

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MATERI PENINGGALAN HINDU BUDHA DI INDONESIA KELAS IV
MADRASAH IBTIDAIYAH RAUDLATUL ULUM KARANGPLOSO**

SKRIPSI



oleh;

Mauliddiyah Ma'rifatul Jannah

NIM. 18140067

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Juni, 2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MATERI PENINGGALAN HINDU-BUDHA DI INDONESIA KELAS IV
MADRASAH IBTIDAIYAH RAUDLATUL ULUM KARANGPLOSO**

SKRIPSI

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



oleh :

Mauliddiyah Ma'rifatul Jannah

18140067

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Juni, 2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MATERI PENINGGALAN HINDU BUDHA KELAS IV MADRASAH
IBTIDAIYAH RAUDLATUL ULUM KARANGPLOSO

SKRIPSI

Oleh:

Mauliddiyah Ma'rifatul Jannah

NIM. 18140067

Telah Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing



Maryam Faizah, M.Pd.I

NIP. 199012252019032019

Mengetahui,

Ketua Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 19760405200811018

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MATERI PENINGGALAN HINDU BUDHA DI INDONESIA KELAS IV
MADRASAH IBTIDAIYAH RAUDLATUL ULUM KARANGPLOSO**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:
Mauliddiyah Ma'rifatul Jannah (18140067)
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 16 Juni 2022 dan dinyatakan
LULUS
serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata 1
Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd
NIP. 19910919201802012143



Sekretaris Sidang

Maryam Faizah, M.Pd.I
NIP. 199012252019032019



Dosen Pembimbing

Maryam Faizah, M.Pd.I
NIP. 199012252019032019



Penguji Utama

Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
NIP. 196511121994032002



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
IN Arahman Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. Nur Ali, M. Pd
NIP. 19650403 199803 1 002

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اصْبِرُوا وَصَابِرُوا وَرَابِطُوا وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Wahai orang-orang yang beriman! Bersabarlah kamu dan kuatkanlah kesabaranmu dan tetaplah bersiap siaga (di perbatasan negerimu) dan bertakwalah kepada Allah agar kamu beruntung.

Malang. 8 Juni 2022

PEMBIMBING

Maryam Faizah, M.Pd.I

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Mauliddiyah Ma'rifatul Jannah

Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki 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 di bawah ini:

Nama	: Mauliddiyah Ma'rifatul Jannah
NIM	: 18140067
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: Pengembangam Media Diorama sebagai Media Pembelajaran Materi Peninggalan Hindu Budha di Indonesia kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Karangploso

maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa *Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan*. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Maryam Faizah, M.Pd.I

NIP. 199012252019032019

SURAT PERNYATAAN

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

Malang, 08 Juni 2022

Yang membuat pernyataan



Mauliddiyah Ma'rifatul Jannah
NIM.18140067

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT. Yang Maha Pengasih, lagi Maha Penyayang, dan segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam. Peneliti mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang mana telah melimpahkan rahmat, taufiq serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitiannya dengan judul “Pengembangan Media Diorama pada Materi Peninggalan Hindu Budha di Indonesia kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Karangploso” dapat diselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam yang selalu tercurahkan kepada junjungan kita Baginda Rasulullah SAW yang senantiasa kita harapkan syafaatnya di hari akhir nanti.

Skripsi ini disusun berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi pada saat penelitian. Skripsi ini diajukan sebagai syarat dalam memenuhi tagihan tugas akhir Program Strata Satu (S-1) pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.

Dalam penyusunan skripsi ini, tak lepas dari dukungan dan bantuan dari beberapa pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M Zainuddin, M.A, selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Prof. Dr H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. Bintoro Widodo, M.Kes, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Ibu Maryam Faizah, M.Pd.I selaku dosen pembimbing saya yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, saran, kritik, dan pengarahan, dengan penuh keiklasan, ketulusan dan kesabaran dalam penyusunan sampai selesainya skripsi ini.
5. Dosen dan karyawan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah membimbing dan memberikan ilmu kepada penulis
6. Bapak Achmad Benny, S.Pd.I selaku kepala sekolah MI Raudlatul Ulum Karangploso dan segenap dewan guru di MI Raudlatul Ulum Karangploso khususnya kepada Ibu Titik Andayani S.Pd yang senantiasa membantu penulis dalam melakukan penelitian.
7. Teruntuk kedua orang tua saya Bapak Witono dan Ibunda Muzayana yang telah menjadi motivator terhebat dan sumber penyemangat dalam hidup, yang tak pernah bosan mendoakan, membimbing, menyayangi, dan menjaga saya. Terimakasih atas semua pengorbanan dan kesabaran yang telah mengantarkan penulis sampai sini.
8. Teruntuk kakak saya M. Taufiq Fajar dan Nadya Olivia yang telah memberikan semangat, dukungan, masukan, kepercayaan kepada penulis untuk menyelesaikan penelitian ini.
9. Teruntuk teman seperbimbingan, Kulsum Ulfa, Septya Rahmayanti dan Ismatul Izza, terimakasih untuk selalu memberikan semangat dan kebersamaannya.
10. Teruntuk saudara saya, Dewi Ridatul Aisy yang selalu bisa untuk diganggu dimanapun dan kapanpun, untuk sahabat saya Latifatus Saidah yang selalu membantu peneliti memberikan masukan saran dan kritik untuk menyelesaikan penelitian, untuk Nazilatul Amaliya, Nada Nabila Amalia Devi, Anya Rachmania,

dan Miftahkul Fitria serta teman-teman PGMI angkatan 2018 yang memberikan saran, semangat, dan menemani dalam proses untuk menyelesaikan penelitian ini.

11. Dan untuk semua pihak yang membantu penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu-satu.

Semoga do'a dan dukungan yang diberikan kepada penulis menjadi amal kebaikan yang diridhoi Allah SWT. peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi pemikiran untuk perkembangan pengetahuan baik bagi peneliti maupun pihak lain yang berkepentingan.

Malang, 08 Juni 2022
Penulis

Mauliddiyah Ma'rifatul Jannah
18140067

DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	17
Tabel 3 1 Rencana Kegiatan Penelitian	21
Tabel 3 2 Kualifikasi Tingkat Kevalidan berdasarkan Prosentase	25
Tabel 3 3 Kualifikasi Respon Siswa	26
Tabel 4 1 Validasi Ahli Materi	32
Tabel 4 2 Kritik dan Saran Ahli Materi	33
Tabel 4 3 Validasi Ahli Media	34
Tabel 4 4 Kritik dan Saran Ahli Media.....	35
Tabel 4 5 Validasi Ahli Pembelajaran	35
Tabel 4 6 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran	36
Tabel 4 7 Hasil Respon Siswa.....	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3 1 Model Pengembangan Borg and Gall	21
Gambar 4 1 Papan Triplek Tampak Atas.....	29
Gambar 4 2 Papan Triplek Tampak Samping	29
Gambar 4 3 Candi Borobudur dan Prambanan Tampak Atas	29
Gambar 4 4 Candi Borobudur dan Prambanan Tampak Depan	30
Gambar 4 5 Spiker	30
Gambar 4 6 Buku Panduan	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	46
Lampiran 2 Surat Balasan.....	47
Lampiran 3 Bukti Konsul Skripsi.....	48
Lampiran 4 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	49
Lampiran 5 Instrumen Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	51
Lampiran 6 Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran	53
Lampiran 7 Penilaian Respon Siswa	55
Lampiran 8 Materi	56
Lampiran 9 Dokumentasi	65

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
MOTTO	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR ISI.....	xii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	6
C. Spesifikasi Produk yang dihasilkan.....	6
D. Asumsi Penelitian	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	8
F. Pembatasan Penelitian.....	9
G. Definisi Operasional.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Media Pembelajaran.....	11
2. Media Diorama	15
3. Ilmu Pengetahuan Sosial.....	15
4. Materi Peninggalan Hindu Budha di Indonesia	16
BAB III METODE PENELITIAN	20
A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan.....	20
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	21
C. Uji Coba Produk.....	23
D. Jenis Data.....	23
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	24
F. Teknik Analisis Data.....	24
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	27
A. Hasil Produk Pengembangan.....	27
B. Hasil Data Pengembangan.....	31

C. Hasil Data Uji Coba	37
BAB V PEMBAHASAN	38
A. Analisi Pengembangan Media.....	38
B. Kesimpulan	41
C. Saran Pemanfaatan.....	42
DAFTAR PUSTAKA	43
BIODATA MAHASISWA.....	66

ABSTRAK

Jannah, Mauliddiyah Ma'rifatul. 2022. **Pengembangan Media Diorama Sebagai Media Pembelajaran materi Peninggalan Hindu Budha di Indonesia Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Karangploso**, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Maryam Faizah, M.Pd.I.

Pembelajaran IPS menuntut siswa untuk mulai menghafal kejadian-kejadian masa lalu, sebagian besar sekolah masih menggunakan metode ceramah untuk melakukan penjelasan terkait materi IPS lebih spesifiknya pada sejarah, membuat belajar sedikit membosankan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas beliau menjelaskan bahwa pada materi IPS sangat kurang dalam penggunaan media, sehingga pada pembelajaran ini mereka kesulitan dalam memahami materi, beliau juga mengatakan, karena keterbatasan sarana dan prasarana sekolah, media yang disediakan sekolah masih minim.

Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) Mendeskripsikan desain produk yang dihasilkan yaitu media diorama pada materi peninggalan Hindu Budha di Indonesia kelas IV MI Raudlatul Ulum Karangploso, (2) Mendeskripsikan tingkat kevalidan dan respon siswa terkait media diorama pada materi peninggalan Hindu Budha di Indonesia kelas IV MI Raudlatul Ulum Karangploso

Media diorama dikembangkan sebagai media pembelajaran materi Peninggalan Hindu Budha di Indonesia siswa kelas IV MI Raudlatul Ulum Karangploso. Produk media ini terbagi menjadi beberapa komponen diantaranya yaitu alas, candi Borobudur dan Prambanan, musik dan buku panduan.

Penelitian ini termasuk penelitian *Research and Development* menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang di ujikan kepada 31 siswa kelas IV MI Raudlatul Ulum Karangploso Malang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif.

Penelitian dan Pengembangan ini menghasilkan produk diorama. Validasi materi dengan prolehan hasil 100, validasi media dengan perolehan hasil 66, validasi ahli pembelajaran dengan perolehan hasil 100. Pada media diorama ini juga memperoleh penilaian respon siswa dengan hasil 95,47 % dengan kriteria sangat positif. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media diorama sebagai media pembelajaran materi peninggalan Hindu Budha di Indonesia sangat positif.

