

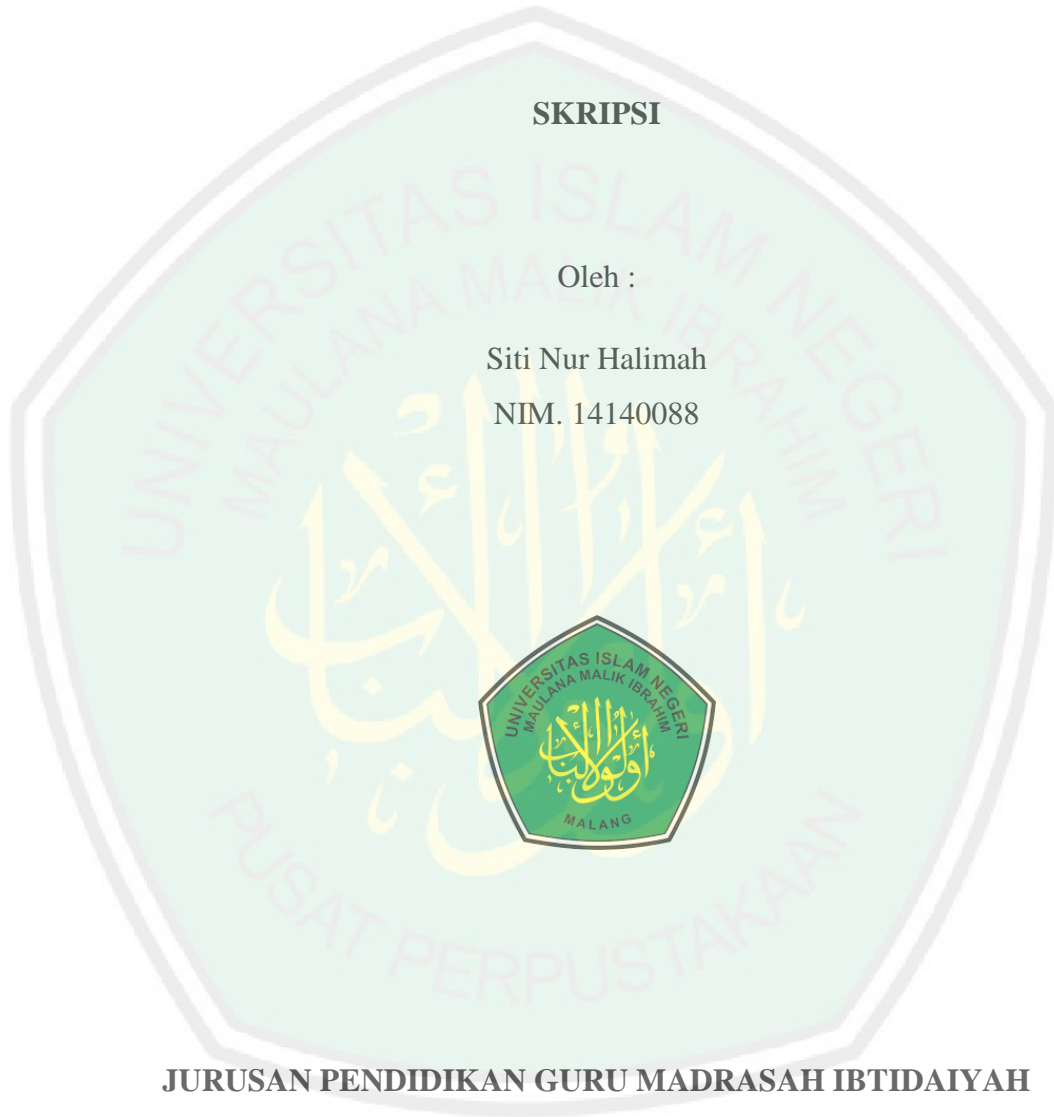
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA MATERI  
KEANEKARAGAMAN SUKU BANGSA PADA TEMA 7 KELAS 4  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SDN  
SUMBERSARI 2 MALANG**

**SKRIPSI**

Oleh :

Siti Nur Halimah

NIM. 14140088



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK  
IBRAHIMMALANG**

**Desember, 2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA MATERI  
KEANEKARAGAMAN SUKU BANGSA PADA TEMA 7 KELAS 4  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SDN  
SUMBERSARI 2 MALANG**

**SKRIPSI**

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

Oleh :

Siti Nur Halimah

NIM. 14140088



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**

**Desember, 2018**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA MATERI  
KEANEKARAGAMAN SUKU BANGSA PADA TEMA 7 KELAS 4 UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SDN SUMBERSARI 2**

**MALANG**

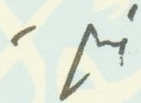
**SKRIPSI**

Oleh :

Siti Nur Halimah  
NIM. 14140088

Telah Disetujui pada Tanggal, 03 Desember 2018

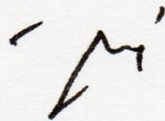
Dosen Pembimbing



H. Ahmad Sholeh, M.Ag  
NIP. 197608032006041001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



H. Ahmad Sholeh, M.Ag  
NIP. 197608032006041001

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA MATERI  
KEANEKARAGAMAN SUKU BANGSA PADA TEMA 7 KELAS 4  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SDN  
SUMBERSARI 2 MALANG**

**SKRIPSI**

Dipersiapkan dan disusun oleh  
Siti Nur Halimah (14140088)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 04 Jan 2019 dan dinyatakan  
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**Panitia Ujian**

**Tanda Tangan**

**Ketua Sidang**

Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd : \_\_\_\_\_  
NIP.19790202 200604 2 003

**Sekretaris Sidang**

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

**Pembimbing**

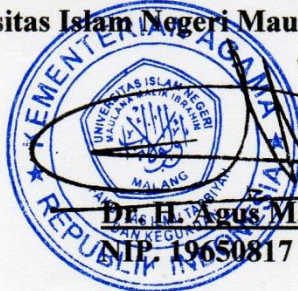
H. Ahmad Sholeh, M.Ag : \_\_\_\_\_  
NIP. 19760803 200604 1 001

**Penguji Utama**

Dr. M. Samsul Ulum, MA : \_\_\_\_\_  
NIP. 19720806 200003 1 001

Mengesahkan,

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**



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

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...

Alhamdulillahirobbilalamin...

Dengan rahmat Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang

Karya ini penulis persembahkan kepada orang-orang yang selalu berada dihati dan memberiku semangat setiap waktu

Bapak dan ibuk tercinta (Hanip dan Sanah) yang tidak pernah berhenti memberikan limpahan kasih sayangnya, dalam setiap sujudnya mendoakanku dengan penuh keikhlasan dan ketulusan.

Kakak keduaku, Ahmad Thohari terima kasih sudah banyak memberikan banyak dukungan dan motivasi, sehingga mampu membuatku menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Teman-teman Komisariat Nurussa'adah, PKPT IPNU IPPNU terima kasih sudah menemani dan memberi semangat tiada henti.

Keluarga "Ra Duwe Konco" dan teman-teman seperjuangan PGMI terima kasih telah menemani dan mewarnai hari-hariku dalam menyelesaikan skripsi ini.

Untuk mas Agung sebagai calon suami saya terima kasih sudah datang diwaktu yang tepat dan memberikan banyak motivasi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.

## MOTTO

﴿اللَّهُ نُورُ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ مَثَلُ نُورِهِ كَمِشْكَاةٍ فِيهَا مِصْبَاحٌ  
 الْمِصْبَاحُ فِي زُجَاجَةٍ الزُّجَاجَةُ كَأَنَّهَا كَوْكَبٌ دُرِّيٌّ يُوقَدُ مِنْ شَجَرَةٍ  
 مُبْرَكَةٍ زَيْتُونَةٍ لَا شَرْقِيَّةٍ وَلَا غَرْبِيَّةٍ يَكَادُ زَيْتُهَا يُضِيءُ وَلَوْ  
 لَمْ تَمْسَسْهُ نَارٌ نُّورٌ عَلَى نُورٍ يَهْدِي اللَّهُ لِنُورِهِ مَنْ يَشَاءُ وَيَضْرِبُ  
 اللَّهُ الْأَمْثَلَ لِلنَّاسِ وَاللَّهُ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ ﴿٣٥﴾

Allah (pemberi) cahaya (kepada) langit dan bumi. Perumpamaan cahaya-Nya, seperti sebuah lubang yang tidak tembus yang di dalamnya ada pelita besar. Pelita itu di dalam tabung kaca, (dan) tabung kaca itu bagaikan bintang yang berkilauan, yang dinyalakan dengan minyak dari pohon yang diberkahi, (yaitu) pohon zaitun yang tumbuh tidak di timur dan tidak pula di barat, yang minyaknya (saja) hamper-hampir menerangi, walaupun tidak tersentuh api. Cahaya di atas cahaya (berlapis-lapis), Allah memberi petunjuk kepada cahaya-Nya bagi orang yang Dia kehendaki, dan Allah membuat perumpamaan-perumpamaan bagi manusia. Dan Allah Maha Mengetahui segala sesuatu.

(QS. An-Nur ayat 35)

1

<sup>1</sup> 534:Al-Quran

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 03 Desember 2018

Hal : Skripsi Siti Nur Halimah

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang

di

Malang

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Siti Nur Halimah

NIM : 14140088

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Materi Keanekaragaman Suku Bangsa Pada Tema 7 Kelas 4 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Sumbersari 2 Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb*

Pembimbing,



H. Ahmad Sholeh, M.Ag

NIP.19760803200604101

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Siti Nur Halimah

NIM : 14140088

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Materi  
Keanekaragaman Suku Bangsa Pada Tema 7 Kelas 4 Untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sdn Sumbersari 2 Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan, 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, 03Desember 2018

Hormat Saya,



Siti Nur Halimah

14140088

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan hidayah, ilmu, kesehatan, dan kesempatan yang sangat berharga, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Materi Keanekaragaman Suku Bangsa Pada Tema 7 Kelas 4 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Sumpersari 2 Malang” ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktuneskipun masih terdapat banyak kekurangan yang memerlukan tambahan dan ide untuk menyempurnakan karya ini.

Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kehadiran baginda Nabi besar Muhammad SAW yang telah menunjukkan pada jalan yang penuh dengan cahaya keilmuan yang diridhai Allah SWT dan semoga kita mendapat pertolongan Syafaat-Nya Kelak. Amiin

Penulisan dan penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program studi jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis yakin tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Abd. Haris, M.Ag selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
3. H. Ahmad Sholeh, M.Ag selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. H. Ahmad Sholeh, M.Ag selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
5. Nur Laeli Fitriah M.Pd selaku dosen wali yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan selama awal hingga semester akhir.

6. M. Irfan Islamy M.Pd yang telah meluangkan waktunya bersedia menjadi validator materi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran diorama serta berkenan memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan media ini.
7. Ahmad Makki Hasan, M.Pd yang telah meluangkan waktunya bersedia menjadi validator desain dalam penelitian pengembangan media pembelajaran diorama serta berkenan memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan media ini.
8. Vevi Fauziyah G.P. S.Pd yang telah meluangkan waktunya bersedia menjadi validator pembelajaran dalam penelitian pengembangan media pembelajaran diorama serta berkenan memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan media ini.
9. Guru SDN Sumbersari 2 Malang yang telah memberikan waktu untuk melakukan penelitian di madrasah tersebut.
10. Bapak dan Ibu yang telah memberikan motivasi, doa dan arahan untuk selalu belajar dan berada dalam jalan Allah.
11. Terakhir kalinya pada semua pihak yang selalu memotivasi saya untuk selalugiat dalam belajar dan optimis mengejar cita-cita

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan sebagai referensi penelitian selanjutnya.

Malang, 03 Desember 2018

Penulis

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

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 No. 0543 b/U/1987 yang secara garis dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	N
ح	=	H	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ف	=	F	ء	=	D
ذ	=	Dz	ع	=	'	ي	=	Y
ر	=	R	غ	=	Gh			

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

### C. Vokal Dipotong

أُو = Aw

أَي = Ay

أُ = Û

إِي = Î

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Penilaian Validasi .....	37
Tabel 4.1 Tabel Pensekoran Angket Validasi Ahli Materi/Isi, Ahli Desain, Ahli Pembelajaran. ....	49
Tabel 4.2 Hasil Angket Validasi Ahli Materi .....	50
Tabel 4.3 Hasil Validasi Berdasarkan Ahli Materi .....	51
Tabel 4.4 Hasil Angket Validasi Ahli Desain .....	52
Tabel 4.5 Hasil Validasi Berdasarkan Ahli Desain .....	52
Tabel 4.6 Hasil Angket Validasi Ahli Pembelajaran .....	53
Tabel 4.7 Hasil Validasi Berdasarkan Ahli Pembelajaran .....	54
Tabel 4.8 Profil Siswa Kelas IV Sebagai Responden .....	54
Tabel 4.9 Analisis Data Uji Ahli Materi .....	56
Tabel 4.10 Analisis Data Uji Ahli Desain.....	57
Tabel 4.11 Analisis Data Uji Ahli Pembelajaran .....	59
Tabel 4.12 Data Kemenarikan Produk Diorama .....	60
Tabel 4.13 Hasil Pretest Dan Postest Kelas Eksperimen .....	62
Tabel 4.14 Hasil Pre-test Dan Post-est Kelas Kontrol .....	63
Tabel 4.15 Hasil Penilaian Kelas Kontrol.....	66
Tabel 4.16 Hasil Penilaian Kelas Eksperimen .....	67
Tabel 4.17 Nilai Rata-Rata, Standart Deviasi, Varians.....	68
Tabel 5.1 Kualifikasikasi tingkat kelayakan berdasarkan presentase .....	82
Tabel 5.2 Kriteria Penilaian Angket Validasi Ahli dan Uji Coba Siswa .....	83

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Media Pembelajaran Diorma.....	45
Gambar 4.2 Rumah Adat.....	46
Gambar 4.3 Boneka Adat.....	46
Gambar 4.4 Remote Kontrol.....	47



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Surat Izin Penelitian
Lampiran II	: Surat Bukti Penelitian
Lampiran III	: Surat Bukti Konsultasi Skripsi
Lampiran IV	: Angket Penilaian Ahli Isi
Lampiran V	: Angket Penilaian Ahli Desain/Media
Lampiran VII	: Angket Penilaian Ahli Pembelajaran
Lampiran VII	: Angket Hasil Respon Siswa
Lampiran VIII	: Soal Pre-Test dan Post-Test
Lampiran IX	: Dokumentasi Penelitian
Lampiran X	: Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN NOTA DINAS .....	vii
HALAMAN PERNYATAAN .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
DAFTAR ISI .....	xv
ABSTRAK .....	xx
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Pengembangan .....	5
D. Manfaat Pengembangan .....	5
E. Asumsi Pengembang .....	7

F. Ruang Lingkup Pengembangan .....	7
G. Spesifikasi Produk.....	8
H. Orisinalitas Penelitian .....	8
I. Definisi Operasional.....	11
J. Sistematika Pembahasan .....	13

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....	15
1. Hakikat Pembelajaran Tematik .....	15
2. Pengembangan Media Pembelajaran Diorama .....	18
a. Pengembangan Media Pembelajaran .....	18
b. Pengembangan Media Pembelajaran Diorama .....	21
c. Pertimbangan Memilih Media.....	22
d. Prinsip Pengembangan Media.....	24
3. Kajian Tentang Materi .....	25
a. Keragaman Suku Bangsa di Indonesia.....	25
b. Keragaman Budaya .....	26
4. Hasil Belajar.....	27
a. Pengertian Hasil Belajar.....	27
b. Bentuk-bentuk hasil belajar.....	27
B. Kerangka Berfikir.....	30

## BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	32
--------------------------	----

B. Model Pengembangan.....	33
C. Prosedur Pengembangan Bahan Ajar.....	33
1. Tahap Pra Pengembangan Produk .....	34
2. Tahap Perencanaan Pengembangan .....	34
3. Tahap Pengembangan Produk.....	35
4. Tahap Validasi .....	36
5. Tahap Revisi.....	38
6. Tahap Uji Coba .....	38
a. Desain Uji Coba .....	39
b. Subjek Uji Coba .....	39
c. Uji Coba Lapangan .....	39
d. Jenis Data .....	40
e. Instrumen Pengumpulan Data .....	41
f. Teknik Analisis Data .....	42
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN</b>	
A. Deskripsi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Diorama.....	45
1. Identitas Produk .....	45
2. Aspek Desain .....	46
3. Aspek Materi.....	47
B. Penyajian Data Uji Coba.....	49
1. Hasil Validasi Ahli Isi/Materi .....	49
2. Hasil Validasi Ahli Desain.....	51
3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	53

4. Siswa/ Pengguna .....	54
C. Analisis Data .....	55
1. Uji Ahli Materi .....	55
2. Uji ahli Desain.....	57
3. Uji Ahli Pembelajaran.....	58
4. Hasil Uji Kemenarikan Produk .....	60
D. Pengembangan Media Pembelajaran Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa.....	62
E. Revisi Produk .....	70
<b>BAB V PEMBAHASAN</b>	
A. Analisis pengembangan media pembelajaran diorama .....	73
1. Deskripsi pengembangan .....	73
a. Aspek desain .....	75
b. Aspek materi .....	76
2. Tahap pengembangan.....	79
3. Tahap uji validitas dan revisi produk pengembangan.....	80
B. Analisis validasi ahli terhadap produk pengembangan .....	81
1. Analisis data validasi dan kemenarikan media pembelajaran.....	82
2. Analisis data hasil validasi ahli isi/materi.....	83
3. Analisis data hasil validasi ahli desain.....	85
4. Analisis data hasil validasi ahli pembelajaran .....	87
5. Analisis tingkat kemenarikan media pembelajaran.....	89
C. Pengembangan media pembelajaran diorama terhadap hasil	

belajar siswa .....	91
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	95
B. Saran.....	96
DAFTAR RUJUKAN .....	98
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



## ABSTRAK

Halimah, Siti Nur. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Materi Keanekaragaman Suku Bangsa pada Tema 7 Kelas 4 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Sumpersari 2 Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing : H. Ahmad Sholeh M.Ag

---

Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisisensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dengan adanya media pembelajaran siswa akan lebih mudah memahami konten materi yang sedang dipelajari. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah media pembelajaran diorama.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk : (1) Menjelaskan bagaimana desain media pembelajaran diorama pada materi keanekaragaman suku bangsa tema 7 kelas 4 SDN Sumpersari 2 Malang, (2) Menjelaskan kemenarikan penggunaan media pembelajaran diorama bagi siswa kelas 4 SDN Sumpersari 2 Malang, (3) Menjelaskan perbedaan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen siswa kelas 4 SDN Sumpersari 2 Malang.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall melalui enam tahapan diantaranya, penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan pengembangan, pengembangan produk, validasi produk, revisi, dan uji coba lapangan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, tes, dan observasi. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media yang dikembangkan berupa media pembelajaran diorama materi keanekaragaman suku bangsa pada tema 7 kelas 4, (2) media pembelajaran diorama memiliki kemenarikan sebesar 89%, (3) media pembelajaran diorama untuk kelas IV SDN Sumpersari 2 Malang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rata-rata nilai yang didapatkan kelas eksperimen pre-test sebesar 66,7 % sedangkan post-test sebesar 82%. Hal itu menunjukkan setelah menggunakan media pembelajaran diorama siswa kelas IV SDN Sumpersari 2 meningkat.

