

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA MATA
PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN ANALISIS PERAN
EKONOMI DALAM KEHIDUPAN SOSIAL SISWA KELAS V
SDN MRICAN 1**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Prodi PGSD



OLEH :

ANISATUL BADRIAH

NPM. 18.1.01.10.0017

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FALKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2023

Skripsi oleh :

Anisatul Badriah

NPM : 18.1.01.10.0017

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA MATA
PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN ANALISIS PERAN
EKONOMI DALAM KEHIDUPAN SOSIAL SISWA KELAS V
SDN MRICAN 1**

Telah Diseminarkan dan Disetujui untuk Dilanjutkan

Guna Penulisan Skripsi/ Tugas Akhir

Program studi PGSD FKIP UNP KEDIRI

Tanggal :

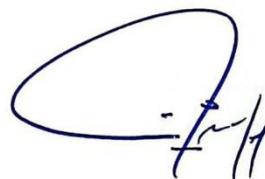
DOSEN PEMBIMBING 1



Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd

NIDN. 0710128902

DOSEN PEMBIMBING 2



Alfi Laila S.Pd.I, M.Pd

NIDN. 0708087703

Skripsi Oleh
ANISATUL BADRIAH

18.1.01.10.0017

Judul

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA MATA PELAJARAN IPS
UNTUK MENINGKATKAN ANALISIS PERAN EKONOMI DALAM KEHIDUPAN
SOSIAL SISWA KELAS V SDN MRICAN 1**

Telah Dipertahankan Di Depan Panitia Ujian / Sidang Skripsi

PRODI PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI

Pada Tanggal : 20 Juli 2023

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

1. Ketua : Ilmawati Fahmi Imron M.Pd
2. Penguji I : Kharisma Eka Putri M.Pd
3. Penguji II : Dr. Alfi Laila S.Pd.I M.Pd



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd

Nip. 19680906 1994 03 20001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : ANISATUL BADRIAH
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Nganjuk, 19 Agustus 2000
Npm : 18.1.01.10.0017
Fakultas/Program Studi : FKIP/PGSD

menyatakan dengan sebenarnya bahwa, dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 15 Juni 2023

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem, the number '2000', and the text 'METERAI TEMPEL' and 'E5CAKX494098969'.

Anisatul Badriah

NPM. 18.1.01.10.0017

MOTTO

“Pengen Hidup Aja”

Persembahan

Ku persembahkan Skripsi ini untuk yang selalu bertanya:

"Kapan Skripsimu Selesai ?"

Terlambat lulus atau lulus tidak tepat waktu bukan sebuah kejahatan, bukan sebuah aib. Alangkah kerdilnya jika mengukur kecerdasan seseorang hanya dari siapa yang lulus paling cepat. Bukankah sebaik-baik skripsi adalah skripsi yang selesai? Baik itu selesai tepat waktu maupun tidak tepat waktu.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya atas penyelesaian tugas penyusunan skripsi. Karena atas ridho-Nya penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar dan terselesaikan.

Penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Mata Pelajaran Ips Untuk Meningkatkan Analisis Peran Ekonomi Dalam Kehidupan Sosial Siswa Kelas V SDN Mrican 1” merupakan salah satu bagian dari rencana penelitian yang digunakan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Dalam penelitian dan penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa terdapat beberapa kendala dan hambatan yang dialami, namun berkat bimbingan dan motivasi dari pihak yang terlibat, akhirnya penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Zainal Arifin, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PGSD UN PGRI Kediri sekaligus ahli validator materi yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
4. Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;

5. Dr. Alfi Laila S.Pd.I, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
6. Sutrisno Sahari M.Pd. selaku ahli validator media;
7. Deny Kurniawati, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Mrican 1 Kota Kediri yang telah memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian;
8. Dwi Erniyawati , S.Pd selaku guru kelas V SDN Mrican 1 Kota Kediri yang telah membantu proses penelitian;
9. Kepada seluruh anggota keluarga, pacarku, serta seluruh pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Disadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan skripsi masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, diharapkan masukan baik saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak. Semoga karya tulis ini dapat memberi banyak manfaat bagi para pembaca dan umumnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 10 februari 2023

ANISATUL BADRIAH
NPM. 18.1.01.10.0017

Abstrak

Anisatul Badriah. Pengembangan Media Diorama Materi Jenis-Jenis Peran Ekonomi Masyarakat Berdasarkan Sumber Daya Alam Siswa Kelas V Sekolah Dasar, Skripsi PGSD, FKIP UNP Kediri, 2023.

Permasalahan yang dihadapi dalam mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah rendahnya semangat belajar pada siswa kelas V dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang bersifat konvensional serta kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran ilmu Pengetahuan Sosial. Akibatnya siswa merasa kurang bersemangat dan kurang antusias mengikuti pembelajaran, dari permasalahan tersebut peneliti mengembangkan produk media pembelajaran diorama pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat berdasarkan Sumber Daya Alam yang bertujuan mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media diorama.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research And Development (R&D) model ADDIE dengan Langkah-langkah seperti *Analysis, Design, Development, implementation, dan Evaluation* yang dilakukan pada kelas V SDN Mrican 1 kota Kediri. Teknik pengumpulan data menggunakan instrument wawancara, angket, serta tes skala terbatas dan skala luas dengan teknik analisis data berupa deskriptif kualitatif.

Pada tehnik ini untuk mengetahui (1) kevalidan, (2) keefektifan dan (3) kepraktisan media Diorama. Pada hasil kevalidan yang berasal dari persentase ahli validator sebesar 90% . kemudian dari nilai kepraktisan dengan hasil yang berasal dari angket kepraktisan guru sebesar 86% dan angket kepraktisan siswa 95%. Selanjutnya pada nilai hasil keefektifan dengan hasil perhitungan KBK soal evaluasi pada skala terbatas mendapatkan skor sebesar 36% Sedangkan hasil evaluasi pada skala luas mendapatkan nilai sebesar 87,5% Maka dapat disimpulkan bahwa hasil evaluasi dengan menggunakan media diorarna sangat layak dan efektif untuk membantu dalam proses pembelajaran di kelas

Kata Kunci: Media Diorama, Peran Ekonomi, Kehidupan Sosial

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix

BAB 1 : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian.....	10

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka	12
1. Karakteristik pembelajaran siswa SD	12
2. Hakikat Belajar & Pembelajaran	15
3. IPS Sekolah dasar	19
4. Peran-Peran Kegiatan Ekonomi Berdasarkan Pada SDA	24
5. Media Pembelajaran	35
6. Media Diorama	41

B. Kerangka Berfikir	49
C. Kajian Terdahulu	50

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian	53
B. Prosedur Pengembangan	54
C. Lokasi Dan Subjek Penelitian	61
D. Validasi Produk	63
E. Uji Coba Produk	65
F. Instrument Pengumpulan Data	68
G. Analisis Data	77

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	81
B. Hasil Validasi Media Diorama	87
C. Hasil Kepraktisan Media Diorama	95
D. Keefektifan Media Diorama	98
E. Pembahasan	102

BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

A. Simpulan	106
B. Implikasi.....	107
C. Saran-Saran	108

DAFTAR PUSTAKA	109
----------------------	-----

LAMPIRAN	112
----------------	-----

DAFTAR TABEL

Tabel

2.1 Kompetensi Dasar	25
2.2 Contoh Pembagian Soal	27
2.3 Rubrik Penilaian Hasil Belajar Siswa	28
2.4 Kajian Terdahulu	52
3.1 KI &KD	56
3.2 Need Assessment	62
3.3 Uji Coba Produk	65
3.4 Instrumen Pengumpulan Data	69
3.5 Pedoman Wawancara	70
3.6 Need Assessment Guru	71
3.7 Need Assesment Siswa	71
3.8 Lembar Validasi Ahli Materi.....	72
3.9 Lembar Validasi Ahli Pembelajaran	72
3.10 Lembar Validasi Ahli Media Pembelajaran	73
3.11 Angket Kepraktisan Guru	74
3.12 Angket Kepraktisan Siswa	75
3.13 Kriteria Kevalidan Revisi Media	78
3.14 Kriteria Kepraktisan Revisi Media	79
4.1 Validasi Ahli Media Pembelajaran	91
4.2 Validasi Ahli Materi Pembelajaran.....	92
4.3 Validasi Ahli Pembelajaran	93

4.4 Angket Kepraktisan Guru	95
4.5 Angket Kepraktisan Siswa	97
4.6 Hasil Posttest Skala Terbatas	97
4.7 Hasil Posttest Skala Luas	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar

2.1 Contoh Media Diorama	47
2.2 Kerangka Berpikir	49
4.1 Komponen Media	85
4.2 Bentuk Media	85
4.3 Tampilan Awal	89
4.4 Tampilan Awal	89
4.5 Isi Dalam Media	90
4.6 Materi Dalam Media	90
4.7 Letak Materi Pada Sudut Media	90
4.8 Sebelum Diwarna	91
4.9 Sesudah Diwarna	91
4.10 Sudut Sebelum	91
4.11 Sudut Sesudah	91

BAB 1

PENDAHULAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah jembatan usaha yang terbukti dan sistematis untuk mencapai tingkatan hidup lebih baik dari sebelumnya. Dalam hal tersebut pendidikan memiliki tujuan diantaranya tertuang pada Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018, bahwa peserta didik harus memiliki empat kompetensi, yaitu (1) Kompetensi sikap spiritual, (2) Sikap sosial, (3) Pengetahuan, dan (4) Keterampilan. Melalui sikap spiritual, pengetahuan, sosial, keterampilan, karakter kepribadian, peserta didik harus menanamkan sikap tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Pada proses pembelajaran, kompetensi tersebut menjadi tumpuan penting bagi peserta didik di dunia pendidikan. Pendidikan dapat diperoleh melalui pendidikan formal, informal dan nonformal. Pendidikan formal di mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi yang sudah direncanakan, terstruktur oleh institusi, departemen atau negara. Pendidikan dasar merupakan tolok ukur keberhasilan siswa karena menjadi dasar pengetahuan, sikap, keterampilan siswa untuk jenjang berikutnya.

Pada jenjang sekolah dasar diberikan selama 6 tahun berturut-turut dengan mata pelajaran wajib yakni Matematika, IPA, IPS, Bahasa Indonesia, dan Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan. Salah satu dari beberapa mata pelajaran tersebut yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat sosial yaitu mata pelajaran IPS.

IPS merupakan kajian dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial yang dibentuk secara terpadu agar pembelajaran IPS lebih bermakna. Pembelajaran IPS memiliki karakteristik dan penghayatan terhadap lingkungan atau masyarakat sosial secara fakta yang sesuai di kehidupan keseharian siswa baik berupa perbedaan pendapat, kebutuhan ekonomi, budaya, dan lain-lain. IPS juga bersifat meluas atau komprehensif, sehingga dibutuhkan suatu pemikiran dan sikap ilmiah dalam cara memandang, menganalisis serta menelaah kehidupan nyata yang dihadapinya.

Menurut Supardi (Supardi, 2011) Pendidikan IPS di sekolah adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi Negara dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologi untuk tujuan pendidikan. Melalui mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial siswa diarahkan, dibimbing, dan dibantu untuk menjadi warga Negara Indonesia dan warga dunia yang baik, serta bertujuan mengembangkan potensi peserta didik peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, kemudian memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan sosial yang terjadi, terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya maupun orang lain. Maka dari tujuan IPS tersebut dilakukanlah observasi guna mengetahui kondisi siswa saat pembelajaran IPS, sudah sesuaikah tujuan pembelajaran IPS dengan pembelajaran di sekolah dasar saat ini.

Berdasarkan hasil angket *need assessment* yang telah diberikan kepada guru kelas V SDN Mrican 1 pada tanggal 11 september 2022 menunjukkan

bahwa terjadi beberapa permasalahan pada materi jenis-jenis usaha ekonomi berdasarkan SDA. Permasalahan tersebut diantaranya siswa merasa jenuh dengan cara guru menyampaikan saat pembelajaran berlangsung, dari gurupun juga terdapat kendala yakni guru masih belum mampu menggunakan sebuah media pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran sedangkan menurut Ismawan(2019:7) bahwa media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dalam bentuk materi pengajaran melalui berbagai rangsangan kepada sipenerima pesan sehingga diperoleh pengalaman baru dari media pembelajaran tersebut

Kemudian penyebab lain yakni sekolah tersebut hanya memiliki satu proyektor yang belum bisa digunakan dalam ranah pembelajaran, kurangnya minat baca siswa, factor guru yang sudah tua atau lansia yang menyebabkan keinginan guru sebuah media yang mudah untuk diterapkan, kebiasaan belajar siswa atau peserta didik kurang baik seperti mengabaikan guru saat jam pelajaran. Sehingga dari hasil pemaparan tersebut terdapat 75% siswa dari total keseluruhan nilainya masih dibawah KKM, hal ini disebabkan tidak tersedianya media pembelajaran yang memotivasi dan meningkatkan minat belajar siswa saat mengikuti pembelajaran IPS materi jenis-jenis peran ekonomi.

Hal tersebut menyebabkan bahwa siswa kurang mampu menganalisis pemecahan masalah yang diberikan oleh guru terutama pada materi peran-peran ekonomi berdasarkan SDA. Menurut (Qomariyah, 2016).

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada siswa perlu dilakukan suatu inovasi untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut siswa cenderung tidak mempelajari materi dan tidak mengerjakan tugas guru dengan maksimal. Terlebih materi yang diberikan guru sangatlah penting bagi siswa sebab dengan mempelajari peran-peran ekonomi berdasarkan SDA siswa dapat menganalisis berbagai pekerjaan yang sesuai dengan SDA di masyarakat seperti di daerah hutan, persawahan, kelautan, dan pertambangan; siswa mampu mengidentifikasi pada materi peran ekonomi dibidang sosial berdasarkan SDA; siswa mampu menganalisis peran ekonomi dibidang budaya berdasarkan SDA; serta siswa mampu membedakan peran ekonomi tersebut berdasarkan SDA.

Salah satu jawaban alternatif permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran pada materi peran-peran ekonomi yaitu dengan penggunaan media pembelajaran media visual. Media visual merupakan pembelajaran visual yang dapat berupa gambar, model, benda, atau alat-alat lain yang memberikan peserta didik pengalaman visual nyata. Dalam pengamatan, siswa perlu sebuah objek visual yang mampu merangsang siswa untuk memahami dan menganalisis apa yang disampaikan guru dalam penjelasan yang disampaikan, seperti yang dikemukakan oleh (Sudayana, 2015:6) media merupakan sumber belajar yang berupa bukti fisik atau benda maupun suatu peristiwa yang mampu peserta didik dapatkan guna memperoleh pengetahuan baru dalam bentuk pengetahuan dan ketrampilan.

Salah satu media visual yang sesuai dengan materi tersebut dengan karakteristik siswa yakni media diorama. Alasan menggunakan media diorama adalah media diorama ini membentuk suatu bidang 3 dimensi yang pada bagian tertentu terdapat suatu benda ilustrasi untuk merangsang daya imajinasi siswa mengenai materi yang disampaikan, media diorama ini digunakan dalam materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan sumberdaya alam yang menggambarkan suatu objek tertentu seperti gunung, laut, sawah, hutan dll.

Sependapat dengan pendapat Umar (2013:10) mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran diantaranya; membantu memudahkan belajar peserta didik dan juga memudahkan pengajaran bagi guru, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret), menarik perhatian peserta didik atau dengan kata lain pembelajaran tidak membosankan, semua indera peserta didik dapat diaktifkan, dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

Kelebihan dari media ini adalah siswa atau peserta didik akan di suguhkan sebuah ilusi atau bahasa visual untuk memahami kosep mengenai materi yang disampaikan dimana sangat sesuai dengan karakteristik siswa dan perkembangan psikologi siswa, melatih kemampuan motorik siswa menjadi lebih maksimal, dapat membangun komunikasi antar siswa, dapat membuat siswa lebih aktif, menarik minat siswa, serta membuat proses pembelajaran tidak hanya untuk mendengar, menulis, dan menghafal materi sehingga

siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran terlebih materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat berdasarkan pada SDA.

Beberapa penelitian terdahulu sudah membuktikan keefektifan media diorama, adapun hasil penelitian tersebut diantaranya adalah :Ghany Khafidhoh Ismawan 2018 Pengembangan Media Diorama Pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV-A SDN Kalibanteng Kulon 02 Kota Semarang menyebutkan bahwa penggunaan media diorama ini sangat efektif digunakan pada pembelajaran IPS kelas IV-A Klaibanteng Kulon 02 Kota Semarang. Dimana hasil dari penggunaan media diorama meningkat 24% dari belumlahnya rata-rata KKM 70% menjadi 84% dari yang sebelumnya masih berada di bawah KKM, sehingga media diorama mampu meningkatkan nilai belajar siswa.