Kata Kunci ; pengembangan media, media diorama, peninggalan Hindu Budha di Indonesia

ABSTRACT

Jannah, Mauliddiyah Ma'rifatul. 2022. **Development of Diorama Media as Learning Media for Hindu-Buddhist Relic in Indonesia Class IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Karangploso**. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor; Maryam Faizah, M.Pd.I

Social studies learning requires students to start memorizing past events, most schools still use the lecture method to explain social studies material, more specifically history, making learning a little boring. Based on the results of interviews with the class teacher, she explained that the social studies material was very lacking in using media, so that in this lesson they had difficulty understanding the material, she also said, due to the limitations of school facilities and infrastructure, the media provided by the school was still minimal.

The objectives of this study were to (1) describe the product design produced, namely diorama media on the material of the Hindu-Buddhist kingdom in Indonesia class Iv MI Raudlatul Ulum Karangploso, (2) Describe the level validity and student responses related to the material of the Hindu-Buddhist kingdom in Indonesia class Iv MI Raudlatul Ulum Karangploso.

The diorama media was developed as a medium for learning material about the Hindu-Buddhist Kingdom in Indonesia for fourth grade students of MI Raudlatul Ulum Karangploso. This media product is divided into several components including pedestals, Borobudur and Prambanan temples, music and guide books

This research includes research and development research using the Borg and Gall model. The sample of this study was 31 students of class IV MI Raudlotul Ulum Karangploso. Data collection techniques in this study used questionnaires, interviews, observation, and documentation. The data analysis technique used quantitative data analysis and qualitative data analysis.

This research and development produces flannel board medium products. The results of media product validation meet the very valid criteria, with the value of the material validator being 100, the media design validator 66, and the learning validator 100. This medium is equipped with various components that are easy to understand and easy to use so that it gets a student response rate of 95,47%, which is very good criteria. Based on these results, it can be concluded that the diorama media as a medium for learning material about Hindu-Buddhist Kingdom in Indonesia is very positive.

Keywords: media development, diorama media, Hindu-Buddhist Kingdom in Indonesia

مستخلص البحث

الجنه، مولديه معرفة 2022. تطوير وسائط الديور اما كوسائط تعليميه للممالك الهندوسيه البوذيه فى اندونيسا مدرسة ابتدائية راودلاتول اولوم كارانغبلوسو، أطروحة ، مدرسة ابتدائية برنامج دراسة تعليم المعلمين ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، مولانا مالك إبراهيم جامعة ولاية مالانج الإسلامية. مشرفة الرسالة :مريم فايزة ماجستير التعاليم الإسلامية.

يتطلب تعلم الدراسات الاجتماعية أن يبدأ الطلاب في حفظ الأحداث الماضية، ولا تزال معظم المدرس تستخدم طريقة المحاضرة لشرح مواد الدراسات الاجتماعية، وبشكل أكثر تحديدا التاريخ، مما يجعل التعلم مملا بعض الشيء. واستنادا إلى نتائج المقابلات التي أجراها مع مدرس الفصل، أوضح ان مادة الدراسات الاجتماعية كانت ناقصة جدا في استخدام وسائل الإعلام، ولذلك وجهوا في هذا الدرس صعوبة في فهم المادة، كما قال، بسبب محدودية المرافق المدرسية و البنية التحتية، كانت وسائل الإعلام التي تقدمها المدرسه لا تزال ضئيلة

تم تطوير وسائط الديور اما كوسيلة لتعلم المواد حول المملكة الهندوسية البوذيه فى اندونيسا مدرسة ابتدائية راودلاتول اولوم كارانغبلوسو. ينقسم منتج الوسائط هذا الى عدة مكونات بما في ذلك الركائز ومعابد بوروبودور برامبانان و الموسيقى و الكتيبات الارشادية

كانت اهداف هذه الدراسة هي (1) وصف تصميم المنتج المنتج، اي وسائط الديور اما على مواد المملكة الهندوسية البوذيه فى اندونيسا مدرسة ابتدائية راودلاتول اولوم كارانغبلوسو. (2) وصف مستوى الصلاحية و استجابات الطلاب المتعلقة وسائط الديور اما على مادة المملكة الهندوسية البوذيه فى اندونيسا مدرسة ابتدائية راودلاتول اولوم كارانغبلوسو

يتضمن هذا البحث البحث و التطوير باستخدام نموذج تطوير Borg and Gall الذي تم اختباره على 31 طالبا من الصف الرابع فى مدرسة ابتدائية راودلاتول اولوم كارانغبلوسو استخدمت تقنيات جمع البيانات فى هذه الدراسة الاستبيانات و المقابلات و الملاحظة و التوثيق. استخدمت تقنية تحليل البيانات التحليل الكمي للبيانات و تحليل البيانات النوعية.

ينتج هذا البحث و التطوير منتجات وسائط الفانيليا. تفي نتائج التحقق من صحة منتج الوسائط بالمعايير الصحيحة للغاية حيث تبلغ قيمة مدقق المواد يعني100 ومصديق تصميم الوسائط وهو 66 ومدقق التعلم وهو 100. هذه الوسائط مجهزة بمكونات مختلفة يسهل فهمها وسهلة الاستخدام أنها تحصل على استجابة طلابية بنسبة يعني 95,47%، بمعايير جيدة جدًا. إيجابية. بناءً على هذه النتائج ، يمكن الاستنتاج ان وسائط الديور اما كوسيلة لتعلم المواد حول المملكة الهندوسية البوذيه فى اندونيسا مدرسة ابتدائية راودلاتول اولوم كارانغبلوسو ايجابية للغاية الكلمات المفتاحية: تطوير وسائل الإعلام ، الديور اما الاعلامية، المملكة الهندوسية البوذيه اندونيسيا

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu pembelajaran yang berkaitan dengan ilmu sosial dalam kehidupan manusia yang biasa disebut dengan Ilmu Pengetahuan Sosial. Selain itu, Ilmu Pendidikan Sosial disingkat dengan IPS. Tujuan IPS ialah membantu siswa membuat keputusan yang rasional berdasarkan informasi dari masyarakat yang demokratis dan beragam budaya di dunia (Wiyono, 2021). Maka dari itu, guru diharapkan dapat memberikan bekal kepada siswa supaya dapat memiliki jiwa sosial yang tinggi.

IPS mempunyai tujuan untuk mengembangkan penalaran peserta siswa dalam aspek nilai dan moral, banyak dalam pembelajaran IPS menuntut siswa untuk mulai menghafal kejadian-kejadian masa lalu, sebagian besar sekolah masih menggunakan metode ceramah untuk melakukan penjelasan terkait materi IPS lebih spesifiknya pada sejarah, membuat belajar sedikit membosankan. Permasalahan ini sepertinya selalu menjadi masalah umum dalam pembelajaran.

Pada pembelajaran IPS terbagi menjadi 4 (empat) materi yaitu: sejarah, sosiologi, ekonomi, dan geografi. Salah satu materi dalam pembelajaran IPS adalah sejarah, yang memberikan wawasan tentang peristiwa-peristiwa pada zaman yang berbeda (Wiyono, 2021). Sejarah membahas mengenai kehidupan manusia dan merupakan tempat menceritakan kisah-kisah menarik. Menurut Poerwantana & Hugiono, sejarah adalah gambaran peristiwa masa lalu yang pernah dialami manusia, termasuk rangkaian peristiwa yang secara alamiah mudah dimenerti dan difahami. Di sisi lain, menurut Kartodirjo sejarah adalah berbagai bentuk yang menggambarkan

pengalaman kolektor pada masa lalu (Mardawani, 2021). Dari penjelasan diatas, disimpulkan bahwa sejarah adalah segala sesuatu yang telah terjadi pada masa lampau, sejarah juga dapat memberikan pengetahuan kepada siswa tentang kejadian yang tidak pernah terjadi lagi di masa depan seperti sejarah sejaran nasional, akan tetapi dari sejarah siswa juga dapat belajar mengenai peristiwa yang ada di masa sekarang seperti kejadian bencana alam, mereka dapat mengetahui ciri-cirinya juga dari sejarah.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV MI Raudlatul Ulum Karangploso Malang, beliau menjelaskan bahwa pada materi IPS sangat kurang dalam menggunakan media, sehingga pada pembelajaran ini mereka kesulitan dalam memahami materi, beliau juga mengatakan, karena keterbatasan sarana dan prasarana sekolah, media yang disediakan sekolah masih minim. Peningkatan hasil belajar belum tercapai karena guru masih kesulitan membuat media yang dapat menarik perhatian siswanya (Andayani, 2021).

Guru menggunakan media sebagai alat untuk memperjelas materi yang akan diberikan kepada siswa. Secara etimologi, media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius*, dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa Arab, kata media diartika *wasala* yang berarti perantara atau pengantar pesan kepada pengirim penerima pesan (Ahmadi, 2017).

Sedangkan secara terminologi terdapat beberapa tokoh yang mengemukakan pengertian media diantaranya sebagai berikut:

1. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dan lingkungannya.

2. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat media siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.
3. Heinich dkk mengemukakan bahwa media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.
4. Martin dan Briggs, mengatakan bahwa media pembelajaran mencakup sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan si belajar.
5. Hamalik, mengatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian minat, pikiran, dan perasaan si pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ahmadi, 2017).

Melalui media pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran yang akan di ajarkan kepada siswa. Selain dapat membantu guru dalam menjelaskan materi kepada siswa, media dapat menarik perhatian siswa sehingga mereka dapat fokus terhadap pembelajaran dan semangat ketika pembelajaran dimulai.

Pada usia tujuh sampai sepuluh tahun, siswa biasanya masih dalam tahap operasional konkret di mana mereka masih perlu melihat segala sesuatu dengan panca indranya. Pada usia tersebut, siswa biasanya masih melihat sesuai dengan apa yang mereka lihat. Siswa selalu mengikuti logika dan penalaran, tetapi mereka jarang mengetahui jika logika mereka belum tentu benar.

Diorama menjadi media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, karena diorama adalah miniatur 3D yang menyerupai bentuk aslinya dan membantu siswa

memahami apa yang guru ajarkan. Melalui diorama siswa dapat belajar menganalisis masalah dengan mengenali apa yang mereka lihat.

Menurut Sudjana, diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian (Amalia et al., 2018). Sedangkan menurut Kustandi dan Sutjipto media diorama adalah media yang menggambarkan suatu kejadian baik yang mempunyai nilai sejarah atau tidak yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil (Prasetyoko & Sari, 2019).

Media diorama ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi peninggalan Hindu Budha. Pada penelitian ini yang digunakan adalah peninggalan Hindu Budha berupa candi Borobudur dan candi Prambanan yang memuat didalamnya berupa sejarah berdirinya candi Borobudur dan Prambanan dan berisi tentang ciri-ciri dari peninggalan Hindu dan Budha begitu juga mengenai asal-usul tentang berdirinya candi Borobudur dan Prambanan.

