

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MEDIA DIORAMA
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) TEMA
LINGKUNGAN ALAM DAN LINGKUNGAN BUATAN SISWA KELAS III SEKOLAH
DASAR NEGERI (SDN) KEPANJEN I JOMBANG**

Diajukan kepada

Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Magister
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

OLEH

SITI ASIAH

NIM 14761032



**PROGRAM MAGISTER
PENDIDIKAN GURU MADRASA HIBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2016**

Tesis

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MEDIA DIORAMA
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) TEMA
LINGKUNGAN ALAM DAN LINGKUNGAN BUATAN SISWA KELAS III SEKOLAH
DASAR NEGERI (SDN) KEPANJEN I JOMBANG**

OLEH
SITI ASIAH
NIM 14761032

Dosen Pembimbing 1:
Dr. H. M. Zainuddin, M.A
NIP. 19620507 199503 1 001

Dosen Pembimbing 2:
Dr. M. Faishol, M.Kom
NIP. Dr. M. Faishol, M.Kom

**PROGRAM MAGISTER
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2016**

Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tesis

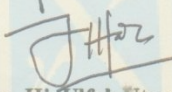
Tesis dengan judul **Pengembangan Pembelajaran Media Diorama Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial** tema Lingkungan Alam dan Lingkungan Buatan Siswa Kelas III SDN Kepanjen I Jombang

Ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 22 Desember 2016

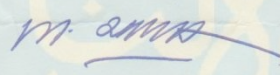
Dewan Penguji,


Dr. H. Ahmad Barizi, M. A
NIP.19731010 200112 2 00 1

Ketua


Dr. Dra. Hj. Ulfah Utami, M. Si
NIP. 19650509 199903 2 002

Penguji Utama


Dr. H. M. Zainuddin, M.A
NIP. 19620507 199503 1 001

Anggota


Dr. M. Faishol, M.Kom
NIP. Dr. M. Faishol, M.Kom

Anggota


Mengetahui
Pascasarjana,
Profa Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I
NIP. 195612311983031032

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Asiah

NIM : 14761032

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Diorama
Pada Mata Pelajaran IPS Tema Lingkungan
Alam dan Lingkungan Buatan Siswa Kelas III
SDN Kepanjen I Jombang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Batu, November 2016



saya,

Siti Asiah

14760004

MOTTO

“Seni utama para guru adalah membangkitkan kesenangan dalam ekspresi dan pengetahuan kreatif”

(Albert Einstein)



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan bismillahirrahmanirrahiim tesis ini
saya persembahkan kepada:

1. Suami tercinta Jimmi Soekrisna Marza dan anak – anakku Nayla Zahirah Ramadhani dan Al Khalifi Fauzan Pradibta Tsaqib yang selalu memberikan motivasi untuk terus gigih meraih cita-cita, yang telah memberikan doa dan pengorbanan sehingga penulis bisa sampai ke jenjang pascasarjana.
2. Bapak dan Ibu serta mertua yang selalu memberikan motivasi untuk terus gigih meraih cita-cita, yang telah memberikan doa dan pengorbanan sehingga penulis bisa sampai ke jenjang pascasarjana.
3. Saudara – saudara yang selalu memberikan motivasi untuk terus gigih meraih cita-cita sehingga penulis bisa sampai ke jenjang pascasarjana.
4. Seluruh guru dan dosen yang telah mengajarkan kebijakan dan kebajikan dengan penuh keikhlasan dan yang telah membukakan lembar-lembar pengetahuan yang selama ini tidak saya ketahui hingga saya menjadi tahu.

ABSTRAK

Asiah, Siti, Nur. 2016. Pengembangan Pembelajaran Media Diorama Mata Pelajaran IPS Tema Lingkungan Alam dan Lingkungan Buatan Siswa Kelas III SDN Kepanjen I Jombang. Tesis, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Malang, Pembimbing: (1) Dr. M. Zainuddin, M.A. (2) Dr. M. Faishol, M. Kom

Kata Kunci : Media Diorama, IPS

Pengembangan media pembelajaran diorama IPS SDN Kepanjen I Jombang ini didasarkan pada beberapa kesenjangan diantaranya (1) 40% siswa belum mencapai KKM IPS, (2) belum tersedianya Pembelajaran media diorama yang membimbing siswa dalam memahami materi lingkungan alam dan lingkungan buatan.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, maka pengembangan media pembelajaran diorama menjadi penting dilakukan. Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media diorama dengan pendekatan *discovery* yang valid, efektif, dan menarik untuk siswa kelas III SDN Kepanjen I Jombang.

Pengembangan media diorama ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Subyek penilaian untuk penilaian kelayakan media diorama ini yaitu ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, serta siswa kelas III SDN Kepanjen I Jombang. Langkah pokok pada penelitian ini adalah analisis kondisi awal, pengembangan rancangan media diorama, pelaksanaan media diorama, dan penilaian media diorama.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan pembelajaran media diorama tingkat kevalidan materi 89%, kevalidan media diorama 96%, kevalidan pembelajaran 94%. Modul ini terbukti efektif berdasarkan hasil perhitungan *independent sample t test* $t_{hitung} (1,71) > t_{tabel} (1,684)$. Sedangkan tingkat daya tarik siswa menggunakan media diorama terhadap semua komponen mencapai 90% dengan klasifikasi sangat baik. Berdasarkan keseluruhan hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa Pengembangan pembelajaran media diorama telah memenuhi unsur valid, efektif, dan menarik untuk siswa kelas III SDN Kepanjen I Jombang.

ABSTRACT

Asiah, Siti, Nur. 2016. Learning Development Media Science Diorama Subjects of Social Science With Theme Natural Environment and Built Environment Student Grade to Third SDN Kepanjen I Jombang. Education Studies Program Madrasah Ibtidaiyah of Master Graduate Islamic University of Malang, Supervisor: (1) Dr. M. Zainuddin, M.A. (2) Dr. M. Faishol, M. Kom.

Keywords: Media Diorama, IPS

Development of instructional media diorama Social Science SDN Kepanjen I Jombang is based on some of the gaps including: (1) 40% of students have not yet reached KKM Social Science, (2) the unavailability of Learning media diorama guide students to understand the material of the natural environment and the built environment.

Based on the problems that have been described, the development of instructional media diorama becomes important. This development aims to produce media diorama with a valid discovery approach, effective, and attractive to third grade students of SDN Kepanjen I Jombang.

The development of this diorama media development model Borg and Gall. Subjects ratings for assessing the feasibility of this diorama media are subject matter experts, media specialists, learning experts, as well as third grade students of SDN Kepanjen I Jombang. A fundamental step in this research is the analysis of the initial conditions, the development of the draft media diorama, diorama media implementation, and assessment of media diorama.

The results showed that the development of instructional media diorama material 89% level of validity, the validity media diorama 96%, validity of learning 94%. This module is based on the calculation proved effective independent sample t test t arithmetic $(1.71) > t \text{ table } (1.684)$. While the level of attractiveness students use media diorama of all components up to 90% with excellent classification. Based on the overall results of the data analysis, we can conclude that the development of instructional media diorama met the element valid, effective, and attractive to third grade students of SDN Kepanjen I Jombang.

الملخص الملخص

عائشة، سيني، نور. ٢٠١٦. تطوير التعليم بوسيلة المناظر المحسمة لمادة العلم الاجتماعي بالموضوع البيئة الطبيعية والبيئة الاصطناعية لتلاميذ الفصل الثالث في المدرسة الابتدائية الحكومية الأولى كبانجين جومبانج، قسم تعليم معلمي المدرسة الابتدائية لبرنامج الماجستير بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: (١) الدكتور محمد زين الدين الماجستير (٢) الدكتور محمد فيصل الماجستير

الكلمة المفتاح: وسيلة المناظر المحسمة، العلم الاجتماعي

يكون تطوير التعليم بوسيلة المناظر المحسمة لمادة العلم الاجتماعي بالموضوع البيئة الطبيعية والبيئة الاصطناعية لتلاميذ الفصل الثالث في المدرسة الابتدائية الحكومية الأولى كبانجين جومبانج مقاما لعلاج بعض أغلاط التعليم، وهي (١) ٤٠% من التلاميذ لم يحصلوا على أقل درجة التمام لمادة العلم الاجتماعي (٢) وعدم وسيلة المناظر المحسمة التي تشرف التلاميذ في فهم المادة عن البيئة الطبيعية والبيئة الاصطناعية في عملية تعليمهم. اعتمادا على المشكلات المذكورة فيكون تطوير وسيلة المناظر المحسمة مهما في الأداء. يهدف هذا التطوير إلى إنتاج وسيلة المناظر المحسمة بطريقة الاكتشاف الصحيحة الفعالية المثيرة لانتباه تلاميذ الفصل الثالث في المدرسة الابتدائية الحكومية الأولى كبانجين جومبانج. والمنهج المستخدم لهذا البحث فهو منهج بورغ وغال. يكون موضوع التقييم نتيجة هذه الوسيلة هو خبير المادة وخبير الوسيلة وخبير التعليم وتلاميذ الفصل الثالث في مدرسة الابتدائية الحكومية الأولى كبانجين جومبانج. والمراحل الرئيسة لهذا البحث هي تحليل الحالة الأولى وتطوير الخطط لوسيلة المناظر المحسمة والقيام بها وتقومها.

تدل نتيجة هذا البحث على أن تطوير التعليم بوسيلة المناظر المحسمة تحصل على ٨٩% من درجة صحة المادة و ٩٦% من درجة صحة وسيلة المناظر المحسمة و ٩٤% من درجة صحة التعليم. اعتمادا على النتيجة المحسولة من اختبار t للعينة المستقلة التي تدل على t الحسائي (١,٧١) أكبر أو t من الجدولي (١,٦٨٤) فيكون هذا النموذج فعاليا. وأما درجة جاذبية التلاميذ لاستخدام وسيلة المناظر المحسمة في جميع مكونات التعليم فتبلغ إلى ٩٠% وهي من الدرجة الممتازة. اعتمادا على نتيجة تحليل المعلومات فيستطيع القول أن تطوير التعليم بوسيلة المناظر المحسمة منجز لعناصر الصحة وفعالي ومثير لانتباه تلاميذ الفصل الثالث في المدرسة الابتدائية الحكومية الأولى كبانجين جومبانج

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah, penulis ucapkan atas limpahan rahmat dan bimbingan Allah swt., tesis yang berjudul ” Pengembangan media pembelajaran diorama pada mata pelajaran IPS tema lingkungan alam dan lingkungan buatan siswa kelas III SDN Kepanjen I Jombang” dapat terselesaikan dengan baik semoga ada guna dan manfaatnya. Sholawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad saw. yang telah membimbing manusia ke arah jalan kebenaran dan kebaikan.

Banyak pihak yang membantu dalam menyelesaikan tesis ini. Untuk itu penulis sampaikan terimakasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya dengan ucapan jazakumullahu ahsanul jaza’ khususnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M. Si., selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I., selaku Direktur Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, atas motivasi, koreksi dan kemudahan pelayanan selama studi.
4. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Pembimbing I, atas bimbingan, saran, kritik, dan koreksinya dalam penulisan tesis.
5. Dr. M. Faishol, M.Kom selaku Pembimbing II, atas bimbingan, saran, kritik, dan koreksinya dalam penulisan tesis.
6. Bapak/Ibu dosen dan semua staf TU pascasarjana UIN Batu yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan wawasan keilmuan dan kemudahan-kemudahan selama menyelesaikan studi.
7. Anggota SDN Kepanjen I khususnya Kepala Sekolah, Ibu Soehartatiek, S.Pd.; Guru kelas III, Ibu Hj. Sri Purwati, S.Pd serta semua pendidik khususnya yang telah meluangkan waktu untuk memberikan informasi dalam penelitian.
8. Suami tercinta Jimmi Soekrisna Marza dan anak – anakku tersayang Nayla Zahirah Ramadhani dan Al Khalifi Fauzan Pradibta Tsaqib yang tidak henti-hentinya memberikan motivasi, bantuan materiil, dan do’a sehingga menjadi dorongan dalam menyelesaikan studi, semoga menjadi amal yang diterima di sisi Allah SWT. Amin

9. Kedua orang tua, serta mertua yang tidak henti-hentinya memberikan motivasi dan do'a sehingga menjadi dorongan dalam menyaksikan studi, semoga menjadi amal yang diterima di sisi Allah SWT. Amin
10. Saudara – saudara yang selalu memberikan support, waktu dan pikirannya selama penyusunan tesis ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penyelesaian tesis ini.

Kepada mereka semua penulis tidak dapat memberikan apa-apa hanya untaian terima kasih sebesar-besarnya yang dapat penulis sampaikan. Semoga Allah SWT. membalas semua kebaikan dan selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada mereka semua.

Batu, November 2016

Penulis.

Siti Asiah

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Daftar Isi	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Spesifikasi Produk	6
E. Manfaatn Pnelitian & Pengembangan	7
F. Asumsi dan Pengembangan Penelitian.....	8
G. Orisinalitas Penelitian.....	9
H. Definisi Operasional	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	18
A. Media Pembelajaran	18
1. Pengertian Media Pembelajaran	18
2. Manfaat Media.....	19
3. Prinsip Pemilihan Media.....	20
4. Jenis media	22
5. Kerucut Pengalaman Dale	24
B. Kajian Mengenai Media Diorama	25
1. Pengertian Media Diorama.....	25
2. Tujuan & Fungsi Media Diorama.....	27
3. Kelebihan dan Kelemahan Media Diorama.....	28
4. Penggunaan Media Diorama dalam Matpel IPS.....	30
C. Pembelajaran IPS di SD.....	33
1. Pengertian IPS.....	33
2. Karakteristik IPS.....	34
3. Tujuan dan Ruang Lingkup IPS.....	36
4. IPS untuk SD.....	38
5. Karakterisitik siswa Usia SD	39

D. Kajian Mengenai Lingkungan Alam dan Lingkungan Buatan	42
1. Materi Lingkungan Alam dan Buatan di Kelas III SD	42
2. Cara Memelihara Lingkungan Alam dan Buatan	58
BAB III METODE PENELITIAN	63
A. Jenis Penelitian	63
B. Prosedur Penelitian Pengembangan.....	69
C. Uji Coba Produk	73
1. Desain Uji Coba.....	73
2. Subyek Uji Coba.....	74
3. Jenis Data.....	76
4. Instrumen Pengumpulan & Teknik Analisis Data	76
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	85
A. Deskripsi Proses Pengembangan	85
1. Melakukan Pengumpulan Informasi dan Studi Pendahuluan	85
2. Melakukan Perencanaan Produk.....	86
3. Mengembangkan Bentuk Produk Awal	88
B. Penyajian Data Uji Coba	90
1. Tahap Validasi Ahli	91
C. Analisis Data.....	105
1. Uji Ahli materi	106
2. Uji Ahli Media Pembelajaran	107
3. Uji Ahli Pembelajaran Guru Kelas III	110
4. Uji Coba Perorangan (<i>One On One</i>).....	110
5. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Small Group Evaluation</i>)	113
6. Hasil Uji Lapangan (<i>Field Evaluation</i>)	114
7. Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	117
D. Revisi Produk	123
1. Revisi Produk oleh Ahli Materi.....	123

BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	126
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	126
B. Kesimpulan dan Saran	129
DAFTAR PUSTAKA.....	134
LAMPIRAN.....	137
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Penelitian Terdahulu Terkait Produk Pengembangan	14
2.1 Sebaran KD dan Indikator tentang Lingkungan alam & buatan	43
3.1 Pengukuran Kriteria untuk Ahli Materi, Media, Pembelajaran dan siswa	77
3.2 Pengembangan & kelayakan Media Diorama	77
3.4 Kualifikasi tentang kevalidan	79
3.5 Kategori gain score ternormalisasi	83
4.1 Kriteria penskoran Angket Validasi Ahli materi, media, guru kelas	92
4.2 Kriteria Penskoran Angket Siswa.....	92
4.3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	94
4.4 Hasil Validasi Ahli Media	96
4.5 Hasil Validasi Ahli guru kelas III.....	98
4.6 Profil uji coba perorangan	99
4.7 Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan	99
4.8 Profil Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	100
4.9 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil.....	101
4.10 Profil Siswa Uji Lapangan.....	102
4.11 Hasil Uji Lapangan.....	103
4.12 Skor Pre-Test dan Post-Test Kelas III eksperimen.....	104
4.13 Skor Pre-Test dan <i>Post-Test</i> Kelas III kontrol	105
4.14 Rata-rata <i>pretest</i> dan <i>Posttest</i>	116
4.15 Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol dan Eksperimen.....	117
4.16 Nilai Pre test dan post test kelas III eksperimen.....	118
4.17 Nilai Pre test dan post test kelas III kontrol	119
4.18 Gain Rata-rata Kelas III eksperimen	120
4.19 Gain Rata-rata Kelas III kontrol.....	121
4.20 Distribusi frekuensi Gains Skor.....	122

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
4.1 Kotak media diorama	88
4.2 Rendaman Kertas Koran dan Adonan Bubur Kertas	89
4.3 Pembuatan gunung	89
4.4 Sungai, jalan, dan danau	90
4.5 Hutan, sawah, kebun kelapa, dan rumah	90
4.6 Penyusunan pertanyaan hasil percobaan (sebelum direvisi)	124
4.7 Penyusunan pertanyaan hasil percobaan (setelah direvisi)	124

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Permohonan Ijin Penelitian	137
2. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	138
3. Hasil Ulangan Harian kelas III	139
4. Uji Normalitas <i>Pretest-Posttest</i> kelompok Eksperimen dan Kontrol	141
5. Hasil Validasi Ahli Materi	143
6. Hasil Validasi Ahli media diorama	146
7. Hasil Validasi Ahli pembelajaran	149
8. Hasil Validasi Uji Coba Perorangan	151
9. Hasil Validasi Uji Coba Kelompok Kecil	152
10. Hasil Validasi Uji Lapangan	153
11. Soal Evaluasi <i>Pretest</i>	154
12. Soal Evaluasi <i>Posttest</i>	155
13. RPP Kelas III	160
14. Dokumentasi Penelitian	173

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan tindakan edukatif yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Berdasarkan Pasal 2 Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus melaksanakan pembelajaran berbasis aktivitas yang memuat karakteristik sebagai berikut: (1) interaksi dan inspiratif; (2) menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif; (3) kontekstual dan kolaboratif; (4) memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik; dan (5) sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Dengan melaksanakan pembelajaran seperti tersebut di atas, peserta didik diharapkan dapat mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Berdasarkan kurikulum 2013, kompetensi lulusan yang harus dicapai oleh peserta didik usia sekolah dasar pada ranah pengetahuan adalah memiliki pengetahuan faktual dan konseptual berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dalam wawasan kemanusiaan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian di lingkungan rumah, sekolah, dan tempat bermain.

Penggunaan media pada tingkat sekolah dasar merupakan hal yang penting, mengingat bahwa usia siswa sekolah dasar termasuk dalam tahapan operasional konkret. Piaget Rita Eka Izzaty, dkk. Berpendapat bahwa tahap

perkembangan kognitif siswa usia sekolah dasar, yakni 6 sampai 12 tahun merupakan tahap operasional konkret, pada tahapan ini siswa telah dapat membentuk ide berdasarkan pemikiran yang muncul pada benda atau kejadian logis disekitarnya atau dengan kata lain siswa mulai befikir logis terhadap obyek yang konkret, sehingga penyampaian materi akan lebih efektif jika dibantu oleh sebuah media yang dapat mengasah tingkat keaktifan dan berpikir siswa secara mandiri.¹

Media juga membantu siswa dalam membentuk sebuah pengalaman belajar. Edgar Dale Wina Sanjaya yang dikenal dengan kerucut pengalamannya atau lebih dikenal dengan *cone of experience* menyatakan bahwa semakin konkret siswa mempelajari bahan pelajaran melalui pengalaman langsung maupun tiruan, maka akan semakin banyak pengalaman belajar yang diperoleh siswa.²

Media digunakan sebagai pendukung keberlangsungan kegiatan pembelajaran, sedangkan kegiatan pembelajaran selalu berawal dari sebuah kurikulum. Aunurrahman menyatakan *instruction* atau pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mendukung dan mempengaruhi terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.³

Seiring dengan kemajuan zaman, pengetahuanpun juga semakin

¹Rita Eka Izzaty, *Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: UNY Press, 2008), hlm. 35.

²Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), hlm. 199-200.

³Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 34.

berkembang. Suatu negara bisa lebih maju jika negara tersebut memiliki sumber daya manusia yang mengetahui berbagai ilmu pengetahuan disamping teknologi yang sedang berkembang pesat sekarang ini. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui pendidikan IPS, diharapkan para siswa dapat diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.⁴

Ketercapaian kompetensi dalam pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa. Ada beberapa variabel yang dapat mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran, antara lain faktor guru, faktor siswa, faktor sarana dan prasarana, dan faktor lingkungan.⁵ Kualitas dan kemampuan guru sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Seyogyanya, guru berkemampuan untuk memilih strategi, teknik, pendekatan, metode, sumber belajar serta media yang tepat dalam pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.⁶

Sekolah yang akan dijadikan subjek uji coba adalah SD Negeri Kepanjen I. Sekolah Dasar Negeri Kepanjen I merupakan salah satu sekolah Dasar di Kecamatan Jombang yang terletak di tengah kota berada di jalan Pahlawan No 25. Kebanyakan masyarakat yang ada di sekitar Sekolah Dasar Negeri Kepanjen I berpenghasilan Pegawai Negeri Sipil dan pedagang. Sehingga

⁴ Sapriya, *Pendidikan IPS*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009) hlm.194.

⁵ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2006) hlm.15.

⁶ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2006), hlm. 18.

ekonominya tergolong menengah atau sedang. Sekolah Dasar Negeri Kepanjen I Jombang yang masih menerapkan kurikulum campuran yaitu kurikulum 2013 dan KTSP. Jumlah siswa keseluruhan dari kelas 1 – 6 adalah 225 siswa dan jumlah tenaga pendidiknya 10 orang serta tenaga kependidikannya ada 3 orang. Berdasarkan observasi awal wawancara dengan guru kelas III SDN Kepanjen I Jombang,⁷ diperoleh data bahwa media pembelajaran yang berlangsung hanya menggunakan buku guru dan buku siswa. Metode yang digunakan berupa ceramah, penugasan, dan tanya jawab. Media yang digunakan kurang bervariasi. Materi yang disampaikan hanya berasal dari media yang ada di dalam buku yaitu media ilustrasi sederhana. Hal tersebut mengakibatkan siswa terlihat tidak antusias dalam belajar.

Hasil wawancara di atas, menunjukkan bahwa keterbatasan dan penggunaan media menjadi masalah utama yang harus diperhatikan. Guru harus mampu menggunakan dan mengembangkan media. Terlebih dalam mendukung penyampaian materi lingkungan alam dan lingkungan buatan, media yang digunakan harus dapat menjawab kesulitan siswa dalam mengerti dan memahami materi lingkungan alam dan lingkungan buatan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi keterbatasan media materi lingkungan alam dan lingkungan buatan.

Mengacu pada tahapan operasional konkret, pengalaman belajar, dan sebagai solusi mengatasi keterbatasan media, peneliti menawarkan adanya pengembangan media baru yang sesuai dengan tahapan operasional konkret dan

⁷ Hj. Sri Purwiati, Guru kelas III SDN Kepanjen I Jombang, wawancara pribadi, 10 Januari 2016.

memberikan pengalaman tiruan. Media yang ditawarkan berupa media diorama yaitu gabungan antara model dengan gambar perspektif tiga dimensi dalam suatu penampilan utuh yang menggambarkan suasana sebenarnya tentang materi lingkungan alam dan lingkungan buatan misalnya gunung, laut, rawa, hotel, danau, rumah dan lainnya. Berdasarkan penelitian – penelitian sebelumnya bahwa media diorama bisa meningkatkan kreativitas siswa⁸, meningkatkan hasil belajar siswa⁹, dan meningkatkan keterampilan siswa¹⁰.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti pengembangan diorama tema lingkungan alam dan lingkungan buatan. Penggunaan media inilah nantinya yang akan mengembangkan keaktifan siswa dan pemahaman materi secara *discovery* yaitu siswa menemukan dan membangun sendiri pengetahuan yang diperolehnya sesuai dengan tahap perkembangan intelektual dan pengalamannya serta membentuk akhlak terpuji siswa tentang lingkungan alam dan buatan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk pengembangan media diorama tema lingkungan alam dan buatan untuk siswa kelas III SDN Kepanjen I Jombang?

⁸ Sadjaruddin N., (2010), Jurnal. UPI Tasikmalaya. *Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS Melalui Penggunaan Media Diorama Keluarga*.

⁹ Anisykurlillah Ika Murtiana (2015). UNAIR Surabaya. *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Ekosistem Pada Siswa Kelas V SD Grogol Bantul*.

¹⁰ Yasinta Ismilasari (2014). UNAIR Surabaya. *“Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar”*.

2. Bagaimana efektivitas dan kemenarikan dari media diorama tema lingkungan alam dan buatan untuk siswa kelas III SDN Kepanjen I Jombang?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk melahirkan produk media diorama tema lingkungan alam dan buatan untuk siswa kelas III SDN Kepanjen I Jombang.
2. Untuk mendeskripsikan efektivitas dan kemenarikan dari media diorama tema lingkungan alam dan buatan untuk siswa kelas III SDN Kepanjen I Jombang.

C. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk media diorama yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Jenis media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media lingkungan alam dan buatan yang dibuat dalam ukuran kecil 50 x 60 cm sehingga dinamai diorama.
2. Media ini dikhususkan penggunaannya untuk materi lingkungan alam dan buatan kelas III SD. Media ini digunakan selain untuk membantu siswa agar lebih memahami materi, juga digunakan untuk menambah minat, semangat, dan motivasi belajar siswa.
3. Media ini dibuat menggunakan alas triplek, gunung dibentuk dari bubur kertas dengan kanji yang dijemur di bawah terik matahari serta diberi hijau. Membuat sungai pada styrefoam kemudian diberi warna biru. Membuat jalan dengan cara menggambar pada gabus dengan cat air. Membuat sawah dari kertas koran dengan cara meremas – remas kertas tersebut dan memberi warna hijau kemudian direkatkan pada gabus.

Meletakkan pohon – pohon, rumput, jembatan, hewan pada gabus.

4. Penggunaan media ini lebih mengaktifkan siswa karena siswa sendirilah yang akan menyebutkan mana saja yang termasuk lingkungan alam dan buatan pada media diorama tersebut.

5. Media diorama ini dikembangkan sesuai kriteria:

a. Aspek Materi

Aspek materi meliputi: (1) kesesuaian kompetensi dasar dengan kompetensi inti, (2) kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar, (3) kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran, (4) kesesuaian materi dengan media yang dibuat.

b. Prosedur Pengembangan Media

Prosedur pengembangan media meliputi: (1) melakukan studi pendahuluan dan pengumpulan informasi, (2) melakukan perencanaan, (3) mengembangkan bentuk produk awal, (4) melakukan validasi ahli, (5) melakukan uji coba dan revisi.