Kemudian hasil penelitian dari Asiah (2016) Pengembangan Pembelajaran Media Diorama Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Tema Lingkungan Alam Dan Lingkungan Buatan Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepanjen 1 Jombang. Penelitian ini terbukti efektif berdasarkan hasil perhitungan independent sample t test thitung $(1,71) > t_{tabel} (1,684)$ dengan tingkat daya tarik siswa menggunakan media diorama terhadap semua komponen dengan klasifikasi sangat baik.

Kemudian terdapat hasil penelitian dari Iin nadhliroh, Fitria Dwi Prasetyaningtyas 2018 Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Pada Muatan IPS Kelas V dalam penelitian ini yaitu media diorama berbasis *audiovisual* layak dan efektif digunakan pada pembelajaran IPS

materi peristiwa pembentukan NKRI yang mampu meningkatkan nilai hasil belajar siswa.

Berdasarkan dari kajian tersebut media diorama sangat layak apabila digunakan sebagai media pembelajaran di SD khususnya SDN Mrican 1 dimana media diorama tersebut dilengkapi bentuk 3Dimensi yang akan menimbulkan efek nyata dan akan mengeksplorasi imajinasi pemikiran peserta didik dari apa yang mereka lihat. Menurut Prasetya (2015:113) diorama adalah media yang berbentuk kotak ataupun berbentuk media tiga dimensi yang lain yang menggambarkan suatu pemandangan yang memiliki latar belakang dengan perspektif yang sebenarnya, diorama merupakan perpaduan antara model dengan perspektif dalam suatu tampilan yang utuh dan komplek.

Sehingga materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat berdasarkan pada SDA terasa seperti nyata dan mudah dipelajari bagi siswa. Media ini juga membantu siswa atau peserta didik untuk merangsang untuk berfikir, jika mereka belum mengerti beberapa kata yang akan diucapkan, maka media ini bisa membantu menjelaskan arti kata-kata tersebut secara perlahan.

Penggunaan media ini memiliki peranan penting bagi proses pembelajaran tersebut. Dengan keberadaan media yang dipakai oleh guru diharapkan dapat menimbulkan rasa ingin tahu dalam diri siswa sehingga dapat menarik minat peserta didik untuk melakukan kegiatan terhadap pembelajaran. Oleh sebab itu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Mata Pelajaran IPS**

**Untuk Meningkatkan Analisis Peran Ekonomi Dalam Kehidupan Sosial
Siswa Kelas V SDN Mrican 1”**

B. Identifikasi Masalah

Sesuai latar belakang diatas dan dari hasil survei yang dilakukan di kelas VSDN Mrican 1 maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam kegiatan belajar siswa kelas VSDN Mrican 1. Hal tersebut membuat para guru cukup prihatin terlebih lagi 75% nilai siswa yang masih rendah dan belum memuaskan di mata pelajaran IPS, berikut pemaparannya :

1. Faktor seperti kurangnya minat baca, kebiasaan belajar siswa atau peserta didik kurang baik
2. Mengabaikan penjelasan guru saat jam pelajaran, penggunaan media yang belum maksimal.
3. Faktor guru kelas yang sudah lanjut usia juga menyebabkan penggunaan media kurang diperhatikan.
4. Guru juga belum mampu membuat atau menggunakan media yang besar, canggih, dan berbelit-belit
5. Kurangnya sebuah media saat pembelajaran berlangsung
6. Kurangnya inovasi penggunaan media yang ada di kelas
7. Kurangnya siswa dalam memahami atau menggunakan media yang cukup rumit
8. Dengan keberadaan siswa yang kurang bersemangat disaat pembelajaran kelas berlangsung

9. Pihak sekolah juga belum mumpuni apabila membeli, membuat, menggunakan media yang cukup berbelit-belit di tingkat sekolah dasar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang teliti oleh si peneliti, kemudian membatasi masalah belajar dalam materi IPS sebagai berikut

1. Kemampuan penguasaan menganalisis materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA, kelas VSDN Mrican 1 dengan penggunaan Media Diorama.
2. Pengaruh sikap baik dan sopan terhadap guru saat menjelaskan materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA, kelas V SDN Mrican 1 dengan penggunaan Media Diorama.
3. Keadaan kelas yang nyaman saat pembelajaran berlangsung pada materi materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA, kelas V SDN Mrican 1 dengan penggunaan Media Diorama.
4. Di tempat sekolah SDN Mrican 1 Prambon Nganjuk Jawa Timur

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah dari peneliti, kemudian membatasi masalah belajar dalam materi IPS sehingga terdapat beberapa rumusan masalah sebagai berikut

1. Bagaimana kevalidan media Diorama yang digunakan dalam belajar muatan IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat berdasarkan SDA di kelas V SDN Mrican 1?
2. Bagaimana keefektifan media Diorama yang digunakan dalam muatan IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat berdasarkan SDA di kelas V SDN Mrican 1?
3. Bagaimana kepraktisan pada media Diorama yang digunakan dalam muatan IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat berdasarkan SDA di kelas V SDN Mrican 1?

E. Tujuan

Tujuan umum penelitian ini guna mengembangkan media pembelajaran Diorama pada muatan pembelajaran IPS materi jenis-jenis peran ekonomi masyarakat berdasarkan Sumber Daya Alam pada siswa kelas V SDN Mrican 1 Kota Kediri. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah:

1. Menguji kevalidan media pembelajaran diorama untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPS jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat berdasarkan SDA di kelas V SDN Mrican 1

2. Menguji keefektifan media media pembelajaran diorama untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPS jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat berdasarkan SDA di kelas V SDN Mrican 1
3. Menguji kepraktisan media pembelajaran diorama untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPS jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat berdasarkan SDA di kelas V SDN Mrican

BAB II

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar

Salah satu ciri kegiatan pembelajaran adalah terjadinya interaksi antara guru dan siswa. Masing-masing memiliki tugas yang saling mendukung. Siswa mempunyai tugas belajar dan guru mempunyai tugas mendampingi siswa dalam belajar. Dalam kegiatan belajar, siswa diharapkan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang sudah di tentukan sebelumnya.

Dengan keberadaan ciri tersebut maka standar keberhasilan proses belajar mengajar itu bergantung kepada tingkat pencapaian pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa. Sehingga guru sebagai pembimbing pembelajaran sudah seharusnya mempertimbangkan karakteristik siswa baik sebagai individu maupun kelompok. Dimana setiap individu memiliki karakteristik yang berbeda.

Dalam karakter tersebut terdapat dua karakter pada dasarnya seperti karakteristik umum dan karakteristik khusus. Karakteristik umumsiswa SD pada dasarnya menggambarkan tentang kondisi siswa seperti usia, kelas, pekerjaan, dan gender. Perlu mengingat banyak pertimbangan seperti; siswa, perkembangan sosial, budaya, ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi, serta kepentingan program pendidikan pembelajaran tertentu yang akan diikuti siswa.

Kemudian terdapat karakteristik khusus pada siswa yang merupakan ciri khas dimiliki oleh masing-masing siswa dalam berperilaku dan pola pikir sehari-hari maupun saat belajar di sekolah. Menurut Alliyah & Maslichan (2022) mengemukakan bahwa pentingnya mengetahui karakteristik siswa bagi guru adalah sebagai pertimbangan untuk pemberian pengajaran yang sesuai dan memperoleh hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran.

Pemberian pengajaran tersebut misalnya pertimbangan memilih strategi, metode, model, maupun media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Sejalan dengan pendapat sebelumnya bahwa menurut Alfin (2015: 192) mengatakan bahwa Karakteristik siswa merujuk kepada ciri khusus yang dimiliki oleh siswa, dimana ciri tersebut dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan pencapaian tujuan belajar.

Karakteristik siswa merupakan ciri khusus yang dimiliki oleh masing-masing siswa baik sebagai individu atau kelompok sebagai pertimbangan dalam proses pengorganisasian pembelajaran seperti proses evaluasi yang diberikan guru, pada proses ini juga disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa dan materi ajar.

Karakteristik dijadikan sebagai acuan dalam pemetaan seperti gaya belajar dan perilaku siswa. Tahap perkembangan kognitif individu menurut Sugiayanto tentang karakteristik anak usia Sekolah Dasar halaman 20, melalui empat tahapan yaitu :

- a) Sensorimotorik (0-2 tahun), bayi lahir dengan sejumlah reflex bawaan mendorong mengeksplorasi dunianya.
- b) Praoperasional (2-7 tahun), anak belajar menggunakan dan merepresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata. Tahap pemikirannya yang lebih simbolis tetapi tidak melibatkan pemikiran operasiaonal dan lebih bersifat egosentris dan intuitif ketimbang logis
- c) Operational Kongkrit (7-11), penggunaan logika yang memadai. Tahap ini telah memahami operasi logis dengan bantuan benda konkrit.
- d) Operasional Formal (12-15 tahun). kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia.

. Anak sekolah dasar adalah mereka yang berusia antara 6 – 12 tahun atau biasa disebut dengan periode intelektual. Pengetahuan anak akan bertambah pesat seiring dengan bertambahnya usia, keterampilan yang dikuasaipun semakin beragam. Halini diharapkan siswa tidak merasa jenuh disaat proses pembelajaran berlangsung dimana usia yang siswa miliki sifat yang masih belum kondusif atau masih labil yang akan mengakibatkan beberapa timbul masalah seperti yang diungkapkan (Alliyah & Maslichan, 2022)) Masa kanak-kanak adalah masa bermain dan belajar. Beban yang berat pada sekolah terkadang mengurangi hak-hak mereka untuk bermain. Sehingga yang terjadi mereka cenderung malas dan bosan pada saat belajar di dalam kelas, karena mereka menghadapi situasi pembelajaran yang nyaris sama.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa SD ada dua jenis yaitu karakters umum dan khusus dimana karakteristik umum siswa SD dapat dilihat pada usia, kelas, jenis

kelamin. Sedangkan untuk karakteristik khusus pada siswa SD merujuk pada sikap perilaku siswa disetiap harinya saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

a. Hakikat Belajar

Pada dasarnya belajar merupakan sebuah kegiatan pentransferan ilmu yang memiliki kualitas atau potensi guna mampu mencapai suatu tujuan tertentu. Menurut Susanto(2014: 4), belajar merupakan sebuah kegiatan yang dijalankan oleh seseorang yang sengaja dalam keadaan sadar guna mendapatkan suatu konsep berupa pemahaman atau pengetahuan sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku dalam diri seseorang.

Terdapat beberapa pendapat terkait pengertian ataupun hakikat belajar seperti yang di ungkapkan Rusman(2012: 1) bahwa belajar memiliki hakikat sebuah proses yang saling berinteraksi antar individu terhadap kondisi sekitarnya sebagai proses yang mengarah kepada tujuan dan proses melalui berbagai pengalaman. Sedangkan Menurut Majid (2012: 135) belajar merupakan interaksi antara peserta didik dan guru dalam suatu pengajaran guna mewujudkan tujuan yang sudah ditentukan.

Sehingga belajar menjadi sebuah kegiatan, proses atau perbuatan yang mampu membentuk perilaku dalam mendapatkan

pengetahuan baru. Menurut Sumardi (2012: 252) pada hakikatnya belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja yang menimbulkan perubahan yang berbeda dari keadaan sebelumnya yang ditimbulkan dari orang lain. Sedangkan menurut Baharuddin & Wahyuni (2015: 14) belajar merupakan aktivitas yang dijalankan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam diri melalui tahapan dan pelatihan serta pengalaman-pengalaman.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses mencari ilmu dari orang yang memiliki ilmu lebih atau bisa juga belajar merupakan perubahan diri seseorang untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang ditandai dengan adanya perubahan pola pikir serta tingkah laku.

Sebagai suatu proses, kegiatan belajar mengajar memiliki ciri tertentu seperti yang diungkapkan oleh Surya (dalam Nurochim, 2013) yaitu ciri-ciri perubahan perilaku akibat dari belajar, sebagai berikut.

- 1) Perubahan yang disadari dan disengaja, perilaku ini terjadi antara individu dengan individu lain yang bersangkutan.
- 2) Perubahan yang berkelanjutan dengan bertambahnya pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki, yang merupakan kelanjutan dari pengetahuan dan keterampilan yang sebelumnya.
- 3) Perubahan yang fungsional, dimana setiap perubahan dimaksudkan untuk dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidupnya atau dengan yang bersangkutan baik dimasa sekarang maupun dimasa mendatang.

- 4) Perubahan yang bersifat positif, normatif, dan menunjukkan kearah kemajuan.
- 5) Perubahan yang bersifat aktif, untuk memperoleh perilaku baru.
- 6) Perubahan perilaku dengan sifat permanen yang diperoleh dari proses belajar dan cenderung menetap sehingga menjadi bagian yang melekat pada dirinya.
- 7) Perubahan tujuan yang terarah dengan melakukan kegiatan belajar demi kehendak yang ingin dicapai dalam jangka pendek maupun jangka panjang.
- 8) Perubahan perilaku yang menyeluruh, perilaku belajar bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan semata namun juga memperoleh perubahan dalam sikap dan keterampilan.

b. Hakikat Pembelajaran

Tidak bisa dipungkiri lagi bahwa siswa sekolah dasar membutuhkan sebuah proses dimana terdapat seseorang yang memberikan stimulus dan seseorang yang menjadi respon dengan berbagai metode atau sistem yang digunakan. Pembelajaran menurut Susanto (2014: 18-19) pembelajaran terbentuk dari kata belajar dan mengajar, pembelajaran merupakan sebuah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar yang melalui proses ataupun kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk memperoleh sesuatu.

Dengan kata lain guru membimbing siswanya agar memahami materi, memahami keadaan siswa, memakai media atau alat peraga, menggunakan metode, dan sumber belajar lainnya, serta menjadi fasilitator termasuk dirinya

sendiri. Menurut Ismawan (2019: 26) mengatakan bahwa suatu pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang dapat membawa peserta didik dalam mengolah pola pikir, bertindak, serta berperilaku dengan baik. Pembelajaran yang baik juga harus memenuhi beberapa komponen pembelajarannya yaitu meliputi tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, alat, sumber pelajaran, dan evaluasi. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pembelajaran adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa suatu pembelajaran merupakan pembelajaran yang mampu merubah atau mengolah peserta didik dalam pola pikir, bertindak, serta berperilaku baik. Pembelajaran yang baik juga harus memenuhi beberapa komponen seperti tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, media, norma, dan evaluasi.

Dalam pembelajaran sebuah komponen guna menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran sangat penting, hal ini dikarenakan komponen merupakan hal penting yang digunakan guru terlebih beberapa komponen menjadi satu kesatuan untuk mencapai elektabilitas pembelajaran. Berikut beberapa komponen-komponen

pembelajaran menurut Djamarah & Zain(2014: 41-52) menjelaskan bahwa komponen belajar mengajar meliputi.

- 1) Tujuan, merupakan suatu komponen yang mampu mempengaruhi komponen lain seperti bahan pelajaran, kegiatan pembelajaran, metode pembelajara, dan lain-lain.
- 2) Bahan pelajaran, terdapat isi pokok yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran.
- 3) Kegiatan belajar mengajar, merupakan inti dari suatu kegiatan dalam pendidikan yang tersusun dan terprogram dengan melibatkan semua komponen.
- 4) Metode pembelajaran, adalah suatu cara guna mencapai tujuan yang sudah ditetapkan
- 5) Alat atau media, segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pengajaran.
- 6) Sumber pelajaran, segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai rujukan sebagai bahan pengajaran sesuai kebutuhan.
- 7) Evaluasi, suatu proses guna menentukan nilai sebagai hal yang mentukan keberhasilan didalam dunia pendidikan.

3. IPS Sekolah Dasar

a. Hakikat IPS Sekolah Dasar

Pada jenjang sekolah dasar diberikan selama 6 tahun berturut-turut dengan mata pelajaran wajib yakni Matematika, IPA, IPS, Bahasa Indonesia, dan Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan. Salah satu dari beberapa mata pelajaran tersebut

yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat sosial yaitu mata pelajaran IPS. Menurut Susanto(2014: 143) menjelaskan bahwa IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia mengenai segala aspek kehidupan serta interaksi dalam kehidupan bermasyarakat. Sedangkan menurut Kurnia & Fathurohman(2014:7) bahwa pendidikan IPS adalah hasil seleksi dari hubungan interdisipliner antar disiplin ilmu pendidikan dan disiplin ilmu sosial, hal ini semata-mata untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan.