Kata kunci : *Diorama, Hasil Belajar, Media Pembelajaran*

## ABSTRACT

Halimah, Siti Nur. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Materi Keanekaragaman Suku Bangsa pada Tema 7 Kelas 4 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Sumpersari 2 Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor : H. Ahmad SholehM.Ag

---

Learning media is an educational facility which can be used as a medium in learning process for increasing the effectiveness and the efficiency to achieve the purpose of learning. The using of learning media is important for learning process because learning media help the students understanding toward the context of the study. One of learning media which can be used to improve the goals of the study is diorama learning media.

The aim of this research are : (1) Explain how diorama learning media works in the context of *keanekaragaman suku bangsa tema 7* from the 4th grade of SDN Sumpersari 2 Malang, (2) Explain the attractiveness of using diorama learning media for 4th grade students of SDN Sumpersari 2 Malang, (3) Explain the difference between the controlling class and experimental class from the 4th grade class of SDN Sumpersari 2 Malang.

The research method used in this research is Research and Development (R&D) with development model by Borg and Gall consist of six steps, there are, research and conducting initial information, development planning, product development, product validation, revision, and field trial. Data collection technique used in this research is using questionnaire, test and observation. Collected data will be analyzed descriptively, qualitatively and quantitatively.

The result of this research shows that (1) Developed media in the form of diorama learning media in the context *keanekaragaman suku bangsa tema 7* for the 4th grade, (2) Diorama learning media gain 89% attractiveness, (3) Diorama learning media for 4th grade students of SDN Sumpersari 2 Malang able to increase result study of students. It shows by the difference learning result conducted by controlling and experimental class. The average score which conducted by the pre-test of experimental class is 66,7% while post-test reach the number of 82%. This result shows that diorama learning media able to increase the result study of 4th grade student from SDN Sumpersari 2.

**Keywords :** *Diorama, Learning Outcomes, Learning Media*

## ملخص البحث

حليمة، ستي نور، 2018، تطوير سائل التعليم ديوراما في المادة "متنوعة المجموعات العرقية" بالمرحلة 7 في الصف الرابع لترفع نتيجة الدرس لطلاب المدرسة الابتدائية الحكومية 2 سوميبر ساري بمالانج. البحث الجامعي قسم تعليم المدرسة الابتدائية، كلية التربية و التعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج. مشرف: الحاج أحمد صالح الماجستير.

وسائل التعليم هي أداة التعليمية التي تستطيع استخدامها كوسائل في عملية التعليم لترفع الفعالية والكفاءة في تحقيق أهداف التعليم. و كان استخدام وسائل التعليم أمراً مهماً في عملية التعلم ، لأنه بوجود وسائل التعلم ، سيفهم الطلاب سهولة من مادة دراستهم. واحد من وسائل التعليم التي يمكن استخدامها لتحسين نتائج تعليم الطلاب هي وسائل التعليم الديوراما.

وكانت أهداف هذه الدراسة: (1) لمعرفة كيف تطبيق وسائل التعليم ديوراما في المادة "متنوعة المجموعات العرقية" بالمرحلة 7 في الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية 2 سوميبر ساري بمالانج ، (2) لمعرفة مناقشة استخدام وسائل التعليم الديوراما لطلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية 2 سوميبر ساري بمالانج ، (3) معرفة الفرق في نتائج التعليم الخاصة بالفئة التحكمة والفئة التجريبية لطلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية 2 سوميبر ساري بمالانج

إن طريقة البحث المستخدمة في هذه الدراسة هي البحث والتطوير (R & D) مع نموذج تطوير Borg و Gall بستة مراحل يعني البحوث وجمع المعلومات في الأولية ، وتخطيط التنمية ، وتطوير المنتج ، والتحقق من صحة المنتج ، والمراجعة ، وتجربة الميدانية . و أما طريقة جمع البيانات في هذا البحث هي استبيانات واختبارات وملاحظات . و يحلل الباحثة نتائج البحث بوصفية نوعية و كمية

و كانت النتائج في هذا البحث هي (1) وسائل التعليم المتقدمة هي الديوراما بالمادة متنوعة المجموعات العرقية " بالمرحلة 7 في الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية 2 سوميبر ساري بمالانج (2) وسائل التعليم الديوراما لديها 89٪ جاذبية ، (3) كانت وسائل التعليم الديوراما لفئة في المدرسة الابتدائية الحكومية 2 سوميبر ساري بمالانج IV قادرة بتحسين نتائج تعليم الطلاب .ظهرت هذه النتائج من خلال إختلاف نتائج التعليم بين الفئة التحكمة والفئة التجريبية . كان متوسط القيمة التي حصلت عليها الطبقة التجريبية قبل الاختبار 66.7٪ و الاختبار اللاحق 82٪ . وهذا يدل على أن بعد استخدام الديوراما لوسائل التعليم ، زادت نتائج طلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية 2 سوميبر ساري بمالانج

الكلمات الرئيسية: الديوراما , نتائج الدرس , وسائل التعليم

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat dan kebudayaannya.<sup>2</sup>Di Indonesia dalam menerapkan proses pendidikan berlandaskan pada nilai luhur dan budaya tanah air. Pendidikan dilakukan dengan mendirikan sekolah sebagai pendidikan formal untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Melalui sekolah tersebutlah siswa belajar berbagai macam hal sebagai bekal hidupnya kelak.

أَوَلَمْ يَرَوْا كَيْفَ يُبْدِئُ اللَّهُ الْخَلْقَ ثُمَّ يُعِيدُهُ إِنَّ ذَلِكَ عَلَى اللَّهِ يَسِيرٌ (19) فَلَنْ سِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَانظُرُوا كَيْفَ بَدَأَ الْخَلْقَ ثُمَّ اللَّهُ يُنشِئُ النَّشْأَةَ الْآخِرَةَ إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ (20)

“Dan apakah mereka tidak memperhatikan bagaimana Allah menciptakan (manusia) dari permulaannya, kemudian mengulanginya (kembali). Sesungguhnya yang demikian itu adalah mudah bagi Allah (19). Katakanlah : “Berjalanlah di (muka) bumi, maka perhatikanlah bagaimana Allah menciptakan (manusia) dari permulaannya, kemudian Allah menjadikannya sekali lagi. Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu (20).” (Q.S. Al-Ankabut : 19-20)

Menurut slameto seseorang dapat dikatakan belajar apabila seseorang mampu menunjukkan adanya perubahan yang sifatnya positif sehingga pada tahap akhir akan terdapat ketrampilan, kecakapan, dan pengetahuan baru sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan

<sup>2</sup>Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009) hlm 19

lingkungannya.<sup>3</sup>Berbagai usaha dilakukan dalam meningkatkan pendidikan yang tidak terlepas dari instrumen pendukung pendidikan seperti guru, materi, media, sarana prasana, dan metode pembelajaran semua itu diberikan untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas serta mampu bersaing dalam mengembangkan sumber daya manusia. Salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran pembelajaran sebagai alat bantu untuk mempermudah siswa dalam belajar, mengembangkan keterampilan proses sosial serta sebagai penunjang siswa dalam memperdalam pemahaman materi yang disampaikan oleh pendidik.

Disiplin ilmu yang diajarkan disekolah dasar diantaranya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) atau biasa disebut ilmu sosial.Mata pelajaran ini mengajarkan tentang fenomena sosial yang terjadi dilingkungan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pada dasarnya Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, diantaranya yaitu : sosiologi, sejarah, geografi, ekonimi, politik, hukum, dan budaya.<sup>4</sup>Pada hakikatnya pembelajaran IPS disekolah dasar mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan ilmu sosial. Dimensi inilah yang akan mengasah ketrampilan siswa dalam berbagai aspek baik dari ranah afektif, kognitif dan psikomotorik.<sup>5</sup>Mata pelajaran IPS disekolah dasar didasarkan pada perkembangan intelektual pada

---

<sup>3</sup>Slameto, *psikologi belajar*, (Jakarta : Rineka cipta, 1999) hlm 18

<sup>4</sup>Ahmad Susanto, *pengembangan pembelajaran IPS disekolah dasar*, (Jakarta : prenamedia group, 2014) hlm 6

<sup>5</sup>Wahidmurni, *metodologi pembelajaran IPS*, (Yogyakarta : ar-ruzz media, 2017) hlm 16

anak usia sekolah dasar yaitu tentang penyajian konsep dan ketrampilan dalam pembelajaran IPS.

Jenjang pendidikan sekolah dasar pada umumnya sudah memiliki pengalaman pengetahuan yang berhubungan dengan IPS. Sebagai contoh tentang keanekaragaman suku bangsa yang ada di Indonesia. Siswa sudah mengetahui berbagai macam suku yang ada di Indonesia tanpa menyadari bahwa hal tersebut perlu diketahui lebih mendalam untuk menumbuhkan sikap toleransi antar berbagai suku bangsa. Umumnya siswa hanya menghafal suku-suku yang ada di Indonesia tanpa mempelajarinya lebih mendalam tentang adat istiadat yang berada dalam masing-masing suku tersebut.

Pada dasarnya konsep yang sudah tertanam dalam diri siswa sebagai salah satu bekal utama untuk mengembangkan pengetahuan yang sudah dimilikinya dengan media pembelajaran diorama untuk mengasah ketrampilan belajar dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran diorama yang dikembangkan diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari IPS didalam kelas, karena media ini dapat merangsang kegiatan belajar siswa. Kehadiran guru juga berfungsi sebagai pengarah dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan diorama berfungsi sebagai penunjang proses pembelajaran yang terjadi didalam kelas.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV SDN Sumbersari 2 Malang, menjelaskan bahwa :

“Pembelajaran yang sudah dilakukan selama ini hanya berdasarkan buku paket yang dimiliki oleh masing-masing siswa, dengan melihat gambar beberapa perbedaan berbagai macam suku yang ada di Indonesia dan belum ada media yang digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran materi

tersebut. Keinginan guru terutama siswa yaitu adanya media pendukung yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa agar ketrampilan belajar siswa dapat lebih berkembang dengan baik. Siswa kelas IV sangat senang apabila dalam pembelajaran terdapat media-media sebagai pendukung pembelajaran, mereka sangat antusias dan tidak mengantuk ketika proses pembelajaran berlangsung. Apalagi jika media tersebut belum pernah dilihat oleh siswa pasti antusiasnya akan lebih lagi”.<sup>6</sup>

Berdasarkan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwasannya selama ini pembelajaran yang dilakukan hanya mengandalkan buku paket yang tersedia dan melakukan aktifitas pembelajaran sesuai yang ada didalam buku pembelajaran sehingga kemampuan siswa dalam mengasah ketrampilan masih sangat kurang. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang keaktifan siswa dan mampu meningkatkan keberhasilan belajar siswa.

Berdasarkan masalah yang sudah diutarakan diatas, maka perlu dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Materi Keanekaragaman Suku Bangsa pada Tema 7 Kelas 4 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SDN Sumpersari 2 Malang”**.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan media diorama materi keanekaragaman suku bangsa untuk meningkatkan hasil belajar siswa SDN Sumpersari 2 Malang adalah sebagai berikut :

---

<sup>6</sup>Guru kelas IV SDN Sumpersari 2 Malang. 11 Oktober : 09.30

1. Bagaimana desain media pembelajaran diorama pada materi keanekaragaman suku bangsa siswa SDN Sumpersari 2 Malang ?
2. Bagaimana kemenarikan produk pengembangan media pembelajaran diorama materi keanekaragaman suku bangsa siswa SDN Sumpersari 2 Malang?
3. Bagaimana perbedaan hasil belajar dan ketrampilan proses siswa yang menggunakan media pembelajaran diorama dan yang tidak menggunakan media pembelajaran diorama ?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian pengembangan media pembelajaran diorama ini diantaranya :

1. Menjelaskan bagaimana desain media pembelajaran diorama yang dikembangkan.
2. Menjelaskan kemenarikan penggunaan media pembelajaran diorama bagi siswa SDN Sumpersari 2 Malang.
3. Menjelaskan perbedaan hasil belajar dan tingkat ketrampilan proses siswa yang menggunakan media pembelajaran diorama dan yang tidak menggunakan media pembelajaran diorama.

### **D. Manfaat Pengembangan**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

## 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu :

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan kurikulum di sekolah dasar yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan perkembangan anak.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan sekolah dasar, yaitu membuat media pembelajaran diorama untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan media pembelajaran diorama serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat :

- a. Bagi guru

Sebagai bahan acuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran IPS berbasis media diorama di SDN Sumpersari 2 Malang.

- b. Bagi siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta memperdalam ketrampilan proses sekaligus menambah pengetahuan bagi siswa tentang materi Keanekaragaman Suku Bangsa.

c. Bagi peneliti

Sebagai bahan untuk memperkaya ilmu pengetahuan dan sebagai ketrampilan untuk melakukan penelitian serta untuk menambah wawasan tentang hal-hal yang berkaitan dengan pendidikan.

**E. Asumsi Pengembangan**

Adapun asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran diorama diantaranya :

1. Media pembelajaran diorama dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi pembelajaran IPS.
2. Media pembelajaran diorama dapat membantu guru dalam mengetahui hasil dari pembelajaran yang telah dilakukan melalui evaluasi post-test.

Pengembangan media diorama memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangannya, yaitu :

1. Media pembelajaran ini hanya bisa digunakan oleh guru kelas IV pada mata pelajaran tematik.
2. Media pembelajaran ini hanya bisa dipakai oleh siswa kelas IV SD/MI pada mata pelajaran tematik.
3. Media pembelajaran diorama hanya berisi materi pokok.
4. Media pembelajaran ini dipakai oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Untuk memberikan pemahaman terhadap siswa tentang materi Keanekaragaman Suku Bangsa.

**F. Ruang Lingkup Pengembangan**

Adapun ruang lingkup pengembangan yang dibahas antara lain :

1. Produk yang dikembangkan hanya pada pembelajaran tematik tema 7 kelas IV.
2. Pengembangan produk pembelajaran ini dimaksud agar penulis mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan.
3. Implementasi produk yang mencakup didalamnya terdapat proses pre-test dan post-test untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran diorama.

#### **G. Spesifikasi Produk**

Produk yang dihasilkan berbentuk media diorama yang berisi tentang materi pembelajaran tematik tema 7 “Keragaman Suku Bangsa”. Media diorama yang dikembangkan berupa miniatur dari materi pembelajaran “Keragaman Suku Bangsa” yang ada di Indonesia. Media ini menyajikan rumah adat, pakaian adat dan juga lagu daerah dari masing-masing suku yang dibahas, yaitu suku dari daerah Papua, Jawa Tengah dan DKI Jakarta.

Rumah adat yang disajikan terbuat dari kayu yang di potong kecil-kecil kemudian di cat menggunakan cat semprot. Boneka pada masing-masing suku yang mengenakan pakaian adat dibuat dari kain flannel dan beberapa aksesoris lain. Dan lagu daerah yang disajikan diputar menggunakan MP3 yang sudah dipasang dengan media pembelajaran agar memudahkan ketika akan mengoperasikan.

#### **H. Orisinalitas Penelitian**

Penelitian yang terkait dengan pengembangan media diorama yang dilakukan oleh peneliti yaitu :

1. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Indah Purnama Sari (2016) pengembangan media diorama berbasis audiovisual. Penelitian ini mempunyai keterkaitan dengan judul yang saya ambil yaitu pengembangan media diorama.<sup>7</sup>
2. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Yoga Krestama (2013) penggunaan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan judul yang saya ambil yaitu penggunaan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar.<sup>8</sup>
3. Penelitian yang dilakukan oleh Selly Effa Weranti (2017) pengaruh media diorama tiga dimensi terhadap hasil belajar. Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan judul yang saya ambil yaitu penggunaan media diorama.<sup>9</sup>

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Fokus Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Indah Purnama Sari	Pengembangan Media Diorama	Penelitian ini difokuskan pada	Menggunakan media pembelajaran	Materi yang dibahas PKn

<sup>7</sup>Indah Purnama Sari, 1401412197 (2016) *Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama Kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang*. Universitas Negeri Semarang. *Article* diterbitkan 06 Agustus 2016

<sup>8</sup>Yoga Krestama, 08390255 (2013) *Penggunaan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Arah dan Letak Rumah pada Siswa Kelas IA SD Muhammadiyah 09 Malang*. Universitas Muhammadiyah Malang. *Article* jurnal ditebitkan 11 Mei 2013

<sup>9</sup>Selly Effa Weranti, 25415107 (2017) *Pengaruh Media Diorama Tiga dimensi terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Mengenal Penggunaan Uang Mapel IPS Kelas III SDN Balung Bowo*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. *Article* diterbitkan 01 Desember 2017.

