

# **SKRIPSI**

## **PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA LIPAT PADA TEMA 9 SUB TE- MA 1 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS IV SDN 41 AMPENAN**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi  
Sarjana Strata Satu (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

**SUKMAWATI**  
**NIM: 118180046**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
TAHUN 2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**SKRIPSI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA LIPAT PADA TEMA 9 SUB**  
**TEMA 1 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF**  
**SISWA KELAS IV SDN 41 AMPENAN**

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Tanggal, 8 Desember 2022

**Dosen Pembimbing I**



Nanang Rahman, M.Pd  
NIDN. 0824038702

**Dosen Pembimbing II**



Nursina Sari, M.Pd  
NIDN. 0825059102

**Menyetujui,**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**Ketua Program Studi**



Hajjaturrahmah, M.Pd.  
NIDN. 0804048501

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA LIPAT PADA TEMA 9 SUB  
TEMA 1 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF  
SISWA KELAS IV SDN 41 AMPENAN**

Skripsi atas nama Sukmawati telah dipertahankan di depan dosen penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan  
Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, 12 Desember 2022

**Dosen Penguji:**

Nursina Sari, M.Pd  
NIDN. 0825059102

(Ketua)

Yuni Marivati, M. Pd  
NIDN. 0806068802

(Anggota)

Baig Desi Milandari, M. Pd  
NIDN. 0808128901

(Anggota)

**Mengesahkan:**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

**Dekan,**



Dr. Muhammad Nizaar M.Pd.Si

NIDN. 0821078501

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Sukmawati

Nim : 118180046

Alamat : Mataram

Memang benar skripsi yang berjudul **PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA LIPAT PADA TEMA 9 SUB TEMA 1 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS IV SDN 41 AMPENAN** adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar keserjanaan yang diperoleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat secara sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 12 Desember 2022

Yang membuat pernyataan,



**SUKMAWATI**  
**NIM: 118180046**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SUKMAWATI  
NIM : 118180096  
Tempat/Tgl Lahir : TEKE, 20 - OKTOBER - 2000  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp : 085 838 711 839  
Email : SUKMAWA702@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis\* saya yang berjudul :

PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA LIPAT PADA TEMA 9 SUB TEMA 1  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF ANAK  
KELAS IV SDN 41 AMPENAN

**Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 46%**

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis\* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milih orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 06 - 02 - .....2023

Penulis



SUKMAWATI  
NIM. 118180096

Mengetahui,

Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904

\*pilih salah satu yang sesuai



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SUKMAWATI  
 NIM : 118180096  
 Tempat/Tgl Lahir : TEKE, 20 - OKTOBER - 2000  
 Program Studi : PGSD  
 Fakultas : FKIP  
 No. Hp/Email : 085 838 711 839  
 Jenis Penelitian :  Skripsi  KTI  Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

PENGEMBANGAN MEDIA PROGRAM LIRAT PADA TEMA 9 SUB TEMA 1  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA  
KELAS IV SDN 41 AMPENAN

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 06 - 02 - .....2023  
Penulis



SUKMAWATI  
NIM. 118180096

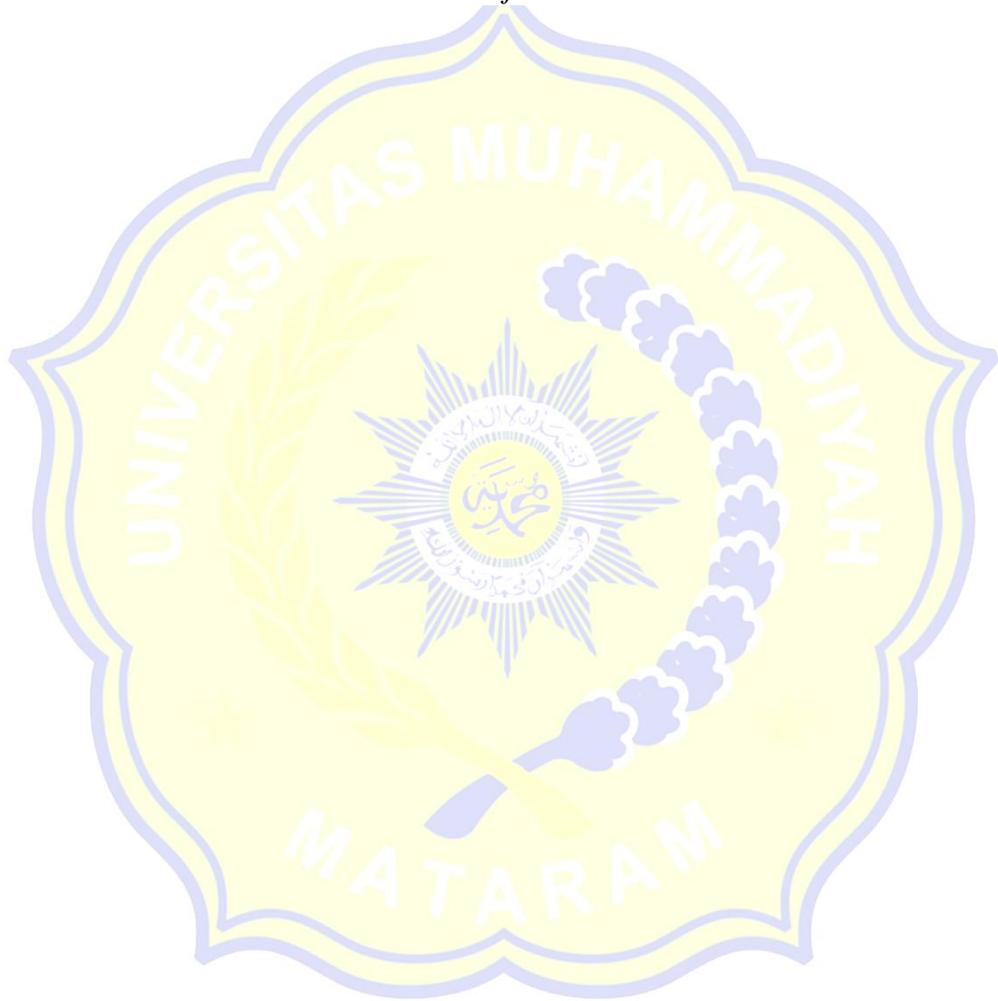
Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904

## MOTTO

*“Kamu Tidak Harus Menjadi Hebat Untuk Memulai Tetapi Kamu Harus Memulai  
Untuk Menjadi Hebat”*



## PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih, lagi maha penyayang. Alhamdulillahirobbil'alamin, puji dan syukur kepada sang Maha Kuasa dengan segala kerendahan hati, sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tuaku dan kakakku atas do'a, kasih sayang dan pengorbanannya selama ini dalam mengiringi langkahku, sehingga anaknda dapat menjadi seperti ini.
2. Semua keluarga yang selalu sabar mendampingiku selama ini.
3. Teman-teman seperjuangan di Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Terimakasih banyak buat pembimbing I dan pembimbing II, yang telah membantu dan membimbing saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Almamater tercinta UM Mataram.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran, Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan hidayat-Nya sehingga penyusun Skripsi **“Pengembangan Media diorama lipat pada tema 9 sub tema 1 untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN 41 Ampenan.** “dapat diselesaikan. Shalawat serta salam senantiasa penulis ucapkan kepada baginda Rasulullah SAW, karena atas perjuangan, pertolongan dan pengorbanan-Nya sehingga sampai saat ini kita semua masih dapat menikmati indahny hasil perjuangan beliau.

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar sarjana PGSD pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang membantu, terutama kepada:

1. Bapak Drs Abdul Wahab, MA sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si sebagai Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmun Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd sebagai Ketua Prodi PGSD.
4. Bapak Nanang Rahman, M.Pd sebagai pembimbing I
5. Ibu Nursina Sari, M.Pd sebagai pembimbing II

6. Kedua orang tua, suami, dan pihak –pihak lainnya yang tidak penulis sebutkan satu persatu.

Diharapkan, skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari pembaca sekalian agar skripsi ini bisa lebih baik.

Mataram, 5 Desember 2022

Penulis

Sukmawati

NIM 118180046



Sukmawati. 118180046. **Pengembangan Media Diorama Lipat Pada Tema 9 Sub Tema 1 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar**, Skripsi. Mataram : Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing I : Nanang Rahman, M.Pd

Pembimbing II : Nursina Sari, M.Pd

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media Diorama lipat pada tema 9 sub tema 1 untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas iv Sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan *ADDIE*. Instrument penelitian ini lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, lembar validasi oleh guru, lembar angket respon siswa. Pada penelitian ini uji lapangan dilaksanakan di kelas IV SDN 41 Ampenan sebagai uji kepraktisan dan keefektifan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diorama lipat menunjukkan bahwa kevalidan media diorama lipat seperti: (1) Media diperoleh skor rata-rata dari kedua validator ahli media yaitu 95% (sangat valid) dan (2) Materi diperoleh skor rata-rata dari validator ahli materi yaitu 96% (sangat valid). Angket respon siswa uji lapangan terbatas yang menunjukkan kepraktisan media diorama lipat yaitu 87,6% (sangat praktis). Keefektifan mediadiorama lipat yang di uji di lapangan dilihat dari kemampuan kognitif yang diberikan lembar *pretest* dan *postest* kepada siswa kelas IV SDN 41 Ampenan dan diperoleh skor rata-rata 77% (efektif). Berdasarkan hasil prenelitian, dapat disimpulkan bahwa media diorama lipat yang dikembangkan valid, praktis dan efektif.

***Kata kunci: Media diorama lipat, tema 9 subtema 1, Hasil Belajar.***

Sukmawati. 118180046. A Thesis.: "**Development of Folding Diorama Media in Theme 9, Sub-Theme 1 to Improve Cognitive Learning Outcomes at Grade IV of Elementary School Students**". Mataram : Muhammadiyah University of Mataram.

