas IV sebagai media pembelajaran? Laila Afifatun Nisa' menggunakan metode pengembangan Research and Development yang menghasilkan sebuah produk pengembangan.¹⁰ Persamaan dalam penelitian ini adalah Pengembangan media tiga dimensi Jenis penelitian menggunakan Researd and development (R&D). Perbedaan dalam penelitian ini adalah Materi ragam suku dan budaya Media tiga dimensi.
3. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Integrasi Islam-Sains Tema 3 Subtema 3 (Ayo Cintai Lingkungan) Untuk Meningkatkan Pemahaman*

¹⁰ Laila Afifatun Nisa', *Pengembangan Media Tiga Dimensi Pada Materi Ragam Suku Bangsa dan Budaya Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah AL-Falah Blitar*

Siswa Kelas IV SDN Bunulrejo 2 Malang, Ditulis oleh Rena Maqda Mega Silviya, jurusan pendidikan guru madrasah ibtdidaiyah fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan uin maliki ibrahim malang 2016, skripsi ini mengangkat penelitian tentang pengembangan buku sebagai bahan ajar tematik, Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pengembangan buku sebagai bahan ajar tematik berbasis integrasi islam-sains?, bagaimana kelayakan buku sebagai bahan ajar?, bagaimana keefektifan buku sebagai bahan ajar?. Rena Maqda Mega Silviya menggunakan metode pengembangan Research and Development yang menghasilkan sebuah produk pengembangan.¹¹ Persamaan dalam penelitian ini adalah Jenis penelitian menggunakan Researd and development (R&D) dan perbedaan dalam penelitian ini adalah Berbasis integrasi islam-sains Untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Tabel 1.1
Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, judul, bentuk (skripsi/tesis), penerbit, dan tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Siti Aisyah, <i>Pengembangan Pembelajaran Media Diorama Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Tema Lingkungan Alam dan Lingkungan Buatan Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepanjen 1,</i>	Jenis penelitian menggunakan Researd and developme nt (R&D) Menggunakan an media	Tema Lingkungan alam dan buatan Untuk kelas III	Materi yang dikembangakan Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Tujuan pengembangana n adalah untuk

¹¹ Rena Maqda Mega Silviya, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Integrasi Islam-Sains Tema 3 Subtema 3 (Ayo Cintai Lingkungan) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV SDN Bunulrejo 2 Malang*

	2016	Diorama		meningkatkan
2.	Laila Afifatun Nisa', <i>Pengembangan Media Tiga Dimensi Pada Materi Ragam Suku Bangsa dan Budaya Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah AL-Falah Blitar, 2014</i>	Pengembangan media tiga dimensi Jenis penelitian menggunakan Resear and developme nt (R&D)	Materi ragam suku dan budaya Media tiga dimensi	kreatifitas siswa Lokasi SDN Bunulrejo 3
3	Rena Maqda Mega Silviya, <i>Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Integrasi Islam-Sains Tema 3 Subtema 3 (Ayo Cintai Lingkungan) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV SDN Bunulrejo 2 Malang.</i>	Jenis penelitian menggunakan Resear and developme nt (R&D)	Berbasis integrasi islam-sains Untuk meningkatkan pemahaman siswa	

I. Definisi Operasional

Untuk memberikan pemahaman yang sama terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam rumusan judul pengembangan ini, perlu diberikan batasan atau definisi istilah sebagai berikut:

1. Media Diorama adalah media pembelajaran berbasis visual yang di dalamnya terdapat replika 3 dimensi, yaitu variasi dari bahan-bahan barang bekas yang masih layak pakai melalui kegiatan melipat, memotong, membentuk, mendesain dan menggunting kertas sehingga menimbulkan dimensi yang didesain dan dikemas dalam bentuk 3 dimensi.

2. Pengembangan media pembelajaran untuk pembelajaran IPS adalah kegiatan menyusun, mendesain, memproduksi, dan mengevaluasi media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS.

J. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai arah penulisan, maka terlebih dahulu akan penulis uraikan sistematiknya. Sistematika penulisan ini juga akan memudahkan memahami jalan pikiran penulis dalam menyelesaikan dan memecahkan permasalahan.

Bagian ini memuat kajian analitis yang disajikan dalam lima bab, yaitu:

1. Bab 1 Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional, sistematika penulisan.
2. Bab II Kajian Pustaka, yang terdiri dari Media Pembelajaran, Pengertian Media Pembelajaran, Macam-Macam Media Pembelajaran, Manfaat Media Pembelajaran, Pemilihan Media Pembelajaran, Media Diorama 3D, Pengertian media Diorama 3D, Jenis-jenis media Diorama 3D, Ciri-ciri Media Diorama 3D, Manfaat Media Diorama 3D, Pengertian kreatifitas.
3. Bab III Metode Pengembangan, yang terdiri dari jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan (meliputi tahap analisis situasi awal, tahap pengembangan, tahap penilaian), dan uji coba produk (meliputi desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data).

4. Bab IV Hasil Pengembangan, yang terdiri dari penyajian data uji coba, analisis data, dan revisi produk.
5. Bab V Penutup, kesimpulan dan saran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Assosiation of Education and Communication Technology*) AECT di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. *National Education Association* (NEA) mengatakan bahwa :

“Media” adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audio visual serta perantaranya. Gegne (1970), mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.¹²

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi.¹³ Pentingnya media dalam proses pembelajaran kita mengetahui terlebih dulu konsep konkrit dan abstrak dalam pembelajaran. Karena proses belajar mengajar hakikatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima.

¹²Hujar AH, Sanaki.2009.*Media Pembelajaran*, (Yogyakarta:Safiria Insani Pers), hlm. 3

¹³Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Gava Media, 2010), hlm4

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Cristicos, 1996). Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian isi pelajaran.¹⁴

Kata “media” berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam proses pembelajaran, media sering diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informal visual atau verbal.¹⁵

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Dengan kata lain media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Dari pengertian media diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu fisik yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk

¹⁴ Bambang Sujipto, *Media Pembelajaran*, (Bandung, Refika Aditama, 2009), hlm 29

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta, Grafindo Persada, 2009), hlm 50

memudahkan siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media yang terpenting adalah sebagai saluran untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran secara verbalistik (ceramah) serta merangsang perhatian dan mengaktifkan siswa. Penyampaian materi secara verbalistik dapat membuat siswa cepat bosan, hal ini dikarenakan guru dalam menyampaikan setiap topik secara monoton dan satu arah.

Dampak positif dari penggunaan media pembelajaran, yaitu menyampaikan pelajaran menjadi lebih baku, pembelajaran bisa lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif, lama waktu pembelajaran bisa lebih menarik, kualitas hasil belajar lebih meningkat. Manfaat dari penggunaan media pembelajaran akan dapat dirasakan secara optimal apabila guru mampu memilih dan menggunakan media tersebut sesuai dengan tujuan dan fungsinya.

Manfaat dari media Pembelajaran, yaitu 1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, 3) sikap pasif anak didik dapat diatasi dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi, dan 4) dapat memberikan rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama dalam diri anak.¹⁶

¹⁶ Alief S. Sadirman, Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya, (PT Raja Grafindo, 2008), Hlm 17-18

Media harus memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu :

- 1) memotivasi minat atau tindakan,
- 2) menyajikan informasi,
- 3) memberi instruksi.¹⁷

Dampak positif dari penggunaan media di atas, yang relevan dengan media Diorama 3D adalah :

- 1) Memotivasi minat atau tindakan, karena dengan melihat tampilan media Diorama 3D yang unik dan menarik dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan kepekaan sosial, merangsang berpikir runtut, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, dan meningkatkan minat baca siswa,
- 2) Menyajikan informasi, karena melalui media Diorama 3D dapat memudahkan dalam mempelajari materi yang didukung oleh sajian gambar dan teks penjelas,
- 3) Memberi Instruksi, karena siswa, guru, dan media merupakan satu kesatuan dalam pembelajaran sehingga guru melalui media dapat memberikan instruksi kepada siswa untuk aktif menggali informasi yang ada pada media.

¹⁷ Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta, Grafindo Persada, 2009), Hlm 20

Berdasarkan dampak positif di atas, menggambarkan bahwa media Diorama 3D tepat untuk dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat telah mempengaruhi disegala bidang dalam kehidupan manusia, salah satu bidang tersebut adalah pendidikan. Dalam pendidikan, terdapat beberapa media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, mulai dari yang sederhana sampai kepada yang canggih. Beberapa contoh media teknologi pendidikan antara lain papan tulis, gambar, video, sampai pada media yang lebih canggih.

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.¹⁸

Fungsi-fungsi lain yang merupakan hasil pertimbangan pada kajian ciri-ciri umum yang dimilikinya, melestarikan, merekonstruksi, dan menransportasikan suatu peristiwa atau obyek.

Adapun fungsi media terdiri atas:

- 1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 1997, Jakarta, PT Raja Grafindo, Hlm.15

Secara teknis, media pembelajaran sebagai sumber belajar yang bermakna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain.

2) Fungsi semantik

Yakni kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar dipahami anak didik (tidak verbalistik).

3) Fungsi manipulatif

Didasarkan pada karakteristik umum yang dimiliki oleh media, yakni kemampuan dalam mengatasi batas-batasruang dan waktu, dan kemampuan dalam mengatasi keterbatasan indera manusia.

Media pembelajaran merupakan faktor tambahan bagi guru yang memberikan kemudahan dalam menyampaikan pesan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Namun, ada beberapa prinsip umum mengenai kegunaan media menurut Daryanto¹⁹, antara lain :

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.

¹⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran Perannannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, 2010, Yogyakarta, Gava Media.

- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- 6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), dan tujuan pembelajaran.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Soeparno mengklasifikasikan media pembelajaran dari tiga segi, yaitu

1) berdasarkan karakteristiknya memiliki lima macam, yaitu suara, gerak, garis, dan lukisan. 2) berdasarkan dimensi presentasi mencakup lima waktu presentasi, sifat presentasi, dan sifat respon. 3) berdasarkan pemakaiannya, dibedakan atas media untuk kelas besar, media untuk kelas kecil dan media untuk belajar secara individual. Berdasarkan jenisnya, media dibedakan atas :

- 1) Media audio, adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja dan mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Dilihat dari sifat pesan yang diterimanya media audio ini menerima pesan verbal dan non verbal. Pesan verbal audio seperti bahasa lisan, dan non verbal seperti bunyi-bunyian. Yang termasuk jenis media ini antara lain meliputi tape recorder dan radio.
- 2) Media visual, adalah media yang hanya mengandalkan indra pengelihatan. Yang termasuk jenis ini antara lain meliputi gambar, foto, serta benda nyata yang tidak bersuara.

- 3) Media audio visual, adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Beberapa contoh media audio visual meliputi televisi, video, film, atau demonstrasi langsung.

e. Pengklasifikasian Media Pembelajaran

Pengklasifikasian media pembelajaran didasarkan pada ruang lingkup pengertian media adalah sebagai berikut:

Klasifikasi media menurut bentuk dan ciri fisik, Secara garis besar penggolongan media ini menjadi:

- 1) Media dua dimensi, yaitu media yang penampilannya tanpa menggunakan alat proyeksi dan berukuran panjang kali lebar saja pada satu bidang datar serta hanya dapat diamati dari satu arah pandang saja. Media dua dimensi ini meliputi grafis, media bentuk papan, media cetak yang penampilan isinya tergolong dua dimensi.
- 2) Media tiga dimensi, yaitu media yang penampilannya tanpa menggunakan proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tinggi atau tebal serta dapat diamati dari arah pandang mana saja.²⁰

Secara umum karakteristik media tiga dimensi adalah sebagai berikut : a) pesan yang sama dapat disebarkan keseluruh siswa secara serentak, b) penyajiannya berada dalam kontrol guru, c) cara

²⁰ Drs. Daryanto, Media Pembelajaran, (Yogyakarta, Gava Media,2010), hlm 19-22

penyimpanannya mudah (praktis), d) dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera, e) menyajikan objek-objek secara diam, f) terkadang dalam penyajiannya memerlukan ruangan gelap, g) lebih mahal dari kelompok grafis, h) sesuai untuk mengajarkan keterampilan tertentu, i) Sesuai untuk belajar secara berkelompok atau individual, j) praktis digunakan untuk semua ukuran ruangan kelas, k) mampu menyajikan teori dan praktik secara terpadu.

Kelebihan media tiga dimensi menurut Moedjiono adalah :

- a) Memberikan pengalaman secara langsung.
- b) Penyajian secara konkrit dan menghindari verbalisme.
- c) Dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya.
- d) Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas.
- e) Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

Kelebihan media tiga dimensi :

- a) Tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah.
 - b) Penyimpanannya memerlukan ruang yang besar dan perawatan yang rumit.
 - c) Untuk membuat alat peraga ini membutuhkan biaya yang besar.
 - d) Anak tuna netra sulit untuk membandingkan.
- 3) Media pandang diam, yaitu media yang menggunakan alat proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam dilayar.

- 4) Media pandang gerak yaitu, media yang menggunakan alat proyeksi yang dapat menampilkan gambar bergerak dilayar, termasuk media televisi dan tape recorder.

Media yang dikembangkan termasuk dalam klasifikasi media tiga dimensi karena penggunaannya dalam penyampaian menggunakan media tanpa proyektir dan dapat dipandang dari arah mana saja.

2. Diorama 3D

a. Pengertian Media Diorama

Diorama adalah gambaran kejadian baik yang mempunyai nilai sejarah atau tidak disajikan dalam bentuk mini atau kecil. Kita dapat membuat apapun dalam diorama ini. Ingat, untuk mempermudah, gunakan skala yang beragam. Sebenarnya tidak ada perbedaan yang mencolok antara market dan diorama. Diorama hanya menekan pada isi pesan dari gambaran visual dan karakter tokoh. Selain itu diorama lebih hidup dari pada market.²¹

Diorama adalah pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya menggambarkan bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan dipentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. Diorama sebagai media pengajaran terutama berguna untuk mata pelajaran yang butuh pemahaman lebih.²²

Dapat disimpulkan bahwa diorama adalah suatu kotak yang didalamnya berisi dengan tiruan pepadangan atau suatu benda yang lengkap dengan suatu benda yang berada dilingkungan sekitarnya. Kesemuanya tersebut dibuat lebih

²¹ Alief S. Sadirman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (PT Raja Grafindo, 2008), Hlm 17-18

²² Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, (Bandung, Sinar Baru Algensindo, 2011), hlm37

kecil dari pada keadaan aslinya. Diorama biasanya digunakan dalam menggambarkan kejadian dan atau suatu proses supaya yang melihatnya tertarik untuk mengasah kreativitasnya. Media ini banyak digunakan dalam pembelajaran yang tidak dapat secara langsung kita amati atau kita sentuh.

Karakteristik media ini adalah wujud dari pemandangan dan atau lingkungan serta isinya sama persis dengan bentuk kecilnya. Sehingga ketika sedang melihat sawah misalnya, diorama harus memperhatikan detail pemandangan tersebut. Dalam pembuatannya, ada beberapa yang hendaknya diperhatikan yaitu tentang ukuran diorama yang disesuaikan dengan tempat yang digunakan serta siapa dan berapa banyak peserta didik yang akan melihatnya. Kemudian bahan yang digunakan tidak harus mahal, bahan bekas pun juga bisa digunakan dan akan menambah nilai plus pada diorama tersebut.

b. Jenis diorama

1) Diorama tertutup

Adalah diorama yang dibatasi oleh alas/dasar dengan dinding samping kanan, dinding belakang, dan dinding samping kiri.