Melalui penggunaan media diorama dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang dilengkapi miniature candi Borobudur dan prambanan sehingga siswa akan tertarik dan termotivasi untuk belajar tentang sejarah.

Penelitian tentang media diorama ini telah dilakukan oleh beberapa penelitian terdahulu diantaranya sebagai berikut: Penelitian yang dilakukan oleh Siti Asiah pada tesisnya di tahun 2016 yang berjudul "*Pengembangan Pembelajaran Media Diorama Mata Pembelajaran IPS Tema Lingkungan Alam dan Lingkungan Buatan Siswa Kelas III SDN Kepanjen 1 Jombang*" menyatakan bahwa tingkat daya Tarik siswa

menggunakan media diorama memiliki komponen mencapai 90% dengan klasifikasi sangat baik (Aisiah, 2016)

Penelitian yang dilakukan oleh Nisfi Wahidar pada skripsinya di tahun 2018 yang berjudul *“Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi pada Tema Peduli Terhadap makhluk Hidup untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bunurejo 3 Malang”* menyatakan bahwa media diorama 3D sangat efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa (Wahidar, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Tinto Eko Prasetyo dan Eka Yuliana Sari pada Jurnal Pendidikan Dasar yang berjudul *“Pengembangan Media Diorama Materi Pokok Kenampakan Alam pada Tema benda-Benda di Sekitar Kita untuk KELAS V di SD Negeri 1 Tamban kecamatan Pakel Kabupaten Tulungagng”* menyatakan bahwa nilai posttest lebih baik dari pada nilai pretest. Jadi terdapat perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan media diorama yang telah dikembangkan (Prasetyoko & Sari, 2019).

Penelitian ini dilakukan oleh Kadek Dwi Putra dan Ni Wayan Suniasih dalam jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran yang berjudul *“Media Diorama Materi Siklus Air pada Muatan IPA kelas V Sekolah Dasar”* menyatakan bahwa media diorama ini layak digunakan pada pembelajaran muatan materi IPA kelas V (Putra & Suniasih, 2021).

Penelitian ini dilakukan oleh Miftah Devi Amalia, Ferina Agustini dan Joko Sulianto dalam jurnal Penelitian Pendidikan yang berjudul *“Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negriku untuk*

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” menyatakan bahwa media diorama layak digunakan di sekolah dasar (Amalia et al., 2018).

Berlandaskan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan media diorama dan memilih judul **“Pengembangan Media Diorama pada Materi Peninggalan Hindu Budha di Indonesia Kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Karangploso Malang”**

B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah;

1. Mendeskripsikan desain produk yang dihasilkan yaitu media diorama pada materi peninggalan Hindu Budha di Indonesia kelas IV MI Raudlatul Ulum Karangploso.
2. Mendeskripsikan tingkat kevalidan dan respon siswa terkait media diorama pada materi peninggalan Hindu Budha di Indonesia kelas IV MI Raudlatul Ulum Karangploso.

C. Spesifikasi Produk yang dihasilkan

Produk yang akan dihasilkan nanti berbentuk diorama dengan spesifikasi sebagai berikut;

1. Papan
 - a. Papan terbuat dari triplek dengan ukuran 60 x 45 x 11 cm
 - b. Alas papan dilapisi dengan kain flannel warna coklat muda yang ditempelkan dengan lem tembak di setiap sisinya
 - c. Bagian depan papan diberi judul “Peninggalan Hindu-Budha”

2. Candi

- a. Candi sebagai peninggalan kerajaan yang merujuk pada buku siswa kelas IV Tema 5 “Pahlawanku” yang terdapat pada sub tema 1 “Perjuangan Para Pahlawan”
- b. Candi Borobudur dan candi Prambanan terbuat dari stik es krim yang diberi warna hitam.

3. Pernak-pernik

- a. Jalan raya : jalan raya terbuat dari kertas asturo hitam dengan ukuran 5 cm membentuk huruf T, dan disetiap sisi jalan raya terdapat pembatas jalan yang berwarna hitam putih. Jalan raya direkatkan dengan alas papan menggunakan lem tembak.

Terdapat jalan setapak dengan ukuran 1 cm mengelilingi candi Borobudur dan candi Prambanan yang terbuat dari kertas asturo hitam. Jalan setapak dikerkatkan di alas papan menggunakan lem tembak.

- b. Pagar : pagar yang mengelilingi alas papan dibuat menggunakan stik es krim dengan ukuran 5 cm.
- c. Terdapat 6 lampu jalan yang diletakkan menyebar di sepanjang jalan
- d. Terdapat 12 pohon, 4 pohon diletakkan mengelilingi candi Borobudur, 4 pohon diletakkan mengelilingi candi Prambanan, dan 4 pohon di letakkan di sepanjang jalan.
- e. Terdapat 4 orang orangan, 2 orang diletakkan di sekitar candi Borobudur, 2 orang diletakkan di sekitar candi Prambanan.

4. Musik
 - a. Musik berisi mengenai materi yang akan disampaikan peneliti
 - b. Materi direkam oleh peneliti dan suaranya di masukkan ke dalam spiker
5. Buku panduan
 - a. Buku panduan berisi KI, KD, dan Indikator beserta materi yang menceritakan candi Borobudur dan candi Prambanan
 - b. Materi candi Borobudur menceritakan tentang asal berdirinya candi Borobudur dan terdapat tiga cerita yang mengisahkan relief dalam candi Borobudur.
 - c. Materi candi Prambanan menceritakan asal berdirinya candi Prambanan dan terdapat kisah tentang Roro Jonggrang.

D. Asumsi Penelitian

Asumsi yang menjadi dasar penelitian ini ialah;

1. Dengan adanya media diorama, siswa kelas 4 siswa dapat aktif belajar tanpa mengabaikan proses dan dapat belajar lebih banyak tentang peninggalan Hindu Budha khususnya pada Candi Borobudur dan Candi Prambanan.
2. Di lingkungan sekolah perlu dikembangkan media diorama.
3. Pembelajaran IPS tidak dipraktekkan oleh guru dengan menggunakan media diorama.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan adalah;

1. Pentingnya penelitian dan pengembangan secara teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini bisa memberikan tambahan pengetahuan kepada pembaca tentang perkembangan media diorama pada peninggalan Hindu

Budha khususnya pada candi Borobudhur dan candi Prambanan pada siswa kelas IV.

2. Pentingnya penelitian dan pengembangan secara praktis

a. Bagi siswa

- 1) Media Diorama memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar yang lebih tertarik, berminat, dan antusias.
- 2) Media diorama dapat digunakan sebagai aktivitas siswa sesuai dengan tingkat perkembangan dan pengalaman belajarnya.
- 3) Memberikan pemahaman kepada siswa dalam bentuk pengalaman tiruan.

b. Bagi guru

- 1) Media diorama membantu guru memperdalam materi.
- 2) Media diorama memudahkan guru untuk fokus pada kegiatan belajarnya dan mendapat perhatian dari siswanya.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Dari penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti lain dan menjadi pembanding untuk pelaksanaan penelitian.

F. Pembatasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada materi peninggalan Hindu Budha di Indonesia, karena fokusnya mengarah pada mata pelajaran IPS khususnya sejarah dan juga cakupannya lebih kecil serta mencegah perluasan jangkauan sehingga penelitian lebih terarah.

G. Definisi Operasional

1. Peninggalan Hindu Budha

Peninggalan Hindu dan Budha merupakan salah satu materi pembelajaran yang menceritakan tentang sejarah pada zaman dahulu, sehingga kita dapat mengetahui bahwasannya di Indonesia itu terdapat peninggalan yang bercorak Hindu dan Budha salah satunya berupa candi.

2. Media Diorama

Media diorama adalah media tiga dimensi kecil yang menyerupai bentuk aslinya, sehingga memudahkan guru dalam menjelaskan bahan ajar dan mengenalkan siswa pada bentuk yang sesuai dengan aslinya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologis, kata media berasal dari bahasa latin yang berarti alat yang digunakan untuk melanjutkan komunikasi. Kata media adalah menyampaikan informasi antara sumber dan penerima untuk menyampaikan suatu pesan (Susanto, 2016a). Dari sini dapat disimpulkan bahwa media ialah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan gagasan kepada penerima pesan.

Menurut Gerlach and Ely menyampaikan bahwa media merupakan peristiwa ketika siswa sanggup memperoleh sikap, pengetahuan, keterampilan. Media juga diartikan sebagai alat grafik, fotografik, dan elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun info visual atau verbal (Nurfadhillah, 2021).

Secara umum, media terbagi menjadi delapan bagian yaitu (1) Media audio visual gerak, seperti; film bersuara, film pada televise, televise dan animasi, (2) Media audio visual diam, seperti; slide, (3) Media audio semi gerak, seperti tulisan bergerak suara; (4) Media visual bergerak, seperti: film bisu, (5) Media visual diam, seperti; slide bisu, halaman cetak dan foto, (6) Media semi gerak, (7) Media audio, seperti; radio, telephone, pita audio, (8) Media cetak, seperti buku dan modul. Namun, terdapat tiga media yang biasa digunakan dalam

pembelajaran, Pertama; Media audiktif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti tape recorder. Kedua, Media visual, yaitu media yang mengandalkan indra pengelihatan dalam wujud visual. Ketiga, media audio-visual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar (Almahfuz, 2021).

Dari pernyataan ini, disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang mendukung proses pendidikan dan pembelajaran serta membantu memperjelas materi yang disampaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Terdapat berapa fungsi media pembelajaran bagi siswa adalah sebagai berikut :

1. Memberikan motivasi belajar siswa;
2. Memberikan variasi be;ajar siswa;
3. Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan siswa untuk belajar;
4. Memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan siswa untuk belajar;
5. Merangsang siswa untuk berfokus dan beranalisis;
6. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan;
7. Siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan sistemasi yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran (Marlina et al., n.d.).

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut :

1. Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar;
2. Mengarahkan perhatian siswa, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya;
3. Mengatasi keterbatasan indra ruang dan waktu
4. Memberikan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungan(Marlina et al., n.d.).

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasi menjadi seperti berikut :

1. Media yang dapat memberikan informasi (menjadi penyaji) ialah media yang termasuk di media penyaji seperti : grafik, barang cetakan dan gambar diam (kelompok satu), media proyeksi untuk gambar diam (slide), film serial (kelompok dua), audio (kelompok tiga), media audio visual (kelompok empat), media film (kelompok lima), televise (kelompok enam) dan multimedia (kelompok tujuh);
2. Media informasi yang tergolong objek (media objek) adalah objek tiga dimensi yang memuat info melalui ciri-ciri fisik seperti ukuran, fungsi, berat dan sebagainya;
3. Media yang memungkinkan terjadinya interaksi yaitu media yang membuat siswa tidak hanya diam memperhatikan objek, namun juga berinteraksi selama berada di kelas (Susanto, 2016a).

e. Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

1. Media audio

Media audio adalah media yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui suara yang direkam oleh perekam suara dan diputar kembali kepada siswa.

