



**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA MATA PELAJARAN
IPS MATERI PERJUANGAN BANGSA INDONESIA MASA
PENJAJAHAN PADA SISWA KELAS V
SDN TEGAL GEDE 01 JEMBER**

SKRIPSI

Oleh:

**Icha Marinda Nilasari
NIM 140210204072**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2018**



**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA MATA PELAJARAN
IPS MATERI PERJUANGAN BANGSA INDONESIA MASA
PENJAJAHAN PADA SISWA KELAS V
SDN TEGAL GEDE 01 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk
Menyelesaikan Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)
Dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

**Icha Marinda Nilasari
NIM 140210204072**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2018**

PERSEMBAHAN

Dengan Menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. kedua orang tuaku, Bapak Budi Riyanto dan Ibu Siti Khotijah. Terimakasih atas untaian doa, kasih sayang, nasihat, dukungan, kesabaran, serta pengorbanan yang telah mengiringi langkahku selama ini;
2. guru-guruku sejak Taman Kanak-kanak hingga Perguruan tinggi, terimakasih untuk semua ilmu yang telah diberikan sehingga saya bisa mencapai titik ini;
3. almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTTO

“Kesabaran dan usaha keras akan sanggup menghilangkan kesulitan dan
melenyapkan rintangan”

(Mario Teguh)*



*)Nata, Abudin. 2010. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Prenada Media Group.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Icha Marinda Nilasari

NIM : 140210204072

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Diorama Mata Pelajaran IPS Materi Perjuangan Bangsa Indonesia Masa Penjajahan Pada Siswa Kelas V SDN Tegal Gede 01 Jember” adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 04 Mei 2018

Yang menyatakan,

Icha Marinda Nilasari

140210204072

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA MATA PELAJARAN IPS
MATERI PERJUANGAN BANGSA INDONESIA MASA
PENJAJAHAN PADA SISWA KELAS V
SDN TEGAL GEDE 01 JEMBER**

Oleh:

**Icha Marinda Nilasari
NIM 140210204072**

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dra. Yayuk Mardiaty, M.A

Dosen Pembimbing Anggota : Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd, M.Pd

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA MATA PELAJARAN IPS
MATERI PERJUANGAN BANGSA INDONESIA MASA
PENJAJAHAN PADA SISWA KELAS V
SDN TEGAL GEDE 01 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama Mahasiswa : Icha Marinda Nilasari
NIM : 140210204072
Angkatan Tahun : 2014
Daerah Asal : Banyuwangi
Tempat, tanggal lahir : Banyuwangi, 12 Maret 1996
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/PGSD

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Dra. Yayuk Mardiaty, M.A

NIP. 195806141987022001

Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd, M.Pd

NIP. 197709152005012001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Diorama Mata Pelajaran IPS Materi Perjuangan Bangsa Indonesia Masa Pejajahan Pada Siswa Kelas V SDN Tegal Gede 01 Jember” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari, tanggal : Jum’at. 04 Mei 2018

Tempat :Gedung III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dra. Yayuk Mardiaty, M.A

NIP. 19580614 198702 2 001

Anggota I,

Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd, M.Pd

NIP. 19770915 200501 2 001

Anggota II,

Prof. Dr. M. Sulthon Masyhud, M.Pd

NIP. 19590904 198103 1 005

Dra. Rahayu, M.Pd

NIP. 19531226 198203 2 001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember,

Prof. Dafik, M.Sc.,Ph.D

NIP 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

Pengembangan Media Diorama Mata Pelajaran IPS Materi Perjuangan Bangsa Indonesia Masa Penjajahan Pada Kelas V SDN Tegal Gede 01 Jember. Icha Marinda Nilasari. 2018. 70 Halaman. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

IPS di sekolah dasar hakekatnya dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai moral, dan keterampilan siswa agar menjadi warga negara yang baik, namun pembelajaran IPS tepatnya pada materi perjuangan bangsa Indonesia masa perjuangan pada kenyataannya masih menghadapi kendala. Salah satu kendalanya adalah kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru, akibatnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kurang. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi baru yang dapat mengatasi hal tersebut. Salah satu inovasi yang bisa dilakukan adalah dengan mengembangkan media diorama. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah proses dan hasil pengembangan media diorama pada materi perjuangan bangsa Indonesia masa penjajahan pada siswa kelas V SDN Tegal Gede 01 Jember semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses dan menghasilkan produk berupa media diorama materi perjuangan bangsa Indonesia masa penjajahan pada siswa kelas V SD.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian pengembangan (R&D) oleh Borg and Gall. Penelitian ini terdiri dari 8 tahap pengembangan, yaitu (1) penelitian pendahuluan, (2) perencanaan pengembangan produk, (3) pengembangan desain produk awal, (4) validasi desain produk, (5) revisi desain produk awal, (6) uji coba penggunaan, (7) revisi produk pengembangan, dan (8) uji coba keefektifan. Teknik perolehan data yang dilakukan yaitu teknik wawancara, angket, tes, dan validasi. Teknik analisis data

pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui validitas produk yang dikembangkan, teknik analisis *t-test Independent Sampling* dan keefektifan media yang dikembangkan, dan persentase respon siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media diorama.

Hasil analisis data validasi media pembelajaran oleh validator mendapatkan skor 83,33 dan merupakan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media diorama sudah valid dan siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis *t-test*, media diorama dilengkapi dengan audio dinyatakan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. perhitungan uji *t* diketahui bahwa *t hitung* lebih besar dari *t tabel* ($5,680 > 1,996$). Dengan demikian diketahui bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media diorama dilengkapi dengan audio dengan hasil belajar siswa pada kelas yang tidak menggunakan audio. Berdasarkan hasil uji keefektifan relatif, diketahui bahwa hasil belajar ranah kognitif siswa pada kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan media diorama dilengkapi audio menunjukkan lebih efektif 60,87% jika dibandingkan hasil belajar ranah kognitif siswa kelas kontrol yang hanya menggunakan diorama tanpa audio. Keefektifan media berdasarkan respon siswa, diperoleh persentase respon positif siswa terhadap media diorama yaitu 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media diorama yang digunakan efektif digunakan untuk proses pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa: 1) media diorama yang dilengkapi audio materi perjuangan bangsa indonesia masa penjajahan untuk kelas V SD dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran; 2) media diorama yang dilengkapi audio materi perjuangan bangsa indonesia masa penjajahan untuk kelas V SD efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa; dan 3) media diorama yang dilengkapi audio materi perjuangan bangsa indonesia masa penjajahan untuk kelas V SD efektif digunakan untuk siswa. Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan kreatif. Serta mendorong guru untuk terus mengembangkan media pembelajaran untuk membantu siswa dalam belajar.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, hidayah serta inayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Diorama Mata Pelajaran IPS Materi Perjuangan Bangsa Indonesia Masa Penjajahan Pada Siswa Kelas V SDN Tegal Gede 01 Jember” dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, disampaikan terima kasih kepada:

1. Dra. Yayuk Mardiaty, M.A selaku Dosen Pembimbing I dan Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu dan perhatiannya dalam memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penulisan skripsi ini;
2. Prof. Dr. M. Sulthon Masyhud, M.Pd selaku Dosen Penguji Utama dan Dra. Rahayu, M.Pd selaku Dosen Penguji Anggota yang telah memberikan saran dan kritik demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini;
3. Kepala sekolah dan guru-guru di SDN Tegal Gede 01 Jember, yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian;
4. Seluruh pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga kritik serta saran yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan penulisan ini. Semoga skripsi ini bermanfaat dan menambah wawasan bagi peneliti maupun pembaca.

Jember, 04 Mei 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	6
2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran	8

2.3 Hasil Belajar Siswa	12
2.4 Respon Siswa Terhadap Pembelajaran	16
2.5 Media Pembelajaran dalam IPS	16
2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran	17
2.5.2 Posisi Media Pembelajaran	17
2.5.3 Fungsi Media Pembelajaran	18
2.5.4 Jenis Media Pembelajaran	22
2.5.5 Landasan Penggunaan Media Pembelajaran	23
2.6 Media Diorama	26
2.7 Penggunaan Media Diorama dalam Pembelajaran IPS	27
2.8 Tinjauan Penelitian Terdahulu	28
BAB 3. METODE PENELITIAN	30
3.1 Jenis Penelitian	30
3.2 Tempat dan Subjek Uji Coba	31
3.3 Dfinisi Operasional	33
3.4 Model Pengembangan	32
3.5 Rancangan Penelitian	35
3.5.1 Penelitian Pendahuluan	35
3.5.2 Perencanaan dan Pengembangan	35
3.5.3 Pengembangan Desain Produk	36
3.5.4 Validasi Desain Produk	36
3.5.5 Revisi Desain Produk Awal	36
3.5.6 Uji Coba Pengguna	37
3.5.7 Revisi Produk Pengembangan	37
3.5.8 Uji Coba Keefektifan Produk	38
3.6 Instrumen Penelitian	38
3.6.1 Lembar Validasi	39
3.6.2 Pedoman Wawancara	39
3.6.3 Angket Respon Siswa Terhadap Pembelajaran	39
3.6.4 Tes Hasil Belajar	40
3.7 Teknik Pengumpulan Data	40

3.8 Teknik Analisis Data	41
3.8.1 Analisis Data Hasil Validasi	41
3.8.2 Presentase Hasil Belajar	42
3.8.3 Presentase Respon Siswa	43
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Gambaran Umum Penelitian	45
4.2 Jadwal Penelitian	45
4.3 Proses pengembangan Media Diorama	46
4.3.1 Penelitian Pendahuluan	46
4.3.2 Perencanaan dan Pengembangan	47
4.3.3 Pengembangan Desain Produk	48
4.3.4 Validasi Desain Produk	51
4.3.5 Revisi Desain Produk Awal	52
4.3.6 Uji Coba Pengguna	54
4.3.7 Revisi Produk Pengembangan	55
4.3.8 Uji Coba Keefektifan Produk	55
4.4 Hasil Pengembangan Media Diorama	56
4.4.1 Validasi Media Diorama	56
4.4.2 Keefektifan Media Diorama	57
4.5 Pembahasan	62
4.5.1 Proses Pengembangan Media Diorama	62
4.5.2 Hasil Pengembangan Media Diorama	66
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran	17
Gambar 2.2 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran	18
Gambar 2.3 Kerucut Pengalaman Dale	24
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian Pengembangan dalam Bidang Pendidikan	33
Gambar 4.1 Pemberian <i>Background</i> pada Wadah Media Diorama	48
Gambar 4.2 Proses Pengecatan Wadah Media Diorama	49
Gambar 4.3 Proses Meraut Kayu	49
Gambar 4.4 Pohon-pohonan dari Spon dan Kawat	49
Gambar 4.5 Pembuatan Markas/rumah dari Kardus dan Ilalang	50
Gambar 4.6 Menata Benda-benda dalam Wadah	50
Gambar 4.7 Audio	51
Gambar 4.8 Penataan Benda Sebelum direvisi	53
Gambar 4.9 Penataan Benda Sesudah direvisi	53
Gambar 4.10 Orang-orangan sebelum direvisi	53
Gambar 4.11 Orang-orangan sesudah direvisi	53
Gambar O.1 Siswa Mengerjakan Soal <i>Pretest</i>	143
Gambar O.2 Siswa Mengerjakan Soal <i>Pretest</i>	143
Gambar O.3 Siswa Melakukan Kegiatan Mengamati dan Mendengarkan Audio pada Media Diorama	144
Gambar O.4 Siswa Melakukan Kegiatan Mengamati Media Diorama	144
Gambar O.5 Siswa Mengerjakan Soal <i>Posttest</i>	145
Gambar O.6 Siswa Mengerjakan Soal <i>Posttest</i>	145

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penjelasan Kategori Taksonomi Bloom Setelah Direvisi Anderson	.12
Tabel 3.1 Uji Homogenitas	32
Tabel 3.2 Kriteria Hasil Validasi Desain Produk oleh Validasi	42
Tabel 3.3 Kriteria Hasil Belajar Siswa	43
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian	45
Tabel 4.2 Kisi-kisi Produk Awal Pengembangan Media	48
Tabel 4.3 Hasil Revisi Media Diorama	52
Tabel 4.4 Tabulasi Hasil Angket Uji Coba Penggunaan Media Diorama Terhadap 32 Siswa di SDN Karangrejo 04 Jember	54
Tabel 4.5 Persiapan Analisis Validasi Desain Produk	56
Tabel 4/6 Kriteria Hasil Desain Produk Oleh Validator	57
Tabel 4.7 Data Hasil Tes pada Kelas Eksperimen dan Kontrol	57
Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Uji (<i>Independent Sampling T-Test</i>)	59
Tabel 4.9 Kriteria Penafsiran Keefektifan Relatif	60
Tabel 4.10 Data Perhitungan ER	61
Tabel K.2.1 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas	124

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Matrik Penelitian	71
Lampiran B. Hasil Wawancara	74
Lampiran C. Daftar Nilai Kelas V SDN Tegal Gede 01 Jember	79
C.1 Nilai Siswa Kelas VA SDN Tegal Gede 01 Jember	79
C.2 Nilai Siswa Kelas VB SDN Tegal Gede 01 Jember	81
Lampiran D. Silabus	82
Lampiran E. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	83
E.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen ..	83
E.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol	93
E.3 Lembar Kerja Kelompok dan Siswa	103
Lampiran F Materi	107
Lampiran G Media Diorama	111
G.1 Media Diorama Dilengkapi Audio	111
G.2 Media Diorama tanpa Audio	112
G.3 Petunjuk Penggunaan Media Diorama	113
Lampiran H. Hasil Validasi Media Diorama	115
H.1 Lembar Validasi Ahli Media	115
H.2 Lembar Validasi Ahli Materi	117
Lampiran I. Hasil Angket Uji Coba Penggunaan	119
Lampiran J. Uji Validasi Soal	120
J.1 Tabel Uji Korelasi Product Moment	120
J.2 Tabel Ringkasan Uji Validasi Instrumen	121
Lampiran K Uji Reliabilitas	122
K.1 Tabel Uji Reliabilitas	122
K.2 Perhitungan Uji Reliabilitas dengan Rumus Korelasi Product Moment	123
Lampiran L. Instrumen Penilaian Tes Hasil Belajar	125
L.1 Kisi-kisi	125

L.2 Tes Hasil Belajar	128
L.3 Kunci Jawaban	136
Lampiran M Paparan Hasil Belajar Siswa	137
M.1 Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	137
M.2 Hasil <i>PostTest</i> Kelas Eksperimen	138
M.3 Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	139
M.4 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	140
Lampiran N Paparan Respon Siswa terhadap Media Diorama	141
Lampiran O Foto-foto Kegiatan Penelitian	143
Lampiran P Surat Ijin Penelitian	146
Lampiran Q Surat Selesai Penelitian	147
Lampiran R. Biodata Mahasiswa	148

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini akan dibahas tentang: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) batasan masalah; (4) tujuan penelitian; dan (5) manfaat penelitian. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang dapat membantu siswa untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan menemukan solusi untuk menyelesaikan setiap permasalahan sosial dengan baik (Rahayu, Chumi, Ika, 2016 : 45). Pembelajaran IPS di sekolah dasar pada hakikatnya dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, moral, dan keterampilan siswa agar menjadi warga negara yang baik. Pembelajaran IPS harus dimulai sejak dini dan mengembangkan kemampuan berfikir kritis, sikap dan kemahiran dasar seorang siswa yang berlandaskan pada kenyataan yang ada di masyarakat sehari-hari. IPS mengembangkan konsep pikiran yang berdasarkan fakta sosial yang ada dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan siswa, sehingga diharapkan IPS dapat melahirkan siswa menjadi warga negara yang baik, bertanggung jawab serta cinta damai.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar memiliki tujuan yaitu untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungan. IPS juga dapat memperkaya dan mengembangkan kemampuan siswa dalam lingkungannya dan melatih siswa untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negara sebagai tempat hidup yang baik. Tujuan ini dikembangkan melalui kompetensi dasar yang terdapat pada pembelajaran IPS. Seorang untuk menjadi warga negara yang baik harusnya mengetahui perjuangan seorang pahlawan, untuk itu pada kelas V terdapat KD mendeskripsikan perjuangan para tokoh pada masa penjajahan Belanda. Ketercapaian tujuan pembelajaran merupakan perpaduan dari beberapa

komponen pembelajaran yang saling berhubungan, melengkapi dan bekerja sama. Menurut Hamalik (dalam Siddiq, dkk, 2008: 1-16) komponen pembelajaran terdiri dari tujuan pembelajaran, siswa, guru, materi, metode, media, dan evaluasi.

Pada materi perjuangan pahlawan dalam melawan Belanda, siswa dapat mempelajari beberapa hal misalnya, tokoh-tokoh perjuangan di daerah-daerah Indonesia, penyebab yang melatarbelakangi terjadinya perlawanan di berbagai daerah terhadap Belanda, dan menemukan nilai-nilai kepahlawanan dari seorang tokoh perjuangan yang dapat diteladani siswa. Pada materi ini, siswa dituntut untuk memahami materi yang tidak sedikit.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang dilakukan pada tanggal 04 Januari 2018, dapat disimpulkan bahwa pada materi perjuangan pahlawan melawan Belanda, guru hanya menggunakan media gambar pahlawan dalam penyampaiannya. Pembelajaran semua materi IPS selama di kelas hanyalah menggunakan media gambar. Dilihat dari analisis nilai UAS semester 1 mata pelajaran IPS kelas VA di SDN Tegal Gede 01 Jember diperoleh tanggal 05 Januari 2018 yaitu pembelajaran yang selama ini dilakukan guru kurang efektif, karena siswa mendapatkan nilai baik (71 – 80) dan mendapatkan nilai sangat baik (81 – 100) setelah mengikuti pembelajaran kurang dari 80% (22,86%). Sesuai dengan standar, yaitu minimal siswa yang mendapatkan nilai baik dan sangat baik sebesar 80% (Masyhud, 2016: 251). Hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas VA menunjukkan bahwa siswa tidak menyukai pembelajaran IPS, karena menurut mereka sulit dan mengharuskan untuk melakukan hafalan pada setiap materi. Siswa merasa tidak tertarik dan bosan saat pembelajaran berlangsung karena guru hanya menggunakan media gambar. Permasalahan itu harus dicarikan solusi pemecahannya, karena apabila permasalahan tersebut berlarut-larut dikhawatirkan siswa tidak memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan sebuah media yang dapat menarik minat siswa untuk belajar dan meningkatkan nilai pada mata pelajaran IPS. Media tersebut adalah media diorama. Diorama adalah pemandangan tiga dimensi mini dari suatu objek, kejadian, atau proses yang disusun atas berbagai simbol dan bahan-bahan nyata yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan yang

sebenarnya (Siddiq, dkk, 2008: 3-8). Daryanto (2015: 29) berpendapat media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini bisa berwujud sebagai benda asli, baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Pada umumnya diorama yang sudah dikembangkan hanya menekankan visual saja. Hal itu, dapat menyebabkan siswa menjadi tidak tertarik. Mengatasi kekurangan tersebut, dikembangkan media diorama baru yang dilengkapi dengan audio. Suatu media yang menggunakan audio memiliki beberapa kelebihan dimana siswa dapat mengembangkan kemampuan mendengarkan. Melalui media diorama yang dilengkapi dengan audio, siswa selain dapat melihat peristiwa sejarah juga dapat merangsang untuk berpartisipasi aktif mendengarkan.

Pengembangan media diorama didasari oleh hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kurang yaitu nilai UAS semester 1 siswa kategori baik dan sangat baik hanya 22,86%. Penyebab dari kurangnya hasil belajar siswa adalah media yang digunakan oleh guru hanya gambar yang ada di buku, seharusnya guru berperan sebagai motor penggerak terjadinya aktivitas belajar dan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran, serta memiliki keyakinan dan kemahiran dalam menggunakan media pembelajaran dengan cara yang berkesan.

Berdasarkan hal tersebut, dilakukan penelitian pengembangan media diorama di Sekolah Dasar dengan judul **“Pengembangan Media Diorama Pembelajaran IPS Materi Perjuangan Bangsa Indonesia Masa Penjajah pada Siswa Kelas V SDN Tegal Gede 01 Jember Tahun Pelajaran 2017/2018”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

- a. Bagaimanakah proses pengembangan media diorama mata pelajaran IPS materi perjuangan bangsa Indonesia masa penjajah pada siswa kelas V SDN Tegal Gede 01 Jember semester genap tahun pelajaran 2017/2018?

- b. Bagaimanakah hasil pengembangan media diorama mata pelajaran IPS materi perjuangan bangsa Indonesia masa penjajah pada siswa kelas V SDN Tegal Gede 01 Jember semester genap tahun pelajaran 2017/2018?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran, berikut adalah batasan masalah dalam penelitian ini.

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media audio visual berbentuk diorama.
- b. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini dilakukan di kelas V Sekolah Dasar yang dipilih sebagai sekolah uji coba adalah SDN Tegal Gede 01 Jember.
- c. Materi yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah Perjuangan bangsa Indonesia masa penjajah, yang merupakan salah satu materi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V SD.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah.

- a. Mendeskripsikan proses pengembangan media diorama mata pelajaran IPS materi perjuangan bangsa Indonesia masa penjajah pada siswa kelas V SDN Tegal Gede 01 Jember semester genap tahun pelajaran 2017/2018.
- b. Mendeskripsikan hasil pengembangan media diorama mata pelajaran IPS materi perjuangan bangsa Indonesia masa penjajah pada siswa kelas V SDN Tegal Gede 01 Jember semester genap tahun pelajaran 2017/2018.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memudahkan siswa belajar dan memahami materi pembelajaran, sehingga mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik.

- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, dan mendorong guru terus mengembangkan media pembelajaran untuk membantu siswa dalam belajar, serta guru harus memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran agar diperoleh hasil belajar siswa secara maksimal.
- c. Bagi kepala sekolah, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas tenaga pendidik serta dapat menunjang pembelajaran di sekolah.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas peneliti serta menambah pengetahuan mengenai penelitian pengembangan media pembelajaran.
- e. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu referensi untuk penelitian pengembangan selanjutnya.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab 2 ini dibahas tentang: (1) pembelajaran IPS; (2) faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran; (3) hasil belajar siswa; (4) respon siswa terhadap pembelajaran; (5) media pembelajaran dalam IPS; (6) media diorama; (7) penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPS; dan (8) tinjauan penelitian terdahulu.

2.1 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu bagian dari kurikulum sekolah yang memiliki tanggung jawab membantu peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap maupun nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan manusia secara ilmiah dimana nantinya diharapkan mampu memberikan pengetahuan atau wawasan kepada peserta didik khususnya di Sekolah Dasar. Fitriyah dan Febyanto (2015) mengatakan bahwa “Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai salah satu bidang studi yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial”.

IPS di sekolah dasar menjadi media pelatihan yang memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan kepada siswa untuk menjadi warga negara yang baik sedini mungkin. Ilmu Pengetahuan Sosial juga harus meninjau pada pengembangan keterampilan berfikir kritis, sikap, dan kemahiran dasar siswa yang berpijak pada kenyataan yang ada pada masyarakat sehari-hari dan memenuhi kebutuhan sosial siswa di masyarakat (dalam Susanto, 2013: 138). Jadi, IPS merupakan mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan fakta sosial yang ada pada kehidupan sehari-hari di lingkungan siswa, sehingga diharapkan IPS dapat melahirkan siswa menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negara.

IPS dikembangkan aspek-aspek pembelajaran, yaitu aspek pengetahuan (kognitif), aspek keterampilan (psikomotor) dan aspek sikap (afektif). Ketiga aspek tersebut mengacu pada pengembangan materi, strategi, dan model pembelajaran. Ada beberapa tujuan dari IPS yaitu untuk mengembangkan kemampuan peserta didik agar peka terhadap masalah yang sedang berkembang di masyarakat, serta dapat mengatasi atau mencari solusi dari masalah yang terjadi pada masyarakat ataupun pada dirinya di kehidupan sehari-hari. Mutakin (dalam Susanto, 2013: 145) merumuskan tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah, sebagai berikut.

1. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kehidupan masyarakat.
2. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah
3. Mampu menggunakan model-model dan proses berfikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
4. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu membuat tindakan yang tepat.
5. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampumembangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggungjawab membangun masyarakat.

Pada dasarnya tujuan dari IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk memngembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagi bekal untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar harus memperhatikan kebutuhan anak yang berada pada usia berkisar antara 6 sampai 12 tahun. Pada usia tersebut, menurut Piaget (dalam Susanto, 2013: 152) berada dalam perkembangan kemampuan intelektual pada tingkat kongkret operasional. Pada tahap kongkret operasional mereka masih berfikir hal yang kongrit, sedangkan materi IPS terdapat pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep-konsep seperti waktu,

perubahan, ritual, arah mata angin atau lingkungan adalah konsep abstrak yang harus di ajarkan kepada siswa sekolah dasar.