First Advisor : Nanang Rahman, M.Pd  
Second Advisor : Nursina Sari, M.Pd

### ABSTRACT

The purpose of this project is to create foldable Diorama media based on theme 9 sub-theme 1 in order to improve cognitive learning outcomes at grade IV of primary school students. This is a development study that makes use of ADDIE. Media expert validation sheet, material expert validation sheet, teacher validation sheet, and student response questionnaire sheet were the research instruments. Field tests were conducted at class IV of SDN 41 Ampenan as part of this study to assess the practicality and effectiveness of the media. The study's findings suggest that folding dioramas demonstrate the validity of folding diorama media, such as: (1) the media received an average score of 95% (very valid) from the two media expert validators, and (2) the material received an average score of 96% from the material expert validator (very valid). The restricted field test student response questionnaire revealed that folding diorama media are practical, with 87.6% of respondents agreeing (very practical). The cognitive capacities given the pretest and posttest sheets to the fourth grade pupils of SDN 41 Ampenan and acquired an average score of 77% demonstrated the usefulness of the folding diorama media that was tested in the field (effective). Based on the research findings, it is possible to infer that the produced folding diorama media is valid, practical, and effective.

**Keywords:** Folding Diorama Media, Theme 9, Sub-Theme 1, Learning Outcomes.

MENGESAHKAN  
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA  
MATARAM \_\_\_\_\_



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....</b>	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN BERSEDIA PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Pengembangan .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.5 Spesifikan Produk Yang Diharapkan.....	7
1.6 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan.....	8

<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
2.1 Penelitian yang relevan .....	10
2.2 Kajian Pustaka.....	12
2.2.1 Media Pembelajaran.....	12
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	17
2.2.3 Kelebihan Media Pembelajaran .....	18
2.3 Media Diorama.....	18
2.4. Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	22
2.5. Kerangka Berfikir.....	33
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>34</b>
3.1 Model Pengembangan.....	34
3.2 Prosedur Pengembangan.....	34
3.3 Uji Coba Produk.....	37
3.4 Jenis Data .....	38
3.5 Tehnik Pengumpulan Data.....	38
3.6 Instrumen Pengumpulan Data .....	40
3.7 Metode Analisis Data.....	45
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....</b>	<b>54</b>
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	54
4.3 Uji Coba Poduk.....	57
4.3 Revisi Produk.....	67
4.4 Pembahasan Hasil Pengembangan.....	68

<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>71</b>
5.1 Simpulan .....	71
5.2 Saran.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>73</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.5 Kerangka Berfikir.....	35
-----------------------------------	----



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 data hasil KKM siswa kelas IV SDN 41 Ampenan.....	3
Tabel 2.1 lembar angket validasi ahli materi.....	44
Tabel 2.2 Lembar angket validasi ahli media.....	45
Table 2.3 lembar angket validasi guru .....	45
Table 2.4 lembar angket penilaian siswa .....	46
Tabel 3.1 Skala Likert.....	46
Tabel 3.2 Ketentuan Pemberian Nilai.....	47
Tabel 3.3 Kevalidan Produk.....	49
Tabel 3.4 Kepraktisan Produk.....	50
Tabel 3.5 keterlaksanaan Pembelajaran.....	50
Tabel 3.6 Konversi Skor.....	52
Tabel 4.1 Validasi Ahli Materi .....	60
Tabel 4.2 Validasi Ahli Media 1 .....	61
Tabel 4.3 Validasi Ahli Media 2 .....	64
Tabel 4.4 Hasil Rata-Rata Validator Ahli Media .....	65
Tabel 4.5 Analisis Butir Angket Kelas V .....	67
Tabel 4.6 Hasil Belajar Siswa Kelas IV .....	68

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian .....	78
Lampiran 2 Surat Pernyataan Penelitian dari Sekolah.....	79
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media 1 dan 2 .....	80
Lampiran 4 lembar Validasi Ahli Materi.....	82
Lampiran 5 angket respon siswa uji lapangan terbatas.....	83
Lampiran 6 hasil jawaban siswa uji lapangan (nilai terendah).....	85
Lampiran 7 Hasil jawaban siswa uji lapangan ( nilai tertinggi) .....	87
Lampiran 8 RPP.....	93
Lampiran 9 Tabulasi angket respon siswa.....	94
Lampiran 10 Tabulasi Pretest.....	95
Lampiran 11 Tabulasi Postest.....	96
Lampiran 12 Dokumentasi .....	97

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Guru memiliki peranan penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. Untuk itu guru dapat mengajar dengan profesional dengan mampu memilih dan menentukan media dan sumber belajarnya. Guru dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran. Melalui media pembelajaran guru dapat menyampaikan pesan serta membantu interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran. Media berfungsi untuk mengarahkan siswa dalam memperoleh pengalaman belajar (Jalinius,2016:2).

Menurut UU RI NO.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Dalam Pasal 1 ayat 4, peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui proses pendidikan pada jalur jenjang dan jenis pendidikan tertentu (Priansa,2017:22).

Peran yang profesional di kelas dan di lingkungan masyarakat sangat penting untuk meningkatkan standar pendidikan menjadi lebih tinggi. Guru yang mampu dan mau memainkan peran kepemimpinan di kelas dan lingkungan masyarakat sangat penting untuk pendidikan berstandar tinggi. Konsekuensinya, pedoman kompetensi guru profesional juga harus beradaptasi dengan perubahan tersebut. Guru tidak hanya mampu menjelaskan materi pelajaran, tetapi juga mampu menjelaskan dan mempermudah pelajaran kepada siswa. Guru memegang peranan penting dalam menentukan proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran,

guru dapat membantu dalam memfasilitasi penyampaian materi, guru harus mampu melaksanakan kegiatan instruksional dalam pembelajaran, yakni kegiatan mengorganisasikan atau mengelola informasi dan bahan pelajaran untuk memperlancar kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itulah diperlukan penguasaan alat dan media pembelajaran serta penguasaan metode dan teknik pembelajaran. (Jannah,2009:9). Media ialah seni menyebarkan informasi yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau didiskusikan, beserta alat-alat yang dipergunakan sebagaimana mestinya dalam kegiatan belajar mengajar. (Sabri,2005:112).

Pendidik sekolah dasar menggunakan kurikulum 2013 dengan pendekatan tematik terpadu, artinya menggunakan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran untuk membantu siswa belajar lebih efektif. Untuk itu, guru di sekolah dasar seringkali kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Salah satu cara agar pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami siswa ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan menarik secara visual. Misalnya di sekolah dasar, guru menggunakan kurikulum 2013 yang mengintegrasikan berbagai tema ke dalam mata pelajaran yang berbeda. Dengan cara ini, siswa dapat belajar lebih efektif dengan menjadi kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran mereka. Misalnya guru dapat menggunakan media yang lebih menarik dan membantu siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajarinya.

Penggunaan media pembelajaran harus diupayakan semaksimal mungkin agar dapat memberikan pendidikan yang paling bermanfaat bagi siswa. Hal ini didasarkan pada kemampuan guru untuk secara efektif menyampaikan informasi penting kepada siswa dengan cara yang dapat mereka pahami. Sayangnya, beberapa bentuk informasi lisan tidak selalu dipahami sepenuhnya oleh siswa, padahal media pembelajaran bisa menjadi sarana yang ampuh. Penting bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran seefektif mungkin agar dapat memberikan pendidikan yang sebaik mungkin bagi siswanya. (Priansa,2017:129)

Berdasarkan data hasil observasi di kelas IV SDN 41 Ampenan,

dapat diketahui terlihat masih banyak siswa yang masih kesulitan memahami materi tema 9 subtema 1 yang masih menggunakan buku siswa dan buku guru. Hal ini menjadi masalah karena penyediaan media pembelajaran dan keterampilan guru dalam mengembangkan media masih terbatas sehingga pembelajaran menjadi sangat membosankan dan tidak menyisakan pengalaman yang berarti. Hal ini menjadi permasalahan bagi guru untuk memilih media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran sehingga akan menimbulkan minat dan motivasi siswa untuk berprestasi, yang juga akan menunjang hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa di tabel KKM berikut ini:

Tabel 1.1 Data hasil KKM siswa kelas IV SDN 41 Ampenan

Kelas	Nilai rata-rata	Jumlah siswa	KKM 75	
			Tuntas	Tidak tuntas
IV	48,23	33	10	23
V	40,32	33	8	25

Rendahnya hasil belajar siswa kelas IV menunjukkan bahwa pembelajaran perlu ditingkatkan. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan media agar proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, bagi siswa yang memiliki minat terhadap warna-warna yang menarik perhatian. (Susilana, 2009:25)

Media pembelajaran tumbuh dan berkembang sejalan dengan kemajuan teknologi pembelajaran. Artinya, media dapat digunakan sebagai alat untuk membantu siswa belajar. Pesan ialah materi pelajaran, dimana keberadaan media dimaksudkan agar lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa (Sundayana 2015: 6). Hamalik dalam (Arsyad,2015:98) menyatakan bahwasanya pemanfaatan suatu media

dalam pembelajaran dan proses belajar mengajar akan dapat menumbuhkan minat dan keinginan baru bagi siswa, membangkitkan motivasi para siswa dan juga merangsang suasana baru dalam kegiatan belajar dan mengajar. Bahkan, media dalam pembelajaran umumnya akan membawa dan menciptakan pengaruh-pengaruh psikologi baru yang unik pada diri para siswa.

Media pembelajaran dapat dimanfaatkan penggunaannya sebagai sebuah alat bantu dengan tujuan mempermudah para siswa dalam memahami dan menguasai materi tema 9 sub tema 1. Media diorama lipat ialah merupakan sebuah adegan mini (*scene*) tiga dimensi yang kehadirannya dalam pembelajaran mampu membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi yang akan disampaikan oleh guru. Media diorama bisa dipelajari melalui indera penglihatan, serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang bernuansa baru dan menyenangkan bagi siswa.

