

PENGEMBANGAN MEDIA DIORAM TIGA DIMENSI UNTUK MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MATERI POKOK KERJA PAKSA KELAS 5 SEKOLAH DASAR NEGERI 1 CANDINEGORO WONOAYU SIDOARJO

Mas Hudul Khaq

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Dosen Pembimbing : Drs, Sutrisno Widodo M.Pd

mas.hudul@yahoo.com

Abstrak

Ilmu merupakan suatu pengetahuan yang dikaji oleh akal dan pikiran yang direalisasikan dengan pengalaman dan ilmu dibagi sendiri dan sesuai dengan bidangnya seperti Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu ilmu atau pengetahuan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat, di Indonesia pelajaran ilmu pengetahuan sosial disesuaikan dengan perspektif sosial yang berkembang di masyarakat. Pelajaran IPS ini dijadikan sebuah mata pelajaran penting di SD dimana di sekolah akan belajar mengenai tentang peristiwa bersejarah yang terjadi di Indonesia. Banyak hal yang melandasi fenomena mengapa siswa harus mengenal dan mengetahui tentang peristiwa dan mengetahui apa yang terjadi pada zaman penjajahan dulu. Hal tersebut dikarenakan kurangnya pengetahuan secara riil tentang apa yang terjadi di zaman dahulu. Karena sebagian besar guru dalam penyampaian pembelajaran mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi-materi tertentu terutama yang bersifat visual. Seperti halnya yang terjadi pada SDN 1 Candinegoro Wonoayu Sidoarjo dimana karakteristik siswa di SD kelas V proses abstrak mereka masih berkembang sehingga sulit mereka untuk membayangkan tanpa da gambaran secara riil. Berdasarkan alasan tersebut, maka tujuan pengembangan media ini adalah untuk menghasilkan Media diorama tiga dimensi sebagai proses pembelajaran pada bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial.

Pengembangan media menggunakan model pengembangan R&D oleh Sugiyono, model pengembangan ini dipilih karena langkah-langkah pengembangan yang sistematis dan mudah dilaksanakan dalam penelitian. Model pengembangan ini memiliki sepuluh tahap pengembangan yang komplit untuk kebutuhan pengembangan sehingga berpotensi untuk menghasilkan produk atau media yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Disesuaikan dengan kebutuhan penelitian ini hanya menggunakan sembilan tahapan yakni potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk.

Pengembangan media ini menggunakan jenis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil uji validasi kelayakan Media diorama tiga dimensi oleh ahli materi I dengan 3,1 dengan kategori layak, ahli materi II dengan 3,1 dengan kategori layak, ahli media I dengan 3 dengan kategori layak, ahli media II dengan 3 dengan kategori layak, angket siswa dengan 79,42 dengan kategori layak. Berdasarkan hasil belajar siswa menggunakan media dioram tiga dimensi diperoleh $d.b = N-1 = 33-1 = 32$ dengan taraf kesalahan 5% (0,05) adalah 2,42 dan t-hitung adalah 10,86. Apa bila $t\text{-tabel} < t\text{-hitung}$, maka $2,42 < 10,86$. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan Media diorama tiga dimensi terhadap kemampuan siswa dalam mengetahui peristiwa romusha pada waktu penjajahan jepang di SDN 1 Candinegoro Wonoayu kab. Sidoarjo

Kata Kunci : Pengembangan, Media Dioarama Tiga Dimensi, Ilmu Pengetahuan Sosial, Kerja Paksa

Abstract

Science is a knowledge that is assessed by the intellect and the mind with their own experience and knowledge and shared in accordance with the fields such as Social Sciences is the science or knowledge of anything related to public, in Indonesian social science subjects adapted to the evolving social perspective in the community. Social studies is used as an important subject in elementary school where will study the events that occurred in Indonesia. Many things that underlie the phenomenon of why students need to know and find out about events and find out what happened during colonial era. That is because a lack of knowledge about the real what happened in ancient times. Because most teachers in the delivery of learning have difficulty explaining certain materials that are primary visual. As was the case at SDN 1 Candinegoro Wonoayu Sidoarjo in which the characteristics of fifth grade elementary school students in their abstract process still so difficult to imagine them without real picture. Based on these reasons, the purpose of this development is to generate medium as a three-dimensional diorama of the learning process in the field of study Social Sciences.

Media development using the development model of R&D by Sugiyono, development model have been floating steps are implemented in a systematic and easy penilitian. This development model has ten stages of development for the completed development needs so it can produce a product that is good and worthy of media are used in learning. Tailored to the needs of this study only uses nine stages of the potential and problems, data collection, product design, design validation, design revisions, product testing, product revision, trial usage, product revision.