Melalui mata pelajaran pengetahuan sosial siswa diarahkan, dibimbing, dan dibantu guna menjadi warga negara dan warga dunia yang baik. Menjadi warga Negara dan warga dunia yang baik menjadi tantangan yang berat karena masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Hal tersebut diperkuat dari Ismawan (2019: 31) bahwa pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan suatu bidang studi yang mempelajari kehidupan manusia dan semua interaksinya dalam masyarakat.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS SD merupakan pelajaran sederhana yang berkaitan dengan kehidupan sosial, hal ini mengacu pada peran ekonomi yang ikut serta dalam upaya menyejahterakan kehidupan bermasyarakat dibidang sosial maupun budaya untuk tercapainya kesatuan dan persatuan bangsa.

Pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata, juga nilai dan keterampilannya. Berusaha untuk memuaskan setiap peserta didik yang berbeda melalui program maupun pembelajaran dalam arti memperhatikan minat peserta didik dan masalah-masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupannya. Pengabungan dari teori ilmu sosial dengan fakta yang memiliki sifat komprehensif melalui proses belajar yang dikemas dalam suatu tema tertentu.

Sehingga peserta didik memperoleh pengalaman, pengetahuan, keterampilan dan berpikir kritis dalam memecahkan permasalahan kehidupan yang nyata pada masyarakat sesuai dengan prinsip yang bersifat mendasar dalam pembelajaran IPS. Bahwa ruang lingkup IPS itu tidak lain adalah kehidupan sosial manusia di masyarakat. Oleh karena itu, masyarakat inilah yang menjadi sumber utama IPS.

Aspek kehidupan sosial yang mencakup hubungan sosial, ekonomi, budaya, kejiwaan, sejarah, geografi atau politik, bersumber dari masyarakat. Sebagai contoh, secara langsung kita mengamati, mempelajari, bahkan mengalami aspek kehidupan sosial yang kita sebut ekonomi yang tidak terlepas dari masyarakat. Ataupun dengan perkataan lain, aspek ekonomi ini bersumber dari masyarakat.

Hal ini berguna untuk pemenuhan kebutuhan pokok dan hubungan kegiatan ekonomi seperti: pedagang, proses produksi, semuanya terjadi di masyarakat. Dengan demikian masyarakat mampu menjadi sumber materi IPS.

b. Karakteristik IPS Sekolah Dasar

Didalam IPS terdapat beberapa karakteristik yang mampu membedakan mata pelajaran ini dengan mata pelajaran lainnya seperti IPS lebih menonjolkan sifat kemasyarakatan sosial. Menurut Sadeli (Sadeli, 1986) karakteristik IPS merupakan gabungan ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi atau terpadu atau bisa disebut juga segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga sampai lingkungan yang luas seperti negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya seperti :

- 1) kegiatan manusia, meliputi mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi.
- 2) Lingkungan geografi dan budaya, meliputi segala aspek geografi dan antropologi dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh
- 3) Kehidupan masa lampau, meliputi perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar.
- 4) Kehidupan anak sebagai sumber materi, meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik IPS Merupakan kegiatan pembelajaran yang mencakup aspek kegiatan dibidang sosial seperti ekonomi budaya dan politik dengan berbagai kegiatan yang terintegrasi.

c. Tujuan IPS

Pembelajaran IPS di SD amatlah penting guna mendidik siswanya untuk mengembangkan rasa peka sosial terhadap masyarakat di lingkungan sekitar melalui hasil pengalaman dari belajar sesuai dengan tujuan dari IPS itu sendiri. Menurut Gunawan (2013) Pembelajaran IPS bertujuan membentuk warga negara yang bersosial dan yakin akan kehidupannya sendiri di tengah-tengah berkembangnya kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

Pentingnya IPS di Sekolah Dasar dikarenakan IPS diajarkan pada setiap jenjang pendidikan yang mengacu pada tujuan IPS. Sesuai pendapat Susanto (2014: 145) bahwa tujuan utama IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun menimpa masyarakat. Hal ini berguna untuk mendidik siswa agar prestasi belajarnya meningkat.

Dalam IPS juga terdapat beberapa jenis keterampilan seperti, keterampilan berpikir logis dan kritis, inkuiri, menemukan masalah dan memecahkan masalah. Selain

itu diharapkan siswa juga memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai sosial, serta mampu meningkatkan kerja sama dan kompetensi dalam. Sejalan dengan pendapat dariIsmawan(2019: 32) bahwa tujuan IPS di SD adalah untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan-pengetahuan sosial melalui pengembangan potensi yang dimilikinya untuk membentuk watak sosial agar mampu hidup dengan baik di lingkungan masyarakat.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan IPS di SD ialah pada sekolah dasar IPS merupakan bekal bagi peserta didik yang berisikan pengetahuan-pengetahuan sosial melalui pengembangan potensi, keterampilan, prestasi yang dimilikinya guna membentuk sikap sosial untuk mampu hidup dengan baik dilingkungan masyarakat.

4. Peran Peran Kegiatan Ekonomi Berdasarkan Pada Sumber Daya Alam

a. Pengertian Kegiatan Ekonomi Berdasarkan Sumber Daya Alam

Bisa ditelisik lagi mengenai beberapa kegiatan yang dapat dilakukan masyarakat untuk meningkatkan produktivitas, hal ini tidak terlepas dari kegiatan ekonomi terlebih dalam pemanfaatan sumber daya alam. Berdasarkan Permendikbud Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017. Tematik Terpadu Kurikulum

2013 Untuk SD/MI Kelas V tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) SD/MI Kelas V semester 1 dan 2 adalah sebagai berikut.

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, ekonomi masyarakat Indonesia	4. menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, ekonomi masyarakat Indonesia.
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1. Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyajahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	4.1 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyajahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa

Sumber : Permendikbud Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017

Adapun salah satu Kompetensi Dasar IPS kelas V SDN Mrican 1 adalah 3.1 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyajahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa. Untuk mencapai Kompetensi Dasar tersebut diperlukan sebuah indikator. Indikator tersebut sebagai berikut: siswa mampu mengidentifikasi pada materi peran ekonomi di bidang sosial berdasarkan SDA; siswa mampu menganalisis peran ekonomi di bidang budaya

berdasarkan SDA; serta siswa mampu membedakan peran ekonomi tersebut berdasarkan SDA.

b. Penilaian hasil belajar siswa

Pembelajaran yang dilakukan siswa di kelas tidak jauh dengan soal-soal yang diberikan guru seperti memberikan beberapa soal pertanyaan berupa tulisan ataupun pertanyaan saat proses belajar berlangsung hal ini bertujuan agar materi yang disampaikan mampu di terima siswa atau belum sehingga model penilaian hasil belajar siswa sekolah dasar dan sederajat agar penilaian tersebut semakin memperkuat penilaian yang dilakukan secara internal oleh guru dan satuan pendidikan dan penilaian eksternal oleh Pemerintah seperti ulangan harian atau ujian nasional.

Penilaian hasil belajar pada jenjang SD dan atau bentuk lain yang sederajat dilakukan secara otentik, terpadu, komprehensif, dan berimbang antara kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pengetahuan tersebut muncul apabila seseorang menggunakan akal pikirnya untuk mengenali benda atau kejadian tertentu yang belum pernah dilihat atau dirasakan (dikerjakan) sebelumnya.

Berikut merupakan contoh soal yang digunakan peneliti guna mengetahui tingkat ke efektifan media yang digunakan pada materi jenis-jenis peran kegiatan ekonomi berdasarkan SDA.

Tabel 2.2 Contoh Pembagian Soal

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Jumlah soal	
			Pg	Esay
3. Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, ekonomi masyarakat Indonesia	3.1. Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	3.1.1 siswa mampu mengidentifikasi peran ekonomi di bidang sosial berdasarkan SDA 3.1.2 siswa mampu menganalisis peran ekonomi di bidang budaya berdasarkan SDA	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	1, 2, 3
4. menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, ekonomi masyarakat Indonesia.	4.1 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	4.1.1 siswa mampu menyebutkan peran ekonomi tersebut berdasarkan SDA. 4.1.2 siswa mampu mempresentasikan peran ekonomi berdasarkan SDA	8,9,10, 11, 12, 13, 14, 15	4, 5

Sumber : Permendikbud Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017

Tabel 2.3 Rubrik Penilaian Hasil Belajar Siswa

No Soal	Jenis Soal	Kriteria	Skor
1, 2, 3, 4, 5	Pilihan ganda	Menjawab dengan benar sesuai yang ada pada pilihan / sesuai kunci jawaban	4
		Tidak menjawab / salah menjawab	0
6, 7, 8, 9, 10	Pilihan ganda	Menjawab dengan benar sesuai yang ada pada pilihan / sesuai kunci jawaban	4
		Tidak menjawab / salah menjawab	0
11, 12, 13, 14, 15	Pilihan ganda	Menjawab dengan benar sesuai yang ada pada pilihan / sesuai kunci jawaban	4
		Tidak menjawab / salah menjawab	0
1	Esay	Dapat menjawab 3 poin dengan benar	8
		Mampu menjawab 2 poin dengan benar	6
		Mampu menjawab 1 poin dengan benar	4
		Mampu menjawab soal dan salah semua	2
		Dikosongi / tidak menjawab	0
2	Esay	Mampu Menjawab lengkap dengan tepat sesuai materi	8
		Mampu menyebutkan saja	6
		Mampu menjelaskan saja	6
		Mampu menjawab dan salah semua	2
		Dikosongi / Tidak dijawab	0
3	Esay	Mampu menjawab 5 poin dengan benar	8
		Mampu menjawab 4 poin dengan benar	6
		Mampu menjawab 3 poin dengan benar	4
		Mampu menjawab 2 poin dengan benar	2
		Mampu menjawab 1 poin dengan benar	2

		Mampu menjawab namun salah semua	2
		Dikosongi / tidak dijawab	0
4	Esay	Mampu menjawab 3 poin dengan benar	8
		Mampu menjawab 2 poin dengan benar	6
		Mampu menjawab 1 poin dengan benar	4
		Mampu menjawab namun salah semua	2
		Dikosongi / tidak dijawab	0
5	Esay	Mampu menjawab 2 poin dengan benar	8
		Mampu menjawab 1 poin dengan benar	6
		Mampu menjawab namun salah semua	2
		Dikosongi / tidak dijawab	0

Sumber : Permendikbud Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017

Penilaian Pembelajaran

- 1) Aspek Kognitif
 - a) Prosedur: Proses
 - b) Jenis: Tes Tulis
 - c) Bentuk: Soal Uraian
- 2) Aspek Afektif
 - a) Prosedur: Proses
 - b) Jenis: Penilaian Sikap
 - c) Bentuk: Pedoman Penilaian Sikap
- 3) Aspek Psikomotor
 - a. Prosedur : Akhir
 - b. Jenis: Unjuk Kerja
 - c. Bentuk : Pedoman Penilaian Unjuk Kerja

c. Macam-Macam Kegiatan Ekonomi Berdasarkan Sumber Daya Alam

Berdasarkan buku guru kelas V tema 2 pada materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Masyarakat dengan kondisi geografis Indonesia beragam. Ada wilayah daratan dan ada pula wilayah perairan. Kondisi geografis yang beragam menyebabkan beragam pula jenis kegiatan ekonomi masyarakat. Keragaman ini disesuaikan dengan kondisi alam atau geografi suatu wilayah. Kegiatan ekonomi tersebut bertujuan memenuhi kebutuhan hidup masyarakat.

Kegiatan ekonomi masyarakat ini bertujuan memperoleh pendapatan. Selanjutnya, pendapatan tersebut digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Kegiatan ekonomi adalah semua kegiatan yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Jika dicermati, kegiatan ekonomi dilakukan dengan memanfaatkan sumber daya alam. Sebagai negara kepulauan, Indonesia dikarunia sumber daya alam melimpah.

Karunia ini sudah sepatutnya kamu syukuri dengan memanfaatkan secara bijak. Pemanfaatan sumber daya alam tersebut dapat dilihat pada berbagai bidang usaha, seperti sebagai berikut.

1) Agraris

Indonesia dikenal sebagai negara agraris. Sebutan ini disebabkan banyak penduduknya bermata pencaharian sebagai petani. Usaha agraris meliputi kegiatan pertanian dan perkebunan. Sektor usaha agraris terdapat di daerah pedesaan dan pegunungan.

Berbagai jenis tanaman tumbuh subur dan menghasilkan banyak bahan pangan.

Hasil pertanian antara lain padi, jagung, ubi, kedelai, sagu, umbi-umbian, sayuran, dan buah-buahan. Perkebunan adalah kegiatan penanaman lahan dengan tanaman keras dengan umur lebih dari enam bulan. Tanaman perkebunan mencakup tanaman musiman dan tanaman tahunan. Tanaman musiman berumur pendek, misalnya tanaman tebu, tembakau, dan rosella.

Tanaman tahunan berumur panjang, misalnya tanaman kelapa sawit, kopi, cengkih, teh, karet, cendana, lada, dan kayu putih. Hasil perkebunan di Indonesia menjadikomoditas unggulan ekspor.

2) Peternakan

Peternakan adalah kegiatan usaha budi daya hewan yang diambil hasilnya. Hasil peternakan terdiri atas daging, telur, susu, kulit, dan bulu. Jenis peternakan dapat dibedakan sebagai berikut.

- a) Peternakan hewan kecil, misalnya kelinci, kambing, domba, dan biri-biri.
- b) Peternakan hewan besar, misalnya sapi, kerbau, dan kuda
- c) Peternakan unggas, misalnya ayam, itik, burung, dan puyuh.

Kegiatan peternakan dapat dilakukan dalam skala kecil ataupun besar. Usaha peternakan skala kecil dilakukan oleh

penduduk. Peternakan skala besar biasanya dikembangkan oleh pihak swasta (pengusaha) dan pemerintah.

3) Perikanan

Secara umum, usaha perikanan dibedakan menjadi perikanan darat dan perikanan laut.

- a) Perikanan darat, yaitu usaha memelihara dan menangkap ikan di perairan darat. Perikanan darat terdiri atas perikanan air tawar dan perikanan air payau. Perikanan air tawar dilakukan di sungai, danau, rawa, waduk atau bendungan, empang, sawah, dan kolam. Jenis ikan yang dibudidayakan adalah lele, nila, mujair, guramih, dan mas. Perikanan air payau dilakukan di tambak di pinggir pantai. Jenis ikan yang dibudidayakan adalah bandeng.
- b) Perikanan air laut, yaitu usaha menangkap ikan di pantai atau laut. Di Indonesia, usaha penangkapan ikan di laut dilakukan nelayan tradisional. Saat musim ikan, nelayan akan memperoleh banyak hasil tangkapan. Laut juga menghasilkan udang, kerang, rumput laut, mutiara, dan garam. Selain untuk keperluan penduduk, hasil tangkapan ditujukan untuk ekspor.

4) Pertambangan

Dilihat dari kondisi geologisnya, wilayah Indonesia mengandung banyak barang tambang. Potensi barang tambang yang melimpah hendaknya dimanfaatkan bagi kemakmuran masyarakat. Barang tambang dapat dibedakan sebagai berikut:

- a) Barang tambang mineral logam, misalnya emas, perak, tembaga, timah, bauksit, dan nikel.
- b) Barang tambang mineral nonlogam, misalnya belerang, *gypsum*, marmer, dan batu gamping.
- c) Barang tambang sumber energi, misalnya minyak bumi, batu bara, dan gas alam.

Barang tambang di Indonesia termasuk sumber daya vital. Pemanfaatannya ditujukan bagi kemakmuran masyarakat Indonesia. Jika dieksploitasi terus menerus, ketersediaan barang tambang akan cepat habis. Oleh karena itu, pemanfaatan barang tambang dilakukan dengan bijak dan memperhatikan kelestariannya. Contoh perusahaan yang mengeksploitasi barang tambang di Indonesia antara lain PT. Pertamina, PT. Aneka Tambang, PT. Freeport Indonesia, dan PT. Chevron Pacific Indonesia.

5) Kehutanan

Dahulu hutan Indonesia bagaikan hamparan karpet hijau dilihat dari udara. Hutan Indonesia berperan penting sebagai

paru-paru dunia. Hutan juga berfungsi sebagai tempat berkembangnya berbagai fauna. Dari segi lingkungan, hutan menjadi daerah resapan air hujan. Sayangnya, saat ini luas hutan Indonesia semakin sempit.

Tidak lagi terlihat “hamparan karpet hijau” dari udara ketika melintasi wilayah Indonesia. Ini tidak lepas dari alih fungsi lahan hutan untuk kawasan permukiman dan perkebunan. Apa akibat dari menyempitnya kawasan hutan Indonesia? Kondisi ini dapat menyebabkan bencana banjir bandang ataupun tanah longsor.