2. Media visual

Media visual adalah media yang memberikan informasi secara visual berupa gambar tanpa audio. Ciri-ciri media visual ialah 1) teks dibaca secara linier, 2) membagikan komunikasi secara satu arah, 3) memberikan statis atau diam, 4) pengembangan sangat bergantung pada diskusi, 5) berorientasi atau berpusat pada siswa.

3. Media audiovisual

Media audiovisual adalah gabungan antara audio dan visual yang dirancang menggunakan slide dan kaset audio. Audiovisual dicirikan yaitu: 1) dapat meningkatkan persepsi, 2) dapat meningkatkan pemahaman, 3) dapat meningkatkan komunikasi, 4) dapat meningkatkan pengetahuan tentang hasil yang dicapai, 5) meningkatkan daya ingat, 6) memberikan pengalaman langsung dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan (Pakpahan et al., 2020).

2. Media Diorama

Adapun pengertian media diorama adalah sebagai berikut;

a. Pengertian Diorama

Media diorama merupakan media yang bertujuan untuk memberikan info tentang peristiwa masa lalu dan masa kini, serta untuk mengekspresikan masa depan dalam tiga dimensi (Pribadi, 2017).

b. Manfaat media Diorama

Media diorama memiliki beberapa manfaat, yaitu : 1) Menjadikan pengalaman langsung, 2) Membuat media yang konkrit, 3) Dapat mengungkapkan keseluruhan objek baik struktur maupun perilakunya, 4) Struktur yang jelas dapat menampilkan organisasi, dan 5) Dapat dengan jelas menunjukkan alur proses (Daryanto, 2010).

3. Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu yang mempelajari tingkah laku manusia dan manusia sebagai anggotanya disebut dengan Ilmu sosial. Perilaku manusia dalam masyarakat memiliki banyak aspek, antara lain hubungan ekonomi, spiritual, budaya, dan sosial. Mempelajari aspek ini akan membentuk beberapa ilmu sosial yaitu hukum, politik, psikologi, sosiologi, dan ekonomi. Dari aspek ini, orang akan mengetahui aspek kehidupan manusia (Susanto, 2016b).

Hakikat IPS adalah menyampaikan pengetahuan dasar kepada siswa sebagai warga negara. Sebab pendidikan IPS tidak hanya memberikan pengetahuan saja, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis untuk

memenuhi kehidupan sosial siswa di masyarakat berdasarkan realitas sehari-hari (Susanto, 2016b).

Pada hakikatnya pembelajaran IPS dikembangkan sesuai dengan keadaan sosial budaya di lingkungan siswa, sebagai akibatnya bisa menumbuhkan masyarakat yang baik, memahami dan mengkritisi kehidupan sosial di sekitar mereka, dan bisa berpartisipasi dengan baik di lingkungan masyarakat, negara dan dunia.

b. Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan pembelajaran IPS menurut Chapin dan Messick dapat dikelompokkan dalam enam komponen, yaitu :

1. Memberikan info tentang manusia di masa lalu, kini dan masa depan;
2. Mampu menemukan dan mengelolah informasi;
3. Mengembangkan nilai demokratis dalam bermasyarakat;
4. Memberi siswa kesempatan berpartisipasi dalam masyarakat;
5. Bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan mengembangkan kemampuan berfikir kriti;
6. Tujuannya untuk membantu siswa memahami hal yang konkret dalam kehidupan(Susanto, 2016) .

4. Materi Peninggalan Hindu Budha di Indonesia

Berdasarkan kurikulum dan kompetensi dasar pada kelas IV, pada tema 5 “Pahlawanku” yang terdapat pada sub tema 1 “Perjuangan Para Pahlawan” (Anggari et al., 2017) dapat dijabarkan sebagai berikut;

Tabel 2 1
Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini	3.4.1 Menganalisis peninggalan kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini 3.4.2 Mengklasifikasikan ciri-ciri peninggalan kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini
4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini	4.4.1 Menyebutkan ciri-ciri peninggalan kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini 4.4.2 Menceritakan salah satu peninggalan Candi Hindu “Candi Prambanan”

a. Peninggalan Hindu Budha

Adanya candi Borobudur dan candi Prambanan berawal dari Kerajaan Mataram Kuno, kerajaan Mataram Kuno terletak di daerah Jawa Tengah, lokasinya terletak disekitar Yogyakarta sampai Magelang hal itu disebabkan karena banyak peninggalan yang ditemukan diantara kedua daerah tersebut diantaranya candi Borobudur dan candi Prambanan. Raja pertamanya adalah Raja Sanjaya yang menganut agama Hindu. Setelah Raja Sanjaya wafat digantikan oleh Rakai Pikatam yang pindah agama menjadi agama Budha. Inilah awal mula agama Hindu dan Budha dapat berkembang secara bersamaan di kerajaan Mataram Kuno (Seta, n.d.)

b. Contoh peninggalan Hindu

Peninggalan Kerajaan Mataram Kuno yang bercorak Hindu yaitu candi Prambanan. Candi ini terletak pada lingkungan taman wisata Prambanan sekitar 17 m kearah Timur Yogyakarta, tepatnya pada desa Prambanan, kecamatan Bokoharjo. Candi Prambanan adalah candi Hindu terbesar di Indonesia. Sampai saat ini belum bisa dipastikan kapan candi Prambanan dibangun, tetapi ada dugaan bahwa candi Prambanan dibangun pada pertengahan abad ke-9 oleh Raja Wangsa Sanjaya, yaitu Raja Balitung Maha Sumbu Prasasti ini ditulis pada tahun 856 M dalam masa pemerintahan Rakai Pikatan. Dugaan tersebut diperkuat dengan isi Prasasti Syiwagrha yang ditemukan di sekitar Prambanan dan sekarang prasasti tersebut disimpan di Museum Nasional Jakarta (Maya, 2017).

c. Contoh peninggalan Budha

Peninggalan Kerajaan Mataram Kuno yang bercorak Budha adalah Candi Borobudur. Candi Borobudur ini terletak di daerah Magelang, Borobudur sendiri didirikan pada masa pemerintahan Dinasti Sirendra oleh penganut Budha Mahayana pada tahun 800 M. Borobudur termasuk bangunan suci umat Budha. Di daerah India, bangunan yang berhubungan dengan Budha disebut Stupa. Stupa dapat diartikan sebagai bangunan bentuk kubah, yang berdiri di atas tapi yang di beri payung di atasnya (M. Basrowi, n.d.).

Stupa memiliki arti sebagai berikut 1) Sebagai tempat penyimpanan relief (peninggalan yang dianggap keramat), 2) sebagai peringatan dan penghormatan terhadap agama Budha dan Biksu, dan 3) sebagai simbol suci agama Budha pada umumnya. Dapat diketahui bahwa umat Budha Mahayana dari seluruh dunia

mengunjungi bangunan suci Candi Borobudur pada abad ke-9 da ke-10. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan ditemukannya uang logam dan keramik Cina yang ditemukan di sekitaran Candi Borobudur pada abad ke-11 dan 15 Masehi (M. Basrowi, n.d.).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*). Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Peneliti memilih model Borg and Gall karena model ini efektif untuk mengembangkan media yang sedang dilakukan selama penelitian.

Adapun tahapan pengembangan Borg and Gall antara lain:

1. Pengumpulan informasi
2. Merencanakan
3. Pengembangan bentuk awal
4. Uji coba awal
5. Revisi produk
6. Uji coba lapangan utama
7. Revisi produk
8. Uji coba lapangan operasional
9. Revisi produk akhir
10. Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk

Peneliti memilih model Borg and Gall karena model ini efektif untuk mengembangkan media yang sedang dilakukan selama penelitian. Berikut disajikan gambar pendukung mengenai model Borg and Gall

di bidangnya masing-masing. Setelah lulus uji validasi, peneliti dapat memberikan produk sesuai dengan saran dan masukan dari ahli.

d) Uji coba lapangan

Uji coba lapangan dilakukan di kelas IV MI Raudlatul Ulum Karangploso Malang, dengan subjek uji coba 31 siswa.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan.

1. Desain uji coba

Desain uji coba ini terdiri dari dua tahap yaitu tahap pertama tahap uji coba validasi produk yang melibatkan ahli media, praktisi pembelajaran dan ahli materi. Tahap kedua dilakukan setelah tahap validasi dengan melakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar

2. Subjek uji coba

Subjek uji coba penelitian ini dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran IPS dan siswa kelas IV MI Raudlatul Ulum Karangploso Malang

D. Jenis Data

Jenis data pada penelitian ini ialah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan validasi ahli media, praktisi pembelajaran dan ahli materi. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket hasil validasi ahli media, subjek ahli materi pembelajaran dan respon siswa.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan pengembangan ini menggunakan instrumen pengumpulan data sebagai berikut

1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan wali kelas IV yaitu ibu Titik Andayani S.Pd, dengan tujuan untuk mengetahui kendala apa saja kendala yang ada pada sekolah.

2. Angket

Angket digunakan untuk menggali info yang berkaitan dengan validitas media. Angket ini mencakup pada ahli media, subjek ahli materi pembelajaran dan respon siswa.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data ini digunakan untuk mengetahui kevalidan media diorama dengan melakukan analisis data angket dan observasi. Analisis data angket berupa angka yang disusun menggunakan skala likert. Skala likert ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang (Sugiyono, 2016). Untuk menentukan presentase skala likert digunakan rumus seperti dibawah ini (Arikunto, 2003):

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan

P = presentase kevalidan

$\sum X$ = jumlah jawaban tertinggi

$\sum X_i$ = jumlah jawaban penilaian

100 % = bilangan konstan

Hasil yang diperoleh dari perhitungan prosentase kemudian ditentukan tingkat kevalidan produk media pembelajaran yang dipergunakan kualifikasinya yang memiliki kriteria sebagai berikut

Tabel 3 2
Kualifikasi Tingkat Kevalidan berdasarkan Prosentase

Prosentase (%)	Kualifikasi	Kriteria Kevalidan
76% - 100%	Valid	Sangat baik tidak perlu revisi
51% - 75%	Cukup valid	Valid tidak perlu revisi
26% - 50%	Kurang valid	Cukup baik revisi sebagian
0% - 25%	Tidak valid	Kurang baik perlu revisi

Berdasarkan kriteria di atas, media pembelajaran yang divalidasi apabila mendapat presentase sebesar 76-100% maka kriteria media sangat positif. Jika media pembelajaran mendapat presentase sebesar 51-75% maka kriteria media positif. Jika media pembelajaran mendapat presentase sebesar 26-50% maka kriteria media kurang valid dan perlu revisi sebagian. Dan jika media mendapat presentase sebesar 0-25% maka kriteria media tidak valid dan harus revisi. Presentase ini menentukan kevalidan media yang telah dikembangkan.