Guru, materi, metode dan media merupakan komponen yang harus ada dalam pembelajaran. Guru memiliki banyak peran dalam pembelajaran, salah satunya yaitu menginformasikan materi/pesan pembelajaran secara jelas dan mudah diterima oleh siswa. Guru dalam hal ini, harus menyiapkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantunya dalam menyampaikan materi/pesan yang hendak disampaikan kepada siswa. Menggunakan media ini diharapkan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Media yang digunakan pada pembelajaran IPS untuk sekolah dasar adalah media yang menyenangkan, yang dapat membantu siswa mengkonkretkan materi yang bersifat abstrak dan dapat membuat siswa menjadi aktif.

2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran

Secara keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini, berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada proses belajar yang dialami oleh siswa di sekolah serta proses mengajar guru di dalam kelas, karena hal tersebut proses belajar harus dilaksanakan seefektif mungkin agar menciptakan perubahan pada siswa sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Menurut Susanto (2013 : 4) belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa maupun dalam bertindak. Seorang yang belajar akan mengalami suatu perubahan perilaku sebagai akibat kegiatan belajarnya. Pengetahuan dan keterampilanya bertambah, dan penguasaan nilai-nilai dan sikapnya bertambah pula.

Menurut Supriyadi (2013: 54) pembelajaran merupakan sebuah kegiatan yang integral (utuh terpadu) antara siswa sebagai pelajar yang sedang belajar dengan guru sebagai pengajar yang sedang mengajar. Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh beberapa faktor yang meliputi: 1) karakteristik siswa; 2)

karakteristik guru; 3) interaksi dan metode; 4) karakteristik kelompok; 5) fasilitas fisik; 6) mata pelajaran; dan 7) lingkungan alam sekitar (Supriyadi, 2013: 67).

1. Karakteristik siswa

Siswa adalah organisme yang unik dan berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Sanjaya (2010:17) mengemukakan perkembangan anak adalah perkembangan seluruh aspek kepribadiannya, akan tetapi tempo dan irama perkembangan masing-masing anak pada setiap aspek tidak selalu sama. Proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh perkembangan anak yang tidak sama tersebut, serta karakter lain yang melekat pada diri anak.

Supriyadi (2013: 68) mengemukakan karakter siswa yang erat kaitannya dalam proses pembelajaran, yaitu:

kematangan mental dan kecakapan intelektual siswa, kondisi jasmani dan kecakapan ranah karsa siswa, karakteristik ranah rasa siswa, kondisi rumah dan status ekonomi keluarga siswa, usia siswa yang berhubungan erat dengan penyesuaian tingkat kematangan dan perkembangan psikofisik dengan tingkat kesulitan mata pelajaran yang dipelajari siswa, jenis kelamin siswa.

Karakter siswa sangat perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran untuk menunjang kondisi pembelajaran yang kondusif dan hasil belajar siswa. Menurut Piaget (dalam Susanto, 2013: 152) penggunaan logika pada anak usia 7-11 tahun, pada tahap ini telah memahami operasi logikan dengan bantuan benda kongkrit. Anak usia sekolah dasar membutuhkan sarana pembelajaran yang menyenangkan dan mampu mengkonkretkan hal-hal yang bersifat abstrak yang mereka pelajari sehingga pemahamannya menjadi lebih baik. Siswa kelas VA SDN Tegal Gede 01 Jember termasuk dalam tahap operasional kongkret yaitu usia 10-12 tahun, yang cara berfikir anak-anak masih konkret belum bisa berfikir secara abstrak, selain itu siswa juga lebih aktif bermain dari pada belajar. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai pelajaran IPA karena mata pelajaran ini menggunakan media sehingga tidak menyebabkan bosan saat pembelajaran.

2. Karakteristik guru

Keberhasilan proses belajar erat kaitannya dengan keberadaan guru, hal ini disebabkan guru merupakan orang yang secara langsung berhadapan dengan

siswa. guru berperan sebagai mediator (penghubung atau perantara) antara pengetahuan dan keterampilan dengan siswa yang membutuhkannya, sangat berpengaruh pada hasil proses pembelajaran.

Menurut Supriyadi (2013: 69) karakteristik guru yang erat hubungannya dengan proses pembelajaran meliputi karakteristik intelektual guru, kecakapan ranah karsa guru, karakteristik ranah rasa guru, jenis kelamin guru, kelas sosial guru yang berhubungan dengan minat dan sikap guru terutama terhadap profesinya.

3. Interaksi dan metode

Melalui interaksi antara guru dengan siswa dan interaksi antara sesama siswa yaitu komunikasi dua arah dan multi arah dalam proses pembelajaran akan menimbulkan perubahan perilaku siswa baik yang berdimensi ranah cipta, ranah rasa, maupun yang berdimensi ranah karsa (Supriyadi, 2013: 70). Interaksi ini akan berjalan baik jika guru memahami dan menggunakan metode serta bahan pembelajaran yang baik dan mendukung dalam proses pembelajaran.

Penggunaan metode dan bahan pembelajaran harus disesuaikan dengan mata pelajaran yang sedang berlangsung, karakter siswa, dan kondisi dimana siswa tersebut belajar. Penggunaan bahan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan siswa dapat mengoptimalkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotornya untuk mendapatkan hasil belajar yang baik.

4. Karakteristik kelompok

Kesatuan yang terdiri dari siswa dalam sebuah kelas disebut kelompok. Kesatuan siswa tersebut memiliki karakteristik tertentu dan turut mempengaruhi hasil pembelajaran setiap siswa di dalam kelas. Supriyadi (2013: 70) mengemukakan karakteristik kesatuan siswa yang dapat mempengaruhi jalannya proses pembelajaran dan hasil belajar siswa antara lain: jumlah anggota kelompok; struktur kelompok (jenis kelamin dan usia siswa), sikap kelompok, kekompakan anggota kelompok, dan kepemimpinan kelompok.

Karakter kelompok ini perlu dipahami oleh guru untuk dimanfaatkan dalam mengatur pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan proses belajar siswa, baik sebagai individu maupun sebagai anggota kelompok. Selain itu pembentukan

kelompok khusus di luar kelompok kelas, seperti kelompok diskusi dan kelompok belajar yang kompak dan harmonis juga amat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran khususnya dalam hal penyelesaian tugas-tugas bersama.

5. Fasilitas fisik

Fasilitas fisik merupakan fasilitas yang berupa sarana dan prasarana. Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran. Sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran (Sanjaya, 2010: 18).

Kelengkapan sarana dan prasarana akan membantu guru dalam penyelenggaraan proses pembelajaran, oleh karena itu sarana dan prasarana merupakan komponen penting yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran, hal ini terbukti dengan kurang memadainya hasil belajar siswa yang bersekolah di daerah-daerah tertinggal. Sebaliknya siswa yang bersekolah di daerah maju dengan fasilitas fisik yang lengkap akan mendapat hasil belajar yang bagus serta guru lebih termotivasi untuk mengajar.

6. Mata pelajaran

Supriyadi (2013: 71) mengemukakan tingkat kesukaran, keluasan dan kedalaman makna yang terkandung dalam bahan pelajaran, serta hubungan antara sebuah mata pelajaran dengan mata pelajaran lain akan mempengaruhi sikap dan minat belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut setiap guru perlu menyusun satuan pelajaran yang bersistematika logis sesuai dengan kemampuan ranah cipta siswa, dan tidak mengabaikan perbedaan individual yang mungkin ada dalam diri siswa. Selain itu guru juga perlu melakukan penyusunan jadwal dengan memperhatikan bobot dan jenis mata pelajaran tertentu dikaitkan dengan stamina (ketahanan fisik dan mental) siswa dengan keadaan cuaca dan temperatur.

7. Lingkungan alam sekitar

Supriyadi (2013: 72) mengemukakan faktor lingkungan luar (kondisi lingkungan) yang mendorong kelancaran proses pembelajaran, meliputi:

- a. Lingkungan sekitar sekolah, seperti: keadaan lingkungan gedung sekolah, kondisi masyarakat sekitar sekolah, dan sebagainya.
- b. Lingkungan sekitar rumah siswa seperti: tetangga, fasilitas/sarana umum, strata sosial masyarakat, dan sebagainya.

Faktor lingkungan di atas akan dapat memperlancar proses pembelajaran jika semua dalam kondisi baik yang memenuhi syarat-syarat kependidikan. Sebaliknya apabila lingkungan luar tidak memenuhi syarat-syarat kependidikan, pembelajaran akan sering terganggu dan pencapaian hasilnya kurang memuaskan. Guru harus memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran agar diperoleh hasil belajar siswa secara maksimal/

2.3 Hasil Belajar Siswa

Nawawi (dalam Susanto, 2013 : 5) menyatakan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dalam hasil tes mengenai sejumlah materi pembelajaran tertentu. Secara sederhana hasil belajar siswa merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.dalam suatu pembelajaran biasanya guru menetapkan suatu tujuan belajar. Hasil belajar dapat juga dilihat dari pengamatan saat proses belajar dan tes saat akhir pembelajaran. Pengamatan yang dilakukan saat proses pembelajaran yaitu dengan lembar observasi yang dilakukan oleh observer, sedangkan dengan tes akhir pembelajaran dengan soal-soal yang berkaitan dengan materi yang baru dipelajari. Bloom (dalam Sudjana, 2016:22) klasifikasi hasil belajar secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

1. Ranah kognitif

Taksonomi Bloom ranah kognitif di atas diperbaiki oleh seorang murid Bloom yaitu Lorin Anderson dan Krathwohl yang menghasilkan enam level ranah kognitif yaitu *remembering* (mengingat), *understanding* (memahami), *applying* (menerapkan), *analyzing* (menganalisis, mengurai), *evaluating* (menilai), dan *creating* (mencipta). Perbaikan Anderson ini sering digunakan dalam

merumuskan tujuan belajar dan pembuatan soal-soal tes hasil belajar yang sering dikenal dengan istilah C1 sampai dengan C6 (Utari, 2013:7).

Tabel 2.1 Penjelasan dan Pilihan Kata Kerja Kunci dari Ranah Kognitif yang telah Diperbaiki

Kategori	Penjelasan	Kata Kerja Kunci
Mengingat	Kemampuan menyebutkan kembali informasi/pengetahuan yang tersimpan dalam ingatan. Contoh: menyebutkan arti taksonomi.	Mendefinisikan, menyusun daftar, menjelaskan, mengingat, mengenali, menemukan kembali, menyatakan, mengulang, mengurutkan, menamai, menempatkan, menyebutkan.
Memahami	Kemampuan memahami instruksi dan menegaskan pengertian/makna ide atau konsep yang telah diajarkan baik dalam bentuk lisan, tertulis, maupun grafik/diagram Contoh: merangkum materi yang telah diajarkan dengan kata-kata sendiri	Menerangkan, menjelaskan, menterjemahkan, menguraikan, mengartikan, menyatakan kembali, menafsirkan, menginterpretasikan, mendiskusikan, menyeleksi, mendeteksi, melaporkan, menduga, mengelompokkan, memberi contoh, merangkum menganalogikan, mengubah, memperkirakan.
Menerapkan	Kemampuan melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tertentu. Contoh: melakukan proses pembayaran gaji sesuai dengan sistem berlaku.	Memilih, menerapkan, melaksanakan, mengubah, menggunakan, mendemonstrasikan, memodifikasi, menginterpretasikan, menunjukkan, membuktikan, menggambarkan, mengoperasikan, menjalankan memprogramkan, mempraktekkan, memulai.
Menganalisis	Kemampuan memisahkan konsep kedalam beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh	Mengkaji ulang, membedakan, membandingkan, mengkontraskan, memisahkan,

Kategori	Penjelasan	Kata Kerja Kunci
	pemahaman atas konsep tersebut secara utuh. Contoh: Menganalisis penyebab meningkatnya Harga pokok penjualan dalam laporan keuangan dengan memisahkan komponen-komponennya.	menghubungkan, menunjukkan hubungan antara variabel, memecah menjadi beberapa bagian, menyisahkan, menduga, mempertimbangkan, mempertentangkan, menata ulang, mencirikan, mengubah struktur, melakukan pengelasan, mengintegrasikan, mengorganisir, mengkerangkakan.
Mengevaluasi/ menilai	Kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria atau patokan tertentu Contoh: membandingkan hasil ujian siswa dengan kunci jawaban.	Mengkaji ulang, mempertahankan, menyeleksi, mempertahankan, mengevaluasi, mendukung, menilai, menjustifikasi, mengecek, mengkritik, memprediksi, membenarkan, menyalahkan.
Mencipta	Kemampuan memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan koheren, atau membuat sesuatu yang orisinal. Contoh: membuat kurikulum dengan mengintegrasikan pendapat dan materi dari beberapa sumber	Merakit, merancang, menemukan, menciptakan, memperoleh, mengembangkan, memformulasikan, membangun, membentuk, melengkapi, membuat, menyempurnakan, melakukan inovasi, mendisain, menghasilkan karya.

Sumber: Utari (2013:12)

2. Ranah afektif

Menurut Sudjana (2016:29) ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai

guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, serta hubungan sosial. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar yaitu sebagai berikut:

- a. *receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain.
- b. *responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
- c. *valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi.
- d. organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai yang lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang dimilikinya.
- e. karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

3. Ranah psikomotorik

Menurut Sudjana (2016:30) ranah psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan yaitu sebagai berikut:

- a. gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar);
- b. keterampilan pada gerakan-gerakan dasar;
- c. kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain;
- d. kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan;
- e. gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks; dan
- f. kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Hasil belajar salah satunya dapat diperoleh dari tes saat akhir pembelajaran dengan soal-soal yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Soal-soal yang digunakan untuk tes siswa SD berpacuan pada taksonomi Bloom yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), dan C4 (menganalisis). Media diorama yang dikembangkan lebih menekankan pada ranah kognitif siswa.

2.4 Respon Siswa Terhadap Pembelajaran

Respon siswa merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran, karena respon siswa akan menentukan semangat siswa dalam mempelajari suatu mata pelajaran. Respon siswa

dipengaruhi oleh minat. Menurut Suherman (dalam Hobri, 2010: 31) menyatakan bahwa minat mempengaruhi proses hasil belajar siswa, jika siswa tidak berminat mempelajari sesuatu, maka siswa tidak dapat diharapkan berhasil dengan baik dalam mempelajari hal tersebut. Sebaliknya jika siswa mempelajari sesuai dengan minatnya, maka dapat diharapkan hasilnya akan baik. Siswa yang memberi respon positif akan termotivasi untuk belajar sesuatu menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi dalam mempelajari materi sehingga siswa tersebut akan menyerap materi dengan lebih baik.

Menurut Susilana dan Riyana (2009: 8) respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran oleh guru dapat dilihat dari ekspresi, pendapat langsung perihal ketertarikan terhadap media tersebut, mudah atau sulitnya memahami pesan pembelajaran dalam media tersebut, serta bagaimana motivasi siswa setelah menyimak pembelajaran dengan menggunakan media. Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran ini diukur untuk mengetahui pendapat siswa terhadap media pembelajaran yang telah dibuat.

2.5 Media Pembelajaran Dalam IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah (Susanto, 2013 : 137). Ilmu Pengetahuan Sosial lebih cenderung membahas tentang aspek sosial yang bersifat abstrak. Berbeda dengan hakikat perkembangan anak usia sekolah dasar yang masih pada taraf berfikir operasional kongkret, oleh karena itu, penggunaan media sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman, wawasan, daya imajinasi anak karena media merupakan sarana pengantar pesan yang dapat merubah hal yang abstrak menjadi kongkret.

2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran

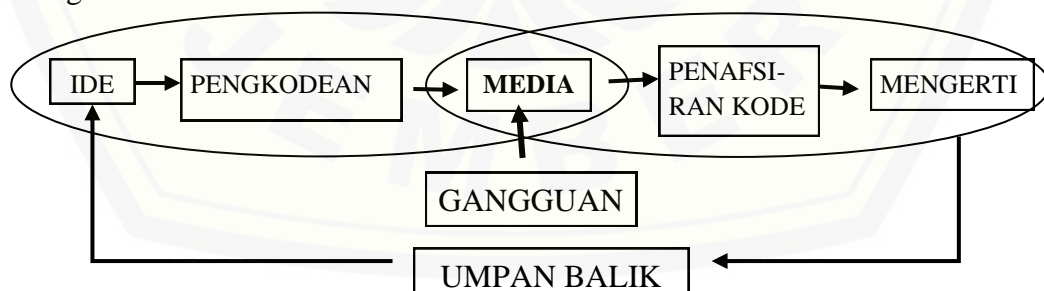
Menurut Heinich *et.al.*, 2002; Ibrahim, 1997; Ibraahim.*et.all.*,2001 (dalam Daryanto, 2010 : 4) menyatakan bahwa kata media merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya

komunikasi dari pengirim menuju penerima. Menurut Critocos (dalam Daryanto, 2010 : 4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Gerlach dan Ely (dalam Sundayana, 2013 : 4) menyatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pendapat lain mengenai media pembelajaran menurut Gange (Sadiman, dkk, 2010 : 6) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Pengetahuan ini meliputi, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Berdasarkan definisi diatas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran.

2.5.2 Posisi Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung pada suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran (Daryanto, 2010 : 6). Tanpa adanya sebuah media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran yang menggunakan suatu komunikasi juga tidak dapat berjalan dengan optimal. Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi ditunjukkan pada gambar sebagai berikut.



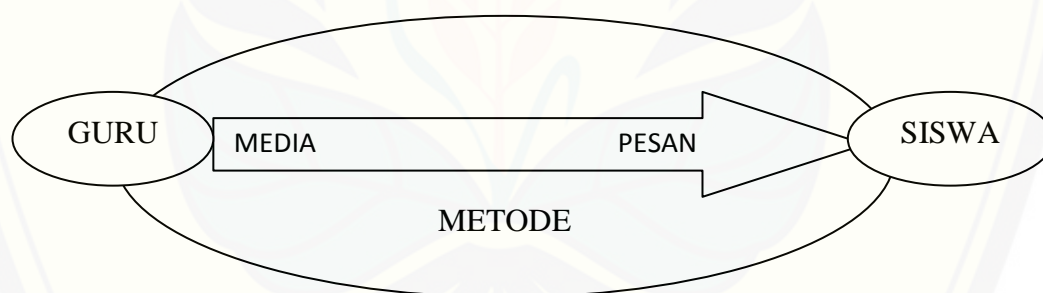
Gambar 2.1 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran (Daryanto, 2010 : 7)

Pada hakekatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima (Daryanto, 2015: 4). Pesan berupa isi yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi (pengkodean) baik secara verbal maupun non verbal. Proses tersebut dinamakan *encoding*. Penafsiran

simbol-simbol komunikasi oleh siswa disebut *decoding*. Penafsiran tersebut, ada kalanya siswa berhasil dan ada kalanya siswa tidak berhasil atau gagal. Kegagalan tersebut terjadi apabila siswa tidak mampu memahami apa yang didengar, dibaca, dilihat, atau diamati. Media pembelajaran ini dapat membantu isi pembelajaran yang akan disampaikan tidak sepenuhnya dalam bentuk verbalisme. Hal ini dapat mengurangi terjadinya *barriers* atau *noise* yang artinya gangguan yang menjadi penghambat komunikasi. Karena semakin banyak verbalisme, semakin abstrak pemahaman yang diterima siswa.

2.5.3 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2010 : 8) dalam proses pembelajaran media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Adapun metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian fungsi media pembelajaran dapat ditunjukkan melalui gambar seperti berikut.



Gambar 2.2 Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran (Daryanto, 2010 : 8)

Menurut Munadi (2012 : 37), beberapa fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar

Belajar adalah proses aktif dan konstruktif melalui suatu pengalaman dalam memperoleh informasi. Dalam proses aktif tersebut, media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa. Mudhoffir (dalam Munadi, 2012 : 37) menyebutkan bahwa sumber belajar merupakan komponen sistem intruksional yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan, yang mana hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Artinya melalui media siswa memperoleh pesan dan informasi, sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri siswa.

Pada usia sekolah terutama setelah menyelesaikan sekolah dasar, siswa telah mencapai tingkat sosial yang diperolehnya dari pengalaman, dengan keluarga, teman sekolahnya, kelompok-kelompok, keagamaan, dan masyarakat. Siswa juga bisa melalui media sosial diantaranya televisi, buku, film, majalah, koran, radio. Itu semua adalah sumber belajar bagi siswa.

2. Fungsi semantik

Fungsi semantik adalah kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh anak didik (tidak verbalistik). Misalnya ketika siswa belajar bahasa asing pasti mempelajari istilah baru, untuk itu diperlukan media seperti, kamus, glosari, atau narasumber. Media tersebut akan menambah perbendaharaan kata dan istilah. Tidak sedikit pula siswa terkadang memiliki pemahaman yang salah mengenai suatu istilah, disinilah diperlukan suatu media pembelajaran untuk memberikan pemahaman yang benar kepada siswa.

3. Fungsi manipulatif

Fungsi manipulatif adalah fungsi yang berkenaan dengan kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, kondisi, situasi tujuan, dan sasaran. Manipulatif seringkali dibutuhkan oleh seorang guru untuk menggambarkan sesuatu yang besar, terlalu kecil, atau berbahaya serta sulit diakses mungkin karena letak dan posisinya yang jauh. Berdasarkan karakter umum media memiliki dua kemampuan, yaitu mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan indrawi.

Pertama, kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi batas-batas ruang dan waktu, misalnya: 1) kemampuan media dalam menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya, seperti bencana alam, gunung meletus, dan sebagainya; 2) kemampuan media menjadikan objek atau peristiwa yang menyita waktu panjang menjadi singkat, seperti metamorfosis; dan 3) kemampuan media menghadirkan objek atau peristiwa yang telah terjadi, seperti peristiwa-peristiwa sejarah.

Kedua, kemampuan media dalam mengatasi keterbatasan inderawi manusia, misalnya: 1) membantu siswa dalam memahami objek yang sulit diamati karena terlalu kecil, seperti molekul, atom, atau sel yang bisa dipelajari dengan menggunakan film atau gambar; 2) membantu siswa dalam memahami objek yang bergerak terlalu lambat atau terlalu cepat, seperti metamorfosis yang bisa menggunakan media gambar; 3) membantu siswa dalam memahami objek yang membutuhkan kejelasan suara, seperti membaca Alquran sesuai dengan kaidah tajwid, belajar bahasa asing, belajar bernyanyi dan bermusik yaitu dengan memanfaatkan kaset; 4) membantu siswa dalam memahami objek yang terlalu kompleks, misalnya dengan memanfaatkan diagram, peta, grafik dan lain sebagainya.

4. Fungsi psikologis

Dari segi psikologis media memiliki fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif, fungsi motivasi. Beberapa fungsi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Fungsi atensi

Media pembelajaran dapat mengambil perhatian (*attention*) siswa terhadap materi yang dibahas. Penggunaan media yang pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran dapat menarik perhatian menfokuskan pikiran siswa kepada pembelajaran.

b. Fungsi afektif

Fungsi afektif yaitu media pembelajaran menggugah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu. Qahar (dalam Munadi, 2012 : 44) menyebutkan bahwa setiap orang memiliki gejala batin jiwa yang berisikan kualitas, karakter dan kesadaran. Dari hal tersebut, berwujudlah pencerahan perasaan, minat sikap penghargaan, nilai-nilai, dan perangkat emosi atau kecenderungan-kecenderungan batin, sehingga nantinya siswa dapat menumbuhkan minat dan sikap terhadap materi pembelajaran. Contoh dari fungsi afektif yaitu penggunaan televisi sebagai media pembelajaran.

c. Fungsi kognitif

Siswa yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek itu berupa orang, benda, atau kejadian atau peristiwa yang nanti diharapkan siswa mendapatkan pengetahuan dan pemahaman baru.

d. Fungsi imajinatif

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa. Imajinasi berdasarkan kamus lengkap psikologi (Munadi, 2012 : 46) adalah menciptakan objek atau peristiwa tanpa memanfaatkan data sensorik. Imajinatif mencakup penimbunan atau kreasi objek-objek baru sebagai rencana masa yang akan datang, atau juga dapat mengambil bentuk fantasi (khayalan) yang didominasi oleh pikiran-pikiran artistik.

e. Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian siswa. Guru dapat memotivasi siswa dengan cara membangkitkan minat belajar siswa dengan cara memberikan harapan. Salah satu bentuk pemberian harapan yaitu dengan cara memudahkan siswa dalam menerima dan memahami isi pelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan berguna.

f. Fungsi sosial-kultural

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi hambatan sosio kultural antar siswa. Siswa yang jumlahnya cukup besar, dengan adat, kebiasaan, lingkungan, dan pengalaman yang berbeda-beda sangat mungkin memiliki persepsi dan pemahaman yang tidak sama tentang suatu topik pembelajaran. Begitu pula perbedaan latar belakang sosio-kultural sangat berpotensi menimbulkan terjadinya konflik antar siswa. Disinilah fungsi media pembelajaran mampu memberikan rangsangan, memberikan pemahaman terhadap perlunya menjaga kehormatan dan saling menghargai perbedaan yang ada.