This media development using quantitative and qualitative data types. The results of the validation test the feasibility of a three-dimensional diorama media by a material with a category I with a decent 3.1, a material with a category II with a decent 3.1, media experts with a category I with 3 decent, media experts with a category II with 3 decent, question students with 79.42 with a decent category. Based on the results of student learning to use obtained three-dimensional media diorama $db=N-1=33-1=32$ with a standard of 5% (0.05) is 2.42 and the t -test is 10.86. What if the t -table $< t$ -test, then $2.42 < 10.86$. It can be concluded there is a significant influence in the use of three-dimensional diorama media on students' ability to determine events from the Japanese colonial period in SDN 1 Candinegoro Wonoayu Sidoarjo

Key Words : Development, Media Diorama Three Dimensions, Social Sciences, Labour

PENDAHULUAN

Ilmu adalah sesuatu yang dapat membuat seseorang untuk lebih mengerti sesuatu hal dengan cara melalui pengajaran, ilmu dapat diperoleh melalui lingkungan sekitar dan di dalam sebuah lembaga, dan dengan adanya globalisasi sangat diperlukan adanya penguasaan terhadap ilmu karena setiap orang akan membentuk setiap persaingan dan dalam persaingan tersebut ilmu digunakan sebagai senjata utama untuk persaingan tersebut.

Dalam dunia pendidikan kita dapat belajar tentang ilmu akademik yaitu ilmu yang dipelajari di dalam lembaga seperti sekolah dasar dan mempelajari ilmu seperti Ilmu Pengetahuan Sosial yang dimana ilmu tersebut adalah mempelajari tentang peristiwa atau kejadian yang menjadi sebuah sejarah di masa lampau, pada ilmu ini dalam pembelajaran harus menggunakan media sebagai alat pembantu penyampai pesan yang disampaikan dan juga membantu untuk setiap keterbatasan lingkungan dan waktu sehingga kita dapat belajar tentang ilmu pengetahuan sosial dengan mudah dengan bantuan media pembelajaran, dalam mata pelajaran di sekolah dasar ilmu pengetahuan sosial materi pokok kerja paksa, memiliki sebuah fenomena yang dimana karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran mata pelajaran tersebut adalah memberikan sebuah gambaran secara riil dan menunjukkan sebuah kenyataan yang dimana memberikan suatu keadaan dan gambaran terdahulu, masa lalu atau sejarah yang riil dimana keadaan, kondisi maupun gambar tersebut tidak mungkin di hadirkan kembali sehingga dalam proses pembelajaran diperlukan sebuah media untuk menggambarkan sebuah kondisi terdahulu atau peristiwa sejarah yang terjadi di masa lampau di sisi lain juga dalam proses kegiatan belajar tersebut instruktur atau guru perlu adanya media untuk menjelaskan atau menrangkan terhadap peserta

didik yang dimana peserta didik dalam usia 7-11 tahun tersebut anak belum dapat berfikir abstrak dengan baik sehingga dalam proses kegiatan belajar perlu atau membutuhkan media untuk membantu pemahaman dari peserta didik dalam hal ini media tiga dimensi. Karena di butuhkan untuk menggambarkan suatu peristiwa yang riil untuk proses pembelajaran dan dapat membantu kegiatan proses belajar mengajar tersebut untuk mencapai tujuan dengan maksimal.

Dalam observasi yang dilakukan, SDN 1 Candinegoro Wonoayu Sidoarjo melihat kondisi sekolah pada setiap ruangan kelas tidak memiliki sarana prasarana atau media pembantu penyampai pesan untuk proses kegiatan belajar mengajar, dalam hal ini media pembelajaran dalam sekolah tersebut sangat diperlukan untuk proses pembelajaran yang efektif dan efisien dan juga memberikan metode mengajar yang baru untuk guru, sehingga sekolah dapat menggunakan media pembelajaran untuk menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran sehingga pengembangan media dalam Sekolah Dasar Negeri 1 Candinegoro Wonoayu Sidoarjo sangat dibutuhkan.