		<p>Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Pkn Materi Keputusan Bersama Kelas V Sdn Tambakaji 04 Semarang</p>	<p>pengembangan media diorama berbasis audiovisual</p>	<p>diorama</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan model penelitian Borg and Gall</li> </ul>	
2.	<p>Yoga Krestama</p>	<p>Penggunaan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Arah Dan Letak Rumah Pada Siswa Kelas 1a Sd Muhammadiyah 9 Malang</p>	<p>Penelitian ini difokuskan pada penggunaan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan media pembelajaran diorama</li> <li>• Meningkatkan hasil belajar siswa</li> <li>• Materi yang dikembangkan IPS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi yang dikembangkan tentang arah dan letak rumah</li> </ul>

3.	Selly Effa Weranti	Pengaruh Media Diorama Tiga dimensi terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Mengenal Penggunaan Uang Mapel IPS Kelas III SDN Balung Bowo	Penelitian ini difokuskan pada pengaruh media diorama terhadap hasil belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meningkatkan hasil belajar siswa</li> <li>• Materi yang dikembangkan mapel IPS</li> <li>• Menggunakan model pengembangan Borg and Gall</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi yang dikembangkan pada kelas III</li> </ul>
----	-----------------------	--	---	--	---

### I. Definisi Operasional

Untuk memperoleh kesamaan pengertian peneliti perlu adanya penegasan istilah. Adapun penegasan istilah-istilah tersebut yakni sebagai berikut :

#### 1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru untuk menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware), seperti buku,

modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengelolaan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain.<sup>10</sup>

## 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam pengertian yang lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas.<sup>11</sup>

## 3. Diorama

Diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya berbentuk sosok atau obyek-obyek ditempatkan dipentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajinya. Diorama sebagai media pembelajaran terutama berguna untuk mata pelajaran ilmu

---

<sup>10</sup>Nana Syaodis, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : PT. Remaja Rosda Karya, 2011, hlm 164-165

<sup>11</sup>Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* ( Yogyakarta : Safiria Insania Press, 2009) hlm 4

bumi, ilmu hayati, ilmu sejarah, dan bahkan dapat diusahakan untuk berbagai macam mata pelajaran.<sup>12</sup>

#### 4. Hasil Belajar Siswa

Perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Perubahan sikap dan tingkah laku diperoleh dari hasil belajar dimana belajar merupakan proses dalam diri individu untuk berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Perubahan didapatkan melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relative lama dan merupakan hasil pengalaman.<sup>13</sup>

#### 5. Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu : sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu pengetahuan social dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial diatas.<sup>14</sup>

### J. Sistematika Pembahasan

Penulisan dalam laporan penelitian ini terdiri atas lima bab yaitu : (1) pendahuluan, (2) kajian pustaka, (3) metode pengembangan, (4) paparan dan

<sup>12</sup>Ibid. at 114.

<sup>13</sup>Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009) hlm 39-45

<sup>14</sup>Ahmad Susanto, *pengembangan pembelajaran IPS disekolah dasar*, (Jakarta : prenamedia group, 2014) hlm 6

penelitian, (5) pembahasan, dan (6) penutup. Uraian singkat mengenai bagian-bagian dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bab I mengemukakan uraian-uraian pendahuluan, yakni latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian definisi operasional, dan sistematika pembahasan.
2. Bab II yaitu kajian kepustakaan, yang didalamnya memuat landasan teori dan kerangka berfikir. Landasan teori terdiri dari 1) Hakikat pembelajaran tematik 2) Pengembangan media pembelajaran diorama 3) Kajian tentang materi 4) Hasil belajar.
3. Bab III berisi tentang pemaparan metode yang digunakan untuk menghasilkan bahan ajar yang meliputi jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba produk.
4. Bab IV berisi deskripsi produk hasil pengembangan, penyajian data, validasi produk, data tingkat keefektifan, keefisienan dan kemenarikan serta penyajian data uji beda produk pada siswa.
5. Bab V yaitu penutup, kesimpulan hasil pengembangan media pembelajaran serta saran-saran.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 1. Landasan Teori

##### a. Hakikat Pembelajaran Tematik

###### 1. Pengertian pembelajaran tematik

Sesuai dengan namanya, pembelajaran tematik adalah suatu program pembelajaran yang berusaha dengan sengaja mendesain program pembelajaran dari proses merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran dengan menggunakan tema sebagai pengikat berbagai kompetensi dasar dalam berbagai mata pelajaran atau disiplin ilmu. Dalam *Wikipedia* (2015), pembelajaran tematik diartikan sebagai “metode pembelajaran/pengajaran yang menekankan pada pemilihan tema tertentu untuk mengajar satu atau banyak konsep. Hal ini didasarkan pada upaya mengintegrasikan berbagai informasi dengan menggunakannya dalam suatu bentuk topik. Pedagogi pembelajaran tematik didasarkan pada eksplorasi wilayah yang luas dalam satu tema.<sup>15</sup>

Upaya yang harus dilakukan dalam menerapkan pembelajaran tematik adalah memilih tema yang dapat digunakan untuk mengikat berbagai konsep yang ada dalam

---

<sup>15</sup>Wahidmurni, Metodologi Pembelajaran IPS, (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2017) hlm 34

kompetensi dasar dari berbagai disiplin ilmu yang dikaji dalam berbagai mata pelajaran. Dengan kata lain guru harus mengkaji konsep dalam kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran, dengan mengaitkannya untuk diajarkan dalam satu tema pembelajaran.

## 2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Tematik

Tema berfungsi sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran, dengan memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus (antar-mata pelajaran) untuk pembelajaran di SD/MI. Sementara itu, memadukan beberapa disiplin ilmu sosial yang menjadi tinjauan dalam mata pelajaran IPS (antar disiplin ilmu social yang terpilih untuk menjadi tinjauan) untuk pembelajaran SMP/MTs.<sup>16</sup>

BPSDMPK dan PMP Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2013 : 193) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran tematik terpadu adalah sebagai berikut:<sup>17</sup>

- a. Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.
- b. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- c. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.

---

<sup>16</sup>Ibid, hlm 35

<sup>17</sup>Ibid, hlm 36

- d. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- e. Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
- f. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- g. Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaan.
- h. Budi pekerti dan moral peserta didik dapat ditumbuhkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

### 3. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Karakteristik dalam pembelajaran tematik sebagai suatu pendekatan pembelajaran, yang membedakannya dengan pendekatan pembelajaran lain adalah sebagai berikut :

- a. Penggunaan tema dalam kegiatan pembelajaran

Menggunakan tema untuk mengikat berbagai konsep mata pelajaran menjadi satu kesatuan tema dalam proses pembelajaran merupakan ciri dari pembelajaran tematik

terpadu. Dalam pembelajaran tematik, tema dijadikan pokok bahasan atau topic utama untuk dipelajari dengan tinjauan dari berbagai disiplin ilmu atau mata pelajaran yang beragam.

- b. Pemisahan antar disiplin ilmu/mata pelajaran tidak begitu tampak

Pemisahan konsep dari berbagai disiplin ilmu tidak terlalu tampak (seperti membuat *ice-juice* dengan menggabungkan berbagai macam buah, sehingga sudah tidak tampak lagi rasa buah aslinya). Begitu juga dalam pembelajaran tematik sekat-sekat berbagai disiplin ilmu/mata pelajaran sudah tidak tampak lagi.

## **b. Pengembangan Media Pembelajaran Diorama**

### **1. Pengembangan Media Pembelajaran**

#### **a) Pengertian Media Pembelajaran**

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi untuk menyampaikan pesan. Sedangkan media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa bentuk komunikasi pembelajaran tidak akan berjalan tanpa adanya sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat digunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, gambar bergerak atau tidak, tulisan

atau suara yang direkam. Maka dengan beberapa stimulus ini dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisisensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam pengertian yang lebih luas, media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi daninteraksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran dikelas.<sup>18</sup>

b) Tujuan dan manfaat media pembelajaran

1. Tujuan media pembelajaran

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Mempermudah proses pembelajaran dikelas.
- b. Meningkatkan proses efisiensi dikelas.
- c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar.
- d. Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

---

<sup>18</sup>Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* ( Yogyakarta : Safiria Insania Press, 2009) hlm 4

c) Manfaat media pembelajaran

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, serta lebih mudah dipahami, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
- c. Metode pembelajaran bervariasi.
- d. Pembelajar tidak banyak melakukan kegiatan pembelajaran.

d) Fungsi media pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi untuk merangsang proses pembelajaran, yaitu dengan cara :

1. Menghadirkan obyek sebenarnya.
2. Membuat duplikat dari obyek yang sebenarnya.
3. Membuat konsep abstrak kedalam konsep yang konkret.
4. Memberi kesamaan persepsi.
5. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak.
6. Menyajikan ulang informasi secara konsisten.
7. Memberikan suasana belajar yang tidak tertekan, santai dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran siswa akan dapat lebih mudah menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru (pengajar).

## 2. Pengembangan Media Pembelajaran Diorama

Diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama, biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau obyek-obyek yang ditempatkan dipentas yang berlatarbelakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajinya. Diorama sebagai media pembelajaran terutama berguna untuk mata pelajaran ilmu bumi, ilmu hayat, sejarah, dan bahkan diusahakan untuk berbagai macam mata pelajaran.<sup>19</sup>

Dalam pembelajaran IPS SD/MI diorama dapat dibuat misalnya tentang materi keanekaragaman suku bangsa di Indonesia. Diorama dibuat untuk mempermudah siswa dalam memahami berbagai macam suku yang ada di Indonesia, dengan diorama siswa dapat mengetahui rumah adat serta pakaian adat yang menjadi ciri khas suku tertentu.

Cara membuat diorama juga tidak terlalu sukar, karena bahan-bahan yang diperlukan tidak terlalu mahal. Diorama dapat dibuat dari bahan-bahan yang mudah didapatkan atau juga dapat memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekitar yang sudah tidak terpakai. Misalnya :

---

<sup>19</sup>Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* ( Yogyakarta : Safiria Insania Press, 2009) hlm 114

pohon-pohon dapat dibuat dari kawat yang dibalut dengan kertas berwarna hijau, untuk rumah-rumahan dapat dibuat dari kardus bekas yang kemudian di cat sesuai warna yang diinginkan.

Ukuran diorama tidak terbatas, tergantung dari tempat yang tersedia atau banyaknya orang yang akan melihatnya. Jika hendak mengikutsertakan diorama tersebut dalam pameran ukurannya tentu harus dibuat besar. Untuk tempat diorama dapat dibuat dimana saja, diatas lantai atau diatas meja, dapat juga dibuat dari kardus atau tripleks.<sup>20</sup>

Untuk kepentingan artistiknya sebaiknya diorama jangan terlalu dipadatkan karena dapat membingungkan bagi orang yang melihatnya, terutama dalam tujuan pendidikan diorama sebaiknya dibuat tidak terlalu padat tetapi jelas sasaran dan tujuannya dalam pembelajaran.

### 3. Pertimbangan memilih media

Beberapa hal yang juga sangat penting dalam pemilihan media adalah :

#### 1) *Acces*

Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Apakah media yang diperlukan itu tersedia, mudah dan dapat dimanfaatkan oleh siswa? Misalnya, kita ingin menggunakan media internet, perlu dipertimbangkan terlebih dahulu, apakah ada saluran koneksi internet, adakah jaringan teleponnya? Akses juga menyangkut aspek kebijakan, misalnya

---

<sup>20</sup>Ibid, hlm 116

apakah murid diizinkan untuk menggunakan computer yang terhubung ke internet? Jangan hanya kepala sekolah saja yang boleh menggunakan internet, tetapi juga guru/karyawan dan murid. Bahkan murid lebih penting untuk memperoleh akses.

#### 2) *Coast*

Biaya juga harus menjadi bahan pertimbangan. Banyak jenis media yang dapat menjadi pilihan kita. Media pembelajaran yang canggih biasanya memerlukan biaya yang mahal. Namun biaya itu harus kita hitung dengan aspek manfaat. Sebab semakin banyak yang menggunakan, maka unit cost dari sebuah media akan semakin menurun.

#### 3) *Technology*

Mungkin saja guru tertarik pada satu media tertentu. Tetapi guru perlu memperhatikan apakah teknisinya tersedia dan mudah menggunakannya? Katakanlah ketika guru ingin menggunakan media audio visual untuk dikelas, perlu kita pertimbangkan, apakah ada aliran listriknya, apakah voltase listriknya cukup dan sesuai, bagaimana cara mengoperasikannya?

#### 4) *Interactivity*

Media yang baik adalah yang memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Semua kegiatan pembelajaran yang akan dikembangkan oleh guru tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut.

#### 5) *Organization*

Pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi. Misalnya apakah pimpinan sekolah atau pimpinan yayasan mendukung? Bagaimana pengoperasiannya? Apakah disekolah tersedia sarana yang disebut pusat sumber belajar?

#### 6) *Novelty*

Kebaruan dari media yang akan dipilih juga harus menjadi pertimbangan. Sebab media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa.<sup>21</sup>

### 4. Prinsip Pengembangan Media

Menurut Mukminan untuk mengembangkan media pembelajaran perlu diperhatikan prinsip VISUALS, yang dapat digambarkan sebagai singkatan dari kata-kata:

- Visible : Mudah dilihat
- Interesting : Menarik
- Simple : Sederhana
- Useful : Isinya berguna/bermanfaat
- Accurate : Benar (dapat dipertanggungjawabkan)
- Legitimate : Masuk akal/sah
- Structured : Terstruktur/tersusun dengan baik.<sup>22</sup>

<sup>21</sup>Thomas Wibowo Agung Sutijono, *Pendayagunaan Media Pembelajaran, Jurnal Pendidikan Penatur*, 2005

<sup>22</sup>Tejo Nurseto, *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Volume 8 Nomor 1. 2011

### c. Kajian tentang materi

#### 1. Keragaman suku bangsa di Indonesia

Sejak zaman dahulu bangsa Indonesia dikenal sebagai masyarakat yang majemuk. Hal ini tercermin dari semboyan “Bhinneka tunggal ika” yang artinya berbeda-beda tetapi tetap satu. Kemajemukan yang ada terdiri atas keragaman suku bangsa, budaya, agama, ras, dan bahasa.

Adat istiadat, kesenian, merupakan bentuk yang dimiliki oleh suku-suku bangsa yang ada di Indonesia, memang berbeda namun tetap merupakan satu kesatuan dan memiliki hukum yang sama, hak milik, dan juga kehidupan yang berasaskan kekeluargaan.<sup>23</sup>

Keragaman suku bangsa yang berada di Indonesia merupakan kekayaan yang tak ternilai harganya. Keragaman ini merupakan suatu kekuatan untuk membangun bangsa, bukan sebaliknya, keragaman yang hanya mengundang perselisihan. Dengan mengetahui suku-suku yang mendiami daerah lingkungan tempat tinggal, diharapkan hubungan antar suku semakin erat. Semakin eratnya hubungan antarsuku yang mendiami suatu daerah, maka semakin mudah kita membangun daerah tempat tinggal kita.

---

<sup>23</sup>Arsyad Umar dkk, *IPS Terpadu untuk Sekolah Dasar*, (Jakarta : Penerbit Erlangga, 2006) hlm 59

## 2. Keragaman budaya

Bangsa Indonesia memiliki budaya yang beragam. Keragaman budaya yang dimiliki tercermin dalam kehidupan sehari-hari, misalnya kesenian daerah, cara berpakaian, upacara adat dan lain sebagainya.

### a) Kesenian daerah

Kesenian daerah yang dimiliki bangsa Indonesia sangat beragam. Hampir setiap daerah memiliki kesenian daerah yang unik dan hanya terdapat di wilayah tersebut. Keragaman kesenian yang dimiliki tersebut tentunya juga merupakan sumber kekayaan bangsa yang perlu dilestarikan. Kesenian daerah meliputi tarian daerah, lagu daerah, upacara adat, dan kegiatan yang bernilai seni.

### b) Rumah adat

Rumah adat merupakan rumah asli penduduk atau masyarakat suatu daerah. Tiap-tiap rumah adat memiliki nama masing-masing. Jika kita ingin menyaksikan rumah adat suku bangsa Indonesia, kita dapat mengunjungi Taman Mini Indonesia Indah yang berada di Jakarta. Gambar-gambar rumah adat yang ada di buku maupun poster-poster juga sangat membantu dalam mengetahui rumah-rumah adat yang ada di Indonesia.

### c) Pakaian Adat

Pakaian adat merupakan pakaian yang digunakan oleh masyarakat daerah tertentu. Biasanya pakaian adat dipakai pada acara-acara khusus, seperti pesta perkawinan, upacara adat, dan lain sebagainya. Hampir setiap daerah memiliki pakaian adat yang khas.