Dari beberapa fungsi media pembelajaran di atas, media pembelajaran diorama menekankan pada fungsi manipulatif. Dimana media diorama ini nanti

dapat digunakan untuk menghadirkan suatu objek atau peristiwa dari materi perjuangan bangsa Indonesia dalam melawan penjajah.

2.5.4 Jenis Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2012 : 44) pada dasarnya media dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu :

1. media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari siswa. Beberapa media visual antara lain : a) media cetak seperti, buku, modul, jurnal, peta, gambar, poster; b) model dan prototipe seperti globe; c) media realitas alam sekitar dan sebagainya.
2. media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran siswa. Contoh media audio adalah *tape recorder*, radio, dan *VCD player*.
3. media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan.. beberapa contoh media audio visual adalah film, video, program TV, dan lain sebagainya.
4. Multimedia adalah media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran, pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Menurut Gagne (dalam Daryanto, 2010 : 17) media diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasi, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film suara, dan mesin belajar. Sedangkan menurut Ibrahim (dalam Daryanto, 2010 : 18) media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, audio, proyeksi, televisi, video, dan komputer.

Semua jenis media pembelajaran melibatkan alat indera yaitu penglihatan, pendengaran, peraba, dan pengucap yang akan membuat siswa mendapatkan pengalaman secara langsung tentang konsep-konsep yang sedang dipelajari.

Media diorama yang dikembangkan merupakan media audio visual. Media yang melibatkan penglihatan dan pendengaran sekaligus dalam satu proses pembelajaran, dengan media ini siswa dapat melihat gambaran suatu kejadian atau peristiwa sejarah yaitu perjuangan pangeran Diponegoro. Selain dapat mengamati siswa juga bisa mendengarkan suara atau audio tentang perjuangan pangeran Diponegoro.

2.5.5 Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2010 : 17) ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran sebagai berikut.

1. Landasan fisiologis

Ada beberapa pandangan bahwa digunakannya beberapa jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, dapat berakibat proses pembelajaran yang kurang manusiawi. Dengan kata lain penggunaan teknologi dalam pembelajaran akan terjadi *dehumanisasi*. Siswa diberikan kebebasan dalam memilih suatu media, hal tersebut berarti penggunaan teknologi tidak berarti *dehumanisari*. Untuk menghindari hal tersebut guru haruslah menganggap siswa sebagai anak manusia yang memiliki kepribadian, harga diri, motivasi, dan memiliki kemampuan pribadi yang berbeda dengan yang lain maka baik menggunakan media hasil teknologi baru maupun tidak, proses pembelajaran yang dilakukan harus tetap menggunakan pendekatan *humanis*.

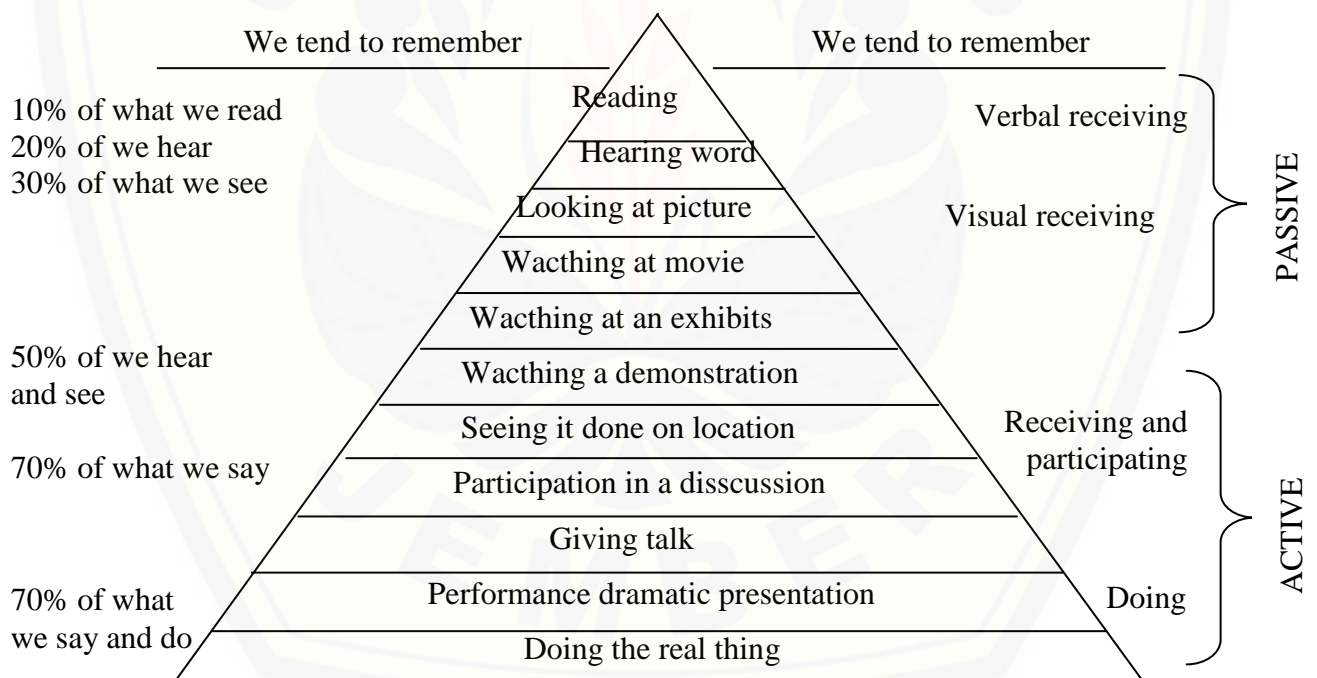
2. Landasan psikologis

Landasan psikologis penggunaan media pembelajaran adalah alasan atau rasional, mengapa media pembelajaran dipergunakan ditinjau dari kondisi siswa dan bagaimana proses belajar itu terjadi. Belajar adalah suatu proses yang mengakibatkan adanya perubahan perilaku oleh adanya pengalaman. Perubahan perilaku ini dapat berupa bertambahnya pengetahuan, diperolehnya keterampilan atau kecekatan, dan berubahnya sikap seseorang yang telah belajar. Pengetahuan dan pengalaman itu diperoleh siswa dari belajar yang membutuhkan suatu rangsangan. Pada proses belajar terjadi secara individual atau seorangan dimana

rangsangan atau informasi yang sama tidak akan menghasilkan perolehan hasil belajar yang sama.

Piaget (dalam Sundayana, 2013 : 19) mengemukakan bahwa seseorang memiliki tingkat berfikir sesuai dengan perkembangan usianya, dimana perkembangan berfikir tersebut dimalai dari tingkat sensori motor, praoperasional, operasional kongkrit, operasional formal. Manusia belajar melalui pergaulannya dengan lingkungannya. Dalam pengenalan lingkungan itu siswa melalui tiga tahap belajar, yaitu tingkat kongkret, tingkat skematis, dan tingkat abstrak.

Proses pembelajaran siswa dapat memperoleh berbagai jenis pengalaman, Dale (dalam Sundayana, 2013 : 20) mengemukakan jenjang pengalaman itu berdasarkan derajat kekongkretan dan keabstrakannya, yang digambarkan dalam suatu model yang disebut kerucut pengalaman (*the cone of experiences*).



Gambar 2.3 Kerucut Pengalaman Dale (Sanjaya, 2010: 200)

Pengalaman belajar kongkrit yang secara langsung dialami siswa terletak di bagian bawah. Menurut analisa Dale (Munadi 2012 : 19) pengalaman langsung mendapat tempat utama dan terbesar, namun materi perjuangan bangsa Indonesia pada masa penjajah sulit untuk divisualisasikan secara langsung. Posisi kedua media kongkret jika dilihat dari kerucut pengalaman dale adalah dengan benda

tiruan. Mempelajari objek tiruan sangat besar manfaatnya terutama untuk menghindari terjadinya verbalisme. Berdasarkan hal tersebut materi perjuangan bangsa Indonesia pada masa penjajahan dapat menggunakan media berupa benda tiruan. Benda tiruan yang dapat digunakan adalah media pembelajaran diorama. Media Pembelajaran diorama merupakan benda tiruan, pada kerucut pengalaman Dale merupakan kategorimenempati posisi kedua. Media diorama yang dilengkapi dengan audio, diharapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi dan siswa terhindar dari terjadinya verbalisme.

3. Landasan teknologis

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan, serta penilaian proses dan sumber belajar. Jadi, teknologi pembelajaran merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi dimana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol.

Teknologi pembelajaran, pemecahan masalah dilakukan dalam bentuk kesatuan komponen-komponen sistem pembelajaran yang telah disusun dalam fungsi desain atau seleksi dan dalam pemanfaatan serta dikombinasikan sehingga menjadi sistem pembelajaran yang lengkap.

4. Landasan empirik

Temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya, siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan jika siswa belajar menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Siswa yang memiliki tipe belajar visual akan memperoleh keuntungan jika pembelajaran menggunakan media visual, seperti gambar, diagram, video, atau film. Sementara siswa yang memiliki tipe belajar auditif, akan lebih suka belajar dengan media audio, seperti radio, rekaman suara, atau ceramah guru. Akan lebih tepat dan menguntungkan siswa dari kedua tipe belajar tersebut jika menggunakan media audio-visual.

Berdasarkan landasan empiris tersebut, pemilihan media pembelajaran hendaknya jangan atas dasar kesukaan guru tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik siswa, materi pembelajaran, dan media pembelajaran.

2.6 Media Diorama

Munadi (2012 : 109) menyatakan bahwa diorama adalah pemandangan (*scene*) tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas. Menurut Sudjana dan Rivai (2015 : 170) diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sederhana, diorama juga berguna sebagai media pembelajaran terutama pada mata pelajaran sejarah bahkan dapat diusahakan pula untuk berbagai macam pelajaran.

Peristiwa pokok dalam suatu cerita yang menggambarkan kejadian yang dapat digambarkan dalam satu rangkaian dalam diorama. Media diorama dilengkapi dengan benda-benda tiga dimensi dalam ukuran yang kecil. Benda benda yang kecil itu, seperti orang-orangan, pohon-pohonan, rumah-rumahan dan lain-lain, sehingga diorama tampak seperti dunia sebenarnya dalam ukuran kecil. Benda benda tersebut dapat dibuat dari bahan alam ataupun buatan seperti, kertas karton, kayu, bubur kertas, tanah liat, dan sebagainya. Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa diorama adalah pemandangan tiga dimensi mini dari suatu objek, kejadian atau peristiwa yang disusun atas berbagai simbol dan bahan bahan nyata yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya.

Diorama memiliki beberapa kelebihan diantaranya memberikan pengalaman secara langsung, menyajikan secara kongkrit, dan dapat menunjukkan objek secara utuh, baik konstruksi maupun cara kerjanya. Selain memiliki kelebihan diorama juga memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan dari media diorama adalah tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar dan perawatan yang rumit. Kekurangan tersebut dapat diatasi dengan membuat media diorama yang besar sehingga dapat menjangkau sasaran dalam jumlah besar,

untuk perawatan diorama yang rumit, bisa diatasi dengan membuat diorama model tertutup atau ditempatkan dalam suatu wadah tertutup apabila selesai digunakan.

2.7 Penggunaan Media Diorama dalam pembelajaran IPS

Menurut Mardiaty (2011: 6) pengembangan Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar atau IPS SD merupakan integrasi atau perpaduan dari konsep-konsep lintas bidang ilmu-ilmu sosial dan humaniora merupakan studi kajian tentang gejala atau fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. Permasalahan yang sering muncul pada siswa yaitu sulitnya memahami mata pelajaran IPS, karena mata pelajaran ini dipandang sulit dan membosankan. Hal ini dikarenakan konsep dalam mata pelajaran IPS yang bersifat abstrak dan sulit dipahami dan materi yang mengharuskan banyak hafalan. Salah satu materi dalam mata pelajaran IPS adalah perjuangan bangsa Indonesia pada masa penjajahan. Pada materi ini, siswa diminta untuk mendeskripsikan perjuangan para pahlawan pada masa perjuangan melawan penjajah. Siswa akan kesulitan untuk mengetahui bagaimana perjuangan pahlawan saat melawan penjajah. Oleh sebab itu, penggunaan media sangat diperlukan agar siswa dapat melihat visualisasi dari perjuangan pahlawan saat melawan penjajah. Media dapat digunakan sebagai alat untuk memahami konsep yang abstrak menjadi kongkret, dan membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Pembelajaran IPS mengenai perjuangan pahlawan memerlukan suatu media diorama yang didalamnya terdapat beberapa benda dan simbol tiga dimensi yang menggambarkan suasana peperangan saat melawan penjajah, hal ini berguna agar memudahkan siswa dalam mendeskripsikan perjuangan bangsa Indonesia pada masa penjajahan. Tidak hanya itu siswa juga membutuhkan suatu media yang dapat membuatnya menjadi aktif dan berani dalam berkomunikasi secara menyenangkan selama proses pembelajaran berlangsung. Diorama adalah media yang efektif untuk mengkomunikasikan materi IPS khususnya perjuangan bangsa Indonesia pada masa penjajahan. Media ini memudahkan siswa memahami materi

sekaligus membangkitkan motivasi dan minat siswa untuk belajar karena tampilannya yang menarik dan pembelajarannya menyenangkan.

2.8 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Kriswandari (2016) yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Daur Air pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri Seyegan*". Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian tersebut menggunakan statistik deskriptif. Skor yang diperoleh, kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang, hal ini sesuai dengan acuan rumus Widoyoko (dalam Kriswandari, 2016 : 972). Penelitian tersebut media yang dikembangkan dikatakan layak digunakan apabila hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan siswa memperoleh nilai minimal baik pada semua aspek. Hasil penelitian Kriswandari (2016) yaitu media diorama daur air dihasilkan dengan melalui tahap define, design, dan develop. Hasil uji kelayakan media pembelajaran diorama daur air memperoleh skor akhir 3,88 dengan kategori baik menurut ahli media, skor akhir 4,21 dengan kategori sangat baik menurut ahli materi, dan skor akhir 4,69 dengan kategori sangat baik menurut penilai praktis, serta 4,17 dengan kategori sangat baik pada uji coba terbatas, dan skor 4,32 dengan kategori sangat baik pada uji coba lapang. Pemahaman siswa terhadap materi berdasarkan aspek kognitif memperoleh rata-rata 76,7.

Darajati (2016) melakukan penelitian mengenai pengembangan media diorama yang berjudul "*Pengembangan Media Diorama Lingkungan (Dolan) Sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas III SDN Tahunan*". Tujuan dari penelitian tersebut adalah mengembangkan media diorama lingkungan (dolan) yang layak. Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif. Skor yang diperoleh, kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima. Hasil penelitian media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi, ahli media penilaian praktis dan di uji cobakan, hasilnya adalah sangat baik.

Emilia (2017) melakukan penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Diorama pada Tema Keselamatan Di Rumah dan Perjalanan pada Kelas II Di SD Islam Al-Falah Kota Jambi*”. Hasil penelitiannya media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk dijadikan produk akhir berupa media diorama sebagai media pembelajaran Tema Keselamatan Di Rumah dan Perjalanan pada Kelas II Di SD Islam Al-Falah Kota Jambi.

Penelitian yang relevan selanjutnya adalah “*Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Pokok Kerja Paksa Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri 1 Candinegoro Wonoayu Sidoarjo*”, yang dilakukan oleh Khaq (2014). Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran diorama telah dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi, angket siswa juga menunjukkan kategori layak, sedangkan berdasarkan hasil belajar siswa dapat disimpulkan terdapat pengaruh dalam penggunaan media diorama tiga dimensi terhadap kemampuan siswa dalam mengetahui peristiwa romusa pada waktu penjajahan jepang di SDN 1 Candinegoro Wonoayu kab. Sidoarjo.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan di atas, maka didapatkan inisiatif untuk menghasilkan suatu produk media diorama sebagai media atau sarana belajar bagi siswa. Media diorama yang dikembangkan diharapkan mampu membantu siswa dalam penguasaan dan pemahaman konsep, materi, melatih dan mendorong keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapatnya, berimajinasi, serta berfikir secara bebas tanpa takut salah guna meningkatkan hasil belajar pada materi yang telah ditentukan.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab 3 ini dibahas tentang: 1) jenis penelitian; 2) tempat dan subjek uji coba; 3) definisi operasional; 4) model pengembangan; 5) rancangan penelitian; 6) instrumen penelitian; 7) metode pengumpulan data; dan 8) teknik analisis data. Lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut.

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Menurut Borg and Gall (dalam Masyhud, 2016 : 222) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai berikut.

Educational Research and development (R & D) is a process used to develop and validate educational and products. The steps of this process are usually referred to as the R & D cycle, which consists of studying research findings pertinent to the product to be developed, developing the product based on these findings, field testing it in the setting where it will be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage. In more rigorous programs of R & D, this cycle is repeated until the field-test data indicate that the product meets its behaviorally defined objectives.

Artinya: penelitian pendidikan dan pengembangan (R & D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut dengan siklus R & D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian di lapangan dimana produk akhirnya akan digunakan, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap pengujian. Program yang lebih ketat dari R & D, siklus ini diulang sampai bagian data uji lapangan menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan perilaku yang didefinisikan.

Menurut Seel dan Richey (dalam Hobri, 2010 : 1) penelitian pengembangan (*Development Research*) berorientasi pada pengembangan produk dimana proses pengembangannya dideskripsikan seteliti mungkin dan produk

akhirnya dievaluasi. Evaluasi produk hasil pengembangan didasari pada kualitas produk yang telah ditetapkan. Beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang dimaksudkan untuk menghasilkan, memvalidasi, menguji keefektivan suatu produk, berupa model, pendekatan, modul atau bahan ajar, ataupun media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini, objek yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berupa diorama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

3.2 Tempat dan Subjek Uji Coba

Pelaksanaan uji coba hasil pengembangan media pembelajaran berupa diorama materi perjuangan bangsa Indonesia pada masa penjajahan akan bertempat di SDN Tegal Gede 01 Jember. Alasan penelitian berkaitan dengan tempat di sekolah ini, karena penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran masih terbatas. Media yang sering digunakan adalah media gambar, sehingga siswa merasa bosan dan belum bisa aktif mengembangkan pengetahuannya dalam proses pembelajaran.

Uji coba penelitian dilaksanakan di SDN Tegal Gede 01 Jember pada semester genap tahun ajaran 2017/2018. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA dan VB. Selanjutnya peneliti melakukan pengujian terhadap kesamaan (homogenitas) beberapa bagian sampel yang diambil dari populasi yang sama. Uji homogenitas sampel untuk kesamaan awal dihitung menggunakan uji *levene test* dengan bantuan software SPSS versi 17.0. ketentuan uji *levene test* yaitu apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Maka distribusi data adalah homogen dan sebaliknya. Data yang digunakan untuk menentukan homogen sampel yakni dengan nilai ujian semester 1 siswa kelas VA dan VB. Hasil perhitungan uji homogenitas *Levene Test* dengan menggunakan SPSS dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1 Uji Homogenitas

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
HasilBelajarSiswa	kelas A	35	65.9429	13.12372	2.21831
	kelas B	33	61.7879	8.38808	1.46018

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
								95% Confidence Interval of the Difference		
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
HasilBelajarSiswa	Equal variances assumed	6.724	.012	1.545	66	.127	4.15498	2.68926	-1.214	9.52425
	Equal variances not assumed			1.565	58.231	.123	4.15498	2.65575	-1.160	9.47064

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan uji *Levene Test* di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi diperoleh sebesar 0,12 sehingga nilai signifikansi $> 0,05$ ($0,12 > 0,05$). Jadi, dapat disimpulkan bahwa keadaan kedua sampel tersebut sebelum diadakan penelitian adalah homogen, selanjutnya menggunakan teknik undian untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil undian kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas Kontrol. Kelas VA sebagai kelas eksperimen akan diberikan pembelajaran dengan menggunakan media diorama yang dilengkapi dengan

audio. Sementara kelas VB sebagai kelas kontrol akan menggunakan media diorama yang tidak dilengkapi dengan audio.

3.3 Definisi Operasional

Diorama adalah pemandangan tiga dimensi mini dari suatu objek, kejadian, atau peristiwa yang disusun atas berbagai simbol atau bahan-bahan nyata yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya.

Menghindari kesalahan penafsiran dalam penelitian ini, maka diperlukan adanya definisi operasional mengenai hal-hal berikut.

- a. Proses pengembangan media pembelajaran berupa diorama dilaksanakan 7 tahap pengembangan yaitu tahap penelitian pendahuluan, perencanaan dan pengembangan, pengembangan desain produk, validasi desain produk, revisi desain produk awal, uji coba penggunaan, revisi produk penggunaan, dan uji coba keefektifan.
- b. Produk dari penelitian ini adalah media pembelajaran berupa diorama dengan materi perjuangan bangsa Indonesia pada masa penjajahan.

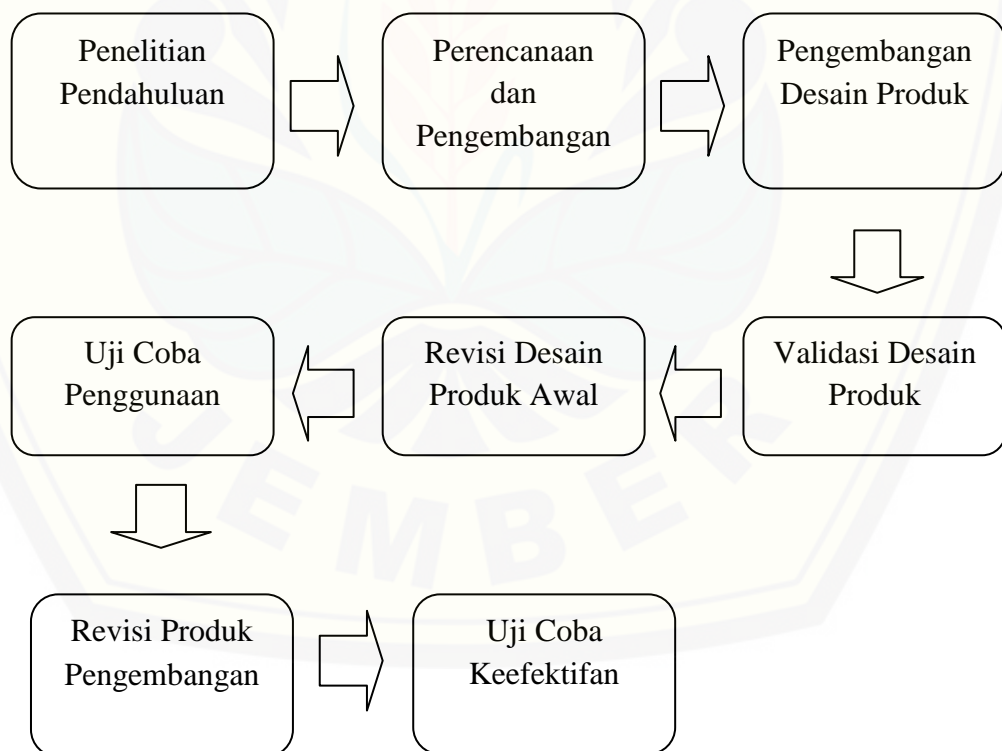
3.4 Model Pengembangan

Model pengembangan merupakan cara yang digunakan untuk menemukan, mengembangkan, dan menguji suatu produk berdasarkan proses yang sistematis, sehingga produk yang dihasilkan memiliki nilai yang ilmiah yang tinggi dan dapat dipercaya. Hobri (2010 : 1) ada beberapa model pengembangan dalam penelitian pengembangan, antara lain R & D oleh Borg and Gall, model Dick and Carey, model Thiagarajan, Semmel & Semmel, model Kemp, model IDI, dan model Plomp. Berdasarkan banyaknya model pengembangan dalam penelitian pengembangan pendidikan, maka dipilihlah model pengembangan R & D oleh Borg and Gall (1983) dalam pengembangan media pembelajaran diorama, hal ini dikarenakan model ini yang paling sesuai dalam pengembangan media pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan *Research and Development* yang dikembangkan oleh Borg and

Gall (dalam Masyhud, 2016: 222). Menurut Masyhud (2016: 227) penelitian pengembangan banyak memiliki variasi langkah tersebut dapat diringkas menjadi 10 langkah sebagai berikut: (1) penelitian pendahuluan, (2) perencanaan pengembangan produk, (3) pengembangan desain produk awal, (4) validasi desain produk, (5) revisi desain produk, (6) uji coba pengguna, (7) revisi desain produk, (8) uji coba keefektifan, (9) produk final dan produksi massal, dan (10) desiminasi Produk dan implementasi.