2) Diorama lipat

Yang dibuat dari lembaran kertas yang dapat membentuk tiga dinding yang menyatu atau suatu sudut ruangan, dimana antara dinding/ruangan samping kanan dan samping kiri bisa dilipat (dibuka atau ditutup) sesuai dengan penggunaannya.

3) Diorama terbuka

Diorama yang tidak dilengkapi oleh dinding batas pandangan seperti halnya kedua jenis sebelumnya²³.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama

1) Kelebihan

- a) Dengan menggunakan media diorama ini peserta didik akan lebih berkreasi dalam mengekspresikan pemandangan, peserta didik tidak bosan dengan pembelajaran dikelas.
- b) Untuk memberikan pemandangan//gambaran visual dari pokok yang sebenarnya dalam bentuk kecil.
- c) Membawa ke dalam kelas sebagian kecil dari pada dunia dalam bentuk diperkecil dan tiga dimensi.
- d) Dapat menggambarkan peristiwa yang terjadi disuatu tempat, waktu tertentu dilihat dari posisi atau arah tertentu pula secara lebih hidup.

Dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari diorama adalah membuat peserta didik lebih kreatif dalam pembelajaran.

2) Kekurangan

- a) Tidak semua peserta didik kreatif. Alat-alat yang digunakan pun sangat rumit dan membutuhkan kesabaran yang tinggi dalam membuatnya.
- b) Tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah besar.
- c) Dalam pembuatan membutuhkan waktu dan biaya.
- d) dan membutuhkan kreativitas guru maupun peserta didik.

²³ Skripsi Shinta Akhlakul kharimah, *Pengaruh Media Diorama Terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran SKI Di MTS NU Sidoarjo*, Universitas Islam Negeri Ampel Surabaya, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan 2017

Dapat disimpulkan bahwa tidak semua peserta didik kreatif sehingga guru harus dapat meningkatkan kreativitas dari peserta didik.

3. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kata kreativitas sering disinonimkan dengan fantasi, imajinasi, orisinal, inventif, intuisi, estetis, dan lain sebagainya. Secara Etimologis, istilah kreatif berasal dari bahasa latin.²⁴Kreativitas adalah salah satu bentuk aktivitas manusia yang berguna bagi kehidupan. Dalam sebuah *Frame* yang disebut *Clans of Civilization*, kreativitas merupakan bakat yang kita punyai adalah anugerah yang diberikan kepada orang tertentu yang sangat terbatas. Namun setiap orang bisa mempelajari bagaimana cara menjadi orang yang lebih kreatif dan menggali talenta kreativitasnya.²⁵Pada dasarnya kreativitas sangat melekat pada manusia, hanya saja setiap individu ada yang sangat menghargai pada ide-ide yang dihasilkan dan ada pula yang sama sekali tidak memperhatikan pada ide-ide yang dihasilkan.

Menurut Guilford, mengatakan bahwa :

kreativitas merupakan kemampuan berfikir divergen atau berfikir menjajaki bermacam-macam alternatif jawaban terhadap suatu persoalan yang sama benarnya.²⁶

Menurut Dr. Utami Munandar, bahwa kreativitas adalah

²⁴ Primadi Tabrani, *Peranan Kreativitas dalam perikehidupan Manusia*, (Yogyakarta, Jala Sutra,2006), hlm 16

²⁵ Yusuf Abu al-Hijaj, *Kreatif atau Mati*, (Surakarta, Al-Jadid, 2010), hlm 7

²⁶ Rachmy Diana, *Hubungan Antara Religius dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Umum, Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, Psikologi No. 7. Th III, 1999, hal. 7

hasil dari interaksi antara individu dengan lingkungan dimana ia berada, dengan demikian baik perubahan didalam individu maupun didalam lingkungan, dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif.²⁷

Pada setiap definisi kreativitas dan konsepnya, kita menemukan bahwa bentuk baru, originalitas, bernilai, dan bermanfaat bagi masyarakat adalah gabungan dari faktor gabungan bagi setiap definisi. Disisi lain, kreativitas harus mencakup salah satu poin penting, yaitu sebagai berikut:

- 1) Menyampaikan pemikiran baru yang belum pernah ada sebelumnya.
- 2) Menciptakan fungsi baru bagi sesuatu yang sudah ada.²⁸

Dapat dijelaskan bahwa akhir dari kreativitas berupa gagasan baru, pendekatan baru, atau karya baru yang diperoleh dari hasil belajar dan memiliki bagi individu dan masyarakat.

b. Macam-macam Kreativitas

Macam-macam kreatifitas yang dimiliki oleh individu berbeda-beda, karena dalam kehidupan ini kita berkahi tidak hanya satu kecerdasan umum, namun kita memiliki tujuh kecerdasan sebagaimana yang dikemukakan oleh Dr. Howard Gardner, adapun macam-macam kreavitas yang dimaksud adalah :

- 1) Verbal/linguistik yaitu kemampuan memanipulasi kata secara lisan atau tertulis
- 2) Matematis/logis adalah kemampuan memanipulasi sistem nomor dan konsep logis
- 3) Musikal adalah kemampuan mengerti dan memanipulasi konsep musik, seperti nada, irama dan keselaran

²⁷ Utami Munandar, Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat, (Jakarta, Rineka Cipta, 1999), Hal 1

²⁸ Hujar AH, Sanaki.2009.*Media Pembelajaran*, (Yogyakarta:Safiria Insani Pers), hlm. 3

- 4) Interpersonal adalah kemampuan memahami perasaan diri sendiri, gemar merenung dan berfilsafat
- 5) Spasial yaitu kemampuan melihat memanipulasi pola dan desain
- 6) Kinestetis-tubuh adalah kemampuan memanfaatkan tubuh dan gerakan, seperti dalam olahraga atau tari

c. Indikator Kreativitas

Kreativitas menurut Monty dan Fidelis berkaita erat dengan lima ciri afektif orang yang kreatif terdiri atas :

- 1) Kelancaran (*fluency*): Rasa ingin tahu yang mendorong individu lebih banyak mengajukan pertanyaan, selalu memperhatikan orang, obyek dan situasi serta membuatnya lebih peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui atau meneliti.
- 2) Keluwesan (*flexibility*): Memiliki imajinasi yang hidup, yakni kemampuan memperagakan atau membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi.
- 3) Keaslian (*origanily*): Merasa tertantang oleh kemajuan yang mendorong untuk mengatasi masalah-masalah yang sulit
- 4) Penguraian (*elaboration*): Sifat berani mengambil resiko, yang membuat orang kreatif tidak takut gagal atau mendapat kritik
- 5) Perumusan kembali (*redefenition*): Sifat menghargai bakat-bakatnya sendiri yang sedang berkembang.

Tabel 2.1
Indikator Kreativitas

No	Indikator	Penilaian
1	Kelancaran (<i>fluency</i>)	a. Rasa ingin tahu siswa b. Peka dalam pengamatan
2	Keluwesannya (<i>flexibility</i>)	a. Imajinasi b. Memperagakan
3	Keaslian (<i>originality</i>)	a. Mengatasi masalah b. Tertantang
4	Penguraian (<i>elaboration</i>)	a. Berani mengambil resiko b. Tidak takut gagal
5	Perumusan kembali (<i>redefinition</i>)	a. Menghargai bakat

4. Peduli Terhadap Makhluk Hidup

Bentuk muka bumi memanglah tidak rata. Hal inilah yang seringkali kita dapatkan ketika kita berada di bangku sekolah. Tidak hanya mempelajari melalui teori di sekolah saja, namun pelajaran seperti ini juga dapat kita petik dalam kehidupan sehari-hari, bagaimana kita menjumpai muka Bumi dengan berbagai macam karakteristiknya yang berbeda-beda.

Dalam menjalani kehidupan di muka Bumi, tidak benar bahwa kita hanya menjumpai daratan yang datar saja. Di lingkungan yang kita tempati bahkan memiliki tingkat ketinggian yang tidak sama. Belum lagi jika kita berjalan-jalan dan menjumpai adanya macam-macam danau, rawa-rawa, macam-macam laut dan juga gunung. Hal ini yang menunjukkan bahwa Bumi dan permukaannya benar-benar tidak rata. Selain itu apabila kita menjumpai siaran televisi yang menampilkan tayangan tentang keadaan geografis di luar negeri, maka kita bahkan dapat melihat sesuatu yang tidak dapat kita jumpai di negeri

sendiri, seperti gunung bersalju di daerah tropis dan lain sebagainya. Hal ini juga memperkuat bukti bahwa Bumi memiliki permukaan yang tidak sama.

Keadaan Geografis Indonesia, Di Indonesia sendiri ketinggian daratan antara satu dan yang lainnya pun berbeda- beda. Hal inilah yang menunjukkan bahwasannya Indonesia memiliki keanekaragaman geografis. Karena berbeda karakteristik tempat akan mempengaruhi budaya, adat istiadat, dan bahkan tanaman- tanaman yang tumbuh pun akan berbeda antara satu dengan yang lainnya. Beberapa kenampakan alam yang ada di Indonesia ini antara lain berupa daerah pantai, dataran rendah, dataran tinggi, pegunungan, hingga gunung. Dalam kesempatan kali ini kita akan membahas mengenai salah satu kenampakan alam yang ada di Indonesia. Adapun jenis kenampakan alam yang ada di Indonesia :

a. Dataran Tinggi

Dataran tinggi, mungkin kita sudah biasa mendengar mengenai dataran tinggi ini, terlebih di Indonesia. Di Indonesia sendiri keberadaan dataran tinggi banyak sekali kita temui. Ada beberapa daerah di Indonesia yang sangat identik dengan dataran tinggi, misalnya di Puncak- Bogor, Bandung dan Malang. Keberadaan dataran tinggi semakin mudah kita temui karena ada banyak orang yang membicarakan mengenai indahnya kawasan dataran tinggi, sehingga sangat cocok digunakan sebagai tempat berwisata.

Pengertian Dataran tinggi atau yang biasa disebut dengan Plateau atau Plato merupakan dataran yang terletak pada ketinggian di atas 700 meter dari permukaan air laut. Dataran tinggi ini terbentuk sebagai hasil dari erosi

dan juga sedimentasi. Dataran tinggi juga bisa terbentuk karena bekas kaldera yang luas, yang tertimbun material- material dari lereng gunung yang berada di sekitarnya.

Ada pula yang menyatakan bahwa dataran tinggi merupakan lahan yang berbentuk datar yang naik tajam di atas wilayah yang disekitarnya, setidaknya pada satu sisi. Dataran tinggi ini terjadi di setiap benua dan menghabiskan setidaknya sepertiga dari tanah Bumi. Dataran tinggi juga merupakan salah satu dari empat bentang alam utama bersama dengan pegunungan, dataran dan juga perbukitan.

a) Gunung

Gunung adalah suatu daratan yang menjulang lebih tinggi. Sekumpulan gunung berjejer membentuk pegunungan yang panjangnya biasanya dapat mencapai ribuan kilometer serta membutuhkan waktu jutaan tahun untuk terbentuknya. Pegunungan terbentuk karena pergerakan lapisan kerak bumi. Adapun kerak bumi terbentuk dari lempeng yang rapuh ketika lapisan mantel di bawah kulit bumi bergerak perlahan-lahan.

b) Danau

Danau adalah kumpulan genangan air yang cukup luas dan dikelilingi oleh daratan. Terdapat beberapa danau yang ukurannya sangat besar sehingga dinamakan laut pedalaman. Air danau biasanya berbeda dengan air laut yang asin, air danau segar dan rasanya tidak asin. Namun, memang terdapat beberapa danau yang airnya menguap ketika terkena panas matahari sehingga air yang tersisa terasa sangat asin.

c) Lembah

Lembah adalah suatu cekungan yang ukurannya panjang di permukaan bumi. Lembah terbentuk oleh air dan es yang mengikis pegunungan atau di suatu daerah lapisan kerak bumi yang merekah sehingga sebidang daratan terperosok.

d) Sungai

Sungai adalah bagian dari permukaan bumi yang membentuk jalan raya alami dan membawa air dari pegunungan menuju lautan. Sungai biasanya dapat mengubah permukaan daratan serta mengukir lembah dan jurang sepanjang lapisan batuan yang dilaluinya.

Sungai berawal dari bagian tinggi di pegunungan yang sumbernya dapat berupa sebuah danau, rawa, atau gletser yang mencair. Mulai dari percikan air yang kecil, sungai berkembang makin besar secara terus menerus seiring dengan bergabungnya sungai-sungai kecil yang disebut anak sungai dan bergabung dengan sungai utama. Dalam perjalanannya mencari jalur yang paling cepat ke laut, sungai mengalir dari sisi curam lembah dan akhirnya jatuh sebagai air terjun.

b. Dataran Rendah

Adalah daerah yang relatif datar, yang memiliki ketinggian kurang dari 500 meter di atas permukaan laut. Daerah dataran rendah umumnya terdapat banyak aliran sungai, dan keadaan udaranya panas. Manfaat dataran rendah

sebagian besar untuk lahan pertanian tanaman pangan dan perkebunan tebu atau kelapa.²⁹

Seperti halnya dalam Al-Qur'an QS. Ar-Rum ayat 41-42 tentang larangan membuat kerusakan di muka bumi, yakni :

ظَهَرَ الْفَسَادُ فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ بِمَا كَسَبَتْ أَيْدِي النَّاسِ لِيُذِيقَهُمْ بَعْضَ الَّذِي عَمِلُوا لَعَلَّهُمْ يَرْجِعُونَ
قُلْ سِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَانظُرُوا كَيْفَ كَانَ عَاقِبَةُ الَّذِينَ مِنْ قَبْلُ كَانَ أَكْثَرُهُمْ مُشْرِكِينَ

“ Telah tampak kerusakan di darat dan di laut disebabkan perbuatan manusia, supaya Allah merasakan kepada mereka sebagian dari (akibat) perbuatan mereka, agar mereka kembali (ke jalan yang benar). Katakanlah : adakanlah perjalanan dimuka bumi dan perhatikanlah bagaimana kesudahan orang-orang yang dulu. Kebanyakan dari mereka itu adalah orang-orang yang mempersekutukan (Allah).”

Keserakahan dan perlakuan buruk sebagian manusia terhadap alam dapat menyengsarakan manusia itu sendiri. Tanah longsor, banjir, kekeringan, yang tidak karuan dan berdarah serta air yang tercemar adalah buah kelakuan manusia yang merugikan manusia dan makhluk hidup lainnya. Islam mengajarkan agar umat manusia senantiasa menjaga lingkungan. Tentang memelihara dan melestarikan lingkungan hidup, hendaknya upaya yang bisa dilakukan.

5. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Prespektif Islam

²⁹ Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup*, 2013

Kreativitas dapat diajarkan dapat dilatih kepada setiap orang dan ada beberapa faktor yang dapat meningkatkan kreativitas seseorang melebihi tingkat yang sudah ada sebelumnya. Belajar kreatif berlaku untuk semua siswa, bukan hanya siswa yang memiliki potensi kreatif.