D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Bedasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat memberikan pengetahuan tambahan kepada pembaca secara teoritis tentang pengembangan media diorama tentang

lingkungan alam dan lingkungan buatan pada siswa kelas III SD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa:

- 1) Dengan adanya penggunaan media diorama, siswa dapat lebih tertarik, berminat, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 2) Dengan adanya media diorama, keterampilan intelektual siswa dan keaktifan siswa dapat meningkat sesuai dengan tahap perkembangan dan pengalaman belajarnya.
- 3) Media diorama memberikan pemahaman mengenai lingkungan alam dan lingkungan buatan kepada siswa dalam bentuk pengalaman tiruan.
- 4) Dengan adanya media diorama siswa memiliki akhlak terpuji tentang kenampakan alam dan buatan

b. Bagi Guru:

- 1) Dengan adanya media diorama, dapat membantu guru dalam mengembangkan pengetahuan mengenai lingkungan alam dan lingkungan buatan.
- 2) Dengan adanya media diorama, guru dapat dengan mudah menarik dan memfokuskan perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah:

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan kepada pihak- pihak pengembang sekolah untuk meningkatkan kualitas proses

pembelajaran IPS tentang kenampakan alam yang dapat meningkatkan kualitas sekolah dan menjaga nama baik sekolah di mata masyarakat.

E. Asumsi dan Pengembangan Penelitian

Beberapa asumsi yang mendasari penelitian ini adalah:

1. Dengan adanya media diorama tentang lingkungan alam dan lingkungan buatan di kelas III semester I SD siswa dapat belajar dengan aktif tanpa mengabaikan proses dan semakin memahami tentang contoh – contoh lingkungan alam dan buatan serta manfaatnya.
2. Perlu dikembangkannya media diorama di lingkungan SD.
3. Guru kelas belum melaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan media diorama.

Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini adalah pengembangan media diorama adalah:

1. Pengembangan bahan ajar berupa media diorama terbatas pada materi lingkungan alam dan lingkungan buatan serta manfaatnya di kelas III semester I berdasarkan KTSP.
2. Media diorama yang dikembangkan terbatas pada indikator pengetahuan siswa terkait materi yang akan dipelajari yaitu pada lingkungan alam dan lingkungan buatan
3. Penelitian ini terbatas pada penilaian pada aspek kognitif yaitu dengan mengukur efektivitas dan kemenarikan dalam penggunaan media diorama.

F. Orisinalitas Penelitian

Originalitas dalam penelitian ini dibuktikan berdasarkan hasil pra

research dan survey tesis maupun jurnal penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian ini. Adapun tesis maupun jurnal sebagaimana dimaksud:

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Herlina Ayu Erliyanti. Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Mibi (miniatur budaya indonesia) Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SDN Kepatihan”.¹¹ Penelitian ini mengkaji tentang pengembangan media pembelajaran tiga dimensi. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Hasil penelitian media MIBI media MIBI layak digunakan sebagai media pembelajaran setelah melewati uji validasi tim ahli materi, tim ahli media, dan praktisi, serta melewati uji coba produk. Skor rata-rata yang diperoleh sebagai hasil validasi oleh kedua ahli materi adalah 4, termasuk dalam kategori "Baik". Skor rata-rata yang diperoleh sebagai hasil validasi oleh ahli media adalah 3,75 dan 3,625, termasuk dalam kategori "Baik". Skor rata-rata yang diperoleh sebagai hasil validasi praktisi adalah 3,75 dengan kategori "Baik". Hasil uji coba perorangan memperoleh skor rata-rata 3,55 termasuk kategori "Baik". Uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 3,66 termasuk kategori "Baik". Uji coba operasional memperoleh skor 3,77 termasuk kategori "Baik". termasuk dalam kategori "Baik" dan layak digunakan sebagai media penunjang pembelajaran subtema Keberagaman Budaya Bangsaku, tema Indahnya Kebersamaan di Kelas IV SD sesuai Kurikulum 2013.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Yasinta Ismilasari, dengan judul “Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis

¹¹ Herlina Ayu Erliyanti, (2015), Tesis. UNAIR Surabaya.. *Pengembangan Media Pembelajaran Mibi (miniatur budaya indonesia) Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SDN Kepatihan*.

Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar”¹². Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui hasil belajar dengan menggunakan media diorama. Metode yang digunakan adalah penelitian metode kuantitatif. Hasil penelitiannya adalah penggunaan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis karangan narasi diperoleh dari hasil tes menulis karangan narasi. Nilai menulis karangan narasi dari siklus I mendapatkan hasil 70,4 dengan ketuntasan klasikal sebesar 72,5% dan kemudian pada siklus II mendapatkan hasil 82,9 dengan ketuntasan klasikal 92,5%. Hasil tersebut sudah memenuhi KKM yaitu ≥ 70 dan ketuntasan klasikal yaitu $\geq 80\%$. Peningkatan nilai dalam menulis karangan narasi ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media diorama sebagai sumber belajar keterampilan siswa menjadi sangat baik.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Anisykurlillah Ika Murtiana, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Ekosistem Pada Siswa Kelas V SD Grogol Bantul”¹³. Penelitian ini difokuskan pada pengaruh media diorama dalam hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah penelitian metode kuantitatif. Hasil penelitiannya adalah ada pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPA tentang ekosistem pada siswa kelas V SD Grogol Bantul dengan hasil perhitungan *mean* yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata *post-test* kelompok eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol yaitu nilai rata-rata *post-test*

¹² Yasinta Ismilasari (2014), Tesis. UNAIR Surabaya. “*Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar*”.

¹³ Anisykurlillah Ika Murtiana (2015), Tesis. UNAIR Surabaya. *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Ekosistem Pada Siswa Kelas V SD Grogol Bantul*.

kelompok eksperimen sebesar 8,21 yang berada pada kategori sangat baik dan rata-rata *post-test* kelompok kontrol sebesar 7,52 yang berada pada kategori baik. Selisih nilai rata-rata *post-test* kedua kelompok tersebut sebesar 0,69.

Keempat, jurnal yang ditulis oleh Reni Marlina, dengan judul “Kelayakan Media Diorama Pemanasan Global Kelas VII SMP”¹⁴. Penelitian ini difokuskan pada kelayakan media diorama pemanasan global. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Hasil penelitiannya adalah Hasil validasi diorama dan lembar panduan penggunaannya berturut-turut mendapatkan nilai sebesar 3,80 dan 3,71. Keduanya dikategorikan valid dan dinyatakan layak untuk digunakan pada pembelajaran pemanasan global untuk kelas VII.

Kelima, Penelitian yang dilakukan oleh Aini Maskuro, dengan judul “Pengaruh Problem Based Instruction dan Pendekatan Inquiry dengan Media Diorama Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Biologi di SMA”¹⁵. Penelitian ini difokuskan pada pengaruh media diorama terhadap keterampilan proses siswa. Jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperimen. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi. Hasil penelitiannya adalah Hasil Belajar Biologi dapat dikatakan tidak berpengaruh signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penghitungan uji t *independent sample test*. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penghitungan uji t *independent sample test*. Hasil tes untuk kelas control sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) memperoleh nilai rata-rata 60,6, sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 64,58571. Sedangkan

¹⁴ Reni Marlina (2013). Jurnal. Untan. *Kelayakan Media Diorama Pemanasan Global Kelas VII*.

¹⁵ Aini Maskuro (2013). Unmuh Jember. *Pengaruh Problem Based Instruction dan Pendekatan Inquiry dengan Media Diorama Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Biologi di SMA*

untuk hasil post test pada kelas kontrol dengan rata-rata 65 dan hasil post test kelas eksperimen dengan rata-rata 73,07143. Harga t hitung hasil analisis adalah 1,1419 berarti lebih kecil dari harga t_{tabel} 1,671 berdasarkan taraf signifikansi 0,10. Namun penelitian ini berpengaruh terhadap KPS siswa. Adapun skor total keterampilan proses sains pada kelas kontrol adalah 945 dan pada kelas eksperimen adalah 1303. Dari pembelajaran ini dapat disimpulkan bahwa, strategi pembelajaran *Problem Based Instruction* dan pendekatan inquiry dengan media diorama berpengaruh terhadap keterampilan proses sains dan tidak berpengaruh terhadap hasil belajarbiologi di SMA Muhammadiyah 3 Jember pada pokok bahasan system reproduksi manusia.

Keenam, jurnal yang ditulis oleh Sadjaruddin N., dengan judul “*Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS Melalui Penggunaan Media Diorama Keluarga*”¹⁶. Penelitian ini difokuskan pada upaya peningkatan kreativitas siswa dengan menggunakan media diorama. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan 2 (dua) siklus pembelajaran model Kemmi dan Taggart. Hasil penelitiannya adalah dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dengan data sebagai berikut : aspek bakat hanya memperoleh hasil sebesar 43,75 %, aspek sikap mencapai 45,75 %, aspek minat mencapai 46,75 % dan aspek temperamental siswa mencapai hasil sebesar 44,76 %. Dengan memperhatikan data tersebut di atas berarti kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS belum mencapai hasil yang memadai. Setelah dilaksanakannya proses pembelajaran IPS dengan

¹⁶ Sadjaruddin N., (2010), Jurnal. UPI Tasikmalaya. *Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS Melalui Penggunaan Media Diorama Keluarga*.

menggunakan permainan diorama keluarga memperoleh hasil sebagai berikut: Pada siklus pembelajaran kesatu, aspek bakat memperoleh hasil sebesar 78,75 %, aspek sikap mencapai 79,80 %, aspek minat 75,50 % dan aspek temperamental siswa 88,75 %. Sedangkan pada siklus kedua aspek bakat naik menjadi 93,75 %, aspek sikap 95 %, aspek minat 95,50 % dan aspek temperamental siswa telah mencapai 100%. Jadi rata-rata dari empat aspek tersebut pada siklus belajar kedua adalah 96,06 %.

Berdasarkan enam penelitian yang telah disebutkan maka, peneliti memfokuskan kepada hasil produk pembelajaran media diorama materi lingkungan alam dan lingkungan buatan serta pada pembentukan kesadaran lingkungan yang berlandaskan kepada nilai-nilai Islam pada mata pelajaran IPS, hal ini belum dimiliki oleh penelitian sebelumnya. Nalar spiritual Islam sebagai materi pokok dalam pembentukan kesadaran lingkungan yang merupakan bagian yang integral dari tugas kita sebagai khalifah di muka bumi, penelitian ini akan menarik karena menggunakan pendekatan Islam (tauhid) dalam membentuk kesadaran siswa dalam lingkungan.

Adapun perbedaan dan persamaannya penelitian di atas adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Perbedaan Penelitian dengan peneliti sebelumnya

No	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1	Herlina Ayu Erliyanti, Pengembangan Media Pembelajaran Mibi (miniatur budaya indonesia) Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SDN Kepatihan, 2015	Menggunakan media 3 dimensi	1. Objek penelitian dilakukan pada siswa SDN kelas 4 Yogyakarta 2. Mata Pelajaran tematik	1. Produk yang dihasilkan adalah produk pembelajaran media diorama materi lingkungan alam dan lingkungan buatan.
2	Yasinta Ismilasari, Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar, 2010	Pembelajaran Menggunakan media diorama	1. Objek penelitian dilakukan pada siswa kelas IV SDN Kebraon Surabaya 2. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. 3. Penelitian fokus pada pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa	2. Produk media diorama diperuntukkan untuk siswa kelas III semester 1 SDN Kepanjen I Jombang
3	Anisykurlillah Ika Murtiana, Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Ekosistem Pada	Pembelajaran menggunakan media diorama	1. Objek penelitian dilakukan pada siswa kelas V SDN Grogol Bantul 2. Mata Pelajaran	

	Siswa Kelas V SD Grogol Bantul, 2015		IPA 3. Penelitian fokus pada pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa	
4	Reni Marlina, Kelayakan Media Diorama Pemanasan Global Kelas VII SMP, 2014	Pembelajaran menggunakan media diorama	1. Objek penelitian dilakukan pada siswa kelas VII SMP 2. Penelitian fokus pada kelayakan media diorama pemanasan global.	
5	Aini Maskuro, Pengaruh Problem Based Instruction dan Pendekatan Inquiry dengan Media Diorama Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Biologi di SMA, 2015.	Pembelajaran menggunakan media diorama	1. Objek penelitian dilakukan pada siswa SMA Kelas XI 2. Mata Pelajaran IPA 3. Penelitian fokus pada media diorama terhadap keterampilan proses siswa.	
6	Sadjaruddin N., Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS Melalui	Pembelajaran menggunakan media diorama	1. Objek penelitian dilakukan pada siswa kelas I SDN 3 Ciamis 2. Penelitian	

	Penggunaan Media Diorama Keluarga, 2010.		fokus pada upaya peningkatan kreativitas siswa dengan menggunakan media diorama.	
--	--	--	--	--

G. Definisi Operasional

1. Lingkungan Alam dan Lingkungan buatan

Lingkungan alam dan lingkungan buatan adalah tema (materi) pembelajaran yang mengkaji tentang macam – macam lingkungan alam dan lingkungan buatan serta manfaatnya bagi manusia. Contohnya adalah gunung, laut, danau, rumah, sawah dan lain – lain.

2. Media diorama

Media diorama merupakan gabungan antara model dengan gambar perspektif dalam suatu penampilan utuh yang menggambarkan suasana sebenarnya.¹⁷ Diorama ini dibuat sebagai media pembelajaran materi Lingkungan Alam dan Buatan pada anak, sehingga desain dan komponennya disesuaikan dengan materi tersebut.

¹⁷ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media.*, hlm. 156

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁸ Hamidjodjo dalam Latuheru dalam Azhar Arsyad berpendapat bahwa media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga dapat sampai kepada penerima yang dituju.

Sementara itu Briggs dalam Arief S. Sadiman berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Selain sebagai perantara pesan, media juga diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar.¹⁹

Daryanto mengemukakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Tanpa media, proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak dapat terlaksana dengan optimal karena media adalah yang menjadi komponen komunikasi. Komunikator yang dimaksud adalah guru,

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2009), hlm. 3.

¹⁹ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2009), hlm. 6.

sedangkan komunikasi adalah peserta didik.²⁰

Berdasarkan paparan para ahli tentang media pembelajaran di atas, menurut saya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pendidik ke peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik. Pesan yang disampaikan adalah isi pembelajaran.

2. Manfaat Media

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar menurut Arief S. Sadiman adalah sebagai berikut:²¹

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dari guru, masyarakat, dan lingkungannya

²⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm. 6.

²¹ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2009), hlm. 17.

misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Basuki Wibawa dan Farida Mukti juga mengungkapkan bahwa media memiliki banyak manfaat, yaitu dapat membantu memberikan informasi dengan lebih baik seperti:²²

- a. Media mampu memperlihatkan gerakan cepat yang sulit diamati dengan cermat oleh mata biasa.
- b. Media dapat memperbesar benda-benda kecil yang tak dapat dilihat oleh mata telanjang.
- c. Sebuah objek yang sangat besar tentu saja tidak dapat dibawa ke dalam kelas.
- d. Objek yang terlalu kompleks misalnya mesin atau jaringan radio, dapat disajikan dengan menggunakan diagram atau model yang disederhanakan.
- e. Media dapat menyajikan suatu proses atau pengalaman hidup yang utuh.
- f. Guru tentu tidak dapat membawa benda-benda berbahaya seperti harimau, bom, orang sakit, dan sebagainya ke dalam kelas.

3. Prinsip Pemilihan Media

Prinsip pemilihan media dalam pembelajaran menurut Rayandra Asyar adalah sebagai berikut:²³

- a. Kesesuaian

²² Basuki Wibawa & Farida Mukti, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Depdikbud DIKTI, 1991), hlm. 9-10.

²³ Rayandra Asyar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi, 2012), hlm. 82.

Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik dan materi yang dipelajari, serta metode atau pengalaman belajar yang diberikan kepada peserta didik.

b. Kejelasan sajian

Seharusnya, jenis media dan sumber belajar dirancang dengan mempertimbangkan ruang lingkup materi pembelajaran serta memperhatikan tingkat kesulitan penyajiannya.

c. Kemudahan akses

Media seharusnya mudah diakses oleh siswa dan dalam pengadaannya memperhatikan alat pendukung, lokasi, serta kondisi.

d. Keterjangkauan

Keterjangkauan di sini berkaitan dengan besar kecilnya biaya yang diperlukan untuk mendapatkan media.

e. Ketersediaan

Ketersediaan suatu media perlu dipertimbangkan. Apabila media yang diperlukan tidak tersedia, maka perlu media pengganti.

f. Kualitas

Dalam pemilihan media pembelajaran, kualitas media hendaknya diperhatikan. Sebaiknya, dipilih media yang berkualitas tinggi.

g. Ada alternatif

Dalam pemilihan media, salah satu prinsip yang juga penting diperhatikan adalah bahwa guru tidak tergantung hanya pada media tertentu saja.

h. Interaktivitas

Media yang baik adalah media yang dapat memberikan komunikasi dua arah secara interaktif.

i. Organisasi

Pertimbangan lain yang juga tidak bisa diabaikan adalah dukungan organisasi. Misalnya diperolehnya dukungan dari pimpinan sekolah atau pimpinan yayasan. Lalu apakah di sekolah terdapat pusat penyimpanan atautkah tidak.

j. Kebaruan

Kebaruan dari media yang akan dipilih juga harus menjadi pertimbangan sebab media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa.

Pemilihan media perlu disesuaikan dengan kebutuhan, situasi, dan kondisi setiap pembelajaran. Guru dapat memilih atau membuat media dengan berdasarkan isi, tujuan pembelajaran, serta karakteristik siswa.

4. Jenis Media

Media terdiri dari beberapa jenis. Adapun media yang sekiranya mudah dijangkau, banyak tersedia, mudah dioperasikan baik masa ini maupun masa datang menurut Basuki Wibawa dan Farida Mukti antara lain:²⁴

a. Media Audio

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber

²⁴ Basuki Wibawa & Farida Mukti, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Depdikbud DIKTI, 1991), hlm. 23.

ke penerima pesan yang tertuang dalam lambang-lambang auditif verbal, non verbal maupun kombinasinya. Media yang dikelompokkan dalam jenis ini antara lain radio, piringan radio, pita radio, *tape recorder*, *phonograph*, telepon, laboratorium bahasa, *public address system*, dan rekaman tulisan jauh.

b. Media Visual

Media visual berfungsi untuk mengembangkan kemampuan visual, mengembangkan imajinasi anak, meningkatkan penguasaan anak terhadap hal-hal yang abstrak, dan mengembangkan kreativitas siswa. Media visual terdiri dari media visual diam (foto, gambar kartun, peta, globe, dll) dan media visual gerak (film bisu, dsb).

c. Media Audio Visual

Media audio visual memiliki kemampuan untuk dapat mengatasi kekurangan dari media audio atau media visual semata. Media yang tergolong dalam media audio visual antara lain media audio visual diam (TV diam, film rangkai bersuara, dll) dan media audio visual gerak (TV, *video tapes*, dll).

d. Media Serbaneka

Media serbaneka merupakan kumpulan media yang tidak diklasifikasikan ke dalam media visual, audio, maupun audio visual karena perbedaan karakteristik dan kekhususan yang dimiliki. Media yang termasuk ke dalam media serbaneka antara lain papan tulis (papan bulletin, papan flannel, dll), media tiga dimensi (model, *mock-ups*, dan diorama),

realita, dan sumber belajar pada masyarakat.

5. Kerucut Pengalaman Dale

Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale dalam Wina Sanjaya melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan kerucut pengalaman (*cone of experience*).²⁵ Kerucut pengalaman Dale merupakan landasan teori penggunaan media yang paling banyak dijadikan acuan.



Gambar 2. Kerucut Pengalaman Dale²⁶

Basuki Wibawa dan Farida Mukti menjelaskan bahwa semakin tinggi letak suatu jenis media dalam kerucut tersebut, semakin tinggi pula derajat keabstrakan dan dengan demikian semakin sempit atau kecil totalitas realita yang disajikan. Dari gambaran kerucut pengalaman, siswa akan lebih konkret memperoleh pengetahuan melalui pengalaman

²⁵ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2008), hlm. 199.

²⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2009), hlm. 11.

langsung, melalui benda tiruan, pengalaman melalui drama, demonstrasi wisata, dan melalui pameran.²⁷

Media paling konkret menurut kerucut pengalaman Dale adalah pengalaman langsung, namun untuk pokok bahasan Lingkungan alam dan lingkungan buatan sulit untuk divisualisasikan secara langsung karena beberapa macam Lingkungan alam dan lingkungan buatan terletak jauh dari sekolah seperti gunung, hutan, laut, hotel, dan lain sebagainya.

Posisi kedua media terkonkret jika dilihat dari kerucut pengalaman Dale adalah benda tiruan. Pengalaman dengan benda tiruan menurut Wina Sanjaya adalah pengalaman yang diperoleh melalui benda atau kejadian yang dimanipulasi agar mendekati keadaan yang sebenarnya. Mempelajari objek tiruan sangat besar manfaatnya terutama untuk menghindari terjadinya verbalisme.²⁸

Berdasarkan landasan teori di atas, pokok bahasan ekosistem dapat diajarkan dengan menggunakan media berupa benda tiruan. Benda tiruan yang dapat digunakan berdasarkan klasifikasi jenis media adalah media diorama.

B. Kajian mengenai Media Diorama

1. Pengertian Media Diorama

Media diorama merupakan media tiga dimensi atau sering disebut media serba aneka. Rayandra Asyar mengungkapkan bahwa media tiga

²⁷ Basuki Wibawa & Farida Mukti, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Depdikbud, 1991), hlm. 16.

²⁸ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 201.

dimensi merupakan media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tebal. Kebanyakan media tiga dimensi merupakan objek sesungguhnya atau miniatur objek.²⁹

Daryanto berpendapat bahwa media diorama merupakan salah satu media tanpa proyeksi yang disajikan secara visual tiga dimensional berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Media diorama dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mewakili benda asli yang sulit untuk disajikan di dalam kelas.³⁰

Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipta berpendapat bahwa diorama adalah gambaran kejadian baik yang mempunyai nilai sejarah atau tidak yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa diorama memberikan informasi berupa peristiwa yang disajikan dalam bentuk tiruan lebih kecil dari aslinya.³¹

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai menyampaikan bahwa media diorama merupakan pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek yang ditempatkan di pentas berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian.³²

Definisi lebih konkret diungkapkan oleh Yudhi Munadi bahwa

²⁹ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi, 2012), hlm. 47.

³⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm. 29.

³¹ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipta, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2013), hlm. 50.

³² Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011), hlm. 170.

media diorama adalah pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas. Di dalam diorama terdapat benda tiga dimensi yang berukuran kecil seperti rumah-rumahan, orang-orangan, dan lain-lain.³³

I Nyoman Sudana Degeng, dkk mendefinisikan diorama sebagai kotak yang melukiskan suatu pemandangan yang mempunyai latar belakang dengan perspektif sebenarnya, sehingga menggambarkan suatu suasana yang sebenarnya. Diorama merupakan gabungan antara model (tiruan tiga dimensi) dengan gambar perspektif (dua dimensi) dalam suatu penampilan utuh.³⁴

Dari pernyataan beberapa ahli di atas tentang diorama, menurut saya media diorama adalah gabungan antara model dengan gambar perspektif tiga dimensi dalam suatu penampilan utuh yang menggambarkan suasana sebenarnya.

2. Tujuan dan Fungsi Penggunaan Media Diorama

Tujuan penggunaan media tiga dimensi (benda tiruan) menurut Daryanto antara lain:³⁵

- a. Mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari objek yang terlalu besar
- b. Untuk mempelajari objek yang telah menjadi sejarah di masa lampau

³³ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta Selatan: GP Press, 2013), hlm. 109.

³⁴ I Nyoman Sudana Degeng, dkk., *Proses Belajar Mengajar II (Media Pembelajaran)*, (Malang: Depdikbud, 1993), hlm. 77.

³⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm. 30-31.

- c. Untuk mempelajari objek yang tak terjangkau secara fisik
- d. Untuk mempelajari objek yang mudah dijangkau tetapi tidak memberikan keterangan yang memadai (misalnya mata manusia, telinga),
- e. Untuk mempelajari konstruksi- konstruksi yang abstrak
- f. Untuk memperlihatkan proses dari objek yang luas (peredaran planet)

Diorama sebagai media pembelajaran dijelaskan oleh Hujair AH Sanaky terutama berfungsi untuk mata pelajaran ilmu bumi (IPA), ilmu hayat, sejarah, bahkan diusahakan untuk berbagai mata pelajaran lainnya.³⁶ Sehingga menurut saya media diorama ini dapat digunakan untuk hampir semua mata pelajaran.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama

Media diorama merupakan salah satu media tiga dimensi. Muedjiono dalam Daryanto mengungkapkan bahwa ada kelebihan media tiga dimensi antara lain:³⁷

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

³⁶ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif- Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hlm. 133.

³⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm.29.

Kelebihan yang dimiliki oleh media tiga dimensi tentunya dimiliki oleh diorama. Selain kelebihan yang telah disebutkan di atas, Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto menambahkan bahwa diorama lebih menekankan kepada isi pesan dari gambaran visual atau tokoh dan lebih hidup dibandingkan maket.³⁸ Selain itu, I Nyoman Sudana Degeng, dkk mengemukakan bahwa dengan diorama, kesan visual yang diperoleh siswa lebih hidup.³⁹

Sedangkan kelemahan diorama adalah tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar, penyimpanannya memerlukan ruang yang besar dan perawatannya rumit. Namun kekurangan tersebut dapat diatasi dengan membuat diorama dalam ukuran yang besar sehingga dapat diamati oleh seisi kelas. Untuk perawatannya yang rumit, diorama dapat dibuat model tertutup sehingga tidak mudah kotor.

Media diorama memang memiliki banyak manfaat dan kelebihan. Namun, masih ada yang harus diperhatikan, terutama dalam pembuatannya. Hujair AH Sanaky mengemukakan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media diorama yaitu:⁴⁰

- a. Diorama sebaiknya tidak terlalu ramai tetapi jelas sasarannya atau tujuannya dan memiliki daya tarik.
- b. Diorama harus dikaitkan dengan pelajaran yang sedang dijelaskan.

³⁸ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2013), hlm. 50.

³⁹ I Nyoman Sudana Degeng, dkk., *Proses Belajar Mengajar II (Media Pembelajaran)*, (Malang: Depdikbud, 1993), hlm. 77.

⁴⁰ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif- Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hlm. 135.