Untuk menganalisis respon siswa dengan cara menyesuaikan hasil prosentase dengan kriteria positif seperti tabel dibawah :

Tabel 3 3
Kualifikasi respon siswa

No	Prosentase	Kriteria
1	76% - 100%	Sangat positif
2	51% - 75%	Positif
3	26%-50%	Kurang positif
4	05-25%	Tidak positif

Berdasarkan kriteria di atas, media pembelajaran yang divalidasi apabila mendapat presentase sebesar 76-100% maka kriteria media sangat positif. Jika media pembelajaran mendapat presentase sebesar 51-75% maka kriteria media positif. Jika media pembelajaran mendapat presentase sebesar 26-50% maka kriteria media kurang valid dan perlu revisi sebagian. Dan jika media mendapat presentase sebesar 0-25% maka kriteria media tidak valid dan harus revisi. Presentase ini menentukan kevalidan media yang telah dikembangkan

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Produk Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media dilakukan di MI Raudlatul Ulum Karangploso. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media diorama sebagai media pembelajaran pada materi peninggalan Hindu Budha di Indonesia kelas IV MI Raudlatul Ulum Karangploso. Media diorama terdiri dari papan, candi Borobudur, candi Prambanan, buku panduan, suara rekaman materi. Media ini dikembangkan untuk membantu kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran tentang peninggalan Hindu Budha di Indonesia.

Penelitian dan pengembangan media diorama menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model Borg and Gall. Berikut pemaparan prosedur penelitian dan pengembangan produk media diorama sebagai berikut :

1. Mengumpulkan informasi

Pengumpulan informasi terkait materi pembelajaran ini dilakukan dengan cara observasi di kelas IV dan melakukan wawancara dengan wali kelas di MI Raudlatul Ulum.

2. Melakukan perencanaan produk

Perencanaan produk dilakukan dalam beberapa tahapan sebagai berikut;

- d. Papan : papan terbuat dari triplek dengan ukuran 80 x 60 cm, di atas papan diberikan busa dan dilaisi dengan kain hitam dan rumput hiasan
 - e. Candi ; candi sebagai peninggalan kerajaan-kerajaan yang merujuk pada buku siswa kelas IV Tema 5 “Pahlawanku”. Candi terbuat dari stik es krim yang akan diberi warna sesuai dengan bentuknya yang terdiri dari candi Borobudur dan Prambanan
 - f. Candi diletakkan di atas papan dengan perekat
 - g. Pernak-pernik ; membuat jalan pemisah antara dua candi dengan menggunakan stik es krim yang dibentuk seperti pagar, Memberikan pohon-pohonan, orang-orangan dan meja meja kecil sebagai hiasan
 - h. Musik di beri iringan musik yang berisi materi yang akan dijelaskan, musik di dapat dari suara rekaman peneliti
3. Mengembangkan bentuk awal produk

Pengembangan produk dilakukan dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Bahan

Bahan-bahan yang dilakukan dalam pengembangan media diorama adalah sebagai berikut :

- 1) Triplek sebagai alas media.



Gambar 4 1**Gambar papan triplek****Gambar 4 2****Gambar papan triplek**

Triplek dipotong dengan ukuran 60x45 cm, dengan ketinggian 11 cm, triplek dibentuk seperti kubus yang salah satu tingginya tidak ada penutupnya kemudian tepi triplek diampelas agar terlihat rapi. Permukaan dan bagian tepi triplek di lapiasi dengan kain flannel berwarna coklat muda sehingga menutupi dasar triplek.

2) Candi Borobudur dan Prambanan

**Gambar 4 3****Candi Borobudur dan Prambanan tampak atas**



Gambar 4 4

Candi Borobudur dan Prambanan tampak depan

Pembuatan candi Borobudur dari stik es krim dengan ukuran 12 x 12 cm. pembuatan stupa dari candi Borobudur dibuat dengan menggunakan tiga stik es krim yang direkatkan kemudian stik es krim tersebut dibagi menjadi dua dan diampelas sehingga berbentuk bulat, kemudian di ukur dengan ukuran 1,5 cm dan atasnya dibuat sedikit runcing. Pembuatan candi Prambanan dari stik es krim dengan ukuran 10 x 10 cm.

3) Musik

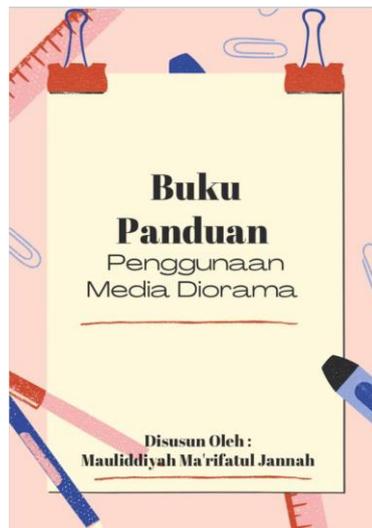


Gambar 4 5

Speaker yang digunakan untuk menyampaikan materi

Musik ini berisi suara rekaman materi dari peneliti

4) Buku panduan media diorama



Gambar 4 6

Buku panduan

Buku panduan media diorama ini berisi tentang KI, KD, Indikator, materi yang disampaikan dalam rekaman suara, kunci jawaban dan profil pengembang.

B. Hasil Data Pengembangan

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh salah satu dosen Ilmu Pengetahuan Sosial program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd.I. Berikut hasil penilaian validasi ahli materi:

a. Data kuantitatif

Hasil validasi ahli materi disajikan sebagai berikut :

Tabel 4 1
Hasil Validasi Materi

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD				√
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√
3	Replica yang disajikan dapat membantu menggali informasi yang dipelajari				√
4	Media dapat memudahkan dalam hal memahami materi yang disajikan				√
5	Media dapat memudahkan dalam hal memahami materi yang disajikan				√
6	Desain tampilan dalam media sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI				√
7	Media ini layak digunakan dalam pembelajaran				√
Jumlah		36			
Skor Maksimal		36			

Berdasarkan penilaian kevalidan ahli materi, maka pengembangan media diorama ini dinyatakan layak di ujicobakan di lapangan tanpa revisi sesuai saran.

b. Analisis data kuantitatif

$$P = \frac{36}{36} \times 100\% = 100$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi ahli materi secara keseluruhan diperoleh nilai 100 dengan kriteria valid. Maka materi yang digunakan pada media diorama tidak memerlukan revisi secara keseluruhan, tetapi tetap memperhatikan kritik dan saran dari validator.

c. Data kualitatif

Berikut data kualitatif berupa saran dan kritik dari validator ahli materi :

Tabel 4 2

Kritik dan Saran Ahli Materi

Validator	Kritik dan Saran
Nuril Nuzulia, M.Pd.I	<ul style="list-style-type: none"> • Indikator ditambah • Narasi cerita candi Borobudur dan Prambanan diperbanyak • Soal diperbanyak

2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli materi dilakukan oleh salah satu dosen fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Bapak Ahmad Makki Hasan, M.Pd. Berikut hasil validasi ahli media:

a. Data kuantitatif

Hasil validasi ahli media disajikan sebagai berikut :

Tabel 4 3
Hasil Validasi Ahli Media

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1	Tampilan yang digunakan menarik				√
2	Tata letak penempatan replika yang digunakan tepat				√
3	Replika yang disajikan dalam media diorama dapat memperjelas materi			√	
4	Replika yang disajikan dalam media dapat memperjelas materi			√	
5	Bentuk yang digunakan dalam media menarik dan menyenangkan			√	
6	Penggunaan variasi warna yang digunakan dalam media diorama menarik				√
7	Diorama menampilkan 3D			√	
Jumlah		24			
Skor Maksimal		36			

b. Analisis data kuantitatif

$$P = \frac{24}{36} \times 100\% = 66$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi ahli media secara keseluruhan diperoleh nilai 66 dengan kriteria cukup valid. Maka media yang digunakan pada media diorama tidak memerlukan revisi secara

keseluruhan, tetapi tetap memperhatikan kritik dan saran dari validator.

c. Data kualitatif

Berikut data kualitatif berupa saran dan kritik dari validator ahli media :

Tabel 4 4

Kritik dan Saran Ahli Media

Validator	Kritik dan Saran
Ahmad Makki Hasan, M.Pd	Media ini telah melalui tahap validasi dan revisi

3. Validasi ahli pembelajaran

Validasi materi dilakukan oleh salah satu guru yang mengajar di MI Raudlatul Ulum Karangploso Malang sebagai guru kelas Ibu Titik. Berikut adalah hasil validasi ahli pembelajaran :

a. Data kuantitatif

Tabel 4 5

Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD				√
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√
3	Media diorama memiliki tampilan yang menarik				√
4	Media diorama dapat dipahami siswa				√

5	Materi sesuai dengan tema dan sub tema yang digunakan				√
6	Media diorama dapat menarik perhatian siswa				√
7	Media diorama dapat membuat siswa semangat dalam belajar				√
Jumlah		36			
Skor Maksimal		36			

b. Analisis data kuantitatif

$$P = \frac{36}{36} \times 100\% = 100$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi ahli media secara keseluruhan diperoleh nilai 100 dengan kriteria valid. Maka media yang digunakan pada media diorama tidak memerlukan revisi secara keseluruhan, tetapi tetap memperhatikan kritik dan saran dari validator

c. Data kualitatif

Berikut data kualitatif berupa saran dan kritik dari validator ahli pembelajaran :

Tabel 4 6

Kritik dan Saran Ahli pembelajaran

Validator	Kritik dan Saran
Titik Andayani, S.Pd	Dengan adanya media diorama ini sangat membantu siswa lebih cepat memahami materi, siswa lebih bersemangat untuk belajar dan guru juga lebih banyak ide/lebih berkreasi lagi karena

	melihat kemajuan siswa-siswanya
--	---------------------------------

C. Hasil Data Uji Coba

Media diorama di ujicobakan pada siswa di MI Raudlatul Ulum Karangploso yang berjumlah 31 siswa. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media, maka siswa diberikan angket penilaian terhadap media diorama. Berikut hasil respon siswa terhadap media diorama :

Tabel 4 7
Hasil respon siswa

No	Pertanyaan	Presetasi skor	Kriteria
1	Media diorama menambah semangat belajar	97,41	Sangat Positif
2	Tampilan media diorama menarik minat belajar	94,83	Sangat Positif
3	Media diorama membantu dalam memahami materi yang di ajarkan	96,77	Sangat Positif
4	Media diorama mudah digunakan oleh siswa	94,19	Sangat Positif
5	Penjelasan dalam materi dapat di fahami sisiwa	94.19	Sangat Positif
Rata rata		95,47	Sangat Positif

Berdasarkan table diatas, dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media diorama memiliki nilai 95,47 dengan kriteria Sangat Positif

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisa Pengembangan Media

Kegiatan pengembangan media diorama didesain sebagai media pembelajaran materi peninggalan Hindu Budha di Indonesia yang bertujuan membuat peserta didik tertarik dan semangat dalam belajar khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Media ini di desain untuk mengetahui tentang peninggalan Hindu Budha di Indonesia dengan melihat sesuai dengan bentuk aslinya namun dengan ukuran yang lebih kecil. Allah brfirman dalam Q.S Al-Maidah ayat 16 yang berbunyi :

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ
مُّسْتَقِيمٍ

“Dengan kitab itulah Allah memberikan petunjuk kepada orang yang mengikuti keridaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan Kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang itu dari gelap gulita kepada cahaya dengan izin-Nya, dan menunjukkan ke jalan yang lurus.”