Dalam perspektif islam berbagai ayat Al-Quran pun sudah banyak dijelaskan bawah kreatif sangat dibutuhkan. Kreativitas adalah salah satu bentuk aktivitas manusia yang berguna bagi kehidupan. Seperti halnya dalam Al-Qur'an QS. Al-Baqarah ayat 219 bahwa dianjurkan seseorang itu untuk berfikir kreatif dalam segala hal :

كَذَلِكَ يُبَيِّنُ لآيَاتِ أَلْعَلْمِ تَتَفَكَّرُونَ

”Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir” (QS: Al-Baqarah ayat 219)

Kemudian pada ayat berikutnya juga dianjurkan dalam QS. Ar-Ra'd ayat 11, Allah yakni :

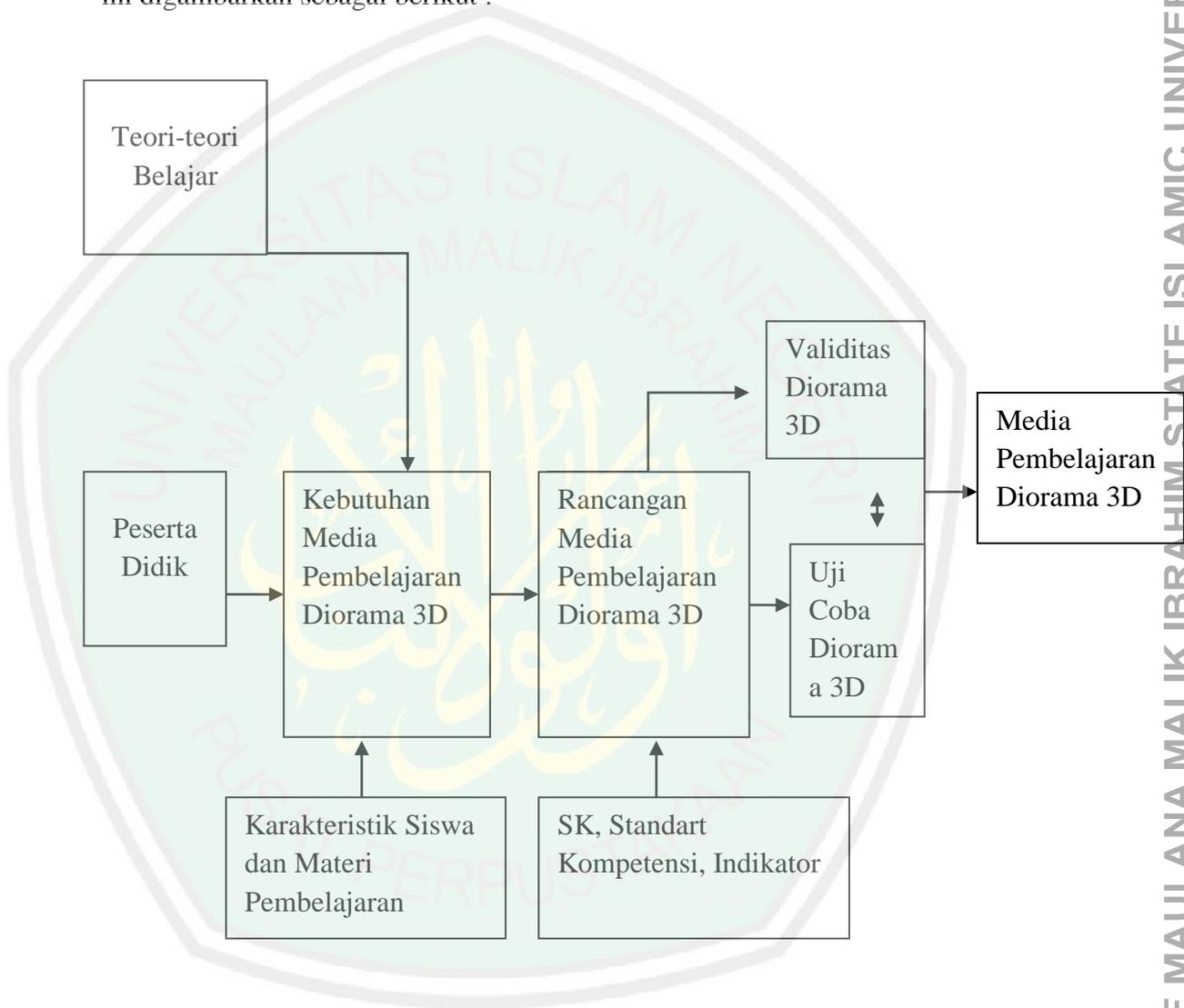
أَنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا بِأَنفُسِهِمْ

“Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.”

Pada ayat ini Allah memerintahkan kepada manusia untuk mengolah apa yang sudah Allah ciptakan kepada nya dengan cara befikir karena manusia diberi akal untuk mengasah otak yang sudah dipaparkan pada ayat diatas. Dengan manusia berusaha menggunakan akalnya, itu adalah perintah yang sudah ditetapkan Allah agar manusia itu berkembang.

B. Kerangka Berfikir

Berdasarkan uraian di atas , maka bagan dalam penelitian pengembangan ini digambarkan sebagai berikut :



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan di SDN Bunulrejo 3 dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan, atau disebut juga dengan Research dan Development. Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal dan bertahap.³⁰ Tujuan utama dari riset dan pengembangan (*Research and Development*) adalah bukan untuk merumuskan atau menguji teori tetapi mengembangkan hasil-hasil yang efektif untuk dimanfaatkan disekolah-sekolah atau lembaga-lembaga lainnya.³¹

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Hal ini dilakukan karena peneliti menginginkan model sekaligus memenuhi syarat ketelitian (*rigorous*) dari penelitian kuantitatif dan kedalaman (*indepth*) dari penelitian kualitatif.³²

Data kuantitatif diperoleh keseluruhannya meniscayakan penggunaan statistik yang akurat, karena dengan cara ini dapat dipastikan pengaruh atau efek perlakuan terhadap variabel terikat.

Sedangkan data kualitatif diperoleh dari semua masukan, kritik, saran dan rekomendasi dari para ahli juga guru yang berpengalaman dicatat dan

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung, CV Alfabeta, 2011), hlm 297

³¹ Hamid Darmadi, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung, Alfabeta, 2011), hlm 6

³² Nusa Putra, *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), hlm.161

dijadikan dasar untuk memperbaiki model pembelajaran dan instrumen.³³ Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini baik pada tahapan mendapatkan data dasar maupun tahapan uji coba merupakan data yang bersifat kualitatif. Karena itu instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri.

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata dalam bukunya yang berjudul “Metode Penelitian Pendidikan” bahwa

pendidikan dan pengembangan atau (*Research and Development*) (RnD), adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.³⁴

Sedangkan menurut Punaji Setyosari mengatakan bahwa

Penelitian pengembangan didefinisikan sebagaimana dibedakan dengan pengembangan pembelajaran yang sederhana, didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keaktifan secara internal.³⁵

B. Model Pengembangan

Dalam pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model pengembangan prosedural yaitu, model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai acuan dalam melakukan kegiatan, menurut Briggs Model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses. Menurut Punaji, model pengembangan ada 2 yaitu model konseptual dan model prosedural. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis yang memberikan atau menjelaskan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan dan keterkaitan antar

³³Hamid Darmadi, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung, Alfabeta, 2011), hlm 6

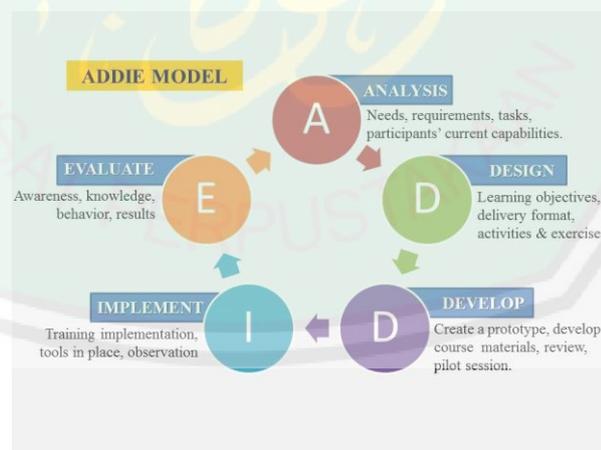
³⁴ Nana Syaodih Sukadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hlm.164

³⁵ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2010), Hlm.194

komponennya. Sedangkan model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Model prosedural biasa kita jumpai dalam model rancangan sistem pembelajaran. Diantaranya adalah model Kaufman, Model Kemp, IDI, ADDIE, Dick&Carey, dan sebagainya.³⁶

Salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari adalah model ADDIE. Model ini, sesuai dengan namanya terdiri dari lima fase atau tahap utama yaitu (**A**) Analisis, (**D**) Desain, (**D**) Development, (**I**) Implementation dan (**E**) Evaluation. Kelima fase atau tahap dalam model **ADDIE** dengan komponen-komponennya dapat digunakan dalam diagram sebagai berikut :

Gambar Model ADDIE



Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan dari ADDIE. Pertengahan tahun 1990an, pakar teknologi pendidikan kembali berupaya menyamakan persepsi mereka terhadap desain pembelajaran.

³⁶Nana Syaodih Sukadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hlm.164

Kesepakatan itu adalah ADDIE, desain pembelajaran yang berlandaskan pendekatan sistem. Arti sebenarnya ADDIE, yaitu :

A nalyze (menganalisis) : kebutuhan, peserta didik, dst.

D esign (mendesain) : rumusan kompetensi, strategi

D evelop (mengembangkan) : materi ajar, media, dan seterusnya

I mplement (melaksanakan) tatap muka, asesmen dan seterusnya

E valuate (menilai) program pembelajaran, perbaikan.

Skema desain pembelajaran model ADDIE membentuk siklus yang terdiri dari 5 tahapan yang terdiri dari: analisis (Analysis), desain (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation) serta sevaluasi (Evaluation)

1. Analisis (Analysis)

Desain tahap analisis berfokus pada target audiens. Pada tahap analisis, dilakukan pendefinisian permasalahan instruksional, tujuan instruksional, sasaran pembelajaran serta dilakukan identifikasi lingkungan pembelajaran dan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. Tahap Analisis umumnya membahas pertanyaan-pertanyaan berikut:

- a. Bagaimana latar belakang keseluruhan dari peserta didik seperti usia, pengalaman masa lalu, tingkat pengetahuan, minat, latar belakang budaya, dll?
- b. Apa yang siswa butuhkan untuk menyelesaikan pada akhir program pembelajaran atau apa kebutuhan siswa?

- c. Apa yang diinginkan siswa dari hasil pembelajaran? Apakah pengetahuan, keterampilan, sikap, perilaku dll?
- d. Apakah strategi pembelajaran yang digunakan untuk mereka cukup? aspek apa yang perlu ditambahkan, diklarifikasi dan diperbaiki?
- e. Apa fokus tujuan instruksional?
- f. Apakah lingkungan belajar kondusif atau tidak? Apa jenis lingkungan belajar lebih disukai?
- g. Apakah akan sumber daya baik itu teknis maupun dukungan sudah mencukupi?

2. Desain (Design)

Tahap desain terkait dengan penentuan sasaran, instrumen penilaian, latihan, konten, dan analisis yang terkait materi pembelajaran, rencana pembelajaran dan pemilihan media. Fase desain dilakukan secara sistematis dan spesifik. Dalam tahap desain, yang ditanyakan adalah:

- a. Sumber media yang akan digunakan seperti Audio, Video dan Grafis. Apakah sumber tersebut dari pihak ketiga atau siswa membuat sendiri?
- b. Berbagai sumber dibutuhkan untuk menyelesaikan pembelajaran. Apa sumber cukup tersedia untuk menyelesaikan pembelajaran?
- c. Tingkat dan jenis kegiatan yang akan dihasilkan selama pembelajaran. Apakah terjadi kolaboratif, interaktif atau individu?
- d. Apa pendekatan atau cara apa yang akan diterapkan pada pembelajaran? Misalkan behavioris konstruktivis, dll.

- e. Berapa banyak waktu yang akan ditugaskan untuk setiap tugas dan bagaimana pembelajaran yang akan dilaksanakan (per pelajaran, bab, modul, dll.)?
- f. Apa saja keterampilan kognitif yang ditentukan bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran?
- g. Apakah guru memiliki cara untuk menentukan nilai-nilai yang telah dicapai oleh siswa? Apa metode untuk menentukan kompetensi yang diinginkan oleh siswa?
- h. Bagaimana mekanisme yang dirancang oleh Anda untuk mendapatkan umpan balik pada bahan ajar?
- i. Bagaimana merancang kegiatan pembelajaran sehingga menarik minat siswa? Anda akan memilih untuk variasi dalam pilihan pengiriman dan jenis media?

3. Pengembangan (Development)

Dalam tahanan pengembangan dilakukan pembuatan dan penggabungan konten yang sudah dirancang pada tahapan desain. Hal ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut:

- a. Apakah membuat Media sesuai jadwal?
- b. Apakah ada tim kerja di beberapa siswa?
- c. Apakah ada anggota yang bekerja secara efektif dalam sebuah tim?
- d. Apakah siswa berkontribusi sesuai kapasitasnya?
- e. Apakah bahan yang dihasilkan dimaksudkan untuk tugas siswa?

4. Implementasi (Implementation)

Fase ini, dibuat prosedur untuk pelatihan bagi peserta pelatihan dan instruktur/fasilitator. Pelatihan bagi fasilitator meliputi materi kurikulum, hasil pembelajaran yang diharapkan, metode penyampaian dan prosedur pengujian. Aktivitas lain yang harus dilakukan pada fase ini meliputi penggandaan dan pendistribusian materi dan bahan pendukung lainnya, serta persiapan jika terjadi masalah teknis dan mendiskusikan rencana alternatif dengan siswa.

a. Beberapa contoh implementasi yang dapat ditentukan:

Advis pada metode pilihan pencatatan data aktual dari pengalaman siswa saat berinteraksi dengan belajar.

b. Apa tanggapan emosional yang diberikan oleh guru dan siswa selama pembelajaran? Apakah mereka benar-benar tertarik, bersemangat, kritis atau bertahan?

c. Sebagai hasil pembelajaran, apakah guru melihat bahwa siswa dapat memahami topik dengan segera atau apakah mereka perlu bantuan?

d. Bagaimana menangani setiap kesalahan yang mungkin terjadi selama pembelajaran. Apa reaksi guru ketika kegiatan untuk siswa tidak berjalan seperti yang direncanakan?

e. Ketika masalah teknis dan lain muncul apakah guru memiliki strategi 'cadangan'?

f. Apakah implementasi untuk skala kecil atau skala besar?

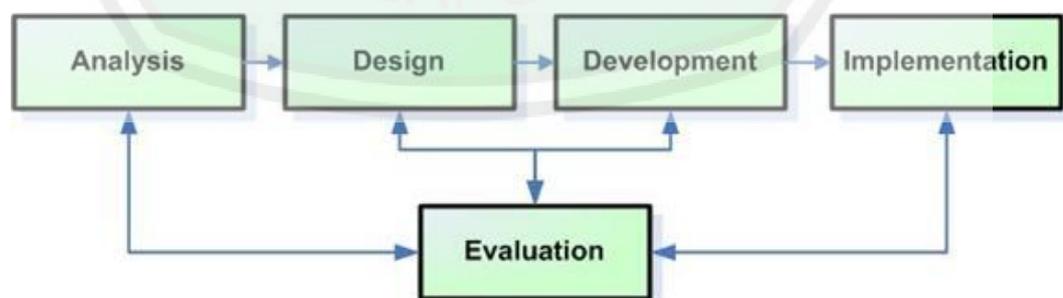
- g. Ketika kelompok siswa mendapat materi, apakah mereka dapat bekerja secara mandiri atau memerlukan bimbingan?

5. Evaluasi (Evaluations)

Setiap tahap proses ADDIE melibatkan evaluasi formatif. Ini adalah multidimensional dan merupakan komponen penting dari proses ADDIE. Ini mengasumsikan bentuk evaluasi formatif dalam tahap pengembangan. Evaluasi dilakukan selama tahap implementasi dengan bantuan instruktur dan siswa. Setelah pelaksanaan pembelajaran selesai, evaluasi sumatif dilakukan untuk perbaikan pembelajaran. Perancang seluruh tahap evaluasi harus memastikan apakah masalah yang relevan dengan program pelatihan diselesaikan dan apakah tujuan yang diinginkan terpenuhi.