Langkah-langkah dalam penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap ke-8 yaitu uji keefektifan karena pada tahap ini peneliti telah dapat menyimpulkan kelayakan dan keefektifan produk yang dihasilkan. Masyhud (2016: 258) menyatakan bahwa penelitian pengembangan bagi mahasiswa strata satu (S1) dapat berhenti sampai langkah kedelapan dan diakhiri dengan laporan pertanggung jawaban.



Sumber diadaptasi diadaptasi dari Masyhud (2016: 228)

Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian Pengembangan Dalam Bidang Pendidikan

3.5 Rancangan Penelitian

3.5.1 Penelitian Pendahulu

Sebelum melakukan pengembangan, kegiatan pertama kali yang harus dilakukan adalah penelitian pendahuluan. Penelitian pendahuluan dimaksudkan untuk mendapat data dan informasi yang tepat berkaitan dengan kebutuhan produk yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan dalam melakukan penelitian pengembangan yang akan dilakukan.

Penelitian pengembangan dapat dilakukan dengan 3P (*Paper, Place, dan Person*).

a. *Paper*

Dilakukan dengan banyak membaca literatur, penelitian sebelumnya serta berbagai dokumen yang terkait dengan penelitian pengembangan yang akan dilakukan.

b. *Place*

Penelitian pendahuluan dilakukan dengan cara mengunjungi atau mengobservasi tempat yang akan dijadikan penelitian.

c. *Person*

Penelitian pendahuluan dilakukan dengan cara berkonsultasi dengan seorang yang ahli dalam bidang yang kita teliti.

3.5.2 Perencanaan Pengembangan Produk

Setelah mendapatkan berbagai informasi dan data yang dibutuhkan maka tahap selanjutnya adalah melakukan perencanaan dan pengembangan berdasarkan data dan informasi yang diperoleh ketika melakukan penelitian pendahulu. Proses perencanaan dituangkan dalam pembuatan proposal penelitian. Proposal penelitian yang disusun berisi hal-hal berikut: (1) judul penelitian, (2) rumusan masalah penelitian, (3) tujuan dan manfaat penelitian, (4) kajian pustaka, (5) metode dan prosedur penelitian, serta berbagai instrumen yang dibutuhkan dan jadwal kegiatan penelitian.

3.5.3 Pengembangan Desain Produk Awal

Setelah perencanaan selesai dilakukan, maka mulai dilakukan pengembangan desain produk awal. Desain produk awal ini selanjutnya diuji validitas oleh validator ahli. Hasil validator akan dijadikan sebagai dasar untuk menentukan kelayakan produk yang sudah dikembangkan. Dalam tahap ini, peneliti juga harus menyusun kisi-kisi mengenai isi desain produk yang akan dihasilkan supaya pengembangan desain produk awal dapat mencapai sasaran yang tepat dan memiliki nilai validitas yang tinggi.

3.5.4 Validitas Desain Produk

Mashyud (2016: 239) mengatakan bahwa validasi pengembangan produk awal adalah kegiatan untuk menilai apakah desain rancangan produk yang dikembangkan, yaitu berupa media pembelajaran secara rasional berdasarkan teori dan pengalaman para validator akan lebih efektif dari media yang lama atau tidak. Validasi desain produk dilakukan dengan menyerahkan media pembelajaran yang telah dikembangkan kepada validator untuk dinilai. Penilaian dari validator dapat digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari media yang dikembangkan.

Uji validitas desain produk menggunakan instrumen berupa skala penilaian yang diberikan kepada validator bersamaan dengan media pembelajaran yang dikembangkan. Validator terdiri dari 1 validator ahli materi dan 1 validator ahli media. Hasil uji para validator minimal menyatakan layak uji coba, baru peneliti dapat melangkah pada tahap selanjutnya uji lapangan skala kecil dan uji keefektifan.

3.5.5 Revisi Desain Produk Awal

Melalui kegiatan validasi desain produk awal, maka diketahui kelemahan dan kelebihan media yang sudah dikembangkan, sehingga peneliti dapat melakukan perbaikan sesuai dengan saran dan kritik validator supaya media yang dikembangkan benar-benar memiliki kualitas yang baik.

3.5.6 Uji Coba Penggunaan

Uji coba penggunaan desain produk dapat dilakukan pada subjek skala kecil sekitar 10-20 siswa atau 1 kelas siswa. tujuannya adalah memperoleh balikan terhadap desain media pembelajaran yang sudah dibuat (Masyhud, 2016: 247). Secara detail, tujuan uji coba penggunaan desain produk dalam skala kecil adalah untuk mendapatkan balikan tentang:

- a. kejelasan petunjuk penggunaan;
- b. kesalahan cetak dan kesalahan berbagai penggunaan istilah yang mungkin terjadi;
- c. penggunaan bahasa mudah dipahami atau tidak;
- d. kesesuaian waktu yang dibutuhkan untuk pelaksanaannya;
- e. relevansi materi dan media yang dikembangkan;
- f. kemenarikan materi pembelajaran;
- g. urutan materi;
- h. kemampuan ilustrasi yang ada dalam produk mendukung keefektifan pembelajaran;
- i. kemampuan memotofasi siswa aktif; dan
- j. kemampuan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Uji coba penggunaan ini disertai dengan *checklist* atau skala penilaian yang diberikan kepada siswa untuk diisi setelah mengikuti pembelajaran. Keputusan hasil uji coba pengguna didasarkan pada perolehan persentase jawaban siswa yang dikumpulkan melalui *checklist*. Jika sebagian besar (minimal 80%) menyatakan bagus (YA) pada setiap poin, maka produk yang dikembangkan layak diuji cobakan lebih lanjut dalam skala besar. Dalam penelitian ini subjek uji coba penggunaan adalah siswa kelas V SDN

3.5.7 Revisi Produk Pengembangan

Revisi desain produk awal dilakukan berdasarkan balikan yang diperoleh dari hasil uji coba penggunaan produk yang telah dilakukan. Frekuensi jawaban siswa YA atau TIDAK menjadi bahan yang sangat bermanfaat bagi revisi setiap poin produk pengembangan (Masyhud, 2016: 250). Setiap komentar dari

siswa pada uji coba produk juga perlu diperhatikan dan dijadikan sebagai pertimbangan dalam melakukan revisi. Setiap poin yang mendapatkan respon positif dibawah 80% perlu ditinjau ulang dan kemudian direvisi.

3.5.8 Uji Coba Keefektifan

Setelah melakukan revisi desain produk dan telah dipastikan semua poin menunjukkan rata-rata layak, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba keefektifan. Tujuan dilakukan uji coba keefektifan adalah untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan memiliki nilai keefektifan yang cukup tinggi (Masyhud, 2016: 250). Uji coba produk ini menggunakan cara uji coba keefektifan eksternal.

Uji coba keefektifan eksternal dilakukan dengan menggunakan metode eksperimental. Uji coba produk dalam hal ini dilakukan terhadap sasaran dua kelas yang paralel. Satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas lainnya sebagai kelas kontrol. Materi kedua kelas sama persis. Kelas eksperimen dan kontrol sama-sama diberikan tes awal (*pretest*), untuk mengetahui dan mengukur kondisi awal masing-masing kelas. Setelah *pretest* selesai dilakukan maka dimulai metode eksperimental dengan cara memberikan *treatment* pembelajaran dengan menggunakan produk media pembelajaran yang baru pada kelas eksperimen. Sementara satu kelas lainnya diberi pembelajaran dengan menggunakan produk lama. Setelah proses pembelajaran selesai, maka kedua kelas tersebut diukur dengan menggunakan alat ukur (*test*) yang sama. Hasil test kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis *t-test Independent Sampling*.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan hal yang penting untuk mengetahui keberhasilan suatu penelitian pengembangan. Menurut Hobri (2010 : 33) instrumen penelitian disusun untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan suatu produk. Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan sebagai berikut.

3.6.1 Lembar Validasi

Menurut Hobri (2010 : 35) lembar validasi digunakan untuk mengukur kevalidan suatu media pembelajaran dari segi isi dan konstruksinya berpatokan pada rasional teoritik yang kuat, dan konsistensi secara internal antar komponen-komponen.media pembelajaran yang akan divalidasi adalah media diorama pada materi perjuangan bangsa Indonesia pada masa penjajahan. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh 2 (dua) orang validator, yaitu seorang ahli media yang diambil dari dosen ahli media, dan seorang ahli materi yaitu guru kelas V yang diambil dari tempat uji coba. Teknik yang digunakan untuk mengukur kevalidan pengembangan media pembelajaran yaitu dengan memberikan produk media pembelajaran beserta lembar validasi kepada validator. Langkah penilaian yaitu validator diminta untuk membelikan *chek list* (√) pada setiap aspek di kolom yang sesuai pada lembar validasi yang telah diberikan.

3.6.2 Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara yang digunakan adalah bentuk “*semi structured*” yaitu mula-mula pewawancara memberikan pertanyaan yang sudah terstruktur, kemudian satu persatu diperdalam untuk mendapatkan keterangan lebih lanjut (Arikunto, 2014 :270). Pedoman wawancara digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan wawancara untuk mengetahui informasi awal siswa dan pembelajaran di SDN Tegal Gede 01 Jember.

3.6.3 Angket Respon Siswa terhadap Pembelajaran

Menurut Hobri (2010: 45) angket respon siswa terhadap pembelajaran digunakan untuk memperoleh data mengenai pendapat atau komentar siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Melalui instrumen ini juga dapat digunakan untuk memperoleh data mengenai minat dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan hasil pengembangan produk media pembelajaran yaitu diorama materi perjuangan bangsa Indonesia pada masa penjajahan.

3.6.4 Tes Hasil Belajar

Menurut Hobri (2010 : 45) tes hasil belajar digunakan untuk mengukur kompetensi siswa yaitu penguasaan isi dan kemampuan siswa dalam menjawab soal, serta ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tes ini harus disusun sesuai dengan tingkat kognitif siswa, kompetensi, indikator, dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam materi perjuangan bangsa Indonesia pada masa penjajahan. Soal-soal dalam teks harus sesuai dengan taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson (dalam Utari, 2013), yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami); C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi atau menilai), C6 (mencipta). Pada penelitian ini, tes yang digunakan pada soal-soal materi perjuangan bangsa Indonesia pada masa penjajahan terdiri dari C1 (mengingat) – C4 (menganalisis) karena subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar kelas V. Data hasil tes belajar siswa dapat digunakan sebagai bahan analisis keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

3.7 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan data penelitian, dan untuk mengumpulkan data penelitian maka teknik-teknik yang digunakan sebagai berikut.

- a. Validasi produk media pembelajaran diorama pada materi perjuangan bangsa Indonesia pada masa penjajahan dilakukan oleh 2 (dua) orang validator, yaitu seorang validator ahli media (dosen ahli media di FKIP Universitas Jember), dan seorang ahli materi (guru kelas V di SDN Tegal Gede 01 Jember). Tujuan validasi produk media adalah untuk mendapatkan data validasi media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi produk media menggunakan lembar validasi dengan memberikan *check list* (√) pada kriteria yang tersedia. Hasil validasi dapat digunakan sebagai bahan untuk merevisi atau memperbaiki media pembelajaran.
- b. Wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara terstruktur yaitu pedoman wawancara yang hanya memuat garis besar yang akan

- ditanyakan. Hal ini digunakan untuk menggali informasi awal tentang pembelajaran IPS di sekolah yang menjadi tempat penelitian.
- c. Tes hasil belajar diberikan untuk memperoleh data hasil belajar siswa yaitu pemahaman siswa mengenai materi perjuangan bangsa Indonesia pada masa penjajahan. Tes ini terdiri dari 30 soal objektif. Tes hasil belajar diberikan setelah proses pembelajaran.
 - d. Angket diberikan setelah proses pembelajaran untuk mengetahui pendapat siswa tentang media pembelajaran yang dikembangkan. Angket diberikan kepada siswa untuk dijawab sesuai dengan pendapat masing-masing untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan yaitu diorama.

3.8. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif, teknik analisis untuk setiap data yaitu sebagai berikut.

3.8.1 Analisis data hasil validasi

Analisis data hasil validasi digunakan untuk mengukur aspek kevalidan produk berupa media pembelajaran diorama yang dikembangkan. Jika kategori koefisien tinggi, maka langkah pengembangan media dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya. Sebaliknya jika tingkat koefisien rendah, maka media pembelajaran yang dikembangkan harus direvisi sesuai dengan kekurangan yang telah ditentukan oleh validasi. Menurut Masyhud (2016 : 242), rumus yang digunakan untuk menganalisis validasi produk sebagai berikut.

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

Keterangan :

Valpro adalah validitas produk,

Srt adalah skor riil tercapai (rerata dari para validator),

Smt adalah skor maksimal yang dapat dicapai.

Hasil analisis validasi produk tersebut kemudian dikonfirmasi dengan kriteria validasi produk sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kriteria Hasil Validasi Desain Produk oleh Validasi

Kriteria Skor	Kategori Kelayakan Produk
81 – 100	Sangat layak
61 – 80	Layak
41 – 60	Cukup layak
21 – 40	Kurang layak
0 – 20	Sangat kurang layak

Sumber : Masyhud (2016 : 243)

3.8.2 Analisis data uji coba keefektifan produk

Keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil uji/ menggunakan teknik analisis *t-test Independent Sampling*. Data yang digunakan dalam uji t menggunakan *t-test Independent Sampling* adalah data nilai hasil belajar siswa. setelah dilakukan *pretest* dan *posttest*, maka selanjutnya dilakukan analisis terhadap selisih antara *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perhitungannya dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t sebagai berikut.

$$t = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

M_1 : nilai rata-rata X_1 (kelompok eksperimen)

M_2 : nilai rata-rata X_2 (kelompok kontrol)

x_1 : deviasi setiap nilai x_1 rata-rata x_1

x_2 : deviasi setiap nilai x_2 rata-rata x_2

N : Banyaknya subjek/sampel penelitian (Masyhud, 2018 : 118)

Hasil analisis *t-test* kemudian dikonsultasikan dengan *t-tabel* jika nilai *t-test* lebih besar atau sama dengan *t-tabel*, maka dapat disimpulkan bahwa produk pembelajaran yang kita hasilkan lebih efektif dari produk lama. Sebaliknya, jika hasil perhitungan nilai *t-test* lebih rendah dari pada *t-tabel*, maka dapat disimpulkan bahwa produk pembelajaran yang kita hasilkan memiliki tingkat keefektifan yang lebih rendah dari pada produk lama.

Jika hasil uji *t-test* menunjukkan ada perbedaan yang signifikan dan menunjukkan bahwa produk baru yang kita kembangkan lebih efektif dari pada produk sebelumnya, maka uji keefektifan produk kita dilanjutkan dengan uji keefektifan relatif (ER) untuk mengetahui seberapa besar tingkat keefektifannya dibandingkan dengan produk sebelumnya. Rumus untuk mencari keefektifan relatif tersebut adalah sebagai berikut.

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\frac{MX_1 + MX_2}{2}} \times 100\%$$

Keterangan:

ER : tingkat keefektifan relatif perlakuan kelompok eksperimen dibandingkan dengan perlakuan kelompok kontrol.

MX_1 : rata-rata beda kelas kontrol.

MX_2 : rata-rata beda kelas eksperimen.

Hasil perhitungan keefektifan relatif kemudian dikonsultasikan kepada tabel 3.2 tentang kriteria penafsiran uji keefektifan relatif berikut ini.

Tabel 3.3 Kriteria Penafsiran Keefektifan Relatif

Rentangan Skor	Kategori Hasil Belajar
91% – 100%	Keefektifan sangat tinggi
71% – 90 %	Keefektifan tinggi
31% – 70%	Keefektifan sedang
11% – 30%	Keefektifan rendah
0% – 10%	Keefektifan sangat rendah

Sumber : Masyhud (2015: 146)

3.8.3 Presentase Respon Siswa

Presentase hasil respon siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Menentukan persentase respon siswa dapat dilakukan dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase Respon Siswa} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan :

A adalah proporsi peserta didik yang mencapai nilai minimal 75,

B adalah jumlah peserta didik/responden.

Menurut Hobri (2010: 64) data yang diperoleh dari pemberian kuesioner/angket dianalisis dengan menentukan banyaknya siswa yang memberi jawaban bernilai respon positif dan negatif untuk setiap kategori yang ditanyakan dalam angket. Respon positif artinya siswa mendukung, merasa senang, berminat terhadap media yang dikembangkan. Respon negatif bermakna sebaliknya. Menentukan perolehan respon siswa terhadap media yang dikembangkan yaitu apabila banyaknya siswa yang memberi respon positif lebih besar atau sama dengan 80% dari jumlah subjek yang diteliti.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

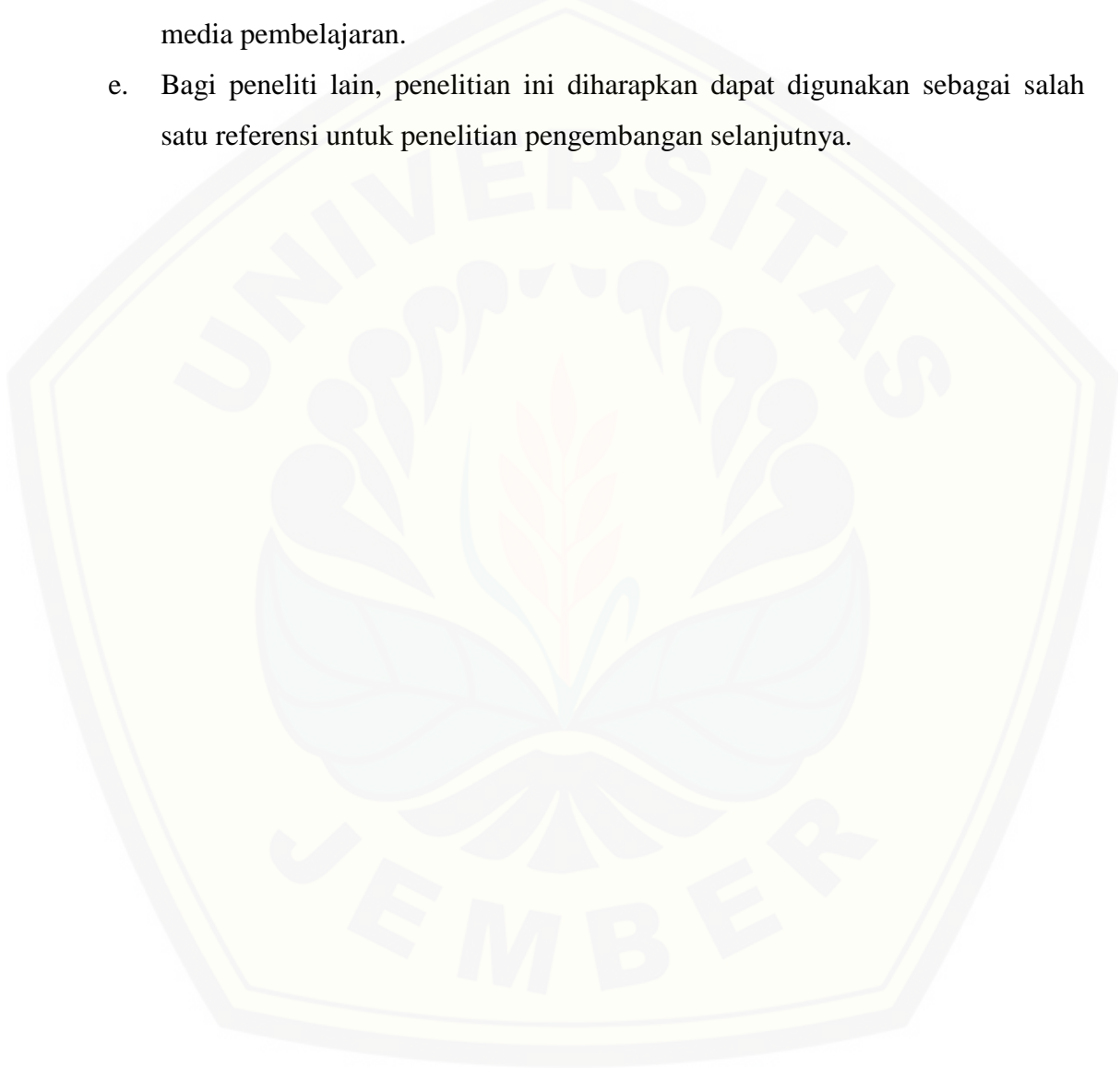
Berdasarkan proses dan hasil pengembangan media Diorama pada mata pelajaran IPS materi perjuangan bangsa Indonesia masa Penjajahan pada kelas V SD dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Proses pengembangan media diorama telah dilakukan dengan tahap-tahap pengembangan model R & D oleh Borg and Gall yaitu tahap penelitian pendahuluan, perencanaan pengembangan produk, pengembangan desain produk awal, validasi desain produk, revisi desain produk awal, uji coba penggunaan, revisi produk pengembangan, uji coba keefektifan,
- b. Hasil pengembangan media diorama diperoleh dari hasil validasi dan keefektifan media diorama. Hasil validasi dengan skor 83.33 dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan media diorama adalah valid dan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Keefektifan media diorama diperoleh dari hasil belajar dan respon siswa terhadap media diorama. Hal ini menunjukkan bahwa media diorama yang digunakan efektif digunakan untuk proses pembelajaran.

5.2 Saran

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memudahkan siswa belajar dan memahami materi pembelajaran, sehingga mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, dan mendorong guru terus mengembangkan media pembelajaran untuk membantu siswa dalam belajar, serta guru harus memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran agar diperoleh hasil belajar siswa secara maksimal.

- c. Bagi kepala sekolah, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas tenaga pendidik serta dapat menunjang pembelajaran di sekolah.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas peneliti serta menambah pengetahuan mengenai penelitian pengembangan media pembelajaran.
- e. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu referensi untuk penelitian pengembangan selanjutnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 1997. *Media Pengajaran*. Cetakan Pertama. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darajati, P. 2016. Pengembangan Media Diorama Lingkungan (DOLAN) sebagai media pembelajaran IPS Kelas III SDN Tahunan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 4 Tahun ke-5* : 296-303.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Cetakan 1. Bandung: PT SARANA TUTORIAL NURANI SEJAHTERA.
- Emilia, E. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Diorama pada Tema Keselamatan Di Rumah dan Perjalanan pada Kelas II Di SD Islam Al-Falah Kota Jambi. *Artikel Ilmiah* : 1-14.
- Fitriyah, C. H, dan H. Febriyanto. 2015. Model Bermain Peran untuk Meningkatkan Aktifitas Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Journal Pedagogia*. 4(1) :34-40.
- Gunawan, R. 2011. *PENDIDIKAN IPS folisofi, konsep dan aplikasi*. Bandung.: alfabeta.
- Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan*. Jember: Pena Salsabila.
- Hutama, F. S. 2016. Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Nilai Budaya Using untuk Siswa Usia Sekolah Dasar. ISSN 2303-288X 5(2): 785-797.
- Khaq, H. M. 2014. Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Pokok Kerja Paksa Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri 1 Candinegoro Wonoayu Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan*. 1(1) :1-10.
- Kriswandari, S. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Daur Air Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 10 Tahun ke-5* : 970-975.