### d. Hasil Belajar

#### 1) Pengertian hasil belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari suatu materi pelajaran yang berupa data kuantitatif dan kualitatif. Untuk melihat hasil belajar dilakukan suatu penilaian terhadap siswa dengan tujuan untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai suatu materi atau belum. Penilaian merupakan upaya sistematis yang dikembangkan oleh institusi pendidikan yang ditujukan untuk menjamin tercapainya kualitas proses suatu pendidikan serta kualitas kemampuan peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.<sup>24</sup>

#### 2) Bentuk-bentuk hasil belajar

Menurut Benjamin S. Bloom, memaparkan bahwa hasil belajar di klasifikasikan kedalam tiga ranah, yaitu :

---

<sup>24</sup>Kumandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2006) hlm 276-277

a) Ranah kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual, ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu :

- (1) Pengetahuan hafalan (knowledge) ialah tingkat kemampuan untuk mengenal atau mengetahui adanya respon, fakta, atau istilah-istilah tanpa harus mengerti, atau dapat menilai dan menggunakannya.
- (2) Pemahaman adalah kemampuan memahami arti konsep, situasi serta fakta yang diketahui. Pemahaman dibedakan menjadi 3 kategori :
  - (a) Pemahaman terjemahan
  - (b) Pemahaman penafsiran
  - (c) Pemahaman eksplorasi
- (3) Aplikasi atau penerapan adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkret yang dapat berupa ide, teori atau petunjuk teknis
- (4) Anaisa adalah kemampuan menguraikan suatu integrasi atau situasi tertentu kedalam komponen-komponen atau unsur-unsur pembentuknya
- (5) Sintesis yaitu pernyataan unsur-unsur atau bagian-bagian kedalam suatu bentuk menyeluruh.
- (6) Evaluasi adalah membuat suatu penilaian tentang suatu pernyataan, konsep, situasi, dan lain sebagainya.

b) Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai sebagai hasil belajar, ranah afektif terdiri dari :

- (1) Menerima, merupakan tingkat terendah tujuan ranah afektif berupa perhatian terhadap stimulus secara pasif yang meningkat secara lebih aktif
- (2) Merespon, merupakan kesempatan untuk menanggapi stimulus dan merasa terikat serta secara aktif memperhatikan
- (3) Menilai, merupakan kemampuan menilai gejala kegiatan sehingga dengan sengaja merespon lebih lanjut untuk mencapai jalan bagaimana dapat mengambil bagian atas yang terjadi
- (4) Mengorganisasi, merupakan kemampuan untuk suatu system nilai bagi dirinya berdasarkan nilai-nilai yang dipercaya
- (5) Karakterisasi, merupakan kemampuan untuk mengkonseptualisasikan masing-masing nilai pada waktu merespon, dengan jalan mengidentifikasi karakteristik nilai atau membuat pertimbangan-pertimbangan.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup>Dimiyati dan Mudjono, Belajar dan Pembelajaran (Jakarta : Rineka Cipta 2006) hlm 206

### c) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor berhubungan dengan keterampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan kordinasi saraf dan kordinasi badan, antara lain :

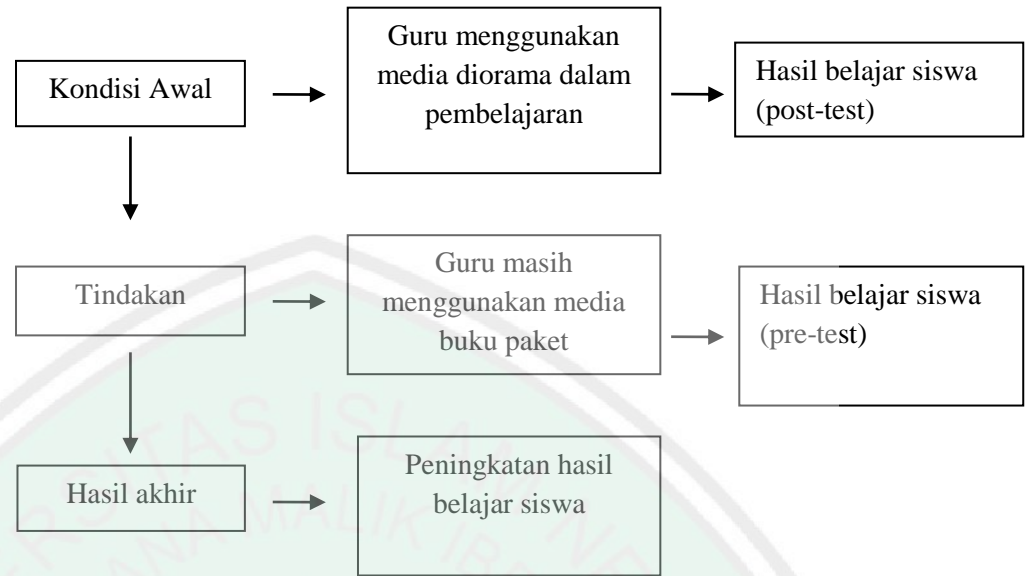
- (1) Gerakan tubuh, merupakan kemampuan gerakan tubuh yang mencolok
- (2) Ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, memerlukan keterampilan yang berhubungan dengan urutan atau pola dari gerakan yang dikoordinasikan biasanya berhubungan dengan gerakan mata, telinga dan badan
- (3) Perangkat komunikasi non verbal, merupakan kemampuan mengadakan komunikasi tanpa kata
- (4) Kemampuan berbicara, merupakan yang berhubungan dengan komunikasi secara lisan.<sup>26</sup>

### 2. Kerangka Berfikir

Dalam penelitian ini peneliti terlebih dahulu melihat kondisi awal peserta didik dan melihat media yang digunakan oleh guru, setelah itu peneliti melakukan pre-test untuk melihat hasil dari sebelum menggunakan media dan selanjutnya penggunaan media diorama dilakukan dalam pembelajaran dan dilanjut dengan post-test, sehingga bisa diketahui hasil yang didapatkan dari penggunaan media tersebut.

---

<sup>26</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Remaja Rosdakarya 1995), hlm 24



### **BAB III**

## **PENDEKATAN DAN METODE**

### **1. Jenis Penelitian**

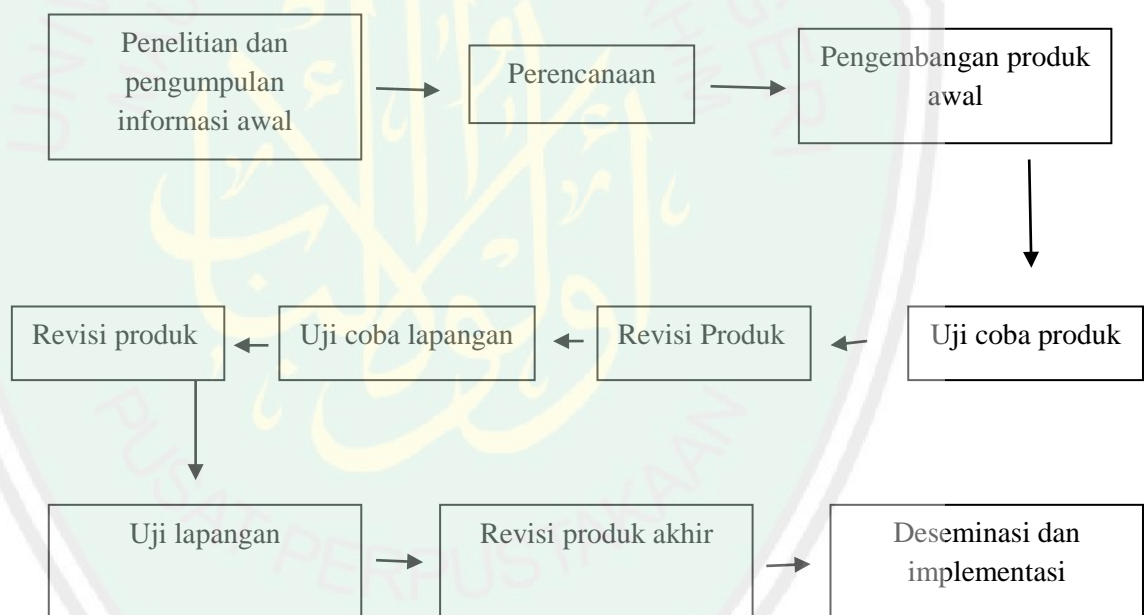
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau research and development (R&D), alasan mengambil penelitian pengembangan ini peneliti mempunyai tujuan akhir dari research and development dibidang pendidikan adalah produk baru atau perbaikan terhadap produk lama untuk meningkatkan unjuk kerja pendidikan dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV SDN Sumpersari 2 Malang.

Tujuannya untuk menghasilkan produk pendidikan berupa bahan ajar diorama untuk siswa kelas IV SDN Sumpersari 2 Malang. Hal ini dilakukan guna meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui bahan ajar diorama yang menyenangkan sehingga memudahkan mereka untuk memperdalam pemahaman terhadap materi tema 7 Keanekaragaman suku bangsa.

Produk ini diharapkan menjadi sebuah jembatan yang dapat mengatasi kesenjangan informasi antara pemenuhan dan penyediaan materi belajar sesuai kebutuhan siswa dalam pembelajaran tematik. Oleh karena itu, salah satu yang mudah ditempuh oleh peneliti adalah melalui “pengembangan yang berorientasi pada produk” berupa pengembangan bahan ajar diorama untuk kelas IV SD yang difokuskan pada tema 7 Keanekaragaman suku bangsa.

## 2. Model Pengembangan

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model Borg and Gall. Model Borg and Gall adalah salah satu model yang bersifat deskriptif. Dalam model pengembangan ini, telah ditetapkan 10 langkah penelitian pengembangan sebagai berikut : (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan format produk awal, (4) uji coba produk, (5) revisi produk, (6) uji coba lapangan, (7) revisi produk, (8) uji lapangan, (9) revisi produk akhir, (10) desiminasi dan implementasi.<sup>27</sup>



## 3. Prosedur Pengembangan Bahan Ajar

Berdasarkan model pengembangan Borg and Gall, prosedur atau langkah yang dilakukan oleh peneliti melalui enam tahap, 1. Tahap pra pengembangan,

<sup>27</sup>Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2007) hlm. 190

2.Tahap perencanaan pengembangan 3.Tahap pengembangan produk, 4.Tahap validasi, 5.Tahap uji coba produk, 6. Tahap pasca pengembangan :

**a. Tahap Pra Pengembangan Produk**

Pada tahap pra pengembangan produk yaitu mempelajari dan meneladani karakteristik materi yang dikembangkan ke dalam bahan ajar yang direncanakan.Tahap ini adalah tahap awal dalam melakukan penelitian, yaitu dimulai dengan mengumpulkan data informasi baik melalui observasi atau wawancara langsung dengan guru maupun siswa kelas IV SDN Sumpersari 2 Malang.

**b. Tahap Perencanaan Pengembangan**

Pada tahap ini peneliti mulai memikirkan dan merencanakan produk yang dikembangkan.Selain itu, untuk mengumpulkan bahan-bahan materi yang dibutuhkan untuk merancang bahan ajar. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap tahap ini adalah sebagai berikut :

1) Mengkaji Kurikulum

Analisis kurikulum yang dilaksanakan bertujuan untuk menentukan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Pada tahap ini ditentukan jumlah KI dan KD yang akan dikembangkan kedalam bahan ajar. Adapun KI dan KD yang dipilih adalah memahami materi Keanekaragaman Suku Bangsa.

2) Melakukan Studi Lapangan

Studi lapangan yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui perilaku dan karakteristik siswa kelas IV SDN Sumpersari 2 Malang,

menganalisis kesulitan belajar siswa dalam memahami materi Keanekaragaman Suku Bangsa. Dalam kegiatan ini dilakukan wawancara dengan guru kelas, mengamati siswa dalam menggunakan bahan ajar yang digunakan.

3) Pengumpulan dan Pemilihan Bahan Ajar

Pada tahap ini, pengumpulan dan pemilihan bahan yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar, materi yang dipilih disesuaikan dengan kemampuan dan kondisi siswa pada tingkat SD. Hasil dari proses tersebut berupa materi yang berkenaan dengan materi Keanekaragaman Suku Bangsa.

4) Menyusun Kerangka Bahan Ajar

Penyusunan kerangka bahan ajar untuk mengelompokkan indikator, materi, evaluasi dan langkah pembelajaran dari kompetensi tentang materi Keanekaragaman Suku.

**c. Tahap Pengembangan Produk**

Dalam pengembangan produk yang akan disusun dan dikembangkan ini menghasilkan media diorama. Pengembangan produk mengacu pada spesifikasi produk dimana materi yang dibahas berupa keanekaragaman suku bangsa. Media yang disusun disertai dengan informasi-informasi tambahan yang dapat membantu siswa untuk memahami konsep tentang materi.

- 1) Menganalisis berbagai sumber dan literature
- 2) Menyiapkan materi serta bahan-bahan untuk membuat media yang sesuai dengan materi

### 3) Penataan isi produk

#### **d. Tahap Validasi**

Tahap validasi diperlukan untuk mengukur kelayakan dari suatu produk. Validasi dapat dilakukan oleh ahli yang menguasai tentang produk tersebut. Tingkat validasi suatu produk tersebut ditentukan oleh validator, sedangkan menarik tidaknya suatu produk ditentukan oleh tanggapan, kritik dan saran siswa kelas IV SDN Sumbersari 2 Malang. Tahapan dalam memvalidasi produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah memvalidasi produk kepada validator, yaitu validasi isi materi, validasi desain dan validasi isi pembelajaran. Berikut penjelasan tentang ahli validator :

##### 1) Ahli Materi

Ahli materi merupakan dosen ahli yang menguasai Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya materi keanekaragaman suku bangsa. Kualifikasi dari ahli materi yaitu :

- (a) Menguasai karakteristik materi IPS khususnya materi keanekaragaman suku bangsa.
- (b) Memiliki wawasan keilmuan terkait dengan produk yang dikembangkan.
- (c) Bersedia menjadi penguji produk diorama kelas IV SDN Sumbersari 2 Malang

##### 2) Ahli Desain

Ahli desain dibutuhkan untuk memvalidasi atau menilai tentang layout atau tampilan dari produk diorama yang dikembangkan oleh

peneliti. Kualifikasinya adalah sama dengan kualifikasi ahli materi, tetapi ahli desain harus orang yang menguasai bidang desain pembelajaran.

### 3) Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran adalah salah satu validator dengan kualifikasi sebagai berikut :

- (a) Guru yang sedang mengajar ditingkat lembaga SD/MI
- (b) Memiliki pengalaman dalam mengajar materi IPS
- (c) Bersedia menjadi penguji serta pengguna produk diorama untuk sumber perolehan data hasil pengembangan.

Dari tahap validasi akan diperoleh nilai kevalidan dari produk yang peneliti kembangkan. Penilaian dari hasil validasi para ahli dan dari penilaian siswa menggunakan konvensi skala tingkat pencapaian, karena dalam penilaian diperlukan standar pencapaian (skor) dan disesuaikan dengan kategori yang telah ditetapkan. Berikut nilai standar pencapaian :

Tabel 3.1

#### Penilaian Validasi

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
$80 \leq \text{Skor} \leq 100$	Valid	Tidak perlu revisi
$60 \leq \text{Skor} \leq 80$	Cukup valid	Tidak perlu revisi
$40 \leq \text{Skor} \leq 60$	Kurang valid	Perlu revisi
$0 \leq \text{Skor} \leq 40$	Tidak valid	Perlu revisi

Berdasarkan tabel diatas, penilaian dikatan valid dan menarik jika memenuhi syarat pencapaian dalam skor 60 - 100 dari seluruh unsure yang terdapat dalam angket penilaian untuk ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelaaran. Jika hasil skor 0 - 59 berarti bahwa produk termasuk dalam kategori tidak valid, maka peneliti harus melakukan revisi pada produk yang dikembangkan.

**e. Tahap Revisi**

Setelah selesai tahap validasi, selain skor yang didapat oleh peneliti, saran, kritik, dan tanggapan dari para ahli validator kemudian peneliti melakukan perbaikan / penyempurnaan tahap produk yang dikembangkan. Hasil perbaikan yang sudah valid sesuai dengan para ahli validator, maka peneliti tidak perlu melakukan revisi terhadap produk.

Sebaliknya jika perbaikan masih belum sesuai dengan masukan dari validator atau produk yang dikembangkan belum valid maka peneliti perlu melakukan revisi pada produk.

**f. Uji Coba**

Uji coba digunakan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar menetapkan kevalidan dari produk yang dihasilkan oleh peneliti.

### **a) Desain Uji Coba**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep pada siswa setelah menggunakan produk yang peneliti kembangkan. Bentuk yang digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa adalah dengan menggunakan pre-test dan post-test pada kelompok control dan kelompok eksperimen. Kelompok control adalah kelompok yang tidak diberi perlakuan dalam metode pembelajarannya atau kelompok yang tidak menggunakan produk. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberi perlakuan dengan menggunakan produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Data uji coba lapangan diperoleh dari hasil pre-test dan post test dari kelas eksperimen dan kelas control dalam rangka untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep siswa pada kelompok control dan kelompok eksperimen yang menggunakan produk pengembangan bahan ajar IPS berupa diorama keanekaragaman suku bangsa dan kelompok kontrol yang menggunakan produk pengembangan bahan ajar IPS.

### **b) Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Sumber Sari 2 Malang. Dengan jumlah satu kelas yang terdiri dari 30 anak.

### **c) Uji Coba Lapangan**

Uji coba lapangan digunakan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan produk yang telah peneliti susun dan peneliti kembangkan. Uji coba lapangan dilaksanakan setelah penyusunan produk selesai serta telah

melalui tahap validasi dari para validator. Uji coba lapangan dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN Sumpersari 2 Malang sebagai kelas eksperimen.

Adapun prosedur pelaksanaan uji coba lapangan adalah sebagai berikut :

- a. Mempersiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan
- b. Memberikan tes awal (pre-test)
- c. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan produk yang peneliti kembangkan, yakni pengembangan media pembelajaran diorama materi keanekaragaman suku bangsa
- d. Memberikan tes akhir (post-test) kepada siswa
- e. Mengumpulkan data dengan instrument angket

**d) Jenis Data**

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diambil dari penyebaran angket dan hasil dari pencapaian belajar siswa setelah menggunakan produk yang peneliti kembangkan. Data kuantitatif dikumpulkan melalui angket dan tes, berikut penjelasannya :

- (1) Penilaian siswa terkait dengan dengan kemenarikan bahan ajar.
- (2) Hasil pre-test siswa sebelum menggunakan media pembelajaran.
- (3) Hasil tes belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan (post-test).

Data kualitatif diperoleh melalui beberapa kegiatan yang berupa :

- (1) Informasi mengenai pembelajaran IPS mengenai materi keanekaragaman suku yang diperoleh melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas IV SDN Sumpersari 2 Malang.
- (2) Saran, kritik dan tanggapan perbaikan berdasarkan hasil penilaian para ahli yang diperoleh melalui wawancara/konsultasi dengan ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran IPS di kelas IV SDN Sumpersari 2 Malang.

**e) Instrumen Pengumpulan Data**

Dalam proses pengumpulan data, peneliti membutuhkan sebuah instrumen yang nantinya instrumen tersebut akan diisi nilai-nilai yang akan digunakan oleh peneliti untuk mengukur peningkatan pemahaman konsep siswa serta mengukur kevalidan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrument berupa wawancara, angket, dan test perolehan hasil belajar.

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Angket digunakan untuk pengumpulan data terkait dengan tanggapan, kritik dan saran dari ahli validasi dan selanjutnya digunakan untuk revisi. Angket yang dibutuhkan dalam penelitian pengembangan ini antara lain :

- (1) Angket penilaian yang didalamnya memuat tentang beberapa indikator mengenai isis dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar

(KD), kesesuaian media, dan juga mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

- (2) Angket komentar dari validator terhadap produk diorama yang dikembangkan.
- (3) Lembar hasil belajar kognitif pre-test dan post test.
- (4) Lembar pengamatan afektif dengan mengamati siswa saat proses pembelajaran dilaksanakan. Dalam hal ini peneliti menggunakan skala liters.
- (5) Lembar pengamatan psikomotor siswa dengan mengamati siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep pada siswa adalah dengan membandingkan hasil dari post-test siswa kelas control dan kelas eksperimen.