Molenda menyatakan bahwa seluruh komponen dengan kata benda (*analyze, design, develop, implement, evaluate*). Ia menggambarkan perbaikan atau revisi dapat terjadi terus-menerus dalam setiap tahap yang dilalui walau tidak dinyatakan dengan jelas.³⁷

Gambar 3.2 ADDIE menurut Molenda



³⁷ Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran* (Jakarta:Kencana Prenada Media Group, 2007), hlm.21

C. Prosedur Pengembangan

Media pembelajaran dikembangkan menggunakan beberapa tahap pengembangan diantaranya meliputi tahap studi pendahuluan (*Research and Information Collecting*), dan merencanakan penelitian (*planning*). Pada tahap pendahuluan terdiri dari tahap analisis kebutuhan, studi pustaka, penelitian skala kecil. Sedangkan tahap merencanakan penelitian terdiri atas tahap penelitian dan pengumpulan informasi, tahap perencanaan, tahap pengembangan produk, tahap uji lapangan awal, tahap revisi produk, tahap uji lapangan akhir.

Adapun penjelasan tahap-tahap pengembangan di atas akan dipaparkan sebagai berikut :

1. Studi Pendahuluan

Setelah memilih permasalahan, maka langkah selanjutnya adalah mengadakan studi pendahuluan. Adapun penjabarannya adalah sebagaimana berikut :

a. Tahap penelitian dan pengumpulan informasi

Langkah pertama ini meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka dan penelitian skala kecil.

1) Analisis Kebutuhan

Dalam pengembangan media pembelajaran Diorama 3D dilakukan analisis kebutuhan meliputi beberapa kriteria yakni diantaranya meliputi produk pembelajaran Diorama 3D yang akan dikembangkan merupakan hal yang penting bagi pendidikan, dan

produk media pembelajaran Diorama 3D memungkinkan untuk dikembangkan.

2) Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mencari informasi terhadap produk media pembelajaran Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup yang akan dikembangkan. Dalam studi pustaka yang dilakukan bertujuan untuk mengumpulkan segala temuan penelitian atau informasi lain yang bersangkutan dengan media pembelajaran Diorama 3D Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup yang dikembangkan.

3) Penelitian Skala Kecil

Dalam penelitian pengembangan diperlukan riset skala kecil untuk mengetahui beberapa hal tentang produk yang dikembangkan, media Diorama 3D Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup. Dalam penelitian ini, dilakukan penelitian skala kecil dengan melakukan tanya jawab atau wawancara kepada guru SDN Bunulrejo 3 Malang terkait dengan pembelajaran materi Peduli Terhadap Makhluk Hidup.

Hasil penelitian skala kecil ini menunjukkan bahwa pembelajaran materi Peduli Terhadap Makhluk Hidup di SDN Bunulrejo 3 jarang menggunakan media, guru tidak mengembangkan media hanya menggunakan media buku paket dan LKS. Dengan demikian penulis tertarik mengadakan penelitian dan pengembangan

media pembelajaran Diorama 3D khususnya pada materi Peduli Terhadap Makhluk Hidup

2. Merencanakan Penelitian

a. Tahap perencanaan

Setelah melakukan studi pendahuluan langkah selanjutnya adalah merencanakan penelitian. Perencanaan R&D meliputi beberapa hal yakni rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis, memilih pendekatan, serta menentukan sumber data. Adapun tahap perencanaan adalah sebagaimana berikut :

1) Merumuskan masalah

Setelah dilakukan studi pendahuluan pada permasalahan yang diteliti, maka langkah selanjutnya adalah merumuskan masalah. Perumusan masalah ini berfungsi untuk mengarahkan akhir penelitian supaya lebih terarah dan terpusat. Adapun rumusan masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah :

- a) Bagaimana desain produk media Diorama 3D pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup kelas IV untuk meningkatkan kreatifitas siswa kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang?
- b) Bagaimana kelayakan media Diorama 3D pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup kelas IV untuk meningkatkan kreatifitas siswa kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang?

- c) Bagaimana keefektifan pada Tema Peduli Terhadap Makhhluk Hidup kelas IV untuk meningkatkan kreatifitas siswa kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang?

2) Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian salah satu komponen penting selain rumusan masalah. Tujuan penelitian juga berfungsi agar alur penelitian lebih terarah dan terpusat. Sebagian dalam tujuan penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a) Mendeskripsikan desain produk yang dihasilkan yaitu berupa media Diorama 3D pada Tema Peduli Terhadap Makhhluk Hidup kelas IV untuk dalam meningkatkan kreatifitas siswa SDN Bunulrejo 3 Malang.
- b) Mendeskripsikan kelayakan media Diorama 3D pada Tema Peduli Terhadap Makhhluk Hidup kelas IV untuk meningkatkan kreatifitas siswa SDN Bunulrejo 3 Malang.
- c) Mendeskripsikan keefektifan media Diorama 3D pada Tema Peduli Terhadap Makhhluk Hidup kelas IV untuk meningkatkan kreatifitas siswa SDN Bunulrejo 3 Malang.

3) Hipotesis

Setelah peneliti menelaah terhadap berbagai sumber untuk menentukan anggaran dasar, maka langkah selanjutnya adalah merumuskan hipotesis. Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai

terbukti melalui data yang terkumpul. Adapun hipotesis dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

a) Hipotesis H_1 yaitu :

Adanya pengaruh peningkatan kreativitas antara siswa kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang yang menggunakan media pembelajaran Diorama 3D pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup kelas IV dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran media Diorama 3D pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup kelas IV SDN Bunulrejo 3.

b) Hipotesa H_0 yaitu :

Tidak ada pengaruh peningkatan kreativitas antara siswa kelas IV SDN Bunulrejo 3 yang menggunakan media pembelajaran Diorama 3D pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup kelas IV dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran media Diorama 3D pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup kelas IV SDN Bunulrejo 3.

4) Menentukan sumber data

Sumber data dapat diperoleh dengan peneliti menentukan sumber data atau subyek penelitian. Dalam penelitian subyek data penelitian adalah siswa kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang.

b. Tahap Pengembangan Produk

Adapun langkah-langkah pengembangan produk atau media pembelajaran Diorama 3D pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup diantaranya sebagai berikut :

- 1) Menentukan desain produk media pembelajaran Diorama 3D yang akan dikembangkan.
- 2) Menentukan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan, meliputi Instrumen pengumpulan data, yaitu: pengumpulan data dalam penelitian ini, penelitian ini menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data, antara lain lembar validasi ahli, angket, pedoman wawancara dan angket kreativitas.
- 3) Menentukan tahap pelaksanaan uji lapangan, yaitu tahap pelaksanaan uji lapangan yang dilakukan pada kelas eksperimen. Langkah ini bertujuan untuk melakukan uji efektivitas desain produk media pembelajaran Diorama 3D.

c) Tahap Pelaksanaan Penelitian

Setelah melakukan perencanaan penelitian, selanjutnya adalah melaksanakan penelitian dengan mengacu pada rancangan penelitian yang dibuat sebelumnya. Tahap pelaksanaan penelitian yakni uji coba lapangan dilaksanakan dengan subyek uji coba kelas IVB SDN Bunulrejo 3 Malang.

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kelayakan dari produk yang dihasilkan. Beberapa kegiatan yang akan dilakukan untuk uji coba dalam penelitian pengembangan ini antara lain :

1. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan dalam rangka untuk mengetahui tingkat kelayakan, validitas, produk. Produk berupa media pembelajaran, media pembelajaran untuk siswa sebagai hasil dari pengembangan ini di uji tingkat validitas, kelayakan. Tingkat validitas dan kelayakan pembelajaran diketahui melalui analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni :

a. Tahap Konsultasi

Pada tahap konsultasi ini terdiri dari beberapa kegiatan, yaitu :

- 1) Pemberian masukan dan saran oleh dosen pembimbing mengenai media pembelajaran yang dikembangkan.
- 2) Perbaikan media pembelajaran yang dilakukan oleh pengembang.

b. Tahap Validasi

Pada tahap validasi ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan diantaranya yaitu :

- 1) Ahli materi dan ahli desain pembelajaran memberikan komentar masukan dan saran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
 - 2) Pengembang melakukan analisis data penilaian yang berbentuk angket terbuka yang bertujuan untuk mengetahui komentar dan saran perbaikan serta mengetahui kelayakan media pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran.
 - 3) Pengembang melakukan perbaikan media pembelajaran berdasarkan komentar, masukan dan saran perbaikan.
- c. Tahap tanggapan dan penelitian terdiri dari beberapa kegiatan, diantaranya yakni :
- 1) Guru wali kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang memberikan tanggapan dan penilaian terhadap media pembelajaran Diorama 3D yang dikembangkan.
 - 2) Pengembang melakukan analisis dan tanggapan penilaian.
 - 3) Pengembang melakukan perbaikan media Diorama 3D berdasarkan hasil analisis tanggapan dan penilaian.

Tabel 3.1
Kriteria penskoran yang digunakan pengembangan data memberikan penilaian pada media yang dikembangkan

1	2	3	4
Tidak Tepat	Kurang Tepat	Cukup Tepat	Sangat Tepat

Setelah data angket dikonversi kedalam data berupa nilai berdasarkan tabel 3.2, langkah selanjutnya menentukan rata-rata skor

siswa. rata-rata skor pernyataan angket digunakan skala linkert, adalah

.³⁸

$$\text{Nilai prosentase} = \frac{\sum \text{total jawaban}}{\sum \text{skor ideal}} \times 100\%$$

Skor ideal, ditentukan dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Skor ideal} = \text{skor tertinggi} \times \text{jumlah responden} \times \text{jumlah butir soal}$$

Hasil prosentase kemudian dipresentasikan berdasarkan skala kategori kemampuan sebagai berikut :³⁹

Tabel 3.2
Rata-rata skor jawaban angket

Nilai %	Kategori
84% < skor ≤ 100%	Sangat Layak
68% < skor ≤ 84%	Layak
52% < skor ≤ 68%	Cukup Layak
36% < skor ≤ 52%	Kurang Layak
20% < skor ≤ 36%	Tidak Layak

2. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba dalam pengembangan media Diorama 3D adalah siswa-siswi kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang. Dimana subyek uji coba kelas IV ini dibagi menjadi 2 kelompok yakni kelompok A sebagai kelas kontrol dan kelompok B sebagai kelas eksperimen.

Pemilihan SDN Bunulrejo 3 Malang sebagai lokasi uji coba didasarkan pada alasan, yakni 1) siswa mengalami kesulitan untuk belajar Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup, karena kurangnya media yang

³⁸Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta), hlm.94

³⁹Subali, dkk. 2012. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*

digunakan oleh guru, serta 2) belum adanya media Diorama 3D Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup .

3. Jenis Data

Jenis data pada penelitian pengembangan ini, berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa informasi yang diperoleh dengan menggunakan angket, setelah penggunaan produk media pembelajaran dalam bentuk Diorama 3D. Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket.

Penilaian media pembelajaran dan desain pembelajaran tentang ketepatan komponen media pembelajaran meliputi : kesesuaian ketentuan pembuatan isi materi, pengemasan dan kelengkapan komponen lainnya yang dapat menjadikan sebuah media pembelajaran menjadi efektif.

Sementara itu data kualitatif didapatkan dari informasi mengenai pembelajaran yang diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang. Masukan, tanggapan dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui wawancara/konsultasi dengan materi dan isi Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup, ahli desain pembelajaran. Serta hasil belajar siswa sebagai dampak dari pemanfaatan media tersebut.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini adalah peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data, antara lain angket, wawancara. Dan tujuan dalam setiap instrumen pengumpulan data tersebut adalah :

a. Angket

Teknik analisis data dalam pengembangan ini adalah bertujuan untuk mendeskripsikan semua masukan, komentar, dan saran dari validator yang di dapat dari lembar angket. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pengumpulan data dengan menggunakan instrumen angket, antara lain :

- 1) Menentukan indikator pertanyaan yang akan dicantumkan pada instrumen angket.
- 2) Mengembangkan indikator instrumen angket dalam bentuk pertanyaan.
- 3) Mengkategorikan instrumen angket dengan menggunakan beberapa kriteria, yakni :
 - a) Instrumen angket digunakan untuk memvalidasi produk media Diorama 3D, instrumen angket digunakan untuk mengetahui pendapat siswa terkait kemenarikan dan kejelasan produk media Diorama 3D.
 - b) Memberikan instrumen angket kepada beberapa ahli meliputi ahli materi, ahli media. Hasil dari instrumen angket kemudian dianalisis melalui proses perhitungan prosentase rata-rata skor pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket.

Kriteria media pembelajaran yang baik idealnya meliputi 4 hal utama, yakni :

1. Kesesuaian atau relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan belajar dan karakteristik siswa.
2. Kemudahan, artinya semua isi pelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh siswa, dan sangat operasional dalam penggunaannya.
3. Kemenarikan, artinya media pembelajaran harus mampu merangsang perhatian siswa, baik tampilan, pilihan warna, maupun isinya. Uraian isi tidak membingungkan serta dapat menggugah minat siswa untuk menggunakan media tersebut.
4. Kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta tidak mubazir atau sia-sia apalagi merusak siswa.⁴⁰

Tabel 3.3
Kriteria penskoran yang digunakan pengembang dalam memberikan penilaian pada media yang dikembangkan

1	2	3	4
Tidak Tepat	Kurang Tepat	Cukup Tepat	Sangat Tepat

Setelah data angket dikonversi kedalam data berupa nilai berdasarkan tabel 3.5, langkah selanjutnya adalah menentukan rata-rata skor siswa. rata-rata skor pernyataan angket dengan skala likert adalah :⁴¹

$$\text{Nilai prosentase} = \frac{\sum \text{total jawaban}}{\sum \text{skor ideal}} \times 100\%$$

⁴⁰Mulyanta dan Marlon Leong, 2009. *Tutorial Membangun Media Interaktif Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Penerbit Universitas Atma Jaya Yogyakarta)

⁴¹Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta), hlm.94

Hasil presentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan skala kategori kemampuan sebagai berikut :

Tabel 3.4
Rata-rata skor jawaban angket

Nilai %	Kategori
$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak
$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Layak
$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup Layak
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Layak
$20\% < \text{skor} < 36\%$	Tidak Layak

Tabel 3.5
Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Pertanyaan	X	x	P (%)	Tingkat Kelayakan	Keterangan
1.	Materi yang disajikan dalam Diorama 3D sesuai dengan kompetensi dasar	3	4	75%	Layak	Tidak Revisi
2	Materi yang disajikan dalam Diorama 3D sesuai dengan indikator	3	4	75%	Layak	Tidak Revisi
3.	Kelengkapan penampang dalam Diorama 3D sesuai dengan materi	3	4	75%	Layak	Tidak Revisi
4.	Replika yang disajikan dalam Diorama 3D dapat membantu menggali informasi/materi yang dipelajari	4	4	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
5.	Diorama 3D dapat memudahkan dalam hal penyampaian materi	3	4	75%	Layak	Tidak Revisi

6.	Diorama 3D dapat memudahkan dalam hal memahami materi yang disajikan	4	4	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
7.	Isi booklet memudahkan diorama 3D untuk dipahami	3	4	75%	Layak	Tidak Revisi
8.	Desain tampilan dalam Diorama 3D sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI	3	4	75%	Layak	Tidak Revisi
9.	Secara keseluruhan Diorama 3D ini layak digunakan pada pembelajaran	3	4	75%	Layak	Tidak Revisi
10.	Diorama 3D mampu meningkatkan belajar siswa	3	4	75%	Layak	Tidak Revisi
Jumlah		32	40	80%	Layak	Tidak Revisi

Keterangan :

X : Skor jawaban oleh validator yaitu Ninja Panju Purwita, MP.d sebagai ahli isi materi

x : Skor jawaban tertinggi

P : Prosentase tingkat kelayakan

Dari angket penilaian tanggapan yang diisi oleh dosen ips sebagai ahli isi, dapat dihitung presentase tingkat kelayakan media pembelajaran sebagai berikut :

$$\text{Prosentase} = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$$

$$\text{Prosentase} = \frac{32}{40} \times 100 \%$$

= 80 %

Dari angket diatas bahwa tingkat kelayakan media diorama 3D menurut validator materi adalah layak dijadikan media pembelajaran.