Ayat tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran sebaiknya mampu memberikan petunjuk bagi siswa yang berhubungan dengan materi yang dipelajari sehingga siswa mengetahui yang mereka tidak ketahui.

Penelitian dan pengembangan media diorama dilakukan menggunakan model Borg and Gall. Berikut paparan analisis pengembangan produk media diorama serta data uji coba penelitian:

1. Analisis desain produk

Produk media yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah media diorama. Media diorama dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi peninggalan Hindu Budha di Indonesia kelas IV MI Raudlatul Ulum Karangploso agar siswa bersemangat untuk mengikuti proses belajar mengajar.

Media diorama ini memiliki bentuk 3D dari bentuk aslinya sehingga membuat siswa melihat secara langsung bentuk aslinya sehingga membuat pembelajaran semakin menyenangkan, dan membuat siswa secara langsung dapat memahami materi yang dijabarkan.

2. Analisis validasi produk

Media diorama divalidasi oleh tim ahli yang terdiri dari validator ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Berikut paparan hasil validasi produk media diorama oleh masing-masing validator;

a. Analisis hasil validasi ahli materi

Validasi ahli materi diperoleh skor 100, skor tersebut termasuk dalam kriteria valid. Berdasarkan kriteria tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa materi yang digunakan dalam penelitian termasuk dalam kriteria valid dan dapat diuji cobakan. Validator ahli materi memberikan saran untuk menambah indikator, menambah narasi cerita tentang candi Borobudur dan Prambanan dan memperbanyak soal.

b. Analisis hasil validasi ahli media

Validasi ahli media memperoleh skor 66, skor tersebut termasuk dalam kriteria cukup valid. Berdasarkan kriteria tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan dalam penelitian termasuk dalam kriteria cukup valid dan dapat diuji cobakan. Validator memberikan saran untuk memperlambat suara peneliti dalam menyampaikan materi pembelajaran.

c. Analisis hasil validasi ahli pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran memperoleh skor 100, skor tersebut termasuk dalam kriteria valid. Berdasarkan kriteria tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media dinyatakan valid dan dapat diuji cobakan.

3. Analisis respon siswa

Subjek dari penelitiandan pengembangan media diorama ini adalah siswa kelas IV MI Raudlatul Ulum Karangploso, dengan begitu peneliti memberikan angket respon siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media diorama. Berikut paparan analisis respon siswa terhadap media diorama sebagai berikut :

- a. Pernyataan “Media diorama menambah semangat belajar siswa” memperoleh presentase skor sebesar 97,41 dengan kriteria sangat positif berdasarkan kriteria tersebut maka media diorama dapat menambah semangat belajar siswa dalam mempelajari materi peninggalan Hindu Budha di Indonesia .

- b. Pernyataan “Tampilan media diorama menarik minat belajar” memperoleh presentase 94,83 dengan kriteria sangat positif, berdasarkan kriteria tersebut maka media diorama dapat menarik minat belajar siswa dalam mempelajari materi peninggalan Hindu Budha di Indonesia.
- c. Pernyataan “Media diorama membantu dalam memahami materi yang diajarkan” memperoleh presentase 96,77 dengan kriteria sangat positif berdasarkan kriteria tersebut maka media pembelajaran diorama dapat memahami materi yang diajarkan yaitu peninggalan Hindu Budha di Indonesia.
- d. Pernyataan “Media diorama mudah digunakan oleh siswa” memperoleh presentase 94,19 dengan kriteria sangat positif, berdasarkan kriteria tersebut maka media diorama mudah digunakan oleh siswa.
- e. Pernyataan “Penjelasan dalam materi dapat difahami siswa” memperoleh presentase 94,19 dengan presentase sangat positif berdasarkan kriteria tersebut maka materi untuk media diorama dapat digunakan siswa karena menggunakan suara.

B. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan serta ujicoba media diorama pada kelas IV MI Raudlatul Ulum Karangploso diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media diorama pada materi peninggalan Hindu Budha di Indonesia dilakukan di MI Radulatul Ulum Karangploso, pada penelitian ini melalui tiga validasi yaitu, validasi ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran.

2. Media diorama dikembangkan menggunakan model Brog and Gall yang memiliki beberapa tahapan
3. Hasil uji coba produk media diorama menyatakan bahwa respon siswa kelas IV MI Raudlatul Ulum Karangploso terhadap media diorama sebagai media pembelajaran Materi peninggalan Hindu Budha di Indonesia sangat positif dengan memperoleh skor 95,47 dalam angket

C. Saran Pemanfaatan

1. Media diorama dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya materi peninggalan Hindu Budha di Indonesia
2. Media diorama digunakan secara bersama-sama dalam satu kelas

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F. (2017). *Guru SD di Era Digital (Pendekatan, Media, Inofasi)*. CV. Pilar Nusantara.
- Aisiah, S. (2016). Pengembangan pembelajaran Media Diorama. *Thesis*, 27.
<http://etheses.uin-malang.ac.id/6102/1/14761032.pdf>
- Almahfuz. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Konvensional dan Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(1), 55–62.
<https://media.neliti.com/media/publications/164486-ID-sistem-pembelajaran-berbasis-teknologi-i.pdf>
- Amalia, M. D., Agustini, F., & Sulianto, J. (2018). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Paedagogia*, 20(2), 185.
<https://doi.org/10.20961/paedagogia.v20i2.9850>
- Andayani, T. (2021). *Wawancara*.
- Anggari, A. S., Afriki, Wulan, D. retno, Puspitawati, N., Khasanah, L. M., & Santi Hendriyeti. (2017). *Pahlawanku ; buku guru / Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan-Edisi Revisi*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Arikunto, S. (2003). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- M. Basrowi. (n.d.). *Borobudhur Candiku yang Megah*. Alprin.

- Mardawani, E. Y. S. dan. (2021). *KONSEP DASAR IPS*. Deepublish.
- Marlina, Wahab, A., Susidamayant, Ramadana, Nikmah, S. Z., Wibowo, S. E., & Indianasari. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran SDMI*.
- Maya, T. J. W. (2017). *Pesona Candi Prambanan*. CV Pustaka Begawan.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. CV Jejak.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagi, E. B., & Dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Prasetyoko, T. E., & Sari, E. Y. (2019). Pengembangan Media Diorama Materi Pokok Kenampakan Alam Pada Tema Benda-Benda di Sekitar Kita Untuk Kelas V di SD Negeri 1 Tamban Kecamatan Pakel Kabupaten Tulungagung. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 86–94.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Kencana.
- Putra, I. K. D., & Suniasih, N. W. (2021). Media Diorama Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 238. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32878>
- Seta, M. A. (n.d.). *Mengenal Kerajaan-Kerajaan Besar Nusantara*. Laksana.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. CV ALFABETA.
- Susanto, A. (2016a). *PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN IPS di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.

Susanto, A. (2016b). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*.

KENCANA.

Wahidar, N. (2018). Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi pada Tema pedulu

Terhadap Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV

Sekolah Dasar Negeri (SDN0 Bunulrejo 3 Malang. *Skripsi*.

Wiyono, H. (2021). *Pendidikan IPS*. Lakeisha.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

 <p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN Jalan Gayamsari 50, Telepon (0341) 552398, Faksimile (0341) 552398, Malang http://fik.uin-malang.ac.id email: fik@uin-malang.ac.id</p>		17 Februari 2021
Nomor	221/Un.03.1/TL.00.1/02/2022	
Sifat	Penting	
Lampiran	-	
Hal	Izin Penelitian	

Kepada
Yth. Kepala MI Raudlatul Ulum
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama	: Mauliddiyah Ma'rifatul Jannah
NIM	: 18140067
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2021/2022
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Diorama pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Karangploso
Lama Penelitian	: Maret 2022 sampai dengan Mei 2022 (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 terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



An Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Balasan

 LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
MADRASAH IBTIDAIYAH RAUDLATUL ULUM
STATUS TERAKREDITASI A
NSM.111235070106 – NISPSN.60715087
KARANGPLOSO – MALANG – JAWA TIMUR

Alamat : Jl. Raya Ngijo Kecamatan Karangploso Kabupaten Malang Telp. (0341) 463207 KodePos 65152

SURAT KETERANGAN
Nomor : 026/MI.11.1/A/VI/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, kepala Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum yang beralamat di Desa Ngijo Kecamatan Karangploso Kabupaten Malang Propinsi Jawa Timur, menerangkan dengan sesungguhnya :

Nama : MAULIDDYAH MA'RIFATUL JANNAH
NIM : 18140067
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Bahwa yang bersangkutan tersebut diatas benar-benar melakukan penelitian di MI Raudlatul Ulum Ngijo Karangploso Malang dengan melakukan Observasi, wawancara dan dokumentasi dengan judul penelitian : Pengembangan Media Diorama Sebagai Media Pembelajaran Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum , pada tanggal 08 Juni 2022

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 08 Juni 2022
Kepala MI Raudlatul Ulum


Ahmad Benny, S.Pd.I
NIP.196903172000031002

Lampiran 3 Bukti Konsul Skripsi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana Nomor 50 Telepon (0341) 552398
 Website : www.frik.uin-malang.ac.id Faksimile (0341) 552398

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Mauliddiyah Ma'rifatul Jannah
NIM : 18140067
Judul : Pengembangan Media Diorama Sebagai Media Pembelajaran Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia Kelas IV Masrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Karangploso

Dosen Pembimbing : Maryam Faizah, M. Pd. I
NIP : 199012252019032019

No	Tgl/Bln/Thn	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Dosen Pembimbing
1	14 Maret 2022	Konsultasi revisi proposal bab 1-3	
2	16 April 2022	Konsultasi desain media diorama	
3	12 Mei 2022	Konsultasi desain media keseluruhan	
4	16 Mei 2022	Konsultasi instrument penelitian	
5	24 Mei 2022	Konsultasi materi	
6	2 Juni 2022	Konsultasi bab 4-5 dan revisi bab 4-5	
7	4 Juni 2022	Konsultasi abstrak	
8	7 Juni 2022	Revisi abstrak, perbaikan skripsi secara keseluruhan, ACC skripsi	

Malang, 8 Juni 2022
 Ketua Program Studi PGMI,

 Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
 NIP. 197604052008011018

Lampiran 4 Instrumen Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA
AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Judul penelitian : Pengembangan Media Diorama sebagai Media Pembelajaran Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Karangploso

Sasaran : Siswa kelas IV MI

Peneliti : Mauliddiyah Ma'rifatul Jannah

Validator : Nuril Nuzulia, M.Pd.I

Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli isi materi tentang kualitas bahan ajar yang sedang di kembangkan.
2. Pendapat, saran, penulisan, atau kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli isi materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas bahan ajar.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda "√" untuk setiap pendapat Bapak/Ibu dengan skala 1,2,3, atau 4.