#### **f) Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari penelitian yang telah peneliti lakukan. Hanya data yang memiliki reliabilitas dan validitas tinggi yang digunakan dan dianalisis. Peneliti harus cermat dalam menentukan teknik analisis data yang akan digunakan. Analisis yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

##### **1) Analisis Isi Pembelajaran**

Analisis dilakukan dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

untuk menyusun isi materi media pembelajaran berupa diorama keanekaragaman suku bangsa yang dikembangkan. Hasil dari analisis tersebut kemudian dijadikan acuan untuk pengembangan bahan ajar IPS berupa materi keanekaragaman suku bangsa siswa kelas IV SDN Sumbersari 2 Malang.

## 2) Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk mengolah data yang berjenis kualitatif. Data yang diperoleh dari angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran serta tanggapan untuk perbaikan diolah dengan teknik analisis deskriptif. Hasil dari analisis deskriptif ini digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan produk hasil pengembangan yang berupa materi keanekaragaman suku bangsa yang dimaksud.

Dalam pengelolaan data penelitian menggunakan teknik ini dilakukan dengan cara mendeskripsikan semua pendapat, saran, dan tanggapan dari ahli validasi, sedangkan data yang berbentuk angka akan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik, yakni dengan uji kelayakan.

## 3) Analisis Data Hasil Tes

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan test prestasi (tes pencapaian hasil belajar). Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) dalam rangka untuk perbandingan hasil belajar kelompok uji

coba lapangan yakni siswa kelas IV sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan bahan ajar. Untuk menghitung tingkat perbandingan tersebut menggunakan rumus uji-t. Adapun rumus tersebut adalah :

$$\frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)}{\frac{\sqrt{s^2_{gab}}}{n_1} + \frac{\sqrt{s^2_{gab}}}{n_2}}$$

Keterangan :

t : Uji-t

$\bar{X}_1$  : Rata-rata nilai kelompok control

$\bar{X}_2$  : Rata-rata nilai kelompok eksperimen

$s^2_{gab}$  : Varians gabungan antara kelas control dan kelas eksperimen

$n_1$  : Jumlah siswa kelompok control

$n_2$  : Jumlah siswa kelompok eksperimen

## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN

#### A. Deskripsi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Diorama

Hasil pengembangan yang telah dibuat yaitu media pembelajaran diorama materi keanekaragaman suku bangsa pada tema 7 kelas 4 untuk meningkatkan hasil belajar siswa SDN Sumpersari 2 Malang. Adapun deskripsi dari produk media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

##### 1. Identitas Produk

- a. Bentuk : Media pembelajaran 3 dimensi
- b. Isi materi : Keragaman rumah adat, pakaian adat dan lagu daerah
- c. Sasaran : Siswa kelas IV SDN Sumpersari 2 Malang
- d. Nama pembuat : Siti Nur Halimah



Gambar 4.1  
Media Pembelajaran Diorama

## 2. Aspek Desain

### a. Rumah Adat



Gambar 4.2  
Rumah Adat

Media pembelajaran ini menyajikan 3 rumah adat dari daerah tertentu, dimana masing-masing rumah adat memiliki bentuk dan ciri-ciri yang berbeda sesuai dengan daerah asalnya.

### b. Boneka



Gambar 4.3  
Boneka Adat

Media pembelajaran ini menggunakan boneka yang dibuat dari kain flanel sejumlah 3 pasang, dimana masing masing-masing boneka memakai pakaian adat dari daerah tertentu.

### c. Box

Box dari media pembelajaran ini berbentuk balok, bahan yang digunakan terdiri dari kayu ukir dan mika tebal.

d. Remote



Gambar 4.4  
Remote kontrol

Media pembelajaran diorama ini dilengkapi dengan remote kontrol untuk memutar lagu daerah dari masing-masing adat yang disajikan.

### 3. Aspek Materi

a. Bentuk rumah adat

Papua : Rumah adat Papua berbentuk lingkaran yang terbuat dari kayu sebagai dindingnya, dengan satu pintu yang terletak dibagian sisi depan rumah. Bagian atap rumah berbentuk kerucut yang terbuat dari sabut tumbuhan aren yang berwarna hitam.

Yogyakarta : Rumah adat Yogyakarta berbahan dasar kayu dan bambu, dengan teras yang luas berada disekeliling rumah. Atap rumah sedikit mengerucut tetapi masih ada sekat dibagian tengahnya, juga disetiap sudut dilengkapi dengan kayu untuk menambah unsur keindahannya.

DKI Jakarta : Rumah adat DKI Jakarta dibuat dari kayu, dengan posisi memanjang kesamping. Bagian ujung atap terdapat ukiran untuk memperindah tampilannya, juga menyesuaikan kondisi asli

dari rumah adat itu sendiri. Bagian pintu dan juga jendela diberikan warna hijau dan kuning agar lebih terlihat unsur betawinya.

b. Model baju adat

Papua : Baju adat Papua terbuat dari dedaunan yang dikenakan baik oleh laki-laki maupun perempuan, namun yang perempuan dikenakan sampai menutup bagian dada. Dilengkapi dengan penutup kepala dengan hiasan bulu-bulu di atasnya.

Yogyakarta : Pakaian adat Yogyakarta menggunakan kain bludru untuk bagian atasannya, dan kain batik sebagai bawahannya. Dilengkapi dengan hiasan kain emas pada bagian tepian baju. Hiasan kepala laki-laki menggunakan kopyah berwarna hitam kombinasi warna emas, sedangkan perempuan menggunakan sanggul dan hiasan bunga.

DKI Jakarta : Pakaian adat DKI Jakarta berupa baju kurung dilengkapi dengan hiasan kepala kopyah putih bagi laki-laki dan sanggul serta kerudung sebagai penutup kepala perempuan.

c. Lagu daerah

Media pembelajaran ini menyajikan lagu daerah dari 3 provinsi, yaitu dari Papua (apuse), Yogyakarta (Gambang suling), dan DKI Jakarta (Jali-jali).

## B. Penyajian Data Uji Coba

Data yang diperoleh dari penelitian ini ada 2 macam, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data tersebut diperoleh dari 2 penilaian, yakni uji validasi ahli dan lapangan.

Data validasi terhadap media pembelajaran diorama ini diperoleh dari 3 validator, yang terdiri dari validator ahli materi/isi, ahli desain, dan ahli pembelajaran. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

Data kuantitatif berdasarkan angket penilaian skala likert, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Untuk angket validator dan siswa terdapat pada table berikut :

Tabel 4.1  
Tabel Pensekoran Validasi Ahli Materi/Isi, Ahli Desain, Ahli Pembelajaran.

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak sesuai	1
2.	Kurang sesuai	2
3.	Sesuai	3
4.	Sangat sesuai	4

Berikut adalah penyajian data penilaian angket validasi ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran.

### 1. Ahli Materi

#### a. Profil ahli materi

Validasi ahli materi pada media pembelajaran diorama ini divalidasi oleh Bapak M.Irfan Islamy, M.Pd selaku dosen ilmu pengetahuan sosial. Beliau merupakan salah satu dosen PGMI yang memang bidangnya pada Ilmu Pengetahuan Sosial.

b. Hasil validasi ahli materi

Hasil data validasi ahli materi pada media pembelajaran diorama dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2  
Hasil Angket Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Kesesuaian konten dengan kurikulum	3
2.	Kesesuaian konten dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	4
3.	Kesesuaian konten dengan indikator	4
4.	Materi pada media pembelajaran mudah dipahami	3
5.	Media pembelajaran diorama ini menyajikan materi yang menarik	4
Jumlah		18
Skor max		20

Hasil kualitatif yang didapatkan berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi media pembelajaran terhadap media diorama adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3  
Hasil Validasi Media Pembelajaran Diorama Berdasarkan Ahli Materi

Nama Validator	Komentar & Saran
M. Irfan Islamy, M.Pd	Ditambahkan RPP untuk memudahkan guru dalam mengajarkan, dan juga ditambahkan peta pada setiap provinsi yang dibahas agar lebih terlihat IPS Terpadunya

## 2. Ahli Desain

### a. Profil ahli desain

Validasi ahli desain pada media pembelajaran diorama ini divalidasi oleh Bapak Dr. Ahmad Makki Hasan M.Pd. Beliau merupakan salah satu dosen PBA yang memang ahli pada bidang media pembelajaran.

### b. Hasil validasi ahli desain

Hasil data validasi ahli desain pada media pembelajaran diorama dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.4  
Hasil Angket Validasi Ahli Desain

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1	Tampilan	4
2	Bentuk dan tatanan	3
3	Kemenarikan media	4
4	Kejelasan dan kesesuaian audio	4
5	Pengoperasian media	3
Jumlah		18
Skor max		20

Adapun data kualitatif yang didapatkan berdasarkan komentar dan saran dari ahli desain terhadap media pembelajaran diorama adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5  
Hasil Validasi Media Pembelajaran Diorama Berdasarkan Ahli Desain

Nama Validator	Komentar & Saran
Dr. Ahmad Makki Hasan M.Pd	Pedoman pengoperasian media tidak usah menggunakan buku, cukup menggunakan selebaran kertas saja yang dapat ditempel di media pembelajarannya.

### 3. Ahli Pembelajaran

#### a. Profil ahli pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran pada media diorama ini divalidasi oleh Ibu Vevi Fauziyah G.P, S.Pd. Beliau merupakan guru kelas di kelas IV SDN Sumpersari 2. Beliau sudah berpengalaman mengajar selama 4 tahun di SDN tersebut. Beliau merupakan lulusan dari S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di salah satu Universitas di Malang.

#### b. Hasil validasi ahli pembelajaran

Hasil data validasi ahli pembelajaran terhadap media diorama dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.6  
Hasil Angket Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Pengoperasian media	4
2.	Desain dan tampilan	4
3.	Kesesuaian konten dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	3
4.	Keserasian materi dengan karakteristik siswa kelas IV SD/MI	3
5.	Materi pada media pembelajaran mudah dipahami	4
Jumlah		18
Skor max		20

Adapun data kualitatif yang didapatkan berdasarkan komentar dan saran dari ahli pembelajaran terhadap media diorama adalah sebagai berikut :

Tabel 4.7  
Hasil Validasi Media Pembelajaran Diorama Berdasarkan Ahli Pembelajaran

Nama Validator	Komentar & Saran
Vevi Fauziah G.P, S.Pd	Media diorama sudah cukup bagus dan menarik, serta sangat mudah dioperasikan. Sebaiknya dalam mengoperasikan media volume dapat diperkeras lagi agar siswa yang belakang dapat mendengarkan dengan jelas.

#### 4. Siswa /Pengguna

##### a. Profil siswa

Berikut ini adalah nama-nama siswa sebagai responden pada penelitian ini :

Tabel 4.8  
Profil Siswa Kelas IV SDN Sumbersari 2 Sebagai Responden

No.	Nama Siswa	Kode
1.	Almira Adhelya P.	X1

2.	Ainun Tri Wulandari	X2
3.	Alya Taqiyah Rohman	X3
4.	Arbadin Rasyid O.	X4
5.	Clara Firza Aqista	X5
6.	Dharma Winata W.	X6
7.	Simas Agraprana M.	X7
8.	Fairuzah Evelyn R.	X8
9.	Khaisa Anazwa R.	X9
10.	Melati Sukma Ayu	X10
11.	Michael Octadio P.	X11
12.	Mohammad Reyhan	X12
13.	M. Hamka H.	X13
14.	Regita Amelia A.	X14
15.	Salsabilah Maura	X15

### C. Analisis Data

#### 1. Uji Ahli Materi Media Pembelajaran

Produk yang akan divalidasi oleh ahli materi yaitu berupa media pembelajaran diorama. Paparan deskriptif hasil validasi dosen ahli materi diajukan melalui metode kuisioner dengan instrument angket, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.9  
Analisis Data Uji Ahli Materi Media Pembelajaran Diorama

No.	Aspek yang dinilai	X	Xi	P (%)	Tingkat kevalidan	Ket
1.	Kesesuaian konten dengan kurikulum	3	4	75%	Cukup valid	Tidak revisi
2.	Kesesuaian konten dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	4	4	100%	Valid	Tidak revisi
3.	Kesesuaian konten dengan indikator	4	4	100%	Valid	Tidak revisi
4.	Materi pada media pembelajaran mudah dipahami	3	4	75%	Cukup valid	Tidak revisi
5.	Media pembelajaran diorama ini menyajikan materi yang menarik	4	4	100%	Valid	Tidak revisi
Jumlah		18	20	90%	valid	Tidak revisi

Keterangan :

X = Skor total jawaban responden

$X_i$  = Skor jawaban tertinggi

$$\text{Presentase} = \frac{\Sigma \text{ skor total}}{\Sigma \text{ bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{18}{20} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 90\%$$

Tabel 4.9 menunjukkan hasil penilaian dosen ahli materi terhadap produk pengembangan media pembelajaran diorama. Menyatakan valid pada poin 2, 3, 5, dan menyatakan cukup valid pada poin 1, 4, sehingga pada pengembangan produk media pembelajaran pada aspek materi tidak perlu revisi.

## 2. Uji Ahli Desain Media Pembelajaran

Produk yang akan divalidasi oleh ahli desain yaitu berupa media pembelajaran diorama. Paparan deskriptif hasil validasi ahli desain diajukan melalui metode kuisioner dengan instrument angket, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.10

Analisis Data Uji Ahli Desain Media Pembelajaran Diorama

No.	Aspek yang dinilai	X	$X_i$	P (%)	Tingkat kevalidan	Ket
1.	Tampilan	4	4	100%	Valid	Tidak revisi
2.	Bentuk dan tatanan	3	4	75%	Cukup valid	Tidak revisi

3.	Kemenarikan media	4	4	100%	Valid	Tidak revisi
4.	Kejelasan dan kesesuaian audio	4	4	100%	Valid	Tidak revisi
5.	Pengoperasian media	4	4	100%	Valid	Tidak revisi
Jumlah		19	20	95%	Valid	Tidak revisi

Keterangan :

X = Skor total jawaban responden

$X_i$  = Skor jawaban tertinggi

$$\text{Presentase} = \frac{\Sigma \text{ skor total}}{\Sigma \text{ bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{19}{20} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 95\%$$

Tabel 4.10 menunjukkan hasil penilaian dosen ahli desain terhadap produk pengembangan media pembelajaran diorama. Menyatakan valid pada poin 1, 3, 4, 5, dan menyatakan cukup valid pada poin 2, sehingga pada pengembangan produk media pembelajaran pada aspek desain tidak perlu revisi.

### 3. Uji Ahli Pembelajaran

Produk yang akan divalidasi oleh ahli pembelajaran yaitu berupa media pembelajaran diorama. Paparan deskriptif hasil validasi ahli desain

diajukan melalui metode kuisioner dengan instrument angket, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.11  
Analisis Data Uji Ahli Pembelajaran Media Pembelajaran Diorama

No.	Aspek yang dinilai	X	Xi	P (%)	Tingkat kevalidan	Ket
1.	Pengoperasian media	4	4	100%	Valid	Tidak revisi
2.	Desain dan tampilan	4	4	100%	Valid	Tidak revisi
3.	Kesesuaian konten dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	3	4	75%	Cukup valid	Tidak revisi
4.	Keserasian materi dengan karakteristik siswa kelas IV SD/MI	3	4	75%	Cukup valid	Tidak revisi
5.	Materi pada media pembelajaran mudah dipahami	4	4	100%	Valid	Tidak revisi
Jumlah		19	20	90%	Valid	Tidak revisi

Keterangan :

X = Skor total jawaban responden

$X_i$  = Skor jawaban tertinggi

$$\text{Presentase} = \frac{\Sigma \text{ skor total}}{\Sigma \text{ bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{18}{20} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 90\%$$

Tabel 4.11 menunjukkan hasil penilaian dosen ahli pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran diorama. Menyatakan valid pada poin 1, 2, 5, dan menyatakan cukup valid pada poin 3, 4, sehingga pada pengembangan produk media pembelajaran pada aspek pembelajaran tidak perlu revisi.