- Mardiati, Y. 2011. *Bahan Ajar Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial SD*. Jember: Universitas Jember.
- Masyhud, M. S. 2015. *Analisis Data Statistik untuk Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Masyhud, M. S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Munadi, Y. 2012. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Rahayu, dkk. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Masalah Sosial Pada Siswa Kelas IV SDN Jatisari 02 Jember. *Pancaran*. Vol 5 (1) : 45-54.
- Sanjaya, W. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Siddiq, M. D., I. /Munawaroh. Sungkono. 2008. *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*. Jakarta : Dirjen Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Nasional.
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Sudjana, N. Dan A. Rivai. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Supriyadi. 2013. *Strategi Belajar dan Mengajar*. Yogyakarta: Jaya Ilmu.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Susilana, R. & Riyana. C. 2009. *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sundayana, R. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Utari, R. 2013. *Taksonomi Bloom Apa dan Bagaimana Menggunakannya*. (Serial Online). <http://www.bppk.depkeu.go.id/webpkn/attachments/article/766/1-Taksonomi-Bloom-Retno-ok-mima+abstract.pdf> [diakses 27 November 2017]

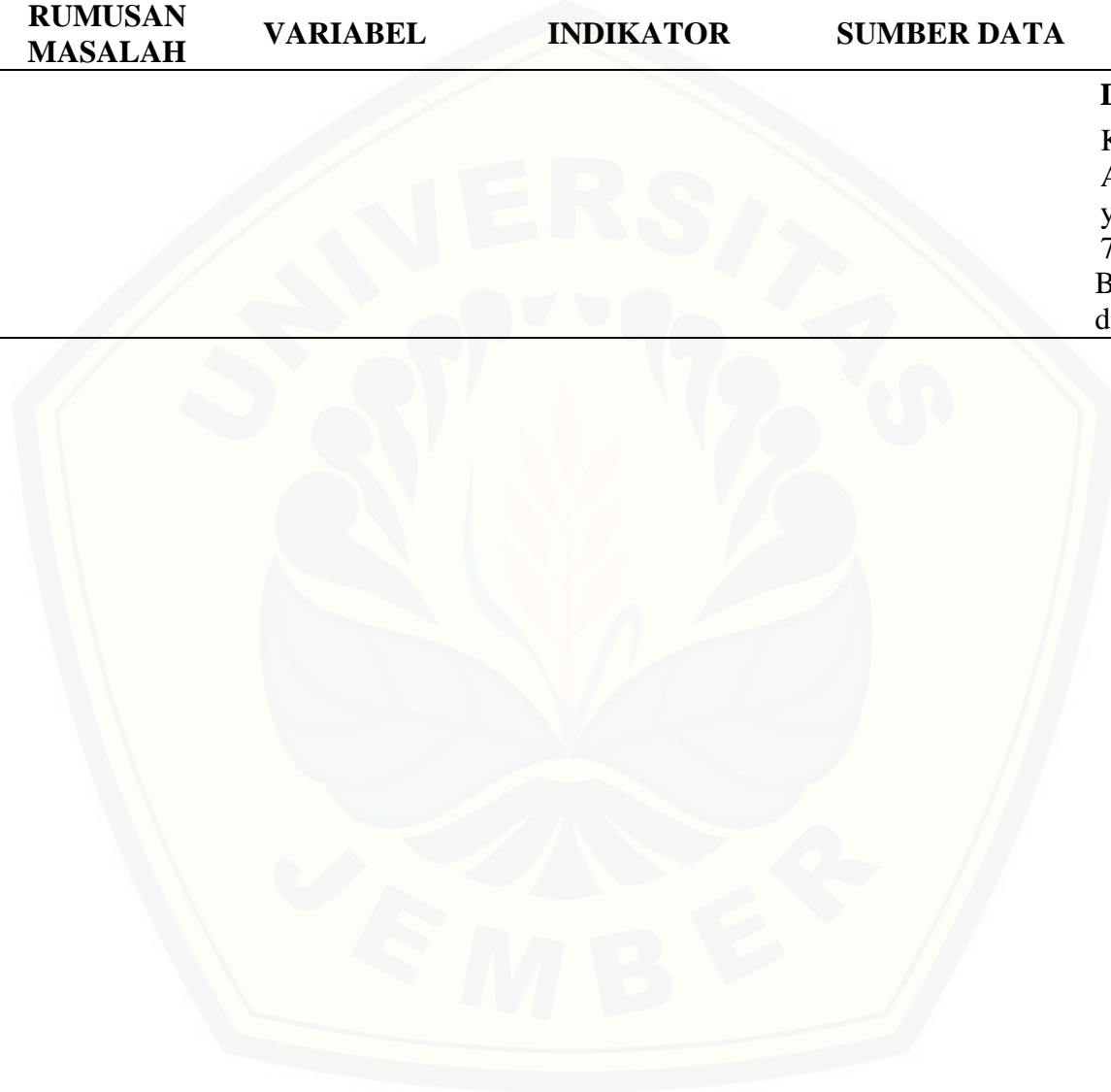
Lampiran A. Matrik Penelitian

MATRIK PENELITIAN

JUDUL	RUMUSAN MASALAH	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN
Pengembangan Media Diorama Mata Pelajaran IPS Materi Perjuangan Bangsa Indonesia pada Masa Penjajah pada Siswa Kelas V SDN Tegal Gede 01 Jember	1. Bagaimanakah proses pengembangan media diorama mata pelajaran IPS materi Perjuangan Bangsa Indonesia pada Masa Penjajah pada siswa kelas V SDN Tegal Gede 01 Jember Tahun Pelajaran 2017/2018? 2. Bagaimanakah hasil pengembangan media	1. Proses pengembangan media diorama. 2. Hasil pengembangan media	Tahap penelitian pengembangan : 1. Penelitian pendahuluan 2. Perencanaan dan pengembangan 3. Pengembangan desain produk 4. Validasi desain produk 5. Revisi produk awal 6. Uji coba pengguna 7. Revisi produk pengembangan 8. Uji coba keefektifan Aspek kualitas media 1. Validitas dari : • Validitas ahli materi • Validitas	1. Subjek penelitian Siswa Kelas V SDN Tegal Gede 01 Jember 2. Validator : • Dosen • Guru Kelas V SDN	1. Sekolah uji coba : SDN Tegal Gede 01 Jember 2. Jenis penelitian : penelitian pengembangan R & D (Borg and Gall) 3. Metode pengumpulan data : a. Wawancara b. Angket c. Tes d. Validasi 4. Analisis data : a. Validasi ahli teori dan praktisi melalui persentase validitas sebagai berikut : $Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$ Keterangan : <i>Valpro</i> = Validitas produk <i>Srt</i> = skor riil tercapai <i>Smt</i> = skor maksimal yang

JUDUL	RUMUSAN MASALAH	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN
	diorama mata pelajaran IPS materi Perjuangan Bangsa Indonesia pada Masa Penjajah pada siswa kelas V SDN Tegal Gede 01 Jember Tahun Pelajaran 2017/2018?	diorama.	media 2. Keefektifan dilihat dari : <ul style="list-style-type: none"> • Hasil belajar • Respon siswa 	Tegal Gede 01 Jember. 3. Buku rujukan: Buku pustaka/literatur, jurnal atau artikel yang relevan sebagai dasar teori dan bukti pendukung penelitian.	dapat dicapai (dihitung dari jumlah poin pernyataan dikalikan skor maksimal yang dapat dicapai) (Masyhud, 2016: 246) b. Menghitung hasil belajar siswa <ul style="list-style-type: none"> • Berdasarkan aspek kognitif $t = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}}$ • Keefektifan relatif $ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\frac{MX_1 + MX_2}{2}} \times 100\%$ c. Respon siswa dihitung berdasarkan : Persentase Respon Peserta

JUDUL	RUMUSAN MASALAH	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN
					$\text{Didik} = \frac{A}{B} \times 100\%$ <p>Keterangan : A = proporsi peserta didik yang mencapai nilai minimal 75, B = jumlah peserta didik/responden.</p>



Lampiran B. Hasil Wawancara

Hasil Wawancara dengan Guru Kelas V

Tema wawancara : penggunaan media dalam pembelajaran IPS

Narasumber : Bapak Sairi, S. Pd

Hari, tanggal : Kamis, 04 Januari 2018

Tempat : SDN Tegal Gede 01 Jember

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah terjadi kendala dalam menyampaikan materi IPS?	Iya
2	Apasajakah kendala yang dialami dalam penyampaian materi IPS?	Kendala dalam penyampaian materi IPS yaitu karena materi IPS banyak bacaan dan mengharuskan siswa untuk hafalan dan ada beberapa siswa yang terkadang sulit untuk menghafal materi pelajaran.
3.	Apakah pembelajaran IPS sering menggunakan media pembelajaran?	Jarang
4.	Mengapa jarang menggunakan media pembelajaran?	Karena media yang disediakan di sekolah kurang.
5.	Bagaimana solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut?	Biasanya saya menggunakan LCD atau gambar untuk menjelaskan materi ke siswa.
6..	Bagaimana karakteristik siswa kelas V di sekolah ini?	Siswa akan senang dalam belajar apabila menggunakan media tetapi apabila mereka tidak menggunakan media hasil belajar mereka kurang bagus.
7..	Apakah dalam menyampaikan materi perjuangan bangsa Indonesia pada masa penjajah pada siswa kelas V sebelumnya menggunakan media?	Iya, terkadang menggunakan media gambar pahlawan.
7.	Apakah pembelajaran sudah efektif dengan menggunakan media gambar?	Menggunakan media gambar terkadang kurang efektif karena ukuran gambar kecil.
8.	Bagaimana hasil belajar siswa pada pelajaran IPS?	Masih banyak yang dibawah KKM.

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam penyampaian materi, guru mengalami kesulitan dengan terbatasnya media yang disediakan oleh sekolah. Dengan keterbatasan media yang digunakan oleh guru berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kurang.

Jember, 04 Januari 2018

Pewawancara

Icha Marinda Nilasari

NIM.140210204072



Hasil Wawancara dengan siswa kelas V

Tema wawancara : Pembelajaran IPS

Narasumber : Dinda Ayu Lestari

Hari/ tanggal : Kamis, 04 Januari 2018

Tempat : SDN Tegal Gede 01 Jember

No.	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Siswa
1.	Apakah IPS termasuk mata pelajaran yang anda sukai?	Tidak sukai
2.	Mengapa anda tidak sukai dengan pelajaran IPS?	Banyak hafalan
3.	Apakah anda pernah mengalami kesulitan dalam menerima pelajaran IPS?	Pernah, karena gak sukai hafalan
4.	Bagaimana cara guru mengajar materi IPS saat di kelas?	Dengan menerangkan.
5.	Apakah guru pernah menggunakan media saat pembelajaran IPS?	Iya, kadang memakai media gambar.
6.	Apakah cara guru mengajar materi IPS menyenangkan?	Membosankan.

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa siswa tidak menyukai pelajaran IPS. Dinda mengalami kesulitan dalam mempelajari IPS yang mengharuskan dia hafalan.materi. Media yang digunakan oleh guru adalah gambar. Hal tersebut menyebabkan Dinda merasa bosan selama pembelajaran berlangsung.

Jember, 04 Januari 2018

Pewawancara

Icha Marinda Nilasari

NIM.140210204072

Hasil Wawancara dengan siswa kelas V

Tema wawancara : Pembelajaran IPS

Narasumber : Istiana Umi Fadillah

Hari/ tanggal : Kamis, 04 Januari 2018

Tempat : SDN Tegal Gede 01 Jember

No.	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Siswa
1.	Apakah IPS termasuk mata pelajaran yang anda sukai?	Tidak sukai.
2.	Mengapa anda tidak sukai dengan pelajaran IPS?	Karena terlalu banyak menghafal materi
3.	Apakah anda pernah mengalami kesulitan dalam menerima pelajaran IPS?	Pernah karena sulit untuk menghafal materi.
4.	Bagaimana cara guru mengajar materi IPS saat di kelas?	Hanya menerangkan yang ada dibuku.
5.	Apakah guru pernah menggunakan media saat pembelajaran IPS?	Pernah, biasanya menggunakan media gambar.
6.	Apakah cara guru mengajar materi IPS menyenangkan?	Bosan dan membuat mengantuk.

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa siswa tidak menyukai pelajaran IPS. Ismi mengalami kesulitan dalam mempelajari IPS yang mengharuskan mereka hafalan.materi. Media yang digunakan oleh guru adalah gambar. Hal tersebut menyebabkan Ismi merasa bosan selama pembelajaran berlangsung.

Jember, 04 Januari 2018
Pewawancara

Icha Marinda Nilasari

NIM.140210204072

Hasil Wawancara dengan siswa kelas V

Tema wawancara : Pembelajaran IPS

Narasumber : Ulfiatul Karimah

Hari/ tanggal : Rabu, 09 Mei 2018

Tempat : SDN Tegal Gede 01 Jember

No.	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Siswa
1.	Apakah IPS termasuk mata pelajaran yang anda sukai?	Iya saya sukai IPS.
2.	Apakah anda pernah mengalami kesulitan dalam menerima pelajaran IPS?	Pernah, terkadang kalau materinya terlalu banyak sulit dipahami.
3.	Bagaimana cara guru mengajar materi IPS saat di kelas?	Terkadang menerangkan, trus memberi tugas.
4.	Apakah guru pernah menggunakan media saat pembelajaran IPS?	Pernah, biasanya menggunakan media gambar.
5.	Apakah cara guru mengajar materi IPS menyenangkan?	Menyenangkan, terkadang buat ngantuk dan bosan

Jember, 09 Mei 2018
Pewawancara

Icha Marinda Nilasari

NIM.140210204072

Lampiran C. Daftar Nilai Siswa Kelas V SDN Tegal Gede 01 Jember**C.1 Nilai Siswa Kelas VA SDN Tegal Gede 01 Jember**

No.	Nama	L/P	Nilai
1.	Ahmad Rosidi	L	51
2.	Lita Puji Astuti	P	55
3.	Angga Surya Saputra	L	45
4.	Bagus Subtianto	L	69
5.	Dinda Ayu Lestari	P	63
6.	Anandha Fira Dewi	P	78
7.	Aura Silvia Puspa	P	52
8.	Andini Triyas Saputri	P	62
9.	Devia Citra Puswasari	P	75
10.	Farel Dwi Andika	L	55
11.	Fredi Ardiansyah	L	68
12.	Istiana Umi Fadillah	P	66
13.	Muh. Akbar Abdillah	L	55
14.	Muh. Dewantoro	L	59
15.	Muh. Rio Ramadhani	L	60
16.	Nayla Aurel Derista	P	89
17.	Puti Wulandari	P	55
18.	Ravena Lutfi Nur	P	94
19.	Rodiatul Hasanah	P	62
20.	Siti Naisilla Rohmania	P	68
21.	Savira Fitri Imania	P	89
22.	Roro Ayu Andini	P	70
23.	Siti Nur Fadillah	P	65
24.	Siti Rohmaniah	P	60
25.	Siti Silvi Nurul Janah	P	94
26.	Sofia Maharani	P	55
27.	Sofia Ningsih	P	59
28.	Tria Arifa Aristanti	P	65
29.	Ulfiatul Karimah	P	87
30.	Wike Septiananda	P	88
31.	Zulfikar Aziz	L	59
32.	M. Aldi Maulana	L	63
33.	Ayu Puspita Dewi	P	59
34.	Wildan Ibi Abdillah	L	64
35.	Juliatin Nur Azizah Nur Aini	P	50

Jember, 05 Januari 2018

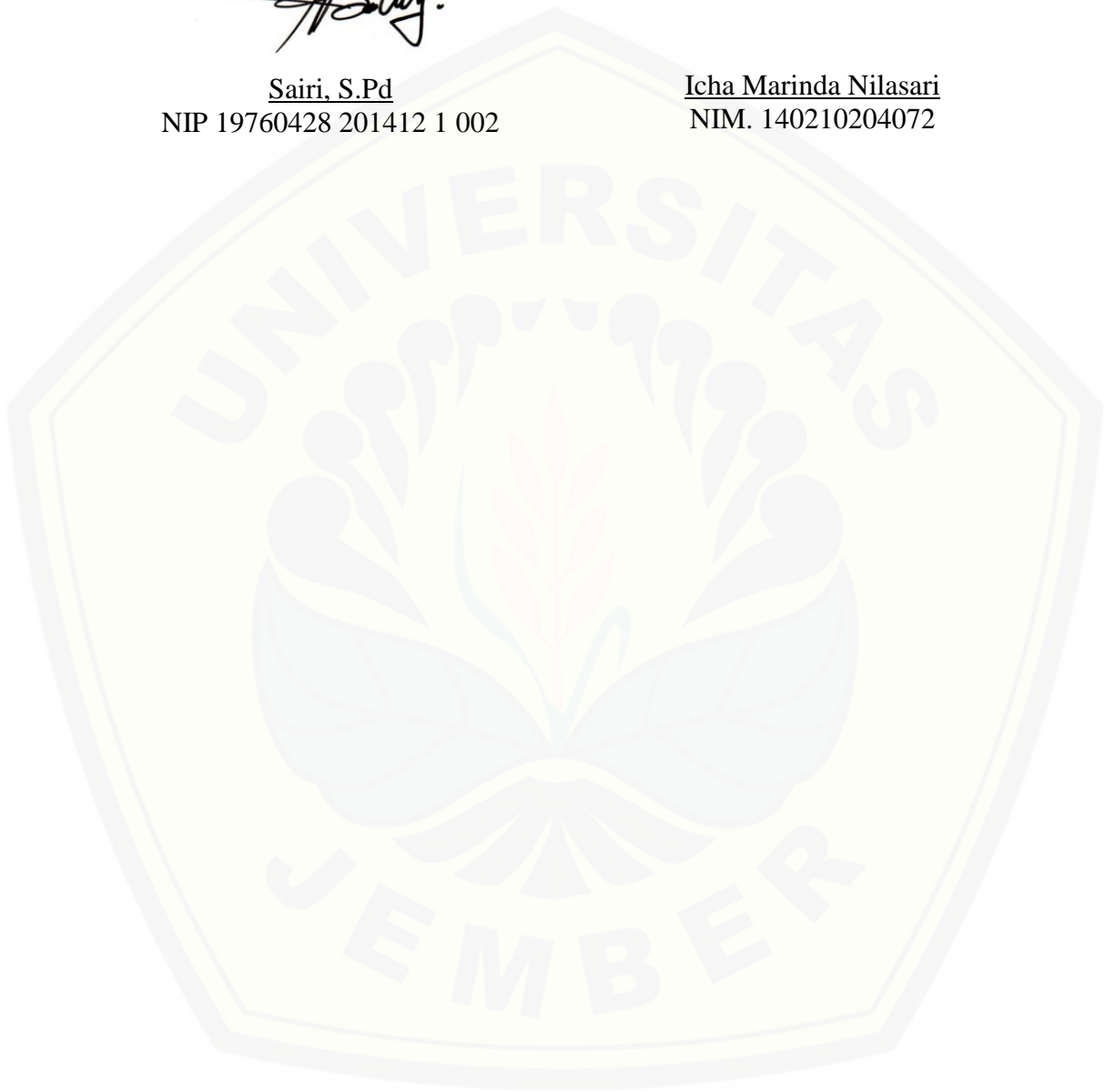
Mengetahui
Guru Kelas VA

Peneliti



Sairi, S.Pd
NIP 19760428 201412 1 002

Icha Marinda Nilasari
NIM. 140210204072



C.2 Nilai Siswa Kelas VB SDN Tegal Gede 01 Jember

No	Nama Siswa	L/P	Nilai
1.	Ahmad Rosidi	L	63
2.	Albertus Cristian Dwi	L	60
3.	Eka Silvi Puji Lestari	P	64
4.	Ahmad Rohan Dimas	L	60
5.	Achmad Yunus	L	65
6.	Alia Ayu Puspita	P	65
7.	Amalia Nur Aini	P	60
8.	Ananda Ayu Tri. L	P	60
9.	Anisa Retno Anggraeni	P	65
10.	Arya Pratama Arifin	L	62
11.	Eka Ramadhani Ibrahim	L	60
12.	Febriyanti Nur Sa'dah	P	63
13.	Fibiean Fauzan Pratama	L	63
14.	Hanifatur Rohma	P	62
15.	Indah Aerifinazela. E	P	55
16.	Iswatun Hasanah	P	63
17.	Ivadatul Hasanah	P	79
18.	M. Farus Arifin	L	60
19.	Mohammad Idris	L	53
20.	M. Muwafikur Rohmah	L	50
21.	Muhammad Rizky As'sidiqi	L	75
22.	M. Viky Ubaidillah	L	54
23.	Nara Deswinda R. D	P	60
24.	Oktavia Dwi Ramadhani	P	50
25.	Putra Arizona Daniarta	L	60
26.	Rosinta	P	63
27.	Septiana Vicky Putri. A	P	51
28.	Ulfatur Rohma	P	85
29.	Virsa Nadifa Risqia	P	79
30.	Wakiul Latief	L	45
31.	Yanuar Nanda Athalah	L	60
32.	Eki Rahardian	L	65
33.	Moh. Dimas Dwi Yanuar	L	60

Jember, 05 Januari 2018

Mengetahui
Guru Kelas VA


Eka Budiastutik Setianingrum, S.Pd
NIP 19850909 201412 2 003

Peneliti

Icha Marinda Nilasari
NIM. 140210204072

Lampiran D. Silabus Mata Pelajaran IPS Materi Perjuangan Bangsa Indonesia Masa Penjajah

Nama Sekolah : SDN Tegalgede 01 Jember

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas/Semester : V/ 2

Standar Kompetensi : 2. Menghargai peranan tokoh perjuangan dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sarana dan Sumber
2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh perjuangan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.	Perjuangan Pangeran Diponegoro	2.1.1 Menjelaskan pengertian pahlawan. 2.1.2 Memberikan contoh pahlawan perjuangan pada masa penjajahan Belanda. 2.1.3 Membuat laporan tentang perjuangan pahlawan pada masa penjajahan belanda. 2.1.4 Menceritakan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan belanda. 2.1.5 menemukan sikap sesuai nilai pahlawan .pada kehidupan sehari-hari	Tes tulis	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> Tim Bina Karya Guru. 2007. <i>IPS Terpadu untuk Kelas V</i>. Jakarta: Erlangga. Listiyani, D. A., T. Suparman, dan Padmawati. 2009. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SD/MI</i>. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Diorama

Lampiran E. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**E.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)****Satuan Pendidikan : SDN Tegalgede 01 Jember****Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial****Kelas/Semester : V/2****Alokasi Waktu : 2 × 35 menit (Pertemuan 1)****A. Standar Kompetensi**

2. Menghargai peranan tokoh perjuangan dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

B. Kompetensi Dasar

- 2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh perjuangan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.

C. Indikator

- 2.1.1 Menjelaskan pengertian pahlawan.
- 2.1.2 Memberikan contoh pahlawan perjuangan pada masa penjajahan Belanda.
- 2.1.3 Membuat laporan tentang perjuangan pahlawan pada masa penjajahan belanda.
- 2.1.4 Menceritakan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan belanda.
- 2.1.5 menganalisis sikap sesuai nilai pahlawan .pada kehidupan sehari-hari

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian pahlawan dengan benar. setelah dijelaskan oleh guru.
2. Siswa dapat memberikan contoh pahlawan perjuangan pada masa penjajahan Belanda dengan benar, setelah guru memberikan contoh.

3. Setelah mendapatkan penjelasan dari guru, siswa dapat membuat laporan tentang perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dengan benar.
4. Setelah membuat laporan, siswa dapat menceritakan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dengan lancar.
5. Siswa dapat menunjukkan sikap menghargai jasa-jasa para pahlawan dalam kehidupan sehari-hari dengan benar, setelah mendapatkan penjelasan dari guru.

E. Karakter yang Diharapkan .

1. Karakter disiplin : ditanamkan pada siswa melalui masuk kelas dan pulang sekolah dan tepat waktu.
2. Karakter kejujuran : ditanamkan pada siswa melalui kegiatan mandiri siswa menjawab soal soal pada Lembar Kerja Siswa (LKS).
3. Karakter kerjasama dan ketelitian : ditanamkan pada siswa melalui kerja sama dalam berdiskusi dan mengerjakan soal.

F. Materi Pembelajaran

Perjuangan Pangeran Diponegoro

G. Metode Pembelajaran

Ceramah, diskusi, tanya jawab, Penugasan.