Peneliti melihat berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan di SDN 41 Ampenan, perlu adanya pengembangan pada media pembelajaran untuk diterapkan dalam proses pembelajaran siswa Sekolah Dasar, khususnya tema 9 subtema 1 pada sekolah dasar. Oleh sebab itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Tema 9 Sub tema 1 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDN 41 Ampenan”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yakni:

1. Bagaimana kevalidan media diorama lipat pada tema 9 sub tema 1 untuk meningkatkan kreatifitas siswa kelas IV Sekolah dasar ?
2. Bagaimana kepraktisan media diorama lipat pada tema 9 sub tema 1 untuk meningkatkan kreatifitas siswa kelas IV Sekolah dasar ?
3. Bagaimana keefektifan pada tema 9 sub tema 1 untuk meningkatkan kreatifitas siswa kelas IV Sekolah dasar ?

### **1.3 Tujuan Pengembangan**

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

1. Menguji kevalidan produk yang dihasilkan yakni berupa media Diorama Lipat pada tema 9 sub tema 1 kelas IV untuk meningkatkan kreatifitas siswa Sekolah dasar.
2. Menguji kepraktisan media Diorama Lipat pada tema 9 sub tema 1 kelas IV untuk meningkatkan kreatifitas siswa Sekolah dasar.
3. Menguji keefektifan pada media Diorama Lipat pada tema 9 sub tema 1 kelas IV untuk meningkatkan kreatifitas siswa SDN 41 Ampenan.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dalam penelitian ini, peneliti berharap hasil penelitiannya

dapat memberikan kontribusi untuk mengembangkan kegiatan belajar mengajar dan dapat menjadi motivasi untuk meningkatkan proses belajar mengajar, sehingga pendidik dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran untuk lebih memotivasi siswa sehingga menjadi lebih baik. Penelitian ini nantinya juga dapat dijadikan sebagai landasan bahan kajian bagi peneliti lain.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan membantu pihak sekolah untuk lebih meningkatkan mutu pendidikan.

### b. Bagi Guru

Akan dapat membantu para guru untuk menemukan cara alternatif untuk belajar dan mengajar serta mengembangkan keterampilan mereka sebagai pengembangan media dari media sebelumnya.

## 1. Bagi Peserta Didik

a. Manfaat penelitian ini bagi peserta didik, dengan melalui penggunaan media pembelajaran diorama lipat dapat memberikan motivasi kepada siswa, memberi semangat belajar, dan memberikan wawasan lebih kepada siswa kelas IV mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

b. Dengan adanya media pembelajaran yang tepat diharap-

kan siswa akan lebih mengingat dan mengembangkan daya pikirnya untuk menyerap materi pelajaran.

## 2. Bagi Peneliti

Sebagai bahan informasi dan menambah wawasan serta menjadi peneliti yang lebih kreatif dan inovatif dalam memperbarui media pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

### 1.5. Spesifikan Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Produk Media Diorama Lipat
  - a. Jenis media pembelajaran diorama lipat tema 9 sub tema 1 kelas IV SDN 41 Mataram ialah media Kayanya Negeriku yang dibuat dengan media diorama lipat.
  - b. Media ini dikhususkan penggunaannya untuk materi kayanya negeriku kelas IV agar dapat memahami materi pelajaran.
  - c. Produk media yang dihasilkan ialah berbentuk diorama lipat yang dibuat dengan menggunakan alas papan agar tidak mudah rusak komponen didalamnya seperti air, listrik, lingkungan yang dibuat lebih menarik dengan perpaduan warna dan bentuk seperti nyata.
  - d. Media pembelajaran diorama lipat digunakan oleh guru sebagai media memudahkan guru dalam proses pembelajaran tema 9 sub tema 1 kelas IV dengan menjelaskan kekayaan sumber energy di

Indonesia yakni air, listrik dan lingkungan, media diorama dibuat oleh peneliti sendiri.

- e. Media diorama lipat tema 9 sub tema 1 kayanya negeriku kelas IV SDN 41 Ampenan berisikan kekayaan sumber energy di Indonesia.

### **1.6. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan**

#### **1. Asumsi Penelitian**

Asumsi yang digunakan peneliti pada pengembangan media Diorama Lipat untuk meningkatkan minat belajar siswa SD.

- a) Media pembelajaran Dioram Lipat diuji cobakan pada siswa kelas IV.
- b) Media pembelajaran ini dikembangkan sesuai dengan minat belajar siswa kelas IV.
- c) Media pembelajaran ini digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan pemikiran konkret siswa SD.
- d) Media Diorama Lipat dengan materi Kayanya Negeriku yang disusun dapat digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV.
- e) Media Diorama Lipat dengan materi Kayanya Negeriku dapat memiliki imajinasi yang hidup.
- f) Media Diorama Lipat dengan materi Kayanya Negeriku dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa.
- g) Siswa lebih tertarik terhadap media yang unik dan tidak membosankan.

Berdasarkan asumsi diatas menyakinkan peneliti bahwa pengembangan media diorama lipat dengan materi Kayanya Negeriku untuk meningkatkan kreativitas siswa SDN 41 Ampenan kelas IV dapat dikembangkan dan bermanfaat sesuai yang diharapkan.

## 2. Keterbatasan Penelitian

Media pembelajaran menggunakan media diorama lipat dikembangkan dengan adanya beberapa keterbatasan terkait dengan pengembangan dan produknya, antara lain:

- a. Penelitian yang dilaksanakan hanya terbatas media diorama lipat tema 9 sub tema 1 kayanya negeriku kelas IV SDN 41 Ampenan.
- b. Model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini hanya 4 tahap yakni *analysis*, *design*, *development*, dan *implementation*. Hanya sampai penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Karena produk yang dibuat hanya sampai tahap implementasi tidak sampai evaluasi dan tidak untuk perbanyak atau dijual belikan hanya untuk pembuatan sendiri serta penelitian tidak sampai pada uji coba lapangan
- c. Terbatas pada media 3D yakni diorama lipat.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

## 2.1 Penelitian Relavan

Penelitian sebelumnya penting karena membantu peneliti untuk memahami apa yang telah dilakukan sebelumnya, sehingga mereka dapat melakukan penelitian sendiri dengan lebih mudah. Dalam penelitian ini, sebagai peneliti, kami menganggap penting terhadap beberapa penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan pokok bahasan penelitian ini akan dicantumkan dalam laporan ini dengan alasan karena temuan penelitian sebelumnya akan memungkinkan untuk melakukan analisis minimal sebagai referensi untuk penelitian. Studi sebelumnya dimaksudkan disini untuk meringkas temuan studi yang dilakukan oleh peneliti lain. Beberapa penelitian dan studi sebelumnya yang relevan yakni:

1. Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Ekosistem Pada Siswa Kelas V SD Grogol Bantul oleh Anisykurillah Ika Murtiana Tahun 2015. Pembuktian hasil penelitian dilakukan dengan melihat nilai rata-rata postes kelompok eksperimen yang sebesar 8,21 dimana angka tersebut berada pada kisaran sangat baik dan rata-rata, hal ini ditunjukkan dengan hasil rata-rata nilai postes kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. yakni nilai rata-rata postes kelompok eksperimen ialah 8,21 yang berada pada rentang sangat baik dan rata-rata - Nilai rata-rata postes kelompok kontrol ialah 7,52 yang berada pada rentang baik. ' skor rata-rata post-test ialah 0,69. Perbedaan rata-rata skor post-test kedua kelompok ialah 0,69.

Perbedaan antara penelitian yang disajikan sebelumnya dengan penelitian ini ialah bahwa penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran yang dirancang khusus untuk digunakan dalam diorama lipat pada siswa kelas IV tema 9 sub tema 1 sedangkan penelitian sebelumnya berfokus pada pelajaran IPA.

2. Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Siklus Air Menggunakan Media Diorama pada siswa kelas V MI kauman Kidul Salatiga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode demonstrasi dan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Kauman Kidul Salatiga. Peningkatan siswa yang tuntas belajar dari pra siklus ke siklus I 23% atau ada 6 siswa dan siklus I ke siklus II 27% atau ada 7 siswa, hal tersebut dapat dilihat dari perolehan ketuntasan hasil belajar siswa pada pra siklus 42% tuntas belajar, siklus I 65% siswa tuntas belajar, dan siklus II 92% siswa tuntas belajar.

Perbedaan antara penelitian yang disajikan sebelumnya dengan penelitian ini ialah bahwa penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran yang dirancang khusus untuk digunakan dalam diorama lipat pada siswa kelas IV tema 9 sub tema 1 sedangkan penelitian sebelumnya berfokus dan masih menggunakan model pembelajaran KTSP.

## **2.2. Kajian Pustaka**

### **2.2.1 Media Pembelajaran**

- a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab, media ialah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerleach & Ely dalam Andriyani(2017: 21) Dia mencatat bahwa media, ketika diambil secara keseluruhan, terdiri dari manusia, materi, dan peristiwa yang membantu siswa belajar dengan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Selain itu, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah dapat dilihat sebagai media dalam pengertian ini. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar mengacu pada alat-alat seperti gambar grafis, gambar fotografi, atau dokumen elektronik yang membantu menangkap, mengolah, dan mengatur ulang informasi visual atau verbal. (Arsyad,2015:3).

Media dapat memainkan peran penting dalam memediasi hubungan antara siswa dan guru, serta konten dalam pelajaran. Ini dapat membantu mengelola hubungan yang efektif antara siswa dan isi pelajaran, dan juga mencerminkan gagasan bahwa sistem pembelajaran apa pun yang memediasi antara orang atau benda dapat disebut media. Istilah “mediator” dapat mengacu pada beberapa hal yang berbeda, antara lain sistem penyampaian atau penyampai informasi, serta seseorang yang mengintervensi dua pihak untuk mencapai rekonsiliasi. Dalam konteks pembelajaran siswa, istilah mediator dapat merujuk pada seseorang yang mengelola

hubungan yang efektif antara siswa dan isi pelajaran. Selain itu, mediator dapat mencerminkan gagasan bahwa sistem pembelajaran apa pun yang melakukan peran mediasi, dari guru hingga peralatan tercanggih, dapat disebut media (Arsyad, 2015:3)

Media pembelajaran ialah bahan-bahan yang digunakan dalam pembelajaran, yang meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pengangkut informasi dari sumber belajar kepada penerima pesan pembelajaran (siswa). media pembelajaran dalam beberapa hal dapat berperan sebagai penyaji dan penyalur pesan, memungkinkan guru untuk menyajikan informasi pembelajaran kepada siswa. Dalam hal lain, media pembelajaran dapat berperan sebagai penyaji dan penyalur pesan. (Cahyono, 2019:2).