Media diorama dalam penelitian ini, bentuknya menyerupai diorama yang menunjukkan suatu penampakan alam tentang lingkungan alam dan lingkungan buatan di bumi. Di dalam diorama, terdapat contoh – contoh lingkungan alam dan lingkungan buatan. Tujuan penggunaan media diorama ini, tidak jauh berbeda dengan tujuan penggunaan media. Namun dalam penelitian ini, penggunaan media diorama terutama bertujuan untuk memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

4. Penggunaan Media Diorama dalam pembelajaran IPS tentang Lingkungan alam dan lingkungan buatan

Penggunaan media secara umum dijelaskan oleh Basuki Wibawa dan Farida Mukti sebagai berikut:⁴¹

a. Persiapan

Langkah ini dilakukan sebelum menggunakan media. Hal yang perlu diperhatikan agar penggunaan media dapat dipersiapkan dengan baik, yaitu:

- 1) Pelajari buku petunjuk atau bahan penyerta siaran yang sediakan, kemudian diikuti petunjuk di dalamnya.
- 2) Siapkan peralatan yang diperlukan untuk menggunakan media yang dimaksud.
- 3) Tetapkan media tersebut digunakan secara individual ataukah kelompok.

⁴¹ Basuki Wibawa & Farida Mukti, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Depdikbud DIKTI, 1991), hlm. 79-80.

- 4) Mengatur tatanan agar siswa mendapat pesan-pesan pengajarannya dengan baik.

b. Pelaksanaan

Satu hal yang perlu diperhatikan selama menggunakan media pengajaran yaitu hindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu ketenangan, perhatian, dan konsentrasi peserta.

c. Tindak lanjut

Kegiatan ini bertujuan untuk memantapkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan melalui media tersebut. Selain itu, langkah ini juga dimaksudkan untuk melihat tercapai atau tidaknya tujuan yang telah ditetapkan. Kegiatan ini umumnya ditandai dengan kegiatan diskusi, tes, percobaan, observasi, latihan, remediasi dan pengayaan.

Berikut langkah penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPS tentang lingkungan alam dan lingkungan buatan dengan mengacu pada prosedur penggunaan media secara umum:

1. Persiapan

Kegiatan persiapan diisi dengan menyiapkan media beserta Lembar Kerja Siswa yang akan digunakan siswa. Lalu menetapkan bahwa media tersebut digunakan secara klasikal dan kelompok-kelompok kecil. Ketika penggunaan media digunakan secara klasikal, posisi siswa disiapkan berjajar seperti biasanya karena diorama dapat dilihat hingga bagian belakang kelas, sedangkan ketika media digunakan secara kelompok, posisi siswa duduk melingkar dalam satu kelompok.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran IPS tentang lingkungan alam dan lingkungan buatan dengan menggunakan media diorama dilaksanakan dengan meminta siswa untuk mengamati beberapa diorama yang telah disediakan guru lalu hasil pengamatan yang telah di dapat dituliskan ke dalam Lembar Kerja Siswa yang telah disediakan. Berikut rincian pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan diorama:

- a. Pada perlakuan pertama, siswa mengumpulkan data tentang komponen-komponen lingkungan alam dan lingkungan buatan yang ada di dalam diorama serta mengklasifikasikannya. Komponen yang dikumpulkan berupa komponen lingkungan alam dan lingkungan buatan.
- b. Pada perlakuan kedua, siswa mengumpulkan data tentang contoh – contoh lingkungan alam dan lingkungan buatan dengan membedakan beberapa diorama yang telah disediakan.
- c. Pada perlakuan ketiga, siswa mengumpulkan data tentang cara melestarikan lingkungan alam dan lingkungan buatan.
- d. Pada perlakuan empat atau terakhir, siswa mengumpulkan data tentang contoh lingkungan alam dan lingkungan buatan yang ada di sekitar sekolah.

3. Tindak lanjut

Untuk memantapkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan serta keberhasilan pembelajaran melalui media diorama, siswa diberi tes formatif pada setiap perlakuan dan *post-test* pada akhir

pembelajaran tentang lingkungan alam dan lingkungan buatan.

C. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

1. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial atau disingkat IPS merupakan program pendidikan yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pembinaan warga negara yang baik. Fakih Samlawi dan Bunyamin Maftuh menyebutkan bahwa IPS merupakan suatu mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya.⁴² Djodjo Suradisastra, dkk menjelaskan bahwa IPS merupakan kajian tentang manusia dan dunia sekelilingnya yang mengkaji hubungan antar manusia dan menelaah kehidupan nyata manusia.⁴³

Pengertian IPS di tingkat persekolahan itu sendiri mempunyai perbedaan makna, disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa khususnya antara IPS untuk SD dengan IPS untuk SMP dan IPS untuk SMA. Sapriya mengatakan istilah IPS di SD merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai ilmu dan masalah sosial kehidupan. Materi IPS untuk jenjang SD tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena

⁴² Fakih Samlawi dan Bunyamin Maftuh, *Konsep Dasar IPS.*, (Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi untuk SD,1998), hlm. 1.

⁴³ Djodjo Suradisastra, dkk., *Pendidikan IPS III*, (Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga kependidikan,1992), hlm. 4.

yang lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir siswa yang bersifat holistik.⁴⁴

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang merupakan integrasi dari berbagai ilmu sosial yang disusun dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam hubungannya dengan kehidupan bermasyarakat.

2. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial

Karakteristik mata pembelajaran IPS berbeda dengan disiplin ilmu lain yang bersifat monolitik. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Rumusan Ilmu Pengetahuan Sosial berdasarkan realitas dan fenomena sosial melalui pendekatan interdisipliner.

Geografi, sejarah, dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan kebulatan wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah, sedangkan sejarah memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode. Antropologi meliputi studi-studi komparatif yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi dan spiritual, teknologi, dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih. Ilmu politik dan ekonomi tergolong ke dalam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan

44 Sapriya, *Pendidikan IPS*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 20.

dengan pembuatan keputusan. Sosiologi dan psikologi sosial merupakan ilmu-ilmu tentang perilaku seperti konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi dan kontrol sosial. Secara intensif konsep-konsep seperti ini digunakan ilmu-ilmu sosial dan studi-studi sosial.

Karakteristik mata pelajaran IPS antara lain sebagai berikut :

1. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama (Numan Soemantri, 2001).
2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
3. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
4. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar *survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan (Daldjoeni, 1981).

5. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan. Ketiga dimensi tersebut terlihat pada tabel berikut.

3. Tujuan dan ruang lingkup IPS

Arah mata pelajaran IPS ini dilatarbelakangi oleh pertimbangan bahwa di masa yang akan datang siswa akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat.

Tujuan mata pelajaran IPS yang diidentifikasi oleh Sapriya yaitu:⁴⁵

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

Djojo Suradisastro, dkk mengatakan tujuan IPS mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam ranah kognitif, tujuan IPS adalah mendorong daya nalar dan kreatif dalam pengambilan keputusan yang

45 Sapriya, *Pendidikan IPS*, Hlm 194 – 195.

rasional dan tepat. Sedangkan dalam ranah afektif, IPS mampu memberikan nilai dan sikap terhadap masyarakat dan kemanusiaan seperti menghargai martabat manusia dan sensitif terhadap perasaan orang lain. Tujuan pembelajaran IPS dalam ranah psikomotor yaitu agar siswa dapat meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan dan keterampilan partisipasi dalam kehidupan nyata. Hakikat tujuan diatas menunjukkan bahwa tujuan IPS adalah mengembangkan siswa untuk menjadi warga negara yang baik yaitu yang memiliki pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan yang menjadi modal dalam kehidupan bermasyarakat.⁴⁶

Ruang lingkup IPS adalah menyangkut kegiatan dasar manusia. Ruang lingkup IPS dalam Badan Standar Nasional Pendidikan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:⁴⁷

- 1) Manusia, Tempat, Lingkungan
- 2) Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan
- 3) Sistem Sosial dan Budaya
- 4) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan

Ruang lingkup materi IPS yang dipelajari siswa kelas III SD berdasarkan KTSP adalah sebagai berikut:

- a. Lingkungan alam dan lingkungan buatan
- b. Kerjasama
- c. Jenis – jenis pekerjaan

46 Djodjo Suradisatra, dkk., *Pendidikan IPS III*, (Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga kependidikan, 1992), hlm. 7.

47 Badan Standar Nasional Pendidikan, *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*, (Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga kependidikan, 2006), hlm. 2.

- d. Kegiatan Jual beli
- e. Sejarah uang
- f. Penggunaan uang

Ruang lingkup pembelajaran IPS dalam penelitian ini adalah materi yang dipelajari oleh siswa kelas III SDN Kepanjen I Jombang yaitu Lingkungan alam dan Buatan. Selanjutnya materi IPS ini dibatasi pada Standar Kompetensi (SK) dengan Kompetensi Dasar (KD).

4. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai disiplin ilmu dan berbagai manfaat dalam penerapannya di masyarakat membuat pendidikan IPS menjadi sangat penting. Siswa perlu mendapatkan keterampilan - keterampilan IPS. Hal ini akan membuat siswa dapat lebih peka terhadap hidup dan kehidupan sosial.

Djodjo Suradisastra, dkk menyebutkan rasionalisasi mempelajari IPS adalah:⁴⁸

- a. Supaya para siswa dapat mensistematisasikan bahan, informasi dan atau kemampuan yang telah dimiliki tentang manusia dan lingkungannya menjadi lebih bermakna.
- b. Supaya para siswa dapat lebih peka dan tanggap terhadap berbagai masalah sosial secara rasional dan bertanggung jawab.
- c. Supaya para siswa dapat mempertinggi toleransi dan persaudaraan di lingkungan sendiri dan antar manusia.

⁴⁸ Djodjo Suradisastra, dkk., *Pendidikan IPS III*, (Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga kependidikan, 1992), hlm. 5.

Mempelajari IPS merupakan hal yang sangat penting akan tetapi IPS merupakan pelajaran yang kurang populer di kalangan siswa. Menurut Preston dan Herman, Welton dan Mallan dalam buku Djodjo Suradisastra menyebutkan bahwa penyebab kurang diminatinya IPS dari sisi anak adalah IPS memiliki banyak konsep yang abstrak seperti konsep tentang tanggungjawab, banyak bahan pelajaran yang sudah diketahui anak karena merupakan kejadian sehari-hari atau pelajaran yang diberikan benar-benar baru tetapi tidak searah dengan persepsi anak. Padahal IPS merupakan mata pelajaran yang sangat kaya bahan belajar dan dapat menarik. Oleh sebab itu, pembelajaran IPS di sekolah dasar hendaknya meningkatkan kepedulian siswa terhadap IPS hal itu dapat dilakukan dengan pembelajaran yang menarik dengan membuat sesuatu yang baru.⁴⁹

5. Karakteristik Siswa Usia SD

Masa usia SD sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia 6 tahun sampai 11 atau 12 tahun. Pada masa ini, siswa usia SD memiliki karakteristik utama yaitu menampilkan perbedaan-perbedaan individual dan personal dalam banyak segi dan bidang diantaranya perbedaan dalam intelegensi, kemampuan kognitif dan bahasa, serta perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik. Masa kanak-kanak akhir sering disebut sebagai masa usia sekolah atau masa SD. Rita Eka

49 Djodjo Suradisastra, *Pendidikan IPS III*, hlm. 63 – 65.

Izzaty, dkk., menyebutkan masa kanak-kanak akhir dibagi menjadi dua fase, yaitu:⁵⁰

1. Masa kelas rendah Sekolah Dasar yang berlangsung antara usia 6/7 tahun-9/10 tahun, biasanya siswa duduk di kelas 1, 2, dan 3 Sekolah Dasar.
2. Masa kelas tinggi Sekolah Dasar yang berlangsung antara usia 9/10 tahun-12/13 tahun, biasanya siswa duduk di kelas 4, 5, dan 6 Sekolah Dasar.

Rita Eka Izzaty, dkk., menyebutkan ciri-ciri khas siswa masa kelas rendah Sekolah Dasar adalah:⁵¹

1. Ada hubungan yang kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah.
2. Suka memuji diri sendiri.
3. Kalau tidak dapat menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan, tugas atau pekerjaan itu dianggapnya tidak penting.
4. Suka membandingkan dirinya dengan siswa lain, jika hal itu menguntungkan dirinya.
5. Suka meremehkan orang lain.

Rita Eka Izzaty, dkk., juga menyebutkan ciri-ciri khas siswa masa kelas tinggi Sekolah Dasar adalah:⁵²

1. Perhatiannya tertuju kepada kehidupan praktis sehari-hari.
2. Ingin tahu, ingin belajar, dan realistis.
3. Timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus.

50 Rita Eka Izzaty, *Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: UNS Press, 2008), hlm. 5.

51 Rita Eka Izzaty, *Perkembangan Peserta Didik*, hlm. 116.

52 Rita Eka Izzaty, *Perkembangan Peserta Didik*, hlm. 116.

Piaget mengemukakan bahwa siswa SD berada pada tahap operasional konkret (7 hingga 11 tahun), dimana konsep yang ada pada awal usia ini adalah konsep yang samar-samar dan sekarang lebih konkret. Siswa usia SD menggunakan operasi mental untuk memecahkan masalah – masalah aktual, siswa mampu menggunakan kemampuan mentalnya untuk memecahkan masalah yang bersifat konkret.⁵³ John W. Santrock (2007: 271) juga mengemukakan bahwa selama tahapan operasional konkret siswa dapat menunjukkan operasi-operasi konkret, berpikir logis, mengklasifikasikan benda, dan berpikir tentang relasi antara kelas-kelas benda. Kemampuan berfikir pada tahap ini ditandai dengan aktivitas mental seperti mengingat, memahami, dan memecahkan masalah. Pengalaman hidup siswa memberikan andil dalam mempertajam konsep. Pada tahapan ini siswa usia SD mampu berfikir, belajar, mengingat, dan berkomunikasi karena proses kognitifnya tidak lagi egosentris dan lebih logis.⁵⁴

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, karakteristik perkembangan siswa kelas III SD berada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa berpikir atas dasar pengalaman yang konkret atau nyata yang pernah dilihat dan dialami. Siswa belum bisa berpikir secara abstrak. Karakteristik yang muncul pada tahap ini dapat dijadikan landasan dalam menyiapkan dan melaksanakan pembelajaran bagi siswa SD. Pelaksanaan pembelajaran di kelas perlu didesain menggunakan model pembelajaran

⁵³ Rita Eka Izzaty, *Perkembangan Peserta Didik*, hlm. 105-106.

⁵⁴ Rita Eka Izzaty, *Perkembangan Peserta Didik*, hlm. 107.

yang sesuai dan tepat dengan memperhatikan karakteristik perkembangan siswa kelas III SD pada tahap operasional konkret. Hal tersebut memungkinkan siswa untuk dapat melihat, berbuat sesuatu, melibatkan diri dalam pembelajaran, serta mengalami langsung pada hal-hal yang dipelajari. Selain itu, diharapkan akan berdampak terhadap peningkatan hasil belajar akademik siswa pada mata pelajaran IPS, pengembangan sikap, dan keterampilan sosial siswa.

E. Kajian mengenai Lingkungan Alam dan Buatan

1. Materi Lingkungan Alam dan Buatan di SD

Berdasarkan kurikulum dan sebaran kompetensi dasar pada kelas III SD, materi tentang lingkungan alam dan lingkungan buatan dapat dijabarkan sebagai berikut:

Kompetensi Inti 1 (kognitif)

- Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

Tabel 2.1. Sebaran Kompetensi Dasar dan Indikator tentang lingkungan alam dan lingkungan buatan

(Buku guru kelas III SD tema Lingkungan Alam dan Lingkungan Buatan)

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi pokok
1.1 Memahami lingkungan dan melaksanakan kerja sama di sekitar rumah dan sekolah	Mengidentifikasi arti lingkungan alam	Arti lingkungan alam
	Menyebutkan beberapa contoh lingkungan alam	Contoh Lingkungan alam
	Mengidentifikasi arti lingkungan buatan	Arti lingkungan buatan
	Menyebutkan beberapa contoh lingkungan buatan	Contoh lingkungan buatan
	Menjelaskan cara memelihara lingkungan	Cara memelihara lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar kita. Lingkungan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu lingkungan alam dan lingkungan buatan.⁵⁵ Berikut akan diuraikan tentang lingkungan alam dan lingkungan buatan yang ada di alam semesta.

a. Lingkungan Alam

Alam semesta adalah fana. Pengertian dari alam semesta adalah ruang dimana di dalamnya terdapat kehidupan biotik maupun abiotik serta segala macam peristiwa alam yang dapat diungkapkan maupun yang belum dapat diungkapkan oleh manusia. Ada penciptaan, proses dari ketiadaan

⁵⁵ Muhammad Nursa'ban, *Ilmu Pengetahuan Sosial 3: untuk SD dan MI kelas III*, (Jakarta: Pusat Perbukuan, 2007), hlm. 2.

menjadi ada, dan akhirnya hancur. Di antaranya ada penciptaan manusia dan makhluk hidup lainnya. Di sana berlangsung pula ribuan, bahkan jutaan proses fisika, kimia, biologi dan proses-proses lain yang tak diketahui. Sebenarnya seluruh kejadian di alam semesta ini, sudah terjadi dan kejadiannya mengikuti segala rencana dan konsep yang sudah tertera di dalam Al Qur'an. Gambaran jelasnya, bahwa semua proses alam semesta ini mengikuti dan mengekor pada segala yang tertuang dalam Al Qur'an, apakah diketahui atau tidak tabir rahasianya oleh manusia.

Lingkungan alam dapat dibedakan atas lingkungan daratan dan lingkungan perairan. Lingkungan alam daratan yang berada di sekitar kita, antara lain, gunung, pegunungan, dataran rendah, dataran tinggi, dan lembah.⁵⁶ Adapun lingkungan alam perairan yang berada di sekitar kita antara lain, sungai, danau, rawa, dan laut.

b. Contoh yang termasuk lingkungan alam.⁵⁷

1. Gunung dan Pegunungan

Daratan yang menonjol sangat tinggi dinamakan gunung. Ketinggian gunung di atas 600 m. Di gunung banyak terdapat pepohonan yang rindang. Pada waktu hujan akar akan menyerap air. Air hujan akan terserap oleh tanah. Akar-akar pepohonan akan menahan tanah sehingga tidak terjadi longsor.

⁵⁶ Muhammad Nursa'ban , *Ilmu Pengetahuan Sosial 3*, hlm. 2.

⁵⁷ Muhammad Nursa'ban , *Ilmu Pengetahuan Sosial 3*, hlm. 2 – 5.

Gunung yang berderet-deret dalam suatu barisan dan sambung-menyambung menjadi satu dinamakan pegunungan. Pegunungan juga dapat disebut kumpulan beberapa gunung.

Udara di gunung atau pegunungan sejuk karena terletak pada daerah yang tinggi. Banyak orang datang ke pegunungan untuk menikmati kesejukan udaranya dan pemandangan yang indah. Pada malam hari, di kejauhan tampak kelap-kelip lampu di daerah perkotaan sehingga menambah indahnya suasana malam. Daerah pegunungan yang sejuk juga dimanfaatkan oleh petani untuk menanam sayur-sayuran, buah, serta tanaman hias.

Gunung dan pegunungan memiliki banyak manfaat. Di daerah pegunungan banyak ditumbuhi tanaman yang dapat menyerap dan menyimpan air hujan. Hal ini berguna untuk mencegah terjadinya erosi. Erosi adalah pengikisan tanah yang dapat mengakibatkan terjadinya banjir dan longsor. Di daerah pegunungan muncul mata air yang akhirnya menjadi sumber air sungai. Selain itu, daerah pegunungan juga dapat dimanfaatkan sebagai objek wisata karena pemandangannya yang indah. Tanah dan suhu di gunung sangat cocok untuk perkebunan sayur, buah-buahan, dan teh.

2. Bukit

Bukit adalah tanah yang berbentuk kubah dan mempunyai ketinggian antara 200-300 meter. Bukit lebih rendah dari gunung. Bukit biasa dimanfaatkan untuk berladang atau berkebun oleh para petani.

Tanaman yang tumbuh biasanya alang-alang, teh, sayur-mayur, serta palawija.

3. Hutan

Hutan adalah daerah yang ditumbuhi banyak pohon. Di hutan terdapat banyak sekali jenis pohon. Ada pohon yang kayunya sangat keras. Ada juga pohon yang kayunya lembek. Ada hutan rimba yang selalu rindang sepanjang tahun. Ada pula hutan yang hanya berisi satu jenis pohon, misalnya hutan jati. Hutan jati ini disebut hutan homogen. Selain itu, ada juga hutan heterogen, yaitu hutan yang isinya bermacam-macam pohon.

Hutan memiliki banyak manfaat diantaranya adalah:

- a. Sebagai paru-paru dunia;
- b. Penyimpan cadangan air;
- c. Penyedia kayu untuk berbagai keperluan;
- d. Tempat hidup flora dan fauna; dan
- e. Tempat riset dan pendidikan.

4. Sungai

Sungai adalah tempat air mengalir. Sungai ada yang kecil dan besar. Pada zaman dahulu sungai-sungai mengalir air yang jernih, sehingga banyak digunakan untuk mandi, mencuci, dan mengairi sawah. Di sungai banyak terdapat ikan. Orang-orang yang tinggal di dekat sungai sering menjala atau memancing ikan untuk lauk-pauk.

Namun, sekarang air sungai kotor dan berbau sehingga tidak bisa digunakan untuk mandi dan mencuci. Ikan-ikan pun sudah jarang bisa ditemukan karena air sungai tercemar limbah dan cara penangkapan ikan yang salah.

Kita harus menjaga kelestarian sungai karena banyak manfaatnya bagi makhluk hidup. Cara menjaga kelestarian sungai dengan cara tidak membuang sampah ke sungai, tidak menangkap ikan dengan cara meracuni, dan tidak menggunakan arus listrik untuk menangkap ikan. Penggunaan arus listrik atau racun ketika menangkap ikan akan mematikan ikan-ikan kecil dan telur-telurnya. Di samping itu, hewan-hewan kecil dan tumbuhan-tumbuhan kecil juga ikut mati.

Manfaat sungai bagi kehidupan manusia, antara lain:

- a. untuk mandi, mencuci, dan memandikan ternak;
- b. untuk sarana irigasi;
- c. untuk sarana transportasi (terutama sungai-sungai besar di luar Pulau Jawa), seperti di Sumatra dan Kalimantan; dan
- d. sebagai tempat hidup berbagai macam ikan.

5. Danau

Danau juga termasuk lingkungan alam. Danau terjadi karena adanya cekungan di alam yang berisi air, baik dari air hujan maupun mata air yang ada di tempat tersebut. Danau-danau yang ada di Indonesia antara lain sebagai berikut.

- a. Danau Singkarak di Sumatra.

- b. Danau Maninjau di Sumatra.
- c. Danau Batur di Bali.
- d. Danau Poso di Sulawesi.
- e. Danau Towuti di Sulawesi.
- f. Danau Toba di Sumatra.

Danau sangat bermanfaat bagi manusia. Manfaat danau bagi kehidupan manusia, antara lain, untuk keperluan-keperluan sebagai berikut:

- a. tempat penampungan air,
- b. budi daya ikan air tawar,
- c. tempat wisata,
- d. irigasi atau pengairan sawah, dan
- e. sarana olahraga (dayung).

6. Laut dan Pantai

Laut adalah wilayah yang sangat luas dan digenangi air. Laut mempunyai banyak manfaat bagi manusia. Di dalam laut terdapat berbagai kekayaan alam, seperti ikan, minyak bumi, dan gas. Laut juga dapat dimanfaatkan untuk transportasi dan olahraga air.

Daerah perbatasan antara laut dan daratan dinamakan pantai. Daerah pantai ada yang terjal dan ada pula yang landai. Pantai yang terjal banyak terdapat karang, sedangkan pantai yang landai berisi hamparan pasir. Daerah pantai yang berisi hamparan pasir banyak dimanfaatkan sebagai objek wisata.

Di daerah pantai biasanya banyak ditumbuhi tanaman kelapa dan bakau. Tanaman bakau dapat digunakan untuk menahan hempasan ombak, sehingga dapat mencegah terjadinya abrasi atau erosi karena air laut. Selain itu, di bawah tanaman bakau merupakan tempat hidup ikan.

Penduduk di daerah pantai banyak yang bekerja sebagai nelayan dan budidaya ikan dengan menggunakan air laut. Di samping itu, juga ada usaha pembuatan garam.

Selain yang telah dijelaskan diatas laut memiliki banyak fungsi/peran/manfaat lainnya.

- a. tempat hidup sumber makanan kita.
- b. pembangkit listrik tenaga ombak, pasang surut, dan angin.
- c. tempat budidaya ikan, kerang mutiara, dan rumput laut.
- d. tempat barang tambang berada.
- e. salah satu sumber air minum setelah dilakukan destilasi.
- f. sebagai jalur transportasi air.
- g. sebagai tempat cadangan air bumi.
- h. sebagai objek riset penelitian dan pendidikan.

7. Rawa

Rawa adalah tanah basah yang selalu digenangi air dan ditumbuhi tanaman. Tanaman yang tumbuh di rawa biasanya enceng gondok dan pandan. Air rawa selalu tergenang dan tidak mengalir seperti sungai. Biasanya berwarna coklat tua. Di rawa banyak terdapat ikan air tawar. Masyarakat sekitar rawa mencari ikan dengan menggunakan jaring. Rawa

sangat cocok untuk memelihara ikan dan udang. Sekarang ini banyak rawa-rawa yang mengalami pendangkalan karena terlalu banyaknya enceng gondok yang tumbuh. Masyarakat sekitar rawa menjaga kelestarian rawa dengan cara membuang sebagian enceng gondok. Enceng gondok ini dapat dimanfaatkan untuk membuat barang-barang kerajinan. Rawa juga dapat digunakan untuk mengairi sawah pasang surut. Rawa juga dapat digunakan sebagai objek wisata. Contoh rawa adalah Rawa Pening di Ambarawa.

c. Akhlak kepada Alam

Alam ialah segala sesuatu yang ada di langit dan di bumi beserta isinya, selain Allah. Allah melalui Al quran mewajibkan kepada manusia untuk mengenal alam semesta beserta isinya. Manusia sebagai khalifah diberi kemampuan oleh Allah untuk mengelola bumi dan mengelola alam semesta ini. Manusia diturunkan ke bumi untuk membawa rahmat dan cinta kasih kepada alam seisinya. Oleh karena itu, manusia mempunyai tugas dan kewajiban terhadap alam sekitarnya, yakni melestarikannya dengan baik. Ada kewajiban manusia untuk berakhlak kepada alam sekitarnya. Ini didasarkan kepada hal-hal sebagai berikut :

1. bahwa manusia hidup dan mati berada di alam, yaitu bumi.
2. bahwa alam merupakan salah satu hal pokok yang dibicarakan oleh al quran.
3. bahwa Allah memerintahkan kepada manusia untuk menjaga pelestarian alam yang bersifat umum dan yang khusus.