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi aktivitas		Alokasi waktu
	Aktivitas guru	Aktivitas siswa	
Kegiatan awal	<ul style="list-style-type: none"> • Mengucap salam untuk membuka pembelajaran • Berdoa sebelum memulai pembelajaran • Mengecek kehadiran siswa • Melakukan apersepsi 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab salam • Berdoa sebelum memulai pembelajaran • Memperhatikan apersepsi yang 	5 menit

Kegiatan	Deskripsi aktivitas		Alokasi waktu
	Aktivitas guru	Aktivitas siswa	
	<ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan tujuan pembelajaran 	<p>disampaikan oleh guru</p> <ul style="list-style-type: none"> Memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru 	
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> Menyuruh siswa membaca teks mengenai pahlawan. Memberikan pertanyaan mengenai pahlawan. Menjelaskan kedatangan Belanda ke Indonesia. Menjelaskan perlawanan rakyat Indonesia di berbagai daerah dalam mengusir penjajah yang dipimpin oleh tokoh perjuangan yaitu pangeran Diponegoro. Menyuruh siswa menulis ringkasan yang mereka ketahui tentang pangeran Diponegoro Mengondisikan kelas untuk membentuk kelompok (6-7 siswa). Membagikan LKS kepada siswa Menyuruh siswa untuk mengamati diorama dan mendengarkan audio. Menyuruh siswa mengerjakan LKS. Menyuruh siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah dikerjakan. 	<ul style="list-style-type: none"> Membaca teks mengenai pahlawan. Menjawab pertanyaan. Memperhatikan penjelasan guru. Memperhatikan penjelasan guru. Menulis ringkasan tentang pangeran Diponegoro. Membentuk kelompok. Menerima LKK dan LKS Mengamati diorama dan mendengarkan audio. Mengerjakan LKS Mempresentasikan tugas. 	60 menit
Kegiatan penutup	<ul style="list-style-type: none"> Membimbing siswa untuk membuat kesimpulan Berdoa untuk mengakhiri pembelajaran Mengucapkan salam 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat kesimpulan Berdoa untuk mengakhiri pembelajaran Menjawab salam 	5 menit

I. Sumber Belajar dan Alat

1. Sumber Belajar

- a. Buku paket IPS Terpadu mata pelajaran IPS kelas V
Tim Bina Karya Guru. 2007. *IPS Terpadu untuk Kelas V*. Jakarta: Erlangga.
- b. Buku paket BSE mata pelajaran IPS kelas V
Listiyani, D. A., T. Suparman, dan Padmawati. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SD/MI*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

2. Alat

- Media Diorama dilengkapi audio

J. Penilaian

• Prosedur

Prosedur dan hasil penilaian terhadap siswa dilakukan pada saat awal dan akhir pembelajaran dengan menggunakan tes tulis. Penilaian dilakukan dengan ranah kognitif dengan memberikan lembar kerja siswa yang berbentuk tes tulis.

- Teknik : tes
- Bentuk : tes objektif
- Soal/Instrumen : terlampir

Jember, 21 Maret 2018


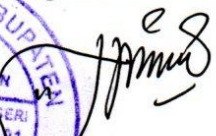
Peneliti

Icha Marinda Nilasari

NIM. 140210204072


Menyetujui,

Kepala Sekolah

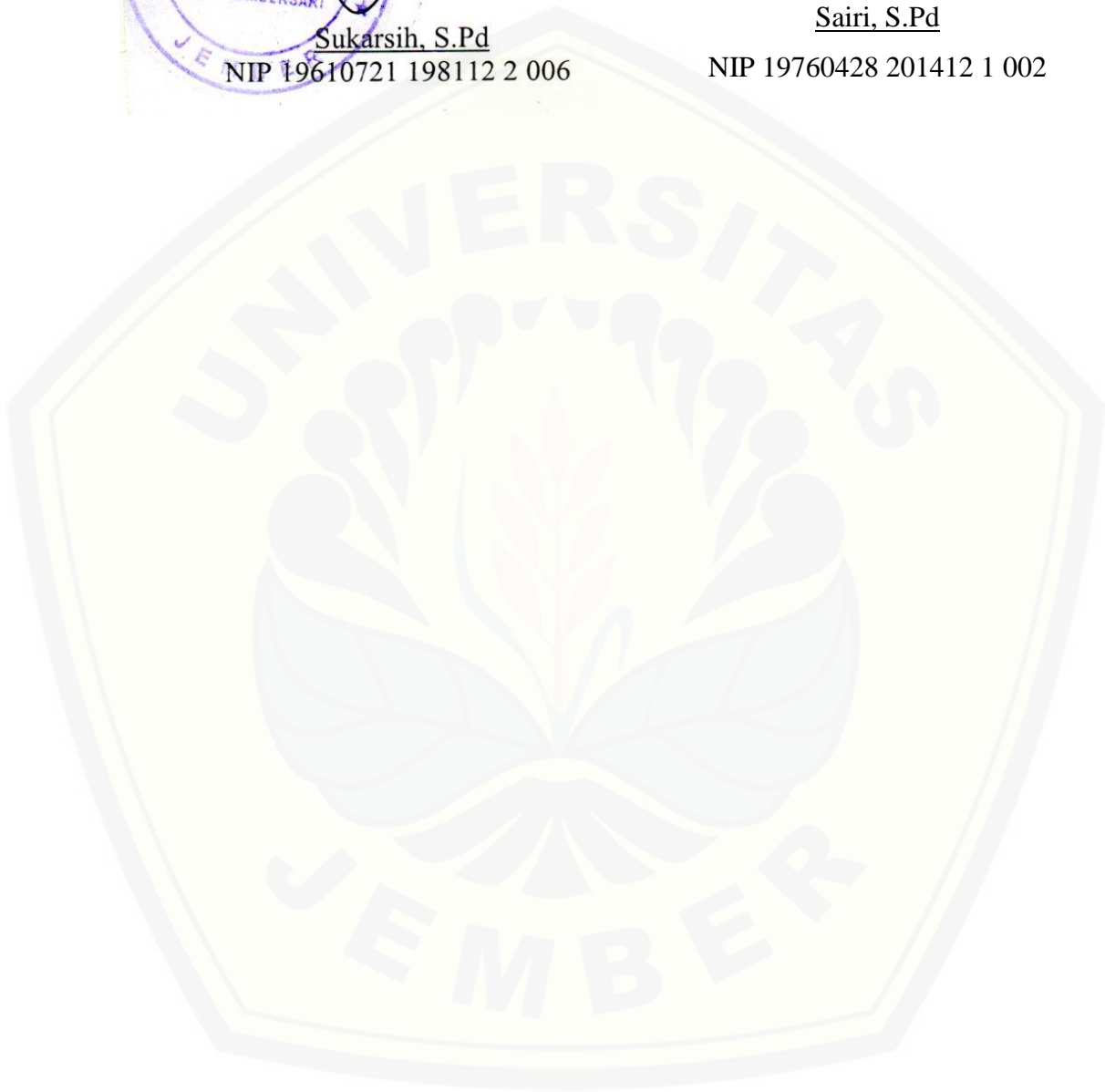


Sukarsih, S.Pd
NIP 19610721 198112 2 006

Guru Kelas V



Sairi, S.Pd
NIP 19760428 201412 1 002



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN Tegalgede 01 Jember

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : V/2

Alokasi Waktu : 2 × 35 menit (Pertemuan 2)

K. Standar Kompetensi

2. Menghargai peranan tokoh perjuangan dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

L. Kompetensi Dasar

- 2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh perjuangan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.

M. Indikator

- 2.1.6 Menjelaskan pengertian pahlawan.
- 2.1.7 Memberikan contoh pahlawan perjuangan pada masa penjajahan Belanda.
- 2.1.8 Membuat laporan tentang perjuangan pahlawan pada masa penjajahan belanda.
- 2.1.9 Menceritakan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan belanda.
- 2.1.10 menganalisis sikap sesuai nilai pahlawan .pada kehidupan sehari-hari

N. Tujuan Pembelajaran

6. Siswa dapat menjelaskan pengertian pahlawan dengan benar. setelah dijelaskan oleh guru.
7. Siswa dapat memberikan contoh pahlawan perjuangan pada masa penjajahan Belanda denagn benar, setelah guru memberikan contoh.

8. Setelah mendapatkan penjelasan dari guru, siswa dapat membuat laporan tentang perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dengan benar.
9. Setelah membuat laporan, siswa dapat menceritakan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dengan lancar.
10. Siswa dapat menunjukkan sikap menghargai jasa-jasa para pahlawan dalam kehidupan sehari-hari dengan benar, setelah mendapatkan penjelasan dari guru.

O. Karakter yang Diharapkan .

4. Karakter disiplin : ditanamkan pada siswa melalui masuk kelas dan pulang sekolah dan tepat waktu.
5. Karakter kejujuran : ditanamkan pada siswa melalui kegiatan mandiri siswa menjawab soal soal pada Lembar Kerja Siswa (LKS).
6. Karakter kerjasama dan ketelitian : ditanamkan pada siswa melalui kerja sama dalam berdiskusi dan mengerjakan soal.

P. Materi Pembelajaran

Perjuangan Pangeran Diponegoro

Q. Metode Pembelajaran

Ceramah, diskusi, tanya jawab, Penugasan.

R. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi aktivitas		Alokasi waktu
	Aktivitas guru	Aktivitas siswa	
Kegiatan awal	<ul style="list-style-type: none"> • Mengucap salam untuk membuka pembelajaran • Berdoa sebelum memulai pembelajaran • Mengecek kehadiran siswa • Melakukan apersepsi 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab salam • Berdoa sebelum memulai pembelajaran • Memperhatikan apersepsi yang 	5 menit

Kegiatan	Deskripsi aktivitas		Alokasi waktu
	Aktivitas guru	Aktivitas siswa	
	<ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan tujuan pembelajaran 	<p>disampaikan oleh guru</p> <ul style="list-style-type: none"> Memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru 	
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> Menyuruh siswa untuk mengamati diorama dan mendengarkan audio. Menjelaskan perlawanan pangeran Diponegoro menggunakan media diorama. Menyuruh siswa mengerjakan LKK1 (terlampir) secara berpasangan. Munyuruh siswa mempresentasikan hasil tugas bersama pasangannya. Mengondisikan kelas untuk membentuk kelompok (6-7 siswa). Menyuruh siswa mendiskusikan nilai-nilai yang ada pada diri pangeran Diponegoro dan mengerjakan LKK2 (terlampir). Menjelaskan sikap menghargai pahlawan dalam kehidupan sehari-hari. Menyuruh siswa mengerjakan LKS 2 (terlampir) 	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati diorama dan mendengarkan audio. Memperhatikan penjelasan guru. <p>Mengerjakan LKK 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mempresentasikan tugas mereka. Membentuk kelompok Berdiskusi dan mengerjakan LKK 2. Memperhatikan penjelasan guru. Mengerjakan LKS 2 	60 menit
Kegiatan penutup	<ul style="list-style-type: none"> Membimbing siswa untuk membuat kesimpulan mengenai materi yang sudah dipelajari Berdoa untuk mengakhiri 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat kesimpulan Berdoa untuk mengakhiri 	5 menit

Kegiatan	Deskripsi aktivitas		Alokasi waktu
	Aktivitas guru	Aktivitas siswa	
	pembelajaran	pembelajaran	
	<ul style="list-style-type: none"> Mengucapkan salam 	<ul style="list-style-type: none"> Menjawab salam 	

S. Sumber Belajar dan Alat

3. Sumber Belajar

- c. Buku paket IPS Terpadu mata pelajaran IPS kelas V
Tim Bina Karya Guru. 2007. *IPS Terpadu untuk Kelas V*. Jakarta: Erlangga.
- d. Buku paket BSE mata pelajaran IPS kelas V
Listiyani, D. A., T. Suparman, dan Padmawati. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SD/MI*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

4. Alat

- Media Diorama dilengkapi audio

T. Penilaian

• Prosedur

Prosedur dan hasil penilaian terhadap siswa dilakukan pada saat awal dan akhir pembelajaran dengan menggunakan tes tulis. Penilaian dilakukan dengan ranah kognitif dengan memberikan lembar kerja siswa yang berbentuk tes tulis.

- Teknik : tes
- Bentuk : tes objektif
- Soal/Instrumen : terlampir

Jember, 21 Maret 2018

Peneliti

Icha Marinda Nilasari

NIM. 140210204072

Menyetujui,

Guru Kelas V

Kepala Sekolah


Sukarsih, S.Pd
NIP 19610721 198112 2 006



Sairi, S.Pd

NIP 19760428 201412 1 002



E.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)****Satuan Pendidikan : SDN Tegalgede 01 Jember****Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial****Kelas/Semester : V/2****Alokasi Waktu : 2 × 35 menit****A. Standar Kompetensi**

2. Menghargai peranan tokoh perjuangan dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

B. Kompetensi Dasar

- 2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh perjuangan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.

C. Indikator

- 2.1.11 Menjelaskan pengertian pahlawan.
- 2.1.12 Memberikan contoh pahlawan perjuangan pada masa penjajahan Belanda.
- 2.1.13 Membuat laporan tentang perjuangan pahlawan pada masa penjajahan belanda.
- 2.1.14 Menceritakan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan belanda.
- 2.1.15 menganalisis sikap sesuai nilai pahlawan .pada kehidupan sehari-hari

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian pahlawan dengan benar. setelah dijelaskan oleh guru.
2. Siswa dapat memberikan contoh pahlawan perjuangan pada masa penjajahan Belanda dengan benar, setelah guru memberikan contoh

3. Setelah mendapatkan penjelasan dari guru, siswa dapat membuat laporan tentang perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dengan benar.
4. Setelah membuat laporan, siswa dapat menceritakan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dengan lancar.
5. Siswa dapat menunjukkan sikap menghargai jasa-jasa para pahlawan dalam kehidupan sehari-hari dengan benar, setelah mendapatkan penjelasan dari guru.

E. Karakter yang Diharapkan .

1. Karakter disiplin : ditanamkan pada siswa melalui masuk kelas dan pulang sekolah dan tepat waktu.
2. Karakter kejujuran : ditanamkan pada siswa melalui kegiatan mandiri siswa menjawab soal soal pada Lembar Kerja Siswa (LKS).
3. Karakter kerjasama dan ketelitian : ditanamkan pada siswa melalui kerja sama dalam berdiskusi dan mengerjakan soal.

F. Materi Pembelajaran

Perjuangan Pangeran Diponegoro

G. Metode Pembelajaran

Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan.

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi aktivitas		Alokasi waktu
	Aktivitas guru	Aktivitas siswa	
Kegiatan awal	<ul style="list-style-type: none"> • Mengucap salam untuk membuka pembelajaran • Berdoa sebelum memulai pembelajaran • Mengecek kehadiran siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab salam • Berdoa sebelum memulai pembelajaran 	5 menit

Kegiatan	Deskripsi aktivitas		Alokasi waktu
	Aktivitas guru	Aktivitas siswa	
	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan apersepsi Menyampaikan tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Memperhatikan apersepsi yang disampaikan oleh guru Memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru 	
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> Menyuruh siswa membaca teks mengenai pahlawan. Memberikan pertanyaan mengenai pahlawan. Menjelaskan kedatangan Belanda ke Indonesia. Menjelaskan perlawanan rakyat Indonesia di berbagai daerah dalam mengusir penjajah yang dipimpin oleh tokoh perjuangan yaitu pangeran Diponegoro. Menyuruh siswa menulis ringkasan yang mereka ketahui tentang pangeran Diponegoro Mengondisikan kelas untuk membentuk kelompok (6-7 siswa). Membagikan LKK dan LKS kepada siswa Menyuruh siswa untuk mengamati diorama dan menjelaskan perjuangan pangeran Diponegoro menggunakan media diorama Menyuruh siswa mengerjakan LKS. Menyuruh siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah dikerjakan. 	<ul style="list-style-type: none"> Membaca teks mengenai pahlawan. Menjawab pertanyaan. Memperhatikan penjelasan guru. Memperhatikan penjelasan guru. Menulis ringkasan tentang pangeran Diponegoro. Membentuk kelompok. Menerima LKK dan LKS Mengamati diorama dan memperhatikan penjelasan guru Mengerjakan LKS Mempresentasikan tugas. 	60 menit
Kegiatan penutup	<ul style="list-style-type: none"> Membimbing siswa untuk membuat kesimpulan 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat kesimpulan 	5 menit

Kegiatan	Deskripsi aktivitas		Alokasi waktu
	Aktivitas guru	Aktivitas siswa	
	<ul style="list-style-type: none"> Berdoa untuk mengakhiri pembelajaran Mengucapkan salam 	<ul style="list-style-type: none"> Berdoa untuk mengakhiri pembelajaran Menjawab salam 	

I. Sumber Belajar dan Alat

1. Sumber Belajar

- Buku paket IPS Terpadu mata pelajaran IPS kelas V
Tim Bina Karya Guru. 2007. *IPS Terpadu untuk Kelas V*. Jakarta: Erlangga.
- Buku paket BSE mata pelajaran IPS kelas V
Listiyani, D. A., T. Suparman, dan Padmawati. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SD/MI*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

2. Alat

- Media diorama

J. Penilaian

• Prosedur

Prosedur dan hasil penilaian terhadap siswa dilakukan pada saat awal dan akhir pembelajaran dengan menggunakan tes tulis. Penilaian dilakukan dengan ranah kognitif dengan memberikan lembar kerja siswa yang berbentuk tes tulis.

- Teknik : tes
- Bentuk : tes objektif
- Soal/Instrumen : terlampir

Jember, 21 Maret 2018

Peneliti

Icha Marinda Nilasari

NIM. 140210204072

Menyetujui,

Guru Kelas V

Kepala Sekolah



Sukarsih, S.Pd

NIP 19610721 198112 2 006

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Eka Budiastutik Setianingrum", is written over the text.

Eka Budiastutik Setianingrum,

S.Pd NIP 19850909 201412 2 003



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN Tegalgede 01 Jember

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : V/2

Alokasi Waktu : 2 × 35 menit

K. Standar Kompetensi

2. Menghargai peranan tokoh perjuangan dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

L. Kompetensi Dasar

- 2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh perjuangan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.

M. Indikator

- 2.1.16 Menjelaskan pengertian pahlawan.
- 2.1.17 Memberikan contoh pahlawan perjuangan pada masa penjajahan Belanda.
- 2.1.18 Membuat laporan tentang perjuangan pahlawan pada masa penjajahan belanda.
- 2.1.19 Menceritakan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan belanda.
- 2.1.20 menganalisis sikap sesuai nilai pahlawan .pada kehidupan sehari-hari

N. Tujuan Pembelajaran

6. Siswa dapat menjelaskan pengertian pahlawan dengan benar. setelah dijelaskan oleh guru.
7. Siswa dapat memberikan contoh pahlawan perjuangan pada masa penjajahan Belanda dengan benar, setelah guru memberikan contoh
8. Setelah mendapatkan penjelasan dari guru, siswa dapat membuat laporan tentang perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dengan benar.

9. Setelah membuat laporan, siswa dapat menceritakan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dengan lancar.
10. Siswa dapat menunjukkan sikap menghargai jasa-jasa para pahlawan dalam kehidupan sehari-hari dengan benar, setelah mendapatkan penjelasan dari guru.

O. Karakter yang Diharapkan .

4. Karakter disiplin : ditanamkan pada siswa melalui masuk kelas dan pulang sekolah dan tepat waktu.
5. Karakter kejujuran : ditanamkan pada siswa melalui kegiatan mandiri siswa menjawab soal soal pada Lembar Kerja Siswa (LKS).
6. Karakter kerjasama dan ketelitian : ditanamkan pada siswa melalui kerja sama dalam berdiskusi dan mengerjakan soal.

P. Materi Pembelajaran

Perjuangan Pangeran Diponegoro

Q. Metode Pembelajaran

Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan.

R. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi aktivitas		Alokasi waktu
	Aktivitas guru	Aktivitas siswa	
Kegiatan awal	<ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan salam untuk membuka pembelajaran • Berdoa sebelum memulai pembelajaran • Mengecek kehadiran siswa • Melakukan apersepsi • Menyampaikan tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab salam • Berdoa sebelum memulai pembelajaran • Memperhatikan apersepsi yang disampaikan oleh guru • Memperhatikan tujuan pembelajaran yang 	5 menit

Kegiatan	Deskripsi aktivitas		Alokasi waktu
	Aktivitas guru	Aktivitas siswa disampaikan oleh guru	
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> Menyuruh siswa untuk mengamati diorama dan menjelaskan perjuangan pangeran Diponegoro menggunakan media diorama Menjelaskan perlawanan pangeran Diponegoro menggunakan media diorama. Menyuruh siswa mengerjakan LKK1 (terlampir) secara berpasangan. Munyuruh siswa mempresentasikan hasil tugas bersama pasangannya. Mengondisikan kelas untuk membentuk kelompok (6-7 siswa). Menyuruh siswa mendiskusikan nilai-nilai yang ada pada diri pangeran Diponegoro dan mengerjakan LKK2 (terlampir). Menjelaskan sikap menghargai pahlawan dalam kehidupan sehari-hari. Menyuruh siswa mengerjakan LKS 2 (terlampir) 	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati diorama dan memperhatikan penjelasan guru Memperhatikan penjelasan guru. Mengerjakan LKK 1. Mempresentasikan tugas mereka. Membentuk kelompok Berdiskusi dan mengerjakan LKK 2. Memperhatikan penjelasan guru. Mengerjakan LKS 2 	60 menit
Kegiatan penutup	<ul style="list-style-type: none"> Membimbing siswa untuk membuat kesimpulan mengenai materi yang sudah dipelajari Berdoa untuk mengakhiri 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat kesimpulan Berdoa untuk mengakhiri 	5 menit

Kegiatan	Deskripsi aktivitas		Alokasi waktu
	Aktivitas guru	Aktivitas siswa	
	pembelajaran	pembelajaran	
	<ul style="list-style-type: none"> Mengucapkan salam 	<ul style="list-style-type: none"> Menjawab salam 	

S. Sumber Belajar dan Alat

3. Sumber Belajar

- c. Buku paket IPS Terpadu mata pelajaran IPS kelas V
Tim Bina Karya Guru. 2007. *IPS Terpadu untuk Kelas V*. Jakarta: Erlangga.
- d. Buku paket BSE mata pelajaran IPS kelas V
Listiyani, D. A., T. Suparman, dan Padmawati. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SD/MI*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

4. Alat

- Media diorama

T. Penilaian

• Prosedur

Prosedur dan hasil penilaian terhadap siswa dilakukan pada saat awal dan akhir pembelajaran dengan menggunakan tes tulis. Penilaian dilakukan dengan ranah kognitif dengan memberikan lembar kerja siswa yang berbentuk tes tulis.

- Teknik : tes
- Bentuk : tes objektif
- Soal/Instrumen : terlampir

Jember, 21 Maret 2018

Peneliti

Icha Marinda Nilasari

NIM. 140210204072

Menyetujui,

Kepala Sekolah



Sukarsih, S.Pd

NIP 19610721 198112 2 006

Guru Kelas V

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Eka Budiastutik Setianingrum", written over a faint background.

Eka Budiastutik Setianingrum,

S.Pd NIP 19850909 201412 2 003



E.3 Lembar Kerja Kelompok dan Lembar Kerja Siswa

1. Lembar Kerja Kelompok

a. Lembar Kerja Kelompok (LKK 1)

Nama anggota kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Amatilah media Diorama!

Buatlah peta pikiran mengenai pangeran Diponegoro!



Nama Tokoh

Asal Daerah :

Alasan Melakukan Perlawanan:

Bentuk Perlawanan:

Hasil Perlawanan:

b. Lembar Kerja Kelompok (LKK 2)

Nama anggota kelompok :

1.
2.
3.
4.
5.

Kelas :

Diskusikan dengan anggota kelompokmu nilai kepahlawanan apa saja yang ada pada Pangeran Diponegoro.



b. Lembar Kerja Siswa (LKS 2)

Nama Siswa :

No. Absen :

Kelas :

Tugas!

Temukan sikap yang sesuai dengan nilai kepahlawanan, yang telah kalian laksanakan dengan baik dan yang belum dilaksanakan dengan baik di sekolah.

No	Sikap yang Telah Dilaksanakan	Sikap yang Belum Dilaksanakan
1		
2		
3		
4		
5		

Lampiran F. Materi

Materi tentang perang Diponegoro yang dijadikan acuan untuk pembuatan media pembelajaran diorama yaitu berasal dari buku IPS Terpadu untuk kelas V. . Adapun uraian materi tentang perjuangan Pangeran Diponegoro adalah sebagai berikut.

Pahlawan adalah orang yang dianggap berjasa bagi bangsa dan negara. Sebagai bangsa yang besar kita harus menghargai jasa-jasa pahlawan, berikut adalah salah satu pahlawan nasional.

1. Perjuangan Pangeran Diponegoro

Nama kecil Pangeran Diponegoro adalah Raden Mas Ontowiryo, Pangeran Diponegoro dilahirkan pada tanggal 11 November 1785 di Yogyakarta. Beliau adalah putra dari Sultan Hamengku Buwono III, semasa kecil, beliau diasuh oleh neneknya.

Pada waktu menginjak dewasa, tampak sebagai pemimpin berwibawa, beliau sangat dihormati oleh para pengikutnya . Di kalangan kerabat keraton, Pangeran Diponegoro cukup disegani.

Pangeran Diponegoro sangat anti penjajahan Belanda yang sewenang-wenang. Pada tahun 1825, Pangeran Diponegoro memimpin perlawanan terhadap Belanda. Penyebab perang Diponegoro dibagi menjadi sebab umum dan sebab khusus.

Penyebab umum perang Diponegoro , antara lain sebagai berikut.

- a. Penderitaan rakyat akibat kerja rodi dan beban pajak.
- b. Keluarga istana kecewa karena wilayah Mataram makin sempit.
- c. Para ulama kecewa dengan masuknya peradaban Barat yang tidak sesuai dengan ajaran Islam.