Menurut pandangan Syarisma (2020: 14-25) pada hakekatnya media pembelajaran merupakan saluran atau jembatan pesan pembelajaran (*messages*) yang dikirimkan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima (siswa). Sedangkan menurut pemahaman dari Gagne dalam Andriyani(2017: 21) media pembelajaran digambarkan sebagai komponen alat pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk belajar. Media pembelajaran digambarkan sebagai komponen perangkat pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk belajar. Sedangkan menurut Heinich, dkk (dalam Jennah, 2009: 2) media pembelajaran ialah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau

mengandung maksud-maksud pembelajaran.

Kemudian Gagne & Briggs (dalam Jennah, 2009: 2) secara insplit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, slide, foto, gambar, grafik, *televise*, dan *computer*.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah alat atau bahan yang digunakan oleh guru untuk memungkinkannya menyampaikan ilmu pengetahuan guna memotivasi siswa untuk belajar, berdasarkan berbagai sudut pandang terhadap media tersebut.

#### b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Pada hakekatnya, pembelajaran ialah proses komunikasi antara guru dan siswa. Guru harus menyadari bahwa proses komunikasi tidak selalu mulus dan bahkan proses komunikasi dapat menimbulkan kebingungan, kesalahpahaman bahkan ketidaksi-  
esuaian. Miskomunikasi oleh guru dianggap sebagai hambatan oleh siswa. Untuk menghindari atau mengurangi kemungkinan kesalahpahaman, diperlukan alat untuk membantu komunikasi. Fasilitas tersebut antara lain disebut media pembelajaran, di antara media pembelajaran tersebut ialah:

Menurut Hamdani (2011:250-254) jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, yakni:

### 1. Media Grafis

Media grafis menyebarkan pesan dari sumber pesan ke penerima. Jenis media grafis meliputi gambar, foto, sketsa, diagram, bagan, dan grafik.

### 2. Media Teks

Teks membantu siswa fokus pada materi karena hanya disimak tanpa kegiatan lain yang membutuhkan konsentrasi.

### 3. Media Audio

Tuturan suara (audio) dapat memudahkan identifikasi objek, klasifikasi objek, dan membantu menjelaskan konsep abstrak secara konkrit.

### 4. Media Grafik

Grafik menunjukkan objek dengan ide, menjelaskan konsep yang sulit, membuat konsep abstrak menjadi konkret, dan membuat prosedur menjadi jelas.

### 5. Media Animasi

Animasi dapat mewakili proses abstrak sehingga siswa dapat melihat bagaimana perubahan variabel mempengaruhi proses tersebut.

### 6. Media Video

Video dapat digunakan untuk mengilustrasikan materi di bidang penelitian perilaku atau psikomotorik.

Kemp dan Dayton (dalam Arsyad,205:93) mengkategorikan

media ke dalam berbagai jenis yang meliputi:

1. Media cetak. Contoh media yang menyediakan informasi tekstual antara lain buku teks, brosur, dan surat kabar.
2. Media Panjang. Contoh media sebagai sarana penyampaian informasi di depan orang antara lain papan tulis, papan diagram, papan porselin, papan plafon, massing, dan pajangan.
3. Permeabilitas Overhead (OHP). Transparansi yang diproyeksikan dapat berupa teks, simbol, foto, grafik, atau kombinasi dari semuanya.
4. Rekaman kaset audio. Pesan dan isi kelas dapat didengar kapan saja.
5. Komputer. Teknologi yang memfasilitasi pembuatan dan penyampaian pesan/informasi.

Penggunaan media pada dasarnya harus mengikuti buku teks yang diajarkan dalam kegiatan pembelajaran. Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Guru harus terbiasa menggunakan media untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran**

Keunggulan media yang paling utama ialah perannya sebagai saluran penyampaian informasi atau materi pembelajaran secara lisan (ceramah) dan sebagai saluran untuk mengaktifkan siswa dengan

menarik perhatian. Distribusi buku pelajaran secara lisan dengan cepat membuat siswa bosan. Hal ini dikarenakan guru secara monoton menyampaikan setiap topik dalam satu arah.

Dampak positif penggunaan media pembelajaran ialah penyampaian pembelajaran yang terstandarisasi, membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Manfaat penggunaan media pendidikan paling terasa ketika guru dapat memilih dan menggunakan media berdasarkan tujuan dan fungsinya.

Beebrapa bentuk manfaat daripada media pembelajaran, yakni:

1. Perjelas ucapan pesan-pesan agar tidak berubah menjadi kata-kata biasa.
2. Dapat melampaui batas ruang, waktu, dan indera.
3. Kepasifan siswa dapat diatasi melalui penggunaan media yang tepat dan beragam.
4. Dapat memberikan rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama kepada anak didik.

### **2.2.3 Kelebihan Media Pembelajaran**

Hamalik (1986) menyebut penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menimbulkan keinginan dan minat baru, menimbulkan motivasi, merangsang kegiatan belajar, dan memberikan dampak psikologis bagi siswa. media ialah elemen tambahan

yang membantu menyampaikan pesan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Menurut pemahaman Daryanto (2013:9) kelebihan-kelebihan dari media pembelajaran, antara lain adalah:

1. Perjelas pesan Anda dengan jelas agar tidak menjadi pesan verbal.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan indera.
3. Menciptakan semangat belajar dan menciptakan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar..

Dari beberapa alasan positif di atas, dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran memegang peranan yang sangat besar dalam keberhasilan proses belajar mengajar.

### **2.3. Media Diorama**

Diorama ialah tampilan tiga dimensi kecil yang menampilkan atau menggambarkan suatu peristiwa atau fenomena yang mewakili suatu kegiatan (Munadi,2013). Diorama juga menandung benda-benda kongkret berukuran kecil. Benda-benda kecil ini berupa pohon dan rumah dan sejenisnya yang terlihat miniatur dan dunia nyata. (Ismail, 2013:4).

Dalam pengertian lain, diorama ialah gambar miniatur tiga dimensi yang ditujukan untuk menggambarkan pemandangan nyata. (Sudjana & Rivai, 2011). Diorama biasanya terdiri dari orang atau benda yang diletakkan di atas panggung dengan latar belakang gambar yang sesuai untuk presentasi. Diorama sebagai media pendidikan

sangat bermanfaat untuk mata pelajaran ilmu kebumihan, ilmu hayati, dan sejarah serta dapat dikembangkan dalam berbagai mata pelajaran (Ismilasari,2013:4).

(Sudjana & Rivai, 2010: 2006) diorama, menurutnya merupakan model khusus yang bisa digunakan untuk menciptakan suasana lingkungan tertentu. Contohnya ialah boneka pengubah tipe model untuk tujuan dramatisasi. Penggunaan bahan ajar yang sesungguhnya dalam proses belajar mengajar terutama ditujukan untuk mengenalkan satuan belajar tertentu, proses kerja mata pelajaran tertentu, atau bagian-bagian yang diperlukan dan aspek-aspek lainnya. (Ismilasari, 2013: 4).

Menurut Subana (2009: 330), Kelebihan media diorama yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar ialah dapat dibuat dari bahan yang murah dan tersedia, dapat digunakan berulang kali, dapat menggambarkan situasi kehidupan nyata, dan dapat menampilkan isi di dalamnya. Sulit untuk dilihat. Manfaat lain dari media diorama ialah dapat menambah keindahan dan pesona serta memberikan pengalaman belajar bagi penggunanya. (Ismilasari, 2013:

#### 4)Jenis- jenis Media Diorama

##### 1. Tertutup

Merupakan diorama yang dikelilingi oleh tumpuan, tumpuan dengan dinding kanan, dinding belakang, dan dinding kiri.

##### 2. Lipat

Tiga dinding yang terbuat dari satu lembar kertas dan sudut ruangan dapat disatukan, dan ruang antara dinding dan kamar kiri dan kanan dapat dilipat sesuai dengan tujuan.

### 3. Terbuka

Diorama yang tidak memiliki dinding pandang seperti dua jenis sebelumnya.

#### b. Kelebihan Media Diorama

1. Dengan menggunakan media diorama ini, siswa dapat lebih kreatif mengungkapkan pendapatnya, dan menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar di kelas.
2. Memberikan tampilan visual/citra subjek nyata dalam bentuk kecil.
3. membawa bagian-bagian kecil dunia ke dalam kelas dalam bentuk tiga dimensi yang diperkecil.
4. dapat dengan jelas mengungkapkan peristiwa yang dilihat dari mana saja, kapan saja, di mana saja atau dari arah mana saja.

Dapat disimpulkan bahwasanya manfaat diorama ialah membuat siswa lebih kreatif dalam pembelajaran.

#### c. Kekurangan

1. Tidak semua siswa kreatif. Alat yang digunakan sangat kompleks dan membutuhkan banyak kesabaran untuk membuatnya.

2. Dibutuhkan ketekunan yang tinggi untuk mencapai tujuan tanpa mencapai tujuan.
3. Produksinya membutuhkan waktu, tenaga dan uang.
4. Dan juga memerlukan kreativitas guru dan juga peserta didik.

d. Tujuan dan fungsi Media Diorama Lipat

1. Mengatasi kesulitan yang timbul saat mempelajari objek yang terlalu besar.
2. Mempelajari objek yang terjadi di masa lampau.
3. Pelajari benda-benda yang secara fisik tidak dapat diakses.
4. Mempelajari benda-benda yang mudah diakses tetapi tidak memberikan informasi yang cukup (misalnya mata manusia, telinga)
5. Dapat mempelajari Konstruksi Abstrak
6. Untuk melihat proses di area objek yang lebih luas

Media diorama, dari beberapa ulasan teori di atas, merupakan media pembelajaran yang menampilkan peristiwa yang menampilkan aktivitas. Siswa harus dapat meningkatkan kreativitasnya dengan diorama. Pengembangan media berarti tidak semua siswa kreatif, sehingga guru perlu dapat meningkatkan kreativitas siswanya. Media diorama juga membutuhkan dana untuk membeli bahan atau bisa menggunakan barang bekas yang tersedia.