4. bahwa Allah memerintahkan kepada manusia untuk mengambil manfaat yang sebesar-besarnya dari alam, agar kehidupannya menjadi makmur.
5. manusia berkewajiban mewujudkan kemakmuran dan kebahagiaan di muka bumi.⁵⁸

Manusia wajib bertanggung jawab terhadap kelestarian alam atau krusaakannya, karena sangat memengaruhi kehidupan manusia. Alam yang masih lestari pasti dapat memberi hidup dan kemakmuran bagi manusia di bumi. Tetapi apabila alam sudah rusak maka kehidupan manusia menjadi sulit, rezeki sempit dan dapat membawa kepada kesengsaraan. Pelestarian alam ini wajib dilaksanakan oleh semua lapisan masyarakat, bangsa dan negara.

Manusia hidup bergantung pada alam sekitar. Mula-mula mereka hidup secara berpindah-pindah (*nomaden*) mencari tempat-tempat yang menyediakan hidup dan makan. Mereka lalu berpindah-pindah dari suatu tempat ke tempat lain setelah bahan makanan habis dan tidak didapat. Namun seiring dengan kemajuan kehidupan manusia, bukan berarti ketergantungan dan kebutuhannya terhadap alam semakin berkurang. Mereka tetap membutuhkan alam sekitarnya bagi kemakmuran dan kesejahteraan hidupnya. Untuk itu, manusia harus menjaga keharmonisan hubungannya dengan alam dan makhluk di sekitarnya, yaitu dengan cara berakhlak yang baik kepadanya. Dalam ajaran Islam, akhlak kepada alam seisinya dikaitkan dengan tugas manusia sebagai khalifah di muka bumi.

58 Dr. Rosihan Anwar, *Akidah Akhlak*, (Bandung: Pustaka Setia, 2008), hlm. 6.

وَإِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلَائِكَةِ إِنِّي جَاعِلٌ فِي الْأَرْضِ خَلِيفَةً قَالُوا أَتَجْعَلُ فِيهَا مَنْ يُفْسِدُ فِيهَا وَيَسْفِكُ الدِّمَاءَ وَنَحْنُ نُسَبِّحُ بِحَمْدِكَ وَنُقَدِّسُ لَكَ قَالَ إِنِّي أَعْلَمُ مَا لَا تَعْلَمُونَ

Artinya: Ingatlah ketika Tuhanmu berfirman kepada para malaikat: "Sesungguhnya Aku hendak menjadikan seorang khalifah di muka bumi". Mereka berkata: "Mengapa Engkau hendak menjadikan (khalifah) di bumi itu orang yang akan membuat kerusakan padanya dan menumpahkan darah, padahal kami senantiasa bertasbih dengan memuji Engkau dan mensucikan Engkau?" Tuhan berfirman: "Sesungguhnya Aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui". (QS. Al Baqarah [2] : 30).⁵⁹

d. Melestarikan lingkungan alam

Akhlak manusia terhadap alam bukan hanya semata-mata untuk kepentingan alam, tetapi jauh dari itu untuk memelihara, melestarikan dan memakmurkan alam ini. Dengan memenuhi kebutuhannya sehingga kemakmuran, kesejahteraan, dan keharmonisan hidup dapat terjaga.⁶⁰

Berakhlak dengan alam sekitarnya dapat dilakukan manusia dengan cara melestarikan alam sekitarnya sebagai berikut :

1. melarang penebangan pohon-pohon secara liar.
2. melarang perburuan binatang secara liar.
3. melakukan reboisasi.
4. membuat cagar alam dan suaka margasatwa.
5. mengendalikan erosi.
6. menetapkan tata guna lahan yang lebih sesuai.
7. memberikan pengertian yang baik tentang lingkungan kepada seluruh lapisan masyarakat.

⁵⁹ Alquran disertai Terjemahan dan Literasi, (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2010), hlm. 8.

⁶⁰ Dr. Rosihan Anwar, Akidah Akhlak, hlm. 209.

8. memberikan sanksi-sanksi tertentu bagi pelanggar-pelanggarnya.

Manusia di bumi sebagai khalifah, mempunyai tugas dan kewajiban terhadap alam sekitarnya, yakni melestarikan dan memeliharanya dengan baik.

Allah berfirman :

وَابْتَغِ فِيمَا آتَاكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ ۖ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ مِنَ الدُّنْيَا ۖ وَأَحْسِنَ كَمَا أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ ۖ وَلَا تَبْغِ الْفُسَادَ فِي الْأَرْضِ ۖ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُفْسِدِينَ

Artinya: “Dan carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu (kebahagiaan) negeri akhirat, dan janganlah kamu melupakan bahagianmu dari (keni`matan) duniawi dan berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik kepadamu, dan janganlah kamu berbuat kerusakan di (muka) bumi. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berbuat kerusakan”. (QS. Al Qashash [28] :77).⁶¹

Adapun akhlak manusia terhadap alam yang wajib dilaksanakan adalah sebagai berikut.

1. Memerhatikan dan merenungkan penciptaan alam. Allah berfirman :

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ

Artinya: Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal. (QS. Ali Imran[3] : 190).⁶²

2. Memanfaatkan alam beserta isinya, karena Allah ciptakan alam dan isinya ini untuk manusia. Allah berfirman :

الَّذِي جَعَلَ لَكُمُ الْأَرْضَ ضَرْأًا وَالسَّمَاءَ بِنَاءً وَأَنْزَلَ مِنَ السَّمَاءِ مَاءً فَأَخْرَجَ بِهِ مِنَ الثَّمَرَاتِ رِزْقًا لَّكُمْ فَلَا تَجْعَلُوا لِلَّهِ أَندَادًا وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ

61 Alquran disertai Terjemahan dan Literasi, (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2010), hlm. 684.

62 Alquran disertai Terjemahan dan Literasi, (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2010), hlm. 118.

Artinya: “Dialah Yang menjadikan bumi sebagai hamparan bagimu dan langit sebagai atap, dan Dia menurunkan air (hujan) dari langit, lalu Dia menghasilkan dengan hujan itu segala buah-buahan sebagai rezki untukmu; karena itu janganlah kamu mengadakan sekutu-sekutu bagi Allah, padahal kamu mengetahui”.(QS. Al Baqarah[2] : 22).⁶³

هُوَ الَّذِي خَلَقَ لَكُمْ مَّا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا ثُمَّ اسْتَوَىٰ إِلَى السَّمَاءِ فَسَوَّاهُنَّ سَبْعَ سَمَاوَاتٍ وَهُوَ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ

Artinya: Dia-lah Allah, yang menjadikan segala yang ada di bumi untuk kamu dan Dia berkehendak menuju langit, lalu dijadikan-Nya tujuh langit. Dan Dia Maha Mengetahui segala sesuatu.(QS Al Baqarah[2] : 29).⁶⁴

5. Memanfaatkan SDA dan lingkungan secara proporsional

Kehidupan manusia di muka bumi ini tidak terlepas dari peran serta lingkungan. Sebagaimana manusia merupakan bagian dari lingkungan, bersama-sama dengan tumbuhan, hewan, dan mikroorganisme yang telah menjadi satu mata rantai yang tidak akan terpisah. Untuk itulah, manusia harus memanfaatkan sumber daya alam secara tepat, agar lingkungan tetap lestari.

Pengelolaan lingkungan hidup merupakan pengelolaan terpadu dalam pemanfaatan, penataan, pemeliharaan, pengawasan, pengendalian, pemuliaan, dan pengembangan lingkungan hidup. Agar tujuan tersebut dapat tercapai perlu dilakukan hal-hal sebagai berikut.

1. Mencapai kelestarian hubungan manusia dengan lingkungan hidup sebagai tujuan pembangunan manusia seutuhnya.

⁶³ Alquran disertai Terjemahan dan Literasi, (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2010), hlm. 5.

⁶⁴ Alquran disertai Terjemahan dan Literasi, (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2010), hlm. 7.

1. Mencapai kelestarian hubungan manusia dengan lingkungan hidup sebagai tujuan pembangunan manusia seutuhnya.
2. Mengendalikan pemanfaatan sumber daya secara bijaksana agar seluruh sumber daya alam digunakan oleh kepentingan orang banyak seproduktif mungkin dan menekan pemborosan seminimal mungkin.
3. Mewujudkan manusia sebagai pembina lingkungan hidup, oleh sebab itu pengembangan sumber daya alam senantiasa harus disertai dengan usaha memelihara kelestarian tata lingkungan.
4. Melaksanakan pembangunan berwawasan lingkungan untuk kepentingan generasi sekarang dan mendatang.
5. Pemerintah melalui Peraturan Pemerintah No. 29 Tahun 1986 mengenai Analisis Dampak Lingkungan diantaranya, memberikan kewajiban kepada para pengelola dan pemilik pabrik untuk menyelenggarakan sebuah studi kelayakan teknis dan ekonomis serta analisis dampak lingkungan yang dapat dipertanggungjawabkan.
6. Melindungi negara terhadap dampak kegiatan di luar wilayah negara yang menyebabkan kerusakan dan pencemaran lingkungan.

Manusia sebagai khalifah fil ardh telah diperintakan Allah Swt. untuk memelihara, melestarikan dan mempergunakan lingkungan hidup untuk kepentingan manusia itu sendiri. Sebagaimana firman Allah Swt. dalam al Qur'an: "Alam ini diciptakan untuk kita dan kita diperintakan untuk melestarikan, memakmurkan dan memanfaatkannya dengan sebaik-baiknya untuk kepentingan diri kita sendiri. Namun harus diingat, bahwa kita harus

menjaga keseimbangan alam dan lingkungan hidup. Janganlah kita membuat kerusakan di muka bumi ini, tidak boleh mengeksploitasi alam hanya untuk kepentingan nafsu serakah. Misalnya menebang pohon seenak udelnnya tanpa menanam kembali pohon sebagai pengantinya

C. Lingkungan Buatan

Lingkungan buatan adalah segala sesuatu yang dibuat oleh manusia dan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Contoh lingkungan buatan adalah waduk, lahan pertanian, tambak, perkebunan, dan permukiman penduduk.⁶⁵

d. Contoh Lingkungan Buatan

1. Waduk

Waduk dibuat manusia untuk menampung air hujan. Waduk juga sebagai tempat berkumpulnya aliran sungai atau tempat penampungan air di wilayah yang bersangkutan. Manfaat waduk bagi manusia, antara lain untuk keperluan-keperluan sebagai berikut:

- 1) pembangkit listrik,
- 2) irigasi atau pengairan sawah,
- 3) budi daya ikan air tawar,
- 4) tempat rekreasi,
- 5) pengendali banjir, dan
- 6) kegiatan olahraga (dayung, ski air, dan sebagainya).

⁶⁵ Muhammad Nursa'ban , *Ilmu Pengetahuan Sosial3: untuk SD dan MI kelas III* , (Jakarta:Pusat Perbukuan, 2007), hlm. 5 – 9.

b. Lahan Pertanian

Indonesia merupakan negara yang mempunyai lahan pertanian yang luas. Lahan pertanian yang ada di Indonesia dimanfaatkan penduduk untuk kegiatan pertanian seperti padi, jagung, sayuran, buah, dan tanaman lainnya. Sebagian besar penduduk di negara kita bermata pencaharian sebagai petani. Lahan pertanian harus dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Hasil pertanian berguna untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia.

c. Tambak

Usaha tambak dilakukan di daerah dekat pantai. Petani tambak menggunakan daerah pantai untuk usaha tambak udang dan bandeng. Udang dan bandeng merupakan sumber protein yang diperlukan tubuh kita. Pernahkah kamu melihat budi daya bandeng di tambak?

d. Perkebunan

Pernahkah kamu pergi ke daerah pegunungan atau di dataran tinggi? Tanaman apa saja yang ada di daerah pegunungan? Tanaman di daerah pegunungan adalah jenis tanaman perkebunan yang bisa tumbuh dengan baik di daerah sejuk, seperti teh, kopi, dan tembakau. Selain di dataran tinggi usaha perkebunan juga diusahakan di tempat lain. Contoh hasil dari tanaman perkebunan lainnya adalah kelapa sawit, karet, cokelat, kapas, dan sebagainya. Perkebunan juga termasuk dalam lingkungan buatan. Perkebunan dibuat oleh manusia dengan tujuan untuk berbagai memenuhi kepentingan hidupnya.

e. Pemukiman

Pemukiman penduduk merupakan suatu wilayah yang digunakan untuk tempat tinggal masyarakat. Pemukiman penduduk juga termasuk dalam lingkungan buatan, karena kompleks pemukiman dibuat manusia untuk tujuan tertentu yaitu sebagai tempat tinggal. Kawasan pemukiman penduduk adalah suatu tempat berupa rumah-rumah yang dibangun pada lahan tertentu.

6. Cara Memelihara Lingkungan Alam dan Buatan

Lingkungan alam dan buatan harus dijaga dan dipelihara dengan sebaik-baiknya. Lingkungan alam dan buatan yang dijaga kelestariannya akan terus memberikan manfaat bagi manusia. Berikut beberapa cara dalam memelihara lingkungan alam dan buatan yang ada di sekitar kita.⁶⁶

1. Cara Memelihara Lingkungan Alam

Tumbuh-tumbuhan yang hidup di hutan dan di pegunungan dapat berfungsi untuk melestarikan air, udara, dan tanah. Akar tumbuhan dapat berfungsi sebagai penahan air, sehingga tidak akan terjadi banjir dan erosi pada saat hujan deras. Erosi dan banjir menyebabkan lapisan tanah paling atas akan ikut hanyut. Padahal lapisan tanah paling atas adalah yang paling subur. Hutan juga disebut dengan paru-paru dunia. Tumbuhan yang ada di hutan menghasilkan oksigen dan menyerap karbon dioksida. Hal ini terjadi pada saat tumbuhan melakukan proses fotosintesis. Oksigen diperlukan makhluk hidup untuk bernapas.

⁶⁶ Muhammad Nursa'ban , *Ilmu Pengetahuan Sosial3: untuk SD dan MI kelas III* , (Jakarta:Pusat Perbukuan, 2007), hlm.10 – 13.

a. Menjaga Kelestarian Air

Setiap makhluk hidup membutuhkan air. Manusia membutuhkan air untuk minum, mandi, mencuci, memasak, dan lain-lain. Air untuk minum harus dimasak lebih dulu agar kuman-kuman nya mati. Hewan memerlukan air untuk minum dan mandi. Tumbuhan memerlukan air untuk pertumbuhan dan kesuburannya. Air merupakan karunia Tuhan yang harus dijaga keberadaan dan kebersihannya. Air yang kotor atau tercemar tidak dapat dimanfaatkan. Air yang kotor atau tercemar dapat membahayakan kehidupan manusia, hewan, dan tumbuhan.

Kelestarian air dapat dijaga dengan cara antara lain:

- 1) tidak membuang sampah di sungai atau saluran air;
- 2) melakukan kegiatan penghijauan atau penanaman pohon yang dapat berfungsi sebagai penahan dan penyimpan air;
- 3) menggunakan air sesuai kebutuhan.
- 4) Air bekas cucian dan mandi diusahakan tidak langsung meresap ke dalam tanah, tetapi dialirkan ke saluran pembuangan. Hal ini bertujuan agar tidak terjadi pencemaran air tanah.

b. Menjaga Kelestarian Udara

Udara sangat penting bagi kehidupan manusia. Setiap makhluk hidup di bumi membutuhkan udara. Manusia dan hewan memerlukan udara untuk bernapas. Tanpa udara semua makhluk hidup akan mati. Udara perlu dijaga kebersihannya. Asap pabrik dan asap kendaraan bermotor dapat menyebabkan terjadinya pencemaran udara. Pencemaran

udara sama dengan polusi udara. Untuk mengurangi pencemaran udara, pabrik-pabrik yang besar harus menggunakan cerobong asap. Udara yang bersih baik untuk kesehatan badan. Untuk mengurangi terjadinya pencemaran udara sebaiknya di kanan kiri jalan ditanami pohon. Kamu juga harus ikut serta dalam menjaga kebersihan udara.

c. Menjaga Kesuburan Tanah

Tanah merupakan tempat hidup bagi makhluk hidup. Semua hasil pertanian, perkebunan, tambang, dan hasil bumi lainnya berasal dari tanah. Tanah yang subur dapat menghasilkan tanaman yang baik. Tanah yang tandus perlu diolah agar menjadi subur. Sampah dari daun baik untuk menyuburkan tanah. Untuk menjaga kelestarian tanah tanamlah tanah kosong di sekitarmu agar tidak menjadi tandus. Tanah harus diolah dengan pengairan dan pemupukan yang benar. Kelestarian tanah juga dapat dilakukan dengan cara tidak membuang sampah di sembarang tempat. Sampah harus dibuang di lokasi pembuangan yang semestinya. Sampah yang kita buang umumnya terdiri atas sampah organik dan sampah anorganik. Sampah organik adalah sampah yang berasal dari makhluk hidup. Contoh sampah organik adalah daun-daun, sisa-sisa makanan, dan sebagainya. Sampah anorganik adalah sampah yang berasal dari benda tak hidup. Contoh sampah anorganik antara lain kaleng, botol, dan plastik. Sampah organik dapat membusuk dan terurai oleh bakteri atau jamur sehingga tidak berbahaya bagi lingkungan. Sementara sampah anorganik tidak dapat terurai sehingga akan merusak

kelestarian tanah. Oleh karena pentingnya tanah, air, dan udara maka jagalah kelestarian tanah, air, dan udara di sekitarmu. Hal ini bertujuan agar dapat terus memberikan manfaat bagi kehidupan. Semua itu karunia Tuhan Yang Maha Esa.

2. Cara Memelihara Lingkungan Buatan⁶⁷

a. Menjaga Ketertiban Lingkungan

Lingkungan yang aman, tertib, dan tenteram menjadi harapan semua orang. Oleh karenanya, setiap warga harus menjaga keamanan dan ketertiban. Apa yang terjadi jika kita tidak menjaga ketertiban lingkungan? Tentu saja lingkungan tidak akan aman, banyak terjadi pencurian, kekacauan, dan berbagai keributan lain. Akibatnya warga merasa terancam dan tidak dapat hidup tenang.

b. Menjaga Kebersihan Lingkungan

Lingkungan yang bersih merupakan dambaan setiap orang. Kebersihan lingkungan menjadi tanggung jawab setiap orang. Perhatikan uraian berikut. Di kompleks perumahan Pak Tatang setiap hari minggu diadakan kerja bakti. Pukul tujuh pagi semua warga sudah berkumpul untuk melaksanakan kerja bakti. Mereka membawa alat-alat yang diperlukan untuk kerja bakti. Pak Tatang, selaku ketua RT, memberikan petunjuk kepada warga. Ada yang membersihkan saluran air, ada yang mendorong gerobak sampah, ada yang mencangkul, meratakan tanah, dan ada yang membersihkan rumput liar. Anak-anak juga ikut serta dalam

⁶⁷ Muhammad Nursa'ban , *Ilmu Pengetahuan Sosial3: untuk SD dan MI kelas III* , (Jakarta:Pusat Perbukuan, 2007), hlm.13 – 15.

kegiatan kerja bakti tersebut, dengan mengumpulkan sampah dan membuangnya ke tempat sampah. Ibu-ibu menyediakan makanan dan minuman untuk para warga. Sekarang kompleks perumahan tersebut menjadi bersih dan asri. Lingkungan yang bersih akan mencegah berjangkitnya berbagai penyakit. Kamu harus selalu menjaga lingkungan tempat tinggalmu agar selalu bersih dan sehat.

c. Menjaga Kebersihan Akuarium

Apakah kalian mempunyai akuarium di rumah? Akuarium yang kalian miliki termasuk dalam lingkungan buatan. Akuarium yang kita buat, di dalamnya berisi ikan dan berbagai benda buatan yang mirip dengan benda-benda di sungai dan laut. Seperti, batu karang, tanaman hias, kerikil, dan sebagainya. Semua itu bertujuan agar akuarium terlihat seperti bentuk kehidupan laut yang sebenarnya, dan ikan yang ada di akuarium merasa seperti hidup di laut. Akuarium harus selalu dijaga kebersihannya. Oleh karena itu, seminggu sekali akuarium harus dibersihkan. Airnya yang kotor harus rutin diganti. semua itu akan membuat ikan hidup dengan sehat. Akuarium yang bersih menjadi indah dipandang mata.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. JENIS PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan metode tersebut.⁶⁸ Sementara dalam bidang pendidikan Borg and Gall dalam Sugiyono menyatakan bahwa, penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Dari kedua pendapat ahli tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya.⁶⁹

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media diorama merupakan gabungan antara model dengan gambar perspektif dalam suatu penampilan utuh yang menggambarkan suasana sebenarnya. Diorama ini dibuat sebagai media untuk membelajarkan materi Lingkungan Alam dan Buatan pada anak, sehingga desain dan komponennya disesuaikan materi tersebut.

⁶⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 297.

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian*, hlm. 4.

Karakteristik Penelitian dan Pengembangan (R&D)

Menurut Santyasa, penelitian pengembangan dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut:⁷⁰

1. Masalah yang ingin dipecahkan adalah masalah nyata yang berkaitan dengan upaya inovatif atau penerapan teknologi dalam pembelajaran sebagai pertanggungjawaban profesional dan komitmennya terhadap pemerolehan kualitas pembelajaran.
2. Pengembangan model, pendekatan dan metode pembelajaran serta media belajar yang menunjang keefektifan pencapaian kompetensi siswa.
3. Proses pengembangan produk, validasi yang dilakukan melalui uji ahli, dan uji coba lapangan secara terbatas perlu dilakukan sehingga produk yang dihasilkan bermanfaat untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Proses pengembangan, validasi, dan uji coba lapangan tersebut seyogyanya dideskripsikan secara jelas, sehingga dapat dipertanggung jawabkan secara akademik
4. Proses pengembangan model, pendekatan, modul, metode, dan media pembelajaran perlu didokumentasikan secara rapi dan dilaporkan secara sistematis sesuai dengan kaidah penelitian yang mencerminkan originalitas.

Langkah dalam penelitian dan pengembangan ini mengacu pada langkah yang dikemukakan Borg & Gall dalam Sugiyono sebagai berikut:⁷¹

1. Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi (*Research and*

⁷⁰ I Wayan Santyasa, *Metode Penelitian Pengembangan dan Teori Pengembangan Modul*, (Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha, 2009), hlm. 3.

⁷¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 299.

Information collecting).

Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah mengumpulkan informasi mengenai produk yang akan dikembangkan dan teknik pengembangannya. Pengumpulan informasi dapat dilakukan dengan cara observasi kelas, observasi kegiatan pembelajaran, studi literatur, dan konsultasi ahli.

2. Merencanakan (*Planning*)

Dalam tahap perencanaan, hal utama yang perlu diperhatikan adalah tujuan dari pengembangan produk tersebut, kemudian merancang desain awal produk sesuai dengan unsur-unsur desainnya.

3. Mengembangkan Bentuk Awal Produk (*Develop Preliminary Form of Product*)

Produk awal dikembangkan sesuai dengan rancangan desain, rencana, dan tujuan pengembangan. Sebelum dilakukan uji coba, produk divalidasi oleh ahli terkait sesuai dengan bidangnya. Setelah melewati uji validitas, saran atau masukan dari ahli digunakan dalam menyempurnakan produk dan uji coba pun siap dilakukan.

4. Uji coba Perorangan (*Preliminary Field Testing*)

Setelah melewati uji validitas dan revisi ahli, produk diujicobakan secara perorangan.

5. Revisi Produk Utama (*Main Product Revision*)

Uji coba produk yang dilakukan dengan sasaran siswa, akan menghasilkan beberapa saran dan kesan, dan dapat digunakan untuk memperbaiki produk

6. Uji Coba Kelompok Kecil (*Main Field Testing*)

Subjek uji coba selanjutnya setelah produk direvisi adalah uji coba kelompok kecil.

7. Revisi Produk Operasional (*Operational Product Revision*)

Uji coba kelompok kecil terhadap produk yang dikembangkan memungkinkan adanya catatan revisi. Apabila revisi dibutuhkan, produk harus direvisi agar lebih sempurna sebelum diujicobakan di kelas.

8. Diseminasi dan Implementasi Produk (*Dissemination and Implementation*)

Diseminasi dilakukan dalam rangka mengenalkan produk terhadap masyarakat agar dapat digunakan sesuai tujuan pengembangan produk. Tahap Diseminasi tidak dilakukan dalam penelitian ini, penelitian dan pengembangan ini hanya sampai tahap revisi produk akhir karena media hanya dikembangkan dan hanya melalui tahap pengujian di SD Negeri Kepanjen I, sehingga untuk diimplementasikan di sekolah lain, perlu adanya uji coba lagi sesuai dengan keadaan sekolah tersebut.

1. Pengembangan Diorama sebagai Media Pembelajaran Tentang Lingkungan Alam dan Lingkungan Buatan

Media diorama merupakan gabungan antara model dengan gambar perspektif dalam suatu penampilan utuh yang menggambarkan suasana sebenarnya. Media ini dapat diamati dari arah pandang mana saja. Media ini memiliki banyak fungsi. Di antaranya adalah dapat mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari objek yang terlalu besar dan luas, untuk mempelajari objek yang tak terjangkau secara fisik dan untuk mempelajari objek yang mudah terjangkau tetapi tidak memberikan keterangan yang memadai. Pertimbangan yang harus diperhatikan dalam penggunaan model sebagai media pembelajaran menurut Eko Budi Prasetya adalah ukuran; waktu; letak; kerumitan; pemahaman tentang proses.⁷²

Pengembangan media diorama tema lingkungan alam dan lingkungan buatan adalah sebagai berikut:

1. Ukuran

Pengembangan media diorama, berdasarkan pada pertimbangan bahwa ukuran lingkungan alam dan lingkungan buatan yang sangat besar, tidaklah mungkin media dibuat sesuai ukuran yang sebenarnya, oleh sebab itu dikembangkanlah media diorama lingkungan alam dan lingkungan buatan yang memiliki ukuran lebih kecil tetapi berbentuk serupa dengan lingkungan alam dan lingkungan buatan yang sebenarnya, sehingga media ini dapat dibawa ke kelas untuk membantu siswa dalam memahami

⁷² Eko Budi Prasetyo, *Media Sederhana dan Grafis*, (Jakarta : Depdikbud, 2000) hlm.39.

lingkungan alam dan lingkungan buatan.

2. Waktu dan Ruang

Keterbatasan waktu juga menjadi pertimbangan utama dalam pengembangan media ini. lingkungan alam dan lingkungan buatan yang luas, tidaklah mungkin siswa diajak berkeliling Indonesia dari Sabang hingga Merauke, dan mengenal lingkungan alam dan lingkungan buatan yang ada dalam waktu yang singkat. Dengan pengembangan media ini, siswa akan bisa menembus keterbatasan ruang dan waktu.

3. Ketersediaan Bahan dan Dana

Pengembangan media ini mempertimbangkan ketersediaan bahan dan dana yang ada, sehingga nantinya guru dapat membuat sendiri dari bahan-bahan yang ada dan dengan dana yang tidak begitu besar. Diorama terbuat dari bahan yang terjangkau, bentuk lingkungan alam dan lingkungan buatan terbuat dari koran atau kertas bekas, lem, styrofoam dan cat.