#### 4. Hasil Uji Kemenarikan Produk

Data validasi dari hasil uji coba terhadap media pembelajaran diorama kelas IV SDN Sumber Sari 2 Malang. Paparan data kuantitatif dari hasil uji lapangan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.12  
Data Kemenarikan Produk Diorama

Subjek Siswa	Aspek Penilaian							$\Sigma N$	$X_i$	%
	1	2	3	4	5	6	7			
1	4	3	3	3	4	3	4	24	28	85.7
2	3	4	4	4	3	4	4	26	28	92.8
3	4	4	4	4	4	4	4	28	28	100
4	4	3	3	4	3	4	4	25	28	89.2
5	3	4	4	3	4	4	3	25	28	89.2

6	4	4	3	4	3	3	3	24	28	85.7
7	4	3	4	3	4	3	3	24	28	85.7
8	3	4	4	4	3	4	4	26	28	92.8
9	3	3	4	4	3	4	4	25	28	89.2
10	4	4	4	3	4	3	3	25	28	89.2
11	4	4	3	4	4	3	3	25	28	89.2
12	3	3	3	4	3	4	4	24	28	85.7
13	4	4	3	4	4	3	3	25	28	89.2
14	4	4	4	3	3	3	3	24	28	85.7
15	3	3	3	4	4	4	3	24	28	85.7
<b><math>\Sigma x</math></b>	54	54	53	55	53	53	52	374	420	1335
<b><math>\Sigma Xi</math></b>	60	60	60	60	60	60	60	420	420	1500
<b>%</b>	90	90	88.3	91.6	88.3	88.3	86.6	89.0	100	89.04

Keterangan :

Subjek siswa : Responden

$\Sigma Xi$  : Jumlah skor ideal dalam satu item

$\Sigma N$  : Jumlah skor tiap responden atau siswa

$\Sigma x$  : Jumlah keseluruhan jawaban siswa

$\Sigma Xi$ : Jumlah keseluruhan skor ideal semua item

Data kuantitatif diperoleh dari uji lapangan pada tabel 4.12, langkah selanjutnya yaitu analisis data. Berikut adalah presentase tingkat kemenarikan produk diorama :

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{1335}{1500} \times 100\%$$

$$P = 89 \%$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka diperoleh uji lapangan secara keseluruhan mencapai 89%.bisa didapatkan kesimpulan dari perhitungan kedua data diatas bahwa, siswa lebih tertarik dan lebih antusias menggunakan media pembelajaran diorama.Dengan meningkatnya keaktifan siswa dikelas hal itu dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

#### **D. Pengembangan Media Pembelajaran Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa**

Berikut adalah hasil uji coba lapangan *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV SDN Sumpersari 2 Malang, pada kelas eksperimen :

Tabel 4.13

Hasil *Pre-test* Dan *Post-test* Kelas Eksperimen (Siswa Kelas IV SDN Sumpersari 2 Malang)

No.	Nama Siswa	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	Almira Adhelya P.	70	85
2.	Ainun Tri Wulandari	60	75
3.	Alya Taqiyah Rohman	65	85
4.	Arbadin Rasyid O.	55	75
5.	Clara Firza Aqista	80	90
6.	Dharma Winata W.	70	85

7.	Simas Agraprana M.	65	75
8.	Fairuzah Evelyn R.	70	90
9.	Khaisa Anazwa R.	75	85
10.	Melati Sukma Ayu	65	80
11.	Michael Octadio P.	60	85
12.	Mohammad Reyhan	65	75
13.	M. Hamka H.	75	85
14.	Regita Amelia A.	60	85
15.	Salsabilah Maura	65	80
Jumlah		1000	1235
Rata-rata		66.7	82

Berikut adalah hasil dari uji coba lapangan *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV SDN Sumbersari 2 Malang, pada kelas kontrol :

Tabel 4.14

Hasil *Pre-test* Dan *Post-test* Kelas Kontrol (Siswa Kelas IV SDN Sumbersari 2 Malang)

No.	Nama Siswa	<i>Pre-test</i>	<i>Pos-test</i>
1.	Adzakia Nuri Aulia	70	75
2.	Argi Dayana Putra	65	80
3.	Azzahra Anzaila Putri	60	80
4.	Dimas Prabu Ningrat	55	75
5	Enrico Danendra Ubaidilah	60	85

6.	Fanous Sean Wafeeya	70	70
7.	Kevin Antronio Caeroly	55	75
8.	Mazidah Rafiatul Ulya	65	70
9.	Raisa Alma Nafiah	65	70
10.	Rara Aurellia Nayla	70	80
11.	Rohmatul Tsaniyah	60	75
12.	Rajendra Aldyan Y.	55	75
13.	Syiva Widya Saiku	75	85
14.	Adji Cahya Maulana	65	80
15.	Satria Samudera S.	70	85
Jumlah		960	1160
Rata-rata		64	77

Data dari *pre-test* digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan dan pengetahuan peserta didik sebelum memperoleh perlakuan baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Selain itu, *pre-test* juga digunakan untuk mengetahui kedua kelas eksperimen dan kontrol mempunyai kemampuan yang sama atau setara.

Sedangkan hasil *post-test* menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan medi pembelajaran diorama mengalami peningkatan hasil belajar.

Langkah selanjutnya yaitu data nilai *post-test* dari kelas eksperimen dan kontrol akan dianalisis menggunakan *uji-t* dua sampel.

Uji hipotesa dilakukan dengan menghitung menggunakan uji beda dengan taraf signifikan 0,05. Selain itu, perhitungan menggunakan *uji-t* untuk membuktikan media pembelajaran yang dikembangkan mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman suku. Berikut ini langkah-langkah menggunakan rumus *uji-t* :

**Langkah pertama**, yaitu membuat  $H_1$  dan  $H_0$

$H_1$  = Terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

$H_0$  = Tidak terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

**Langkah kedua**, yaitu mencari  $t_{hitung}$  dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)}{\frac{\sqrt{s^2_{gab}}}{n_1} + \frac{\sqrt{s^2_{gab}}}{n_2}}$$

Keterangan :

t : Uji-t

$\bar{X}_1$  : Rata-rata nilai kelompok kontrol

$\bar{X}_2$  : Rata-rata nilai kelompok eksperimen

$s^2_{gab}$  : Varians gabungan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen

$n_1$  : Jumlah siswa kelompok kontrol

$n_2$  : Jumlah siswa kelompok eksperimen

**Langkah ketiga**, yaitu menentukan kriteria *uji-t*

$H_1$  diterima apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka signifikan artinya  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

$H_0$  diterima apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka tidak signifikan artinya  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.

**Langkah keempat**, yaitu mencari rata-rata ( $\bar{X}$ ), standart (S), varians ( $S^2$ )

Tabel 4.15  
Hasil Penilaian Kelas Kontrol

Nomor Responden	Nilai Siswa (X)	Rata-rata ( $X_1$ )	D	$d^2$
1	75	77	-2	4
2	80	77	3	9
3	80	77	3	9
4	75	77	-2	4
5	85	77	8	64
6	70	77	-7	49
7	75	77	-2	4
8	70	77	-7	49
9	70	77	-7	49
10	80	77	3	9
11	75	77	-2	4
12	75	77	-2	4
13	85	77	3	9

14	80	77	3	9
15	85	77	8	64
Jumlah				340

$S_1$  = Standart deviasi kelas kontrol

$$S_1 = \sqrt{\frac{\sum(x-x_1)^2}{n_1-1}}$$

$$= \sqrt{\frac{340}{14}}$$

$$= \sqrt{24.28}$$

$$= 4.92$$

$$\text{Varians } (S_1^2) = (4.92)^2$$

$$= 24.20$$

Tabel 4.16  
Hasil Penilaian Kelas Eksperimen

Nomor Responden	Nilai Siswa (X)	Rata-rata (X <sub>1</sub> )	D	d <sup>2</sup>
1	85	82	3	9
2	75	82	-7	49
3	85	82	3	9
4	75	82	-7	49
5	90	82	8	64
6	85	82	3	9
7	75	82	-7	49

8	90	82	8	64
9	85	82	3	9
10	80	82	-2	4
11	85	82	3	9
12	75	82	-7	49
13	85	82	-7	49
14	85	82	3	9
15	80	82	2	4
Jumlah				435

$S_2$  = Standart deviasi kelas eksperimen

$$S_2 = \sqrt{\frac{\sum(x-x_2)^2}{n_2-1}}$$

$$= \sqrt{\frac{435}{14}}$$

$$= \sqrt{31.07}$$

$$= 5.57$$

$$\text{Varians } (S_2^2) = (5.57)^2$$

$$= 31.02$$

Tabel 4.17

Nilai Rata-Rata, Standart Deviasi, Varians

Nilai	Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen
Rata-rata	77	82
Varians	24.20	31.02

Standart Deviasi	4.92	5.57
Jumlah Siswa	15	15

Dari tabel diatas diketahui bahwa hasil nilai siswa kelas kontrol nilai rata-rata.

**Langkah kelima**, yaitu mencari  $t_{hitung}$  dengan rumus

*Uji-t* dilakukan setelah mengetahui keragaman kedua data. Setelah dilakukan perhitungan data sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Diketahui : } \bar{X}_1 &= 77 & n_1 &= 15 & S_1^2 &= 24.20 \\ \bar{X}_2 &= 82 & n_2 &= 15 & S_2^2 &= 31.02 \end{aligned}$$

$$S^2_{gab} = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$= \frac{14 \times 24.20 + 14 \times 31.02}{28}$$

$$= \frac{338.8 + 434.28}{28}$$

$$= \frac{773.08}{28}$$

$$= 27.61$$

$$t_{hitung} = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)}{\sqrt{\frac{s^2_{gab}}{n_1} + \frac{s^2_{gab}}{n_2}}}$$

$$= \frac{77 - 82}{\sqrt{\frac{27.61}{15} + \frac{27.61}{15}}}$$

$$= \frac{-5}{\sqrt{1.84 + 1.84}}$$

$$= \frac{-5}{\sqrt{3.68}}$$

t hitung= (2.61)

**Langkah keenam**, yaitu menentukan t tabel

Taraf signifikan ( $\alpha = 0.05$ )

$dk = n_1 + n_2 - 2 = 15 + 15 - 2 = 28$ , sehingga diperoleh data tabel ke- 28 dengan demikian maka t tabel = 2.04

**Langkah ketujuh**, yaitu membandingkan  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$

Hasil  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  adalah  $2.61 > 2.04$ , maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa “terdapat perbandingan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran diorama dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran diorama. Sekaligus menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sumbersari 2 Malang.

## E. Revisi Produk

### 1. Revisi Produk oleh Ahli Materi

Materi pada media pembelajaran ini di uji validasikan kepada Bapak Irfan Islamy, M.Pd. Beliau adalah dosen lulusan Ilmu Pengetahuan Sosial yang memang ahli dibidangnya. Beliau banyak memberikan wawasan pada konten materi media pembelajaran diorama

ini. Pada uji validasi materi ini tidak perlu banyak revisi, hanya pada buku pedoman dapat ditambahkan dengan peta agar lebih terlihat IPS terpadunya. Karena dirasa telah sesuai, beliau memberikan saran untuk membuat RPP agar nantinya saat penerapan media pembelajaran tersebut dapat lebih jelas dan efisien.

## 2. Revisi Produk oleh Ahli Desain

Validator ahli desain pada media pembelajaran diorama ini adalah Dr. Ahmad Makki Hasan M.Pd. Beliau adalah dosen Pendidikan Bahasa Arab yang memang ahli pada bidang pengembangan media pembelajaran. Beliau memberikan komentar dan saran yang mendukung atas media pembelajaran diorama ini, diantaranya sebaiknya materi tidak usah dicantumkan dalam pedoman penggunaan media, cukup menggunakan selebaran kertas A3 saja yang dapat ditempel pada media pembelajaran diorama, selain itu beliau juga memberikan saran agar disertakan tempat flashdisk bertema kartun agar lebih menarik.

## 3. Revisi Produk oleh Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran dari media diorama ini adalah guru praktisi lapangan yang merupakan guru di SDN Sumpersari 2 Malang. Beliau adalah Ibu Vevi Fauziah G.P, S.Pd yang merupakan guru kelas IV. Menurut ahli pembelajaran media diorama ini sudah cukup bagus dan sangat menarik perhatian siswa dalam belajar, dalam pengoperasian medianya juga sangat mudah. Menurut beliau media diorama ini dapat mempermudah dalam penyampaian materi kepada siswa kelas IV,

karena sebelumnya mereka jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran. Sehingga ketika siswa diberikan media pembelajaran ini mereka sangat antusias dan merasa menemukan gaya baru, asik, dan juga menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Beliau hanya memberikan saran ketika mengoperasikan media agar volumenya bisa ditambah lagi, supaya siswa yang dibelakang juga dapat mendengarkan dengan jelas. Dari pernyataan yang beliau sampaikan maka media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti tidak ada revisi.

#### 4. Revisi Produk dari Uji Lapangan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti mendapatkan beberapa data yaitu siswa merasa gembira pada saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran diorama ini. Beberapa media sebelum dan setelah pembelajaran berlangsung mendekati media, melihat dari dekan dengan antusias, meminta diputarkan lagu daerah yg ada dalam media tersebut, bahkan ada yang ingin memintanya untuk dibawa pulang.

Siswa menginginkan adanya media belajar yang unik, dan menarik disetiap proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Dari sikap yang ditunjukkan oleh siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama ini dikatakan valid atau tidak perlu revisi, karena adanya respon dan tanggapan siswa yang sangat antusias belajar dengan menggunakan media pembelajaran diorama.

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Materi Keanekaragaman Suku Bangsa Tema 7 kelas 4 SDN Sumpersari 2 Malang

##### 1. Deskripsi Pengembangan Media Pembelajaran Diorama

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran.<sup>28</sup> Pengembangan memiliki arti proses menerjemahkan spesifikasi desain ke salah satu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah, perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran dan evaluasi keefektifan, efisien dan kemenarikan pembelajaran.<sup>29</sup> Pengembangan media pembelajaran ini berupa pengembangan media pembelajaran diorama materi keanekaragaman suku bangsa pada tema 7. Proses pengembangan bahan ajar ini mengacu pada model pengembangan Borg and Gall, dengan membatasi hanya memakai 6 langkah. Langkah pertama yaitu penelitian dan pengumpulan informasi awal melalui observasi dan wawancara kepada guru serta beberapa peserta didik kelas IV SDN Sumpersari 2

---

<sup>28</sup>Cecep Kustandi & Bambang, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 30

<sup>29</sup>Fitratul Uyun, *Pengembangan Buku Ajar Pembelajaran Al-Quran Hadist dengan pendekatan Hermeneutik bagi kelas 5 MIN 1 Malang, Thesis* (Malang: Pascasarjana UIN Malang, 2010), hlm. 36

Malang. Kedua, perencanaan pengembangan. Pada tahap ini peneliti mulai memikirkan dan merencanakan produk yang akan dibuat, kemudian peneliti mulai menentukan desain dan langkah pengumpulan materi untuk produk yang akan dikembangkan sesuai dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator kelas IV materi keanekaragaman suku bangsa. Untuk memperbaiki kualitas pembelajaran perlu diawali dengan perencanaan pembelajaran yang diwujudkan dengan adanya desain pembelajaran yang baik Hamzah Uno (2007 : 85).<sup>30</sup> Ketiga, pengembangan produk. Keempat, uji coba lapangan awal dengan melakukan validasi produk dengan konsultasi kelompok ahli yakni ahli materi/isi, ahli desain, dan ahli pembelajaran untuk mengetahui kelayakan diorama yang telah dikembangkan. Kelima, merevisi prosedur lembar kerja siswa berdasarkan hasil validasi dari para validator sebelum diujicobakan kepada peserta didik kelas IV SDN Sumpalsari 2 Malang. Keenam, uji coba lapangan lebih luas dengan mengujicobakan kepada peserta didik kelas IV SDN Sumpalsari 2 Malang.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran diorama. Diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya.<sup>31</sup>

Faktor utama adanya pengembangan produk adalah untuk memenuhi tersedianya media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa

---

<sup>30</sup>Hamzah Uno, *Model Pembelajaran* (Jakarta : Bumi Aksara, 2007), hlm. 85

<sup>31</sup>Hujair AH, Sanaky, *Media Pembelajaran* ( Yogyakarta : Safiria Insania Press, 2009) hlm 114

di kelas IV SDN Sumbersari 2 Malang. Dimana dapat dilihat dari proses pembelajaran dalam usaha pencapaian hasil belajar yang diinginkan.

Pengembangan media pembelajaran diorama ini didasarkan pada kenyataan bahwa perlu adanya media pembelajaran diorama untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada bidang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi keanekaragaman suku bangsa, menurut Hamalik “hasil menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa”.<sup>32</sup> Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangatlah penting dalam mendukung proses pembelajaran guna dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan menyenangkan.

a. Aspek Desain

1. Rumah adat

Media pembelajaran ini menyajikan 3 rumah adat dari daerah tertentu, dimana masing-masing rumah adat memiliki bentuk dan ciri-ciri yang berbeda sesuai dengan daerah asalnya. Rumah adat dalam media ini dibuat menggunakan stik ice cream yang disusun dengan rapi sesuai bentuk rumah adat tertentu, sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam memahami materi pembelajaran.

2. Boneka

Media pembelajaran ini menggunakan boneka yang dibuat dari kain flanel sejumlah 3 pasang, dimana masing masing-masing

---

<sup>32</sup>Daryanto, 2011, *Media Pembelajaran* (Bandung : SATU NUSA), hlm. 30

boneka memakai pakaian adat dari daerah tertentu. Tinggi dari boneka ini sekitar 10cm. keseluruhan boneka ini ditata rapi secara berpasangan dan di letakkan disamping rumah adat.

### 3. Box

Box dari media pembelajaran ini berbentuk balok, bahan yang digunakan terdiri dari kayu ukir dan mika tebal yang berukuran panjang 42cm dan lebar 30cm. dibagian bawah box telah dipasang dengan audio lengkap dengan speakernya.

### 4. Remote

Media pembelajaran diorama ini dilengkapi dengan remote control untuk memutar lagu daerah dari masing-masing adat yang disajikan. Menu pada remote control ini bisa digunakan untuk memulai memutar lagu daerah, menambah dan mengurangi volume suara, serta mempause lagu daerah yang sedang diputar.

#### b. Aspek Materi

##### 1. Bentuk rumah adat

Papua : Rumah adat Papua berbentuk lingkaran yang terbuat dari kayu sebagai dindingnya, dengan satu pintu yang terletak dibagian sisi depan rumah. Bagian atap rumah berbentuk kerucut yang terbuat dari sabut tumbuhan aren yang berwarna hitam.

Yogyakarta : Rumah adat Yogyakarta berbahan dasar kayu dan bambu, dengan teras yang luas berada disekeliling rumah. Atap rumah sedikit mengerucut tetapi masih ada sekat dibagian

tengahnya, juga disetiap sudut dilengkapi dengan kayu untuk menambah unsur keindahannya.

DKI Jakarta : Rumah adat DKI Jakarta dibuat dari kayu, dengan posisi memanjang kesamping. Bagian ujung atap terdapat ukiran untuk memerintad tampilannya, juga menyesuaikan kondisi asli dari rumah adat itu sendiri. Bagian pintu dan juga jendela diberikan warna hijau dan kuning agar lebih terlihat unsur betawinya.

## 2. Model baju adat

Papua : Baju adat Papua terbuat dari dedaunan yang dikenakan baik oleh laki-laki maupun perempuan, namun yang perempuan dikenakan sampai menutup bagian dada. Dilengkapi dengan penutup kepala dengan hiasan bulu-bulu di atasnya.

Yogyakarta : Pakaian adat Yogyakarta menggunakan kain bludru untuk bagian atasannya, dan kain batik sebagai bawahannya. Dilengkapi dengan hiasan kain emas pada bagian tepian baju. Hiasan kepala laki-laki menggunakan kopyah berwarna hitam kombinasi warna emas, sedangkan perempuan menggunakan sanggul dan hiasan bunga.

DKI Jakarta : Pakaian adat DKI Jakarta berupa baju kurung dilengkapi dengan hiasan kepala kopyah putih bagi laki-laki dan sanggul serta kerudung sebagai penutup kepala perempuan.