Tujuan pengembangan dilakukan dalam rangka untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar agar dapat berjalan dengan maksimal dan mencapai tujuan, hal ini dilakukan karena dalam kegiatan belajar mengajar Sekolah Dasar Negeri 1 Candi Ngoro peserta didik sulit untuk bagaimana menangkap suatu bentuk materi dalam pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi pokok kerja paksa yang dimana dalam pelajaran tersebut membutuhkan sebuah contoh keadaan riil atau nyata untuk mengetahui bagaimana kerja rodi atau romusha itu terjadi, karena dalam media gambar juga peserta didik kurang dapat mengerti karena gambar hanya suatu bentuk visual dua dimensi yang kurang efektif dan kurang cocok untuk mendukung kegiatan belajar mengajar dalam

pokok bahasan kerja rodi tersebut. Dalam hal keefektif dan efisiensi ini yaitu proses kegiatan belajar mengajar dapat mencapai tujuan yang ditentukan dan memberikan kondisi belajar yang kondusif di dalam kelas.

Dalam suatu kegiatan belajar mengajar haruslah menarik dengan ketentuan proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien, oleh karena itu pembelajaran harus dibuat menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yaitu media tiga dimensi yang menggambarkan kondisi sebenarnya dengan skala yang diperkecil yaitu media diorama yang diharapkan dapat membantu peserta didik dalam menerima informasi yang disampaikan. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Arief S. Sadiman dkk, 2010 : 7).

Berdasarkan uraian di atas maka perlu adanya media pembelajaran yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran untuk membantu proses belajar mengajar. Pengembang ingin menyajikan suatu media yakni media diorama “kondisi pada saat kerja paksa” dengan dasar pertimbangan bahwa media diorama sangat sesuai dengan materi tersebut dan juga dapat mengatasi masalah dari segi hambatan belajar yaitu media diorama ini dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu pada materi yang dipelajari dan keterbatasan sarana prasarana di sekolah tersebut sehingga media yang tepat untuk dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran untuk memecahkan permasalahan yang terjadi dalam proses belajar. (Ainurrofiq, 2012). Media tiga dimensi diorama ini pembelajarannya adalah media yang digunakan untuk cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan media nyata untuk diperlihatkan pada peserta didik. (Arsyad, 2007 : 32)

Dalam tujuan pendidikan nasional berdasarkan UU sistem pendidikan nasional tahun 2003 dinyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, kepada tuhan yang maha esa berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokrasi dan bertanggung jawab. (Sistem Pendidikan Nasional, 2003 7)

Setiap satuan pendidikan formal dan nonformal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual,

sosial, emosional, dan kejiwaan peserta didik. (Sistem Pendidikan Nasional, 2003 Pasal 45 Ayat 1),

Dari hasil observasi dan uraian di atas media tiga dimensi yaitu diorama merupakan solusi yang sangat sesuai dengan keadaan atau kondisi dalam sekolah tersebut yang dimana kurang adanya sarana prasarana yang mendukung untuk kegiatan proses belajar mengajar khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pokok bahasan kerja rodi “romusa”. Dan peranan media tiga dimensi diorama ini sangat penting untuk membantu dan mendukung kegiatan proses belajar dan dengan adanya media. Guru akan lebih mudah untuk menjelaskan kepada peserta didik sekolah dasar negeri kelas 5 Candi Negero Wonoayu Sidoarjo dan peserta didik pun akan lebih mudah untuk memahami dalam materi pelajaran dalam pokok bahasan tersebut.

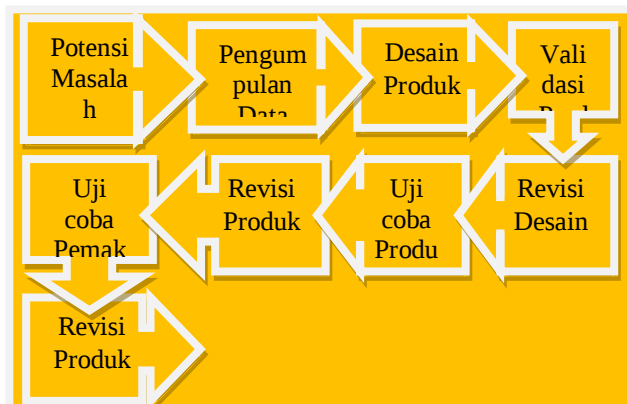
Berdasarkan latar belakang di atas, dapat mengangkat judul “Pengembangan Media diorama tiga dimensi Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Pokok Kerja Rodi Kleas 5 Sekolah Dasar Negeri 1 Candi Negero Wonoayu Sidoarjo “