4. Kemampuan dan Keterampilan Guru

Kemampuan dan keterampilan guru dalam pembuatan dan penggunaan media ini juga menjadi pertimbangan pengembangan. Diorama memungkinkan dibuat sendiri oleh guru dan memudahkan guru dalam mengoperasikan media sesuai dengan lingkungan alam dan lingkungan buatan.

5. Karakter Siswa

Karakter siswa kelas III SD yang mempunyai ciri khas bermain

dan belajar juga menjadi pertimbangan. Guru dapat memfokuskan perhatian siswa dengan menggunakan media diorama ini dan memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan media.

6. Kesesuaian dengan Tujuan dan Materi Pembelajaran

Diorama dikembangkan karena mempunyai kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran pada lingkungan alam dan lingkungan buatan. Tujuan pembelajarannya yaitu membentuk siswa berakarakter, berakhlak mulia, bertanggung jawab, disiplin, dan mengetahui tentang apa saja lingkungan alam dan lingkungan buatan.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan menurut Borg & Gall dalam Sugiyono sebagai berikut:⁷³

1. Pengumpulan Informasi

Tahap pengumpulan informasi ini bertujuan mengumpulkan informasi-informasi berkenaan dengan ketersediaan media sebelumnya dan teknik pengembangan media yang akan dibuat. Informasi berkenaan dengan ketersediaan media diperoleh melalui kegiatan observasi dan wawancara di SD Negeri Kepanjen I dan memperoleh hasil bahwa Media diorama belum pernah dibuat dan digunakan sebelumnya. Media-media yang sebelumnya hanya berupa gambar

⁷³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm.140.

dan daftar lingkungan alam dan lingkungan buatan yang tersedia di buku paket. Informasi-informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh dari kajian literatur dan konsultasi dengan ahli media maupun ahli materi.

2. Melakukan perencanaan

Tahap ini merupakan tahap perencanaan rancangan produk, yaitu bentuk, ukuran, warna, dan bahan yang digunakan. Rancangan bentuk dilakukan dengan menggambar sket pola lingkungan alam dan lingkungan buatan. Aspek ukuran produk mempertimbangkan kesesuaian dengan sasaran pengguna yaitu siswa. Ukuran produk dibuat kecil agar memudahkan dibawa ke dalam kelas.

Pewarnaan menggunakan pewarnaan daratan yang sesuai dengan ketinggiannya dan kedalaman perairan disekitar. Pewarnaan menggunakan cat kayu yang mengkilat dan mencolok, sehingga menarik minat siswa. Bahan yang digunakan peneliti untuk membuat diorama lingkungan alam dan lingkungan buatan adalah gunung dibentuk dari bubur kertas dengan kanji yang dijemur di bawah terik matahari serta diberi hijau. Membuat sungai pada styrefoam kemudian diberi warna biru. Membuat jalan dengan cara menggambar pada gabus dengan cat air. Membuat sawah dari kertas koran dengan cara meremas – remas kertas tersebut dan memberi warna hijau kemudian direkatkan pada gabus. Meletakkan pohon – pohon, rumput, jembatan, hewan pada gabus. Alas produk menggunakan triplek yang dipotong sesuai dengan ukuran yang telah ditentukan.

3. Mengembangkan bentuk produk awal

Pengembangan produk awal dilakukan dengan membentuk alas produk terlebih dahulu. Papan triplek dipotong sesuai ukuran, kemudian membuat adonan bubur kertas. Bubur kertas dibuat dengan memotong koran menjadi potongan-potongan kecil kemudian direbus bersama tepung kanji hingga lumer.

Bubur kertas yang telah siap, dituangkan ke alas produk dan dibentuk menjadi gunung kemudian dikeringkan dibawah sinar matahari langsung. Langkah berikutnya, Gabus dipotong kemudian dibelah menjadi lebih tipis kemudian direkatkan dengan menggunakan lem astro pada balok tersebut. Kemudian membuat sungai dan pada styrefoam tersebut kemudian memberinya warna biru.

Membuat jalan dengan cara menggambar pada gabus dengan cat air. Kemudian membuat sawah dari kertas Koran dengan cara meremas-remas kertas tersebut dan memberi warna hijau kemudian merekatkannya pada gabus dengan lem astro. Setelah itu, meletakkan pohon-pohonan, rumput, rumah, jembatan, hewan pada gabus. Kemudian merekatkan pohon-pohonan, rumput, rumah, jembatan, hewan dengan lem astro.

Langkah terakhir yaitu melapisi bagian depan, belakang, samping kanan dan samping kiri balok dengan kertas asturo. Kemudian menulis judul materi pada bagian depan papan.

Proses setelah produk awal selesai dibuat, adalah melakukan uji

validasi ahli media, praktisi, dan ahli materi. Proses inilah yang memberikan bahan acuan untuk proses revisi atau perbaikan media sebelum dilakukan uji coba produk.

4. Melakukan uji coba perorangan

Melakukan uji coba perorangan dengan melakukan subjek uji coba sebanyak 7 siswa dalam satu kelas.

5. Melakukan revisi terhadap produk utama

Revisi pada tahap ini dilakukan jika pada uji coba perorangan masih menghasilkan catatan revisi produk.

6. Melakukan uji coba kelompok kecil

Melakukan uji coba kelompok kecil dengan melakukan subjek uji coba sebanyak 14 siswa dalam satu kelas.

7. Melakukan revisi terhadap produk operasional

Uji coba kelompok kecil terhadap produk yang dikembangkan memungkinkan adanya catatan revisi. Apabila revisi dibutuhkan, produk harus direvisi agar lebih sempurna sebelum diujicobakan ke lapangan.

8. Melakukan uji coba lapangan

Melakukan uji coba lapangan dengan melakukan subjek uji coba sebanyak 36 siswa dalam satu kelas.

9. Melakukan revisi terhadap produk operasional

Uji coba lapangan terhadap produk yang dikembangkan memungkinkan adanya catatan revisi. Apabila revisi dibutuhkan,

produk harus direvisi agar lebih sempurna sebelum digunakan di kelas.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan bagian yang sangat penting dalam pengembangan produk yang dilakukan setelah rancangan produk diselesaikan. Kegiatan uji coba merupakan salah satu kegiatan pengembangan dengan menggunakan penelitian dan pengembangan. Uji coba perlu dilakukan untuk pengumpulan data yang dapat digunakan sebagai dasar menetapkan tingkat keefektifan dan daya tarik produk. Uji coba produk bertujuan untuk memperoleh umpan balik yang digunakan sebagai dasar perbaikan produk yang telah dikembangkan. Uji coba produk ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang akan dikembangkan. Berikut ini akan diuraikan tentang desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk yang dihasilkan dalam penelitian ini bertujuan memperoleh umpan balik secara langsung dari ahli dan pengguna tentang kelayakan produk media yang dikembangkan. Uji coba dalam penelitian ini, terdiri dari empat tahapan. Tahap pertama, uji coba validasi produk melibatkan ahli media, praktisi, dan ahli materi. Tahap kedua dilakukan jika setelah tahap validasi, media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dengan melakukan uji coba kelompok kecil yang melibatkan dua puluh satu siswa. Tahap terakhir adalah tahap uji coba

kelompok besar yang melibatkan tiga puluh tujuh orang siswa. Tahap terakhir yaitu mengimplementasikan produk.

2. Subjek Uji Coba

a. Ahli Media

Ahli media yang akan melakukan uji validasi media dalam penelitian ini adalah dosen Fresy Nugroho, S.T., M.T. Langkah – langkah yang dilakukan pada tahap review ahli media adalah: 1) mendatangi ahli media, 2) menjelaskan proses pengembangan yang telah dilakukan, 3) memberikan produk yang telah dikembangkan, 4) melalui instrument angket, diminta pendapat atau komentar kepada ahli media tentang kualitas media yang dikembangkan dari segi desain media.

b. Ahli Materi

Ahli materi yang ditetapkan sebagai penguji materi/ isi pengembangan media diorama tema lingkungan alam dan lingkungan buatan kelas III SDN Kepanjen I Jombang ini adalah Bapak Dr.H. Abdul Basith,M. Si sebagai validator isi/materi pengembangan media diorama.

Adapun langkah – langkah yang dilakukan peneliti pada tahap review ahli materi; 1) mendatangi ahli pembelajaran, 2) menjelaskan proses pengembangan yang telah dilakukan, 3) memberikan produk yang telah dikembangkan, 4) melalui instrumen angket, ahli pembelajaran diminta memberikan komentar tentang kualitas media diorama yang dikembangkan.

c. Praktisi/ Guru

Praktisi yang akan melakukan uji validasi media dalam penelitian ini adalah guru kelas III SD Negeri Kepanjen I Jombang. Pemilihan ahli pembelajaran ini berdasarkan pertimbangan bahwa yang bersangkutan telah memiliki pengalaman mengajar lebih dari 30 tahun lebih. Ahli pembelajaran memberikan komentar dan saran secara umum terhadap materi pembelajaran yang ada dalam media diorama tema lingkungan alam dan lingkungan buatan.

Adapun guru wali kelas III adalah Hj. Sri Purwati, S. Pd. Terdapat beberapa langkah yang dilakukan pada tahap review ahli pembelajaran antara lain; 1) mendatangi ahli pembelajaran, 2) menjelaskan proses pengembangan yang telah dilakukan, 3) memberikan produk yang telah dikembangkan, 4) melalui instrumen angket, ahli pembelajaran diminta memberikan komentar tentang kualitas media diorama yang dikembangkan.

d. Pengguna/ user (Siswa Kelas III SDN Kepanjen I Jombang)

1. Subjek uji coba perorangan

Subjek uji coba adalah siswa kelas III SD Negeri Kepanjen I tahun ajaran 2016/2017. Uji coba pada tahap ini dilakukan dengan jumlah subjek uji coba sebanyak 7 orang siswa.

2. Subjek uji coba kelompok kecil

Subjek uji coba kelompok kecil adalah siswa kelas III SD Negeri Kepanjen I tahun ajaran 2016/2017. Uji coba pada tahap ini

dilakukan dengan jumlah subjek uji coba sebanyak 14 siswa.

2. Subjek uji coba lapangan

Uji coba lapangan, dilakukan dengan jumlah subjek uji coba yang melibatkan siswa kelas III SD Negeri Kepanjen I yang berjumlah 36 orang siswa.

Selanjutnya langkah – langkah kegiatan dalam uji coba lapangan ini adalah; 1) mempersiapkan lingkungan dan sarana dan prasarana, 2) melaksanakan kegiatan pembelajaran, 3) menyelenggarakan tes akhir, 4) mengumpulkan data dengan menggunakan instrumen angket dan hasil belajar.

3. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil angket yang digunakan dalam validasi ahli media dan ahli materi berupa masukan yang digunakan untuk bahan acuan revisi. Sedangkan data kuantitatif akan diperoleh dari penskoran hasil validasi ahli media, subjek ahli ini materi pelajaran dan pengguna *user* (siswa kelas III SDN Kepanjen I Jombang).

4. Instrumen Pengumpulan Data

Produk yang layak diperlukan instrumen yang valid dan reliabilitas, agar dapat mengetahui kualitas media pembelajaran yang biasa identik dengan uji kelayakan. Uji kelayakan yang dilakukan oleh para ahli adalah dengan menggunakan skala *likert* dan skala *dikotomi*. Skala yang digunakan untuk mengukur subjek kedalam lima point skala dengan interval yang sama.

Dengan demikian tipe data yang digunakan adalah tipe interval. Sedangkan skala dikotomi adalah skala yang digunakan untuk memberikan nilai dikotomi, misalnya nilai ya atau tidak.

Tabel 3.1. Pengukuran Kriteria Penilaian untuk Ahli Materi dan Media dan untuk siswa

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat baik	4
B	Baik	3
K	Kurang	2
SK	Sangat kurang	1

Tabel 3.2 Pengembangan dan Kelayakan Media Diorama Lingkungan Alam dan Buatan

No	Variabel	Aspek	Indikator	No Item	Sumber Data
1	Media diorama Lingkungan alam dan Buatan (Langkah – langkah cara membuat Media diorama Lingkungan	a. materi	1. Kejelasan materi 2. Isi materi	1, 2, 4, 6, 10 3, 5, 7, 9	Ahli materi
		b. Kejelasan Media diorama Lingkungan alam dan Buatan (Langkah – langkah	1. Kejelasan media 2. Daya tarik	1, 7, 9, 10 3, 4	Ahli media

	alam dan Buatan)	cara membuat Media diorama Lingkungan alam dan Buatan)	3. Kreativitas media	2, 5, 6	Peserta didik
		c. pemahaman materi dan kemenarikan Media diorama Lingkungan alam dan Buatan (Langkah – langkah cara membuat Media diorama Lingkungan alam dan Buatan)	4. Kepercayaan media	8, 11, 12	
			1. Kejelasan materi	7, 1, 2, 3, 4	
			2. Kejelasan media	5, 6, 10, 11	
			3. Isi materi dengan menggunakan Langkah – langkah cara membuat Media diorama Lingkungan alam dan Buatan)	8, 9, 12	

a. Angket

Analisis angket pada penelitian ini menggunakan skala Likert dalam bentuk pilihan ganda, selanjutnya diolah dengan cara dibuat persentase dengan rumus analisis sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = persentase

$\sum Xi$ = Jumlah total skor yang diperoleh dari validator

$\sum X$ = Jumlah skor ideal

Dalam pemberian makna dimana pengambilan keputusan untuk merevisi bahan ajar yang digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:⁷⁴

Tabel 3.3 Kualifikasi tingkat kevalidan

Persentase (%)	Tingkat kevalidan
80 – 100	Valid / tidak revisi
60 – 79	Cukup valid / tidak revisi
40 – 59	Kurang valid / revisi sebagian
0 – 39	Tidak valid / revisi

Bedasarkan kriteria diatas, modul pembelajaran dinyatakan valid jika memenuhi kriteria 80 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran. Dalam penelitian ini, modul pembelajaran akan dibuat harus

⁷⁴Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 313

memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria valid.

b. Data *pretest-posttest*

Data *pretest* merupakan data yang diperoleh sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*), dan data *posttest* merupakan data yang diperoleh setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Terdapat beberapa tahap yang harus dilakukan pada analisis data ini, tahapan tersebut yaitu:

1) Deskripsi tahap awal

a) Rata-rata hitung (*Mean*)

Mean merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata kelompok tersebut. Rata-rata (*mean*) ini dapat dengan rumus berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum Xi}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = *Mean* (rata-rata)

Σ = *Epilson* (baca jumlah)

X_i = Nilai x ke i sampai ke n

n = Jumlah individu⁷⁵

b) Ragam/varians

Satu dari teknik statistik yang digunakan untuk menjelaskan homogenitas kelompok adalah dengan varians. Varians merupakan jumlah kuadrat semua deviasi nilai-nilai individual terhadap rata-rata kelompok. Varians dapat diperoleh dengan menggunakan rumus berikut:

⁷⁵ Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*, (Bandung, Alfabeta, 2010), hlm. 49

$$S^2 = \frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{n-1}$$

Keterangan

S^2 = Varians

X_i = Nilai x ke i sampai ke n

$\bar{x}$ = Mean (rata-rata)

Σ = Epilson (baca jumlah)

n = Jumlah individu⁷⁶

2) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Rumus yang digunakan adalah Uji Chi Kuadrat dengan hipotesis statistik sebagai berikut:

H_0 : Data berdistribusi normal

H_1 : Data tidak berdistribusi normal

Adapun rumusnya adalah⁷⁷:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \left(\frac{O_i - E_i}{E_i} \right)^2$$

Keterangan:

χ^2 = harga chi kuadrat

O_i = frekuensi hasil pengamatan

E_i = frekuensi yang diharapkan

k = jumlah kelas interval

Jika $\chi_{hitung}^2 < \chi_{(1-\alpha)(k-1)table}^2$ maka H_0 diterima artinya

populasi berdistribusi normal, jika $\chi_{hitung}^2 \geq \chi_{(1-\alpha)(k-1)}^2$, maka H_0 ditolak,

artinya populasi tidak berdistribusi normal dengan taraf signifikan 5% dan

dk= k-1

⁷⁶ Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*, hlm. 57

⁷⁷ Sudjana, *Metoda Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), Cet. I, hlm. 273.

3) Uji Homogenitas

Salah satu teknik statistik yang digunakan untuk menjelaskan homogenitas kelompok adalah dengan varians.⁷⁸ Rumus yang digunakan adalah:⁷⁹

$$F_{hitung} = \frac{Varianterbesar}{Varianterkecil}$$

Kedua kelompok dikatakan homogen apabila menggunakan $\alpha = 5\%$ menghasilkan $F_{hitung} \leq F_{tabel}$. Sebaliknya apabila $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa data tidak homogen.

4) Analisis tahap akhir

Analisis tahap akhir dilakukan setelah semua data yang diperlukan terkumpul. Setelah data hasil *test* dianalisis dengan melakukan uji prasyarat analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan yaitu uji *gain score*.

Uji *gain score* bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Rumus indeks gain ternormalisasi menurut Meltzer yaitu:⁸⁰

$$\text{Indeks Gain (g)} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

⁷⁸ Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*, (Bandung, Alfabeta, 2010), hlm. 56.

⁷⁹ Sudjana, *Metoda Statistika*, hlm. 250.

⁸⁰ Meltzer, D. E (2002). *The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics: A Possible "Hidden Variable" In Diagnostic Pretest Scores*. (Ames, Iowa: department of physics and astronomy, 2002). hlm. 3 (online).

http://www.physics.iastate.edu/per/docs/addendum_on_normalized_gain.pdf, diakses 30/04/2016

Tingkat perolehan *gain score* ternormalisasi dikategorikan ke dalam tiga kategori yang ditampilkan pada table berikut:

Tabel 3.4 Kategori *Gains Score* Ternormalisasi

Gain skor ternormalisasi	Kategori
$(g) > 0,7$	Tinggi
$0,7 > (g) > 0,3$	Sedang
$(g) < 0,3$	Rendah

Analisis *gain score* digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian. Uji hipotesis untuk mengetahui manakah yang lebih efektif antara “pengembangan pembelajaran media diorama” dengan “menggunakan bahan ajar konvensional”, hipotesis yang digunakan yaitu:

H_0 : tidak ada perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan antara siswa kelas III eksperimen yang menggunakan media diorama dengan kelas III kontrol yang menggunakan buku ajar konvensional.

H_a : ada perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan antara siswa kelas III eksperimen yang menggunakan media diorama dengan kelas III kontrol yang menggunakan buku ajar konvensional.

Analisis yang digunakan adalah Uji-t *independent samples t-test* dengan rumus sebagai berikut:⁸¹

⁸¹Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, hlm.138.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$: rata-rata *gain score* kelompok eksperimen

$\bar{X}_2$: rata-rata *gain score* kelompok kontrol

n_1 : banyaknya subjek dari kelompok eksperimen

n_2 : banyaknya subjek dari kelompok kontrol

s_1^2 : varians *gain score* kelompok eksperimen

s_2^2 : varians *gain score* kelompok kontrol

Setelah melakukan perhitungan uji t, selanjutnya dibandingkan dengan nilai t_{tabel} . Jika dilihat dari statistik hitung (t_{hitung}) dengan statistik tabel (t_{tabel}), maka penarikan kesimpulan adalah sebagai berikut:

Jika: $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$	maka, H_0 ditolak dan H_a diterima
$t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$	maka, H_0 diterima dan H_a ditolak

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

Pada Bab IV ini, akan dipaparkan empat hal pokok yang berkaitan dengan hasil pengembangan. Adapun empat hal tersebut yaitu: A) Deskripsi proses pengembangan, B) Penyajian data Uji coba, C) Analisa Data, dan D) Revisi Produk. Data disajikan berdasarkan masukan dari para ahli materi, ahli media pembelajaran, ahli pembelajaran/ guru kelas III, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Isi setiap paparan meliputi penyajian data, analisis data, dan revisi produk pengembangan.

A. Deskripsi Proses Pengembangan

Prosedur pengembangan media diorama mengikuti langkah-langkah Borg dan Gall sebagai berikut:

1. Melakukan Pengumpulan Informasi dan Studi Pendahuluan

Pengumpulan informasi didapat dari studi literatur dan konsultasi ahli. Pengumpulan informasi terkait media dilakukan dengan studi literatur mengenai media pembelajaran tiga dimensi berupa model, sedangkan pengumpulan informasi terkait materi dilakukan dengan mengkaji materi kelas III tema lingkungan alam dan buatan. Adapun kompetensi dasar dan indikator yang dapat digunakan media diorama sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Tema lingkungan alam dan lingkungan buatan

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi pokok
1.1 Memahami lingkungan dan melaksanakan kerja sama di sekitar rumah dan sekolah	Mengidentifikasi arti lingkungan alam	Arti lingkungan alam
	Menyebutkan beberapa contoh lingkungan alam	Contoh Lingkungan alam
	Mengidentifikasi arti lingkungan buatan	Arti lingkungan buatan
	Menyebutkan beberapa contoh lingkungan buatan	Contoh lingkungan buatan
	Menjelaskan cara memelihara lingkungan	Cara memelihara lingkungan

2. Melakukan Perencanaan Produk

Perencanaan produk dilakukan melalui tahapan berikut:

a. Merencanakan Bahan dan Peralatan

Perencanaan dan pertimbangan pemilihan bahan dan peralatan merupakan hal yang penting dalam sebuah pembuatan produk media. Media diorama dikembangkan dengan langkah awal perencanaan bahan dan peralatan yang diperlukan. Adapun bahan dan peralatan yang diperlukan dalam pembuatan diorama adalah sebagai berikut:

1) Bahan;

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

- a) Triplek digunakan sebagai alas media. Pemilihan triplek dengan ketebalan 3 mm bertujuan agar media memiliki tingkat keawetan yang baik. Triplek dipotong dengan ukuran 60 x 50 cm, dan tingginya 10 cm kemudian diamplas tepinya agar lebih rapi. Triplek di salah satu muka

dicat warna hijau sebagai alas bagian bawah dan bagian tepi. Kemudian dibentuk menjadi kotak.

- b) Kertas Koran Bekas digunakan dalam pembuatan bahan media diorama adalah kertas koran bekas. Alasan pemilihan kertas koran dikarenakan kertas koran memiliki struktur yang mudah lembek dan hancur jika terkena air, sehingga memudahkan pada pembuatan adonan.
- c) Kanji sebagai perekat adonan dikarenakan memiliki tingkat daya perekat lebih tinggi dan cepat kering dibanding dengan lem lainnya.
- d) Pohon dan tumbuhan lain, rumah, mobil, jembatan yang terbuat dari plastik
- e) PiloX
PiloX yang digunakan adalah pilox clear. Pemilihan penggunaan pilox clear bertujuan untuk memberikan efek lebih mengkilat dan memberikan perlindungan pewarnaan terhadap air.
- f) Cat air digunakan untuk mengecat styrofoam yang membentuk sungai, danau.
- g) Styrofoam
- h) Parutan kelapa yang digunakan untuk rumput

2) Peralatan

Adapun peralatan yang dibutuhkan dalam pengembangan media diorama adalah sebagai berikut: gergaji, palu, paku kecil, amplas, spidol, ember, panci, kuas, gunting, isolasi kertas, dan nampan.

b. Merencanakan Proses Pengembangan

Sebelum melakukan tindakan pengembangan, diperlukan adanya sebuah perencanaan yang matang, dimana perencanaan tersebut bertujuan membuat proses pengembangan tersebut lancar dan memperoleh hasil produk yang sesuai kebutuhan dan layak digunakan. Tahapan perencanaan proses pengembangan dimulai dari perencanaan proses pengembangan produk awal hingga uji coba kelayakan di lapangan.

3. Mengembangkan Bentuk Produk Awal

Pengembangan bentuk produk awal adalah sebagai berikut:

a. Merancang bentuk kotak

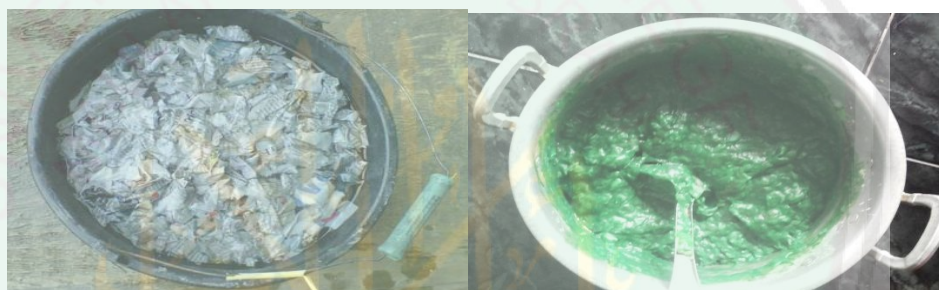
Proses perancangan pola diawali dengan pembuatan alas media diorama terlebih dahulu. Alas media diorama terbuat dari triplek yang dipotong dengan ukuran 60 x 50 cm dan tingginya 10 cm dibentuk menjadi kotak kemudian diampelas dan dicat warna hijau pada muka yang akan berfungsi sebagai alas bawah dan untuk samping kanan kiri juga dicat warna hijau. Triplek yang telah dicat dan kering, selanjutnya dipasang sterofom di bagian atasnya alas selesai. penggambaran pola dilakukan langsung dengan menggambar pola di atas alas bagian atas yang tidak dicat.



Gambar 1. Kotak media diorama

b. Pembuatan Adonan Bubur Kertas

Pembuatan gunung pada media diorama menggunakan adonan bubur kertas yang terbuat dari kertas koran. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah memotong kertas koran menjadi bagian yang lebih kecil, kemudian rendam dalam air selama 5-6 jam. Rendaman kertas yang sudah agak lembek dicampur dengan kanji, kemudian direbus di atas kompor dengan api yang kecil.



Gambar 2. Rendaman Kertas Koran dan Adonan Bubur Kertas

c. Pembuatan gunung

Pembuatan gunung adalah dengan cara menempelkan adonan bubur kertas pada alas triplek dengan dibentuk menjadi gunung serta diberi warna hijau. Kemudian dijemur di bawah sinar matahari sampai kering.



Gambar 3. Pembuatan gunung

d. Pembuatan sungai, jalan, dan danau

Pembuatan sungai, jalan, dan danau dengan cara menggambar pada styrofoam kemudian diwarnai dengan cat air.



Gambar 4. Sungai, jalan, dan danau

e. Pembuatan hutan, sawah, kebun kelapa, dan rumah

Pembuatan hutan, sawah, kebun kelapa, dan rumah dengan meletakkan pohon – pohon, rumput, pohon kelapa dan rumah pada gabus.



Gambar 5. hutan, sawah, kebun kelapa, dan rumah

Proses *finishing* yang dilakukan adalah dengan memberikan kecerahan warna pada media diorama.