Tabel 3.6
Hasil Penilaian Ahli Media Diorama 3D

No	Pertanyaan	X	x	P (%)	Tingkat Kelayakan	Keterangan
1.	Tampilan yang digunakan dalam media Diorama 3D ini menarik	4	4	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
2	Tata letak penempatan replika yang digunakan media Diorama 3D ini tepat	4	4	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
3.	Tata letak penempatan tulisan mudah dipahami siswa.	3	4	75%	Layak	Tidak Revisi
4.	Teks dan tulisan yang digunakan dalam media Diorama 3D dapat terbaca dengan baik	4	4	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
5.	Replika yang disajikan dalam media Diorama 3D dapat memperjelas materi	4	4	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
6.	Replika yang disajikan dalam media Diorama 3D sesuai dengan materi	3	4	75%	Layak	Tidak Revisi
7.	Animasi replika yang disajikan dalam media Diorama	3	4	75%	Layak	Tidak Revisi

	3D sudah sesuai materi					
8.	Bentuk yang digunakan dalam media Diorama 3D menarik dan menyenangkan	4	4	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
9.	Penggunaan variasi warna yang digunakan dalam media Diorama 3D menarik	4	4	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
10.	Diorama menampilkan 3D	4	4	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
11.	Evaluasi yang digunakan dalam media Diorama 3D sesuai	4	4	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
	Jumlah	41	44	93%	Sangat Layak	Tidak Revisi

Keterangan :

X : Skor jawaban oleh validator yaitu Maryam Faizah sebagai ahli isi materi

x : Skor jawaban tertinggi

P : Prosentase tingkat kelayakan

Dari angket penilaian tanggapan yang diisi oleh dosen ips sebagai ahli isi, dapat dihitung presentase tingkat kelayakan media pembelajaran sebagai berikut :

$$\text{Prosentase} = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$$

$$\text{Prosentase} = \frac{41}{44} \times 100 \%$$

$$= 93 \%$$

Dari angket diatas bahwa tingkat kelayakan media diorama 3D menurut validator ahli media adalah sangat layak dijadikan media pembelajaran.

b. Wawancara

Wawancara ini sebagai panduan ketika peneliti melakukan wawancara kepada guru, dan siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap Diorama 3D. Tujuannya adalah agar peneliti dapat mengetahui langsung bagaimana respon guru dan siswa. wawancara berisi pertanyaan yang bisa mencakup fakta, data, konsep, pendapat, persepsi, atau evaluasi responden yang berkenaan dengan fokus masalah yang dikaji oleh peneliti.

Menurut isi wawancara oleh guru kelas IV SDN Bunulrejo 3 bahwa media yang digunakan saat pembelajaran hanya menggunakan LKS, buku siswa untuk siswa, dan buku guru untuk guru. Sebelumnya belum pernah menggunakan media diorama dalam pembelajaran.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasikan data dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian.⁴²

Analisis data dilakukan dengan cara mengelompokkan dan mengkategorikan data dalam aspek-aspek yang ditentukan. Hasil

⁴² Wina Sanjaya, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup), hlm.106

pengelompokan tersebut dihubungkan dengan data yang lainnya untuk mendapatkan suatu kebenaran.⁴³

Setelah pengelompokan dan pengkategorian data yang dalam penelitian ini berupa soal dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dianalisis melalui uji-t. Adapun rumus uji-t tidak berpasangan sebagai berikut :⁴⁴

Analisis data dengan menggunakan uji-t akan di dapat t_{hitung} dan t_{tabel} , dengan $\alpha = 0,05$ artinya taraf kepercayaan terhadap 100 sampel terdapat 5 kesalahan. Setelah dilakukan analisis dan diketahui hasil perhitungannya, maka langkah selanjutnya adalah membandingkan nilai antara dapat t_{hitung} dan t_{tabel} .

Sedangkan untuk menentukan tingkat kevalidan media diorama 3D hasil pengembangan digunakan teknik analisis dengan menggunakan rumus analisis sebagai berikut :⁴⁵

$$P = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase

$\sum x_i$: Jumlah skor yang diperoleh dari validator

$\sum x$: Jumlah skor ideal

Namun sebelumnya data kualitatif yang telah dikumpulkan dianalisis dahulu melalui tiga tahap, yaitu :⁴⁶

⁴³Iskandar, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta:Gaung Persada Press), hlm.108

⁴⁴ Suntoyo Yitnosumarto, 1990. *Dasar-dasar Statistik*. (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada), hlm.313

⁴⁵Arikunto, 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta:Bumi Aksara), hlm. 313

1. Reduksi data

Berarti merangkum data-data yang diperoleh, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas.

2. Data Display

Penyajian data, dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan dan hubungan antar kategori.

3. *Conclusion Drawing/verification*

Ini merupakan langkah ketiga yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi terhadap data yang telah dikumpulkan dan direduksi. Sedangkan analisis data untuk data kuantitatif yang diperoleh melalui angket menggunakan skala likert dalam bentuk pilihan ganda, selanjutnya diolah dengan cara dibuat presentase dengan rumus analisis sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase

$\sum x_i$: Jumlah skor yang diperoleh dari validator

$\sum x$: Jumlah skor ideal

Hasil prosentasi kemudian diinterpretasikan berdasarkan skala kategori kemampuan sebagai berikut :

⁴⁶Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta), hlm.94

Tabel 3.8
Rata-rata skor jawaban angket

Nilai %	Kategori
$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak
$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Layak
$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup Layak
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Layak
$20\% < \text{skor} < 36\%$	Tidak Layak

Berdasarkan kriteria di atas, alat peraga dinyatakan valid/tidak revisi jika memenuhi kriteria skor 68 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi meliputi ahli media, ahli materi.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Desain Media Diorama 3D

Desain Media Diorama 3D pada tema peduli terhadap makhluk hidup untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang didasarkan pada kondisi bahwa belum tersedianya media diorama 3D peduli terhadap makhluk hidup ini dapat meningkatkan kreativitas siswa. Pengembangan media diorama ini dalam penyajiannya disajikan dengan semenarik mungkin dengan tampilan 3D yang Nampak terlihat dari berbagai arah, dilengkapi dengan papan, dan lembar kerja siswa sebagai hasil evaluasi.

Produk yang dibuat oleh peneliti dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok, baik kelompok besar maupun kelompok kecil, yang dapat menimbulkan rasa gotong royong, persaudaraan, kekompakkan, dan hidup rukun dengan siswa lainnya. Produk yang dibuat peneliti sangat mudah digunakan. Media ini dapat digunakan untuk presentasi materi dengan penampakan mirip dengan aslinya dalam bentuk skala lebih kecil, sehingga imajinas siswa dapat berkembang setelah melihat dan mengamati media diorama 3D.

Pada dasarnya media berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran dengan topik yang jelas, yaitu pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi peduli terhadap makhluk hidup. Pengguna media dapat mempelajari materi kemudian menggunakan media diorama untuk memperjelas dengan dikemas menarik berfungsi memberikan pengalaman

langsung kepada peserta didik dalam rangka mendorong meningkatkan kreativitas, memperjelas, rasa ingin tahu yang tinggi, dapat menyelesaikan masalah. Media juga dapat menjadi penunjang daya ingat siswa dalam mengingat suatu pelajaran yang pernah dialaminya.

Berdasarkan hasil validasi pengembangan media diorama 3D ini menunjukkan hasil yang baik, hal tersebut ditunjukkan dalam hasil validasi oleh ahli materi memperoleh nilai 80% yaitu termasuk layak dan tidak perlu revisi, hasil validasi ahli media 93% yaitu termasuk layak dan tidak perlu direvisi..Dengan demikian media diorama 3D yang dikembangkan layak diterapkan dalam pembelajaran. Akan tetapi saran dan masukan serta komentar yang disampaikan oleh para subyek validasi, berusaha diwujudkan dengan maksimal sehingga produk pengembangan yang dihasilkan semakin baik.

Menurut ahli materi ini sudah baik, karena materi sudah sesuai dengan KI, KD dan Indikator yang sudah ada. Akan tetapi masih perlu adanya perbaikan pada media dengan tambahan media untuk dampak terjadinya longsor, misalnya : rumah rusak atau lahan sawah yang rusak, pohon-pohon diarea yang masih hijau dengan pohon yang akarnya panjang, bisa dilihat pada Gambar 4.10.

Dalam hasil validasi ahli media juga sudah baik. Akan tetapi ada beberapa poin yang perlu diperbaiki yakni Aktivitas perdesaan (petani, gubuk), Pohon dipuncak gunung, Booklet pada kertas art paper.

Media diorama 3D ini dibuat untuk meningkatkan kreativitas siswa. Dalam media ini terdapat replika tanah longsor dan pemandangan disertai dengan buku panduan booklet yang membantu cara penggunaan media. Pada media ini juga terdapat papan yang berfungsi untuk menuliskan hasil kerja kelompok peserta didik. Media beralaskan triplek diameter 1 cm dirancang peneliti dengan menggunakan barang bekas seperti kardus, koran, dan lain sebagainya dengan tambahan bahan kimia berupa resin dan katalis yang digunakan untuk sungai agar Nampak seperti asli nya dan lebih menarik.

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa media diorama 3D. Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut :

- 1) Materi yang disampaikan adalah materi tema 3 Peduli Terhadap MakhluK Hidup kelas IV.
- 2) Materi yang disampaikan dengan media yang digunakan didominasi oleh masalah-masalah yang riil dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.
- 3) Media tiga dimensi memuat permasalahan-permasalahan yang terkait dengan problem solving.

Media pembelajaran tiga dimensi ini lebih mengarah pada kegiatan-kegiatan siswa dalam mengkonstruk kreatifitas siswa sehingga menciptakan pembelajaran yang berwawasan dan penuh imajinasi.

Desain media diorama 3D menggunakan triplek berdiameter 1 cm dengan panjang 40 x 60 cm. media diorama dibuat dari bahan bekas yang masih layak pakai sehingga menjadi produk media yang menarik. Media

diorama 3D terdapat booklet dan papan sebagai tambahan dari media diorama untuk membantu berjalannya pembelajaran. Media diorama dibuat oleh peneliti dengan menggunakan kardus kue berkas yang digunakan untuk gunung dan tanah longsor. Tekstur tanah yang menyerupai tanah aslinya, peneliti menggunakan tisu kering yang diolesi lem kayu bercampur dengan air hangat. Kemudian di cat menggunakan pewarna *acrylic* hijau dan coklat.

Sawah yang dibuat disini menggunakan kertas berwarna hijau dengan digunting-gunting dan membentuk menyerupai sawah. Terdapat gubuk-gubuk di sekitar sawah. Rumah penduduk yang dibuat dari kardus, menyerupai rumah di perdesaaan dengan warna coklat.

Air terjun yang dibuat dari lelehan lem tembak menjadi air terjun yang mengalir sampai ke sumber air yang dibuat menggunakan resin dan katalis bahan kimia dengan tambahan pewarna cat air. Longsor yang terletak di bawah gunung berwarna coklat dengan reruntuhan batang pohon kering, bebatuan, gubuk di sawah dan rumah penduduk roboh tertimpa longsor

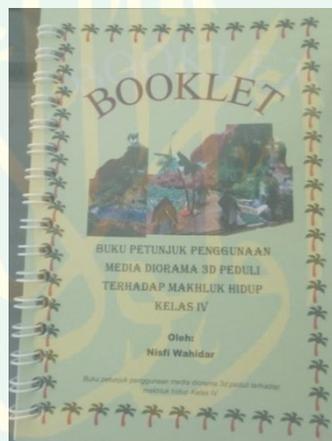
Makhluk hidup yang terdapat pada diorama 3D ini terdapat petani yang berada di sawah, orang yang sedang mengevakuasi lokasi tanah longsor, dan anak-anak yang bermain di halaman rumahnya. Orang-orangan tersebut terbuat dari batang korek api. Berbagai pepohonan yang terdapat di atas gunung dan disekitar rumah penduduk. Papan yang digunakan untuk menuliskan informasi apa yang sudah didapat siswa. Kemudian papan tersebut ditancapkan di area yang sudah dipelajari.

Desain media menurut para ahli sudah baik hanya saja ada sedikit penambahan Aktivitas perdesaan (petani, gubuk), Pohon dipuncak gunung booklet pada kertas art paper.

Media yang telah dibuat oleh peneliti yakni berbentuk Diorama 3D peduli terhadap makhluk hidup untuk siswa kelas IV B SDN Bunulrejo 3 Malang. Berikut paparan deskripsi produk :

1. Booklet

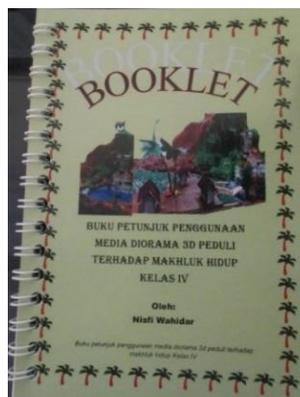
Gambar 4.1
Cover Booklet



Buku petunjuk penggunaan media diorama 3D peduli terhadap makhluk hidup kelas IV. Buku petunjuk ini mencakup :

a. Cover

Gambar 4.2
Cover Booklet



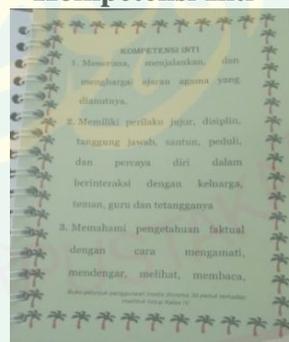
Cover booklet terdiri dari nama singkatan buku penggunaan tersebut disertai dengan fungsi buku tersebut untuk petunjuk media. Judul booklet disesuaikan dengan pokok bahasan yang dikembangkan yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial peduli terhadap makhluk hidup oleh Nisfi Wahidar dan disertai footnote buku petunjuk. Buku berukuran A5, berwarna hijau. Disertai gambar media diorama berupa foto.

b. Isi Booklet

Isi buku petunjuk booklet:

1). Kompetensi Inti

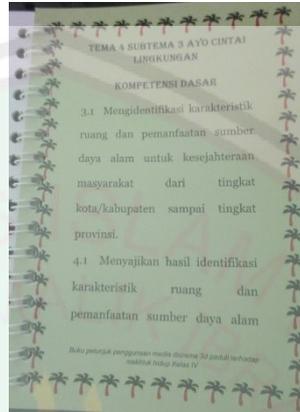
Gambar 4.3
Kompetensi Inti



Kompetensi Inti yang dituliskan di dalam booklet merupakan operasional SKL dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki satuan pendidikan atau jenjang pendidikan mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

c. Kompetensi Dasar

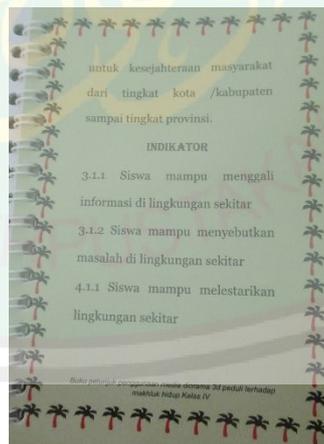
Gambar 4.4
Kompetensi Dasar



Kompetensi Dasar pada booklet mencakup kompetensi mana saja yang harus dicapai oleh siswa melalui media diorama

d. Indikator

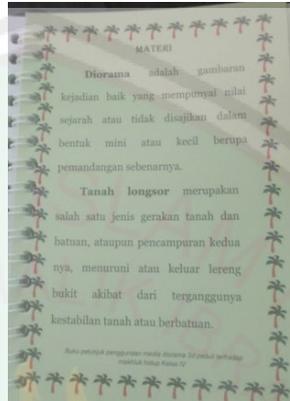
Gambar 4.5
Indikator



Indikator dalam booklet mencakup pencapaian kompetensi dasar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur, yang mencakup sifat, pengetahuan, dan keterampilan.

e. Materi

Gambar 4.6
Materi



Materi dalam booklet mencakup materi yang akan dibahas didalam diorama 3D. Apa itu diorama 3D, bagaimana cara peduli terhadap makhluk hidup, apa itu tanah longsor, pemicu terjadinya dan cara mencegah terjadinya tanah longsor.

f. Petunjuk penggunaan media

Gambar 4.7
Petunjuk penggunaan media



Di dalam buku petunjuk terdapat cara dan langkah pemakaian media dengan runtut. Penjelasan apa saja yang ada di dalam diorama, menggunakan papan yang telah disediakan dengan baik dan benar.