METODE PENGEMBANGAN

Dalam pengembangan media pembelajaran kartu bergambar magnetik menerapkan model prosedural. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model R&D oleh Sugiyono (2010). Model pengembangan R&D ini dimodifikasi dari sepuluh tahapan menjadi tujuh tahapan model pengembangan, karena disesuaikan dengan keperluan pengembangan yang akan dilaksanakan dalam penelitian. Pengembangan ini tidak dilaksanakan sampai ketahap sepuluh dikarenakan pada tahapan tersebut merupakan pengembangan dalam skala yang lebih luas. Yang dimana pada hasil akhirnya akan diproduksi maupun diperuntukkan secara massal. Sedangkan dalam penelitian ini dikembangkan dalam skala yg lebih kecil yang dikhususkan untuk sekolah tertentu. Sehingga pada pengembangan ini akan dilakukan dengan sembilan tahapan proses pengembangan. Selain itu produksi massal tidak mungkin dilakukan karena memerlukan waktu yang cukup lama dan juga biaya yang besar dalam produksi.

A. Model Pengembangan

1. Model Pengembangan Sugiyono modifikasi, 2010



B. Prosedur Pengembangan

Berikut adalah prosedur pengembangan yang dilaksanakan dalam pengembangan media dirama tiga dimensi model Sugiyono.

1. Potensi dan Masalah

Produk/media yang dikembangkan ini merupakan hal yang penting dalam meningkatkan pemahaman untuk pembelajaran IPS. Dan sumber masalah muncul karena adanya kesenjangan atau tidak seimbangannya antara keadaan yang ideal (*das sein*) dengan realita (*das sollen*). Untuk membandingkan antara keadaan ideal dapat diketahui melalui dokumentasi hasil belajar siswa dengan keadaan realita yang dapat diketahui melalui dokumentasi kurikulum/ silabus dan RPP.

2. Pengumpulan Informasi/data

Dari ketujuh tahapan modifikasi R&D tersebut pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara dan dokumentasi. Dalam hal ini dikumpulkan berbagai informasi sebagai bahan perencanaan. Pengumpulan data ini yang dilakukan dengan wawancara dengan guru IPS SDN Candinegoro Wonoayu Sidoarjo untuk mengetahui informasi-informasi maupun data yang diperlukan dalam pendisainan produk/media nantinya.

3. Desain Produk

Setelah melakukan tahap kedua yakni mengumpulkan informasi atau data, selanjutnya akan dilakukan membuat draft desain produk yang akan digunakan sebagai acuan utama dalam pengembangan produk/media. Penyusunan draft desain produk pengembangan ini akan melalui proses konsultasi dengan ahli materi dan ahli media, sehingga draft desain produk ini layak dan sesuai dengan persetujuan dari ahli materi maupun ahli media.

Draft desain pengembangan media ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Pada draft desain produk ini terdapat tiga bagian yang akan dikembangkan. Langkah-langkah dalam mendesain pengembangan media dirama tiga dimensi ini adalah sebagai berikut :



Menentukan
Ukuran Diorama
Dengan 3 Bagian

Menyiapkan
Bahan Dan
Alat

Menentukan
Ukuran
(Skala)

4. Validasi Desain

Validasi dalam proses pengembangan ini akan menggunakan metode wawancara terstruktur, yang dimana bertujuan untuk menilai rancangan dari sebuah produk yang dikembangkan dan sesuai kebutuhan sasaran. Validasi desain produk tersebut bersifat rasional. Validator akan dilakukan oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Dalam menentukan atau memilih ahli materi dan ahli media memiliki kriteria tertentu agar hasil validasi media yang dilakukan mampu mendapatkan keakuratan validitas yang baik, kriteria tersebut sebagai berikut :

a. Ahli materi :

- Guru yang berkompeten dan menguasai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
- Tingkat jenjang pendidikan S1

b. Ahli Media :

- Dosen atau pengrajin yang berkompeten dalam bidang media diorama
- Tingkat jenjang pendidikan S2
- Merupakan dosen Pembina mata kuliah pengembangan media tiga dimensi

5. Revisi Desain

Revisi desain ini dilakukan ketika adanya masukan atau saran dari ahli media. Dan dari hal tersebut dapat diketahui kelemahan dari sebuah media yang dikembangkan. Selanjutnya akan dilakukan perbaikan dari desain produk tersebut. Pada tahapan ini dilakukan bertujuan untuk penyempurnaan pengembangan media yang akan dirancang.

6. Uji Coba Produk

Subjek uji coba yang akan dilakukan dalam pengembangan Media diorama tiga dimensi ini adalah siswa kelas V SDN 1 Candinegoro Wonoayu Sidoarjo dengan jumlah 33 siswa sebagai sasaran. Pada uji coba produk ini akan dilakukan eksperimen semu. Eksperimen

tersebut dilakukan pada kelompok tertentu yang akan diuji cobakan dengan cara membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai produk/media pembelajaran (*before-after*). Kelompok tersebut diberi *pre-test* atau pengamatan untuk mengetahui posisi awal (untuk mengetahui kecepatan pemahaman dan hasil belajar). Selanjutnya kelompok tersebut akan diberi *treatment*/perlakuan penggunaan media dalam pembelajaran. Kemudian akan diberikan *post-test*.