Penyebab Khusus perang Diponegoro berhubungan dengan tindakan Belanda yang sewenang-wenang. Belanda tanpa izin memasang patok-patok tanda pembuatan Jalan Magelang – Yogyakarta. Patok ini melewati tanah dan makam leluhur Pangeran Diponegoro.

Berkaitan dengan sebab-sebab itu Pangeran Diponegoro terpanggil untuk membela rakyat. Pada tahun 1825, Pangeran Diponegoro mulai memimpin rakyat melawan Belanda. Pangeran Diponegoro dibantu oleh beberapa tokoh masyarakat. Mereka adalah Kiai Mojo, Pangeran Mangkubumi, dan Sentot Alibasyah Prawiridirjo. Pangeran Diponegoro juga mendapatkan bantuan dari Nyi Ageng Serang.

Pangeran Diponegoro memimpin perang tetap pada landasan nilai-nilai kesyukuran dan keimanan dikarenakan pangeran diponegoro adalah pemimpin yang tidak individualistik, ia sangat mementingkan keselamatan anggota keluarga dan anak buahnya, artinya berdasarkan dari nilai keimanan yang dimiliki pangeran diponegoro ini ia tidak menginginkan banyaknya pertumpahan darah, berdasarkan nilai kesyukuran pangeran Diponegoro selalu bersyukur atas berhasil dan gagalnya ia dalam memimpin perang seperti pada saat ia harus mengungsikan anggotanya ke selatan ke bukit selarong dan akhirnya beliau dapat menguasai beberapa pos Belanda.

Perlawanan Diponegoro berkobar diberbagai tempat, yaitu Pacitan, Purwodadi, Banyumas, Pekalongan, Madiun, dan Kertosono. Dalam berperang, pangeran Diponegoro menggunakan taktik perang Gerilya yaitu Pangeran Diponegoro membuat markas berpindah pindah. Salah satu tempat pertahanannya adalah di Gua Selarong. Dengan cara ini Belanda kebingungan. Belanda tidak mampu menghadapi perlawanan Pangeran Diponegoro. Belanda memusatkan semua kekuatannya untuk menghadapi Pangeran Diponegoro. Akibatnya pengikut Pangeran Diponegoro terdesak.

Belanda menggunakan tipu muslihat untuk menangkap Pangeran Diponegoro. Di bawah pimpinan Jenderal De Kock menerapkan taktik baru yakni Setiap benteng ditempati pasukan pengintai, tujuan pendirian benteng tersebut ialah untuk mempersempit gerak pasukan Pangeran Diponegoro. Taktik ini ternyata membawa hasil. Banyak pengikut Pangeran Diponegoro yang tertangkap atau menyerah. Meskipun Belanda mengalami banyak kemajuan, namun biaya yang diperlukan sangat besar. Pada tanggal 30 Maret 1830 Belanda mengajak berunding Pangeran Diponegoro yaitu di rumah Residen Kedu di Magelang.

Pangeran Diponegoro menyetujui ajakan Belanda. Hal ini dikarenakan karena Pangeran Diponegoro lebih cinta damai. Buktinya, Pangeran Diponegoro menghadiri perundingan tanpa membawa pasukan dan tidak membawa senjata. Akan tetapi Belanda mengkhianati niat baik Pangeran Diponegoro tersebut. Dalam perundingan tersebut Pangeran Diponegoro ditangkap dan diasingkan ke Makassar hingga meninggal pada 8 Januari 1855.

Perlawanan Pangeran Diponegoro ini ternyata mempunyai pengaruh yang sangat besar dan luas. Bagi Belanda perang Diponegoro telah memakan banyak korban yang cukup besar. Yaitu telah kehilangan 8000 orang Eropa dan 7000 orang Pribumi serta menelan biaya yang tinggi yaitu 20 juta guldan.

2. Nilai Kepahlawananr yang Dapat Diteladani

a. Berani

Dalam riwayat tergambar jelas keberanian para pahlawan melawan penjajah Belanda. Dalam setiap usaha dan perjuangan kita harus berani menghadapi segala tantangan dan rintangan. Seorang pejuang bukanlah seorang yang penakut. Karena kita memperjuangkan kebenaran dan kebaikan, kita tidak boleh takut.

b. Tangguh

Tangguh artinya berjuang tanpa henti, tidak mudah goyah atau tidak mudah terpengaruh. Seorang pejuang akan terus berjuang sebelum cita-citanya tercapai. Agar memiliki ketangguhan kita harus memiliki rasa percaya diri, sabar dan teguh pendirian.

c. Bersemangat

Setiap orang mempunyai keinginan untuk hidup lebih baik. Keinginan tersebut harus diikuti dengan semangat dan usaha yang sungguh-sungguh. Tanpa semangat dan kesungguhan, maka apa yang diinginkan tidak akan tercapai.

d. Ikhlas

Seorang pahlawan sejati akan berjuang dengan ikhlas tanpa pamrih. Ikhlas artinya tidak mengharapkan imbalan. Suatu kebaikan yang

dilakukan dengan ikhlas maka akan mendatangkan hasil yang baik pula. Namun sebaliknya suatu kebaikan yang dilandasi dengan pamrih tertentu, justru bisa mendatangkan suatu keburukan.

e. Reli Berkorban

Dalam setiap perjuangan selalu membutuhkan pengorbanan. Pengorbanan ini bisa berupa pikiran, waktu, tenaga, harta, bahkan nyawa. Sikap reli berkorban telah ditunjukkan oleh Pangeran Diponegoro.

f. Pantang Menyerah

Pantang menyerah berarti terus berjuang meskipun menghadapi berbagai rintangan. Jika perjuangan gagal, pahlawan tidak putus asa. Ia akan terus berjuang sampai kebenaran ditegakkan.

g. Mendahulukan Kepentingan Oranglain

Pahlawan tidak mengejar kepentingan sendiri. Kepentingan bangsa, negara, dan kepentingan orang banyak ia dahulukan. Sampai hari ini pahlawan bangsa akan tetap lahir atau muncul. Karena selalu ada orang yang dengan berani dan reli berkorban membela kebenaran dan keadilan.

h. Patriotisme dan Cinta Tanah Air

Apa yang dimaksud dengan patriotisme? Patriotisme artinya cinta tanah air. Para pahlawan pendahulu kita berjuang mengusir penjajah tentunya didasari oleh rasa cinta tanah air. Mereka tidak rela bangsanya diinjak-injak oleh para penjajah.

i. Ksatria

Berjiwa ksatria, maksudnya berani mengakui kesalahan bila salah, bertanggung jawab segala ucapan dan tindakan yang dilakukan.

j. Membela Keadilan dan Kebenaran

Sikap membela keadilan maksudnya tidak memihak kepada sesuatu yang telah diketahui salah dan selalu berpegang teguh pada kebenaran dalam semua tindakannya.

Lampiran G. Media Diorama

G.1 Media Diorama Dilengkapi dengan Audio



Sumber : Nilasari (2018)

Media diorama yang dikembangkan merupakan media audio visual. Media yang melibatkan penglihatan dan pendengaran sekaligus dalam satu proses pembelajaran, dengan media ini siswa dapat melihat gambaran suatu kejadian atau peristiwa sejarah yaitu perjuangan pangeran Diponegoro. Selain dapat mengamati siswa juga bisa mendengarkan suara atau audio tentang perjuangan pangeran Diponegoro. Berdasarkan fungsi media menurut Munadi (2012: 37), media diorama menekankan fungsi manipulatif, dimana media diorama dapat digunakan untuk menghadirkan suatu objek atau peristiwa dari materi perjuangan bangsa Indonesia masa penjajahan.

G.2 Media Diorama Dilengkapi Tanpa Audio

Media diorama terdahulu hanya menekankan pada aspek visual. Hal tersebut memerlukan guru dalam menjelaskan maksud dari media diorama,

G.3 Petunjuk Penggunaan Media Diorama

Petunjuk Penggunaan

1. Siapkan media diorama .
2. Letakkan di atas meja dan posisikan di tengengah kelas agar dapat terlihat oleh semua siswa.
3. Sebelum mengamati dan mendengarkan diorama, siapkan LKS dan LKK serta alat tulis diatas meja.



4. Buka kunci diorama.
5. Tekan tombol on pada audio sebagai konfirmasi kegiatan siswa dimulai .
6. Perhatikan dan dengarkan diorama dengan seksama.
7. Kerjakan LKS dan LKK.
8. Siswa yang sudah selesai mengerjakan LKK dan LKS bisa mempresentasikan hasil jawaban mereka.
9. Setelah selesai kegiatan siswa bisa menutup kembali dan mengunci diorama untuk disimpan.



Lampiran H. Hasil Validasi Media Diorama

H.1 Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Diorama Mata Pelajaran Ips
Materi Perjuangan Bangsa Indonesia Pada Masa Penjajah Pada
Siswa Kelas V SDNTegal Gede 01 Jember

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Validator : Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd

Petunjuk!

- Kepada Bapak/Ibu yang terhormat, berilah tanda ceklist (√) pada kolom penelitian
Kriteria penilaian yang diberikan adalah sebagai berikut:
1 = "sangat kurang baik/kurang sesuai"; 2 = "kurang baik/kurang sesuai";
3 = "cukup baik/cukup sesuai"; 4 = "baik/sesuai"; dan 5 = "sangat baik/sangat sesuai".
- Berilah saran terkait dengan hal-hal yang menjadi kekurangan dalam pembuatan media diorama ini pada bagian komentar yang disediakan

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Isi						
1	Kesesuaian materi media diorama dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.				✓	
2	Ketepatan konsep substansi materi.				✓	
3	Media membantu siswa mengembangkan kemampuan belajar..				✓	
4	Kesesuaian dengan situasi dan tingkat perkembangan siswa.				✓	
5	Mendukung nilai-nilai nasionalisme					✓
B. Aspek Visual						

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
6	Kualitas benda atau simbol			✓		
7	Keseimbangan warna benda atau simbol.				✓	
8	Kesesuaian penggunaan ukuran benda atau simbol media diorama.			✓		
9	Bentuk benda menarik untuk dilihat.				✓	
C. Aspek Fungsi Media						
10	Menarik perhatian siswa.					✓
11	Memperjelas penyajian pesan atau informasi.				✓	
12	Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indra.				✓	
13	Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif.				✓	
14	Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu/gairah belajar.				✓	
15	Meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan.				✓	

Jember, 08 Maret 2018.

Validator

Dr. Muhtadi Irvan, M. Pd

NIP 19540917 198010 1 002

H.2 Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Diorama Mata Pelajaran IPS
Materi Perjuangan Bangsa Indonesia Masa Penjajah Pada
Siswa Kelas V SDN Tegal Gede 01 Jember

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Validator : Ibu

Petunjuk!

- Kepada Bapak/Ibu yang terhormat, berilah tanda ceklist (√) pada kolom penelitian
Kriteria penilaian yang diberikan adalah sebagai berikut:
1 = "sangat kurang baik/kurang sesuai"; 2 = "kurang baik/kurang sesuai"; 3 = "cukup baik/cukup sesuai"; 4 = "baik/sesuai"; dan 5 = "sangat baik/sangat sesuai".
- Berilah saran terkait dengan hal-hal yang menjadi kekurangan dalam pembuatan media diorama ini pada bagian komentar yang disediakan

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Isi						
1	Kesesuaian materi media diorama dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.				√	
2	Ketepatan konsep substansi materi.				√	
3	Media membantu siswa mengembangkan kemampuan belajar..					√
4	Kesesuaian dengan situasi dan tingkat perkembangan siswa.				√	
5	Mendukung nilai-nilai nasionalisme				√	
B. Aspek Visual						

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
6	Kualitas benda atau simbol					✓
7	Keseimbangan warna benda atau simbol.					✓
8	Kesesuaian penggunaan ukuran benda atau simbol media diorama.				✓	
9	Bentuk benda menarik untuk dilihat.					✓
C. Aspek Fungsi Media						
10	Menarik perhatian siswa.					✓
11	Memperjelas penyajian pesan atau informasi.				✓	
12	Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indra.				✓	
13	Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif.				✓	
14	Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu/gairah belajar.				✓	
15	Meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan.				✓	

Jember,

Validator

**Eka Budiastutik Setianingrum, S.Pd**

NIP 19850909 201412 2 003

Lampiran I. Hasil Angket Uji Coba Penggunaan

Nama: Sofyan no: 32

No	Aspek yang Diuji Coba	Jawaban		Komentar
		YA	TIDAK	
1	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami	✓		ya sangat jelas
2	Terjadi kesalahan penataan dalam media pembelajaran		✓	Tentu tidak akan ada kesalahan ya sangat mudah
3	Audio yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah dipahami	✓		
4	Waktu yang disediakan untuk kegiatan pembelajaran cukup	✓		Sangat cukup untuk pembelajaran
5	Materi pembelajaran mudah dipahami	✓		ya sangat mudah
6	Materi pembelajaran menarik	✓		Sangat menarik
7	Urutan materi tepat	✓		matarinya sangat tepat
8	Simbol atau benda mini (orang-orangan, pohon, kuda, dll) yang ada di dalam media mendukung kegiatan pembelajaran	✓		media sangat mendukung
9	Media dapat memotivasi kegiatan pembelajaran	✓		ya sangat memotivasi
10	Media dapat menciptakan kegiatan yang menyenangkan.	✓		ya sangat menyenangkan

Lampiran J Uji Validasi Soal

J.1 Tabel Uji Validasi Korelasi Product Moment

No	Nama	Nomor Soal			Nomor Soal												Nomor Soal												Faktor	Total													
		1	2	Faktor	3	4	5	Faktor	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	faktor	16	17	18	19	20	21	22	23	24			25	Faktor	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
1	Abdul Mu'iz M.	1	1	2	1	1	1	3	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	2	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	3	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	7	17
2	Afriyan	1	1	2	1	1	0	2	1	0	1	0	0	1	0	1	5	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	4	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	6	19
3	Andrik	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	3	0	0	0	1	0	1	0	0	1	3	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	4	10	
4	Delisa Rishifa Aprillanti	1	1	2	1	1	1	3	1	1	0	1	0	1	0	0	1	5	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	5	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	7	22	
5	Dimas	1	1	2	1	0	1	2	0	0	0	0	0	1	1	0	2	1	0	0	1	0	0	0	0	1	3	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	2	11	
6	Dina oktavia Ramadhan	0	1	1	0	1	1	2	1	1	1	1	0	0	0	1	0	5	1	0	1	1	1	1	0	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	26	
7	Dwiva Puspitasari	1	1	2	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	4	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	3	11	
8	Vivin Dwi Agustin	0	1	1	1	1	1	3	1	1	0	1	0	1	0	0	4	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	4	14	
9	Helyyatul Halawah	0	1	1	1	1	1	3	0	1	0	1	0	1	1	1	6	1	0	1	1	1	0	1	1	1	7	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	9	26	
10	Laila Ayukaisa	1	1	2	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	5	0	0	1	0	1	0	0	0	0	2	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	8	18	
11	Laili Dewi K.	1	0	1	1	1	0	2	1	0	1	1	0	1	1	1	8	1	1	0	1	0	1	0	0	1	6	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	5	22	
12	Muhammad Ainur	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	6	9	
13	Alan April Bahri	0	0	0	1	1	1	3	1	1	1	1	1	0	0	1	6	0	1	1	1	1	0	0	0	4	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	9	22	
14	Muhammad Andrian S.	0	1	1	1	1	1	3	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	7	
15	NaZriel Putra S.	0	1	1	1	0	1	2	1	1	0	0	0	1	1	5	0	1	1	0	1	1	0	1	1	6	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	23
16	Nur Aisah	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	3	0	0	0	1	1	0	0	1	4	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	3	12
17	Rizal Rahmawan	1	0	1	0	1	1	2	0	1	0	0	1	0	1	1	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	5	13
18	Saiful Anam	0	1	1	1	1	1	3	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	3	9	
19	Siti Istiqomah	0	0	0	1	1	1	3	1	0	0	1	0	0	1	4	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	4	12	
20	Siti Maisaroh	1	1	2	1	1	1	3	0	0	0	1	1	0	0	4	1	1	0	1	0	1	1	0	1	7	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	25	
21	Siti Sofika	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	4	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	5	12		
22	Tantya Cici Ramadani	1	0	1	1	1	1	3	0	0	1	1	0	0	0	2	0	0	1	1	1	1	0	0	1	5	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	20	
23	Wdlyanti	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	3	0	0	1	0	0	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	8	
24	Yolan Pribadi	0	1	1	1	1	1	3	0	0	0	1	1	0	0	3	0	0	0	0	1	1	0	0	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	21	
Jumlah		13	15	28	19	15	16	50	10	7	7	13	6	12	5	8	8	9	85	5	6	10	11	11	10	2	6	12	12	85	15	14	17	14	11	15	11	11	12	13	8	141	389
Korelasi soal dengan faktor		0,65	0,45		0,558	0,13	0,45		0,56	0,12	0,48	0,1	-0,1	-0,1	-0,2	0,426	0,41	0,09		0,6	-0,1	0,54	0,04	0,44	-0,1	0,23	0,43	0,08	0		0,55	0,55883	0,557	0,52	-0,1	0,65	0,37	0,63	0,75	0,58	0,44		
Korelasi soal dengan total jawaban benar		-0,1	0,25		0,255	0,45	0,24		0,25	0,49	0,28	0,54	0,3	-0,1	-0,1	0,224	0,5	0,44		0,49	0,39	0,33	0,51	0,52	0,53	0,46	0,09	0,53	0,01		0,3	0,55883	0,4152	0,52	-0,1	0,65	0,42	0,63	0,67	0,58	0,4		

J.2 Tabel Ringkasan Uji Validasi Instrumen

Nomor Soal	Korelasi dengan Faktor	Korelasi dengan Total	Korelasi Tabel	Keterangan
1	0,65	-0,1	0,404	Valid
2	0,45	0,25	0,404	Valid
3	0,558	0,255	0,404	Valid
4	0,13	0,45	0,404	Valid
5	0,45	0,24	0,404	Valid
6	0,56	0,25	0,404	Valid
7	0,13	0,49	0,404	Valid
8	0,48	0,28	0,404	Valid
9	0,1	0,54	0,404	Valid
10	-0,1	0,3	0,404	Tidak Valid
11	-0,1	-0,1	0,404	Tidak Valid
12	-0,2	-0,1	0,404	Tidak Valid
13	0,426	0,224	0,404	Valid
14	0,41	0,5	0,404	Valid
15	0,09	0,44	0,404	Valid
16	0,6	0,49	0,404	Valid
17	-0,1	0,9	0,404	Tidak Valid
18	0,54	0,33	0,404	Valid
19	0,04	0,51	0,404	Valid
20	0,44	0,52	0,404	Valid
21	-0,1	0,53	0,404	Valid
22	0,23	0,46	0,404	Valid
23	0,43	0,09	0,404	Valid
24	0,08	0,53	0,404	Valid
25	0	0,01	0,404	Tidak Valid
26	0,55	0,3	0,404	Valid
27	0,55	0,55	0,404	Valid
28	0,55	0,41	0,404	Valid
29	0,52	0,52	0,404	Valid
30	-0,1	-0,1	0,404	Tidak Valid
31	0,65	0,65	0,404	Valid
32	0,37	0,42	0,404	Valid
33	0,63	0,63	0,404	Valid
34	0,75	0,67	0,404	Valid
35	0,58	0,58	0,404	Valid
36	0,44	0,4	0,404	Valid

Lampiran K.Uji Reliabilitas

K.1 Tabel Uji Reliabilitas

No	Nama	Butir Soal Ganjil															Butir Soal Genap																
		1	3	5	7	9	13	15	19	21	23	27	29	31	33	35	jumlah	2	4	6	8	14	16	18	20	22	24	26	28	32	34	36	jumlah
1	Abdul Mu'iz M.	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	9	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	6
2	Afriyan	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	7	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	9
3	Andrik	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	3	
4	Delisa Rishifa Aprillianti	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	11	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	9
5	Dimas	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	5	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	
6	Dina oktavia Ramadhan	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	11	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	
7	Dwiva Puspitasari	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	4	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	4	
8	Vivin Dwi Agustin	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	7	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	6	
9	Helyyatul Halawah	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12	
10	Laila Ayukaissa	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	10	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	6	
11	Laili Dewi K.	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	10	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	7	
12	Muhammad Ainur	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	3	
13	Alan April Bahri	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	11	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	9	
14	Muhammad Andrian S.	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	3	
15	NaZriel Putra S.	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	9	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	10	
16	Nur Aisah	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	6	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	5
17	Rizal Rahmawan	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	6	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	4
18	Saiful Anam	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	3	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	4	
19	Siti Istiqomah	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	7	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	4	
20	Siti Maisaroh	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	12	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	9	
21	Siti Sofika	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	4	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	6	
22	Tantya Cici Ramadani	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	11	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	
23	Widiyanti	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	4	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	4	
24	Yolan Pribadi	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	9	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	9	
		13	19	16	7	13	8	9	11	10	6	14	14	15	11	13	179	15	14	10	7	7	5	10	11	2	12	15	17	11	12	8	156

K.2 Perhitungan Uji Reliabilitas dengan Rumus Korelasi Product Moment

$$R_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi skor soal item ganjil dengan skor soal item genap

X = skor soal item ganjil

Y = skor soal item genap

N = jumlah sampel (Masyhud, 2016:304)

Hasil korelasi tersebut kemudian diolah kembali dengan rumus *Spearman-Brown* sebagai berikut.

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ splithalf}}}{1 + r_{xy \text{ splithalf}}}$$

Keterangan:

R_{11} = koefisien reliabilitas instrumen

rx-y-split-half = hasil korelasi belah dua (Masyhud, 2016:304)

Berikut adalah penghitungan korelasi (r) belah dua instrumen tes kemudian ditransformasikan ke dalam rumus *korelasi product moment* sebagai berikut.

$$\begin{aligned} R_{xy} &= \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}} \\ &= \frac{24 \times 1354 - (179)(156)}{\sqrt{[24 \times 1579 - (179)^2][24 \times 1238 - (156)^2]}} \\ &= \frac{32496 - 27924}{\sqrt{(37896 - 32041)(29712 - 24336)}} \\ &= \frac{4572}{\sqrt{(5855)(5376)}} \\ &= \frac{4572}{\sqrt{31476480}} \\ &= \frac{4572}{5610,39} \\ &= 0,814 \end{aligned}$$

Berdasarkan penghitungan dengan rumus di atas diperoleh angka korelasi antara skor pada nomor ganjil dan genap (r_{xy}) sebesar 0,814 dan signifikan pada taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 5% ($r\text{-tabel}=0,404$). Dari hasil korelasi tersebut, maka penghitungan koefisien reliabilitas metode belah dua adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 R_{11} &= \frac{2 \times r_{xy} \text{ splithalf}}{1 + r_{xy} \text{ splithalf}} \\
 &= \frac{2 \times 0,814}{1 + 0,814} \\
 &= \frac{1,628}{1,814} \\
 &= 0,897 \text{ (reliabilitas tinggi)}
 \end{aligned}$$

Hasil uji reliabilitas tes/instrumen sebesar 0,86 tersebut kemudian ditafsirkan sebagaimana dalam Tabel 3.2 berikut.

Tabel K.2.1 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas

Hasil Uji Reliabilitas	Kategori Reliabilitas
0,00 – 0,79	Tidak reliabel
0,80 – 0,84	Reliabilitas cukup
0,85 – 0,89	Reliabilitas tinggi
0,90 – 1,00	Reliabilitas sangat tinggi

Sumber: Masyhud, 2016:302

Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat dilihat bahwa penghitungan koefisien reliabilitas dengan rumus *split-half* dan *Spearman-Brown* diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,897. Nilai tersebut kemudian dikonsultasikan dalam tabel 3.2 yang menyatakan bahwa nilai uji reliabilitas 0,897 merupakan kategori reliabilitas tinggi.

Jember, 17 Maret 2018

Peneliti

Icha Marinda Nilasari

NIM. 140210204072

Lampiran L Instrumen Penilaian Tes Hasil Belajar**L.1 Kisi-kisi Soal**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : V/2

Jumlah Soal : 36 butir soal

Standar Kompetensi : 2. Menghargai peranan tokoh perjuangan dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Kompetensi Dasar : 2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh perjuangan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.