2. Diorama

Diorama 3D terdiri dari papan triplek berukuran 60 x 40 cm, kemudian diampelas tepi nya supaya rapi. Isi media diorama ini terdapat :

a. Gunung

Gambar 4.8
Gunung



Gunung yang tinggi terbuat kardus bekas yang dilapisi bubuk tissue dan bubuk koran dengan dioleskas lem kayu supaya struktur tanah yang terdapat pada gunung nampak seperti sebenarnya. Kemudian dicat warna campuran coklat tua, coklat muda, dan hijau.

b. Sawah

Gambar 4.9
Sawah



Sawah yang dibuat disini menggunakan bertas berwarna hijau dengan digunting-gunting dan membentuk menyerupai sawah. Terdapat gubuk-gubuk di sekitar sawah.

c. Rumah penduduk

Gambar 4.10
Rumah penduduk



Rumah penduduk yang dibuat dari kardus, menyerupai rumah di perdesaaan dengan warna coklat.

d. Sungai dan air terjun

Gambar 4.11
Sungai dan air terjun



Air terjun yang jatuh dari atas bagian gunung, menggunakan lem tembak yang dipanaskan sampai leleh dan menjadi air terjun yang mengalir sampai ke sumber air yang dibuat

menggunakan resin dan katalis bahan kimia dengan tambahan pewarna cat air

e. Longsoran

Gambar 4.12
Longsoran



Longsor yang terletak di bawah gunung berwarna coklat dengan reruntuhan batang pohon kering, bebatuan, gubuk di sawah dan rumah penduduk roboh tertimpa longsor.

f. Makhluk hidup

Gambar 4.13
Makhluk hidup



Makhluk hidup yang terdapat pada diorama 3D ini terdapat petani yang berada di sawah, orang yang sedang mengevakuasi

lokasi tanah longsor, dan anak-anak yang bermain di halaman rumahnya. Orang-orangan tersebut terbuat dari batang korek api.

Berbagai pepohonan yang terdapat di atas gunung dan disekitar rumah penduduk.

3. Papan

Gambar 4.14
Papan



Papan yang digunakan untuk menuliskan informasi apa yang sudah didapat siswa. Kemudian papan tersebut ditancapkan di area yang sudah dipelajari.

B. Penyajian Data Hasil Validasi Para Ahli

Validasi media diorama 3D ini dilakukan oleh validator ahli pada tanggal (1 April 2018) sampai (19 April 2018). Data penelitian produk pengembangan media dilakukan dalam 3 tatap. Tahap pertama dilakukan oleh dosen ips sebagai ahli isi Ilmu Pengetahuan Sosial oleh Bu Ninja Panju Purwita, M.Pd pada tanggal (1 April 2018) sampai (5 April 2018). Tahap kedua dilakukan oleh Bu Maryam Faizah pada tanggal (5 April 2018) sampai (19 April 2018). Tahap ketiga pelaksanaan *pretest* terhadap dua kelas yaitu kelas IV A dan IV B SDN

Bunulrejo 3 Malang pada tanggal (20 April 2018) dan *post-test* pada tanggal (21 April 2018).

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian dengan menggunakan skala linkert, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari beberapa ahli yang bertindak sebagai validator. Data hasil uji validasi tersebut dianalisis dengan teknik skor rata-rata penilaian evaluator pada item penilaian.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan yang diberikan pada ahli materi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah berupa media diorama 3D. Paparan deskriptif hasil validasi oleh ahli materi terhadap produk pengembangan media diorama 3D mengenai peduli terhadap makhluk hidup kelas IV yang diajukan melalui instrumen angket sehingga menghasilkan data kualitatif dan kuantitatif. Berikut adalah paparan hasil ahli materi diorama 3D sebagai berikut :

- 1) Materi yang disajikan dalam Diorama 3D sesuai dengan kompetensi dasar Kelengkapan penampang dalam Diorama 3D sesuai dengan materi.
- 2) Materi yang disajikan dalam Diorama 3D sesuai dengan indikator
- 3) Kelengkapan penampang dalam Diorama 3D sesuai dengan materi Diorama 3D dapat memudahkan dalam hal penyampaian materi.
- 4) Replika yang disajikan dalam Diorama 3D dapat membantu menggali informasi/materi yang dipelajari

- 5) Diorama 3D dapat memudahkan dalam hal penyampaian materi Desain tampilan dalam Diorama 3D sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI.
 - 6) Diorama 3D dapat memudahkan dalam hal memahami materi yang disajikan
 - 7) Isi booklet memudahkan diorama 3D untuk dipahami
 - 8) Desain tampilan dalam Diorama 3D sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI
 - 9) Secara keseluruhan Diorama 3D ini layak digunakan pada pembelajaran
 - 10) Diorama 3D mampu meningkatkan belajar siswa
- a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli materi selengkapnya dapat dilihat pada tabel

$$\begin{aligned}
 \text{Prosentase} &= \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \% \\
 &= \frac{32}{40} \times 100 \% \\
 &= 80 \%
 \end{aligned}$$

Hasil penelitian dari ahli materi mendapatkan nilai sebesar 80% telah dikonversikan dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan prosentase rata-rata, didapatkan hasil prosentase mencapai 80% berada pada kualifikasi valid sehingga media tidak revisi, tetapi ada beberapa poin yang perlu diperbaiki. Hal ini menunjukkan bahwa media diorama 3D sudah baik dan layak digunakan berdasarkan hasil penilaian ahli materi.

b. Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang didapatkan dari masukan, saran dan komentar ahli isi materi Ilmu Pengetahuan Sosial dalam pernyataan yang berkenaan dengan media diorama 3D dalam tabel sebagaimana berikut :

Tabel 4.1
Saran dan Komentar Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran

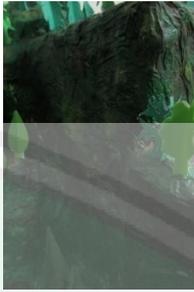
Nama Validator	Saran dan Komentar
Ninja Panju Purwita, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berikan tambahan media untuk dampak terjadinya longsor, misalnya : rumah rusak atau lahan sawah yang rusak 2. Tambahkan pohon-pohon di area yang masih hijau dengan pohon yang akarnya panjang.

c. Revisi Produk

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap media pembelajaran adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2
Tabel Revisi Produk Media Diorama

No	Point yang di revisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Berikan tambahan media untuk dampak terjadinya longsor, misalnya : rumah rusak atau lahan sawah yang rusak		

2	Tambahkan pohon-pohon di area yang masih hijau dengan pohon yang akarnya panjang		
---	--	--	---

2. Hasil Validasi Ahli Media

Produk pengembanganyang diberikan pada ahli media mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah berupa media diorama 3D. Paparan deskriptif hasil validasi oleh ahli media terhadap produk pengembangan media diorama 3D mengenai peduli terhadap makhluk hidup kelas IV yang diajukan melalui instrumen angketsehingga menghasilkan data kualitatif dan kuantitatif.

a. Data Kuantitatif

Paparan hasil data validasi ahli media sebagai berikut :

- 1) Tampilan yang digunakan dalam media Diorama 3D ini menarik.
- 2) Tata letak penempatan replika yang digunakan media Diorama 3D ini tepat
- 3) Tata letak penempatan tulisan mudah dipahami siswa.
- 4) Teks dan tulisan yang digunakan dalam media Diorama 3D dapat terbaca dengan baik
- 5) Replika yang disajikan dalam media Diorama 3D dapat memperjelas materi.

- 6) Replika yang disajikan dalam media Diorama 3D sesuai dengan materi.
- 7) Animasi replika yang disajikan dalam media Diorama 3D sudah sesuai materi.
- 8) Bentuk yang digunakan dalam media Diorama 3D menarik dan menyenangkan.
- 9) Penggunaan variasi warna yang digunakan dalam media Diorama 3D menarik.
- 10) Diorama menampilkan 3D.
- 11) Evaluasi yang digunakan dalam media Diorama 3D sesuai.

Hasil penelitian dari ahli media mendapatkan nilai sebesar 93% telah dikonversikan dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan prosentase rata-rata.

$$\begin{aligned}
 \text{Prosentase} &= \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100 \% \\
 &= \frac{41}{44} \times 100 \% \\
 &= 93 \%
 \end{aligned}$$

Didapatkan hasil prosentase mencapai 93% berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media tidak revisi, tetapi ada beberapa poin yang perlu diperbaiki. Hal ini menunjukkan bahwa media diorama 3D sudah baik dan sangat layak digunakan berdasarkan hasil penilaian ahli media.

b. Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang didapatkan dari masukan, saran dan komentar ahli media materi Ilmu Pengetahuan Sosial dalam pernyataan yang berkenaan dengan media diorama 3D dalam tabel sebagaimana berikut :

Tabel 4.3
Saran dan Komentar Ahli Media Terhadap Media Diorama 3D

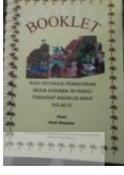
Nama Validator	Saran dan Komentar
Maryam Faizah	1. Aktivitas perdesaan (petani, gubuk) 2. Pohon dipuncak gunung 3. Booklet pada kertas art paper

c. Revisi Produk

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap media pembelajaran adalah sebagai berikut :

Tabel 4.4
Tabel Revisi Produk Media Diorama

No	Point yang di revisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Aktivitas perdesaan (petani, gubuk)		
2	Pohon dipuncak gunung		

3	Booklet pada kertas art paper		
---	-------------------------------	--	---

C. Hasil Uji Coba Media Diorama 3D

Produk pengembangan diajukan pada siswa kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang pada tanggal 20 April sampai 21 April 2018. Uji coba dilakukan di kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Produk pengembangan yang di uji cobakan dilapangan yaitu berupa media diorama 3D, yang mana pengujian produk ini akan melalui 3 tahap, diantaranya yakni, 1) *Pre-test* pada kelas A dan B; 2) uji lapangan dengan menggunakan media pada kelas eksperimen; 3) *Post-test* yang dilakukan terhadap seluruh siswa kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang. Berikut paparan data hasil uji coba.

1. *Pre-test*

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan pengamatan di kelas IV. *Pre-test* yang dilakukan kelas IV A dan IV B dengan pokok bahasan peduli terhadap makhluk hidup. Pemberian *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa.

Adapun hasil *Pre-test* yang dilakukan kelas IV Adidapat hasil nilai sebagai berikut.

Tabel 4.5
Hasil nilai *Pre-test* kelas IV A dan IV B

Kelas IV A			Kelas IV B		
No	Nama	Nilai	No	Nama	Nilai
1	Satria Ardiansyah	60	1	Silvi Anggraeni	70
2	Abil Hasan Asy Sadeli	70	2	Ahmad Syahrul Romadhoni	60
3	Aldo Ramadani	65	3	Andhika Bagus Andreanto	75
4	Andini Syifa'ul Qolbi	75	4	Bilgis Syarsira	65
5	Ayiq Ma'ruf Dwi Septian	60	5	Arum Lestari	70
6	Bilal Khumaidi Fikriansyah	70	6	Dita Yulayna	60
7	Dava Fudy Firmansyah	65	7	Fadila Hadisa Maghfiroh	75
8	Desta Rania Hendri	70	8	Hanifah Ajeng Pratiwi	65
9	Diva Surifiyana	75	9	Ilham Putra Dahana	70
10	Febriana Viandita Puri Andini	60	10	Mochammad Faris Putra Irawan	60
11	Fitri Oktaviani	65	11	Muhammad Syaputra Harianto	75
12	Galuh Fara Sahita	75	12	Nafisha Az-Zahra	65
13	Melani Putri	70	13	Nayla Asma'ul Husna	70
14	Mochammad Fairuz Armansyah	60	14	Rachmatul Chasanah	60
15	Muhammad Rasya May Triandika	70	15	Raffi Dwi Aditya Yusuf	75
16	Mutiara Dhea Tantri	65	16	Rassya Firman Ghani	65
17	Pinky Faradila	75	17	Robi Firmansyah	70
18	Rado Da Silva	60	18	Saskia Pratiwi Oktaviani	60
19	Rahmah Dwi Novana	70	19	Vellove Aurelia Valensi	75
20	Riska Arino Fitri	65	20	Yoga Prihandika	65
21	Rizky Alwiansyah Harahap	70	21	Ziven Renjiro Serge Yulianto	70
22	Sherly Dwiyanti	75	22	Ester Oktavia	60
23	Vallent Navicka	60	23	Zahra Al Ezzi	75
24	Zahra Alfirdaus	65	24	Fenisah Yuliani	65

Jumlah	1615		Jumlah	1620
rata-rata	67		Rata-rata	68

Berdasarkan hasil *Pre-test* yang dilakukan terhadap 2 kelas tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas IV A dengan nilai rata-rata 67 dan IV B dengan nilai rata-rata 68.

2. Uji coba lapangan

Uji coba lapangan dengan menggunakan media pada kelas eksperimen yang dilakukan di kelas IV B didapat hasil nilai sebagai berikut :

Tabel 4.6
Uji Coba Lapangan kelas eksperimen

No	Nama	Nilai
1	Silvi Anggraeni	85
2	Ahmad Syahrul Romadhoni	90
3	Andhika Bagus Andreanto	85
4	Bilgis Syarsira	90
5	Arum Lestari	90
6	Dita Yulayna	100
7	Fadila Hadisa Maghfiroh	85
8	Hanifah Ajeng Pratiwi	90
9	Ilham Putra Dahana	85
10	Mochammad Faris Putra Irawan	90
11	Muhammad Syaputra Harianto	90
12	Nafisha Az-Zahra	100
13	Nayla Asma'ul Husna	100
14	Rachmatul Chasanah	100
15	Raffi Dwi Aditya Yusuf	85
16	Rassya Firman Ghani	90
17	Robi Firmansyah	85
18	Saskia Pratiwi Oktaviani	90
19	Vellove Aurelia Valensi	90

20	Yoga Prihandika	100
21	Ziven Renjiro Serge Yulianto	85
22	Ester Oktavia	90
23	Zahra Al Ezzi	85
24	Fenisah Yuliani	90
Jumlah		2170
Rata-rata		90

Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang dilakukan terhadap kelas eksperimen tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas IV B dengan nilai rata-rata 90.