B. Penyajian Data Uji Coba

Terdapat dua macam data dalam penelitian ini, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data tersebut diperoleh melalui dua tahap penilaian, yaitu validasi ahli dan uji lapangan. Validasi terhadap pengembangan media diorama dilakukan oleh validator ahli yang dilaksanakan pada tanggal 05 Oktober 2016

sampai tanggal 15 Oktober 2016. Data penilaian produk pengembangan media diorama dilakukan dalam 4 tahap sebagai berikut.

- a. Dosen pembimbing melakukan pengecekan terhadap pengembangan media diorama yang dikembangkan. Dosen pembimbing memberikan arahan dan saran perbaikan pengembangan media diorama.
- b. Pengembang melakukan perbaikan pengembangan media diorama IPS berdasarkan hasil konsultasi yang dilakukan.

1. Tahap Validasi Ahli

Tahap validasi terdiri dari beberapa kegiatan berikut :

- a. Ahli materi, ahli media pembelajaran dan ahli pembelajaran (guru kelas III) memberikan penilaian dan masukan berupa kritik dan saran terhadap pengembangan media diorama IPS tema lingkungan alam dan buatan Kelas III.
- b. Pengembang melakukan analisis data penilaian dan masukan berupa kritik dan saran.
- c. Pengembang melakukan perbaikan pengembangan media diorama berdasarkan kritik dan saran.

Adapun kriteria ahli materi dan ahli desain pembelajaran adalah dosen dengan kriteria minimal S2 pendidikan/non pendidikan, bukan merupakan dosen pembimbing tesis penulis. Sedangkan kriteria untuk ahli pembelajaran (guru kelas III) adalah berpendidikan minimal S1 dan berpengalaman mengajar minimal 5 tahun.

Validasi ini disebut validasi isi (*content*) dan validasi desain media pembelajaran yang diperoleh melalui penilaian dan tanggapan dari para ahli

dengan mengisi angket dan memberi masukan dan saran terhadap pengembangan media diorama. hasil penilaian dan tanggapan tersebut digunakan untuk mengetahui apakah pengembangan media diorama yang disusun layak atau tidak untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya, yaitu validasi empirik.

Validasi terhadap pengembangan media diorama dilakukan oleh validator ahli yang dilaksanakan pada tanggal 10 Oktober 2016 sampai tanggal 15 Oktober 2016.

Terdapat dua macam data yang diperoleh dari hasil validasi yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil dari angket penilaian dengan skala Likert. Sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Untuk angket validasi ahli materi kriteria penskoran nilai adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Materi, Ahli Media, dan Guru Kelas III

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	4
B	Baik	3
K	Kurang	2
SK	Sangat Kurang	1

Sedangkan untuk angket validasi siswa kriteria penskoran nilainya adalah sebagai berikut.

Tabel 4.2 Kriteria Penskoran Angket Siswa

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	4
B	Baik	3
K	Kurang	2
SK	Sangat Kurang	1

Berikut adalah penyajian data penilaian angket oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas III beserta kritik dan sarannya.

Berikut adalah penyajian data penilaian angket oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas III beserta kritik dan sarannya.

1. Validasi Ahli Materi

- a. Profil Ahli Materi

Ahli materi pertama adalah Bapak Dr. H. Abdul Basith, M. Si. dosen prodi IPS UIN Maliki Malang dengan bidang keahlian Konsep Dasar IPS. Uji validitas materi bertujuan menilai kelayakan media dari segi materi yang akan disajikan pada pelaksanaan pembelajaran. Validasi ini dilakukan menggunakan angket validasi ahli materi.

- b. Hasil Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi IPS adalah berupa pengembangan media diorama IPS tema lingkungan alam dan buatan pada kelas III. Berikut ini merupakan data kuantitatif hasil validasi atau penilaian terhadap media diorama yang dikembangkan.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Butir Penilaian	Skala			
			1	2	3	4
A.	Kesesuaian dengan KI dan KD	1. Kesesuaian Materi dengan KI dan KD			√	
		2. Kesesuaian Materi dengan tujuan pembelajaran			√	
B.	Kesesuaian Materi	3. Kesesuaian pemahaman materi				√
		4. Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa			√	
		5. Kesesuaian materi dengan nilai-nilai Islam				√
		6. Kesesuaian gambar dengan materi				√
C.	Efek pengembangan terhadap pembelajaran	7. Dukungan pengembangan media diorama bagi kemandirian belajar			√	
		8. Kemampuan pengembangan media diorama menambah				√
		9. Kemampuan pengembangan media diorama untuk meningkatkan motivasi siswa			√	
Jumlah			32			
Skor maksimal			36			

Berdasarkan penilaian kelayakan ahli media, maka *pengembangan media diorama* ini dinyatakan layak diujicobakan di lapangan dengan revisi sesuai saran.

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran terhadap perbaikan media diorama yang diberikan oleh ahli materi disajikan adalah media diorama yang dikembangkan secara umum sudah bagus, namun masih perlu ditata ulang mengenai kontur tata letak, komposisi, dan

proporsionalitas bahan agar benar – benar dapat menggambarkan lingkungan alam dan lingkungan buatan sesuai dengan kondisi rielnya atau kondisinya yang senyatanya, sehingga media ini betul – betul representatif untuk digunakan pada materi tersebut.

2. Validasi Ahli Media Pembelajaran

a. Profil Ahli Media Pembelajaran

Ahli validasi media pembelajaran pada pengembangan media diorama IPS tema lingkungan alam dan lingkungan buatan dengan pendekatan discovery. Adapun kriteria ahli media pembelajaran adalah dosen dengan kriteria minimal S2 pendidikan/non pendidikan, bukan merupakan dosen pembimbing tesis penulis. Ahli yang dijadikan validator media pembelajaran yaitu Fresy Nugroho, S.T., M. T.

b. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media pembelajaran adalah berupa pengembangan media diorama tema lingkungan alam dan buatan dengan pendekatan discovery pada kelas III. Berikut ini merupakan data kuantitatif hasil validasi atau penilaian terhadap media diorama yang dikembangkan.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media

NO	Butir Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian media diorama untuk materi lingkungan alam dan lingkungan buatan dengan tujuan pembelajaran				√
2	Penggunaan media diorama dapat menambah variasi dalam penyajian materi				√
3	Penggunaan media diorama tema lingkungan alam dan lingkungan buatan dapat mendorong motivasi belajar siswa				√
4	Daya tarik pengembangan media diorama				√
5	Keterpahaman penggunaan media diorama tema lingkungan alam dan lingkungan buatan			√	
6	Kreativitas pengembangan media diorama			√	
7	Kepemahaman pengembangan media diorama dengan materi yang diajar				√
8	Keautentikan media atau kepercayaan media				√
9	Kejelasan cara membuat media diorama				√
10	Penggunaan media diorama dapat memperlihatkan langkah-langkah petunjuk penggunaan media diorama				√
11	Media diorama sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran				√
12	Media diorama sederhana dan lugas, tidak rumit dan berbelit – belit				√
Jumlah					46
Skor maksimal					48

Berdasarkan penilaian kelayakan ahli media, maka *pengembangan media diorama* ini dinyatakan layak diujicobakan di lapangan tanpa revisi sesuai saran.

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran terhadap perbaikan pengembangan media diorama yang diberikan oleh ahli media pembelajaran adalah luar biasa, tidak kalah dengan buatan luar negeri. Layak untuk dikembangkan lebih jauh lagi. Harus dibuatkan makalah untuk jurnal internasional dan HAKI.

3. Validasi Ahli Pembelajaran IPS Kelas III

a. Identitas Ahli Pembelajaran IPS Kelas III

Kriteria untuk ahli pembelajaran (guru kelas III) adalah berpendidikan minimal S1 dan berpengalaman mengajar minimal 5 tahun. Ibu Hj. Sri Purwati, S.Pd. merupakan ahli pembelajaran IPS di kelas III yang telah memenuhi kriteria sebagaimana dimaksud.

b. Hasil Ahli Pembelajaran IPS Kelas III

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli pembelajaran IPS adalah berupa pengembangan media diorama IPS tema lingkungan alam dan buatan pada kelas III. Berikut ini merupakan data kuantitatif hasil validasi atau penilaian terhadap modul yang dikembangkan.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran IPS Kelas III

NO	Butir Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	Jenis Bahan yang digunakan				√
2	Keamanan Bahan				√
3	Ketahanan Bahan				√
4	Ukuran Media			√	
5	Proporsi Detail Media				√
6	Komposisi Warna Media				√
7	Kesesuaian Media dengan tingkat perkembangan Siswa				√
8	Kepraktisan Penggunaan Media			√	
Jumlah					30
Skor maksimal					32

Berdasarkan penilaian kelayakan ahli media, maka *pengembangan media diorama* ini dinyatakan layak diujicobakan di lapangan tanpa revisi sesuai saran.

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran terhadap perbaikan pengembangan media diorama yang diberikan oleh ahli media pembelajaran adalah bagus dan sangat kreatif bisa dicontoh sama guru – guru yang lain.

4. Uji coba perorangan (*one on one*)

Uji coba perorangan terhadap media diorama dilakukan setelah tahapan proses validasi selesai dan menunjukkan bahwa media diorama layak diujicobakan di lapangan tanpa revisi. Uji coba perorangan melibatkan tujuh orang siswa SD Negeri Kepanjen I Jombang pada tanggal 16 Oktober 2016. Berikut kategori skor untuk uji coba perorangan:

Tabel 4.6 Profil Siswa Uji Coba Perorangan (*one by one*)

Responden	Kode	Nama
1	x_1	M. Hilman Arrayan
2	x_2	Adhit Pratama Putra
3	x_3	Anandita Asha N
4	x_4	Anisa Nurainy C
5	x_5	Arga Dimas F
6	x_6	Aryaputra Bagas W
7	x_6	Azarine Apta I

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan (*one by one*)

No	Pernyataan	Skor						
		x_1	x_2	x_3	x_4	x_5	x_6	x_7
1	Membantu memahami materi	4	4	4	3	4	4	3
2	Kejelasan petunjuk penggunaan media	3	4	4	3	3	4	3
3	Keawetan media	3	3	4	4	3	3	3
4	Keamanan media	3	4	4	3	3	4	4
5	Bentuk media	3	4	4	4	3	4	4
6	Ukuran media	4	4	3	4	3	4	4
7	Warna media	3	3	3	2	4	3	3
8	Media menyenangkan dalam pembelajaran	4	4	3	4	3	3	4
9	Kemenarikan media	3	3	4	4	3	3	3
Total		32	33	33	31	29	32	31
Skor total		221						
Skor maksimal		252						

5. Uji Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Uji coba kelompok kecil terhadap media diorama dilakukan setelah tahapan proses uji coba perorangan selesai. Uji coba kelompok kecil melibatkan empat belas orang siswa SD Negeri Kepanjen I Jombang pada tanggal 17 Oktober 2016. Berikut kategori skor untuk uji coba kelompok kecil:

a. Profil Siswa Uji Kecil (*Small Group Evaluation*)

Tabel 4.8 Profil Siswa Uji Kecil (*Small Group Evaluation*)

Responden	Kode	Nama
1	x_1	Bethalia P
2	x_2	Clarissa M
3	x_3	Dhian Sagita B.N
4	x_4	Dyas Khomsa S
5	x_5	Faresa Anggi P
6	x_6	Fella Rosida
7	x_7	Fidella Jacinda R
8	x_8	Jessica Irene A
9	x_9	Mayang Ariska
10	x_{10}	M. Nurul M
11	x_{11}	Moch. Irfan
12	x_{12}	Moh. Afrizal
13	x_{13}	Nevica Alifah Z
14	x_{14}	Nita Putri S

b. Hasil Uji Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Produk pengembangan yang diserahkan untuk uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*) pembelajaran IPS adalah berupa media diorama dengan pendekatan discovery tema lingkungan alam dan lingkungan buatan pada kelas III. Berikut ini merupakan data hasil uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*):

Tabel 4.9 Hasil Uji Kelompok Kecil (Small Group Evaluation)

No	Pernyataan	Skor yang diberikan oleh responden 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14
1	Membantu memahami materi	3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 3, 4, 3, 4, 3, 4.
2	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4, 4, 3, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3.
3	Keawetan media	3, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4.
4	Keamanan media	4, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3.
5	Bentuk media	3, 3, 3, 4, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 3.
6	Ukuran media	3, 4, 3, 3, 4, 3, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 3, 4.
7	Warna media	4, 3, 4, 3, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4.
8	Media menyenangkan dalam pembelajaran	3, 4, 3, 3, 3, 3, 3, 4, 4, 3, 4, 3, 3, 4.
9	Kemenarikan media	3, 3, 3, 3, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 3, 4, 3, 4.
Skor Total		475
Skor Maksimal		504

6. Uji Lapangan (*Field Evaluation*)

Uji lapangan dilaksanakan seluruh siswa kelas III sebanyak 36 siswa.

a. Profil Siswa Uji Lapangan (*Field Evaluation*)

Tabel 4.10 Profil siswa Uji Lapangan (*Field Evaluation*)

Responden	Kode	Nama
1	x_1	M. Hilman Arrayan
2	x_2	Adhit Pratama Putra
3	x_3	Anandita Asha N
4	x_4	Anisa Nurainy C
5	x_5	Arga Dimas F
6	x_6	Aryaputra Bagus W
7	x_7	Azarine Apta I
8	x_8	Bethalia P
9	x_9	Clarissa M
10	x_{10}	Dhian Sagita B.N
11	x_{11}	Dyas Khomsa S
12	x_{12}	Faresa Anggi P
13	x_{13}	Fella Rosida
14	x_{14}	Fidella Jacinda R
15	x_{15}	Jessica Irene A
16	x_{16}	Mayang Ariska
17	x_{17}	M. Nurul M
18	x_{18}	Moch. Irfan
19	x_{19}	Moh. Afrizal
20	x_{20}	Nevica Alifah Z
21	x_{21}	Nita Putri S
22	x_{22}	Prayoga Lucky S
23	x_{23}	Rafi Wafa F
24	x_{24}	Rahmad Bagus I
25	x_{25}	Rahmad Jefri A
26	x_{26}	Rosalina Cantri N
27	x_{27}	Safira Izza R
28	x_{28}	Samuel Christian Y
29	x_{29}	Syakira Azifah F
30	x_{30}	Titho Febriyan
31	x_{31}	Valent Putri A
32	x_{32}	Zaidan Al Kautsar
33	x_{33}	Aulia Salsabila P
34	x_{34}	Nadia Florist M
35	x_{35}	Lavina Meika S
36	x_{36}	Aidil Fahrezy

b. Hasil Uji Lapangan (*Field Evaluation*)

Tabel 4.11 Hasil Uji Lapangan (*Field Evaluation*)

No	Pernyataan	Skor yang diberikan oleh responden 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36
1	Membantu memahami materi	3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 3, 4, 3, 4, 3, 4, 2, 4, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 3, 3, 3, 3.
2	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4, 4, 3, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 3, 3, 2, 4.
3	Keawetan media	3, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 3, 3.
4	Keamanan media	4, 3, 4, 4, 4, 3, 3, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4.
5	Bentuk media	3, 3, 3, 4, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 3, 4.
6	Ukuran media	3, 4, 3, 3, 4, 3, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 3, 4, 3, 3.
7	Warna media	4, 3, 4, 3, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 3, 3, 4, 3, 3, 3, 4.
8	Media menyenangkan dalam pembelajaran	3, 4, 3, 3, 3, 3, 3, 4, 4, 3, 4, 3, 3, 4, 3, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4.
9	Kemenarikan media	3, 3, 3, 3, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 3, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 4.
Skor Total		1162
Skor Maksimal		1296

c. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Produk pengembangan diujikan kepada siswa kelas III SDN Kapanjen I Jombang. Peneliti mengambil keseluruhan siswa yang berjumlah 36 siswa. Data nilai yang diperoleh adalah sebagai berikut;

Tabel 4.12 Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas III (eksperimen)

No	Nama	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	M. Hilman Arrayan	57	85
2	Adhit Pratama Putra	60	78
3	Anandita Asha N	60	89
4	Anisa Nurainy C	67	76
5	Arga Dimas F	54	90
6	Aryaputra Bagus W	43	87
7	Azarine Apta I	67	76
8	Bethalia P	60	67
9	Clarissa M	60	63
10	Dhian Sagita B.N	47	59
11	Dyas Khomsa S	67	73
12	Faresa Anggi P	67	90
13	Fella Rosida	67	76
14	Fidella Jacinda R	60	89
15	Jessica Irene A	83	87
16	Mayang Ariska	63	94
17	M. Nurul M	83	93
18	Moch. Irfan	67	83
Jumlah		1132	1455

Tabel 4.13 Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas III kontrol

No	Nama	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	Moh. Afrizal	68	88
2	Nevica Alifah Z	63	66
3	Nita Putri S	63	73
4	Prayoga Lucky S	57	63
5	Rafi Wafa F	80	83
6	Rahmad Bagus I	63	73
7	Rahmad Jefri A	63	69
8	Rosalina Cantri N	60	89
9	Safira Izza R	60	70
10	Samuel Christian Y	47	53
11	Syakira Azifah F	67	71
12	Titho Febriyan	67	73
13	Valent Putri A	53	57
14	Zaidan Al Kautsar	80	81
15	Aulia Salsabila P	54	73
16	Nadia Florist M	63	63
17	Lavina Meika S	67	70
18	Aidil Fahrezy	58	87
Jumlah		1113	1306

C. Analisis Data

Data hasil pengembangan yang telah diperoleh dari para ahli isi, ahli desain, ahli pembelajaran dan hasil uji coba lapangan, selanjutnya dianalisis untuk menentukan tingkat kevalidan penyajian dan keefektifan pengembangan media diorama IPS yang dikembangkan. Analisis data hasil pengembangan diuraikan sebagai berikut:

1. Uji Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi pembelajaran terhadap pengembangan media diorama IPS sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.3, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian pengembangan media diorama sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{skortotal})}{\sum(\text{nxbobotterttinggi})} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = \frac{32}{36} \times 100 \% = 89\%$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase kevalidan 89% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4, persentase tingkat pencapaian 89% berada pada tingkat kualifikasi valid sehingga pengembangan media diorama tidak perlu direvisi.

Paparan data hasil validitas ahli materi terhadap produk pengembangan berupa pengembangan media diorama di SDN Kepanjen I pada tabel 4.3 dapat didiskripsikan sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian Materi dengan KI dan KD 75 % sesuai.
- 2) Kesesuaian Materi dengan tujuan pembelajaran 75 % sesuai.
- 3) Kesesuaian pemahaman materi 100 % jelas.
- 4) Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa 75 % jelas.
- 5) Kesesuaian materi dengan nilai-nilai Islam 100 % jelas.
- 6) Kesesuaian gambar dengan materi 100 % tepat.
- 7) Dukungan pengembangan media diorama bagi kemandirian belajar siswa 75 % sesuai.

- 8) Kemampuan pengembangan media diorama menambah pengetahuan 100 % tepat.
- 9) Kemampuan pengembangan media diorama untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar 75 % sesuai.

Berdasarkan analisis data pada tabel 4.3, dapat diketahui bahwa pengembangan media diorama yang dikembangkan secara umum sudah baik dari segi muatan materi. Hal ini ditunjukkan dari persentase yang diperoleh dari data penelitian. Skor yang didapatkan adalah 32 dengan skor maksimal 36, maka diperoleh persen validitas sebesar 89% berdasarkan konversi skala 4, maka pengembangan media diorama yang dikembangkan tidak perlu revisi. Semua item kriteria yang dinilai valid.

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari saran/komentar ahli materi pada tabel 4.5, perlu dilakukan perbaikan mengenai masih perlu ditata ulang mengenai kontur tata letak, komposisi, dan proporsionalitas bahan agar benar – benar dapat menggambarkan lingkungan alam dan lingkungan buatan sesuai dengan kondisi rielnya atau kondisinya yang senyatanya, sehingga media ini betul – betul representatif untuk digunakan pada materi tersebut. Saran-saran perbaikan dari ahli materi dijadikan bahan pertimbangan penulis untuk menyempurnakan produk pengembangan yang dihasilkan.

2. Uji Ahli Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain/media pembelajaran terhadap pengembangan media diorama sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.4,

maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media diorama IPS sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{skortotal})}{\sum(\text{nxbobottertinggi})} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = \frac{46}{48} \times 100 \% = 96\%$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase kevalidan 96% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4, persentase tingkat pencapaian 96% berada pada tingkat kualifikasi cukup valid sehingga pengembangan media diorama tidak perlu direvisi.

Paparan data hasil validitas ahli desain/media pembelajaran terhadap produk pengembangan berupa pengembangan media diorama di DN Kepanjen I Jombang pada tabel 4.4 dapat didiskripsikan sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian media diorama untuk materi lingkungan alam dan lingkungan buatan dengan tujuan pembelajaran 100 % sesuai.
- 2) Penggunaan media diorama dapat menambah variasi dalam penyajian materi 100 % sesuai.
- 3) Penggunaan media diorama tema lingkungan alam dan lingkungan buatan dapat mendorong motivasi belajar siswa 100 % tepat.
- 4) Daya tarik pengembangan media diorama 100 % sesuai.
- 5) Keterpahaman penggunaan media diorama tema lingkungan alam dan lingkungan buatan 75 % tepat.
- 6) Kreativitas pengembangan media diorama 75 % tepat.

- 7) Pemahaman pengembangan media diorama dengan materi yang diajar 100 % sesuai.
- 8) Keautentikan media atau kepercayaan media 100 % tepat.
- 9) Kejelasan cara membuat media diorama 100 % sesuai.
- 10) Penggunaan media diorama dapat memperlihatkan langkah-langkah petunjuk penggunaan media diorama 100 % sesuai.
- 11) Media diorama sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran 100 % tepat.
- 12) Media diorama sederhana dan lugas, tidak rumit dan berbelit – belit 100 % sesuai.

Berdasarkan analisis data pada tabel 4.4, dapat diketahui bahwa pengembangan media diorama yang dikembangkan secara umum sudah baik dari segi desainnya. Hal ini ditunjukkan dari persentase yang diperoleh dari data penelitian. Skor yang didapatkan adalah 96 dengan skor maksimal 98, maka diperoleh persen validitas sebesar 96% berdasarkan konversi skala 4, maka pengembangan media diorama yang dikembangkan tidak perlu revisi. Semua item kriteria yang dinilai cukup valid.

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari saran/komentar ahli media pembelajaran adalah luar biasa, tidak kalah dengan buatan luar negeri. Layak untuk dikembangkan lebih jauh lagi. Harus dibuatkan makalah untuk jurnal internasional dan HAKI. Saran-saran perbaikan dari ahli materi dijadikan bahan pertimbangan penulis untuk menyempurnakan produk pengembangan yang dihasilkan.

3. Uji Ahli Pembelajaran Guru Kelas III

Berdasarkan hasil penilaian ahli pembelajaran guru kelas III terhadap pengembangan media diorama sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.5, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian pengembangan media diorama sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{skortotal})}{\sum(\text{nxbobottertinggi})} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = \frac{32}{34} \times 100 \% = 94\%$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase kevalidan 94% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4, persentase tingkat pencapaian 94% berada pada tingkat kualifikasi valid sehingga pengembangan media diorama tidak perlu direvisi.

Komentar dan saran dari ahli pembelajaran kelas III dalam pertanyaan terbuka dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran dalam rangka memperkaya paparan materi dalam media dan menyempurnakannya.

Paparan data hasil validitas ahli pembelajaran IPS kelas III terhadap produk pengembangan media diorama di SDN Kepanjen I Jombang pada tabel 4.5 dapat didiskripsikan sebagai berikut:

- 1) Jenis bahan yang digunakan 100 % tepat.
- 2) Keamanan bahan 100 % tepat.
- 3) Ketahanan bahan 100 % tepat.
- 4) Ukuran media 75 % tepat.
- 5) Proporsi detail media 100 % tepat.

- 6) Komposisi warna media 100 % tepat.
- 7) Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan siswa 100 % sesuai.
- 8) Kepraktisan penggunaan media 75 % tepat.

Berdasarkan analisis data pada tabel 4.5, dapat diketahui bahwa pengembangan media diorama yang dikembangkan secara umum sudah baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari persentase yang diperoleh dari data validasi ahli pembelajaran. Skor yang didapatkan adalah 94 dengan skor maksimal 100, maka diperoleh persen validitas sebesar 94% berdasarkan konversi skala 4, maka pengembangan media diorama yang dikembangkan tidak perlu revisi dan semua item kriteria dinilai valid.

4. Uji Coba Perorangan (*One On One*)

Berdasarkan hasil uji coba perorangan (*one on one*) terhadap pengembangan media diorama sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.7, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian pengembangan media diorama sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{skortotal})}{\sum(\text{nxbobottertinggi})} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = \frac{221}{252} \times 100 \% = 88\%$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase kevalidan 88% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4, persentase tingkat pencapaian 88% berada pada tingkat kualifikasi valid sehingga pengembangan media diorama tidak perlu direvisi.

Paparan data hasilpenilaian uji coba perorangan (*one on one*) terhadap produk pengembangan berupa pengembangan media dioramadi SDN Kepanjen I Jombang pada tabel 4.7 dapat didiskripsikan sebagai berikut:

- 1) Membantu memahami materi 71 % sangat sesuai dan 29 % sesuai.
- 2) Kejelasan petunjuk penggunaan media 57 % sangat jelas dan 43 % jelas.
- 3) Keawetan media 29 % sangat awet dan 71 % awet.
- 4) Keamanan media 57 % sangat aman dan 43 % aman.
- 5) Bentuk media 71 % sangat sesuai dan 29 % sesuai.
- 6) Ukuran media 71 % sangat sesuai dan 29 % sesuai.
- 7) Warna media 14 % sangat tepat, 72 % tepat, dan 14 % kurang tepat.
- 8) Media menyenangkan dalam pembelajaran 43 % sangat menyenangkan dan 57 % menyenangkan.
- 9) Kemenarikan media 71 % sangat menyenangkan dan 29 % menyenangkan.

Berdasarkan analisis data pada tabel 4.7, dapat diketahui bahwa pengembangan media dioramayang dikembangkan secara umum sudah baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari persentase yang diperoleh dari hasil penilaian uji coba perorangan (*one on one*). Skor yang didapatkan adalah 221 dengan skor maksimal 252, maka diperoleh persen validitas sebesar 88% berdasarkan konversi skala 4, maka pengembangan media diorama yang dikembangkan tidak perlu revisi. Semua item kriteria yang dinilai cukup valid. Akan tetapi, bila ditinjau dari item kriteria yang dinilai, maka perlu ada revisi pada

item 7. Beberapa siswa warna media kurang menarik. Dengan demikian, perlu ditinjau ulang mengenai kejelasan warna media supaya siswa lebih tertarik lagi.

5. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Berdasarkan hasil uji kelompok kecil (*small group evaluation*) terhadap pengembangan media diorama sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.9, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian pengembangan media diorama sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{skortotal})}{\sum(\text{nxbobottertinggi})} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = \frac{475}{504} \times 100 \% = 94\%$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase kevalidan 94% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4, persentase tingkat pencapaian 94% berada pada tingkat kualifikasi valid sehingga pengembangan media diorama IPS tema lingkungan alam dan buatan tidak perlu direvisi.

Paparan data hasil penilaian uji kelompok kecil (*small group evaluation*) terhadap produk pengembangan berupa pengembangan media diorama di SDN Kepanjen I Jombang pada tabel 4.9 dapat didiskripsikan sebagai berikut:

- 1) Membantu memahami materi 57 % sangat sesuai dan 43 % sesuai.
- 2) Kejelasan petunjuk penggunaan media 64 % sangat jelas dan 36 % jelas.
- 3) Keawetan media 57 % sangat awet dan 43 % awet.
- 4) Keamanan media 71 % sangat aman dan 29 % aman.
- 5) Bentuk media 43 % sangat sesuai dan 57 % sesuai.

- 6) Ukuran media 43 % sangat sesuai dan 57 % sesuai.
- 7) Warna media 64 % sangat tepat, 36 % tepat.
- 8) Media menyenangkan dalam pembelajaran 36 % sangat menyenangkan dan 64 % menyenangkan.
- 9) Kemenarikan media 43 % sangat menyenangkan dan 57 % menyenangkan.

Berdasarkan analisis data pada tabel 4.9, dapat diketahui bahwa pengembangan media diorama yang dikembangkan secara umum sudah baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari persentase yang diperoleh dari hasil penilaian kelompok kecil. Skor yang didapatkan adalah 475 dengan skor maksimal 504, maka diperoleh persen validitas sebesar 94% berdasarkan konversi skala 4, maka pengembangan media diorama yang dikembangkan tidak perlu revisi. Semua item kriteria yang dinilai cukup valid.

6. Hasil Uji Lapangan (*Field Evaluation*)

Berdasarkan hasil uji lapangan (*field evaluation*) terhadap pengembangan media diorama IPS tema lingkungan alam dan buatan sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.11, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian pengembangan media diorama sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{skortotal})}{\sum(\text{nxbobottertinggi})} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = \frac{1162}{1296} \times 100\% = 90\%$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase kevalidan 90% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4, persentase tingkat

pencapaian 90% berada pada tingkat kualifikasi valid sehingga pengembangan media diorama IPS tema lingkungan alam dan buatan tidak perlu direvisi.

Komentar dan saran dari responden uji lapangan (*field evaluation*) dalam pertanyaan terbuka dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran dalam rangka memperjelas paparan materi dalam media dan menyempurnakannya.

Paparan data hasilpenilaian uji lapangan (*field evaluation*) terhadap produk pengembangan berupa pengembangan media diorama IPS tema lingkungan alam dan buatan di SDN Kepanjen I Jombang pada tabel 4.11 dapat didiskripsikan sebagai berikut:

- 1) Membantu memahami materi 50 % sangat sesuai, 47 % sesuai, dan 3 % kurang sesuai.
- 2) Kejelasan petunjuk penggunaan media 56 % sangat jelas, dan 44 % jelas.
- 3) Keawetan media 67 % sangat awet dan 43 % awet.
- 4) Keamanan media 69 % sangat aman dan 31 % aman.
- 5) Bentuk media 64 % sangat sesuai dan 36 % sesuai.
- 6) Ukuran media 72 % sangat sesuai dan 18 % sesuai.
- 7) Warna media 47 % sangat tepat, 53 % tepat.
- 8) Media menyenangkan dalam pembelajaran 50 % sangat menyenangkan dan 50 % menyenangkan.
- 9) Kemenarikan media 58 % sangat menyenangkan dan 12 % menyenangkan.

Berdasarkan analisis data pada tabel 4.11, dapat diketahui bahwa pengembangan media diorama yang dikembangkan secara umum sudah baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari

persentase yang diperoleh dari hasil penilaian uji lapangan (*field evaluation*). Skor yang didapatkan adalah 1162 dengan skor maksimal 1296, maka diperoleh persen validitas sebesar 90% berdasarkan konversi skala 4, maka pengembangan media diorama yang dikembangkan tidak perlu revisi dan semua item kriteria yang dinilai valid.

7. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Berdasarkan data hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dipaparkan pada tabel 4.12, selanjutnya dianalisis tingkat keefektifan penggunaan pengembangan media diorama dengan melakukan beberapa tahap analisis sebagai berikut:

a. Analisis Tahap Awal

1) Rata-rata hitung (*Mean*)

Berdasarkan hasil belajar pada tabel 4.12, selanjutnya dianalisis rata-rata hitung hasil belajar *pre-test* dan *post test* sebagai berikut:

Tabel 4.14 Rata-rata *pretest-post test* kelas III kelompok eksperimen dan kontrol

Kelompok	Rata-rata hitung	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Eksperimen	62,89	80,83
Kontrol	61,83	72,56

b. Varians *Pre-Test* dan *Post-Test*

Berdasarkan hasil belajar pada tabel 4.13, kemudian dijadikan data sebagai analisis uji normalitas pada kelas III, analisis uji normalitas *pre-test* dan *post test* pada kelas III dengan menggunakan *SPSS 16*.

Data dikatakan normal apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05 ($P > 0,05$). Sebaliknya, apabila signifikan kurang dari 0,05 maka data dikatakan

tidak normal. Setelah dilakukan analisi menggunakan SPSS data hasil *pre-test* dan *post test* pada kelompok eksperimen dan control dinyatakan berdistribusi normal. Deskripsi hasil uji normalitas dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 4.15 Varians *Pretest* - *Posttest*

Kelompok	Varians	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Eksperimen	259,3	333,3
Kontrol	254,9	299,2

c. Uji Homogenitas *Pre-Test* dan *Post-Test*

Berdasarkan varians pada tabel 4.13, hasil analisis homogenitas kelas eksperimen dan kontrol pada *pre test* dan *post test* dapat dikatakan homogen apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan menyatakan bahwa kedua kelompok homogen. Hasil analisis homogenitas ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.15 Homogenitas *pre test* - *post test* kelas eksperimen dan control

Homogenitas	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
<i>Pre test</i>	1,02	2,40	Homogen
<i>Post test</i>	1,11	2,40	Homogen

d. Analisis Tahap Akhir

Setelah data hasil *test* dianalisis dengan melakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) dilanjutkan dengan uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan yaitu *gain score* pada kelas III sebagai berikut:

Tabel 4.16 Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas III (eksperimen)

No	Nama	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	M. Hilman Arrayan	57	85
2	Adhit Pratama Putra	60	78
3	Anandita Asha N	60	89
4	Anisa Nurainy C	67	76
5	Arga Dimas F	54	90
6	Aryaputra Bagus W	43	87
7	Azarine Apta I	67	76
8	Bethalia P	60	67
9	Clarissa M	60	63
10	Dhian Sagita B.N	47	59
11	Dyas Khomsa S	67	73
12	Faresa Anggi P	67	90
13	Fella Rosida	67	76
14	Fidella Jacinda R	60	89
15	Jessica Irene A	83	87
16	Mayang Ariska	63	94
17	M. Nurul M	83	93
18	Moch. Irfan	67	83
Jumlah		1032	1455

Tabel 4.17 Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas III kontrol

No	Nama	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	Moh. Afrizal	68	88
2	Nevica Alifah Z	63	66
3	Nita Putri S	63	73
4	Prayoga Lucky S	57	63
5	Rafi Wafa F	80	83
6	Rahmad Bagus I	63	73
7	Rahmad Jefri A	63	69
8	Rosalina Cantri N	60	89
9	Safira Izza R	60	70
10	Samuel Christian Y	47	53
11	Syakira Azifah F	67	71
12	Titho Febriyan	67	73
13	Valent Putri A	53	57
14	Zaidan Al Kautsar	80	81
15	Aulia Salsabila P	54	73
16	Nadia Florist M	63	63
17	Lavina Meika S	67	70
18	Aidil Fahrezy	58	87
Jumlah		1133	1302

Tabel 4.18 Gain rata-rata kelas III (eksperimen)

No	Nama	<i>PreTest</i>	<i>Post-Test</i>	Gain	Keterangan
1	M. Hilman Arrayan	57	85	0.65	sedang
2	Adhit Pratama Putra	60	78	0.46	sedang
3	Anandita Asha N	60	89	0.73	tinggi
4	Anisa Nurainy C	67	76	0.28	rendah
5	Arga Dimas F	54	90	0.78	tinggi
6	Aryaputra Bagus W	43	87	0.77	tinggi
7	Azarine Apta I	67	76	0.28	rendah
8	Bethalia P	60	67	0.18	rendah
9	Clarissa M	60	63	0.08	rendah
10	Dhian Sagita B.N	47	59	0.23	rendah
11	Dyas Khomsa S	67	73	0.18	rendah
12	Faresa Anggi P	67	90	0.70	tinggi
13	Fella Rosida	67	76	0.28	rendah
14	Fidella Jacinda R	60	89	0.73	tinggi
15	Jessica Irene A	83	87	0.23	rendah
16	Mayang Ariska	63	94	0.84	tinggi
17	M. Nurul M	83	93	0.59	sedang
18	Moch. Irfan	67	83	0.63	sedang
Gain rata-rata kelas eksperimen				0.48	

Tabel 4.19 Gain rata-rata kelas III (Kontrol)

No	Nama	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	Gain	Keterangan
1	Moh. Afrizal	68	88	0.44	sedang
2	Nevica Alifah Z	63	66	0.08	rendah
3	Nita Putri S	63	73	0.27	rendah
4	Prayoga Lucky S	57	63	0.14	rendah
5	Rafi Wafa F	80	83	0.15	rendah
6	Rahmad Bagus I	63	73	0.27	sedang
7	Rahmad Jefri A	63	69	0.18	rendah
8	Rosalina Cantri N	60	89	0.73	tinggi
9	Safira Izza R	60	70	0.25	rendah
10	Samuel Christian Y	47	53	0.11	rendah
11	Syakira Azifah F	67	71	0.12	rendah
12	Titho Febriyan	67	73	0.18	rendah
13	Valent Putri A	53	57	0.09	rendah
14	Zaidan Al Kautsar	80	81	0.05	sedang
15	Aulia Salsabila P	54	73	0.41	sedang
16	Nadia Florist M	63	63	0.29	rendah
17	Lavina Meika S	67	70	0.12	rendah
18	Aidil Fahrezy	58	87	0.70	tinggi
Gain rata-rata kelas kontrol				0.25	

Deskripsi hasil perhitungan *gain score* pada kelompok eksperimen yang terdiri dari 18 anak, terdapat 6 siswa (33%) berada dalam kategori tinggi, 4 siswa (22%) siswa berada dalam kategori sedang dan 8 siswa (45%) siswa berada dalam kategori rendah. Sedangkan pada kelompok kontrol yang terdiri dari 18 anak, terdapat 2 siswa (11%) berada dalam kategori tinggi, 4 siswa (22%) siswa berada dalam kategori sedang dan 12 siswa (67%) siswa berada dalam kategori

rendah. Jika disajikan dalam bentuk tabel hasil perhitungan *gain score* tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.20 Distribusi Frekuensi *Gain score*

<i>Gain</i>	Kriteria	Eksperimen		Kontrol	
		f	%	f	%
$g \leq 0,3$	Rendah	8	45	12	67
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	4	22	4	22
$0,7 \geq g$	Tinggi	6	33	2	11

Data hasil analisis *gain score* kemudian digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian dengan analisis menggunakan *independent sample t test* sebagai berikut:

H_0 : tidak ada perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan antara siswa kelas III eksperimen yang menggunakan media diorama dengan kelas III kontrol yang menggunakan buku ajar konvensional.

H_a : ada perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan antara siswa kelas III eksperimen yang menggunakan media diorama dengan kelas III kontrol yang menggunakan buku ajar konvensional.

Berikut ini merupakan hasil analisis uji *independent sample t test* sebagaimana dimaksud.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

$$t = \frac{0,48 - 0,25}{\sqrt{\frac{(18-1)0,33 + (18-1)0,11}{18 + 18 - 2} \left(\frac{1}{18} + \frac{1}{18} \right)}}$$

$$t = \frac{0,23}{\sqrt{\frac{5,61 + 1,87}{34} (0,056 + 0,056)}}$$

$$t = \frac{0,23}{\sqrt{\frac{7,48}{34} (0,112)}}$$

$$t = \frac{0,23}{\sqrt{0,22 \times 0,112}}$$

$$t = \frac{0,23}{\sqrt{0,03}} = \frac{0,23}{\sqrt{0,17}}$$

$$t_{hitung} = 1,36$$

$$t_{tabel} = 1,334$$

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 1,36$ dan $t_{tabel} = 1,334$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti ada perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan siswa kelas III dengan menggunakan media diorama. Jadi dapat disimpulkan bahwa, media diorama IPS pendekatan discovery yang dikembangkan terbukti secara signifikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Revisi Produk

Berdasarkan hasil penilaian para subyek validasi, dengan tingkat kualifikasi rata-rata layak, maka pada dasarnya produk pengembangan berupa media diorama IPS tema lingkungan alam dan lingkungan buatan tidak perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan. Akan tetapi, saran dan masukan serta komentar yang disampaikan oleh subyek validasi, berusaha diwujudkan dengan sebaik-baiknya sehingga produk pengembangan yang dihasilkan semakin baik.

1. Revisi Produk oleh Ahli Materi

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap media diorama adalah masih perlu ditata ulang mengenai kontur tata letak, komposisi, dan proporsionalitas bahan agar benar – benar dapat menggambarkan lingkungan alam dan lingkungan buatan sesuai dengan

kondisi rielnnya atau kondisinya yang senyatanya, sehingga media ini betul – betul representatif untuk digunakan pada materi tersebut.

Gambar 7 Penyusunan pertanyaan hasil percobaan (sebelum direvisi)



Gambar 8 Penyusunan pertanyaan hasil percobaan (setelah direvisi)





BAB V

KAJIAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dipaparkan dua hal pokok yaitu: A) Kajian Produk yang Telah Direvisi dan B) Kesimpulan dan saran pengembangan. Saran-saran yang diberikam meliputi saran pemanfaatan produk, saran diseminasi produk, dan saran pengembangan kelanjutan produk.

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Prosedur pengembangan media diorama ini ditempuh melalui beberapa tahap yaitu: 1) tahap studi pendahuluan dengan melakukan observasi terhadap keadaan riil yang ada di sekolah, 2) tahap pengembangan media diorama IPS tema lingkungan alam dan lingkungan buatan kelas III dengan pendekatan discovery, dengan menggunakan model pengembangan Borg ang Gall dalam buku Sugiyono.

Produk pengembangan media diorama IPS tema lingkungan alam dan lingkungan buatan kelas III dengan pendekatan discovery ini telah dilakukan penyempurnaan secara bertahap melalui review, penilaian dari ahli materi, ahli media pembelajaran, guru kelas III, dan uji coba siswa kelas III SDN Kepanjen I Jombang sebagai sasaran pengguna media diorama pengembangan. Aspek yang diungkap untuk melakukan revisi meliputi unsur-unsur kelengkapan dan kelayakan komponen ketepatan isi dengan pendekatan discovery yang digunakan.keefektifan dan kemenarikan media diorama baik dari segi desain media diorama yang digunakan. Hasil review dan uji coba

menjadi bahan penyempurnaan produk pengembangan untuk diujicobakan di lapangan.

Berkaitan dengan masalah yang dihadapi yakni belum tersedianya media diorama yang membimbing siswa dalam memperoleh produk/konsep IPS sebagai sarana siswa dalam menambah keyakinan siswa terhadap materi lingkungan alam dan lingkungan buatan media diorama ini dapat dimanfaatkan sebagai alternatif bagi guru maupun siswa sebagai penunjang pembelajaran IPS.

Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini berupa “produk media diorama IPS tema lingkungan alam dan lingkungan buatan”. Media diorama ini memiliki beberapa spesifikasi sebagai berikut:

Spesifikasi produk media diorama yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

3. Jenis media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media lingkungan alam dan buatan yang dibuat dalam ukuran kecil 50x60cm sehingga dinamai diorama.
2. Media ini ditujukan penggunaannya untuk materi lingkungan alam dan buatan kelas III SD. Media ini digunakan selain untuk membantu siswa agar lebih memahami materi, juga digunakan untuk menambah minat, semangat, dan motivasi belajar siswa.
3. Media ini dibuat menggunakan alas triplek, gunung dibentuk dari bubur kertas dengan kanji yang dijemur di bawah terik matahari serta diberi hijau. Membuat sungai pada styrefoam kemudian diberi warna biru. Membuat jalan

dengan cara menggambar pada gabus dengan cat air. Membuat sawah dari kertas koran dengan cara meremas – remas kertas tersebut dan memberi warna hijau kemudian direkatkan pada gabus. Meletakkan pohon – pohon, rumput, jembatan, hewan pada gabus.

4. Penggunaan media ini lebih mengaktifkan siswa karena siswa sendiri lah yang akan menyebutkan mana saja yang termasuk lingkungan alam dan buatan pada media diorama tersebut.

b. Prosedur Pengembangan Media

Prosedur pengembangan media meliputi: (1) melakukan studi pendahuluan dan pengumpulan informasi, (2) melakukan perencanaan, (3) mengembangkan bentuk produk awal, (4) melakukan validasi ahli, (5) melakukan uji coba dan revisi.

B. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil dari pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat dipaparkan 1) kesimpulan hasil pengembangan dan 2) saran, pemanfaat, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut sebagai berikut :

I. Kesimpulan Hasil Pengembangan

Berdasarkan proses pengembangan dari hasil uji coba pengembangan pembelajaran media diorama IPS tema lingkungan alam dan lingkungan buatan, dapat diuraikan beberapa kesimpulan, diantaranya :

1. Pengembangan media diorama ini telah menghasilkan media diorama tema lingkungan alam dan lingkungan buatan berupa produk tiga dimensi.
2. Penggunaan media diorama IPS dengan pendekatan discovery yang dikembangkan terbukti secara signifikan membantu meningkatkan efektifitas dan kemenarikan pembelajaran IPS sekaligus membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

II. Saran

Saran-saran yang diajukan meliputi saran untuk keperluan pemanfaatan produk, diseminasi produk, dan keperluan pengembangan produk lebih lanjut. Secara rinci saran-saran tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Saran untuk Keperluan Pemanfaatan Produk

Pengoptimalan pemanfaatan media diorama untuk kelas III tema lingkungan alam dan lingkungan buatan dengan pendekatan discovery ini disarankan hal-hal berikut:

- 1) Peran guru dalam pembelajaran menggunakan media diorama ini masih sangat dibutuhkan mengingat pengguna media diorama ini adalah siswa kelas III, sehingga guru bertindak sebagai fasilitator pembelajaran dapat memberikan konfirmasi terhadap konsep yang telah diperoleh siswa setelah menggunakan media diorama.
- 2) Guru masih harus meningkatkan motivasi siswa melalui pengembangan latihan yang menarik dan menggunakan berbagai metode pembelajaran aktif, supaya siswa senang dan tertarik mempelajari materi lingkungan alam dan lingkungan buatan dengan menggunakan media diorama dengan pendekatan discovery.

b. Saran untuk Diseminasi Produk

Produk media diorama ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas III SDN Kepanjen I, sehingga bila digunakan oleh siswa lain perlu dilakukan penyesuaian lebih lanjut dan pengkajian sesuai dengan karakteristik yang ada. Mengingat bahwa media diorama ini baru melalui tahap evaluasi formatif, maka sebelum didiseminasikan, sebaiknya dilakukan evaluasi sumatif.

Sebelum dilakukan evaluasi sumatif, hasil evaluasi formatif sebaiknya ditinjau dan dicermati kembali. Peninjauan kembali hasil evaluasi formatif dilakukan oleh pengembang, ahli materi, ahli desain media pembelajaran, dan ahli pembelajaran IPS. Bila ditemukan kekurangan atau kelebihan yang perlu diperbaiki, maka produk pengembangan direvisi seperlunya.

c. Saran untuk Keperluan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut pada materi - materi lain dengan pendekatan discovery maupun dengan inovasi baru sesuai dengan perkembangan pembelajaran. Bentuk inovasi apapun yang digunakan dalam pengembangan media diorama, hendaknya pengembang mengikuti langkah-langkah atau prosedur pengembangan secara cermat dan konsisten. Misalnya apabila menggunakan model pengembangan Borg and Gall, maka langkah-langkah dan konsep-konsep di dalamnya harus diikuti secara cermat dan konsisten. Dengan demikian, dapat menghasilkan rancangan

produk pengembangan yang memudahkan dan membantu siswa dalam belajar secara efektif dan efisien.

Hal yang perlu diperhatikan adalah bahwa pengembangan ini bukan satu-satunya jalan yang bisa digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada pembelajaran, khususnya pada permasalahan pembelajaran yang ada di SDN Kepanjen I Jombang.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2010. *Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Drs. H. Ambo Asse, M.Ag. 2003. *Al-Akhlak al-Karimah Dar al-Hikmah wa al-Ulum*. Makassar: Berkah Utami.
- Abdul Majid. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Rosdakarya.
- Aini Maskuro. 2013., Skripsi. Unmuh Jember. *Pengaruh Problem Based Instruction dan Pendekatan Inquiry dengan Media Diorama Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Biologi di SMA*
- Arief S. Sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga kependidikan,
- Basuki Wibawa dan Farida Mukti. 1991. *Media Pengajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Borg, W.R. and Gall, M.D. 1983. *Educational Research*. New York: Longman Inc. Dwi Siswoyo, dkk. 2008. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djodjo Suradisatra, dkk. 1992. *Pendidikan IPS III*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga kependidikan.
- <http://cagusuksesr.blogspot.co.id/2013/12/penggunaan-media-diorama-dalam.html>
- Hujair AHSanaky. (2013) *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta. Kaukaba Dipantara.
- I Nyoman Sudana Degeng, dkk. 1993. *Proses Belajar Mengajar II. Media Pembelajaran*. Malang: Depdikbud.
- I Wayan Santyasa. 2009. *Metode Penelitian Pengembangan dan Teori Pengembangan Modul*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kementrian Lingkungan Hidup RI. 2002. *"Himpunan Peraturan Perundang Undangan Lingkungan Hidup"*. Jakarta.

Muhammad Nursa'ban. 2007.*Ilmu Pengetahuan Sosial3: untuk SD dan MI kelas III*. Jakarta:Pusat Perbukuan.

PanduanTeknis Kurikulum2013 - SD. Kemendikbud.

Nana Sudjana danAhmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Nuryani. 2013. *R & D*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

R. Ibrahim dan Nana Syaodih Sukmadinata. 1991. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Depdikbud.

RayandraAsyhar. 2012.*Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.

Rita Eka Izzaty. 2008.*Perkembangan Peserta Didik*.Yogyakarta: UNYPress.

Dr. Rosihan Anwar. 2008. *Akidah Akhlak*,. Bandung: Pustaka Setia.

Sadjaruddin N. 2010 , Jurnal. UPI Tasikmalaya. *Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS Melalui Penggunaan Media Diorama Keluarga*.

Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*.Yogyakarta. UNYPress.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*.Bandung:Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. 2010. *Penelitian Tindakan*. Yogyakarta : Aditya Media.

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Trianto. 2010. *Model PembelajaranTerpadu*. Jakarta: BumiAksara.

.2011.*DesainPengembanganPembelajaranTematik*.Jakarta:Kencana Prenada Media Group.

Utomo Dananjaya. 2013. *Media PembelajaranAktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.

Wina Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

. 2013. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.