Kecepatan pemahaman murid dalam pembelajaran dan perubahan hasil belajar diukur dengan menggunakan instrument sehingga diperoleh data kuantitatif. Pengujian signifikan perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran diuji dengan *t-test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. produk media pembelajaran.

7. Revisi Produk

Pada tahapan ini yaitu dilakukannya revisi apa bila ada kekurangan dari produk setelah di ujicibakan pada kelompok kecil.

8. Uji Coba Pemakaian

Pada tahap uji coba pemakaian ini media di ujicobakan pada kelompok besar apakah masih ada kekurangan atau sudah sempurna dengan tujuan yang di tetapkan sebelumnya dalam memproduksi media pembelajaran

9. Revisi Produk

Pada tahap terakhir ini adalah digunakan untuk penyempurnaan media setelah di ujiciba pada kelompok besar

C. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data digunakan sebagai cara dalam memperoleh dari ahli materi, ahli media dan siswa sebagai subjek uji coba. Dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa wawancara, angket, dan dokumentasi dan tes.

D. Teknik Analisis Data

a. Wawancara Terstruktur

Analisis data deskriptif digunakan untuk mencari kesimpulan secara logis atau dasar data yang ada. Data tersebut dideskripsikan dengan teknik tabel distribusi frekuensi. Metode deskriptif di peroleh dari hasil angket yang dibagikan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa pada saat uji coba satu-satu, kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Teknik perhitungan PSA (Presentase Setiap Aspek) ini untuk menghitung skor prosentase dari semua aspek pada variabel yang terdapat pada media yang dievaluasi, dengan rumus:

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban terpilih setiap aspek} \times 100}{\text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}}$$

Menurut Arikunto (1998) dalam Arthana (2005:80), adapun kreteria penilaian dalam mengevaluasi ini adalah :

100 – 80	= Baik sekali
79 – 65	= Baik
64 – 40	= Kurang
39 – 0	= Kurang sekali

b. Analisis Data Hasil Tes

Data tes yang diperoleh dari pengembangan ini adalah menggunakan skala interval maka untuk mengetahui cara meningkatkan prestasi belajar menggunakan rumus teknik statistik *t-test* dua sampel bebas, menurut Arikunto (2006: 306) rumusnya sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Md = Mean dari perbedaan pre-test dan post-test

N = Sub pada sampel

xd = Deviasi masing-masing sub ($d-Md$)

$\sum x^2 d$ = jmlah kuadrat daviasi

d.b = ditentukan dengan $N-1$

Setelah diketahui kesignifikanan peningkatan hasil belajar atau tidak dalam penggunaan media dirama tiga dimensidalam pembelajaran maka selanjutnya dapat dianalisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Data Ahli Materi I

Nilai dari analisis data wawancara terstruktur dalam pengembangan media pembelajaran kartu bergambar magnetik berdasarkan penilaian ahli materi I = 3,1

Berdasarkan data diatas hasil dari ahli materi I jika dihitung dirata-rata berdasarkan variabel mendapatkan nilai sebesar 3,1, apabila dikonsultasikan menurut kriteria Arikunto maka materi untuk media dirama tiga dimensi untuk meningkatkan Mteri kerja paksaIPS ini tergolong dalam kategori **Layak**.

Analisis data yang diperoleh dari ahli materi I dalam bentuk data kuantitatif dilakukan dari pedoman wawancara terstruktur. Jika dirata-rata berdasarkan variabel mendapatkan nilai sebesar 3,1 Jika dikonsultasikan menurut kriteria Arikunto, maka media audio untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak cerita tergolong **baik**.

2. Analisis Data Ahli Materi II

Nilai dari analisis data wawancara terstruktur dalam pengembangan media pembelajaran kartu bergambar magnetik berdasarkan penilaian ahli materi II = 3,1

Berdasarkan data diatas hasil dari ahli materi II jika dihitung dirata-rata berdasarkan variabel mendapatkan nilai sebesar 3,1 apabila dikonsultasikan menurut kriteria Arikunto maka materi untuk media dirama tiga dimensi untuk meningkatkan Mteri kerja paksaIPS ini tergolong dalam kategori **Layak**

3. Analisis Data Ahli Media I

Nilai dari analisis data wawancara terstruktur dalam pengembangan media pembelajaran kartu bergambar magnetik berdasarkan penilaian ahli media I = 3

Berdasarkan data diatas hasil dari ahli media I jika dihitung dirata-rata berdasarkan variabel mendapatkan nilai sebesar 3,1, apabila dikonsultasikan menurut kriteria Arikunto maka materi untuk media dirama tiga dimensi untuk meningkatkan Mteri kerja paksaIPS ini tergolong dalam kategori **Layak**.