No	Indikator	Jenjang Kemampuan				Bentuk Soal	No. Soal	Skor
		C1	C2	C3	C4			
1	2.1.1 Menjelaskan pengertian pahlawan.	√				Objektif	1	1
		√				Objektif	2	1
2	2.1.2 Meberikan contoh pahlawan perjuangan pada masa penjajahan Belanda.	√				Objektif	3	1
			√			Objektif	4	1
		√				Objektif	5	1
3	2.1.3 Menulis laporan tentang perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda.			√		Objektif	6	1
		√				Objektif	7	1
				√		Objektif	8	1
		√				Objektif	9	1

No	Indikator	Jenjang Kemampuan				Bentuk Soal	No. Soal	Skor
		C1	C2	C3	C4			
				√	Objektif	10	1	
			√		Objektif	11	1	
			√		Objektif	12	1	
4	2.1.4 Menceritakan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda.				√	Objektif	13	1
			√		Objektif	14	1	
		√			Objektif	15	1	
			√		Objektif	16	1	
				√	Objektif	17	1	
				√	Objektif	18	1	
		√			Objektif	19	1	
			√		Objektif	20	1	
5	2.1.5 menerapkan sikap sesuai nilai pahlawan .pada kehidupan sehari-hari		√		Objektif	21	1	
					√	Objektif	22	1
				√	Objektif	23	1	
				√	Objektif	24	1	
				√	Objektif	25	1	
				√	Objektif	26	1	

No	Indikator	Jenjang Kemampuan				Bentuk Soal	No. Soal	Skor
		C1	C2	C3	C4			
					√	Objektif	27	1
			√			Objektif	28	1
				√		Objektif	29	1
				√		Objektif	30	1

Kriteria penilaian :

jawaban benar skor = 1, dan

jawaban salah skor = 0.

$$\text{nilai akhir} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

(Sumber : Masyhud, 2016: 314)

L.2 Tes Hasil Belajar

Nama Siswa :

No. :

Kelas :

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau dpada jawaban yang kamu anggap benar!

1. Orang yang berjasa bagi bangsa dan negara disebut ...
 - a. pahlawan
 - b. presiden
 - c. polisi
 - d. tentara
2. Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai jasa para ...
 - a. PNS
 - b. Pejabat
 - c. pahlawan
 - d. presiden
3. Bangsa Eropa yang paling lama menjajah Indonesia adalah ...
 - a. Inggris
 - b. Spanyol
 - c. Postugis
 - d. Belanda

4. Di bawah ini yang bukan termasuk pahlawan nasional adalah ...

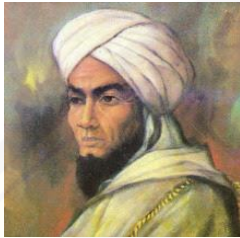
a.



c.



b.



d.



5. Gambar tokoh di samping adalah ...

- Sultan Hasanudin
- Pattimura
- Pangeran Diponegoro
- Teuku Umar



6. Berikut pernyataan yang benar tentang siasat perang gerilnya adalah ...

- Siasat perang dengan berpindah pindah tempat atau markas agar tidak diketahui lawan.
- Siasat dengan mendirikan benteng-benteng untuk mengepung lawan.
- Siasat dengan melakukan perlawanan atau menjepit semua pintu masuk.
- Siasat perang yang menggunakan tipu muslihat.

7. Perang Diponegoro berlangsung pada tahun ...

- 1812-1837
- 1820-1827
- 1821-1830
- 1825-1830

8. Pangeran Diponegoro memimpin perang tetap pada landasan nilai –nilai kesyukuran dan keimanan, maksud dari pernyataan tersebut adalah ...

- Pangeran Diponegoro tidak bersyukur dengan keberhasilan dan kegagalan dalam perang.
- Pangeran Diponegoro tidak menginginkan banyak korban dan selalu bersyukur atas kemenangan dan kegagalan dalam perang.

- c. Pangeran Diponegoro adalah pemimpn individualisti dan selalu beryukur atas kegagalan perang.
- d. Pangeran Diponegoro tidak mementingkan keselamatan pasukannya.
9. Nama asli Pangeran Diponegoro adalah ...
- Peto Syarif
 - Thomas Matulesy
 - Ontowiryo
 - Gusti Inu Kertapati
10. Beberapa tempat di bawah ini yang bukan markas Pangeran Diponegoro adalah ...
- Gua Selarong
 - Gua Selomagleng
 - Gua Pindul
 - Gua Cerme
11. Perhatikan nama berikut!
- Kyai Mojo
 - Pangeran Mangkubumi
 - Pattimura
 - Sentot Alibasyah Prawiridirjo
 - Teuku Umar
 - Nyi Ageng Serang
- Tokoh yang membantu Pangeran Diponegoro melawan Belanda, ditunjukkan nomer ...
- 1,2, 3 dan 4
 - 1,2, 4 dan 6
 - 2, 3, 4 dan 5
 - 1, 3, 4, dan 5
12. Untuk mematahkan perlawanan Pangeran Diponegoro Belanda mengutus ... untuk melakukan tipu muslihat.
- Daendels
 - Jendral De Kock
 - Pieterzoen Coen
 - Pieter Both00
13. Perhatikan sebab terjadinya perang Diponegoro dibawah ini!
- Adanya kebencian rakyat terhadap belanda

- 2) Adanya beban pajak yang memberatkan rakyat
- 3) Adanya pembuatan jalan raya oleh Belanda yang melewati tanah leluhur Pangeran Diponegoro
- 4) Para ulama kecewa dengan masuknya peradaban barat yang tidak sesuai dengan ajaran Islam
- 5) Belanda tidak menghargai adat istiadat

Dari pernyataan diatas yang merupakan penyebab umum terjadinya perang Diponegoro

- a. 1, 2, 3 dan 4
- b. 2, 3, 4 dan 5
- c. 1, 3, 4 dan 5
- d. 1, 2, 4 dan 5

14. Perundingan antara pangeran Diponegoro dengan belanda dilaksanakan di kota ...

- a. Batavia
- b. Magelang
- c. Yogyakarta
- d. Tegalrejo

15. Pangeran Diponegoro Putra dari ...

- a. Sultan Hasanudin
- b. Sultan Hamengkubuwono ke III
- c. Sultan Hamengkubuwono ke IV
- d. Sultan Ageng Tirtayasa

16. Salah satu sebab khusus terjadinya perang Diponegoro adalah Pangeran Diponegoro tersingkir dari elit kekuasaan karena ...

- a. Menolak berkompomi dengan pemerintah Belanda
- b. Pangeran Diponegoro ingin mengasingkan diri
- c. Pangeran Diponegoro ingin menjadi raja
- d. Pemerintah belanda ingin mengajak kerja sama

17. Perhatikan daerah dibawah ini!

- 1) Pacitan
- 2) Cirebon

- 3) Madiun
- 4) Tuban
- 5) Banyumas
- 6) Kertosono

Dari pernyataan diatas yang merupakan daerah perlawanan pangeran Diponegoro kepada belanda ditunjukkan oleh nomor ...

- a. 1, 2,3, dan 4
- b. 2, 3, 4, dan 5
- c. 1, 3, 5, dan 6
- d. 2, 3, 4, dan 6

18. Di bawah ini cara belanda mengalahkan pangeran Diponegoro *kecuali*...

- a. Menculik pasukan pangeran Diponegoro.
- b. Membuat benteng untuk mempersempit ruang erak pangeran Diponegoro
- c. Melakukan tipu muslihat dengan mengajak berunding pangeran Diponegoro.
- d. Menangkap dan mengasingkan pangeran Diponego ke Makassar

19. Berapa banyak orang pribumi yang menjadi korban dalam perang Diponegoro ...

- a. 4000 orang
- b. 5000 orang
- c. 7000 orang
- d. 9000 orang

20. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Dipimpin oleh bangsawan, raja, atau tokoh agama
- 2) Bersifat kedaerahan
- 3) Bersifat spontan
- 4) Mempunyai visi dan misi yang sama yaitu Indonesia merdeka
- 5) Senjata yang digunakan para pejuang masih tradisional
- 6) Perjuangan bersifat nasional

Dari pernyataan diatas yang merupakan ciri khas perjuangan tokoh

pahlawan pada saat melawan belanda, ditunjukkan oleh nomer ...

- a. 1,2, 3 dan 5
- b. 1,2, 4 dan 5
- c. 2,3, 4 dan 6
- d. 1,3, 5 dan 6

21. Hari pahlawan diperingati setiap

tanggal ...

- a. 7 November
- b. 8 November
- c. 9 November
- d. 10 November

22. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Rio menolong adiknya mencuri mangga
- 2) Kepala sekolah menggunakan dana bos untuk keperluan pribadi
- 3) Wati membantu nenek yang hendak menyeberang di trotoar
- 4) Ardi mengganggu temannya saat upacara berlangsung.
- 5) Siska membantu temannya yang jatuh dari sepeda jatuh
- 6) Melati meminta uang setelah membantu neneknya.

Dari pernyataan diatas, sikap yang tidak sesuai dengan nilai kepahlawana ditunjukkan nomer ...

- a. 1, 2, 3, dan 4
- b. 2, 3, 4, dan 5
- c. 1, 2, 4, dan 6
- d. 1, 3, 5, dan 6

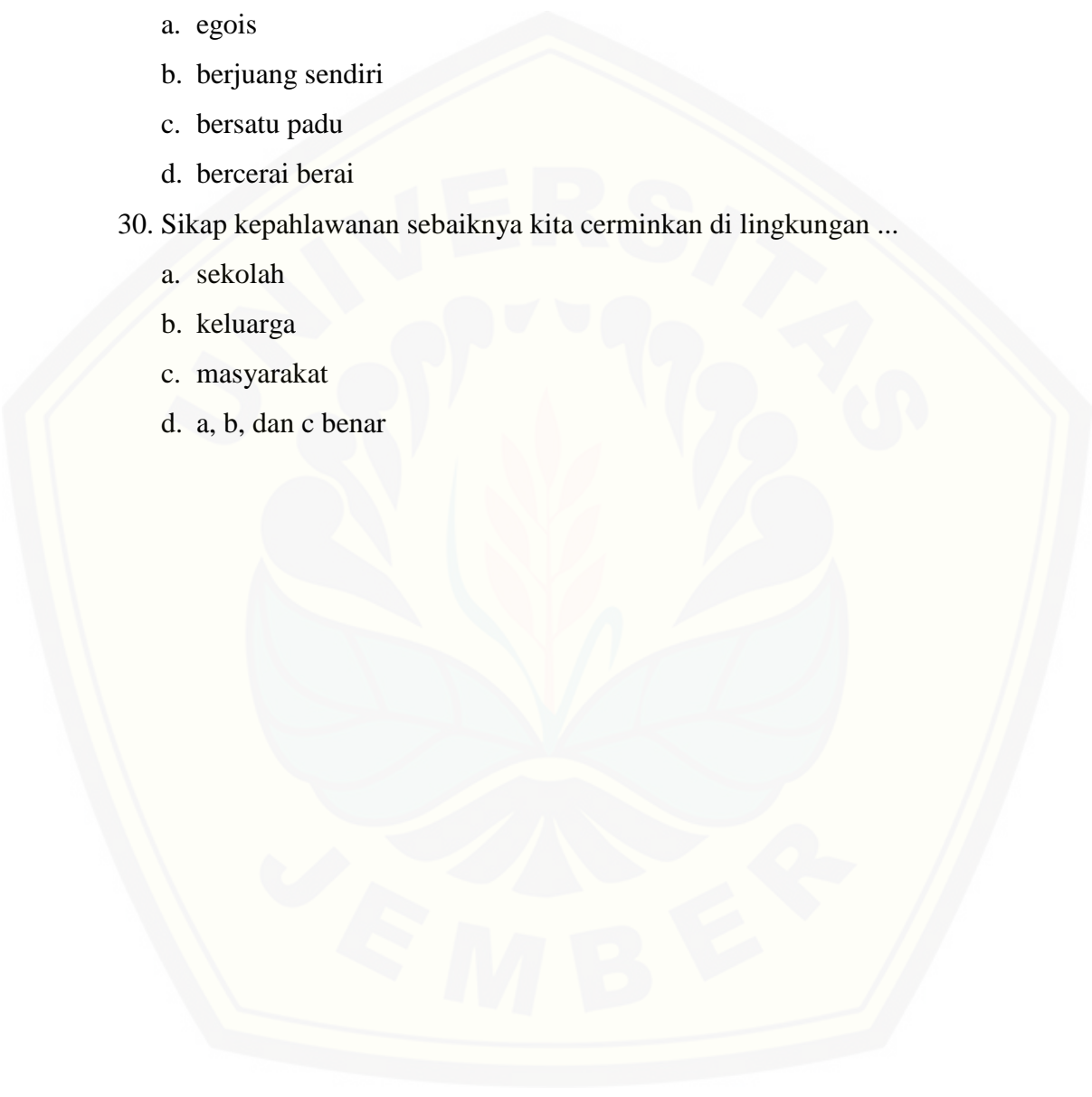
23. Sikap kita sebagai siswa untuk meneruskan perjuangan pahlawan adalah ...

- a. berperang melawan negara lain
- b. berkelahi dengan teman
- c. belajar dengan sungguh-sungguh
- d. melawan para wisatawan asing

24. Berikut adalah sifat-sifat yang dapat diteladani dari para pahlawan adalah ...

- a. rela menolong, semangat, dan cinta tanah air

- b. semangat, malas, dan cinta tanah air
 - c. pemberani, rajin, dan suka melawan
 - d. pantang mundur, malas bekerja, dan pemberani
25. Berikut sikap kepahlawanan yang harus diteladani, kecuali ...
- a. berjuang tanpa pamrih
 - b. rela mengorbankan harta, jiwa, dan raga
 - c. berkelahi dengan orang asing
 - d. bersatu padu dalam meraih kemerdekaan
26. Andi adalah siswa SD. Uang saku dari Ibunya dia berikan kepada para korban bencana alam. Sikap kepahlawanan yang tercermin dari andi adalah ...
- a. pantang menyerah
 - b. cinta tanah air
 - c. ksatria
 - d. rela berkorban
27. Perhatikan pernyataan berikut!
- 1) Ardi tiba di sekolah sebelum pukul 07.00.
 - 2) Ani dan sasa belajar bersama setelah pulang sekolah.
 - 3) Toto mengambil mainan temannya tanpa ijin.
 - 4) Siswa kelas V memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran,
 - 5) Ani menaruh bungkus permen di laci mejanya.
 - 6) Ardi, Toto dan Budi saling membantu memindahkan meja.
- Dari pernyataan diatas, sikap yang sesuai dengan nilai kepahlawanan di sekolah ditunjukkan nomer ...
- a. 1, 3, 4 dan 5
 - b. 2, 3, 4 dan 5
 - c. 1, 2, 4 dan 6
 - d. 1, 2, 3 dan 6
28. Sikap pahlawan yang dapat kita teladani adalah ...
- a. tidak mudah putus asa
 - b. meminta imbalan jasa

- c. agar menjadi tokoh
 - d. berjuang dengan pamrih
29. Sikap para pahlawan dalam memperjuangkan kemerdekaan adalah dengan ...
- a. egois
 - b. berjuang sendiri
 - c. bersatu padu
 - d. bercerai berai
30. Sikap kepahlawanan sebaiknya kita cerminkan di lingkungan ...
- a. sekolah
 - b. keluarga
 - c. masyarakat
 - d. a, b, dan c benar
- 

L.3 Kunci Jawaban

- | | |
|-------|-------|
| 1. A | 16. A |
| 2. C | 17. C |
| 3. D | 18. A |
| 4. D | 19. C |
| 5. C | 20. A |
| 6. A | 21. D |
| 7. D | 22. C |
| 8. B | 23. C |
| 9. C | 24. A |
| 10. A | 25. B |
| 11. B | 26. D |
| 12. B | 27. C |
| 13. D | 28. C |
| 14. B | 29. B |
| 15. B | 30. D |





Lampiran M. Paparan Hasil Belajar Siswa

M.1 Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

Nama Siswa : Roro Ayu Andini
No. : 22
Kelas : V^A (LIMA^A)

Nilai
67

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau dpada jawaban yang kamu anggap benar!

- Orang yang berjasa bagi bangsa dan negara disebut ...
 a. pahlawan
 b. presiden
 c. polisi
 d. tentara
- Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai jasa para ...
 a. PNS
 b. Pejabat
 c. pahlawan
 d. presiden
- Bangsa Eropa yang paling lama menjajah Indonesia adalah ...
 a. Inggris
 b. Spanyol
 c. Portugis
 d. Belanda
- Di bawah ini yang bukan termasuk pahlawan nasional adalah ...
a. 
b. 
c. 
d. 
- Gambar tokoh di samping adalah ...
 a. Sultan Hasanudin
 b. Pattimura
 c. Pangeran Diponegoro
 d. Teuku Umar
- Pangeran Diponegoro lahir pada tanggal ...
 a. 11 November 1785

M.2 Hasil Protttest Kelas Eksperimen





Nama Siswa : Roro Ayu Indini

No. : 22

Kelas : V^A (LIMA^A)

Nilai
<u>83</u>

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau dpada jawaban yang kamu anggap benar!





- Orang yang berjasa bagi bangsa dan negara disebut ...
 a. pahlawan
 b. presiden
 c. polisi
 d. tentara
- Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai jasa para ...
 a. PNS
 b. Pejabat
 c. pahlawan
 d. presiden
- Bangsa Eropa yang paling lama menjajah Indonesia adalah ...
 a. Inggris
 b. Spanyol
 c. Portugis
 d. Belanda
- Di bawah ini yang bukan termasuk pahlawan nasional adalah ...
a. 
b. 
c. 
d. 
- Gambar tokoh di samping adalah ...
 a. Sultan Hasanudin
 b. Pattimura
 c. Pangeran Diponegoro
 d. Teuku Umar
- Pangeran Diponegoro lahir pada tanggal ...
 a. 11 November 1785

M.3 Hasil Pretest Kelas \Kontrol

Nama Siswa : Nirza
No. : 29
Kelas : 10

Nilai
60

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau dpada jawaban yang kamu anggap benar!

- Orang yang berjasa bagi bangsa dan negara disebut ...
 a. pahlawan
 b. presiden
 c. polisi
 d. tentara
- Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai jasa para ...
 a. PNS
 b. Pejabat
 c. pahlawan
 d. presiden
- Bangsa Eropa yang paling lama menjajah Indonesia adalah ...
 a. Inggris
 b. Spanyol
 c. Portugis
 d. Belanda
- Di bawah ini yang bukan termasuk pahlawan nasional adalah ...
a. 
b. 
c. 
 d. 
- Gambar tokoh di samping adalah ...
 a. Sultan Hasanudin
 b. Pattimura
 c. Pangeran Diponegoro
 d. Teuku Umar
- Pangeran Diponegoro lahir pada tanggal ...
 a. 11 November 1785

M.4 Hasil Protttest Kelas \Kontrol





Nama Siswa : Nirza N.R

No. : 29

Kelas : vB

Nilai
77

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau dpada jawaban yang kamu anggap benar!

- Orang yang berjasa bagi bangsa dan negara disebut ...
 a. pahlawan
 b. presiden
 c. polisi
 d. tentara
- Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai jasa para ...
 a. PNS
 b. Pejabat
 c. pahlawan
 d. presiden
- Bangsa Eropa yang paling lama menjajah Indonesia adalah ...
 a. Inggris
 b. Spanyol
 c. Postugis
 d. Belanda
- Di bawah ini yang bukan termasuk pahlawan nasional adalah ...
a. 
b. 
c. 
 d. 
- Gambar tokoh di samping adalah ...
 a. Sultan Hasanudin
 b. Pattimura
 c. Pangeran Diponegoro
 d. Teuku Umar
- Pangeran Diponegoro lahir pada tanggal ...
 a. 11 November 1785

Lampiran N. Paparan Respon Siswa Terhadap Media Diorama

**Angket Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran
dalam Bentuk Diorama**

Petunjuk Pengisian

1. Isilah angket ini dengan jujur sesuai pendapat Anda!
2. Tulislah nama, nomor absen dan kelas!
3. Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban sesuai pendapat Anda!

Responden
Nama : Ravena Luthfi Nur Layha (Icha)
No. : 20
Kelas : V^A

1. Apakah materi yang disajikan dalam media diorama sesuai dengan materi yang diberikan oleh guru?
a. Sangat sesuai
 b. Sesuai
c. Kurang sesuai
d. Tidak sesuai
2. Apakah materi yang ada di media diorama berurutan sesuai dengan materi diberikan oleh guru?
a. Sangat berurutan
 b. Berurutan
c. Kurang berurutan
d. Tidak berurutan
3. Apakah penyajian materi dalam media berbentuk diorama jelas dan mudah dipahami?
 a. Sangat sesuai
b. Sesuai
c. Kurang sesuai
d. Tidak sesuai
4. Apakah media diorama dapat membantu mengembangkan wawasan anda?
 a. Sangat membantu
b. Membantu
c. Kurang membantu

- d. Tidak membantu
5. Apakah tokoh yang ada didalam media diorama sesuai dengan materi?
- a. Sangat sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
6. Apakah benda atau simbol yang ada di dalam media diorama jelas dan mudah dimengerti?
- a. Sangat jelas
 - b. Jelas
 - c. Kurang jelas
 - d. Tidak jelas
7. Apakah anda senang belajar dengan menggunakan media diorama?
- a. Sangat senang
 - b. Senang
 - c. Kurang senang
 - d. Tidak senang
8. Apakah media diorama membantu anda dalam belajar?
- a. Sangat membantu
 - b. Membantu
 - c. Kurang membantu
 - d. Tidak membantu
9. Apakah tampilan media diorama membuat anda tertarik mempelajarinya?
- a. Sangat tertarik
 - b. Tertarik
 - c. Kurang tertarik
 - d. Tidak tertarik
10. Apakah pendapat anda secara keseluruhan tentang media diorama?
- a. Sangat menarik
 - b. Menarik
 - c. Kurang menarik
 - d. Tidak menarik

Lampiran O. Foto-Foto Kegiatan Penelitian**Kelas Eksperimen**

Gambar O.1 Siswa Mengerjakan Soal *Pre-test*

Kelas Kontrol

Gambar O.2 Siswa Mengerjakan Soal *Pre-test*

Kelas Eksperiman



Gambar O.3 Siswa Melakukan Kegiatan Mengamati dan Mendengarkan Audio pada Media Diorama

Kelas Kontrol



Gambar O.4 Siswa Melakukan Kegiatan Mengamati pada Media Diorama

Kelas Eksperimen



Gambar O.5 Siswa Mengerjakan Soal *Post-test*

Kelas Kontrol



Gambar O.6 Siswa Mengerjakan Soal *Post-test*

Lampiran P. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738 Fax: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 1996 /UN25.1.5/LT/2018
Lampiran :
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

06 MAR 2018

Yth. Kepala SDN Tegal Gede 01
Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Icha Marinda Nilasari
NIM : 140210204072
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bermaksud melaksanakan penelitian tentang "Pengembangan Media Diorama Mata Pelajaran IPS Materi Perjuangan Bangsa Indonesia Masa Penjajahan Pada Siswa Kelas V SDN Tegal Gede 01 Jember" di Sekolah yang Saudara pimpin.


Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
wakil Dekan I,


Dr. Suratno, M. Si
NIP. 19670625 199203 1 003

Lampiran Q. Surat Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI TEGAL GEDE 01 JEMBER
Jalan Tawangmangu Nomor 06 Telepon 0331-339302 Jember 68126

SURAT KETERANGAN
Nomor: 420/160/413.03.20524168/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Tegal Gede 01 Jember Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember:

Nama	: SUKARSIH, S.Pd
NIP	: 19610721 198112 2006
Tempat/tanggal lahir	: Jember, 21 Juli 1961
Pangkat/Golongan ruang	: Pembina TK. I/IV B
Unit Kerja	: SDN TEGAL GEDE 01 JEMBER


Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama	: Icha Marinda Nilasari
NIM	: 140210204072
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pendidikan Tinggi	: Universitas Jember

Yang bersangkutan tersebut di atas telah melaksanakan penelitian tentang “Pengembangan Media Diorama Mata Pelajaran IPS Materi Perjuangan Bangsa Indonesia Masa Penjajahan Pada Siswa Kelas V SDN Tegal Gede 01 Jember”

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 23 Maret 2018
Kepala SDN Tegal Gede 01



SUKARSIH, S.Pd
NIP 19610721 198112 2006

Lampiran R. Biodata Mahasiswa**BIODATA MAHASISWA****A. Identitas Diri**

Nama : Icha Marinda Nilasari
 NIM : 140210204072
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tempat dan Tanggal Lahir : Banyuwangi, 12 Maret 1996
 Nama Ayah : Budi Riyanto
 Nama Ibu : Siti Khotijah
 Alamat Tinggal : Desa Tapanrejo, Kecamatan Muncar, Banyuwangi
 Telepon : 083114846234
 Agama : Islam
 Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

B. Riwayat Pendidikan

No.	Tahun Lulus	Instansi Pendidikan	Tempat
1	2008	SDN 1 Tapanrejo	Banyuwangi
2	2011	SMPN 1 Cluring	Banyuwangi
3	2014	SMAN 1 Cluring	Banyuwangi