Keterangan :

4 = Valid (tidak perlu revisi)
3 = Cukup Valid (tidak perlu revisi)
2 = Kurang Valid (perlu revisi)
1 = Tidak Valid (perlu revisi)

4. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD				√
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√

3	Replika yang disajikan dapat membantu menggali informasi yang dipelajari				✓
4	Media dapat memudahkan dalam penyampaian materi				✓
5	Media dapat memudahkan dalam hal memahami materi yang disajikan				✓
6	Desain tampilan dalam media sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI				✓
7	Media ini layak digunakan dalam pembelajaran				✓

Komentar bapak/ibu secara keseluruhan mengenai pengembangan media diorama ini

- Indikator ditambah
- narasi tentang candi Borobudur & prambanan diperbanyak
- soal diperbanyak

Malang, 2 Juni 2022

Validator

Nuril Nuzulia, M.Pd.I

Lampiran 5 Instrumen Validasi Ahli Media Pembelajaran

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA
AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**

Judul penelitian : Pengembangan Media Diorama sebagai Media Pembelajaran Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Karangploso

Sasaran : Siswa kelas IV MI

Peneliti : Mauliddiyah Ma'rifatul Jannah

Validator : Ahmad Makki Hasan, M.Pd

Petunjuk Pengisian

- Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli isi materi tentang kualitas bahan ajar yang sedang di kembangkan.
- Pendapat, saran, penulisan, atau kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli isi materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas bahan ajar.
- Schubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda "√" untuk setiap pendapat Bapak/Ibu dengan skala 1,2,3, atau 4.

Keterangan :

4 = Baik
3 = Cukup baik
2 = Kurang baik
1 = Tidak baik

4. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Tampilan yang digunakan menarik				✓
2	Tata letak penempatan replika yang digunakan tepat				✓

3	Replica yang disajikan dalam media diorama dapat memperjelas materi			✓	
4	Replica yang disajikan dalam media dapat memperjelas materi			✓	
5	Bentuk yang digunakan dalam media menarik dan menyenangkan			✓	
6	Penggunaan variasi warna yang digunakan dalam media diorama menarik				✓
7	Diorama menampilkan 3D			✓	

Komentar bapak/Ibu secara keseluruhan mengenai pengembangan media diorama ini

Media ini baik melalui harga warna & gambar

Malang, 27 - Mei - 2022

Validator

Ahmad Makki Hasan M.Pd

Lampiran 6 Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA
AHLI PEMBELAJARAN

Judul penelitian : Pengembangan Media Diorama sebagai Media Pembelajaran Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Karangploso

Sasaran : Siswa kelas IV MI

Peneliti : Mauliddiyah Ma'rifatul Jannah

Validator :

Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli pembelajaran tentang kualitas bahan ajar yang sedang di kembangkan.
2. Pendapat, saran, penulisan, atau kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli pembelajaran akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas bahan ajar.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda "√" untuk setiap pendapat Bapak/Ibu dengan skala 1,2,3, atau 4.

Keterangan :

4 = Valid (tidak perlu revisi)
3 = Cukup Valid (tidak perlu revisi)
2 = Kurang Valid (perlu revisi)
1 = Tidak Valid (perlu revisi)

4. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD				✓
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓

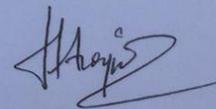
3	Media diorama memiliki tampilan yang menarik				✓
4	Media diorama dapat dipahami siswa				✓
5	Materi sesuai dengan tema dan subtema yang digunakan				✓
6	Media diorama dapat menarik perhatian siswa				✓
7	Media diorama dapat membuat siswa semangat dalam belajar				✓

Komentar bapak/Ibu secara keseluruhan mengenai pengembangan media diorama ini

Dengan adanya media Diorama ini sangat membantu siswa lebih cepat memahami materi, siswa lebih bersemangat untuk belajar dan guru juga lebih banyak ide / lebih berkreasi lagi karena melihat kemajuan siswa nya.

Malang, 8 Juni 2022

Validator



Titi Andayani, S.pd.

Lampiran 7 Penilaian Respon Siswa

LEMBAR PENILAIAN MEDIA DIORAMA

Nama : A Fatich B
Absen : 3
Petunjuk Pengisian Angket

- Sebelum mengisi angket, pastikan kalian telah melakukan pembelajaran menggunakan media diorama
- Angket ini berisi kolom pernyataan dan jawaban. Terdiri dari lima pilihan, yaitu Sangat setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).
- Silahkan tandai dengan tanda "√" pada salah satu jawaban yang dipilih. Keterangan :

No	Aspek Penilaian	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Media diorama menambah semangat belajar.	√		√		
2	Tampilan media diorama menarik minat belajar	√				
3	Media diorama membantu dalam memahami materi yang di ajarkan	√				
4	Media diorama mudah digunakan oleh siswa	√				
5	Penjelasan dalam materi dapat difahami siswa	√				

Lampiran 8 Materi

Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar

- 3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada keidupan masyarakat masa kini
- 4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada keidupan masyarakat masa kini

INDIKATOR

- 3.4.1 Menganalisis peninggalan kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini

3.4.2 Mengklasifikasikan ciri-ciri peninggalan kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini

4.4.1 Menyebutkan ciri-ciri peninggalan kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini

4.4.2 Menceritakan salah satu peninggalan Candi Hindu “Candi Prambanan”

Candi Prambanan

Candi Prambanan merupakan candi yang bercorak Hindu. Candi Prambanan sendiri memiliki nama lain yaitu Candi Lara Jonggrang. Candi ini terletak pada lingkungan taman wisata Prambanan sekitar 17 m kearah Timur Yogyakarta, tepatnya pada desa Prambanan, kecamatan Bokoharjo. Candi Prambanan adalah candi Hindu terbesar di Indonesia. Sampai saat ini, belum bisa dipastikan kapan candi Prambanan dibangun, akan tetapi ada dugaan bahwa candi Prambanan dibangun pada pertengahan abad ke-9 oleh Raja Wangsa Sanjaya, yaitu Raja Balitung Maha Sumbu. Dugaan tersebut diperkuat dengan isi Prasasti Syiwagrha yang ditemukan di sekitar Prambanan dan sekarang prasasti tersebut disimpan di Museum Nasional Jakarta.

Pembangunan Candi Prambanan memiliki legenda didalamnya, konon pada zaman dahulu terdapat sebuah kerajaan besar yang bernama Prambanan. Rakyatnya hidup tentram dan damai, tetapi kemudian kerajaan Prambanan diserang dan dijajah oleh negri Pengging. Prambanan dikuasai oleh Pengging yang dipimpin oleh

Bandung Bondowoso. Bandung Bondowoso adalah seorang raja yang kejam. Bandung Bondowoso adalah seorang yang sakti dan mempunyai pasukan jin. Kemudian Bandung Bondowoso menyukai Roro Jonggrang, putri Raja Prambanan yang cantik jelita.

Bandung Bondowoso berusaha mendekati Roro Jonggrang, namun Roro Jonggrang tidak tertarik sama sekali dengan Bandung Bondowoso dan ingin menolaknya. Tetapi jika ditolak, Roro Jonggrang takut Bandung Bondowoso akan marah besar dan membahayakan keluarga serta rakyat Ptambanan. Akhirnya Roro Jonggrang memberikan syarat kepada Bandung Bondowoso. Syarat yang diberikan yaitu Bandung Bondowoso harus membuatkan 1.000 candi dalam waktu satu malam. Mendengar syarat tersebut Bandung Bondowoso merasa marah.

Kemudian Bandung Bondowoso bertanya kepada penasehatnya, dan disarankan menggunakan bantuan dari pasukan Jin. Tak piker lama, Bandung Bondowoso langsung memanggil dan meminta pasukan Jin untuk membuatnya 1.000 candi. Mendengar perintah tuannya, para jin segera melaksanakan tugasnya. Dalam waktu singkat bangunan candi sudah tersusun hampir mencapai seribu buah. Sementara itu, diam-diam Roro jonggrang mengamati dari kejauhan.

Roro Jonggrang cemas setelah mengetahui kalau ternyata Bandung Bondowoso dibantu oleh pasukan jin. Roro Jonggrang mencari cara untuk menggagalkan usaha Bandung Bondowoso. Kemudian Roro Jonggrang meminta para dayang kerajaan berkumpul dan ditugaskan untuk mengumpulkan jerami. Sebagian dayang lainnya disuruhnya menumbuh lesung.

Sepintas warna merah yang memancar ke langit dari jerami yang dibakar dengan diiringi suara ramai dan lesung yang ditumbuk mirip seperti fajar yang menyingsing. Pasuka jin mengira fajar sudah menyingsing dan mulai pergi meninggalkan tempat itu. Kemudian Bandung Bondowoso mendatangi dan mengajak Roro Jonggrang ke tempat pembangunan candi, dia berkata kalau candinya sudah selesai dibangun.

Roro jonggrang segera menghitung jumlah candi itu. Ternyata jumlah candi hanya 999 buah. Bandung Bondowoso terkejut mengetahui masih ada yang kurang, dia menjadi sangat marah. Dalam keadaan marah, Bandung Bondowoso menunjuk Roro Jonggrang dan berkata kalau Roro Jonggrang akan menggenapinya. Dan seketika Roro Jonggrang berubah menjadi batu.