4. Analisis Data Ahli Media II

Nilai dari analisis data wawancara terstruktur dalam pengembangan media pembelajaran diorama berdasarkan penilaian ahli media I = 3,1

Berdasarkan data diatas hasil dari ahli media II jika dihitung dirata-rata berdasarkan variabel

mendapatkan nilai sebesar 3, apabila dikonsultasikan menurut kriteria Arikunto maka materi untuk media dirama tiga dimensi untuk meningkatkan Mteri kerja paksaIPS ini tergolong dalam kategori **Layak**

5. Analisis Data Angket siswa

Berdasarkan hasil data angket siswa setelah mendapatkan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media dirama tiga dimensi diketahui hasil instrument penilaian keseluruhan menunjukkan 89,28 dengan kategori sangat baik menunjukkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan media dirama tiga dimensi sangat sesuai dan menarik bagi siswa.

6. Analisis data tes

Tabel 3.27
Definisi Hasil Pre-test dan Post-test
Siswa Kelas V SDN 1 Candinegoro Wonorejo Sidoarjo

No.	NIS	Nama Siswa	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test	D	x.d	x ² .d
1	1573	A. Naajih Samudra	33	33	-30	8,49	72,08
2	1679	Aldmal Firmasda. R	60	30	-20	-1,51	2,28
3	1574	Anggun Putri Jemica	70	30	-20	-1,51	2,28
4	1575	Azirur Rohim	65	30	-25	3,49	12,18
5	1576	Bagas Pradana	45	35	-40	18,49	341,38
6	1577	Cindy Iko Sardila	55	30	-25	3,49	12,18
7	1603	David Smaisel. S	60	35	-15	-6,51	42,38
8	1579	Dimas Maldiini. K	30	70	-40	18,49	341,38
9	1578	Deska Wahyu Putri. A	60	35	-35	13,49	181,98
10	1579	Dimas Maldiini. K. P	35	35	-10	-11,51	132,48
11	1580	Emilia Yuzia	60	70	-10	-11,51	132,48
12	1602	Erika Nur Safitri	60	30	-20	-1,51	2,28
13	1581	Fandi Pradana Putra	30	30	0	-21,51	462,68
14	1582	Hevi Maulana Nina	30	30	-30	8,49	72,08
15	1583	Hikmah Arurizky. A	30	35	-45	23,49	551,78
16	1584	Iga Sahira	30	35	-45	23,49	551,78

17	1585	Irma Desi Amelia Sari	75	30	-3	-26,51	702,78
18	1586	Irmayanti Dwi Peritoni	60	30	-30	8,49	72,08
19	1587	Jessica Angeliga. H	65	75	-10	-11,51	132,48
20	1588	Krisna Bayu. M	35	35	-10	-11,51	132,48
21	1589	Kurniawati Putri. D. T	30	100	-10	-11,51	132,48
22	1590	Marcha Amelia Firdaus	65	30	-3	-26,51	702,78
23	1591	Melodi Melinda Fidiya	30	75	-25	3,49	12,18
24	1592	M. Aldi Pratama Putra	65	30	-35	13,49	181,98
25	1593	M. Arisenna Farahat	70	100	-30	8,49	72,08
26	1594	Nur Fadilah Rochmah	30	30	-10	-31,51	992,38
27	1678	M. Rizki	55	30	-25	3,49	12,18
28	1595	Qonita Fairuz Zamzam	45	30	-35	13,49	181,98
29	1680	Rene Fadi Albet Nego	30	30	0	-21,51	462,68
30	1596	Rita Rosari Jannarti	75	30	-15	-6,51	42,38
31	1598	Tasya Dwi Setiawati	55	70	-15	-6,51	42,38
32	1600	Tri Okta Kurniawan	30	30	-40	18,49	341,38
33	1601	Vicksa Astrida	35	100	-3	-16,51	272,58
Jumlah			2135	2825	710	-34,83	4187,02
Rata-rata			$\bar{M}_{pre-test}$	$\bar{M}_{post-test}$	$\bar{MD}$	$\bar{M}_{x.d}$	$\bar{M}_{x^2.d}$
			64,69	85,5	21,21	-1,05	126,87