#### 2.4. Hasil Belajar Kognitif Siswa

Hasil belajar kognitif merupakan dasar utama untuk mencapai sebuah pembelajaran. Menurut Suprijono (2013:7) hasil belajar yakni Perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek dari potensi manusia.

Menurut Jihad dan Haris (2012:14) Hasil belajar ialah tercapainya perubahan perilaku yang cenderung mereda pada ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik dari proses pembelajaran yang dilakukan dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar ialah kemampuan yang dimiliki siswa setelah pengalaman belajar. Pada akhir proses pembelajaran, siswa mendapatkan hasil belajar. Hasil belajar memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran ialah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sejauh mana seorang siswa dapat memahami dan menguasai materi. Menurut pandangan Hamalik (2004: 31) Hasil belajar ialah pola tingkah laku, nilai, pengetahuan, sikap, penghayatan, kemampuan, dan keterampilan.

Menurut definisi Dimiyati dan Mudjiono (2013: 3) “Hasil belajar merupakan hasil interaksi antara tindakan belajar dan mengajar. Dari sudut pandang guru, tindakan mengajar berakhir dengan mengevaluasi hasil belajar. Dari sudut pandang siswa, hasil belajar merupakan akhir dan puncak dari proses belajar.”. Menurut definisi Hamalik (2004: 49) “Ia mendefinisikan hasil belajar sebagai kecakapan yang dicapai siswa melalui keikutsertaannya dalam proses

belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.” Sedangkan, Winkel (2009) berpandangan bahwa “Hasil belajar ialah merupakan suatu bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Hasil belajar ialah ukuran evaluasi kegiatan belajar atau proses belajar yang dinyatakan dalam lambang, huruf atau kalimat, hasil yang dicapai oleh setiap anak dalam kurun waktu tertentu.

Menurut “Susanto (2013) Ia mendefinisikan perubahan yang terjadi pada siswa sebagai hasil belajar, berkenaan dengan semua aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik. Konsep hasil belajar ditekankan oleh Nawawi (dalam Susanto, 2013:5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan seorang siswa dalam mempelajari suatu mata pelajaran di sekolah. jumlah tertentu dari materi pelajaran. Menurut Sudjana (2009), ia mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakekatnya ialah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam arti yang lebih luas, meliputi ranah kognisi, efikasi, dan psikomotorik. Berdasarkan pengertian hasil belajar, penulis mengemukakan bahwa hasil belajar dapat disimpulkan sebagai berikut.

a. Pengertian Kognitif

Beberapa pengertian kognitif menurut para ahli diantaranya;

1. Menurut Drever, yang dikutip oleh Yuliana Nurani dan Sujiono, “Kognitif ialah istilah umum yang mencakup semua

model pemahaman: persepsi, imajinasi, pemahaman makna, penilaian, dan inferensi.”

2. Piaget mengatakan, “Kognitif ialah bagaimana anak-anak beradaptasi dan menginterpretasikan objek dan peristiwa di sekitar mereka.” Piaget percaya bahwa anak-anak berperan aktif dalam mengorganisasikan pengetahuan realitasnya. Kita anak-anak tidak pasif menerima informasi. Proses berpikir anak dan konsep realitas dimodifikasi oleh pengalaman di dunianya, tetapi anak secara aktif menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari pengalaman dan menyesuaikannya dengan pengetahuan dan konsep.

3. Chaplin, dikutip oleh Winder Gnaulty, menulis, “Kognitif ialah konsep umum yang mencakup semua bentuk mengetahui, menebak, membayangkan, memprediksi, menebak, dan mengevaluasi.

Jadi, dari pandangan di atas sesuai dengan pendapat Drever, Piaget, dan Chaplin, kognitif merujuk pada semua model pemahaman—termasuk persepsi, imajinasi, menggenggam makna, penilaian, dan penalaran—dan merupakan istilah umum yang mencakup semua model tersebut. Piaget percaya bahwa anak-anak memainkan peran aktif dalam menyusun pengetahuan mereka tentang realitas, dan bahwa proses berpikir dan konsepsi mereka tentang realitas telah dimodifikasi oleh pengala-

man mereka dengan dunia di sekitar mereka, tetapi anak juga aktif dalam menginterpretasikan informasi yang diperolehnya dari pengalaman, serta dalam menyesuaikan dengan pengetahuan dan konsepsi.

Berdasarkan berbagai evaluasi di atas, dapat dipahami bahwa kognitif ialah istilah yang digunakan oleh para psikolog untuk mengungkapkan semua aktivitas mental yang berkaitan dengan persepsi, pemikiran, ingatan, dan pemrosesan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan membuat rencana. Semua proses psikologis yang berkaitan dengan masa depan atau bagaimana individu belajar, mengamati, mengamati, membayangkan, memprediksi, menilai, dan berpikir tentang lingkungan.

b. Kemampuan Kognitif

Keterampilan kognitif merupakan salah satu kemampuan dasar anak usia 5-6 tahun. Ketika kita berbicara tentang kemampuan dasar, kita mengaitkannya dengan istilah *ability* dalam Bahasa Inggris. Dalam banyak buku psikologi, potensi sering diartikan sebagai kemampuan spontan atau berkembang yang dimiliki manusia sejak lahir. Ketika seorang manusia dilahirkan, ia dihadapkan pada kemungkinan yang tak terhitung jumlahnya, tetapi kemungkinan ini harus didukung oleh orang-orang dewasa di sekitarnya. Ia dapat tumbuh secara optimal. dan maks Perkembangan kognitif ialah

perkembangan pikiran. Pikiran ialah bagian dari otak yang digunakan untuk menalar, berpikir, dan memahami sesuatu. Belajar, komunikasi dan membaca dapat membangun lebih banyak pengalaman. Kognisi dapat diartikan sebagai kemampuan berbahasa, kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan beradaptasi serta belajar dari pengalaman hidup sehari-hari. Menunjukkan. Kemampuan kognitif berkembang di bawah pengaruh dua faktor: faktor genetik (sifat) dan lingkungan.

c. Tahapan Perkembangan Kognitif

Perkembangan kemampuan kognitif manusia dibagi menjadi beberapa tahap. Piaget membagi perkembangan kemampuan kognitif manusia menurut usia menjadi empat tahap, yakni:

1. Tahap Sensorik (Kinestetik) Tahap perkembangan kognitif ini terjadi pada usia 0-2 tahun. Kata kunci perkembangan kognitif pada tahap ini ialah proses “*disfocusing*”. Artinya, bayi pada usia ini belum bisa memisahkan diri dari lingkungannya. Dia “fokus” pada dirinya sendiri. Saat lahir, bayi bergerak dari tindakan refleks naluriah ke permulaan pemikiran simbolik.

Balita memperdalam pemahaman mereka tentang dunia dengan mengoordinasikan pengalaman sensorik dan perilaku fisik. Pada tahap ini, pikiran anak mulai meliputi penglihatan, pendengaran, gerak, sentuhan dan rasa. Ini berarti bahwa anak-anak memiliki kemampuan untuk mempersepsi objek melalui

indranya. Bagi Piaget, periode ini sangat penting untuk mendorong perkembangan pemikiran. Landasan untuk mengembangkan kecerdasan. Pemikiran anak itu praktis dan dia mengikuti urusannya sendiri. Sehingga sangat bermanfaat bagi anak untuk belajar di lingkungannya. Menurut teori ini, ketika seorang anak mulai memiliki kemampuan menanggapi kata-kata orang dewasa, ia menjadi lebih terbiasa dan belum memasuki tahap berpikir.

2. Tahap Praoperasional (*preoperational*)

Tahap perkembangan kognitif ini terjadi pada rentang usia 2-7 tahun. Pada tahap ini, anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar. Pemikiran anak Anda tidak teratur, tidak koheren, dan tidak logis.

3. Tahap operasi konkrit (*concreteoperational*)

Tahap manipulasi spesifik terjadi antara usia 7 dan 11 tahun. Pada tahap ini, Anda dapat berpikir logis tentang peristiwa tertentu dan mengkategorikan berbagai hal ke dalam berbagai bentuk. Kemampuan untuk mengklasifikasikan sesuatu sudah ada, tetapi masalah abstrak belum dapat dipecahkan. Tugas ialah tindakan mental yang dapat dibalik terkait dengan objek nyata yang nyata.

4. Tahap operasi formal (*formal operational*)

Tahap operasi resmi ialah dari tahun ke 11 hingga umur

dewasa. Tahap ini disebut juga pubertas. Remaja berpikir dengan cara yang lebih abstrak, logis, dan lebih idealis. Dari usia 11 sampai 15 tahun pada tahap operasi formal. Pada tahap ini, individu mulai memikirkan pengalaman konkret, dan mulai memikirkannya dengan cara yang lebih abstrak, idealis, dan logis. Seorang pemikir operasional konkret harus memeriksa elemen-elemen konkret A, B, dan C untuk menarik kesimpulan logis bahwa jika  $A = B$  dan  $B = C$ , maka  $A = C$ . Sementara itu, pemikir operasional formal dapat mengatasi masalah tersebut. Bahkan jika masalah ini hanya disampaikan secara lisan.

#### d. Faktor-faktor Perkembangan Kognitif

Menurut teori Piaget, perkembangan kemampuan kognitif seorang anak dipengaruhi oleh enam faktor. enam elemen tersebut yakni:

##### (a). Faktor hereditas/ keturunan

Keturunan, atau faktor gen yang mempengaruhi perkembangan kognitif, dipengaruhi oleh gen dan struktur kromosom yang diturunkan dari orang tua kepada keturunannya. Hal itu menyesuaikan apa yang telah diwariskan dalam teori netivis bahwa setiap bayi yang lahir ke dunia memiliki potensi bawaan yang diperoleh secara genetik. Karena kebaikan dan keburukan anak diwariskan dari orang tuanya.