Yudhi Munadi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: GP Press.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133 Faksimile (0341) 531130
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : Un.03.PPs/TL.03/142/2016
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

04 Oktober 2016

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SDN Kepanjen I
Jombang
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Berkenaan dengan penulisan tesis bagi mahasiswa kami, maka dengan ini mohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memberi ijin melakukan penelitian pada lembaga yang Bapak/Ibu pimpin:

Nama : Siti Asiah
NIM : 14761032
Program Studi : Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : IV (Keempat)
Dosen Pembimbing : 1. Dr. H. M. Zainuddin, M.A.
2. Dr. Faishol, M.Kom
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Diorama pada Mata Pelajaran IPS Tema Lingkungan Alam dan Buatan pada Siswa Kelas III SDN Kepanjen I Jombang.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.
NIP. 195612311983031032



PEMERINTAH KABUPATEN JOMBANG
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI KEPANJEN I

Jl. Pahlawan No. 25 Telp. (0321) 862904 Kecamatan Jombang

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422.1/030/415.28.1.14/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : SOEHARTATIEK, S. Pd
N I P : 19601009 198201 2 013
Pangkat / Gol. Ruang : Pembina Tk. I / IV-b
Jabatan : Kepala SDN Kepanjen I
Kecamatan / Kabupaten Jombang

Menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa :

N a m a : SITI ASIAH
NIM : 14761032
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Perum Paka Regency Sengon Jombang

Adalah mahasiswa yang telah melakukan penelitian di SDN Kepanjen I Kecamatan Jombang Kabupaten Jombang. Dengan judul tesis "Pengembangan Pembelajaran Media Diorama Pada Mata Pelajaran IPS Tema Lingkungan Alam dan Lingkungan Buatan Siswa Kelas III SDN Kepanjen I Jombang".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 21 November 2016
Kepala Sekolah


SOEHARTATIEK, S.Pd
NIP. 19601009 198201 2 013

HASIL NILAI ULANGAN KELAS III

No	Nama Siswa	Pre tes	Post tes	Ketuntasan
1.	Moh. Afrizal	68	88	Tuntas
2.	Nevica Alifah Z	63	66	Tuntas
3.	Nita Putri S	63	73	Tuntas
4.	Prayoga Lucky S	57	63	Tuntas
5.	Rafi Wafa F	80	83	Tuntas
6.	Rahmad Bagus I	63	73	Tuntas
7.	Rahmad Jefri A	63	69	Tuntas
8.	Rosalina Cantri N	60	89	Tuntas
9.	Safira Izza R	60	70	Tuntas
10.	Samuel Christian Y	47	53	Belum Tuntas
11.	Syakira Azifah F	67	71	Tuntas
12.	Titho Febriyan	67	73	Tuntas
13.	Valent Putri A	53	57	Belum Tuntas
14.	Zaidan Al Kautsar	80	81	Tuntas
15.	Aulia Salsabila P	54	73	Tuntas
16.	Nadia Florist M	63	63	Tuntas
17.	Lavina Meika S	67	70	Tuntas
18.	Aidil Fahrezy	58	87	Tuntas
19.	M. Hilman Arrayan	57	85	Tuntas
20.	Adhit Pratama Putra	60	78	Tuntas
21.	Anandita Asha N	60	89	Tuntas

22.	Anisa Nurainy C	67	76	Tuntas
23.	Arga Dimas F	54	90	Tuntas
24.	Aryaputra Bagas W	43	87	Tuntas
25.	Azarine Apta I	67	76	Tuntas
26.	Bethalia P	60	67	Tuntas
27.	Clarissa M	60	63	Tuntas
28.	Dhian Sagita B.N	47	59	Belum Tuntas
29.	Dyas Khomsa S	67	73	Tuntas
30.	Faresa Anggi P	67	90	Tuntas
31.	Fella Rosida	67	76	Tuntas
32.	Fidella Jacinda R	60	89	Tuntas
33.	Jessica Irene A	83	87	Tuntas
34.	Mayang Ariska	63	94	Tuntas
35.	M. Nurul M	83	93	Tuntas
36.	Moch. Irfan	67	83	Tuntas

Tabel 4.12 Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas III (eksperimen)

No	Nama	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	M. Hilman Arrayan	57	85
2	Adhit Pratama Putra	60	78
3	Anandita Asha N	60	89
4	Anisa Nurainy C	67	76
5	Arga Dimas F	54	90
6	Aryaputra Bagus W	43	87
7	Azarine Apta I	67	76
8	Bethalia P	60	67
9	Clarissa M	60	63
10	Dhian Sagita B.N	47	59
11	Dyas Khomsa S	67	73
12	Faresa Anggi P	67	90
13	Fella Rosida	67	76
14	Fidella Jacinda R	60	89
15	Jessica Irene A	83	87
16	Mayang Ariska	63	94
17	M. Nurul M	83	93
18	Moch. Irfan	67	83
Jumlah		1132	1455

Tabel 4.13 Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas III kontrol

No	Nama	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	Moh. Afrizal	68	88
2	Nevica Alifah Z	63	66
3	Nita Putri S	63	73
4	Prayoga Lucky S	57	63
5	Rafi Wafa F	80	83
6	Rahmad Bagus I	63	73
7	Rahmad Jefri A	63	69
8	Rosalina Cantri N	60	89
9	Safira Izza R	60	70
10	Samuel Christian Y	47	53
11	Syakira Azifah F	67	71
12	Titho Febriyan	67	73
13	Valent Putri A	53	57
14	Zaidan Al Kautsar	80	81
15	Aulia Salsabila P	54	73
16	Nadia Florist M	63	63
17	Lavina Meika S	67	70
18	Aidil Fahrezy	58	87
Jumlah		1113	1306

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA

AHLI ISI MATERI PELAJARAN

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Tema Lingkungan Alam dan Sosial Kelas III Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepanjen I Jombang
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi Pokok	: Lingkungan Alam dan Lingkungan Buatan
Sasaran Program	: Siswa Kelas III SD
Validator	: Dr.H. Abdul Basith, M. Si
Hari / Tanggal	:

Petunjuk Pengisian:

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

Keterangan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

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

No	Indikator	Butir Penilaian	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
A.	Kesesuaian dengan KI dan KD	1. Kesesuaian Materi dengan KI dan KD	✓			
		2. Kesesuaian Materi dengan tujuan pembelajaran	✓			
B.	Kesesuaian Materi	3. Kesesuaian pemahaman materi		✓		
		4. Kesesuaian materi dengan kebutuhan	✓			
		5. Kesesuaian materi dengan nilai-nilai Islam		✓		
		6. Kesesuaian gambar dengan materi		✓		
C.	Efek pengembangan terhadap pembelajaran	7. Dukungan pengembangan media diorama bagi kemandirian belajar siswa.	✓			
		8. Kemampuan pengembangan media diorama menambah pengetahuan		✓		
		9. Kemampuan pengembangan media diorama untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.	✓			

Komentar Bapak/Ibu secara keseluruhan mengenai pengembangan media diorama ini.

Media DIORAMA yang dikembangkan secara umum sudah bagus, namun masih perlu ditata ulang mengenai kontur tata letak, komposisi, dan proporsionalitas bahan agar benar-benar dapat menggambarkan kondisi lingkungan alam dan lingkungan buatan sesuai dengan kondisi "riil" atau kondisinya yang sesungguhnya, sehingga media ini betul-betul representatif untuk digunakan pada materi tersebut.

Kesimpulan

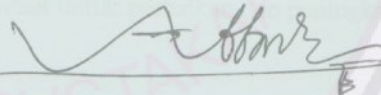
Berdasarkan penilaian kelayakan ahli media, maka Pengembangan media diorama ini dinyatakan*):

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi.
- ② Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan.

*): Lingkari salah satu

Malang, 05-10-2016

Validator,



Dr.H. Abdul Basith, M. Si

Keterangan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

**LEMBAR VALIDASIPENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA
AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Tema Lingkungan Alam dan Lingkungan Buatan Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepanjen I Jombang
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi Pokok	: Lingkungan Alam dan Lingkungan Buatan
Sasaran Program	: Siswa Kelas III SD
Validator	: Fresv Nugroho, S.T., M.T

Petunjuk Pengisian:

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

Keterangan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

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

NO	Butir Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian media diorama untuk materi lingkungan alam dan lingkungan buatan dengan tujuan pembelajaran				✓
2	Penggunaan media diorama dapat menambah variasi dalam penyajian materi				✓
3	Penggunaan media dioramatema lingkungan alam dan lingkungan buata dapat mendorong motivasi belajar siswa				✓
4	Daya tarik pengembangan media diorama				✓
5	Keterpahaman penggunaan media diorama tema lingkungan alam dan lingkungan buatan			✓	
6	Kreativitas pengembangan media diorama			✓	
7	Kepemahaman pengembangan media diorama dengan materi yang diajar				✓

8	Keautentikan media atau kepercayaan media				✓
9	Kejelasan cara membuat media diorama				✓
10	Penggunaan media diorama dapat memperlihatkan langkah-langkah petunjuk penggunaan media diorama				✓
11	Media diorama sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran				✓
12	Media diorama sederhana dan lugas, tidak rumit dan berbelit – belit				✓

Komentar Bapak/Ibu secara keseluruhan mengenai pengembangan media diorama ini.

Luas biasa : Tidak kalah dg buatan luar negeri. Layak utk dikembangkan lebih jauh lagi. Harus dibuatkan makalah ilmiah internasional + HAKI

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian kelayakan ahli media, maka Pengembangan media diorama ini dinyatakan*):

1. Layak diuji cobakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak diuji cobakan di lapangan.

*) : Lingkari salah satu

Malang, 12.10.2016.....

Validator,

Fresy Nugroho, S.T., M.T

**LEMBAR VALIDASIPENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA
AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Tema Lingkungan Alam dan Lingkungan Buatan Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepanjen I Jombang
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi Pokok	: Lingkungan Alam dan Lingkungan Buatan
Sasaran Program	: Siswa Kelas III SD
Validator	: Hi. Sri Purwati, S. Pd.

Petunjuk Pengisian:

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

Keterangan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

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

NO	Butir Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	Jenis Bahan yang digunakan				✓
2	Keamanan Bahan				✓
3	Ketahanan Bahan				✓
4	Ukuran Media			✓	
5	Proporsi Detail Media				✓
6	Komposisi Warna Media				✓
7	Kesesuaian Media dengan tingkat perkembangan Siswa				✓
8	Kepraktisan Penggunaan Media			✓	

Komentar Bapak/Ibu secara keseluruhan mengenai pengembangan media diorama

Bagus dan sangat kreatif bisa di-
contoh sama guru-guru yang lain

Kesimpulan

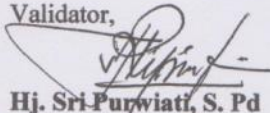
Berdasarkan penilaian kelayakan ahli media, maka Pengembangan media diorama ini dinyatakan*):

1. Layak diuji cobakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak diuji cobakan di lapangan.

*: Lingkari salah satu

Malang,.....

Validator,



Hj. Sri Purwati, S. Pd

Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan (*one by one*)

No	Pernyataan	Skor						
		x_1	x_2	x_3	x_4	x_5	x_6	x_7
1	Membantu memahami materi	4	4	4	3	4	4	3
2	Kejelasan petunjuk penggunaan media	3	4	4	3	3	4	3
3	Keawetan media	3	3	4	4	3	3	3
4	Keamanan media	3	4	4	3	3	4	4
5	Bentuk media	3	4	4	4	3	4	4
6	Ukuran media	4	4	3	4	3	4	4
7	Warna media	3	3	3	2	4	3	3
8	Media menyenangkan dalam pembelajaran	4	4	3	4	3	3	4
9	Kemenarikan media	3	3	4	4	3	3	3
Total		32	33	33	31	29	32	31
Skor total		221						
Skor maksimal		252						

Hasil Uji Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

No	Pernyataan	Skor yang diberikan oleh responden 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14
1	Membantu memahami materi	3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 3, 4, 3, 4, 3, 4.
2	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4, 4, 3, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3.
3	Keawetan media	3, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4.
4	Keamanan media	4, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3.
5	Bentuk media	3, 3, 3, 4, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 3.
6	Ukuran media	3, 4, 3, 3, 4, 3, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 3, 4.
7	Warna media	4, 3, 4, 3, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4.
8	Media menyenangkan dalam pembelajaran	3, 4, 3, 3, 3, 3, 3, 4, 4, 3, 4, 3, 3, 4.
9	Kemenarikan media	3, 3, 3, 3, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 3, 4, 3, 4.
Skor Total		475
Skor Maksimal		504

Hasil Uji Lapangan (*Field Evaluation*)

No	Pernyataan	Skor yang diberikan oleh responden 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36
1	Membantu memahami materi	3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 3, 4, 3, 4, 3, 4, 3, 4, 2, 4, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 4, 3, 3, 3, 3.
2	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4, 4, 3, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 3, 3, 4, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 3, 3, 2, 4.
3	Keawetan media	3, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 3, 3.
4	Keamanan media	4, 3, 4, 4, 4, 3, 3, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 3,, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4.
5	Bentuk media	3, 3, 3, 4, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 3, 4.
6	Ukuran media	3, 4, 3, 3, 4, 3, 4, 3, 3, 3, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 3, 4, 3, 3, 3, 4, 3, 3, 4, 3, 3, 3.
7	Warna media	4, 3, 4, 3, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 3, 3, 3, 3, 4, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 3, 3, 4, 3, 3, 3, 4.
8	Media menyenangkan dalam pembelajaran	3, 4, 3, 3, 3, 3, 3, 4, 4, 3, 4, 3, 3, 4, 3, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 4.
9	Kemenarikan media	3, 3, 3, 3, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 3, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3.
Skor Total		1162
Skor Maksimal		1296

SOAL PRE TEST

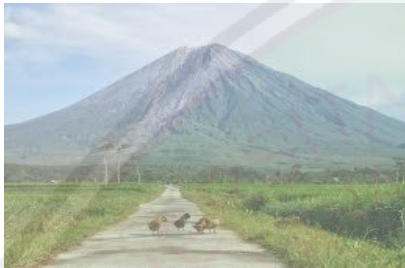
Kerjakan soal berikut dengan benar !

1. Apa pengertian lingkungan alam?
2. Apa pengertian lingkungan buatan?
3. Sebutkan contoh lingkungan alam?
4. Sebutkan contoh lingkungan buatan?
5. Sebutkan manfaatnya lingkungan alam?
6. Sebutkan manfaatnya lingkungan buatan?
7. Bagaimana cara memelihara lingkungan alam ?
8. Bagaimana cara memelihara lingkungan buatan?

SOAL POST TEST

Isilah titik-titik dibawah ini dengan benar !

1. Lingkungan alam adalah
2. Lingkungan buatan adalah



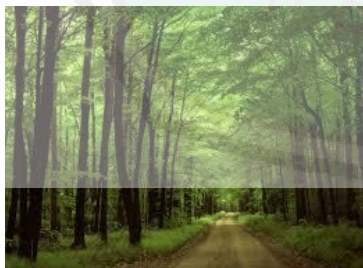
3.

Gambar
 Termasuk Lingkungan.....
 Manfaatnya adalah untuk



4.

Gambar
 Termasuk Lingkungan.....



5.

Gambar
 Termasuk Lingkungan.....
 Manfaatnya adalah untuk



6.

Gambar

Termasuk Lingkungan.....

Manfaatnya adalah untuk



7.

Gambar

Termasuk Lingkungan.....

Manfaatnya adalah untuk



8.

Gambar

Termasuk Lingkungan.....

Manfaatnya adalah untuk

9.



Gambar

Termasuk Lingkungan.....

Manfaatnya adalah untuk

10.



Gambar

Termasuk Lingkungan.....

Manfaatnya adalah untuk

11.



Gambar

Termasuk Lingkungan.....

Manfaatnya adalah untuk

12. Bagaimana cara memelihara lingkungan alam?

13. Bagaimana cara memelihara lingkungan buatan?

Kunci jawaban

1. Lingkungan buatan adalah lingkungan yang sengaja dibuat oleh Tuhan.
2. Lingkungan buatan adalah lingkungan yang sengaja dibuat oleh manusia
3. Gambar Gunung
Termasuk Lingkungan alam
Manfaatnya adalah untuk tempat rekreasi
4. Gambar danau
Termasuk Lingkungan alam
Manfaatnya adalah untuk tempat pariwisata, PLTA
5. Gambar Hutan
Termasuk Lingkungan alam
Manfaatnya adalah untuk penghasil bahan bangunan, pariwisata, penghasil oksigen
6. Gambar Sungai
Termasuk Lingkungan alam
Manfaatnya adalah untuk mandi, mengairi sawah, transportasi, olah raga
7. Gambar jembatan
Termasuk Lingkungan buatan
Manfaatnya adalah untuk menyeberangi sungai, sebagai alat perhubungan antar desa yang 1 dengan desa yang lain.
8. Gambar rumah
Termasuk Lingkungan buatan
Manfaatnya adalah untuk tempat tinggal
10. Gambar taman
Termasuk Lingkungan buatan
Manfaatnya adalah untuk rekreasi, dan untuk menyerap asap kendaraan bermotor.
11. Gambar jalan raya
Termasuk Lingkungan buatan
Manfaatnya adalah untuk tempat jalurnya kendaraan yang lewat, dan untuk mengantar barang dari satu tempat ke tempat yang lain
12. Gambar sawah

Termasuk Lingkungan buatan

Manfaatnya adalah untuk menanam padi

13. Cara memelihara lingkungan alam dengan tidak menebang pohon sembarangan, menjaga ekosistem hutan, tidak mencari ikan di sungai dengan menggunakan bahan peledak dan tidak membangun rumah di daerah pegunungan.
14. Cara memelihara lingkungan buatan dengan tidak merusak alam sekitar dan mau merawatnya



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SDN Kepanjen I Jombang

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : III/ 1

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. STANDAR KOMPETENSI

1. Memahami lingkungan dan melaksanakan kerjasama disekitar rumah dan sekolah

B. KOMPETENSI DASAR

- 1.1 Menceritakan lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah dan sekolah

C. INDIKATOR

- 1.1.1 Siswa dapat menjelaskan pengertian lingkungan alam
- 1.1.2 Siswa dapat mengidentifikasi lingkungan alam
- 1.1.3 Siswa dapat menjelaskan manfaat lingkungan alam
- 1.1.4 Siswa dapat menjelaskan pengertian lingkungan buatan
- 1.1.5 Siswa dapat mengidentifikasi lingkungan buatan
- 1.1.6 Siswa dapat menjelaskan manfaat lingkungan buatan
- 1.1.7 Siswa dapat menjelaskan cara memelihara lingkungan alam dan buatan

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- a. Siswa dapat menjelaskan pengertian lingkungan alam
- b. Siswa dapat mengidentifikasi lingkungan alam
- c. Siswa dapat menjelaskan manfaat lingkungan alam
- d. Siswa dapat menjelaskan pengertian lingkungan buatan
- e. Siswa dapat mengidentifikasi lingkungan buatan
- f. Siswa dapat menjelaskan manfaat lingkungan buatan

g. Siswa dapat menjelaskan cara memelihara lingkungan alam dan buatan

☐ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*Discipline*)

Tekun (*diligence*)

Tanggung jawab (*responsibility*)

Ketelitian (*carefulness*)

Toleransi (*Tolerance*)

Percaya diri (*Confidence*)

Keberanian (*Bravery*)

E. MATERI

- Lingkungan alam.

1. Gunung
2. Danau
3. Sungai
4. Hutan

- Lingkungan buatan.

1. Sawah
2. Jembatan
3. Rumah
4. Kebun
5. Jalan raya
6. Taman bunga

F. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Metode : Discovery, penugasan, Tanya Jawab, Diskusi

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Pengorganisasian	
		Siswa	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Mengajak semua siswa berdo'a (untuk mengawali kegiatan pembelajaran) 2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa 3. Guru memberikan <i>pre- test</i> 4. Guru memberikan pengantar materi yang akan dibahas	K K K K	15 menit
Inti	1. Guru membagi kelompok menjadi 6 kelompok 2. Guru menaruh media diorama di meja depan tengah tentang lingkungan alam dan buatan; 3. Siswa mengamati media diorama tersebut (observasi) ; 4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya setelah mengamati gambar (Bertanya); 5. Siswa bersama kelompoknya memilih nama-nama lingkungan alam dan buatan yang telah disediakan oleh guru (asosiasi) 6. Siswa menulis nama-nama lingkungan buatan sesuai dengan yang ada di media diorama (Analisis, eksperimen) 7. Siswa menyampaikan hasil pekerjaannya di depan kelas. (komunikasi)	K K K K G G G	40 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Pengorganisasian	
		Siswa	Alokasi Waktu
	8. Guru Menyampaikan materi tentang lingkungan alam dan buatan beserta cara memeliharanya. 9. Disajikan teks materi tentang lingkungan alam dan buatan beserta cara memeliharanya. 10. Siswa secara individu membaca materi tentang pengertian dan macam-macam lingkungan alam dan buatan (mengumpulkan data) 11. Siswa mengamati gambar-gambar pada soal individu (observasi) 12. Siswa berpikir untuk mencari jawaban yang benar pada soal-soal tersebut.(Analisis) 13. Siswa menyampaikan hasil jawaban di depan kelas (komunikasi)	K K I I I I	
Penutup	1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar 2. Guru memberi post tes untuk mengetahui daya serap materi 3. Melakukan penilaian hasil belajar 4. Mengajak semua siswa berdo'a (untuk menutup kegiatan pembelajaran)	K K K K	15 menit

H. SUMBER DAN MEDIA

- Media diorama tentang lingkungan alam dan buatan
- Buku IPS kelas III penerbit Yudistira
- Buku IPS kelas III penerbit BSE
- Teks Bacaan

I. PENILAIAN

☐ **Kriteria Penilaian**

1. Prosedur Tes

- ☐ Tes awal : ada
- ☐ Tes dalam proses : ada
- ☐ Tes akhir : ada

2. Jenis Tes/ bentuk tes

- ☐ Tes awal : Pre Test
- ☐ Tes dalam proses : Pengamatan
- ☐ Tes akhir : Hasil diskusi (produk) dan Uraian (Post Test)

3. Alat penilaian

- ☐ Tes awal : Gambar apakah ini?
- 9. Apa pengertian lingkungan alam?
- 10. Apa pengertian lingkungan buatan?
- 11. Sebutkan contoh lingkungan alam?
- 12. Sebutkan contoh lingkungan buatan?
- 13. Sebutkan manfaatnya lingkungan alam?
- 14. Sebutkan manfaatnya lingkungan buatan?

☐ Tes dalam proses

LEMBAR PENGAMATAN PROSES

Hari/Tanggal :

Kelas/Semester : III

Mata Pelajaran : IPS

Materi : Lingkungan alam dan buatan

No	Nama	Aspek Penilaian			Jml Skor	Nilai
		Keaktifan	Kerjasama	Ketelitian		
1.	Moh. Afrizal					
2.	Nevica Alifah Z					
3.	Nita Putri S					
4.	Prayoga Lucky S					
5.	Rafi Wafa F					
6.	Rahmad Bagus I					
7.	Rahmad Jefri A					
8.	Rosalina Cantri N					
9.	Safira Izza R					
10.	Samuel Christian Y					
11.	Syakira Azifah F					
12.	Titho Febriyan					
13.	Valent Putri A					
14.	Zaidan Al Kautsar					
15.	Aulia Salsabila P					
16.	Nadia Florist M					
17.	Lavina Meika S					
18.	M. Hilman Arrayan					
19.	Adhit Pratama Putra					
20.	Anandita Asha N					
21.	Anisa Nurainy C					
22.	M. Hilman Arrayan					
23.	Arga Dimas F					
24.	Aryaputra Bagus W					
25.	Azarine Apta I					
26.	Bethalia P					
27.	Clarissa M					
28.	Dhian Sagita B.N					
29.	Dyas Khomsa S					

30.	Faresa Anggi P					
31.	Fella Rosida					
32.	Fidella Jacinda R					
33.	Jessica Irene A					
34.	Mayang Ariska					
35.	M. Nurul M					
36.	Moch. Irfan					

Rentang Skor : 2-4

Skor maksimal : 12

NILAI = $\frac{\text{jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 10$

☐ Tes Akhir :

Isilah titik-titik dibawah ini dengan benar !

1. Lingkungan alam adalah
2. Lingkungan buatan adalah



3.

Gambar

Termasuk Lingkungan.....

Manfaatnya adalah untuk



4.

Gambar

Termasuk Lingkungan.....

5.

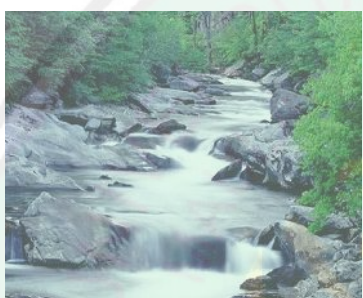


Gambar

Termasuk Lingkungan.....

Manfaatnya adalah untuk

6.



Gambar

Termasuk Lingkungan.....

Manfaatnya adalah untuk

7.



Gambar

Termasuk Lingkungan.....

Manfaatnya adalah untuk

8.



Gambar

Termasuk Lingkungan.....

Manfaatnya adalah untuk

9.



Gambar

Termasuk Lingkungan.....

Manfaatnya adalah untuk

10.



Gambar

Termasuk Lingkungan.....

Manfaatnya adalah untuk

11.



Gambar

Termasuk Lingkungan.....

Manfaatnya adalah untuk

12. Bagaimana cara memelihara lingkungan alam?

13. Bagaimana cara memelihara lingkungan buatan?

Kunci jawaban

1. Lingkungan buatan adalah lingkungan yang sengaja dibuat oleh Tuhan.
2. Lingkungan buatan adalah lingkungan yang sengaja dibuat oleh manusia
3. Gambar Gunung
Termasuk Lingkungan alam
Manfaatnya adalah untuk tempat rekreasi
4. Gambar danau
Termasuk Lingkungan alam
Manfaatnya adalah untuk tempat pariwisata, PLTA
5. Gambar Hutan
Termasuk Lingkungan alam
Manfaatnya adalah untuk penghasil bahan bangunan, pariwisata, penghasil oksigen
6. Gambar Sungai
Termasuk Lingkungan alam
Manfaatnya adalah untuk mandi, mengairi sawah, transportasi, olah raga
7. Gambar jembatan
Termasuk Lingkungan buatan
Manfaatnya adalah untuk menyeberangi sungai, sebagai alat perhubungan antar desa yang 1 dengan desa yang lain.
8. Gambar rumah
Termasuk Lingkungan buatan
Manfaatnya adalah untuk tempat tinggal
10. Gambar taman
Termasuk Lingkungan buatan
Manfaatnya adalah untuk rekreasi, dan untuk menyerap asap kendaraan bermotor.
11. Gambar jalan raya
Termasuk Lingkungan buatan
Manfaatnya adalah untuk tempat jalurnya kendaraan yang lewat, dan untuk mengantar barang dari satu tempat ke tempat yang lain
12. Gambar sawah

Termasuk Lingkungan buatan

Manfaatnya adalah untuk menanam padi

13. Cara memelihara lingkungan alam dengan tidak menebang pohon sembarangan, menjaga ekosistem hutan, tidak mencari ikan di sungai dengan menggunakan bahan peledak dan tidak membangun rumah di daerah pegunungan.
14. Cara memelihara lingkungan buatan dengan tidak merusak alam sekitar dan mau merawatnya

LEMBAR PENILAIAN

Hari/Tanggal :

Kelas/Semester : III

Mata Pelajaran : IPS

Materi : Lingkungan alam dan buatan

Jumlah peserta	Skala Nilai	Skor Maksimal	KKM
36	100	13	63

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
1.	Moh. Afrizal		
2.	Nevica Alifah Z		
3.	Nita Putri S		
4.	Prayoga Lucky		
5.	Rafi Wafa F		
6.	Rahmad Bagus		
7.	Rahmad Jefri A		
8.	Rosalina Cantri		
9.	Safira Izza R		
10.	Samuel Christian Y		
11.	Syakira Azifah		
12.	Titho Febriyan		
13.	Valent Putri A		
14.	Zaidan Al Kautsar		
15.	Aulia Salsabila		
16.	Nadia Florist M		
17.	Lavina Meika S		
18.	M. Hilman A.		
19.	Adhit Pratama Putra		
20.	Anandita Asha		
21.	Anisa Nurainy		
22.	M. Hilman		

23.	Arga Dimas F		
24.	Aryaputra B		
25.	Azarine Apta I		
26.	Bethalia P		
27.	Clarissa M		
28.	Dhian Sagita B		
29.	Dyas Khomsa S		
30.	Faresa Anggi P		
31.	Fella Rosida		
32.	Fidella Jacinda		
33.	Jessica Irene A		
34.	Mayang Ariska		
35.	M. Nurul M		
36.	Moch. Irfan		

NILAI = $\frac{\text{jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$

Jombang, November 2016

Guru Pamong

Guru Praktek

(Hj. Sri Purwiati, S.Pd.)

(Siti Asiah)

DOKUMENTASI PENELITIAN

1. Uji Kelompok Perorangan



2. Uji Kelompok Kecil



3. Ujian Lapangan





DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DATA PRIBADI

Nama Lengkap : Siti Asiah, S. Pd.

Tempat, Tanggal Lahir : Jombang, 07 April 1986

Jenis Kelamin : Perempuan

Kewarganegaraan : Indonesia

Agama : Islam

Status : Menikah

Alamat : Perum. Paka Regency Sengon Jombang

No. Telpn : 085645557740

Email : sitiaisyahjbg@gmail.com

PENDIDIKAN FORMAL

1. MI Al Azhar Jombang : Tahun 1995 - 2001
2. SMP Negeri 4 Jombang : Tahun 1998 - 2001
3. SMU Muh. 2 Malang : Tahun 2001 - 2004
4. D2 PGSD UNIPDU Jombang : Tahun 2005 – 2007
5. S1 PGSD UNESA Surabaya : 2010 - 2014

RIWAYAT PEKERJAAN

1. Guru SDN Kepanjen II : Tahun 2007 - sekarang

Demikian riwayat hidup ini saya buat dengan sebenarnya.

Jombang, November 2016

Siti Asiah, S. Pd.