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$= \frac{710}{33} = 21,51$$

$$\sum d^2 = 4187,02$$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$
$$= \frac{21,51}{\sqrt{\frac{4187,02}{33 \cdot 32}}}$$

$$= \frac{21,51}{1,98}$$

$$= 10,86$$

d.b = N-1 = 33-1 = 32 (dikonsultasikan dengan tabel nilai t)

Dengan nilai t tabel = 2,21

Berdasarkan pada tabel diatas, diketahui bahwa t hitung lebih besar dari pada t tabel $10,86 > 2,21$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan Media diorama tiga dimensi dibandingkan dengan pembelajaran tidak menggunakan media terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam pemahaman kerja paksa kelas v di SDN 1 Cnadinegoro Wonoayu Sidoarjo. Hal ini menunjukan bahwa Media diorama tiga dimensi ini sangat efektif apabila digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS khususnya untuk penigkata hasil kerja siswa materi kerja paksa.

PENUTUP

1. Kajian Teoritik

Berdasarkan kajian teoritis, Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar (Seels & Richey, 1994:1) jadi pengembangan media diorama ini termasuk ke dalam kawasan teknologi pembelajaran yakni dalam kawasan pengembanga. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Susilana & Riyana, 2007:6), sesuai dengan tujuan dari penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan layak demi pembelajaran IPS.

Menurut Musfiquon (2011:118) dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memeperhatikan kriteria-kriteria, media dirama tiga dimensi ini dipilih dan dikembangkan sesuai dengan prosedur dan kriteria. menjelaskan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu system maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen system pembelajaran, sehingga penggunaan media ini termasuk kedalam pola pembelajaran guru dengan media, yang dimana kedudukan guru dan media adalah sama. Agar pembelajaran lebih efektif hendaknya dalam proses pembelajaran siswa dapat berinteraksi dengan media visual itu untuk menyakinkan terjadinya proses informasi. (Arsyad, 2002 : 91). Merujuk dari penelitian-penelitian terdahulu yang dimana media kartu sebagai solusi dalam pembelajaran yang dianggap cukup efektif maka dengan sedikit modifikasi dan penyesuaian penggunaan dengan mengacu pada karakteristik Kelas V SDN 1 Candinegoro Wonoayu Sidoarjo, media dirama tiga dimensi ini mampu meningkatkan Mteri kerja paksa pada mata pelajaran IPS.

Media diorama tiga dimensi dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan R&D oleh Sugiyono, model ini dipilih karena langkah-langkah dalam proses pengembangan ini lengkap dan cukup mudah untuk dilaksanakan. Model pengembangan ini memiliki sepuluh tahap pengembangan yang komplit untuk kebutuhan pengembangan sehingga berpotensi untuk menghasilkan produk/media yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Disesuaikan dengan kebutuhan, penelitian ini hanya menggunakan enam tahapan yakni potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi, revisi desain dan ujicoba pemakaian.

2. Kajian Empirik

Pengembangan media dirama tiga dimensi ini dilakukan selama ± 6 bulan, dimana tahap pertama yang dilakukan setelah adanya fenomena yang terjadi pada belajar IPS, maka dilakukan observasi dan analisis kebutuhan ke sekolah kota kecil yakni SDN 1 Candinegoro Wonoayu Sidoarjo diketahui bahwa pada mata pelajaran IPS dari hasil belajar siswa nilai terendah pada kelas V. Dengan menganalisis fasilitas sekolah sebelumnya maka media yang cocok untuk masalah tersebut adalah media visual yakni media diorama tiga dimensi.

Selanjutnya dilakukan desain produk untuk mengembangkan media kemudian dilakukan uji validasi ke ahli materi I dengan hasil penelitian menggunakan pedoman wawancara, termasuk dalam kriteria 3,1 dengan kategori layak. Hasil ahli materi II termasuk dalam kriteria 3,1 dengan kategori layak. Ahli Media I dengan kriteria 3 dengan kategori layak. Ahli media II dengan kriteria 3 dengan kategori layak. Hasil angket siswa dengan kriteria 89,29 dengan kategori layak. Melalui data-data tersebut menunjukkan bahwa media dirama tiga dimensi ini telah layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian media yang telah dilakukan diketahui hasil belajar siswa pada penggunaan media dirama tiga dimensi diperoleh $d.b = N-1 = 33$ dengan taraf kesalahan 5% (0,05) adalah 2,21 dan t-hitung adalah 10,86, apabila $t\text{-tabel} < t\text{-hitung}$, maka disimpulkan $2,21 < 10,86$. Berdasarkan pernyataan tersebut maka terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media dirama tiga dimensi terhadap kemampuan siswa dalam peningkatan Materi kerja paksa IPSs dan *vegetables* kelas II di SDN 1 Candinegoro Wonoayu Sidoarjo sehingga diperlukan media pembelajaran diorama tiga dimensi untuk pembelajaran.