## 3. Lagu daerah

Papua : Apuse

Apuse kokon dao

Yarabe soren doreri

Wuf lenso bani nema baki pase

Apuse kokon dao

Yarabe soren doreri

Wuf lenso bani nema baki pase

Arafabye aswarakwar

Arafabye aswarakwar

Yogyakarta : Gambang Suling

Gambang suling ngumandang swarane

Tulat tulit kepenak unine

U~nine mung nrenyuh ake

Barengan lan kentrung ketipung suling

Sigrak kendangane

DKI Jakarta : Jali-jali

Ini dia si jali-jali

Lagunya enak lagunya enak merdu sekali

Capek sedikit tidak perduli sayang

Asalkan tuan asalkan tuan senang di hati

Palinglah enak si mangga udang

Hei sayang disayang pohonnya tinggi pohonnya tinggi buahnya

jarang

Palinglah enak si orang bujang sayang

Kemana pergi kemana pergi tiada yang melarang

Disana gunung disini gunung

Hei sayang disayang ditengah tengah ditengah tengah kembang

melati

Disana bingung disini bingung sayang

Samalah sama samalah sama menaruh hati

Jalilah jali dari cikini sayang

Jali-jali dari cikini

Jalilah jali sampai disini

## 2. Tahap Pengembangan

- a. Tahap pra-pengembangan
  1. Peneliti melakukan analisis kebutuhan pada subjek penelitian dan analisis kurikulum, KI, KD, dan Indikator.
  2. Langkah kedua yakni menganalisis kekurangan-kekurangan yang ada pada bahan ajar yang digunakan siswa kelas IV SDN Sumpersari 2 Malang.
  3. Menyusun kegiatan yang akan dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada materi keanekaragaman suku bangsa pada tema 7.
- b. Tahap Pengembangan, dilalui peneliti dengan melakukan penyusunan produk dari bahan-bahan yang telah diperoleh dan juga hasil analisis. Sebelum tahap uji validasi, peneliti perlu menyiapkan hal-hal sebagai berikut:

1. Menyusun instrument validasi yang berupa kuisioner baik pada validasi isi/materi, validasi desain/media, validasi ahli pembelajaran, maupun validasi siswa. Dilanjutkan dengan pembuatan soal pre-test dan post-test dan penentuan validator.
2. Melakukan konsultasi dengan para ahli terkait hasil pengembangan diorama, instrument serta soal pre-test dan post-test.

### 3. Tahap Uji Validitas dan Revisi Produk

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang berpengalaman untuk menilai produk baru tersebut. Tahap validasi meliputi :<sup>33</sup>

- a. Produk diujikan kepada ahli isi/materi yakni kepada M.Irfan Islamy M.Pd mulai tanggal 06 November 2018. Penyerahan hasil revisi pada tanggal 08 November 2018, Sampai *finishing* produk pengembangan yakni pada tanggal 09 November 2018.
- b. Produk diujikan kepada ahli desain yakni kepada Dr. Ahmad Makki Hasan M.Pd mulai tanggal 07 November 2018. Penyerahan hasil validasi pada tanggal 11 November 2018, sampai pada *finishing* produk pengembangan pada tanggal 12 November 2018.
- c. Produk diujikan kepada ahli pembelajaran yakni Vevi Fauziyah G.P. S.Pd mulai tanggal 12 November 2018. Karena hasil penilaian dari

---

<sup>33</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta, 2009), hlm. 302

ahli pembelajaran sudah dikatakan valid maka tidak perlu adanya revisi dan produk siap diimplementasikan.

Setelah memenuhi prosedur pengembangan media pembelajaran tersebut, dihasilkan media pembelajaran berupa diorama pada tema 7 materi keanekaragaman suku bangsa yang telah dinyatakan valid atau layak untuk digunakan.

Produk pengembangan yang peneliti kembangkan mencakup materi keanekaragaman suku bangsa pada tema 7 yakni diantaranya suku dari provinsi Papua, Yogyakarta, dan DKI Jakarta dimana masing-masing menyajikan rumah adat, pakaian adat dan lagu daerah dari masing-masing daerah tersebut. Uji kompetensi atau kemampuan dalam produk yang dikembangkan meliputi kegiatan mengamati, menginferensiasi atau menjelaskan hasil pengamatan, dan yang terakhir kegiatan menyampaikan dari hasil pengamatan media pembelajaran tersebut.

#### **B. Analisis Validasi Ahli terhadap Produk Pengembangan**

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang berpengalaman untuk menilai produk baru tersebut. Tahap validasi meliputi :<sup>34</sup>

Hasil validasi dari beberapa subjek sudah dikonservasikan pada skala presentase berdasarkan tingkat kevaliditasan serta pedoman untuk merevisi produk pengembangan dengan tingkat pencapaian sebagai berikut :

---

<sup>34</sup>Ibid

Tabel 5.1  
Kualifikasikasi tingkat kelayakan berdasarakan presentase

<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>Kualifikasi</b>	<b>Keterangan</b>
$80 \leq \text{Skor} \leq 100$	Valid	Tidak perlu revisi
$60 \leq \text{Skor} \leq 80$	Cukup valid	Tidak perlu revisi
$40 \leq \text{Skor} \leq 60$	Kurang valid	Perlu revisi
$0 \leq \text{Skor} \leq 40$	Tidak valid	Perlu revisi

Berdasarkan tabel diatas, penilaian dikatan valid dan menarik jika memenuhi syarat pencapaian dalam skor 60 - 100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian untuk ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelaaran. Jika hasil skor 0 - 59 berarti bahwa produk termasuk dalam kategori tidak valid, maka peneliti harus melakukan revisi pada produk yang dikembangkan.

### 1. Analisis Data Validasi dan Kemenarikan Media Pembelajaran

Data yang diperoleh dari penelitian ini ada 2 macam, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berdasarkan angket penilaian skala likert, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Untuk angket validator dan siswa terdapat pada tabel berikut :

Tabel 5.2  
Kriteria Penilaian Angket Validasi Ahli dan Uji Coba Siswa

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak sesuai	1
2.	Kurang sesuai	2
3.	Sesuai	3
4.	Sangat sesuai	4

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang berpengalaman untuk menilai produk baru tersebut. Tahap validasi meliputi :<sup>35</sup>

## 2. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi/Isi

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuisisioner angka penilaian produk, sebagai berikut :

- a. Skor 1 untuk sangat tidak jelas, sangat tidak sesuai, sangat tidak relevan, sangat tidak sistematis, sangat tidak memotivasi, sangat tidak mengukur kemampuan.
- b. Skor 2 untuk tidak jelas, tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis, tidak memotivasi, tidak mengukur kemampuan.
- c. Skor 3 untuk jelas, sesuai, relevan, sistematis, memotivasi, mengukur kemampuan.
- d. Skor 4 untuk sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis, sangat memotivasi, sangat mengukur kemampuan.

<sup>35</sup>Ibid

Paparan hasil validasi ahli materi/isi terhadap bahan ajar yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- a. Kesesuaian konten dengan kurikulum diperoleh dengan presentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa kesesuaian konten dengan kurikulum sudah sesuai.
- b. Kesesuaian konten dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar diperoleh persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa kesesuaian konten dengan KI dan KD sudah sangat sesuai. Standart Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang telah ditentukan, tingkat kesulitan dan kerumitan materi disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.<sup>36</sup>
- c. Kesesuaian konten dengan indikator diperoleh persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa kesesuaian konten dengan indikator sudah sesuai.
- d. Materi pada media pembelajaran mudah dipahami diperoleh persentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa pembahasan materi yang terdapat pada media pembelajaran sudah sesuai.
- e. Media pembelajaran menyajikan materi yang menarik diperoleh persentase 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat pada media pembelajaran ini sangat menarik, sehingga siswa dapat lebih antusias dalam belajar.

---

<sup>36</sup>Mansur Muslich, *Text Book Writing*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), hlm. 293

Data dari angket tanggapan yang telah dinilai oleh M. Irfan Islamy M.Pd sebagai ahli materi, dapat dihitung menggunakan persentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\Sigma \text{ skor total}}{\Sigma \text{ bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{18}{20} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 90\%$$

Berdasarkan hasil yang tertulis diatas, diperoleh persentase sebesar 90%, dimana persentase ini berada pada kualifikasi valid sehingga media pembelajaran tidak perlu revisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwasannya media pembelajaran diorama materi keanekaragaman suku bangsa pada tema 7 ini layak untuk digunakan berdasarkan hasil validasi ahli isi/materi.

### 3. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Desain

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuisisioner angka penilaian produk, sebagai berikut :

- a. Skor 1 untuk sangat tidak baik, sangat tidak sesuai, sangat tidak tepat, sangat tidak menarik.
- b. Skor 2 untuk tidak baik, tidak sesuai, tidak konsisten, tidak tepat, tidak menarik.
- c. Skor 3 untuk baik, sesuai, konsisten, tepat, dan menarik.
- d. Skor 4 untuk sangat baik, sangat sesuai, sangat konsisten, sangat tepat dan sangat menarik

Paparan hasil validasi ahli materi/isi terhadap bahan ajar yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- a. Tampilan diperoleh persentase 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa tampilan dari media pembelajaran diorama ini sangat menarik.
- b. Bentuk dan tatanan diperoleh persentase 75%. Hal tersebut menunjukkan bahwa bentuk dan tatanan dari media pembelajaran diorama ini sudah menarik dan sesuai dengan karakter anak tingkat sekolah dasar.
- c. Kemenarikan media diperoleh persentase 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran diorama ini sudah sangat menarik.
- d. Kejelasan dan kesesuaian audio diperoleh persentase 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa audio dalam media pembelajaran diorama ini sudah sangat jelas.
- e. Pengoperasian media diperoleh persentase 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengoperasian media pembelajaran diorama ini sangat baik dan mudah.

Data dari angket tanggapan yang telah dinilai oleh Dr. Ahmad Makki Hasan M.Pd sebagai ahli desain, dapat dihitung menggunakan persentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\Sigma \text{ skor total}}{\Sigma \text{ bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{19}{20} \times 100\%$$

Presentase = 95%

Berdasarkan hasil yang tertulis diatas, diperoleh persentase sebesar 95%, dimana persentase ini berada pada kualifikasi valid sehingga media pembelajaran tidak perlu revisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwasannya media pembelajaran diorama materi keanekaragaman suku bangsa pada tema 7 ini layak untuk digunakan berdasarkan hasil validasi ahli desain.

#### **4. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuisisioner angka penilaian produk, sebagai berikut :

- a. Skor 1 untuk sangat tidak jelas, sangat tidak sesuai, sangat tidak relevan, sangat tidak sistematis.
- b. Skor 2 untuk tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis.
- c. Skor 3 untuk jelas, sesuai, relevan dan sistematis
- d. Skor 4 untuk sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis.

Paparan hasil validasi ahli materi/isi terhadap bahan ajar yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- a. Pengoperasian media diperoleh persentase 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengoperasian media sudah sangat jelas dan sangat mudah.

- b. Desain dan tampilan diperoleh persentase 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa desain dan tampilan dari media ini sudah sangat menarik.
- c. Kesesuaian konten dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar diperoleh persentase 75%. Hal tersebut menunjukkan bahwa konten dalam media pembelajaran ini sudah sesuai.
- d. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa SD diperoleh persentase 75%. Hal tersebut menunjukkan bahwa materi pada media pembelajaran ini sudah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Tingkat kesulitan dan kerumitan materi disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.<sup>37</sup>
- e. Materi pada media pembelajaran mudah dipahami diperoleh persentase 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa materi pada media pembelajaran yang dikembangkan sangat mudah dipahami terutama oleh anak pada tingkat sekolah dasar.

Data dari angket tanggapan yang telah dinilai oleh Vevi Fauziah G.P S.Pd sebagai ahli pembelajaran, dapat dihitung menggunakan persentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\Sigma \text{ skor total}}{\Sigma \text{ bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{18}{20} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 90\%$$

<sup>37</sup>Mansur Muslich, *Text Book Writing*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010) hlm, 293

Berdasarkan hasil yang tertulis diatas, diperoleh persentase sebesar 90%, dimana persentase ini berada pada kualifikasi valid sehingga media pembelajaran tidak perlu revisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwasannya media pembelajaran diorama materi keanekaragaman suku bangsa pada tema 7 ini layak untuk digunakan berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran.

#### **5. Analisis Tingkat Kemerarikan Media Pembelajaran**

Hasil penilaian uji coba lapangan pada setiap komponen dapat diinterpretasikan sebagai berikut :

- a. Kemudahan pengoperasian media memperoleh penilaian dengan persentase 90%. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut mudah untuk dioperasikan.
- b. Kemerarikan media untuk dipelajari memperoleh penilaian dengan persentase 90%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media tersebut menarik untuk dipelajari dan digunakan.
- c. Penggunaan media pembelajaran terhadap semangat anak dalam belajar memperoleh penilaian dengan persentase 88.3%. hal tersebut menunjukkan bahwa dengan adanya media pembelajaran diorama dapat memberikan semangat siswa dalam belajar.
- d. Tingkat pemahaman materi memperoleh penilaian dengan persentase 91.6%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya media diorama ini sangat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Tingkat kesulitan dan kerumitan materi disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.<sup>38</sup>

- e. Kemanarikan rumah adat memperoleh penilaian dengan persentase 88.3%. Hal ini menunjukkan rumah adat dalam diorama ini sudah cukup menarik.
- f. Kementerikan boneka adat memperoleh penilaian dengan persentase 88.3%. Hal ini menunjukkan bahwa boneka adat dalam diorama ini sudah cukup menarik.
- g. Kejelasan audio memperoleh penilaian dengan persentase 86.6%. Hal ini menunjukkan bahwa audio yang digunakan dalam media diorama ini sudah cukup jelas.

Hasil analisis kemenarikan media pembelajaran diorama oleh siswa kelas IV SDN Sumbersari 2 Malang sebagai kelas eksperimen menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kemenarikan sebesar 89%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menarik dan juga terdapat keserasian materi dan media yang disajikan dalam diorama ini.

Hal tersebut didukung dengan hasil wawancara salah satu siswa kelas IV pada kelas eksperimen, yang menyatakan :

“Media ini sangat bagus dan menarik, sangat membantu saya dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Ditambah lagi terdapat lagu daerah, kita dapat bernyanyi bersama dan membuat suasana kelas jadi lebih menyenangkan.”

---

<sup>38</sup>Ibid

Jadi, media pembelajaran ini sangat menarik dan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, peserta didik dapat lebih mudah memahami isi materi yang terdapat pada media pembelajaran diorama. Kemeranian media pembelajaran ini juga dapat dilihat dari ketertarikan siswa dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran diorama.

### **C. Pengembangan Media Pembelajaran Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa**

Setelah mendeskripsikan proses pengembangan dan kemeranian media pembelajaran diorama, pembahasan selanjutnya yaitu pengembangan media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Sumber Sari 2 Malang. Menurut Arief S. Sadiman (2012 : 2) salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Ketika seorang anak menunjukkan respon baik terhadap bahan ajar yang digunakan oleh guru, maka dapat dikatakan media tersebut baik digunakan oleh siswa sebagai penunjang proses pembelajaran.<sup>39</sup>

Berdasarkan teori di atas media pembelajaran ini sudah mampu mempengaruhi perkembangan minat, sikap sosial dan juga penalaran peserta didik. Sesuai dengan pendapat Hamalik (2002 : 15) yang mengemukakan bahwa “pemanfaatan media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru,

---

<sup>39</sup>Arief S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2012), hlm 2

membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.” Hal ini dapat dilihat dari keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan penuh semangat, sikap sosial berdiskusi dengan teman mengenai suku adat yang dipelajari, serta melatih penalaran siswa untuk berfikir bagaimana sikap yang harus ditunjukkan dalam menghargai perbedaan.<sup>40</sup>

Media pembelajaran diorama hasil dari pengembangan ini telah diuji cobakan kepada para ahli dan peserta didik kelas IV SDN Sumber Sari 2 Malang dengan 15 siswa sebagai kelas kontrol dan 15 siswa sebagai kelas eksperimen. Pengambilan sampel sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen dilihat dari beberapa aspek yang mana jumlah siswa yang terdapat pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sama, dan juga dilihat dari hasil nilai *pre-test* yang relatif sama. Dari nilai *pre-test* membuktikan bahwa seluruh siswa kelas IV mempunyai kemampuan yang sama atau setara. Setelah dilakukannya *pre-test*, dilakukan perlakuan untuk kedua kelas, pada kelas kontrol menggunakan bahan ajar yang biasa digunakan di sekolah yang telah disediakan oleh pemerintah. Sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran diorama yang telah dikembangkan. Setelah kedua kelas mendapatkan perlakuan yang berbeda, maka dilakukan *post-test* untuk melihat tingkat pemahaman siswa dengan menggunakan bahan ajar yang berbeda. Evaluasi hasil belajar

---

<sup>40</sup>Arsyad, *Media pembelajaran* (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2002), hlm. 15

peserta didik dilakukan untuk memantau proses, kemajuan dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Hal ini sejalan dengan pendapat Dimiyati dan Mudjiono (2006 : 3) yang menyatakan bahwa “hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tidak belajar dan tidak mengajar, dari sisi guru tindak belajar diakhiri dengan evaluasi hasil belajar, sedangkan dari siswa hasil belajar merupakan puncak dari proses belajar.”<sup>41</sup>

Berdasarkan hasil *post-test* yang dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang sangat signifikan dengan perbedaan rata-rata kelas kontrol sebesar 77% dan kelas eksperimen sebesar 82%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran diorama memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Kelas eksperimen memiliki hasil yang relatif tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Adanya pengaruh nilai antara kelas kontrol dan kelas eksperimen karena adanya perbedaan perlakuan. Kelas kontrol menggunakan bahan ajar yang disediakan oleh sekolah yakni hanya berupa buku paket tematik tema 7 saja, sedangkan kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran diorama yang menyajikan bentuk asli dari wujud materi yang sedang dipelajari.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran sangat penting dilakukan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar.