Artinya, menurut teori ini, kecerdasan seorang anak ditentukan setelah lahir dan bahkan mungkin di dalam kandungan ibunya..

(b). Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak berkaitan dengan teori Tablasi yang dipropagandakan oleh John Lock. Dikatakan dalam keadaan itu. Itu lingkungannya. Jadi, jika mengacu pada teori ini, maka tingkat kecerdasan anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan pendidikan, sosial budaya, pola asuh, dan pengalaman yang didapatkan di sekitarnya. Mengerjakan.

(c). Faktor Kematangan

Dalam teori kognitifnya, Piaget menyebut faktor maturasi berkaitan erat dengan perkembangan fisik anak. Perkembangan tubuh berkaitan dengan perkembangan organ-organ yang digunakan sebagai alat berpikir, seperti pematangan sistem saraf otak. Tingkat kematangan fisik ini merupakan gambaran keseluruhan dari perkembangan kognitif seorang anak.

(d). Faktor Pembentukan

Formasi ialah segala situasi di luar diri yang mempengaruhi perkembangan kecerdasan, dan ada dua jenis formasi: formasi yang disengaja (sekolah formal) dan formasi yang tidak disengaja (pengaruh lingkungan sekitar).

(e). Faktor Minat dan Bakat

Minat akan mendorong tindakan menuju tujuan dan akan menjadi dorongan untuk berbuat lebih banyak dan lebih baik. Bakat seseorang mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Orang dengan bakat tertentu dapat memperolehnya dengan lebih mudah dan cepat.

(F). Faktor Kebebasan

Kebebasan berpikir yang dipancarkan manusia (menyebar). Artinya seseorang dapat memilih cara tertentu untuk memecahkan suatu masalah dan bebas memilih suatu masalah sesuai dengan kebutuhannya.

e. Problema Perkembangan Kognitif dan Penanganannya Pada Anak Sekolah Dasar.

Pengetahuan tentang perkembangan manusia sangat penting untuk diketahui dan dipahami sebagai pedoman untuk memahami kebutuhan dan kepribadian seseorang, termasuk siswa sekolah dasar. Anak sekolah dasar ialah anak dalam rentang usia 7 sampai 12 tahun atau lebih, atau anak dalam sistem pendidikan, yang berada pada usia pendidikan dasar. Memahami perkembangan anak di kelas awal sekolah dasar sangat penting bagi orang tua, guru dan orang dewasa. Dengan demikian kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam pembelajaran menyimpang dari karakteristik setiap tahap perkembangan kognitif anak.

Anak usia sekolah dasar yang berada pada tingkat perkembangan kognitif operasional tertentu sudah memiliki kemampuan berpikir tentang hubungan sebab akibat dan mengenali banyak cara yang ditempuh untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. dapat berpikir logis tentang kondisi dan hasil situasi, mengetahui aturan dan strategi berpikir seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan penjumlahan, dan dapat memahami pengoperasian banyak konsep. Berbeda dengan anak pada tahap sensorik, anak pada tahap gerak konkret tidak mengandalkan panca inderanya untuk memahami lingkungan alamnya. Anak SD/MI yang memasuki tahap operasi konkret mulai memiliki kemampuan membedakan antara yang tampak dan nyata, yang sementara dan yang permanen. Anak-anak dapat menggunakan logika mereka sendiri tanpa mengandalkan penglihatan. Misalnya, jika Anda memindahkan air dari satu gelas ke gelas lain dengan ukuran yang sama, volumenya akan tetap sama kecuali air menetes di bagian dalam gelas. Mereka menggunakan keterampilan berpikir dan logika saat mengukur, menimbang, dan menghitung kuantitas.

f. Factor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa

Menurut Munandi Rusman (2012:124), faktor yang mempengaruhi hasil belajar ialah faktor intrinsik (internal) dan ekstrinsik (luar).

1. Faktor Internal

1) Faktor Psikologis, individu siswa pada dasarnya memiliki

kondisi psikologis yang berbeda-beda, yang dapat mempengaruhi prestasi belajar. Faktor psikologis meliputi minat, bakat, motivasi, kognisi, dan pembelajaran.

2) Faktor fisiologis. Ini ialah keadaan fisiologis, seperti kesehatan normal, dan bukan keadaan kelelahan. Hal ini dapat mempengaruhi siswa dalam proses menerima materi pelajaran dengan baik.

## 2. Faktor Eksternal

1) Faktor instrumental ialah faktor yang keberadaan dan penggunaannya didasarkan pada hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor tersebut berperan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

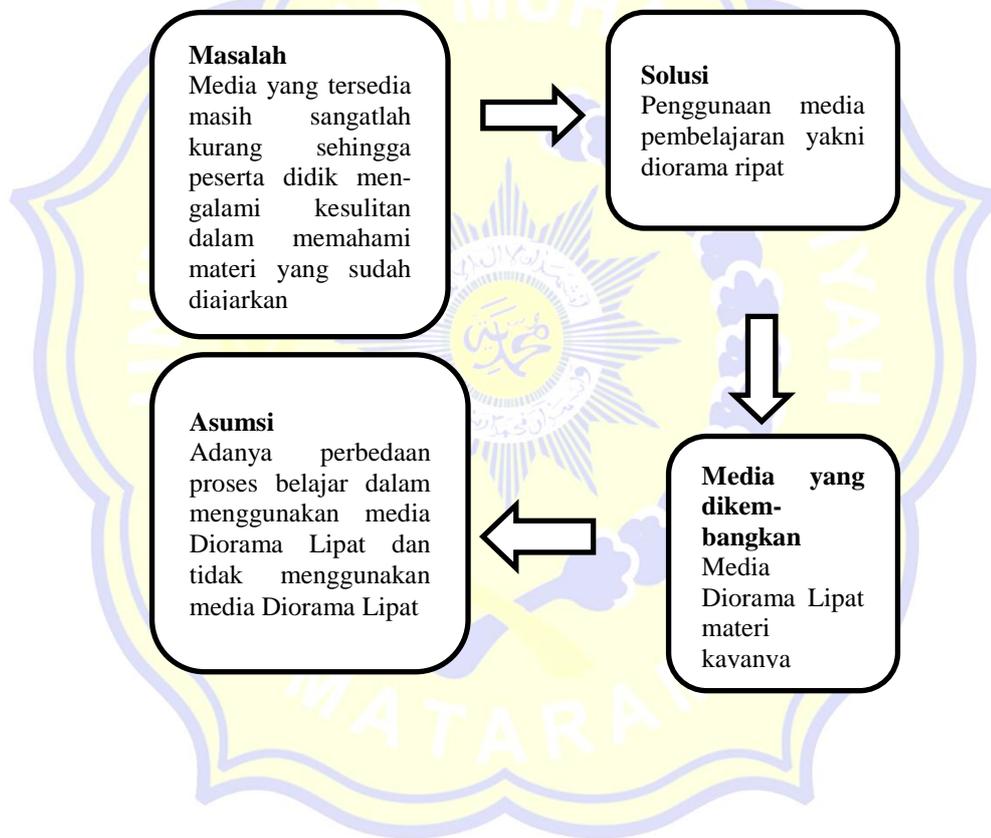
2) faktor lingkungan. Faktor ini dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan seperti lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam, seperti suhu dan kelembaban. Belajar pada siang hari di ruangan yang sirkulasi udaranya kurang sangat berpengaruh dan sangat berbeda dengan belajar pagi..

## 2.5.Kerangka Berfikir

Dalam proses belajar mengajar di SDN 41 Ampenan peneliti menemukan beberapa masalah yang menyebabkan pembelajaran menjadi tidak efektif. Permasalahannya ialah media kurang terlibat dalam pembelajaran atau kurang kreatif saat membuat media pem-

belajaran, siswa hanya fokus mendengarkan penjelasan guru, tidak semangat, dan siswa kurang positif terhadap pembelajaran. Media diorama untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep materi karya negeriku kelas IV SDN 41 Ampenan. Dan tujuan dengan mengembangkan media diorama lipat, praktis dan efektif.

Berdasarkan penjelasan tersebut, singkatnya sistematika kerangka berpikir dapat dilihat seperti pada gambar di bawah ini:



## BAB III

### METEDOLOGI PENELITIAN

#### 3.1. Model Pengembangan

Desain pengembangan model ADDIE ialah salah satu proses pembelajaran yang bersifat interaktif dengan tahapan-tahapan dasar pembelajaran yang efektif, dinamis dan efisien. ADDIE yang terdiri dari sejumlah tahap yang sistematis yang meliputi:

- 1) Analisis (*Analysis*)
- 2) Desain/perancangan (*Design*)
- 3) Pengembangan (*Development*)
- 4) Implementasi (*Implementation*)
- 5) Evaluasi (*Evaluation*).

Model desain system pembelajaran ADDIE bersifat sederhana dan dapat dilakukan secara bertahap. (Pribadi, 2014:23).

Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena suatu model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai untuk penelitian pengembangan media diorama lipat dengan langkah-langkah yang sistematis.

#### 3.2. Produser Pengembangan

Prosedur pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

##### a. Analisis (*Analysis*)

Menganalisis kurikulum, KI, KD, materi dan siswa. Menganalisis KI, KD dan materi sehingga menghasilkan media diorama lipat. Dengan adanya media diorama lipat siswa dapat mempelajari objek yang sulit dijangkau seperti materi pada tema 9 sub tema 1 merupakan media 3 dimensi yang menggambarkan pemandangan sebenarnya.

**b. Desain (*Design*)**

Sesuai dengan analisis diatas, merancang media sesuai dengan kurikulum, KI, KD, materi pembelajaran IPS tema 9 sub tema 1 kelas IV di SDN 41 Ampenan sehingga peserta didik dapat dengan mudah mempelajari materi tersebut dengan adanya media.

**c. Pengembangan Media (*Development*)**

Proses pembuatan media pada tahap ini dengan menggunakan alat dan bahan yang diperlukan untuk pengembangan media kemudian membuat media sesuai dengan desain.