Untuk meminimalisasi terjadinya bencana, kawasan hutan perlu dihijaukan kembali. Pembalakan liar harus dicegah agar hutan tidak semakin rusak. Jika hutan Indonesia kembali hijau, hasil hutan kembali melimpah. Hasil hutan Indonesia antara lain kayu jati, meranti, ulin damar, dan rotan.

6) Perdagangan

Perdagangan adalah kegiatan membeli barang dagang dan menjualnya kembali kepada konsumen. Kegiatan perdagangan muncul ketika kemampuan manusia atau suatu negara menyediakan barang kebutuhan bersifat terbatas. Akhirnya, terjadi saling ketergantungan dalam memenuhi barang kebutuhan.

Melalui kegiatan perdagangan, pedagang akan memperoleh keuntungan dari selisih harga jual dan harga beli. Kegiatan

perdagangan tidak hanya mencakup satu daerah atau satu negara. Akan tetapi, kegiatan perdagangan dapat dilakukan antarnegara. Secara ekonomi, kegiatan perdagangan antarnegara ditandai dengan ekspor impor. Ekspor adalah usaha menjual barang dari dalam negeri ke pasar luar negeri. Impor adalah usaha memasukkan barang dari negara lain ke pasar dalam negeri.

7) Perindustrian

Perindustrian adalah kegiatan mengubah bahan mentah menjadi barang setengah jadi atau barang jadi. Bahan mentah diperoleh dari melimpahnya sumber daya alam. Usaha industri dapat dilakukan secara perorangan atau kelompok. Usaha industri dapat dikelompokkan industri rumah tangga (*home industry*), industri sedang, dan industri besar. Contoh industri di Indonesia adalah industri makanan dan minuman, kosmetik, obat-obatan, garmen, serta elektronik.

Pada penelitian ini dibatasi pada kegiatan ekonomi berdasarkan sumber daya alam yakni pada bidang agraris, bidang perikanan, bidang perdagangan, dan bidang industri.

5. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah tidak luput dari media pembelajaran yang berguna menunjang keberhasilan proses

pembelajaran dan dapat tersalurkan dengan baik maupun teratur. Media pembelajaran menurut Akbar (2018: 18) merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan atau dipakai untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam proses belajar sehingga pembelajaran terkesan lebih menarik.

Media yang digunakan merupakan alat guna menyalurkan pesan dari pendidik ke peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik atau pesan yang disampaikan dalam materi pembelajaran. Media sendiri berasal dari bahasa latin *medius* “tengah”, perantara atau penengah. Menurut (Soenarko et al., 2018) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pelajar (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pebelajar sedemikian rupa sehingga proses belajar (di dalam/di luar kelas) menjadi lebih efektif.

Dalam bahasa lain media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima dan menjadi alat bantu untuk mengirimkan pesan atau informasi terhadap siswa saat proses pembelajaran

berlangsung. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah segala benda dengan berbagai bentuk yang berfungsi untuk mengirimkan informasi dari pengirim ke penerima guna mencapai tujuan yang sudah ditetapkan.

b. Fungsi Media

Dalam prosesnya media digunakan untuk membantu melancarkan proses pembelajaran dengan beberapa fungsi. Menurut Sadiman (2014:7) secara umum media dalam pendidikan mempunyai fungsi atau kegunaan sebagai berikut.

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis(dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya; objek yang terlalu besar-bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;objek yang kecil-dibantu dengan proyektor mikro,bingkai, film, atau gambar,
- 3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau *high-speed photography*
- 4) kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisaditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal
- 5) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain

- 6) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.

Dari segi fungsi media ini sangat membantu mengatasi hambatan atau kesulitan yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung dikelas, hal ini diharapkan agar siswa mampu menyaksikan benda atau peristiwa yang terjadi, mengamati benda atau benda yang sukar ditemui, memperoleh gambaran jelas mengenai benda atau peristiwa yang terjadi, menumbuhkan sikap atau pemikiran positif saat proses pembelajaran berlangsung.

Kehadiran media pembelajaran dalam proses pembelajaran mempunyai artian yang sangat penting sebab kegiatan tersebut apabila bahan yang disampaikan saat proses pembelajaran terdapat ketidakjelasan sehingga butuh bantuan seperti penggunaan media ini sebagai perantara atau penengah kerumitan. Media ini mampu mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu maka dengan demikian anak atau peserta didik mampu dengan mudah mencerna materi dengan penggunaan media.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan atau informasi guna mencapai tujuan

dalam proses pembelajaran, media ini dapat ditemui dalam bentuk buku, film, benda, dan lain sebagainya.

c. Klasifikasi Media

Dapat diketahui bahwa dari beberapa media yang telah dijelaskan bahwa media memiliki beberapa jenis atau klasifikasi. Menurut Ramli (2012 : 16-18) mengklasifikasikan media pembelajaran paling tidak ada lima macam, yaitu sebagai berikut.

- 1) Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran panjang dan lebar), seperti: gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan sebagainya.
- 2) Media tanpa proyeksi tiga dimensi (punya ukuran panjang, lebar, dan tebal/ tinggi, seperti: benda sebenarnya, model, boneka, diorama, dan sebagainya.
- 3) Media audio (media dengar), seperti: radio dan tape recorder.
- 4) Media dengan proyeksi (media yang diproyeksikan), seperti: film, slide, filmstrip, overhead proyektor, dan sebagainya.
- 5) Televisi (TV) dan Video Tape Recorder (VTR). TV adalah alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak yang jauh. VTR adalah alat untuk

merekam, menyimpan dan menampilkan kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek.

Sebagai perbandingan yang dijelaskan sebelumnya dapat dilihat klasifikasi media pembelajaran yang dikemukakan oleh Rudy Bretz (1972), yang membaginya menjadi 8 klasifikasi, yaitu:

- a. media audio visual gerak
- b. media audio visual diam
- c. media audio semigerak
- d. media visual gerak
- e. media visual diam
- f. media semi gerak
- g. media audio
- h. media cetak.

Atau secara garis besarnya dapat dibedakan menjadi tiga kelompok besar sebagai berikut:

- a. Kelompok media pembelajaran yang hanya dapat dilihat (visual)
- b. Kelompok media pembelajaran yang hanya dapat didengar (audio)
- c. Kelompok media pembelajaran yang hanya dapat dilihat dan didengar (visual-audio).

Jika dirinci beberapa jenis media secara satu persatu antara dapat disebutkan sebagai berikut:

- a. Media tanpa Proyeksi Dua Dimensi Fotografi/gambar serti : Diagram, Bagan/*chart*, Grafik (*Graphs*), Kartun, Poster.

Kemudian terdapat media tanpa Proyeksi Tiga Dimensi yaitu : Benda Sebenarnya, Model, Peta dan Globe, Mock-up, Boneka, Topeng, Diorama

- b. Media Audio contohnya : Radio, Tape Recorder, Laboratorium Bahasa, CD dan MP3
- c. Media dengan Proyeksi seperti : OHP (Overhead Projektor), Slide dan Filmstrips, Opaque Projector (Projektor tak Tembus Pandang), Mikrofis (Microfiche), Film f. Film Gelang g. LCD 5. Televisi 6. Komputer
- d. Video Tape Recorder (VTR), Video Compact Disc (VCD), Digital Video Disc (DVD)

6. Media Diorama

a. Pengertian Media Diorama

Salah satu dari beberapa jenis media yang sudah tertera diatas bahwa media diorama adalah media yang sangat cocok di gunakan dalam penyampaian pembelajaran pada materi peran-peran kegiatan ekonomi berdasarkan SDA. Menurut Prasetya (2015:113) bahwa Diorama merupakan suatu miniature atau skane berbentuk tiga dimensi yang digunakan untuk memaparkan dan memperagakan mengenai suatu kondisi dalam ukuran yang lebih kecil dari ukuran sebenarnya.

Keadaan ini disebabkan karena media diorama dapat digunakan untuk mewakili benda asli yang sulit untuk disajikan di dalam kelas, media diorama terdapat benda tiga dimensi yang berukuran kecil seperti rumah-rumahan, orang-orangan, dan lain

sebagainya. Diorama merupakan gabungan antara model tiruan tiga dimensi dan dua dimensi dalam suatu penampilan utuh. Penggunaan media diorama sangat penting dalam dunia pendidikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik akan mata pelajaran yang dirasakan sulit.

Seperti halnya mata pelajaran IPS materi peran – peran ekonomi berdasarkan SDA yang dimana tempatnya kurang begitu dimengerti contohnya dibidang pemukiman, perkebunan, kehutanan, kelautan. Peneliti menggunakan media ini karena dibuat dari bahan yang murah dan mudah didapat, dapat dipakai berulang-ulang, dapat melukiskan bentuk dari keadaan sebenarnya, dapat memperlihatkan bagian dalam sesuatu yang dalam keadaan sebenarnya sulit dilihat.

Kelebihan lainnya dari media diorama adalah dapat menambah keindahan, daya tarik, dan dapat memotivasi pengguna untuk mendapatkan pengalaman belajar. Sehingga materi ini menjelaskan peran ekonomi berdasarkan sumber daya alam dimana semua benda hidup atau mati yang ada secara alami yang secara tradisional dikaitkan kegunaanya bagi manusia seperti pekerjaan yang diambil.

Didalam miniatur atau skene tersebut terdapat benda-benda berbentuk tiga dimensi dalam ukuran yang lebih kecil yang berupa rumah-rumahan, orang-orangan, pohon-pohonan dan sebagainya,

sehingga terlihat seperti keadaan sebenarnya dalam ukuran yang lebih kecil dan sederhana. Sedangkan menurut Zakiyayati (2020:19) Diorama biasanya digunakan dalam menggambarkan kejadian atau proses agar yang melihat tertarik melihat isi tersebut yang berisikan pemandangan tiga dimensi mini bertujuan menggambarkan pemandangan atau objek yang sebenarnya.

Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan dipentas yang berlatar belakang lukisan disesuaikan dengan penyajian. Dengan demikian, penggunaan media diorama sebagai media pembelajaran harus memenuhi beberapa kriteria. Kriteria dalam menilai kualitas media pembelajaran visual yang diungkapkan oleh Surjono (2017:78) sebagai berikut.

- 1) Aspek isi, berkaitan dengan kualitas materi pembelajaran yang disajikan. Materi yang disajikan di dalam media diorama perlu untuk dievaluasi oleh ahli materi yang sesuai. Dimana materi yang disajikan harus memenuhi berbagai standar kualitas sebagai berikut. 1. Kejelasan judul lembar, butir pernyataan, petunjuk pengisian angket, 2. Ketepatan isi pernyataan dengan jawaban yang diharapkan, 3. Relevan isi Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian dan aspek yang ingin di capai, 4. Kevalidan isi Pernyataan informasi yang benar, 5. Ketepatan bahasa mudah difahami dan efektif

- 2) Aspek instruksional, dikaitkan dengan peran media visual diorama yang berfungsi untuk alat bantu pembejaraan agar memudahkan siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan. Aspek insruksional yang seharusnya diuji oleh ahli pembelajaran atau instruksional, namun praktik yang terjadi yaitu dijadikan satu untuk dievaluasi oleh ahli media. Beberapa contoh penjabaran aspek instruksional antara lain 1. Kejelasan judul lembar, butir pernyataan, petunjuk pengisian angket 2. Ketepatan isi pernyataan dengan jawaban yang diharapkan 3. Relevan isi Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian dan aspek yang ingin di capai 4. Kevalidan isi Pernyataan informasi yang benar 5. Ketepatan bahasa mudah difahami dan efektif
- 3) Aspek tampilan, yaitu bagian yang dilihat oleh pengguna yang berisikan materi pembelajaran. Ahli yang harus mengevaluasi aspek tampilan adalah ahli media. Beberapa penjabaran aspek tampilan. 1.Tampilan media seperti jenis bahan, ukuran media, komposisi warna, kerapian tata letak, kemenarikan media, bentuk setiap komponen, kesesuaian materi dengan media. 2. Penggunaan media seprti media kuat dan tahan lama, mudah untuk dibawa, mudah digunakan, menarik, aman saat digunakan .
- Kriteria kualitas media tersebut, dijadikan sebagai instrumen untuk mengukur kevalidan dari media yang akan dikembangkan.**

Adapun kepraktisan media diorama juga perlu diukur. Kepraktisan mengacu pada kemudahan media yang dikembangkan peneliti. Kemudahan yang dimaksud adalah mudah dipahami dan mudah digunakan. Selain itu juga konsisten antara tujuan pengembangan dengan tujuan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran. Tingkat kepraktisan dapat ditinjau dari pertimbangan guru. Karakteristik multimedia interaktif memiliki kelayakan praktis yang tinggi, apabila ahli praktisi sudah mengungkapkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan dapat digunakan dengan mudah dan leluasa bagi guru maupun siswa. Sebagaimana pendapat Marlina & Rismawati (2019) yang menyatakan bahwa kepraktisan diukur dengan melihat apakah guru mempertimbangkan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa.

Terdapat dua kriteria kepraktisan, yaitu praktis secara teori dan praktis secara empiris. Untuk mendeskripsikan kepraktisan secara teori, ada lima kriteria penilaian umum multimedia interaktif Riduwan & Akdon (2013) sebagai berikut.

- a. Sangat praktis, jika multimedia interaktif dapat digunakan tanpa perlu revisi.
- b. Praktis, jika multimedia interaktif dapat digunakan setelah dilakukan revisi kecil.
- c. Cukup praktis, jika multimedia interaktif dapat digunakan setelah dilakukan revisi sedang.

- d. Tidak praktis, jika multimedia interaktif dapat digunakan setelah dilakukan revisi besar.
- e. Sangat tidak praktis, jika multimedia interaktif tidak dapat digunakan.

Sementara kriteria kepraktisan secara empiris media diorama yang peneliti kembangkan ada tiga aspek Masruro (2019), yaitu sebagai berikut.

- a. Kualitas Isi dan Tujuan Pembelajaran.

Kualitas isi dan tujuan pembelajaran berkaitan dengan kriteria kepraktisan isi materi. Berikut merupakan beberapa indikator dalam kriteria kepraktisan isi materi. 1. kriteria kualitas isi dan tujuan meliputi KI, KD, indikator, konsep pembelajaran, penyajian materi.

- b. Kualitas Instruksional

Kualitas instruksional berkaitan dengan beberapa indikator sebagai berikut. Kualitas intruksional meliputi penggunaan gambar dna contoh, media mampu membuat siswa lebih aktif, serta menumbuhkan minat dan mudah difahami 1) Penggunaan gambar yang relevan dan dapat membantu siswa dalam memahami konsep. 2) Penggunaan media dapat memicu keaktifan siswa. 3) Penggunaan media dapat menumbuhkan minat belajar. 4) Penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa.

- c. Kualitas Teknis

Kualitas teknis berkaitan dengan beberapa indikator yang meliputi 1) petunjuk penggunaan media 2) mudah dalam pengoperasian media 3) terdapat soal evaluasi dan kuis yang sesuai indikator.

Kemudian dilihat dari segi siswa terdapat kriteria kepraktisan yang meliputi 1. Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami. 2. Informasi yang disampaikan dalam media jelas. 3. Media dapat digunakan untuk memahami materi. 4. Gambar pada diorama jelas. 5. Tampilan media menarik. 6. Media mudah digunakan untuk belajar. 7. Diorama dapat menambah semangat belajar, 8. Media dapat sering digunakan

Kriteria kepraktisan tersebut, dijadikan sebagai instrumen untuk mengukur kepraktisan dari media yang akan dikembangkan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Diorama merupakan media pembelajaran tiga dimensi yang dibuat berdasarkan pengamatan keadaan nyata dengan ukuran yang lebih kecil dari ukuran sebenarnya dengan kata lain diorama adalah suatu kotak yang didalamnya berisi dengan tiruan pemandangan atau suatu benda yang lengkap dengan sesuatu yang berada di sekitarnya dan dibuat lebih kecil daripada keadaan aslinya.