B. Saran

1. Saran Pemanfaatan

Dalam pemanfaatan media dirama tiga dimensi yang telah dikembangkan dalam penelitian ini, diharapkan mampu :

- Dimanfaatkan media dirama tiga dimensi dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas V dengan materi kerja paksa.
- Untuk mendapatkan hasil yang baik, guru membimbing siswa terlebih dahulu dengan cara menunjukan kondisi nyata dengan skala yang lebih kecil
- Media diorama tiga dimensi digunakan dalam pembelajaran kooperatif atau berkelompok, yang dimana setiap kelompok terdapat 5 siswa dan maksimal 7 siswa. Dimana cara bermain kartu tersebut dengan persaingan antar kelompok kemampuan kompetitif pada siswa karena penggunaan media tersebut.

2. Desiminasi (Penyebaran)

Pengembangan ini menghasilkan media dirama tiga dimensi dengan pokok materi *kerja paksa* pada mata pelajaran IPS untuk Kelas V

SDN 1 Candinegoro Wonoayu Sidoarjo. Apabila media dirama tiga dimensi ini digunakan untuk sekolah lain maka harus dilakukan identifikasi kembali terutama pada analisis kebutuhan, fasilitas/kondisi lingkungan sekolah, karakteristik siswa dan lain sebagainya.

3. Saran Pengembang Produk lebih lanjut

Untuk pengembang selanjutnya sebaiknya lebih selektif dalam :

- Memilih jenis gambar yang sesuai dengan karakteristik siswa
- Bentuk desain media harus nyaman, tidak mudah rusak ketika dibergunakan berkali-kali dan praktis untuk digunakan,
- Perhitungkan jumlah media kartu untuk meningkatkan Materi kerja paksa IPS

Pilih jenis materi materi yang sesuai dengan karakteristik media dan mempertimbangkan kemudahan penggunaan maupun penyimpanan media sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi, 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT Rineka Cipta

Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada

Dwi Lestari, Gunarti dkk. 2011. *Media Pembelajaran Pendidikan Luar Sekolah*. Surabaya: Unesa University Press

<http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2156055-karakteristik-media-pembelajaran-tiga-dimensi/#ixzz1sacYY0gL>. di akses pada tanggal 15 Januari 2014

<http://ayahalyby.wordpress.com/2011/02/23/model-pengembangan-perangkat-pembelajaran/> di akses pada tanggal 15 Januari 2014

http://eprints.uny.ac.id/6803/1/08520241028_Mawar%20Ramadhani_Skripsi.pdf di akses pada tanggal 15 Januari 2014

Munadi Yudhi, 2012 *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press

- Paul Suparno, 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Peaget*. Yogyakarta: Kanisius IKAPI.
- Pupuh Fatkhur Rahma, 2007 *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Rafika Aditama
- Purbarini K., Sekar. 2011. *Karakteristik Siswa Sd Kelas Rendah dan Pembelajarannya*.(Online),(<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/karakteristik%20dan%20cara%20belajar%20siswa%20sd%20kelas%20rendah.pdf>), diakses 07 desember 2013.
- Wina Sanjaya, 2011 *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Kencana Perdana Media
- Rusijono dan Mustaji. 2008. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa Uneversity Press
- Sadiman, Arif dkk. 2009. *Media Pendidikan, pengertian, pengembangan dan pemanfaatan*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Seels, Barbara B dan Richey, Rita.C. 1994. *InstrucionalTecnology*. Wasington : AECT
- Sudjana, 1996. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Smaldino, Sharon E., James D. Russel, Robert Heinich, & Michael Molenda. 2008. *Instructional Technology and Media for Learning*. Ohio: Pearson
- Soeharto, Karti dkk 1995. *Teknologi Pembelajaran, Pendekatan Sistem, Konsepsi & Model, SAP, Evaluasi Sumber Belajardan Media*, Surabaya SIC
- Steijadi, *Definisi Teknologi Pendidikan (AECT)*. Surabaya: Pusat Antar Universitas
- Sudjana Nana, *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Susilana Rudi, 2008 *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana PrimaMerrill Prentice