**d. Implementasi (*implementation*)**

Pada tahap ini peneliti melakukan validasi kepada ahli media kepada dosen, ahli materi kepada dosen dan ahli pembelajaran kepada guru.

Dalam pelaksanaan pengembangan model ADDIE yang peneliti gunakan ada 4 tahap yakni *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) karena dalam pengembangan peneliti hanya sampai pada tahap kelayakan dari ahli media, materi dan pembelajaran peneliti tidak sampai pada uji coba lapangan. Media *diorama lipat* yang peneliti kembangkan tidak sampai

memperbanyak produk dan tidak sampai uji coba lapangan untuk itu tidak sampai pada tahap *evaluation* (evaluasi).

### 1. Tahap *Analysis* (analisis)

#### a. Analisis Wawancara Guru

Peneliti menganalisis media pembelajaran berdasarkan survey guru, dan tentang media diorama lipat, guru sekolah belum pernah menggunakan media diorama lipat, survey situasi siswa saat mengajar atau belajar di sekolah, dan mewawancarai guru.

#### b. Menganalisis kurikulum, KI (Kompetensi Inti), dan KD (Kompetensi Dasar)

Peneliti menganalisis kurikulum, KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi dasar) dikelas IV SDN 41 Ampenan dalam menentukan pembuatan media *diorama lipat*.

#### c. Analisis Materi

Peneliti menganalisis materi kelas IV dan menemukan materi daerah tempat tinggalku dan lingkunganku selanjutnya materi cocok dibuat menjadi media diorama lipat sub tema 1 kelas IV SDN 41 Ampenan.

### 3. Tahap *Design* (Perencanaan)

Sesuai dengan analisis diatas, tahap perancangan media sesuai dengan kurikulum, KI dan KD, media diorama sub tema 1 kelas IV SDN 41 Ampenan yang terdapat didalamnya yakni kenampakan alam yakni laut, gunung dan sungai serta kenampakan buatan yakni bendungan.

#### **4. Tahap Development (Pengembangan)**

Pada tahap ini proses pembuatan produk dengan alat/bahan yang diperlukan. Setelah media jadi membutuhkan proses validasi sehingga media *diorama lipat* tema 8 sub tema 1 kelas IV SDN 41 Ampenan menjadi media yang tepat dan efisien.

Direvisi dilakukan berdasarkan masukan dari ahli media yakni instruktur ahli materi, instruktur ahli pembelajaran, dan guru.

#### **5. Tahap Implementation (Implementasi)**

Pada tahap ini media *diorama lipat* tema 9 sub tema 1 dinyatakan layak oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Pada tahap ini selanjutnya media dapat diterapkan oleh guru kepada peserta didik dalam pembelajaran tema 9 sub tema 1.

#### **3.3. Uji Coba Produk**

Tujuan dilakukannya uji coba pada produk ialah untuk mendapatkan data-data mengenai tingkat kualitas media pembelajaran berbentuk *diorama lipat* untuk pelajaran tema 9 sub tema 1 pada kelas IV SDN 41 Ampenan yang telah peneliti kembangkan berdasarkan. Uji coba produk pada tahapan ini akan menghasilkan penilaian dari para ahli media, para ahli materi dan para ahli pembelajaran. Kemudian data-data masukan dari para ahli tersebut akan dianalisis dan dijadikan acuan untuk bahan-bahan pertimbangan dalam rangka memperbaiki dan juga melakukan tindakan penyempurnaan pada kualitas produk yang dihasilkan.

### **3.4. Jenis Data**

Data-data yang akan peneliti kumpulkan pada kegiatan penelitian pengembangan pada media pembelajaran berbentuk diorama lipat ini meliputi data-data berbentuk kualitatif dan juga data berbentuk data kuantitatif yang kemudian semua jenis data tersebut akan peneliti rubah menjadi data yang berjenis kualitatif untuk dianalisa. Data kuantitatif yang dimaksud diperoleh dengan memanfaatkan angket isian yang diserahkan kepada para ahli media dan para ahli materi. Data-data tersebut kemudian akan diuji pada lapangan awal, uji pada lapangan utama, dan kemudian melakukan uji pada tahapan implementasi (penerapan) aktual di kelas objek penelitian. Data-data kualitatif tersebut sendiri dikumpulkan dalam model uraian seperti kritik, saran-saran perbaikan, pendapat ahli, masukan ahli, dan sebagainya dari verifikasi ahli media atau ahli data, sedangkan data kualitatifnya sendiri bisa diperoleh dari hasil dokumentasi wawancara atau observasi lapangan beserta catatan pelaksanaan kegiatan penelitian di lapangan atau objek penelitian.

### **3.5. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data: metode teruji (dengan test) dan tidak teruji (non test). Dengan kata lain, peneliti mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 4 SDN 41 Ampenan dengan menggunakan soal tes dalam format deskriptif. Teknik nontes berupa survey/pengamatan. Berikut ialah penjelasan mengenai teknologi pengumpulan data yang

digunakan.

### 3.5.1. Angket

angket ialah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan dan mengajukan serangkaian pertanyaan atau soal tertulis kepada responden. angket ialah teknik pengumpulan data yang efektif ketika peneliti tahu persis variabel mana yang diukur dan apa yang diharapkan dari responden. angket cocok digunakan dengan jumlah responden yang cukup banyak. angket dapat berupa pertanyaan tertutup atau terbuka, kontak langsung antara peneliti dan responden untuk menyediakan data yang objektif dan cepat (Sugiyono, 2011:141)

Angket digunakan dalam penelitian ini untuk mengkaji respon siswa, angket instruktur validator ahli media pembelajaran, dan guru kelas sebagai validator ahli pembelajaran dengan menggunakan skala Likert.

### 3.5.2. Soal Tes

Soal tes merupakan alat penilaian yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa. Peneliti menggunakan soal tes dalam format deskriptif sebanyak lima butir soal deskriptif yang harus dikerjakan siswa. Soal tes yang dikembangkan peneliti menyertakan indikator berpikir kreatif pada setiap soal. Tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN 41 Ampenan.

### 3.5.3. Tes Hasil Belajar Kognitif

Berdasarkan peneliti dapat disimpulkan bahwa tes hasil belajar kognitif yang dikembangkan menggunakan model 3D atau Diorama lipat yang terdiri atas empat tahapan utama yakni: tahap Analisis (*analysis*), tahap Perencanaan (*design*), tahap Pengembangan (*development*), dan tahap Implementasi (*implementation*), pada penelitian ini peneliti hanya melakukan sampai pada tahap pengembangan karena memikirkan situasi dan waktu yang tidak memungkinkan untuk melakukan sampai pada tahap implementasi.

### 3.6. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian divalidasi secara teoritis, yakni dengan berkonsultasi dengan pembimbing penelitian. Validasi instrumen merupakan sarana pengumpulan data penelitian yang siap pakai.

Instrumen penelitian diubah dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Peneliti membagi instrumen menjadi empat kelompok jenis yakni:

1. Lembar validasi oleh ahli materi
2. Lembar validasi oleh ahli media
3. Lembar validasi oleh guru
4. Lembar angket penilaian siswa.

Kisi-kisi instrument untuk ahli materi, ahli media, observasi, dan kuesioner respon peserta didik sebagai berikut:

Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam standar kompetensi (SK).

Table 2.1. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1.	Materi	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	1,2,3
2.		Kebenaran konsep dan kesesuaian materi	4,5,6
3.		Kesesuaian contoh yang diberikan	7,8
4.	Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	9,10
<b>Jumlah</b>			10

(Sumber: Kartika, 2014:48)

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media pembelajaran Kayanya Negriku untuk siswa SDN 41 Ampenan.

Table 2.2. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1	Media	Kesesuaian media dengan materi	1, 2
2		Kemudahan penggunaan media	3

3	Ilustrasi	Media diorama lipat yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya	4, 5, 6
4	Kualitas dan tampilan media	Kualitas Media	7, 8, 9
5		Tampilan media pembelajaran diorama lipat menarik perhatian siswa	10, 11, 12, 13, 14
		Jumlah	14

(Sumber: Wismaya, 2018:51)

Lembar angket validasi guru ialah membuktikan tentang kebenaran data, laporan, dan pernyataan.

Table 2.3. Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Guru

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1	Media	Desain media diorama lipat	1, 2, 3, 4,5
2		Penggunaan media pembelajaran diorama lipat	6, 7
3	Materi	Penyajian materi	8, 9, 10
4	Pembelajaran	Suasana Pembelajaran	11, 12,

5	Dampak penggunaan media diorama lipat dalam pembelajaran	13, 14, 15
Jumlah		15

(Sumber: Kartika, 2014:50)

Lembar angket penilaian siswa yang dilakukan dengan menggunakan bukti-bukti hasil belajar yang relevan dengan kompetensi keahlian yang dipelajari.

Table 2.4. Kisi-Kisi Lembar Angket Penilaian Siswa

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1	Media	Tampilan media diorama lipat	1, 2, 3
2		Penggunaan media diorama lipat	4, 5, 6, 7
3	Materi	Penyajian materi	8,
4		Kesesuaian materi	9,
5	Pembelajaran	Suasana Pembelajaran	10,
6		Respon siswa	11, 12, 13 14, 15
<b>Jumlah</b>			<b>15</b>

(Sumber: Kartika, 2014:50)

Tabel. 2.5. Kisi Kisi Soal Untuk *Pretes*

Materi	KD	Indikator	Aspek			Jumlah
			C1	C2	C3	
Kayanya Negeriku	<b>Ppkn</b> 3.2 mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari	3.2.1. menjelaskan hak dan kewajiban terhadap lingkungan	1,2	3,4		4
	<b>B. Indonesia</b> 3.3 menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan	3.3.1. Disajikan dialog wawancara siswa mampu menyebutkan nama narasumber yang diwawancarai	5,	6,	18, 19	4
	<b>Ipa</b> 3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif ( angin, air, matahari, panas bumi, nuklir) dalam kehidupan	3.5.1. Menjelaskan tentang sumber energi air dan listrik dan perubahan energi listrik	7,8, 15, 16	17, 20	23, 24	8

	sehari hari					
	<b>Sbdp</b> 3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada	3.2.1. Siswa dapat menentukan ketepatan nada dan tempo	11,	12,	13, 14	4
	<b>Ips</b> 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam	3.1.1 Menjelaskan sumber daya alam	9,1 0	21, 22	25	5
<b>Jumlah Soal</b>						<b>25</b>

### 3.7. Metode Analisa Data

Setelah data-data terkumpul, maka tahapan selanjutnya ialah peneliti kemudian menganalisisnya untuk mendapatkan status tinggi rendahnya kualitas dan kelayakan produk pengembangan yang telah dihasilkan. Data-data yang dimaksud dapat berupa saran-saran maupun

kritik dan masukan dari para ahli media, para ahli materi dan para siswa yang telah diberikan angket media diorama lipat yang dikembangkan dalam penelitian.