Gambar 2.1 Contoh Media Diorama

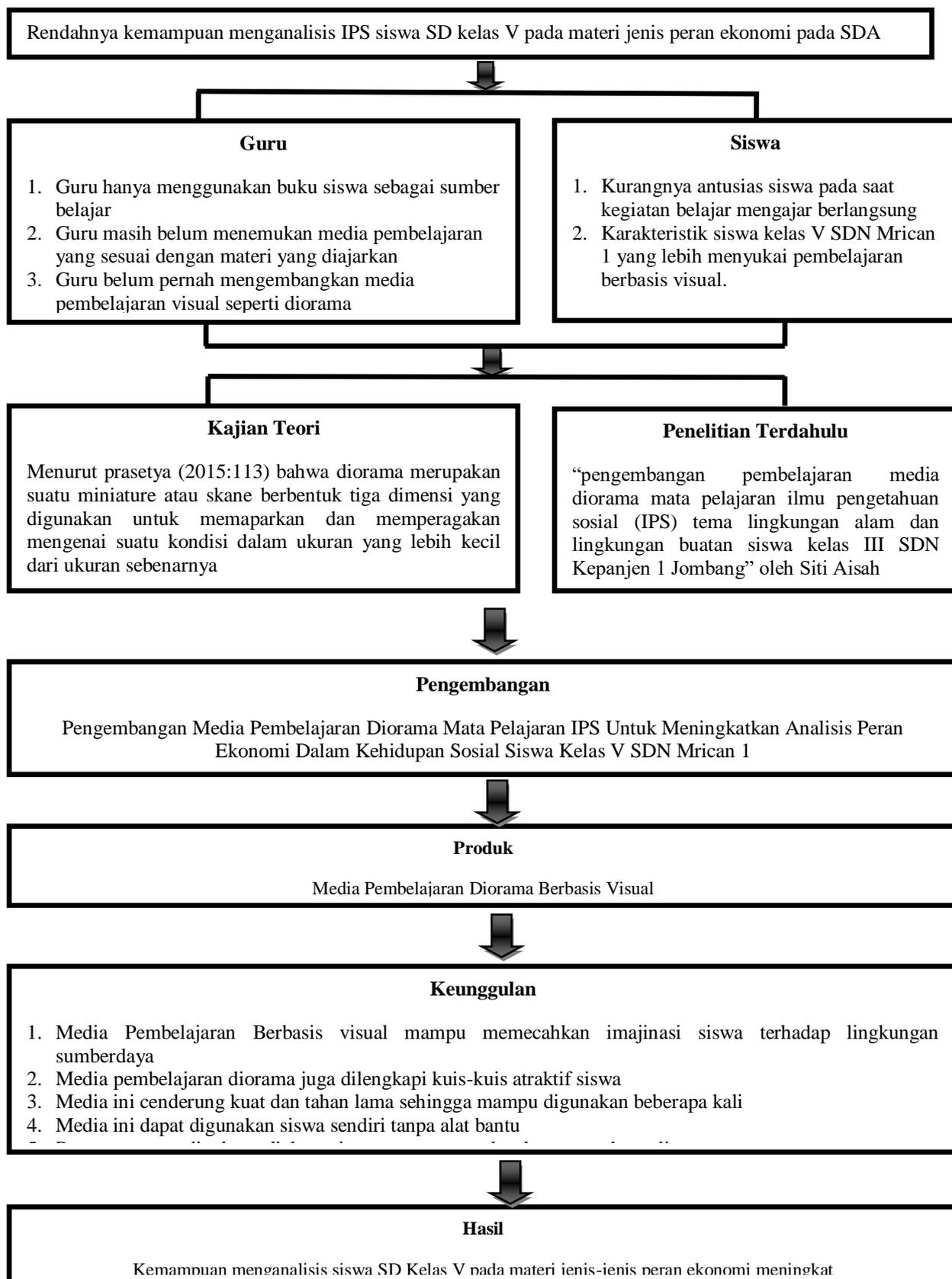
b. Langkah-langkah Pembuatan Diorama

Bahan yang digunakan adalah Balok kayu, Kain fanel, Lem, Kertas. Kemudian ada Alat Gunting, *Cutter*, Cat Akrilik. Dengan Pola : untuk pola Diorama berbentuk kotak bersekat berjumlah 4 sudut setiap sudut diisi berbagai tempat peran ekonomi masyarakat contohnya disatu sudut terdapat bidang agraris diaman tempat tersebut mata pencahariannya sebagai petani maupun buruh.

Dalam tahap desain media maka dilakukan beberapa langkah berikut ini.

- a) Menentukan judul media, judul media yang dipilih harus sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator.
- b) Membuat desain media meggunakan papan balok kayu.
- c) Menentukan pola gambar pada kain fanel yang sudah di pilih.
- d) Merancang atau mendesain pola gambar yang menarik dan sesuai kompetensi dasar serta indikatornya.
- e) Menentukan papan dengan kain fanel warna-warni yang menarik dll yang dapat menarik perhatian siswa.

B. KERANGKA BERPIKIR



Gambar 2.2 kerangka berpikir

C. KAJIAN TERDAHULU

Berdasarkan observasi di kelas V SDN Mrican 1 ditemukan permasalahan siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai materi IPS sehingga hasil belajar pada muatan IPS ini masih tergolong rendah dari muatan pelajaran lain. Hal tersebut dikarenakan oleh beberapa faktor antara lain faktor keterbatasan media dan faktor anak itu sendiri. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran sangat diperlukan sebagai perantara antara guru dengan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyusun rancangan penelitian berdasarkan kerangka berpikir.

Berikut beberapa kajian terdahulu terkait penggunaan media khususnya diorama di mata pelajaran IPS.

1. Iin Nadhliroh (2018) “Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Pada Muatan IPS Kelas V” sangat layak oleh ahli materi dengan persentase kelayakan yaitu 88,4% dan oleh ahli media dengan persentase 85,5% atau termasuk kriteria sangat layak; (2) hasil uji t diperoleh t_{hitung} sebesar 16.661 dan t_{tabel} 2.034; (3) peningkatan rata-rata (*gain*) sebesar 0,343 dengan kriteria sedang. Simpulan penelitian ini yaitu media diorama berbasis *audiovisual* layak dan efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi peristiwa pembentukan NKRI.
2. Kiswandari (2016) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Daur Air Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V

SD” Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Hal ini terbukti bahwa dengan menggunakan media diorama yang signifikan terhadap kreatifitas siswa. Kelebihan pada media ini adalah media telah menggunakan audiovisual di dalamnya, namun kekurangan pada media yang dibuat adalah media terlalu kecil dan hanya menggunakan kertas karton, sehingga media tidak tahan lama dan mudah rusak.

3. Siti Asiah (2016) “Pengembangan Pembelajaran Media Diorama Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Tema Lingkungan Alam Dan Lingkungan Buatan Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepanjen 1 Jombang”. Dengan hasil berdasarkan pada beberapa kesenjangan diantaranya 40% siswa masih dibawah nilai KKM, memiliki kevalidan materi 89%, kevalidan media diorama 90%, kevalidan pembelajarn 94%, modul ini terbukti efektif berdasarkan hasil perhitungan *independent sample t test* thitung (1,71)>ttabel(1,684). Sedangkan tingkat daya tarik siswa menggunakan media diorama terhadap semua komponen mencapai 90% dengan klasifikasi sangat baik. Berdasarkan keseluruhan hasil analisisdata tersebut dapat disimpulkan bahwa Pengembangan pembelajaran media diorama telahmemenuhi unsur valid, efektif, dan menarik untuk siswa kelas III SDN Kepanjen I Jombang.

Berdasarkan kajian tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata penggunaan media diorama sangatlah efektif digunakan guna membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran IPS.

Tabel 2.4 Kajian Terdahulu

No	Judul, Tahun, Dan Nama Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1.	Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Pada Muatan IPS Kelas V (2018) Iin Nadhliroh, Fitria DwiPrasetyaningtyas	Sama-sama menggunakan media diorama guna menunjang keefektifan saat proses pembelajaran berlangsung	Menggunakan diorama berbasis audiovisual yang layak dan efektif dalam peristiwa pembentukan NKRI	efektif meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkat sebanyak 30%
2.	“Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Daur Air Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD” (2016) Kiswandari		Menggunakan media yang berbasis audiovisual ringan	Terbukti dengan hasil nilai siswa yang meningkat dengan signifikan
3.	Pengembangan Pembelajaran Media Diorama Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial IPS Tema Lingkungan Alam Dan Lingkungan Buatan Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar Negeri SDN Kepanjen 1 Jombang (2016) Siti Asiah		Menggunakan media diorama dengan penjelasan secara klasifikasi atau berkelompok	Hasil dari penggunaan media ini sangat efektif dengan tingkat keefektifan semua komponen mencapai 90% yang mampu memenuhi kebutuhan nilai siswa

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan model *Research And Development (RnD)* atau disebut dengan penelitian dan pengembangan. *Research And Development (RnD)* ini merupakan suatu metode penelitian yang berfungsi untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Penelitian pengembangan membutuhkan beberapa produk yang meliputi tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal (Sugiyono, 2012).

Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE karena model ini lebih efektif digunakan saat proses pembelajaran berlangsung, sebab setiap fase dilakukan revisi dan evaluasi sehingga produk atau media lebih valid. Metode pengembangan ADDIE adalah metode pengembangan yang berfungsi untuk membangun perangkat atau produk-produk dalam pembelajaran yang efektif dan efisien (Fauzi, 2014). Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Sugiyono, 2014)

Apabila dalam sebuah penelitian maka hal yang perlu di simak adalah langkah-langkah dalam model pengembangan. Pengembangan produk model ADDIE dinilai lebih lengkap langkah-langkahnya, karena model pengembangan ADDIE mudah untuk dipahami dan lebih jelas

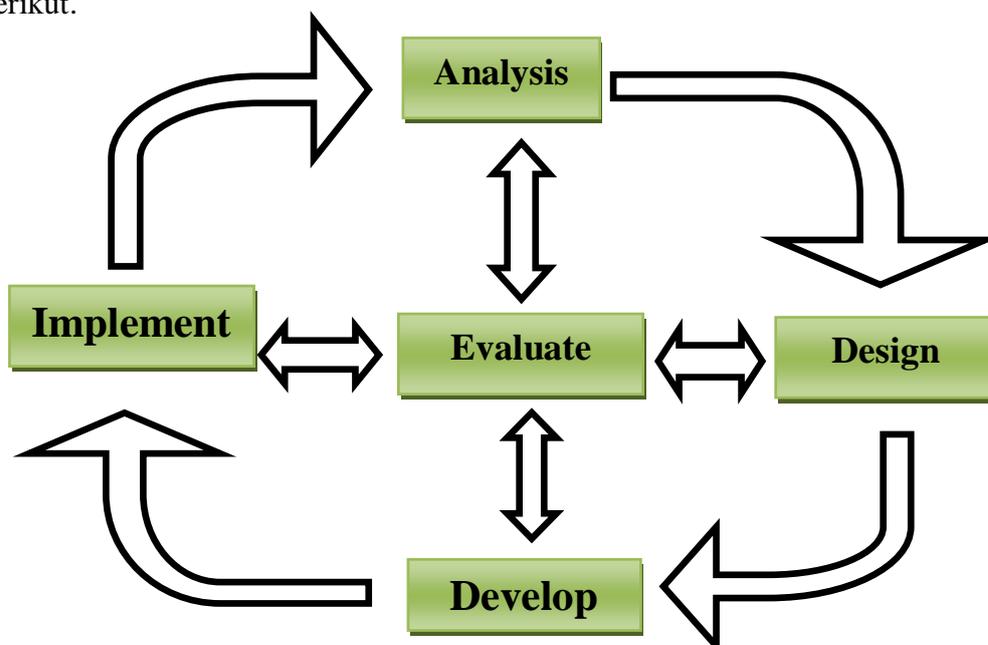
alurnya sehingga memudahkan dalam melakukan pengembangan suatu produk(Hidayat, 2018).

B. Prosedur Pengembangan

Pada pengembangan produk ini peneliti menggunakan model ADDIE.

Model ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan karena tahapan model ADDIE menggambarkan pendekatan sistematis (urut) untuk pengembangan instruksional atau semua materi telah diuji dalam praktek guna untuk mencapai tujuan (Suhartini, 2018).

Adapun prosedur pengembangan produk dengan model ADDIE dapat dilihat dengan beberapa urutan atau prosedur pengembangan sebagai berikut.



Sumber :(Sugiarti, 2018)

Berikut penjelasan prosedur pengembangan ADDIE.

1) Analisis

Tahap analisis ini terdiri atas analisis kinerja, analisis kebutuhan dan analisis materi. Dalam analisis kinerja untuk mengetahui permasalahan dalam proses pembelajaran, sehingga menemukan permasalahan dalam penggunaan media pembelajaran tersebut. Analisis Kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan pengelolaan(Pratama, 2022).

Pada tahap analisis kebutuhan peneliti dapat menentukan apa yang siswa butuhkan saat proses pembelajaran berlangsung dan tahap ini permasalahan yang diketahui dapat diperbaiki dan dipelajari. Analisis kebutuhan pada guru cenderung pada butuhnya suatu media guna menunjang pembelajaran yang diajarkan. Analisis dilakukan untuk menentukan kebutuhan belajar dan mengidentifikasi permasalahan (Kurnia, 2019).

Analisis materi merupakan posisi penting dari keseluruhan kurikulum, yang harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran. Sasaran tersebut harus sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Kegiatan pembelajaran hendaknya materi yang benar-benar

menunjang tercapainya kompetensi inti dan kompetensi dasar, serta tercapainya indikator kompetensi yang diharapkan (Kurniasih et al., 2014).

Dalam penelitian di kelas V SDN Mrican 1 dapat di ambil KI dan KD sesuai materi yang terdapat permasalahan yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1 KI & KD

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, ekonomi masyarakat Indonesia	4. menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, ekonomi masyarakat Indonesia.
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1. Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	4.1 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa

Sumber : Permendikbud Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi pada siswa dan guru saat proses pembelajaran dengan dilakukan wawancara sekilas pada guru kelas dan beberapa siswa untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan siswa dalam proses

pembelajaran pada materi jenis-jenis peran ekonomi masyarakat berdasarkan sumber daya alam.

Berikut beberapa permasalahan yang terdapat pada materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA kelas V SDN Mrican 1, permasalahan tersebut diperoleh dari angket need assessment yang sebelumnya sudah diisi oleh guru dan siswa sebagai berikut :

- a) Kurangnya minat baca atau kebiasaan belajar siswa kurang baik
- b) Siswa cenderung mengabaikan penjelasan guru saat jam pelajaran.
- c) Penggunaan media yang belum maksimal.
- d) Faktor guru kelas yang sudah lanjut usia juga menyebabkan penggunaan media kurang diperhatikan.
- e) Guru juga belum mampu membuat atau menggunakan media yang besar, canggih, dan berbelit-belit
- f) Guru hanya menggunakan media penyalur seperti buku pegangan sedangkan siswa masih pada tahap operasional konkrit yang membutuhkan benda nyata

Analisis pembelajaran merupakan langkah awal yang perlu dijalankan sebelum proses pembelajaran berlangsung dengan menentukan tujuan pembelajaran. Dari kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih terdapat tujuan yang perlu di capai

untuk meningkatkan analisis peran ekonomi dalam kehidupan sosial, dari hal tersebut penggunaan media sangatlah penting seperti menggunakan media pembelajaran diorama.

2) Desain

Pada tahap desain dilakukan untuk merancang media yang akan dikembangkan. Pada pengembangan ini peneliti menggunakan beberapa peralatan yang akan di gunakan saat pengerjaan agar lebih mudah dipahami dan mengumpulkan materi yang digunakan sebagai acuan pembuatan media. Berdasarkan hasil analisis selanjutnya dilakukan tahap perancangan bahan ajar, perancangan dilakukan secara manual. Hasil dari tahap ini berupa kerangka produk yang akan dikembangkan (Kurnia, 2019).

3) Pengembangan

Pada tahap ni rancangan media sudah terbentuk dengan melibatkan bberapa komponen tambahan sesuai arahan dari para ahli seperti, Ahli materi dan ahli pembelajaran memberikan penilaian pada perangkat yang digunakan saat pengimplementasian. Validator materi mempunyai peran menguji ketepatan substansi materi yang terdapat pada media yang sudah di kembangkan, serta memvalidasi perangkat pembelajaran yang akan digunakan saat penelitian. Sedangkan validator pembelajaran akan memberikan saran-saran yang akan dianalisis

sehingga menjadi saran yang mendukung dan membangun dalam perbaikan perangkat pembelajaran. Hasil proses validasi ahli dari validator berupa koreksi, saran dan kritik yang dapat dijadikan sebagai dasar untuk melaksanakan perbaikan dan penyempurnaan terhadap perangkat pembelajaran (Ahmad et al., 2018).

Kemudian pada tahap ini adalah pembentukan media yang sudah didesain akan di wujudkan. Jika tahap pembuatan selesai maka media akan diujikan kepada ahli media. Ahli akan memberikan penilaian serta masukan guna perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Validator media memiliki peran menguji kelayakan media atau produk yang sudah dikembangkan kemudian memvalidasi media atau produk yang akan digunakan saat penelitian.

Media belajar dapat dinyatakan valid jika hasil penilaian validasi telah mencapai kategori valid sesuai dengan kriteria validasi yang telah ditetapkan. Jika hasil belum valid maka akan dilakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan dari validator, tujuannya untuk lebih menyempurnakan kelemahan-kelemahan yang terdapat pada media yang dikembangkan, kemudian diimplementasikan di lapangan saat penelitian.

4) Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap keempat pada model ADDIE. Tahap implementasi dapat dikatakan sebagai tahap penyampaian materi melalui media yang telah dikembangkan. Pada tahap implementasi penyampaian materi melalui media dilakukan oleh guru kepada siswa. Bahan ajar dikatakan praktis jika hasil penilaian telah mencapai kategori baik/praktis sesuai dengan kriteria yang sudah ditetapkan (Kurnia, 2019).

Beberapa kriteria yang sudah dipilih guna mengetahui kepraktisan dalam media diorama oleh guru maupun oleh siswa. Jika hasil belum praktis maka akan dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dari responden yaitu guru dan siswa. Tahapan untuk mengimplementasikan rancangan model ajar yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas (Putri, 2021).

Materi bahan ajar yang telah dikembangkan disampaikan sesuai dengan pembelajaran. Setelah diterapkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberikan umpan balik pada penerapan pengembangan bahan ajar berikutnya.

Tujuan utama dalam langkah implementasi antara lain: Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dihadapi oleh siswa dalam proses

pembejaran, memastikan bahwa pada akhir pembelajaran kemampuan siswa meningkat.

5) Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap kelima dari model ADDIE. Tahap ini adalah tahap penilaian dimana sebuah produk yang dikembangkan akan dinilai sebagai hasil akhir, apakah media yang dikembangkan berhasil dan sesuai harapan awal atau tidak. Tahap evaluasi juga dikatakan sebagai tahap revisi dari pengembangan yang dilakukan berdasarkan uji coba dari ahli media.

Tahap ini dilakukan guna untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan, serta menentukan kelayakan media Diorama yang akan diimplementasikan di sekolah dasar. Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dimana dilakukan perbaikan (revisi) setelah menerima saran, komentar, dan masukan guna mencari tingkat keefektifan media(Kurnia, 2019). Pengembangan media dilakukan untuk mempermudah dan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA kelas V terutama di SDN Mrican 1.

C. Lokasi Dan Subjek Penelitian

1) Subjek penelitian

Subjek yang digunakan oleh peneliti adalah siswa kelas V SDN Mrican 1. Subjek penelitian ini menggunakan dua uji coba yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Untuk uji coba skala kecil terdapat 1 guru dan 14 siswa sedangkan dalam uji coba skala besar terdapat 1 guru dan 26 siswa dalam satu kelas tersebut.

Tabel 3.2 Need Assesment

No	Jenis subjek	Jenis pengembangan		
		Need assesment	Kelompok kecil (skala terbatas)	Kelompok besar (skala luas)
1	Guru	1	1	1
2	Siswa	40	14	26

Yang di berikan secara langsung kepada siswa dan guru kelas V SDN Mrican 1. Kelas ini bukan termasuk kelas parallel sebab hanya terdapat 1 kelas pada tingkat kelas V beralamat di Jl. Sersan Bahrun No.117, Dermo, Kec. Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur, kodepos 64111

2). Lokasi Penelitian

Lokasi yang dipilih untuk penelitian ini di SDN Mrican 1. Peneliti memilih sekolah tersebut karena di sekolah tersebut masih menggunakan media pembelajaran berupa gambar pada buku

siswa atau buku guru. Peneliti mengambil ujicoba skala kecil pada SDN Mrican 2 beralamat Jl. Sersan Bahrun No.117, Dermo, Kec. Mojojoto, Kota Kediri, Jawa Timur dan peneliti mengambil ujicoba skala besar di SDN Mrican 1 Jl. Sersan Bahrun No.117, Dermo, Kec. Mojojoto, Kota Kediri, Jawa Timur. Selain itu, guru kelas V SDN Mrican 1 juga belum pernah menerapkan media pembelajaran diorama dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kurangnya inovasi guru dalam penyampaian materi. Hal ini penting bagi siswa guna membantu siswa mempercepat pemahaman dalam belajar serta membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada mapel IPS materi jenis-jenis peran kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan SDA.

D. Validasi Produk

Validasi produk adalah kegiatan penilaian pada produk yang dikembangkan oleh para ahli. Validasi produk bertujuan untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangkan sehingga dapat dikatakan layak untuk diterapkan. Proses validasi akan melibatkan tiga dosen ahli sebagai berikut.

1) Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran pada pengembangan media diorama ini yaitu Dhian Dwi Nur Wenda M.Pd., selaku dosen Universitas

Nusantara PGRI Kediri yang akan memberikan penilaian terhadap keseluruhan instrument yang digunakan dalam penelitian ini dan diserahkan ke ahli materi dan ahli media pembelajaran yang akan di kembangkan. Penilaian pembelajaran adalah kesesuaian angket terhadap

lembar validasi untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap instrument angket validasi ahli materi. Setelah ahli pembelajaran melakukan penilaian, maka akan diketahui beberapa masukan mengenai hal-hal yang perlu dibenahi.

2) Ahli Materi

Ahli materi pada pengembangan media diorama ini yaitu Muhamad Basori S.Pd.I. M.Pd. selaku dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri. Ahli materi akan memberikan penilaian terhadap segi materi dari media pembelajaran yang dikembangkan. Beberapa aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah kesesuaian materi dan kualitas materi yang disesuaikan dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Tidak hanya materi dalam media, namun ahli materi juga menilai perangkat pembelajaran dan soal evaluasi yang akan digunakan dalam penelitian. Setelah ahli materi melakukan penilaian, maka akan diketahui beberapa masukan mengenai hal-hal yang perlu dibenahi.

3) Ahli Media

Setelah validasi kepada ahli materi selesai, maka tahap selanjutnya adalah melakukan validasi kepada ahli media. Ahli media pada pengembangan media diorama yaitu Sutrisno Sahari S.Pd, M.Pd., selaku dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri. Ahli media akan memberikan penilaian pada segi tampilan dari media diorama yang dikembangkan, meliputi tampilan dan penggunaan media. Setelah ahli media melakukan penilaian, maka akan diketahui beberapa masukan mengenai hal-hal yang perlu direvisi.

E. Uji Coba Produk

Produk atau media yang telah selesai di buat selanjutnya di uji cobakan pada kegiatan pembelajaran. Uji coba tersebut bermaksud untuk untuk mendapatkan informasi tentang media yang akan dikembangkan dalam pembelajaran apakah produk yang telah dibuat dapat mencapai sasaran atau dengan kata lain untuk melihat keefektifan produk yang dibuat.

Uji coba produk dilakukan melalui dua tahap yakni tahap uji coba terbatas dan uji coba luas. Tahap uji coba terbatas (siswa kelompok kecil) Uji terbatas dilaksanakan guna menguji produk media

Tabel 3.3 Uji Coba

Tahap uji	Jumlah siswa
Uji boca terbatas	14
Uji coba luas	26

Diorama yang telah dikembangkan kepada sekelompok siswa. Kemudian terdapat tahap kedua adalah uji coba luas, tahap ini dilakukan setelah melakukan evaluasi pada tahap uji coba terbatas. Kemudian desain produk diuji cobakan secara luas kepada seluruh kelas. Dari hasil uji coba luas ini akan dievaluasi sehingga memperoleh hasil akhir desain sesuai saran siswa dan guru Kelas V SDN Mrican 1 tentang media “*Diorama*” sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPS materi jenis-jenis usaha masyarakat berdasarkan SDA .

- 1) Adapun langkah-langkah dalam menerapkan media Diorama dalam skala terbatas adalah sebagai berikut.
 - a) Alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran kelompok kecil
 - b) Memilih 14 siswa kelas V SDN Mrican 2 sebagai subjek uji coba
 - c) Memulai pembelajaran dengan memperkenalkan media Media Diorama pada siswa dengan menjelaskan sesuatu hal yang baru yang dapat memacu rasa ingin tahu tentang materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat berdasarkan SDA.
 - d) Memahami materi secara umum dengan bantuan media diorama untuk mempermudah pemahaman siswa
 - e) Siswa mengamati gambar dan penjelasan yang terdapat dalam media diorama untuk lebih memahami jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat berdasarkan SDA.

- f) Melakukan pengambilan kartu untuk menentukan belahan sudut mana yang harus di selesaikan.
 - g) Dan siswa memulai melakukan pemahaman menggunakan media Diorama.
 - h) Setelah mendapatkan pemahaman tentang materi jeni-jenis usaha ekonomi masyarakat berdasarkan SDA, siswa diminta mengerjakan soal post test untuk mengetahui pemahaman materi yang telah dipelajari
 - i) Mengoreksi hasil pekerjaan siswa (soal evaluasi).
- 2) Adapun langkah-langkah dalam menerapkan media Diorama dalam skala terbatas adalah sebagai berikut
- a) Alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran kelompok kecil
 - b) Seluruh siswa berjumlah 26 kelas V SDN Mrican 1 sebagai subjek uji coba
 - c) Memulai pembelajaran dengan memperkenalkan media Media Diorama pada siswa dengan menjelaskan sesuatu hal yang baru yang dapat memacu rasa ingin tahu tentang materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat berdasarkan SDA.
 - d) Memahami materi secara umum dengan bantuan media diorama untuk mempermudah pemahaman siswa

- e) Siswa mengamati gambar dan penjelasan yang terdapat dalam media diorama untuk lebih memahami jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat berdasarkan SDA.
- f) Melakukan pengambilan kartu untuk menentukan belahan sudut mana yang harus di selesaikan.
- g) Dan siswa memulai melakukan pemahaman menggunakan media Diorama.
- h) Setelah mendapatkan pemahaman tentang materi jeni-jenis usaha ekonomi masyarakat berdasarkan SDA, siswa diminta mengerjakan soal post test untuk mengetahui pemahaman materi yang telah dipelajari
- i) Mengoreksi hasil pekerjaan siswa (soal evaluasi).

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan alat yang berguna untuk mempermudah dalam menjalankan sesuatu hal. Setelah adanya observasi maka yang dilakukan tentang media dengan observasi lanjutan yaitu penilaian kondisi pembelajaran di kelas, bagaimana penggunaan media pembelajaran yang antusias siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Observasi lanjutan ini dilakukan pada saat pengimplementasian guna mengetahui seberapa berhasilnya pengembangan media yang di buat tersebut. Dari tujuan penelitian yang disusun dan dirancang maka teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara member pertanyaan dan

pernyataan secara tertulis kepada responden untuk di jawab. Selain itu terdapat beberapa teknik insrumen pengumpulan data yang harus dilakukan seperti :

- 1) Mencari data kevalidan dengan alat ukur hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.
- 2) Kemudian ada data keefektifan dengan tehnik pengumpulan data dari uji coba skala kecil dan uji coba skala besar yang dihitung menggunakan nilai hasil KKM dari rata-rata antara dua sampel (Gunawan, 2015) hal ini bisa di ambil dari hasil uji keefektifan di ujicoba skala kecil dan ujiboa skala besar.
- 3) Terakhir terdapat data kepraktisan, data ini bisa di ambil dari hasil observasi dan angket yang diberikan kepada guru dan siswa

Instrumen tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.4 Instrumen Pengumpulan Data

no	Metode	Instrument	Sumber data
1	Wawancara	Pedoman wawancara	Responden guru
2	Kueseoner need assessment	Angket	Responden guru dan siswa
3	Kueseoner kevalidan	Angket	Responden ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran
4	Kueseoner kepraktisan	Angket	Responden guru dan siswa
5	tes	evaluasi	Responden siswa

1. Pengembangan Instrumen

Dapat dijelaskan bahwa, instrumen pengumpulan data digunakan untuk mempermudah peneliti dalam mendapatkan hasil. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

a) Wawancara

Metode wawancara digunakan peneliti untuk pengumpulan data awal dengan tujuan untuk mencari informasi dan menemukan permasalahan digunakan untuk menentukan media yang akan dikembangkan.

Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu pedoman wawancara. Berikut merupakan pedoman wawancara.

Tabel 3.5 Pedoman Wawancara

No	Pertanyaan
1	Berapa jumlah siswa kelas V di SDN Mrican 1 ?
2	Model pembelajaran apa yang saat ini diterapkan pada kelas V SDN Mrican 1 ?
3	Media apa yang digunakan guru pada saat pembelajaran berlangsung ?
4	Apakah kesulitan yang dialami guru dalam memanfaatkan media pada saat pembelajaran berlangsung ?
5	Adakah kesulitan yang dialami siswa dalam menggunakan media pada saat pembelajaran berlangsung ?
6	Setelah pembelajaran dilakukan secara tatap muka, apakah

	masih tetap ada materi dan tugas untuk dikerjakan dirumah ?
7	Saat ini, materi tematik kelas V sudah mencapai materi apa?
8	Pada mata pelajaran apa siswa mengalami kesulitan belajar?
9	Pada pokok pembahasan apa siswa mengalami kesulitan belajar?
10	Adakah perbedaan hasil belajar siswa pada kelas V ?

b) Kuesioner *Need Assesment*

Selain menggunakan metode wawancara, untuk mencari informasi dan menemukan permasalahan peneliti juga menggunakan lembar angket *need assessment* pada guru dan siswa. Berikut merupakan kisi-kisi angket *need asesment*.

Tabel 3.6 Need assessment pada guru

No	Aspek	Nomor pernyataan
1	Tanggapan pengetahuan materi	1, 2, 3, 4, 5
2	Tanggapan pengetahuan media	6, 7, 8, 9, 10
3	Tanggapan pengembangan media	11, 12, 13, 14, 15

Tabel 3.7 Need assessment pada siswa

No butir soal	Aspek
1	Tanggapan untuk memahami materi IPS
2	Tanggapan untuk menerapkan dalam kehidupan.
3, 4	Tanggapan mengenai perlunya penggunaan media.
5	Tanggapan perasaan terbantu jika menggunakan media.
6, 7	Tanggapan mengenai media yang sebelumnya
8	Tanggapan sudah menggunakan media pembelajaran.
9	Tanggapan sangat membutuhkan media yang inovasi

10	Tanggapan tidak setujunya penggunaan media.
----	---

c) Kuesioner Kevalidan

Angket validasi digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan media yang telah dikembangkan. Angket validasi terdiri dari angket validasi ahli media dan angket validasi ahli materi yang akan dibagikan kepada ahli media dan ahli materi. Berikut instrumen validasi dari produk.

Tabel 3.8 Lembar Angket Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	5
1.	Kelengkapan identitas					
	Kelengkapan pembelajaran					
	Kelengkapan strategi /aktifitas pembelajaran					
	Kelengkapan penilaian					
2.	Kesesuaian penggunaan bahasa					
	Susunan kalimat					
	Penggunaan tanda baca					
3	Kesesuaian tujuan pembelajaran					
	Kesesuaian strategi/aktifitas					
4.	Perencanaan perumusan tujuan pembelajaran					
	Perencanaan penentuan strategi pembelajaran					
	Jumlah skor					
	Persentase skor					

Tabel 3.9 Lembar Angket Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Kejelasan	Kejelasan judul lembar					
		Kejelasan butir pernyataan					
		Kejelasan petunjuk pengisian angket					
2.	Ketepatan isi	Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan					
3	Relevansi	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian					
		Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai					
4.	Kevalidan isi	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar					
5.	Ketepatan bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
		Bahasa yang digunakan efektif					
TOTAL SKOR							
SKORMAKSIMAL							
HASIL SKOR							

Tabel 3.10 Lembar Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Tampilan media	Jenis bahan yang digunakan					
		Ukuran pembuatan media diorama proporsional.					
		Komposisi warna media.					
		Bahan pembuatan media mudah diperoleh.					
		Kerapian desain setiap komponen dalam media.					
		Tampilan gambar yang disajikan.					
		Pengaturan tata letak setiap					

		komponen dalam media.					
		Kemenarikan desain media.					
		Kesesuaian bentuk setiap komponen dalam media.					
		Kesesuaian gambar yang mendukung materi.					
2	Penggunaan media	Media kuat, tahan lama, dapat digunakan berulang-ulang.					
		Media mudah untuk dibawa dan disimpan.					
		Keamanan media ketika digunakan.					
		Kepraktisan penggunaan media					
		Media mudah untuk digunakan oleh guru dan siswa.					
		Media dapat menarik perhatian siswa.					
TOTAL SKOR							
SKOR MAKSIMAL							
PRESENTASE SKOR							

d) Kuesioner Kepraktisan

Angket kepraktisan digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan suatu media yang telah dikembangkan. Angket ini dibagikan kepada guru dan siswa setelah menggunakan media. Berikut kuesioner kepraktisan dari produk.