---

<sup>41</sup>Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), hlm. 3

Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan ketrampilan siswa dalam mengasah penalarannya dan dapat dilihat dari hasil uji coba diorama hasil pengembangan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, akan dipaparkan 2 hal pokok, yaitu : A) Kesimpulan hasil pengembangan B) Saran yang meliputi 1) Saran pemanfaatan produk 2) Saran deseminasi produk, 3) Saran pengembangan kelanjutan produk

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dari hasil-hasil uji coba media pembelajaran diorama ini dapat diberikan kesimpulan diantaranya :

1. Pengembangan media pembelajaran dioramaini menyajikan keragaman suku bangsa dari 3 daerah, yaitu dari Papua, Jawa Tengah, dan DKI Jakarta, dimana masing-masing daerah menyajikan rumah adat, pakaian adat dan lagu daerah.
2. Dari hasil penilaian, tingkat kemenarikan produk mencapai hasil 89%. Hal tersebut menunjukkan hasil yang cukup tinggi yang diperoleh berdasarkan hasil tanggapan dan penilaian validator ahli dan uji coba lapangan.
3. Analisis pretest dan posttest didapatkan melalui uji-t. berdasarkan analisis uji-t tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $t_{hitung} = 2.61$  dan  $t_{tabel} = 2.04$ . Kesimpulannya maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Jadi terdapat peningkatan hasil belajar siswa ketika setelah menggunakan media pembelajaran diorama ini.

## **B. Saran**

### 1. Saran Teoritis

- a. Media pembelajaran diorama ini dapat mengisi ketersediaan atau menambah keragaman media pembelajaran khususnya pada materi keanekaragaman suku kelas IV SD/MI
- b. Media pembelajaran diorama dapat menjadi acuan atau rujukan bagi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di SDN Sumpersari 2 Malang.
- c. Pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan harus menggunakan aliran listrik dan ruangan yang dipakai harus tertutup agar lagu daerah dapat terdengar dengan jelas.

### 2. Saran Praktis

- a. Produk pengembangan media pembelajaran diorama ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa atau sekolah SDN Sumpersari 2 saja. Sehingga saran untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran diorama ini yang dapat diterima oleh banyak khalayak atau sekolah. Sehingga dapat dimanfaatkan oleh banyak guru atau sekolah diluar yang membutuhkan media pembelajaran.
- b. Pengembangan media pembelajaran diorama ini masih terbatas pada 3 suku bangsa saja, maka saran untuk peneliti selanjutnya agar dapat melengkapi daerah-daerah yang belum disajikan dalam media pembelajaran ini.

- c. Pembahasan pada penelitian selanjutnya agar tidak fokus pada hasil belajar saja, bisa juga pada aspek motivasi belajar, pemahaman, atau ketrampilan lainnya yang dapat membantu proses jalannya pembelajaran.



## DAFTAR RUJUKAN

- AH. Sanaky, Hujair. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Safiria Insania Press.
- Arsyad Umar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Arsyad Umar, dkk. 2006. *IPS Terpadu untuk Sekolah Dasar*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Cecep Kustandi & Bambang. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung : Satu Nusa
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Kumandar. 2006. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Muslich, Mansur. 2010. *Text Box Writing*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Sadiman, Arief S. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Grafindo Persada
- Slameto. 1999. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung : Alfabeta.
- Sujana, Nana. 1995. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS Disekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Syaodis, Nana. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.
- Uno, Hamzah. 2007. *Model Pengembangan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Uyun, Fitratul. *Pengembangan Buku Ajar Pembelajaran Al-Quran Hadist dengan pendekatan Hermeneutik bagi kelas 5 MIN 1 Malang, Thesis Pascasarjana UIN Malang*
- Wahidmurni. 2017. *Metodologi Pembelajaran IPS*. Yogyakarta : Ar-ruzz Media.
- Effa Weranti, Selly. 2017. *Pengaruh Media Diorama Tiga Dimensi terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Mengenal Penggunaan Uang Mapel IPS Kelas III SDN Balung Bowo*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Article diterbitkan 01 Desember 2017.

Krestama, Yoga. 2013. *Penggunaan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Arah dan Letak Rumah pada Siswa Kelas 1 A SD Muhammadiyah 09 Malang*. Universitas Muhammadiyah Malang. Article jurnal diterbitkan 11 Mei 2013.

Sari, Indah Purnama. 2016. *Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama Kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang*. Universitas Negeri Semarang. Article diterbitkan 06 Agustus 2016








# LAMPIRAN


LAMPIRAN I

	<b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b> <b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</b> <b>FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN</b> Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang <a href="http://fitk.uin-malang.ac.id">http:// fitk.uin-malang.ac.id</a> . email : <a href="mailto:fitk@uin_malang.ac.id">fitk@uin_malang.ac.id</a>
Nomor : <b>2295 /Un.03.1/TL.00.1/09/2018</b>	24 September 2018
Sifat : <b>Penting</b>	
Lampiran : <b>-</b>	
Hal : <b>Izin Penelitian</b>	
Kepada Yth. Kepala SDN Sumbersari 2 Malang di Malang	
<b>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</b>	
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 :	Siti Nur Halimah
NIM :	14140088
Jurusan :	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik :	Ganjil - 2018/2019
Judul Skripsi :	Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Materi Keaneekaragaman Suku Bangsa pada Tema 7 Kelas 4 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Sumbersari 2 Malang
Lama Penelitian :	September 2018 sampai dengan November 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.	
<b>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</b>	
<i>Ace. Kc</i> <i>Mohon di condurken sefileh</i> <i>UTS.</i> <i>Media ds mahasiswa +</i> <i>peneliti yg menpraktekkan.</i>	 Dekan <i>H. Agus Maimun, M.Pd</i> NIP. 19650817 199803 1 003
Tembusan :	
1. Yth. Ketua Jurusan PGMI	
2. Arsip	

## LAMPIRAN II

	<b>PEMERINTAH KOTA MALANG</b> <b>DINAS PENDIDIKAN</b> <b>SEKOLAH DASAR NEGERI SUMBERSARI 2</b> <b>KECAMATAN LOWOKWARU</b> Alamat: Jalan Bendungan Sutami I/24 Malang Phone: 0341-574944 e-mail: sdn_sumbersari2mlg@yahoo.com
<b><u>SURAT KETERANGAN</u></b> Nomor : 421.2/226/35.73.307.05/2018	
Yang menerangkan di bawah ini :	
Nama	: Sri Utami, S .Pd, M. Pd
Nip.	: 19680916 199203 2 011
Jabatan	: Kepala SDN Sumbersari 2 Malang
Dengan ini menyatakan mahasiswa yang bernama:	
Nama	: Siti Nur Halimah
NIM	: 14140088
Prodi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas	: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang
<p>Mahasiswa bersangkutan telah melaksanakan kegiatan penelitian di SDN Sumbersari 2 sejak September 2018 s.d. November 2018 dengan judul <b>“Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Materi Keaneekaragaman Suku Bangsa pada Tema 7 Kelas 4 untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa SDN Sumbersari 2 Malang”</b>. Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk menjadikan masukan yang berkepentingan dan dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>	
<p>Malang, 22 November 2018 <b>KEPALA SEKOLAH</b>  <b>Sri Utami, S.Pd, M. Pd</b> NIP. 19680916 199203 2 011</p> 	

LAMPIRAN III



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

---










**BUKTI KONSULTASI SKRIPSI**  
**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**


Nama : Siti Nur Hatimah

NIM : 14140088

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Materi Keekaragaman Suku Bangsa pada Tema 7 kelas 4 untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Sumber Sari 2 Mekar

Dosen Pembimbing : H. Ahmad Sholeh, M. Ag

No.	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	23 September 2018	Konsultasi Media	
2.	01 Oktober 2018	Konsultasi Angket + soal pretest posttest	
3.	15 Oktober 2018	Konsultasi BAB I, II, III	
4.	24 Oktober 2018	Konsultasi BAB IV, V, VI	
5.	06 November 2018	Revisi	
6.	13 November 2018	Revisi	
7.	22 November 2018	Revisi	
8.	27 November 2018	Revisi	
9.	03 Desember 2018	Acc	
10.			
11.			
12.			

Malang, ..... 20.....  
 Mengetahui  
 Ketua Jurusan PGMI,  
  
 H. Ahmad Sholeh, M. Ag  
 NIP. 197608032006041001

LAMPIRAN IV

Nama : Siti Nur Halimah

NIM : 14140088

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA MATERI KEANEKARAGAMAN SUKU BANGSA PADA TEMA 7 KELAS 4 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SDN SUMBERSARI 2 MALANG

**ANGKET VALIDASI ASPEK MATERI/ISI**

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		1 Sangat tidak sesuai	2 Kurang sesuai	3 Sesuai	4 Sangat sesuai
1.	Kesesuaian konten dengan kurikulum			✓	
2.	Kesesuaian konten dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar				✓
3.	Kesesuaian konten dengan indikator				✓
4.	Materi pada media pembelajaran mudah dipahami			✓	
5.	Media pembelajaran diorama ini menyajikan materi yang menarik				✓

Komentar :

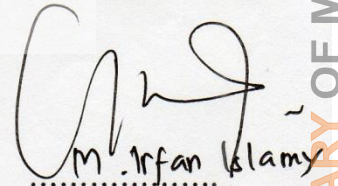
Media sudah cukup bagus dan relevan dengan kompetensi Inti dan kompetensi Dasar

Saran :

sebaiknya ditambahkan RPP untuk memudahkan guru dalam mengajarkan.

Mengetahui,

Validator

  
M. Irfan Klamy

LAMPIRAN V

Nama : Siti Nur Halimah

NIM : 14140088

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA MATERI  
KEANEKARAGAMAN SUKU BANGSA PADA TEMA 7 KELAS 4 UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SDN SUMBERSARI 2  
MALANG

**ASPEK VALIDASI AHLI DESAIN**

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		1 Sangat tidak menarik	2 Kurang menarik	3 Menarik	4 Sangat menarik
1.	Tampilan				✓
2.	Bentuk dan tatanan			✓	
3.	Kemenarikan media				✓
4.	Kejelasan dan kesesuaian audio				✓
5.	Pengoperasian media			✓	

Komentar :

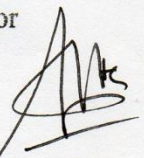
Desain media pembelajaran sudah bagus dan menarik.

Saran :

Pedoman pengoperasian tidak usah menggunakan buku, cukup menggunakan filebaran kertas berukuran A3 yang dapat ditempel pada mediannya.

Mengetahui,

Validator

  
Ahmad Makki

LAMPIRAN VI

Nama : Siti Nur Halimah

NIM : 14140088

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA MATERI  
KEANEKARAGAMAN SUKU BANGSA PADA TEMA 7 KELAS 4 UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SDN SUMBERSARI 2  
MALANG

**ANGKET VALIDASI ASPEK PEMBELAJARAN**

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		1 Sangat sulit	2 Sulit	3 Mudah/ sesuai	4 Sangat mudah/ sesuai
1.	Pengoperasian media				✓
2.	Desain dan tampilan				✓
3.	Kesesuaian konten dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar			✓	
4.	Keserasian materi dengan karakteristik media siswa kelas IV SD/MI			✓	
5.	Materi pada media pembelajaran mudah dipahami				✓

Komentar :

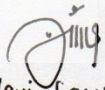
Media Diorama sudah cukup bagus dan menarik perhatian siswa, sangat mudah untuk dioperasikan dan mempermudah penyampaian materi.

Saran :

Volume pada pemutaran musik mohon untuk lebih diperkeras lagi, supaya anak-anak bisa mendengarkan semua dan tidak ada yang maju kedepan untuk mendengarkan lebih dekat.

Mengetahui, 13 November

Validator

  
Vevi Fauziah G.P. S.Pd

## LAMPIRAN VII

### MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA,

Nama : Ainun tri wulan dari

Kelas : 04 / empat

#### A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum ananda mengisi angket ini, mohon ananda mempelajari atau *mengoperasikan media pembelajaran diorama ini.*
2. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a,b,c, atau d yang sesuai dengan penilaian ananda.

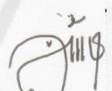
#### B. Pertanyaan-pertanyaan angket

1. Apakah media pembelajaran ini mudah dioperasikan?
  - a. Sangat tidak mudah
  - b. Kurang mudah
  - c. Mudah
  - d. Sangat mudah
2. Apakah media pembelajaran ini menarik untuk dipelajari/digunakan?
  - a. Sangat tidak menarik
  - b. Kurang menarik
  - c. Menarik
  - d. Sangat menarik
3. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran diorama ini ananda semangat dalam belajar?
  - a. Sangat tidak memberi semangat
  - b. Kurang memberi semangat
  - c. Memberi semangat
  - d. Sangat memberi semangat
4. Apakah media diorama ini dapat membantu ananda dalam memahami materi keanekaragaman suku?
  - a. Sangat tidak membantu
  - b. Kurang membantu
  - c. Membantu

- Sangat membantu
5. Apakah rumah adat dalam media ini menarik?
- a. Sangat tidak menarik
  - b. Kurang menarik
  - c. Menarik
  - Sangat menarik
6. Apakah boneka adat dalam media ini menarik?
- a. Sangat tidak menarik
  - b. Kurang menarik
  - c. Menarik
  - Sangat menarik
7. Apakah lagu daerah dalam media ini dapat didengar dengan jelas?
- a. Sangat tidak jelas
  - Kurang jelas
  - c. Jelas
  - d. Sangat jelas

Malang, .....

Validator

  
.....vevi fauziyah S.pd

MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA

Nama : Muhammad, Hamka Ham Zati

Kelas : IV / Empat

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum ananda mengisi angket ini, mohon ananda mempelajari atau mengoperasikan media pembelajaran diorama ini.
2. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a,b,c, atau d yang sesuai dengan penilaian ananda.

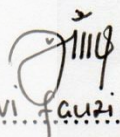
B. Pertanyaan-pertanyaan angket

1. Apakah media pembelajaran ini mudah dioperasikan?
  - a. Sangat tidak mudah
  - b. Kurang mudah
  - c. Mudah
  - d. Sangat mudah
2. Apakah media pembelajaran ini menarik untuk dipelajari/digunakan?
  - a. Sangat tidak menarik
  - b. Kurang menarik
  - c. Menarik
  - d. Sangat menarik
3. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran diorama ini ananda semangat dalam belajar?
  - a. Sangat tidak memberi semangat
  - b. Kurang memberi semangat
  - c. Memberi semangat
  - d. Sangat memberi semangat
4. Apakah media diorama ini dapat membantu ananda dalam memahami materi keanekaragaman suku?
  - a. Sangat tidak membantu
  - b. Kurang membantu
  - c. Membantu

- d. Sangat membantu
5. Apakah rumah adat dalam media ini menarik?
- a. Sangat tidak menarik
  - b. Kurang menarik
  - c. Menarik
  - d. Sangat menarik
6. Apakah boneka adat dalam media ini menarik?
- a. Sangat tidak menarik
  - b. Kurang menarik
  - c. Menarik
  - d. Sangat menarik
7. Apakah lagu daerah dalam media ini dapat didengar dengan jelas?
- a. Sangat tidak jelas
  - b. Kurang jelas
  - c. Jelas
  - d. Sangat jelas

Malang, .....

Validator

  
.....  
vevi fauziyah s.p.d

LAMPIRAN VIII

Evel

95

I. Cocokkan rumah adat dibawah ini dengan pakaian adatnya !

1. 2. 3.

a. b. c.

II. Simak lagu daerah yang diputar oleh guru, kemudian lengkapi lirik yang kurang pada potongan lagu daerah dibawah ini!

1. Apuse kendang  
Ya ra be sorendo reri
2. Gambang suling, kumandang swarane  
Tulat tulit kepenak unine...
3. Bareng lan kentrung, ketipung Suling  
Sigrak kendangane
4. Ini dia si lak Jali Jali  
Lagunya merdu, betawi asli

Pedulii

5. Capek sedikit tidak ..... sayang

Asalkan kita senang dihati

III. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat

1. Sebutkan 3 rumah adat beserta daerah asalnya!

2. Apa saja yang dapat kita lakukan agar Indonesia tetap bersatu?

1. a. Jawa : Joglo

b. Papua : Honai

c. Dk 1 : kebaya.

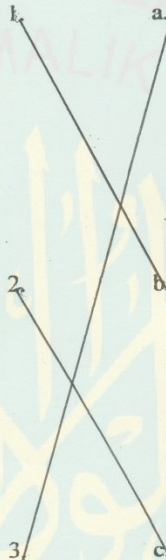
2. Saling toleransi antar umat beragama.

Nama = Alya Taqiyah (Mohren C/Alya)

Kelas = 4/iv/empat

80

I. Cocokkan rumah adat dibawah ini dengan pakaian adatnya!



II. Simak lagu daerah yang diputar oleh guru, kemudian lengkapi lirik yang kurang pada potongan lagu daerah dibawah ini!

1. Apuse Kakondoo  
Ya ra be sorendo reri
2. Gambang suling, kumandang swarane  
Tulat tulit kepenak ... unine
3. Bareng lan kentrung, ketipung Suling  
Sigrak kendangane
4. Ini dia si Jali Gali  
Lagunya merdu, betawi asli

5. Capek sedikit tidak ~~peduli~~ sayang  
Asalkan kita senang dihati

III. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat

1. Sebutkan 3 rumah adat beserta daerah asalnya!
2. Apa saja yang dapat kita lakukan agar Indonesia tetap bersatu?

1. a. Jawa = Joglo  
b Papua = Honai  
c DKI = Kebaya

2 Saling Toleransi antar umat beragama

LAMPIRAN IX

**Dokumentasi Penelitian**



Kegiatan mengamati media pembelajaran



Kegiatan menyanyi bersama

## BIODATA MAHASISWA



Nama : Siti Nur Halimah  
NIM : 14140088  
Tempat, Tanggal Lahir : Kediri, 13 Juli 1996  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Tahun Angkatan : 2014  
Alamat : Dsn. Pleringan Ds. Krenceng Kecamatan Kepung  
Kabupaten Kediri  
E-mail : [imahregga@gmail.com](mailto:imahregga@gmail.com)  
Telepon : 085604190099

### Riwayat Pendidikan :

- TK Kusuma Mulia (2000 - 2002)
- MI Miftahul Huda (2002-2008)
- MTsN Jombang Kauman (2008-2011)
- MAN Kandangan (2011- 2014)
- UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (2014-2018)