Pada tahapan selanjutnya, semua data-data akan melewati beberapa tahapan proses analisis. Langkah-langkah tersebut peneliti bagi menjadi beberapa bagian, sebagai berikut:

1. Pengembangan media.

Pada bagian ini, data dari proses pengembangan media yang dihasilkan berupa data berjenis data deskriptif. Data-data yang dikumpulkan dari proses pengembangan media ialah semua data yang didapatkan sejak dimulainya alur pembuatan media hingga akhir proses pengembangan media tersebut.

2. Data penilaian kelayakan media.

Bentuk Data-data pada bagian ini diperoleh dari hasil isian angket yang diberikan kepada para ahli media, para ahli materi dan para ahli pembelajaran yang kemudian pada tahapan selanjutnya akan dianalisis menggunakan skema langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Pengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif ketentuan sebagai berikut,

**Tabel 3.1 Skala Likert**

No	Kategori	Nilai
----	----------	-------

1	SB (Sangat Baik)	5
2	B (Baik)	4
3	C (Cukup)	3
4	K (Kurang)	2
5	KS (Kurang Setuju)	1

(Sudaryono, 2017: 190-191)

- b. Menghitung nilai rata-rata keseluruhan dan setiap aspek dengan rumus

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Skor rata-rata.

$\sum X$  = Jumlah Skor.

$N$  = Jumlah subjek uji coba.

(Sukardjo, 2012: 98 dalam Enik Widiastuti, 2017: 44)

Peneliti juga dapat menentukan kriteria tingkat kelayakan produk media diorama lipat dengan menggabungkan semua skor secara keseluruhan kemudian mengalikan skor penilaian gabungan tersebut dengan jumlah semua indikator yang terukur pada tiap-tiap aspek dengan memanfaatkan teknik presentase. Sederhananya, alur proses menganalisis data tersebut dapat digambarkan dengan rumus berikut ini:

Presentase kelayakan tiap aspek (%)

$$= \frac{\Sigma \text{rerata skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{rerata skor ideal}} \times 100\%$$

(Sunoto, 2007:37 dalam Enik Widiastuti, 2017:45)

Data-data yang telah peneliti kumpulkan kemudian di-analisis dengan memanfaatkan teknik analisis deskriptif-kuantitatif untuk mengungkapkan skor distribusi dan presentasinya terhadap skala kategori penilaian yang telah peneliti tentukan pada tahap sebelumnya. Setelah itu, Langkah selanjutnya ialah menyajikan data-data tersebut ke dalam bentuk nominal presentase (%) yang selanjutnya akan digunakan untuk mendeskripsikan atau menentukan kesimpulan mengenai masing-masing nilai indicator yang dimaksud. Tingkat kesesuaian pada aspek pengembangan media pembelajaran ini telah para peneliti sepakati menggunakan tabel ketentuan sebagai berikut:

**Table 3.3 Ketentuan Pemberian Nilai**

No	Presentase Penilaian	Kategori
1	81-100%	Sangat Layak
2	61-80%	Layak
3	41-60%	Cukup Layak
4	21-40%	Kurang Layak
5	0-20%	Tidak Layak

(Arikunto, 2010: 44)

Pada table 3.3 diatas peneliti dapat mencatat kriteria-kriteria presentase untuk tiap jenis penilaian atau intrepretasi hasil untuk masing-masing kategori. Peneliti menggunakan tabel di atas sebagai panduan untuk menilai masukan dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran yang kemudian akan dimanfaatkan untuk menentukan tingkat keefektifan media yang dihasilkan atau diproduksi.

### 3.6.1. Analisis Data Kevalidan

Analisis Data Hasil Validasi berbagai Perangkat Ajar seperti RPP, LKS, Silabus, soal tes dan penilaian dapat dilakukan dengan melihat rata-rata nilai validasi untuk setiap perangkat pembelajaran tersebut. rumus yang dimanfaatkan untuk menilai bagian ini adalah:

$$xi = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

$xi$  = skor validator

$x$  = jumlah skor yang diperoleh validator

$y$  = skor maksimum

Nilai dari masing-masing validator akan dicari nilai rata-ratanya dengan menggunakan rumus:

$$V = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

$V$  = Skor rata-rata

$\sum x_i$  = Jumlah seluruh skor validator ( $x_{i-1} + x_{i-2} + \dots + x_{i-n}$ )

$n$  = jumlah validator

Sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan, maka digunakan ketentuan dalam tabel 3.4

**Tabel 3.4 Kategori kevalidan produk**

Interval skor	Kriteria Kevalidan
$0 < V \leq 55\%$	Tidak Valid
$56\% < V \leq 75\%$	Cukup valid
$76\% < V \leq 85\%$	Valid
$86\% < V \leq 100\%$	Sangat Valid

Purwanto (dalam Lestari, 2020).

### 3.6.2. Analisa Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Untuk menentukan tingkat kepraktisan produk perangkat pembelajaran media diorama lipat pada penelitian pengembangan ini peneliti akan meninjaunya dari catatan hasil penilaian dari respons siswa pada bidang kegiatan penyelesaian LKS dan juga penyelesaian soal tes oleh para siswa pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran di dalam kelas uji. Kemudian setelah itu, peneliti akan menilai tingkat kepraktisan pada perangkat pembelajaran media diorama lipat ini dari segi keterlaksanaan pembelajarannya. Tingkat kepraktisan ini akan peneliti amati melalui lembar-lembar observasi kategori keterlaksanaan proses pembelajaran.

## 1. Analisis angket respons siswa

Presentase respon siswa dihitung dengan menggunakan rumus :

$$xi = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

$xi$  = skor responden

$x$  = jumlah skor yang diperoleh responden

$y$  = skor maksimum

Keseluruhan nilai yang didapat oleh para peserta didik kemudian akan diambil nilai rata-ratanya sebagai perwakilan dari keseluruhan respon para siswa yang telah ditentukan pada perencanaan penelitian. Penentuan nilai rata-rata dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

$P$  = Skor rata-rata

$\sum x_i$  = Jumlah seluruh skor responden ( $x_{i-1} + x_{i-2} + \dots + x_{i-n}$ )

$n$  = jumlah siswa

Sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan, maka digunakan ketetapan dalam tabel 3.5

**Tabel 3.5 Kategori Kepraktisan produk**

interval skor	Kriteria kepraktisan
$0 < P \leq 20\%$	Tidak Praktis
$21\% < P \leq 40\%$	Kurang Praktis
$41\% < P \leq 60\%$	Cukup Praktis
$61\% < P \leq 80\%$	Praktis
$81\% < P \leq 100\%$	Sangat Praktis

Ridwan (dalam Lestari, 2020)

## 2. Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran

Presentase keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan rumus :

$$K = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

$K$  = skor keterlaksanaan pembelajaran

$x$  = jumlah skor keterlaksanaan pembelajaran yang diperoleh

$y$  = skor maksimum keterlaksanaan pembelajaran

Sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan, maka digunakan ketentuan dalam tabel 3.6

**Tabel 3.6 Kategori Keterlaksanaan pembelajaran**

interval skor	Kriteria kepraktisan
$0 < K \leq 20\%$	Sangat Kurang
$21\% < K \leq 40\%$	Kurang
$41\% < K \leq 60\%$	Sedang
$61\% < K \leq 80\%$	Baik
$81\% < K \leq 100\%$	Sangat Baik

(Nurjanah, 2010)

### 3.6.3. Analisa Data Keefektifan Untuk Meningkatkan Kreativitas

Penentuan hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa akan peneliti nilai dari tingkat indikator pencapaian Kemampuan Berpikir Kreatif yang telah ditetapkan sebelumnya pada tahap perencanaan. Data-data tersebut diperoleh melalui kegiatan tes tertulis yang diberikan kepada para siswa yang kemudian diperiksa dan diberikan nilai berdasarkan pada pedoman tata cara pemberian skor. Nilai paling tinggi (maksimal) untuk bagian analisis berpikir kreatif siswa ialah skor 100. Untuk melakukan perhitungan tingkat skor yang telah diperoleh oleh masing-masing siswa, peneliti akan memanfaatkan rumus berikut:

- a. Mengukur skor berpikir kreatif para siswa secara individual. yakni tingkat kemampuan berpikir kreatif masing-masing siswa uji pada kelas eksperimen, pada bagian ini diberikan kode  $x_i$

dengan ketentuan rumus:

$$xi = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

$xi$  = skor individu

$x$  = skor yang diperoleh tiap individu

$y$  = skor maksimum

- b. Mengukur kemampuan berpikir kreatif Ips siswa secara keseluruhan; misalkan  $S$  ialah skor rata-rata.

$$S = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

$S$  = skor rata-rata

$\sum xi$  = jumlah seluruh skor individu ( $xi-1 + xi-2 + \dots + xi-n$ )

$n$  = jumlah siswa

Kemudian dikategorikan sesuai dengan kategori pada tabel 3.7

**Tabel 3.7 Konversi skor**

Persentase	Kategori
0 – 54	Sangat Kurang Kreatif
55 – 64	Krang Kreatif
65 – 74	Cukup Kreatif
75 – 84	Kreatif
85 – 100	Sangat Kreatif

Sumarwati dan Jaelani (Yanti,dkk 2019)