Tabel 3.11 Angket Kepraktisan Guru

No.	Kriteria	Indikator	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Kualitas Isi dan Tujuan Pembelajaran	Media diorama dikembangkan relevan dengan KI, KD, dan indikator.					
		Media diorama dapat menambah wawasan siswa mengenai konsep pembelajaran IPS.					
		Penyajian materi dalam Media diorama tersusun secara sistematis.					
		Media diorama sudah sesuai dengan tahap perkembangan anak.					
2.	Kualitas Instruksional	Penggunaan gambar dan contoh dalam Media diorama sangat relevan dan dapat membantu pemahaman siswa.					
		Media diorama dapat memicu siswa aktif dalam pembelajaran.					
		Media diorama dapat menumbuhkan minat belajar siswa.					
		Bahasa dalam Media diorama Mudah untuk dipahami siswa.					
3.	Kualitas Teknis	Petunjuk penggunaan sudah jelas dan dapat membantu dalam Penggunaan Media diorama					
		Tidak memerlukan waktu yang banyak untuk mengoperasikan Media diorama .					
		Media diorama dipelajari oleh siswa secara mandiri maupun kelompok.					
		Soal evaluasi dan kuis yang tersedia dapat menumbuhkan kemampuan berpikir siswa.					
		Soal evaluasi sesuai dengan Indicator pembelajaran.					
TOTALSKOR							
SKORMAKSIMAL							
PERSENTASESKOR							

Tabel 3.12 Angket Kepraktisan Siswa

No.	Pernyataan	S	TS
1	Materi pembelajaran IPS jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA sangat mudah dipahami ?		
2	Materi pembelajaran IPS jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA sulit diterapkan dalam kehidupan sehari-hari ?		
3	Saya tidak perlu menggunakan media dalam menjelaskan materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA ?		
4	Saya perlu adanya media untuk menjelaskan materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA ?		
5	Dengan media saya merasa terbantu dalam memahami materi berbagai bidang pekerjaan arik ?		
6	Saya sudah pernah mendapatkan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran ?		
7	Saya sudah pernah melihat media diorama pada materi IPS jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA ?		
8	Saya merasa penggunaan media Diorama sebagai media pembelajaran materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA membuat saya lebih giat?		
9	Saya membutuhkan inovasi baru dalam pembelajaran ?		
10	Siswa tidak setuju dengan adanya media pembelajaran ?		

e) Tes

Dalam penelitian ini menggunakan metode tes berupa soal evaluasi, Soal evaluasi merupakan salah satu instrumen yang digunakan guru untuk mengukur ketercapaian sebuah tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan beberapa soal yang di buat. Dengan soal evaluasi sebanyak 20 soal yang terdiri dari 15 pertanyaan pilihan ganda dan 5 esay.

2. Validasi Instrumen

Validasi instrumen dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui valid atau tidaknya produk yang dikembangkan. Hal ini dilakukan dengan

memberikan angket kepada ahli pembelajaran, ahli media, ahli materi, angket kepraktisan guru, dan angket kepraktisan siswa.

G. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kualitatif. Tujuan dari teknik ini yaitu untuk mengetahui kevalidan dan keefektifan suatu produk. Adapun penjabaran analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Analisis Data Kevalidan

Data kevalidan diperoleh dari ahli media dan ahli materi dan ahli pembelajaran. Untuk memperoleh hasil akhir data kevalidan yaitu sebagai berikut.

- a. Menghitung skor maksimal yang didapatkan dari hasil validasi ahli.
- b. Selanjutnya menghitung persentase hasil validasi berdasarkan angket yang diperoleh dari validator.

Menurut (Akbar, 2013:82) rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$\text{Validitas ahli (V-ah)} = \frac{T_{Se}}{T_{Sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Presentase validitas

TSe = Total skor empiris (jumlah skor penilaian oleh validator)

TSh = Total skor harapan (jumlah skor maksimal)

Hasil presentase skor dari ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli media kemudian dihitung rata-ratanya dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$NA = \frac{N1 + N2 + N3}{n}$$

Keterangan:

NA: Nilai akhir

N1 : Presentase kevalidan materi

N2: Presentase kevalidan media

N3: Presentase kevalidan pembelajaran

- c. Setelah mendapatkan hasil akhir yang masih berupa angka atau bentuk kuantitatif, perlu adanya pengubahan menjadi bentuk kualitatif. Pengubahan data dari bentuk kuantitatif menjadi bentuk kualitatif harus mengacu pada kategori validitas. Kategori validitas sebagai berikut.

Tabel 3.13 Kriteria Kevalidan Revisi Media

Pencapaian Nilai(skor)	Kategori validitas	Keterangan
81.00 -100.00	Sangat valid	Sangat Baik untuk digunakan
61.00 -80.00	Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil
41.00 -60.00	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar

21.00 -40.00	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
00.00 -20.00	Tidak valid	Tidak boleh digunakan

(Akbar, 2015)

2. Analisis Data Kepraktisan

Data kepraktisan dibagi menjadi dua yaitu data kepraktisan uji coba draf awal produk (kelompok terbatas) dan uji coba produk utama (lapangan). Untuk uji coba lapangan diperoleh dari dua pengguna, yaitu guru dan siswa. Dua data tersebut akan dijumlahkan dan dibagi untuk diketahui hasilnya dengan kata lain dihitung rata-ratanya. Adapun data yang diperoleh dari angket kepraktisan, baik ujicoba terbatas dan lapangan akan dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif dengan criteria

$$Validitasahli(V-ah) = \frac{T_{Se}}{T_{Sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

T_{se}: Total skor empiric yang dicapai

T_{sh}: Total skor Maksimal

Tabel 3.14 Kriteria Kepraktisan dan Revisi Media

Presentase Skor Kuantitatif	Skor Kualitatif	Keterangan
81% -100%	Sangat Praktis	Tidak perlu revisi

61% -80%	Praktis	Revisi kecil
41% -60%	Cukup Praktis	Revisi sedang
21% -40%	Tidak Praktis	Revisi besar
0% -20%	Sangat Tidak Praktis	Tidak dapat digunakan

(Ridwan : 2013)

3. Analisis Data Keefektifan

Mengukur keefektifan dari Media pembelajaran peneliti dapat dilakukan dengan cara menganalisis data berupa skor dari test siswa (*evaluasi*). Soal *evaluasi* terdiri dari 20 dengan 15 soal pilihan ganda dan 5 esay. Satu soal benar PG mendapat skor 4 (empat), skor esay 8 (delapan). Adapun rumus yang diadaptasi dari (Aka) seperti berikut.

$$\text{Nilai Hasil Belajar Individu} = \frac{\text{Jumlah soal benar}}{\text{jumlah Soal maksimal}} \times 100$$

Sedangkan untuk menghitung rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{\text{jumlah nilai hasil belajar tiap siswa}}{\text{jumlah seluruh siswa}}$$

Media pembelajaran peneliti dikatakan efektif jika nilai rata-rata siswa kelas V memperoleh ≥ 75 (KKM). Dan sebaliknya, media dianggap tidak efektif dan perlu revisi apabila nilai rata-rata siswa kelas V ≤ 75 (KKM).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa media visual materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan sumber daya alam. Pembuatan media diorama menggunakan bahan dari kayu.

Kegiatan yang dilakukan pada saat studi lapangan adalah untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan perencanaan pengembangan media diorama. Langkah yang digunakan dalam pengembangan media diorama menggunakan tahapan-tahapan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berikut penjelasan tahapan dari model penelitian ADDIE.

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis adalah tahap/langkah pertama yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini yang dilakukan yaitu melakukan analisis kinerja, analisis kebutuhan, dan analisis materi. Hasil yang diperoleh pada tahap ini adalah sebagai berikut.

a. Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan untuk mengamati guru saat proses pembelajaran di kelas. Pada saat pengamatan di kelas V dengan tema 1 subtema 3 materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan sumber daya alam pada SDN Mrican 1, guru belum

menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Guru hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar utama di dalam kelas.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan dan perolehan data *need assesment* guru, bahwa pelajaran IPS materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan sumber daya alam sulit untuk dijelaskan, dikaitkan, difahami, dan diterapkan oleh siswa, dalam proses pembelajaran guru belum pernah menggunakan media dalam penyampaian materi, guru hanya menggunakan perangkat pembelajaran, guru sudah pernah mengikuti pelatihan terkait media pembelajaran, namun guru belum pernah menggunakan dan mengembangkan inovasi media, sehingga guru sangat setuju apabila terdapat media guna penunjang pembelajaran peserta didik untuk lebih aktif dalam penguasaan materi.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan pada penelitian ini di dapat dari hasil wawancara dengan guru dan siswa kelas V SDN Mrican 1 mengenai kebutuhan saat proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil *need assesment* siswa dapat diketahui bahwa siswa pada materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan sumber daya alam sulit difahami, siswa belum pernah menggunakan media pada materi tersebut, siswa membutuhkan media penunjang pada materi tersebut, siswa bersedia menerima

media apabila digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kebutuhan saat pembelajaran di kelas adalah sebuah inovasi berupa media pembelajaran yang memberikan pengalaman baru kepada siswa guna meningkatkan pengetahuan kognitif.

2. *Design* (Desain Awal Model)

Bahan yang digunakan pembuatan media Diorama adalah Balok kayu, Kain fanel, Lem, Kertas, semen, sterofom, dll. Kemudian ada Alat Gunting, *Cutter*, Cat Akrilik, dll. Dengan Pola : untuk pola Diorama berbentuk kotak bersekat berjumlah 4 sudut setiap sudut diisi berbagai tempat peran ekonomi masyarakat, contohnya pada sudut terdapat bidang agraris sebagai tempat dengan mata pencahariannya sebagai petani maupun buruh tani, kemudian bidang perairan sebagai tempat mata pencaharian nelayan, dibidang industri terdapat mata pencaharian sebagai karyawan pabrik, dibidang datara terdapat mata pencaharian seperti pasar.

Pada tahap desain media maka dilakukan beberapa langkah berikut ini.

- a) Menentukan judul media, judul media yang dipilih harus sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator.
- b) Membuat desain media menggunakan papan balok kayu.
- c) Menentukan pola gambar pada kain fanel yang sudah di pilih.
- d) Menempelkan sterofom yang sudah di desain

- e) Merancang atau mendesain pola gambar yang menarik dan sesuai kompetensi dasar serta indikatornya.
- f) Menyempurnakan diorama dengan aksesoris tambahan dengan warna-warni yang menarik agar dapat menarik perhatian siswa.



Gambar 4.1 Komponen Media



Gambar 4.2 Bentuk Media

3. Development (pengembangan)

Media yang dikembangkan akan diujikan kepada ahli sebelum di uji coba pada siswa. Teknik pengumpulan data validasi ahli menggunakan angket. Lembar validasi diberikan kepada tiga validator yaitu validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli pembelajaran.

a. Validasi Ahli Media

Validator ahli media yang dipilih adalah dosen PGSD yaitu Sutrisno Sahari S.Pd. M.Pd. Penilaian dilakukan kepada validator guna melihat media dengan mengisi angket dan memberikan komentar terhadap media. Instrumen angket media terdapat 20 item pertanyaan. Validator juga memberikan saran & kritik untuk memperbaiki media yang dikembangkan.

b. Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi yang dipilih adalah dosen IPS yaitu Muhammad Basori, S.Pd, M.Pd. Penilaian dilakukan dengan validator melihat media dan perangkat pembelajaran kemudian mengisi angket dan memberikan komentar terhadap media dan perangkat pembelajaran.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Validator ahli pembelajaran Dhian Dwi Nur Wenda M.Pd., selaku dosen Universitas Nusantara PGRI. Penilaian dilakukan dengan validator melihat media dan perangkat pembelajaran

kemudian mengisi angket dan memberikan komentar terhadap media dan perangkat pembelajaran.

4. Implementasi (penerapan lapangan)

Uji coba lapangan dilakukan setelah media dan perangkat pembelajaran dinyatakan layak oleh validator. Hasil uji coba akan digunakan sebagai penentu keefektifan dan kepraktisan media. Lokasi uji coba dilakukan di SDN Mrican 1 dan 2 kota Kediri, dengan subjek kelas V SDN Mrican 1 yang diikuti oleh 26 siswa dan SDN Mrican 2 yang diikuti 14 siswa.

Uji coba diawali dengan memberikan informasi mengenai penelitian yang dilakukan. Kemudian peneliti menjelaskan materi tentang jenis-jenis peran ekonomi masyarakat berdasarkan sumber daya alam. menggunakan media diorama yang telah dikembangkan. Pada akhir pembelajaran siswa diberikan soal evaluasi/*posttest*. Soal *posttest* bertujuan untuk melihat hasil perkembangan pengetahuan pada siswa tentang materi sistem jenis-jenis peran ekonomi masyarakat berdasarkan sumber daya alam.

Perkembangan pengetahuan siswa tentang materi jenis-jenis peran ekonomi masyarakat berdasarkan sumber daya alam dapat dilihat dari hasil *posttest*. Dari hasil *posttest*/evaluasi dapat ditarik kesimpulan untuk menentukan keefektifan dari media. Sedangkan untuk kepraktisan diambil dari hasil angket kepraktisan guru dan kepraktisansiswa.

B. Hasil Validasi Media Diorama

Uji validasi bertujuan untuk mengetahui dan mengukur media yang dikembangkan valid atau tidaknya untuk proses pembelajaran. Validasi dilakukan tiga tahap yaitu validasi ahli media oleh validator media dan validasi ahli materi oleh validator ahli materi IPS dan validasi ahli pembelajaran oleh ahli pembelajaran.

Tahap uji validasi yang dilakukan diperoleh hasil bahwa materi serta media sudah valid dan dapat digunakan untuk penelitian. Pada tahap validasi, peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran atau komentar dari validator.

1. Hasil Validasi Ahli Media

Melalui tahap validasi ahli media pada hari Jumat, 24 februari 2023 media pembelajaran diorama yang dikembangkan telah dinyatakan valid. menurut (Akbar, 2013)perlu didakan revisi untuk memenuhi data kevalidan media. Media dikatakan valid jika media dan materi yang dikembangkan sudah valid atau layak. Praktis adalah kemudahan dalam penggunaan. Nilai kepraktisan diperoleh dari angket kepraktisan siswa dan angket kepraktisan guru. Efektif adalah pengaruh atau akibat. Media yang dikembangkan memiliki pengaruh atau akibat terhadap kegiatan pembelajaran siswa. Nilai keefektifan didapat dari hasil nilai evaluasi. Dari nilai evaluasi kemudian di cari nilai ketuntasan belajar klasikal (KBK) setiap tesnya.

Berikut komentar dari ahli media antara lain, 1) Memberikan warna yang mencolok pada media diorama , 2) memebrikan model atau tokoh atau miniatur orang pada media, 3) bahan pembuatan media diperhatikan.



Gambar 4.3 Tampilan Awal



Gambar 4.4 Tampilan Awal



Gambar 4.5 Isi dalam media



Gambar 4.6 Materi Dalam Media



Gambar 4.7 Letak Materi Pada Sudut Media

Model yang dikembangkan bersifat tiga dimensi. Media dapat digunakan siapa pun dari usia anak-anak sampai usia dewasa tanpa alat bantu. Di dalam media terdapat indikator kompetensi dasar, kompetensi inti, tujuan pembelajaran, indikator, materi dan *quiz*.

Adapun desain media diorama sebelum dan sesudah revisi sebagai berikut. Pada bagian kerangka mengalami penambahan di bagian pewarnaan yang belum sempurna agar guru dan siswa mengetahui jenis letak bidang pekerjaan yang cocok.



Gambar 4.8 sebelum diwarnai



Gambar 4.9 sesudah diwarnai

Bagian materi ditambahkan miniatur orang yang dapat disentuh agar siswa dapat merasakan tekstur pada media dan informasi materi menjadi lebih rinci.