Akan tetapi ternyata cerita Roro Jonggrang itu hanyalah mitos belaka, pada kenyataannya candi Prambanan dibangun oleh Rakai Pikatan yang saat itu adalah Raja dari Mataram Kuno dari Wangsa Sanjaya. Pembangunan Candi Prambanan ini dimulai pada tahun 850, yang mana dekat dengan waktu pembangunan Borobudur. Pembangunan Candi Prambanan ini dilakukan untuk menghormati Dewa Siwa yang merupakan dewa tertinggi umat Hindu.

Namun kejayaan Candi Prambanan pun sirna ketika Mpu Sindok, Raja terakhir Mataram Kuno dari Wangsa Sanjaya memindahkan kerajaan ke daerah Jawa Timur. Akibatnya, bangunan yang dipelopori oleh pendahulunya tersebut sepi ditinggalkan. Sedangkan patung yang konon disebut sebagai patung Rara Jonggrang sebenarnya adalah patung Dewi Durga Mahisasuramardhani. Menurut mitos, Dewi Durga juga dipercaya sebagai jelmaan Raja Rara jonggrang. Karena

itulah, salah satu dari Candi Siwa yang berada di Prambanan disebut sebagai Candi Rara Jonggrang.

Ciri khas dari candi Hindu yaitu 1) memiliki bentuk atap yang tinggi menjulang, 2) terdapat arca Dewa Trimurti, yakni Dewa Siwa, Dewa Wisnu dan Dewa Brahma. 3) Digunakan sebagai tempat penghormatan orang meninggal serta pemakaman raja, 4) terdapat tiga struktur bagian candi yaitu bhurloka (kaki candi tempat makhluk hidup tinggal), Bhuwahloka (bagian tengah candi melambangkan manusia yang sedang disucikan dan menuju kesempurnaan batiniah) serta Swahloka (perlambang dunia dewa), 5) Bagian atas atau puncakna berbentuk ratna, ratna merupakan bentuk atap yang meruncing, 6) Biasanya pintu masuk menghadap arah barat.

Candi Borobudur

Candi Borobudur merupakan candi yang bercorak Budha. Candi Borobudhur ini terletak di daerah Magelang, Borobudhur sendiri didirikan pada masa pemerintahan Dinasti Syailendra pada abad ke-8. Pembangunan candi berbentuk stupa ini dilakukan oleh penganut Budha Mahayana. Stupa dapat diartikan sebagai bangunan berbentuk kubah. Stupa memiliki arti sebagai berikut 1) Sebagai tempat penyimpanan relief (peninggalan yang dianggap keramat), 2) sebagai peringatan dan penghormatan terhadap agama Budha dan Biksu, dan 3) sebagai simbol suci agama Budha pada umumnya. Pembuatan Candi Borobudur memakan waktu puluhan bahkan ratusan tahun lebih dan selesai dibangun pada masa pemerintahan Raja Samaratungga. Pembangunan Candi Borobudhur ini dimulai oleh Dinasti

Sanjaya dan baru selesai pada Dinasti Syailendra, dengan priode kepemimpinannya menjadi masa keemasan kerajaan Mataram Kuno.

Borobudur terdiri dari enam teras berbentuk bujur sangkar yang di atasnya terdapat tiga pelataran melingkar, pada dindingnya dihiasi 2672 panel relief dan aslinya terdapat 506 arca Budha. Stupa utama terbesar terletak di tengah sekaligus memahkotai bangunan ini, dikelilingi tiga barisan melingkar 72 stupa berlubang yang didalamnya terdapat arca Budha tengah duduk bersila dalam posisi teratai sempurna

Candi Borobudur sendiri terdapat beberapa cerita dalam relief di dinding candi Borobudur yang pertama dengan judul "*Kerbau yang Sabar dan kera yang Nakal*" yang terdapat di sisi selatan candi Borobudur, dikisahkan disebuah tepi hutan tinggallah seekor kerbau dan seekor kera. Setiap hari mereka selalu bersama-sama. Tapi si Kera ini sungguh nakal. Setiap hari kerjanya hanya mengganggu dan menggoda sang Kerbau. Saat sang Kerbau tidur, Kera menaiki punggungnya sambil menarik-narik kupingnya. Saat sang Kerbau minum di sungai, si Kera sedang menarik-narik ekornya.

Saat si Kerbau merumput, si Kera mengambil ranting dan menusuk-nusuk lobang hidung dan telinganya. Tapi meski selalu diganggu, sang Kerbau tetap sabar dan tak pernah marah ataupun membalas kelakuan si Kera nakal. Hingga akhirnya Yaksa datang dan bertanya kepada sang kerbau kenapa ia tak membalas kelakuan si Kera yang nakal. Sang Kerbau menjawab 'Yaksa, kera kecil ini adalah sahabatku. Meski ia nakal aku harus melindunginya karena ia binatang yang lebih lemah' ucap Kerbau. Mendengar itu Yaksa menurunkan Kera dari punggung sang Kerbau lalu

menganugrahi sang Kerbau sebuah mantra. Mantra yang akan menjaga keselamatan sang Kerbau dari segala bahaya dan bencana yang mengancam.

Yang kedua dengan judul “Persembahan yang Mulia Seekor Kelinci” yang terdapat disisi Timur Candi Borobudur. Dikisahkan hiduplah seekor Kelinci yang baik hati. Karena kebaikannya ia mempunyai banyak teman dan sahabat. Kelinci bersahabat dengan empat temannya, mereka hidup saling tolong menolong di hutan yang dilingkari oleh gunung, sungai, dan sebuah perkampungan kecil. Suatu hari, kelinci bertanya kepada para sahabatnya “Persembahan apa yang bisa kalian persembahkan kepada tamumu. Apalagi besok adalah hari untuk memberi”. Dewa Cakra mendengarnya. Dan ia ingin menguji kebaikan dan ketulusan kelinci, esok harinya Dewa Cakra menyamar menjadi seorang pendeta yang kelaparan. Ia berjalan mendekati keempat sekawan yang tengah bercengkrama di atas sebatang pohon yang tumbang, keempat sahabat itu pun menyambut kedatangan tamu mereka dengan sebaik-baiknya mereka menyediakan tempat istirahat yang nyaman. Binatang pertama membawa tujuh ekor ikan merah untuk diberikan kepada sang pendeta, hewan yang lainnya pun juga memberikan makanan berupa seekor kadal dan satu periuk bubur susu untuk diberikan kepada pendeta, tak lupa binatang yang ketiga pun memberikan buah mangga yang ranum, tempat untuk berteduh untuk diberikan kepada sang pendeta. Akan tetapi kelinci tidak membawa apa-apa ia merasa makanan yang ia dapatkan tak pantas untuk diberikan kepada sang pendeta. Maka ia meminta kepada sang pendeta untuk menyalakan api. Setelah api itu menyala kelinci melompat ke dalam kobaran api di depannya, ia mempersembahkan dirinya sendiri. Tapi Dewa Cakra yang menyamar sebagai

Pedeta tersebut tidak sanggup untuk membakar kelinci karena kebajikannya. Dewa cakra pun mengakui kebaikan dan ketulusan sang Kelinci sebagai hadiahnya Sang Dewa menggambar kelinci di bulan agar disetiap purnama kita bisa mengingat kebaikan kelinci.

Yang ketiga dengan judul “Penyu Raksasa dan Para Saudagar” yang terdapat disisi Barat Candi Borobudur. Dikisahkan 500 saudagar berlayar menggunakan sebuah kapal besar. Mereka mengarungi samudra luas dan ganas. Menempuh perjalanan panjang untuk berdagang. Suatu hari langit mendadak gelap. Hujan turun dengan deras. Kilat menyambar-nyambar dan ombak bertambah besar. Para saudagar ketakutan. Belum pernah mereka menyaksikan badai yang begitu dahsyatnya dan mengerikan. Kapal itu hancur dan pecah berkeping-keping. 500 saudagar itu pun tercerai berai, tercebur ke samudra. Tak lama kemudian badai reda, tinggal puing-puing kapal dan para saudagar yang terapung dilautan. Entah datang dari mana tiba-tiba seekor Penyu Raksasa muncul dalam samudra. 500 saudagar dengan susah paya berhasil naik ke atas punggung Penyu, merapat ke pantai dan melanjutkan perjalanan. Tak lama kemudian sampailah mereka ke sebuah pulau. Sang Penyu segera merapat ke pantai dan menurunkan para saudagar itu. Dengan segera para saudagar turun dan mencari ,makanan di pulau yang tak mereka kenal, sementara sang Penyu jatuh tertidur karena kelelahan setelah menempuh perjalanan panjang.

Ternyata pulau itu kosong tak ada sebatang pohon pun yang tumbuh. Beberapa hari kemudian mereka pingsan kehabisan tenaga. Kepanikan pu melanda. Para saudagar itu mulai bertengkar satu sama lain. Bahkan beberapa mulai

berkelahi. Sang Penyu terbangun dari tidurnya. Dan kaget melihat kekacauan yang terjadi. Penyu pun berkata kepada para Saudagar bahwa mereka dilarang untuk bertengkar, Penyu rela dibunuh supaya para Saudagar dapat memakan dagingnya dan dapat bertahan beberapa lama sambil menunggu bantuan datang. Para Saudagar itupun tak mampu berkata apa-apa, mereka terharu dengan kebaikan dan kerelaan Sang penyu. Mereka memeluk sang Penyu yang telah mengorbankan dirinya demi menyelamatkan hidup mereka

Ciri khas dari candi Hindu yaitu 1) Digunakan sebagai tempat pemujaan dewa, 2) Pada candi Budha terdapat arca Budha dengan bentuk kesederhanaanya, 3) pada relief candi biasanya memiliki kisah tersendiri, 4) struktur candi dibagi menjadi tiga bagian, yakni Kamadhatu (melambangkan manusia penuh dosa) Rupadhatu (melambangkan kehidupan manusia yang penuh dengan hawa nafsu), dan Arupadhatu (melambangkan manusia yang mencapai nirwana), 5) biasanya pintu candi menghadap timur, 6) Bentuk bangunan candi Budha biasanya melebar.

Lampiran 9 Dokumentasi



BIODATA MAHASISWA

Nama : Mauliddiyah Ma'rifatul Jannah
NIM : 18140067
Tempat Tanggal Lahir : Malang, 29 Mei 2000
Fak./Jur./Prog.Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/PGMI
TahunMasuk : 2018
Alamat Rumah : Jalan Karya Wiguna 90 RT.001 RW.001 Tegalgondo
Karangploso
No. Tlp Rumah/Hp : 082142608563
Alamat email : maulidiarifa97@gmail.com

Malang, 08 Juni 2022
Mahasiswa

Mauliddiyah Ma'rifatul
Jannah
NIM.18140067