3. *Post-test*

Post-test yang dilakukan terhadap seluruh siswa kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang kelas IV A dan IV B didapat hasil nilai sebagai berikut:

Tabel 4.7
Nilai *Post-test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas Kontrol IV A			Kelas Eksperimen IV B		
No	Nama	Nilai	No	Nama	Nilai
1	Satria Ardiansyah	70	1	Silvi Anggraeni	85
2	Abil Hasan Asy Sadeli	75	2	Ahmad Syahrul Romadhoni	90
3	Aldo Ramadani	70	3	Andhika Bagus Andreanto	85
4	Andini Syifa'ul Qolbi	75	4	Bilgis Syarsira	90
5	Ayiq Ma'ruf Dwi Septian	50	5	Arum Lestari	90
6	Bilal Khumaidi Fikriansyah	70	6	Dita Yulayna	100
7	Dava Fudy Firmansyah	65	7	Fadila Hadisa Maghfiroh	85
8	Desta Rania Hendri	70	8	Hanifah Ajeng Pratiwi	90
9	Diva Surifiyana	75	9	Ilham Putra Dahana	85
10	Febriana Viandita Puri Andini	55	10	Mochammad Faris Putra Irawan	90
11	Fitri Oktaviani	65	11	Muhammad Syaputra	90

				Hariato	
12	Galuh Fara Sahita	75	12	Nafisha Az-Zahra	100
13	Melani Putri	70	13	Nayla Asma'ul Husna	100
14	Mochammad Fairuz Armansyah	65	14	Rachmatul Chasanah	100
15	Muhammad Rasya May Triandika	70	15	Raffi Dwi Aditya Yusuf	85
16	Mutiara Dhea Tantri	65	16	Rassya Firman Ghani	90
17	Pinky Faradila	75	17	Robi Firmansyah	85
18	Rado Da Silva	60	18	Saskia Pratiwi Oktaviani	90
19	Rahmah Dwi Novana	65	19	Vellove Aurelia Valensi	90
20	Riska Arino Fitri	65	20	Yoga Prihandika	100
21	Rizky Alwiansyah Harahap	70	21	Ziven Renjiro Serge Yulianto	85
22	Sherly Dwiyanti	75	22	Ester Oktavia	90
23	Vallent Navicka	50	23	Zahra Al Ezzi	85
24	Zahra Alfirdaus	65	24	Fenisah Yuliani	90
	Jumlah	1610		Jumlah	2170

Berdasarkan hasil *Post-test* yang dilakukan terhadap kelas kontrol kelas IV A dan eksperimen kelas IVB tersebut dapat dilihat perbandingan sebagai berikut.

1. Rata-rata kelas control (\bar{X}_1) dan kelas eksperimen (\bar{X}_2)

$$\begin{aligned}\bar{X}_1 &= \frac{\Sigma 1}{X_1} & \bar{X}_2 &= \frac{\Sigma 2}{X_2} \\ &= \frac{1610}{24} & &= \frac{2170}{24} \\ &= 67 & &= 90\end{aligned}$$

Keterangan :

\bar{X}_1 : Rata-rata Nilai Kelompok Kontrol

\bar{X}_2 : Rata-rata Nilai Kelompok Eksperimen

n_1 : Jumlah Siswa Kelompok Kontrol

n_2 : Jumlah Siswa Kelompok Eksperimen

Σ_1 : Jumlah Rata-rata Kelompok Kontrol

Σ_2 : Jumlah Rata-rata Kelompok Eksperimen

Post-test dilakukan dengan tujuan mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media diorama 3D untuk kelas eksperimen dan yang tidak menggunakan media sebagai kelas kontrol. Adapun hasil *Post-test* sebagaimana dipaparkan perbandingan pada tabel diatas yaitu kelas IV A dengan nilai rata-rata 67 dan kelas IV B dengan nilai rata-rata 90.

Maka dapat disimpulkan bahwa perbandingan kelas yang menggunakan media hasil nilai meningkat dibandingkan kelas yang tidak menggunakan media.

2. Analisis Data

Pada Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan data. Data yang dideskripsikan antara lain data hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Menguji dua kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan uji t pada *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 4.8
Uji Homogenitas

Kelas IV A			Kelas IV B		
No	Nama	Nilai	No	Nama	Nilai
1	Satria Ardiansyah	60	1	Silvi Anggraeni	70
2	Abil Hasan Asy Sadeli	70	2	Ahmad Syahrul Romadhoni	60
3	Aldo Ramadani	65	3	Andhika Bagus	75

				Andreanto	
4	Andini Syifa'ul Qolbi	75	4	Bilgis Syarsira	65
5	Ayiq Ma'ruf Dwi Septian	60	5	Arum Lestari	70
6	Bilal Khumaidi Fikriansyah	70	6	Dita Yulayna	60
7	Dava Fudy Firmansyah	65	7	Fadila Hadisa Maghfiroh	75
8	Desti Rania Hendri	70	8	Hanifah Ajeng Pratiwi	65
9	Diva Surifiyana	75	9	Ilham Putra Dahana	70
10	Febriana Viandita Puri Andini	60	10	Mochammad Faris Putra Irawan	60
11	Fitri Oktaviani	65	11	Muhammad Syaputra Harianto	75
12	Galuh Fara Sahita	75	12	Nafisha Az-Zahra	65
13	Melani Putri	70	13	Nayla Asma'ul Husna	70
14	Mochammad Fairuz Armansyah	60	14	Rachmatul Chasanah	60
15	Muhammad Rasya May Triandika	70	15	Raffi Dwi Aditya Yusuf	75
16	Mutiara Dhea Tantri	65	16	Rassya Firman Ghani	65
17	Pinky Faradila	75	17	Robi Firmansyah	70
18	Rado Da Silva	60	18	Saskia Pratiwi Oktaviani	60
19	Rahmah Dwi Novana	70	19	Vellove Aurelia Valensi	75
20	Riska Arino Fitri	65	20	Yoga Prihandika	65
21	Rizky Alwiansyah Harahap	70	21	Ziven Renjiro Serge Yulianto	70
22	Sherly Dwiyanti	75	22	Ester Oktavia	60
23	Vallent Navicka	60	23	Zahra Al Ezzi	75
24	Zahra Alfirdaus	65	24	Fenisah Yuliani	65
Jumlah		1615		Jumlah	1620
rata-rata		67		Rata-rata	68

Berdasarkan data hasil olah uji Homogenitas menggunakan SPSS versi 16, diperoleh ringkasan data yang ditunjukkan pada table sebagai berikut:

Tabel 4.9
Test of Homogeneity of Variances

Nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.080	1	46	.778

Dari table hasil uji Homogenitas diatas terlihat bahwa $p = 0,778$, karena $p > 0,05$ maka tidak ada perbedaan varians pada data hasil test siswa dikelas kontrol (Data Homogen) dan eksperimen. Dengan kata lain bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan yang sama.

3. Membuat Hipotesis

Setelah peneliti menelaah terhadap berbagai sumber untuk menentukan anggaran dasar, maka langkah selanjutnya adalah merumuskan hipotesis. Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Adapun hipotesis dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

a. Hipotesis H_0 yaitu :

Tidak ada pengaruh peningkatan kreativitas antara siswa kelas IV SDN Bunulrejo 3 yang menggunakan media pembelajaran Diorama 3D pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup kelas IV dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran media Diorama 3D pada

Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup kelas IV SDN Bunulrejo 3.

b. Hipotesa H_1 yaitu :

Adanya pengaruh peningkatan kreativitas antara siswa kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang yang menggunakan media pembelajaran Diorama 3D pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup kelas IV dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran media Diorama 3D pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup kelas IV SDN Bunulrejo 3.

Berdasarkan olah data Independent Sample T Test dengan menggunakan program SPSS 16 diperoleh ringkasan data yang ditunjukkan pada table berikut:

Tabel 4.10
Ringkasan Hasil Uji T

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	df
nilai	Equal variances assumed	1.940	.170	12.441	46
	Equal variances not assumed			12.441	42.583

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas bahwa kelas control dan kelas eksperimen memiliki varians yang sama, maka peneliti membaca data pada baris *Equal Varians*

Assumed. Pada table di atas diketahui $t_{hitung} = 12,441$ dengan $sig\ p = 0,170$. Berdasarkan perhitungan t_{tabel} maka diperoleh nilai t_{tabel} dengan $N = 48-2=46$ sebesar 1,778. Karena $t_{hitung} = 12,441 > t_{tabel}$ dan $p < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima (Terdapat perbedaan antara siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen).

Dari data di atas menunjukkan bahwa media Diorama 3D sangat efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa pada kelas eksperimen setelah menggunakan media Diorama 3D.

BAB V

PENUTUP.

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media diorama 3D pada tema peduli terhadap makhluk hidup untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDN Bunulrejo 3 dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Desain media diorama 3D ini ditempuh melalui beberapa tahap yakni, studi pendahuluan (*Research and Information Collecting*), dan merencanakan penelitian (*planning*). Pada tahap pendahuluan terdiri dari tahap analisis kebutuhan, studi pustaka, penelitian skala kecil. Sedangkan tahap merencanakan penelitian terdiri atas tahap penelitian dan pengumpulan informasi, tahap perencanaan, tahap pengembangan produk, tahap uji lapangan awal, tahap revisi prosuk, tahap uji lapangan akhir.
- b. Media diorama 3D ini memiliki kelayakan berdasarkan hasil validasi para ahli. Pertama yakni ahli isi mata pelajaran sebesar 80%, ahli media sebesar 93%.

Pengembangan media diorama 3D dapat meningkatkan hasil kreativitas siswa SDN Bunulrejo 3 Malang diketahui bahwa rata-rata kreativitas siswa dengan hasil *Pre-test* yang dilakukan terhadap 2 kelas tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas IV A dengan nilai rata-rata 67 dan IV B dengan nilai rata-rata 68, *Post-test* dipaparkan perbandingan pada tabel diatas yaitu kelas IV A dengan nilai rata-rata 67 dan kelas

IV B dengan nilai rata-rata 90, terlihat bahwa $p = 0,778$, karena $p > 0,05$ maka tidak ada perbedaan varians pada data hasil test siswa dikelas kontrol (Data Homogen) dan eksperimen. Dengan kata lain bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan yang sama. Berdasarkan olah data *Independent Sample T Test* dengan diketahui $t_{hitung} = 12,441$ dengan sig $p = 0,170$. Berdasarkan perhitungan t_{tabel} maka diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 1,778. Karena $t_{hitung} = 12,441 > t_{tabel}$ dan $p < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima (Terdapat perbedaan antara siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen). Dari data di atas menunjukkan bahwa media Diorama 3D sangat efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa pada kelas eksperimen setelah menggunakan media Diorama 3D.

2. Saran

a. Bagi Guru

- 1) Hendaknya, dalam pembelajaran guru lebih menggunakan media yang Nampak nyata dengan gambaran-gambaran singkat agar siswa dapat mengembangkan imajinasinya.
- 2) Media diorama 3D ini hendaknya dijadikan acuan untuk membuat media- media yang lain sebagai pelengkap pembelajaran.

b. Bagi pengembang

- 1) Untuk menciptakan ide-ide baru terkait dengan pembelajaran, serta lebih inovatif, kreatif, dalam mengembangkan produk pembelajaran.

- 2) Pengembang menyadari akan adanya ketidak sempurnaan dalam pengembangan ini untuk itu kritik dan saran sangat diharapkan demi terciptanya media pembelajaran yang lebih baik lagi.



DAFTAR PUSTAKA

- Ouda Teda Ena, *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak presentasi*, (Bandung, Alfabeta, 2011), hlm 297.
- William Crain, 2007, *Teori Perkembangan Konsep dan Aplikasi*, (Jakarta, Pustaka, 2010), hlm183
- Didaktikum: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Vol. 16. No. 5. (2015)
- Darsono, Max dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, (Semarang, CV IKIP Semarang Press, 2010)
- Wawancara guru kelas IV SDN Bunulrejo 3
- Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Gava Media, 2010), hlm29
- Satiadarma, Monty P. Dan Fidelis E. Waruwu. *Mendidik kecerdasan*, (Jakarta, Pustaka Populer Obor, 2003), hal 1110
- Primadi Tabrani, *Peranan Kreativitas dalam perikehidupan Manusia*, (Yogyakarta, Jala Sutra,2006), hlm 16
- Siti Aisyah, *Pengembangan Pembelajaran Media Diorama Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Tema Lingkungan Alam dan Lingkungan Buatan Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepanjen 1 Jombang*
- Laila Afifatun Nisa', *Pengembangan Media Tiga Dimensi Pada Materi Ragam Suku Bangsa dan Budaya Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah AL-Falah Blitar*
- Rena Maqda Mega Silviya, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Integrasi Islam-Sains Tema 3 Subtema 3 (Ayo Cintai Lingkungan) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV SDN Bunulrejo 2 Malang*
- Hujar AH, Sanaki.2009.*Media Pembelajaran*, (Yogyakarta:Safiria Insani Pers), hlm. 3
- Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Gava Media, 2010), hlm4
- Bambang Sujipto, *Media Pembelajaran*, (Bandung, Refika Aditama,2009), hlm 29
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta, Grafindo Persada,2009), hlm 50
- Alief S. Sadirman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (PT Raja Grafindo, 2008), Hlm 17-18
- Daryanto, *Media Pembelajaran Perannannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, 2010, Yogyakarta, Gava Media.
- Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, (Bandung, Sinar Baru Algensindo, 2011), hlm37
- Skripsi Shinta Akhlakul kharimah, *Pengaruh Media Diorama Terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran SKI Di MTS NU Sidoarjo*, Universitas Islam Negeri Ampel Surabaya, Fakultas Tarbiyah dan Kuruan 2017
- Primadi Tabrani, *Peranan Kreativitas dalam perikehidupan Manusia*, (Yogyakarta, Jala Sutra,2006), hlm 16

Yusuf Abu al-Hijaj, *Kreatif atau Mati*, (Surakarta, Al-Jadid, 2010), hlm 7
 Rachmy Diana, *Hubungan Antara Religius dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Umum*, *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, Psikologi No. 7. Th III, 1999, hal. 7

Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta, Rineka Cipta, 1999), Hal 1

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup*, 2013

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung, CV Alfabeta, 2011), hlm 297

Hamid Darmadi, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung, Alfabeta, 2011), hlm 6

Nusa Putra, *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), hlm.161

Nana Syaodih Sukadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hlm.164

Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2010), Hlm.194

Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007), hlm.21

Subali, dkk.2012. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*

Mulyanta dan Marlon Leong, 2009. *Tutorial Membangun Media Interaktif Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Penerbit Universitas Atma Jaya Yogyakarta)

Wina Sanjaya, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup), hlm.106

Iskandar, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Gaung Persada Press), hlm.108

Suntoyo Yitnosumarto, 1990. *Dasar-dasar Statistik*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), hlm.313

Arikunto, 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara), hlm. 313



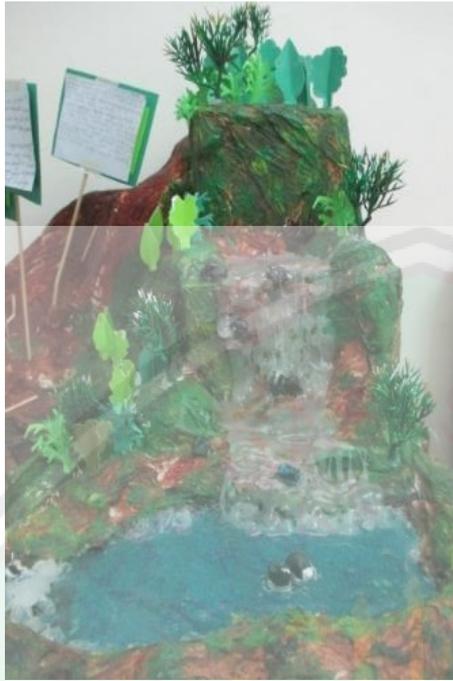
LAMPIRAN-LAMPIRAN

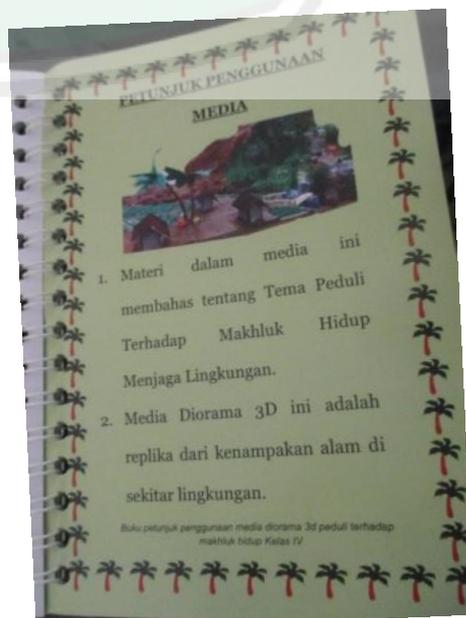
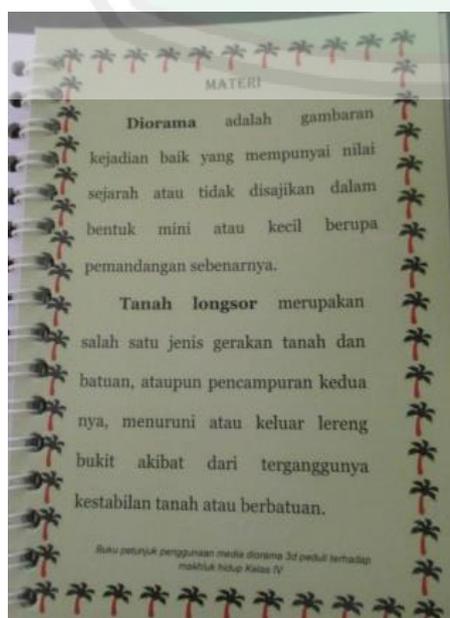
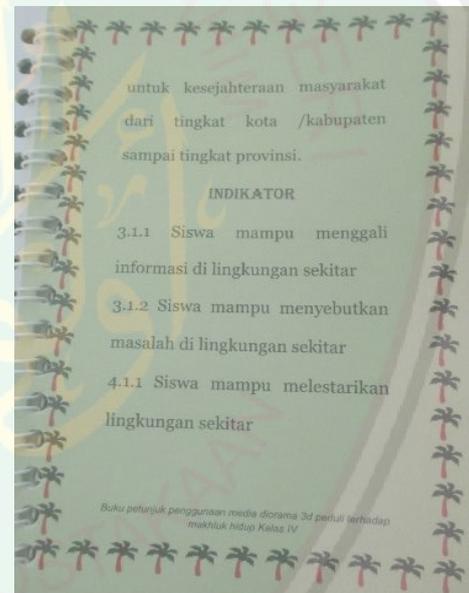
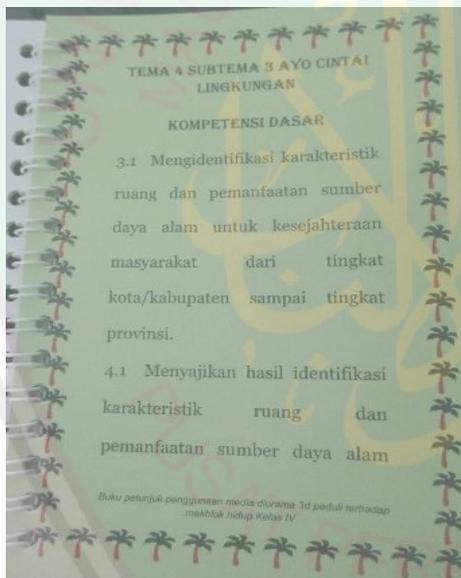
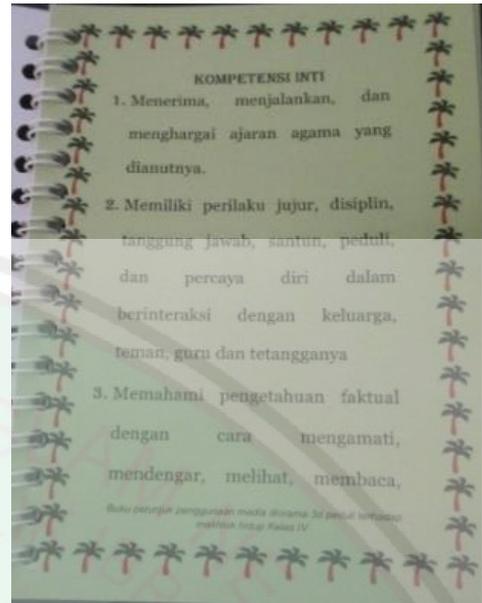
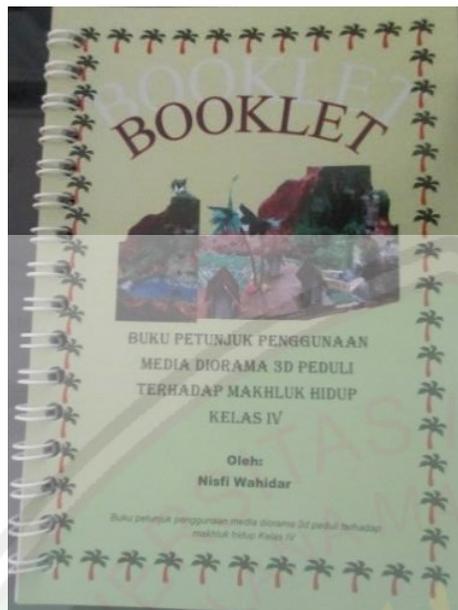


LAMPIRAN 1

BENTUK MEDIA PEMBELAJARAN









LAMPIRAN 2

FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN















LAMPIRAN 3

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI MATERI
MEDIA DIORAMA 3D UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS
SISWA**

A. Biodata

Nama:.....

B. Petunjuk Pengisian Angket

- a. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu melihat media pembelajaran terlebih dahulu
- b. Instrumen ini berisi tentang kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silakan Bapak/Ibu memberi tanda centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda
- c. Keterangan skor dan penilaiannya adalah sebagai berikut :

No	Keterangan	Skor
1.	Tidak Tepat	1
2.	Kurang Tepat	2
3.	Cukup Tepat	3
4.	Sangat Tepat	4

C. Kriteria-Kriteria Lembar Validasi Ahli Materi

Berilah tanda (✓) pada jawaban yang dianggap paling sesuai !

No	Pertanyaan	Keterangan			
		4	3	2	1
1.	Materi yang disajikan dalam Diorama 3D sesuai dengan kompetensi dasar		✓		
2.	Materi yang disajikan dalam Diorama 3D sesuai dengan indikator		✓		
3.	Kelengkapan penampang dalam Diorama 3D sesuai dengan materi		✓		
4.	Replika yang disajikan dalam Diorama 3D dapat membantu menggali informasi/materi yang dipelajari	✓			
5.	Diorama 3D dapat memudahkan dalam hal penyampaian materi		✓		
6.	Diorama 3D dapat memudahkan dalam hal memahami materi yang disajikan	✓			
7.	Isi booklet memudahkan diorama 3D untuk dipahami		✓		
8.	Desain tampilan dalam Diorama 3D sesuai		✓		

	dengan karakteristik siswa SD/MI				
9.	Secara keseluruhan Diorama 3D ini layak digunakan pada pembelajaran		✓		
10.	Diorama 3D mampu meningkatkan belajar siswa		✓		

D. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang Diorama 3D kelas IV ini ini.

- > Berikan tambahan media untuk dampak terjadinya longsor. misalnya : rumah rusak atau lahan sawah yang rusak
- > tambahan pohon-pohon di area yang masih hijau dengan pohon yang akarnya panjang.

Malang, 5 April 2018

Validator



(Ninja Panju Purwita, M.Pd)



LAMPIRAN 4

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI MEDIA
MEDIA DIORAMA 3D UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS
SISWA**

A. Biodata

Nama:

B. Petunjuk Pengisian Angket

- a. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu melihat media pembelajaran terlebih dahulu
- b. Instrumen ini berisi tentang kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silakan Bapak/Ibu memberi tanda centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda
- c. Keterangan skor dan penilaiannya adalah sebagai berikut :

No	Keterangan	Skor
1.	Tidak Tepat	1
2.	Kurang Tepat	2
3.	Cukup Tepat	3
4.	Sangat Tepat	4

C. Kriteria-Kriteria Lembar Validasi Ahli Media

Berilah tanda (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai !

No	Pertanyaan	Keterangan			
		4	3	2	1
1.	Tampilan yang digunakan dalam media Diorama 3D ini menarik	√			
2	Tata letak penempatan replika yang digunakan media Diorama 3D ini tepat	√			
3.	Tata letak penempatan tulisan mudah dipahami siswa.		√		
4.	Teks dan tulisan yang digunakan dalam media Diorama 3D dapat terbaca dengan baik	√			
5.	Replika yang disajikan dalam media Diorama 3D dapat memperjelas materi	√			
6.	Replika yang disajikan dalam media Diorama 3D sesuai dengan materi		√		
7.	Animasi replika yang disajikan dalam media Diorama 3D sudah sesuai materi		√		
8.	Bentuk yang digunakan dalam media	√			

	Diorama 3D menarik dan menyenangkan				
9.	Penggunaan variasi warna yang digunakan dalam media Diorama 3D menarik	✓			
10.	Diorama menampilkan 3D	✓			
11.	Evaluasi yang digunakan dalam media Diorama 3D sesuai	✓			

D. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang desain Diorama 3D kelas IV ini.

- Diberikan papan untuk menentukan tema diorama

Malang, 19 April 2018

Validator

Mafi
(Maryam Faizah)



LAMPIRAN 5

SOAL *PRE-TEST*

Pre-Test

Nama :

No Absen :

Indikator :

- a) Siswa dapat menyebutkan 3 bencana alam dengan benar.
- b) Siswa dapat mengidentifikasi tentang tanah longsor dengan benar.
- c) Siswa dapat menjelaskan factor terjadinya tanah longsor dengan benar.
- d) Siswa dapat menjabarkan cara mencegah tanah longsor dengan tepat.
- e) Siswa dapat menguraikan dampak terjadinya tanah longsor dengan tepat.

Isilah soal dibawah ini dengan benar!

1. Sebutkan bencana alam yang kamu ketahui!

Jawab :

2. Gerakan tanah dan batuan ataupun pencampuran keduanya, menuruni atau keluar lereng bukit akibat dari terganggunya kestabilan tanah atau berbatuan disebut?

Jawab :

3. Faktor terjadinya tanah longsor adalah....

Jawab :

4. Bagaimana cara mencegah tanah longsor?

Jawab :

5. Apa saja dampak terjadinya tanah longsor?

Jawab :



LAMPIRAN 6
SOAL POST-TEST

Post-Test

Nama :

No Absen :

Indikator :

- a) Siswa menjabarkan hasil pengamatan tentang peduli terhadap makhluk hidup.
- b) Siswa menjelaskan penyebab terjadinya bencana alam.
- c) Siswa menyebutkan 2 hal yang dapat mencegah bencana alam dengan benar.
- d) Siswa menguraikan pentingnya kepedulian terhadap lingkungan dengan tepat.
- e) Siswa merumuskan 3 hal yang dapat dilakukan untuk melestarikan lingkungan.

Isilah soal dibawah ini dengan benar!

1. Berdasarkan pembelajaran yang kalian lakukan, ceritakan secara singkat tentang apa yang kalian ketahui!

Jawab :

2. Jelaskan penyebab terjadinya bencana alam yang tergambar dalam diorama!

Jawab :

3. Berikan pendapatmu, hal apa saja yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya bencana alam?

Jawab :

4. Jelaskan pentingnya kepedulian kita terhadap lingkungan!

Jawab :

5. Sebutkan hal-hal yang dapat dilakukan untuk melestarikan lingkungan baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan tempat tinggalmu!

Jawab :



LAMPIRAN 7
SURAT KETERANGAN PENELITIAN
DARI FAKULTAS



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 651/Un.03.1/TL.00.1/03/2018 19 Maret 2018
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : Izin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala SDN Bunulrejo 3 Malang
 di
 Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Nisfi Wahidar
 NIM : 14140005
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Semester - Tahun Akademik : Genap - 2017/2018
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Diorama 3D Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang
 Lama Penelitian : Maret 2018 sampai dengan Mei 2018
 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan

 Dr. H. Agus Maimun, M.Pd.
 NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip



LAMPIRAN 8
SURAT KETERANGAN PENELITIAN
DARI SEKOLAH



PEMERINTAH KOTA MALANG
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI BUNULREJO 3
Jl. Sebuku No. 14 Kecamatan Blimbing Telepon 0341 - 482441
Malang (65123) email: sdnbunulrejo3@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor. 421.2/402-SKRIPSI/35.73.301.01.033/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap : SLAMET DARMADJI, S.Pd, M.Pd
NIP : 19630303 198511 1 001
Pangkat / Gol : Pembina / IV A
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa Mahasiswa berikut ini:

Nama : NISFI WAHIDAR
Nomor Induk Mahasiswa : 14140005
Jurusan/Fakultas/Universitas : PGMI/TARBIYAH/UIN MALANG

Telah melaksanakan penelitian pada tanggal 15 Februari 2018 s/d 25 April 2018 tentang :

"Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Pada Tema Peduli Terhadap Makhluh Hidup Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sdn Bunulrejo 3 Malang".

Demikian surat keterangan ini dibuat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Malang, 25 April 2018
PEMERINTAH KOTA MALANG
SDN BUNULREJO 3
DINAS PENDIDIKAN
SLAMET DARMADJI, S.Pd, M.Pd
NIP. 19630303 198511 1 001



LAMPIRAN 9

SURAT KETERANGAN BIMBINGAN

SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http://fitk.uin-malang.ac.id/ email: fitk@uin-malang.ac.id

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI
 JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Nama : Nisfi Wahidar
 NIM : 19140005
 Judul :
 Dosen Pembimbing :

No.	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	26-3-2018	Revisi rumusan masalah	
2.	2-4-2018	Revisi bab IV, V, VI	
3.	7-5-2018	Konsultasi angket	
4.	14-5-2018	Konsultasi keseluruhan	
5.	21-5-2018	Konsultasi lampiran	
6.	28-5-2018	Revisi abstrak	
7.	4-6-2018	Revisi angket kreativitas	
8.	6-6-2018	Acc	
9.			
10.			
11.			
12.			

Malang, 20.....

Mengetahui
 Ketua Jurusan PGMI,

H. Ahmad Sholeh, M.Ag
 NIP. 197608032006041001



LAMPIRAN 10
BIODATA MAHASISWA

BIODATA MAHASISWA

Nama : Nisfi Wahidar

NIM : 14140005

Fak/Jur : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

TTL : Surakarta, 18 Mei 1996

Alamat : Jl. Taman Sulfat 13/8 Malang

No Telf : 082257115322

e-mail : nisfi.wahidar123@gmail.com



Malang,
Mahasiswa

(Nisfi Wahidar)
14140005