Gambar 4.10 Sudut Sebelum



Gambar 4.11 Sudut Sesudah

Berikut hasil validasi dari ahli media

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Tampilan media	Jenis bahan yang digunakan	√				
		Ukuran pembuatan media diorama proporsional.	√				
		Komposisi warna media.	√				
		Bahan pembuatan media mudah diperoleh.	√				
		Kerapian desain setiap komponen dalam media.	√				
		Tampilan gambar yang disajikan.	√				
		Pengaturan tata letak setiap komponen dalam media.	√				
		Kemenarikan desain media.		√			
		Kesesuaian bentuk setiap komponen dalam media.	√				
		Kesesuaian gambar yang mendukung materi.	√				
2	Penggunaan media	Media kuat, tahan lama	√				
		Media dapat digunakan berulang-ulang.	√				
		Media mudah untuk dibawa		√			
		Media mudah disimpan.	√				
		Keamanan media ketika digunakan.	√				
		Kepraktisan penggunaan media		√			

	Media mudah untuk digunakan oleh guru	√				
	Media mudah digunakan oleh siswa.	√				
	Media dapat menarik perhatian siswa.	√				
	Media dapat mempercepat pembelajaran	√				
TOTAL SKOR		85				
SKOR MAKSIMAL		100				
PRESENTASE SKOR		85%				

Hasil persentase dari validasi ahli media adalah 85%. Dengan hasil persentase tersebut jika dibandingkan dengan kriteria tingkat kevalidan (Akbar, 2015: 78) dengan skor 80%-100% bahwa media tersebut dikatakan sangat valid.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Melalui tahap validasi ahli media pada tanggal 24 Januari 2023 media pembelajaran diorama yang dikembangkan telah dinyatakan valid. Berikut hasil validasi dari ahli materi.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Kelengkapan identitas	√				
	Kelengkapan pembelajaran	√				
	Kelengkapan strategi /aktifitas pembelajaran	√				
	Kelengkapan penilaian	√				

2.	Kesesuaian penggunaan bahasa	√				
	Susunan kalimat	√				
	Penggunaan tanda baca	√				
3	Kesesuaian tujuan pembelajaran		√			
	Kesesuaian strategi/aktifitas	√				
4.	Perencanaan perumusan tujuan pembelajaran	√				
	Perencanaan penentuan strategi pembelajaran	√				
Jumlah skor		54				
Persentase skor		98%				

Hasil persentase dari validasi ahli materi adalah 98%. Dengan hasil persentase tersebut jika dibandingkan dengan kriteria tingkat kevalidan (Akbar, 2015: 78) dengan skor 80%-100% bahwa media tersebut dikatakan sangat valid.

3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Melalui tahap validasi ahli media pada tanggal 1 maret 2023 media pembelajaran diorama yang dikembangkan telah dinyatakan valid.

Berikut hasil validasi dari ahli materi

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Kejelasan	Kejelasan judul lembar				√	
		Kejelasan butir pernyataan				√	

		Kejelasan petunjuk pengisian angket				√	
2.	Ketepatan isi	Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan					√
3	Relevansi	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian				√	
		Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai				√	
4.	Kevalidan isi	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar					√
5.	Ketepatan bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				√	
		Bahasa yang digunakan efektif					√
TOTAL SKOR			39				
SKOR MAKSIMAL			45				
HASIL SKOR			87%				

Hasil persentase dari validasi ahli pembelajaran adalah 87%. Dengan hasil persentase tersebut jika dibandingkan dengan kriteria tingkat kevalidan (Akbar, 2015:78) dengan skor 80%-100% bahwa media tersebut dikatakan sangat valid.

Validasi media yang dilakukan oleh tiga validator mendapatkan hasil yang masing-masing 85%, 98% dan 87%. Dari tiga hasil tersebut menemukan jawaban kevalidan/kelayakan media di hitung rata-ratanya menggunakan rumus berikut.

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

$$\begin{aligned} \text{Nilairata - rata} &= \frac{98+87+85}{3} \\ &= 90\% \end{aligned}$$

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media diorama dinyatakan layak sesuai dengan kategori menurut Sholichah et al.(2019) yang menyatakan bahwa 81% - 100% masuk dalam kategori layak / valid untuk di implementasikan kepada siswa SD.

C. Hasil Kepraktisan Media Diorama

1) Angket Kepraktisan Guru

Angket kepraktisan guru digunakan untuk mengetahui tanggapan guru terhadap media diorama yang dikembangkan. Data angket kepraktisan guru terhadap media sebagai berikut.

Tabel 4.4 Angket Kepraktisan Guru

No.	Kriteria	Indikator	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Kualitas Isi dan Tujuan Pembelajaran	Media diorama dikembangkan relevan dengan KI,KD,dan indikator.					√
		Media diorama dapat menambah wawasan siswa mengenai konsep pembelajaran IPS.				√	
		Penyajian materi dalam Media diorama tersusun secara sistematis.				√	
		Media diorama sudah sesuai dengan tahap perkembangan anak.					√
2.	Kualitas	Penggunaan gambar dan contoh					√

	Instruksional	dalam Media diorama sangat relevandan dapat membantu pemahaman siswa.					
		Media diorama dapat memicu siswa aktif dalam pembelajaran.					√
		Media diorama dapat menumbuhkan minat belajar siswa.					√
		Bahasa dalam Media diorama mudah untuk dipahami siswa.				√	
3.	KualitasTeknis	Petunjuk penggunaan sudah jelas dan dapat membantu dalam Penggunaan Media diorama			√		
		Tidak memerlukan waktu yang banyak untuk mengoperasikan Media diorama .				√	
		Media diorama dipelajari oleh siswa secara mandiri maupun kelompok.				√	
		Soal evaluasi dan kuis yang tersedia dapat menumbuhkan kemampuan berpikir siswa.				√	
		Soal evaluasi sesuai dengan indicator pembelajaran.					√
TOTAL SKOR			56				
SKOR MAKSIMAL			65				
PERSENTASE SKOR			86%				

Berdasarkan hasil persentase skor pada angket kepraktisan guru mendapatkan nilai sebesar 86%.

2) Angket Kepraktisan Siswa

Sama halnya dengan Angket kepraktisan guru, angket kepraktisan siswa juga digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media diorama yang

dikembangkan. Data kepraktisan siswa terhadap media sebagai berikut.

Tabel 4.5 Angket Kepraktisan Siswa

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami	20	4
2	Informasi yang disampaikan dalam media jelas	24	0
3	Media dapat digunakan untuk memahami materi	24	0
4	Gambar pada diorama jelas	24	0
5	Tampilan media menarik	24	0
6	Media mudah digunakan untuk belajar	24	0
7	Diorama dapat menambah semangat belajar	24	0
8	Media dapat sering digunakan	20	4
Jumlah Skor		184	
Skor Maksimal		192	
Persentase Skor		96 %	

Berdasarkan hasil persentase skor pada angket kepraktisan siswa mendapatkan nilai sebesar 96%.

Kepraktisan media diketahui dari hasil angket kepraktisan guru dan angket kepraktisan siswa. Perolehan hasil yang didapat dari angket guru sebesar 86% dan siswa sebesar 96%.

Dari dua hasil tersebut menemukan jawaban kevalidan / kelayakan media di hitung rata-ratanya menggunakan rumus berikut.

$$x = \frac{\Sigma x}{n}$$

$$\begin{aligned} \text{Nilairata - rata} &= \frac{86+96}{2} \\ &= 91\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil analisis dari data kepraktisan guru dan kepraktisan siswa memperoleh skor persentase sebesar 91% maka dapat dikatakan praktis, jika angket kepraktisan memenuhi kriteria baik yakni dengan perhitungan 81% - 100% masuk dalam kategori sangat layak.

D. Keefektifan Media Diorama

Keefektifan media yang dikembangkan dapat diketahui dengan hasil *post tes/* evaluasi siswa, yang dibandingkan nilai KKM sekolah yakni 75.

1) Hasil Post Tes Skala Terbatas

Berikut hasil post test skala terbatas

Tabel 4.6 Hasil Posttest Skala Terbatas

No.	Nama	Nilai Evaluasi	Keterangan
1	A P	28	Belum Tuntas
2	A R	68	Belum Tuntas
3	F B	64	Belum Tuntas
4	M D	80	Tuntas
5	F O	64	Belum Tuntas

6	F A	48	Belum Tuntas
7	J A	36	Belum Tuntas
8	M I	64	Belum Tuntas
9	M F	76	Tuntas
10	M Z	68	Belum Tuntas
11	N A	88	Tuntas
12	R H	64	Belum Tuntas
13	R A	80	Tuntas
14	R S	82	Tuntas
Jumlah Siswa yang Tuntas		5	
Jumlah Siswa yang Belum Tuntas		9	
Jumlah Siswa		14	
KBK		36 %	

Berdasarkan hasil evaluasi uji coba skala terbatas 14 siswa kelas V yang telah dilakukan didapat 5 siswa yang tuntas dan 9 siswa belum tuntas. Untuk mengetahui perhitungan ketuntasan belajar klasikal menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\Sigma \text{Jumlah siswa yang mendapat nilai} \geq 75}{\Sigma \text{Jumlah siswa yang ikut tes}} \times 100$$

Menurut Islahudin(2019) ketuntasan belajar klasikal dikatakan berhasil atau tuntas jika 85% siswa yang mengikuti tes mendapatkan nilai ≥ 75 . Dari hasil perhitungan KBK soal evaluasi pada skala terbatas

didapatkan nilai sebesar 36%, berarti dapat dikatakan media Diorama belum layak digunakan kepada siswa SD kelas V materi jenis-jenis peran ekonomi masyarakat berdasarkan sumber daya alam, karena hasil ketuntasan belajar siswa belum mencapai $> 75\%$.

2) Berikut hasil *Post Test* Skala Luas

Tabel 4.7 Hasil Posttest Skala Luas

No.	Nama	Nilai Evaluasi	Keterangan
1	A Z	92	Tuntas
2	A P	92	Tuntas
3	A A	64	Belum Tuntas
4	A B	80	Tuntas
5	A P	80	Tuntas
6	A K	92	Tuntas
7	D A	84	Tuntas
8	D H	78	Tuntas
9	G A	76	Tuntas
10	H F	76	Tuntas
11	I S	76	Tuntas
12	J A	72	Belum Tuntas
13	K P	80	Tuntas
14	K A	80	Tuntas
15	M F	76	Tuntas
16	M H	96	Tuntas
17	M R	82	Tuntas
18	N R	88	Tuntas

19	R R	84	Tuntas
20	R V	96	Tuntas
21	S A	88	Tuntas
22	T T	80	Tuntas
23	VA	66	Belum Tuntas
24	W S	92	Tuntas
Jumlah Siswa yang Tuntas		21	
Jumlah Siswa yang Belum Tuntas		3	
Jumlah Siswa		24	
KBK		87,5%	

Berdasarkan hasil evaluasi skala luas 24 siswa kelas V yang telah dilakukan di dapat 21 siswa yang tuntas dan 3 siswa belum tuntas. Untuk mengetahui perhitungan ketuntasan belajar klasikal menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\Sigma \text{Jumlah siswa yang mendapat nilai } \geq 75}{\Sigma \text{Jumlah siswa yang ikut tes}} \times 100$$

Menurut Islahudin (2019) *ketuntasan* belajar klasikal dikatakan berhasil atau tuntas jika 85% siswa yang mengikuti tes mendapatkan nilai ≥ 75 . Dari hasil perhitungan KBK soal evaluasi pada skala luas mendapatkan nilai sebesar 87,5%.

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil evaluasi dengan menggunakan media diorama pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis peran ekonomi masyarakat berdasarkan sumber daya alam sangat layak.

E. Pembahasan

1. Hasil Kevalidan Media

Hasil data kevalidan yang diperoleh dari tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Berikut data yang diperoleh dari ahli media sebesar 85%. Media tersebut dikatakan valid, karena menurut validator jenis bahan yang digunakan sudah baik, ukuran pembuatan media diorama sudah proporsional, komposisi warna media sudah baik, bahan pembuatan media mudah diperoleh, desain setiap komponen dalam media sudah rapi, tampilan gambar yang disajikan sudah baik, pengaturan tata letak setiap komponen dalam media sudah bagus, serta desain media sudah menarik. Kesesuaian bentuk setiap komponen dalam media sudah baik, dari segi kesesuaian gambar sudah mendukung materi, penggunaan media kuat, tahan lama, dapat digunakan berulang-ulang, mudah untuk dibawa, mudah disimpan, keamanan media ketika digunakan, media mudah untuk digunakan oleh guru mudah digunakan oleh siswa, serta mampu menarik perhatian siswa sehingga media dapat mempercepat proses pembelajaran pembelajaran

Kemudian hasil data kevalidan yang diperoleh dari ahli materi sebesar 98%, Media tersebut dikatakan valid, karena menurut validator

kelengkapan identitas dan pembelajaransudah lengkap, strategi atau aktivitas sudah sesuai, kelengkapan penilaian sudah sangat lengkap, dalam kesesuaian bahasa dan susunan kalimat sudah baik, tujuan penulisan seperti tanda baca dan susunan kalimat sudah sesuai EYD, dan terdapat perumusan strategi tujuan dan strategi pembelajaran sudah sangat baik.

Selanjutnya data validasi dari ahli pembelajaran mendapatkan skor 87%, Media tersebut dikatakan valid, karena menurut validator berdasarkan aspek kejelasan judul, pernyataan, dan petunjuk pengisian angket sudah baik, ketepatan pernyataan dan jawaban sudah tepat, pernyataan yang berkaitan dengan tujuan dan aspek sudah relevan. Kelengkapan informasi sudah benar, bahasa mudah dipahami dan efektif.

2. Hasil Kepraktisan Media

Hasil data kepraktisan yang diperoleh guru sebesar 86% dan siswa sebesar 95% sehingga bisa dikatakan media tersebut praktis apabila memenuhi standar kepraktisan. Data dari kepraktisann guru sebesar 86% meliputi media tersebut sudah sesuai dengan KI dan KD indikator, media tersebut sudah baik dalam penguasaan konsep, penyajian materi sudah sistematis, media sudah sesuai dengan tahap berkembang anak, kualitas media dan gambar sudah sangat baik, media mampu membuat siswa menjadi lebih aktif, media sudah baik untuk dipahami siswa, adapun petunjuk penggunaan media sudah baik dan jelas, tidak memerlukan waktu yang lama penggunaan media, media mampu dipelajari sendiri oleh siswa

dengan mudah, terdapat soal evaluasi yang sudah baik, dan soal evaluasi tersebut sudah sesuai dengan indikator yang benar.

Kemudian terdapat angket kepraktisan siswa dengan perolehan skor 95%. Berdasarkan angket kepraktisan siswa diperoleh kesimpulan bahwa pada media diorama bahasa yang digunakan mudah dipahami, informasi yang disampaikan sudah sangat baik, media mampu digunakan dengan tepat, materi gambar tampilan sudah sangat baik, diorama berguna dalam menambah semangat belajar, media sering digunakan dalam penyampaian materi.

3. Hasil Keefektifan Media

Berdasarkan hasil evaluasi uji coba skala terbatas 14 siswa kelas V yang telah dilakukan didapat 5 siswa yang tuntas dan 9 siswa belum tuntas. Menurut Islahudin (2019) ketuntasan belajar klasikal dikatakan berhasil atau tuntas jika 85% apabila siswa yang mengikuti tes mendapatkan nilai ≥ 75 . Dari hasil perhitungan KBK soal evaluasi pada skala terbatas mendapatkan nilai sebesar 36%, sehingga media tersebut tidak efektif digunakan pada materi jenis-jenis peran kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan sumber daya alam, hal ini dipengaruhi saat penjelasan materi kurang jelas atau masih kaku, peletakan jam pelajaran terlalu siang, siswa cenderung ramai dan tidak kondusif, sehingga menyebabkan nilai hasil belajar siswa masih dibawah rata-rata.

Selanjutnya berdasarkan hasil evaluasi skala luas 24 siswa kelas V yang telah dilakukan di dapat 21 siswa yang tuntas dan 3 siswa belum tuntas. Menurut Islahudin (2019) ketuntasan belajar klasikal dikatakan berhasil atau tuntas jika 85% siswa yang mengikuti tes mendapatkan nilai ≥ 75 . Dari hasil perhitungan KBK soal evaluasi pada skala luas mendapatkan nilai sebesar 87,5%. Sehingga media tersebut sudah efektif digunakan di kelas 5 materi jenis-jenis peran kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan sumber daya alam.

Terjadi perubahan yang signifikan pada implementasi penelitian dari skala kecil ke skala luas. Hal tersebut terjadi akibat proses pembelajaran yang sebelumnya di waktu siang hari diganti di waktu pagi hari agar siswa bersemangat, kemudian perbaikan pada saat proses pembelajaran dengan pembenahan sistem kelompok dan kuis yang menarik sehingga diterima baik oleh siswa. Kemudian penggunaan metode tanya jawab disela-sela pelajaran yang mampu membuat siswa bersemangat, kemudian penyampaian guru saat pembelajaran sudah luwes dan tersusun rapi.

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil evaluasi dengan media diorama dapat dikatakan efektif digunakan pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan sumber daya alam pada kelas 5 SDN Mrican 1 kota Kediri.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil data observasi yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penggunaan media Diorama mata pelajaran IPS dinyatakan sangat valid. Hal tersebut dibuktikan pada hasil validasi media pembelajaran dari tiga validator, pada validator media dengan kriteria persentase nilai sebesar 85%, pada validator materi dengan kriteria persentase nilai sebesar 95%, pada validator pembelajaran dengan kriteria 87%. Sehingga baik atau layak untuk digunakan pada materi jenis-jenis peran ekonomi masyarakat berdasarkan sumber daya alam siswa kelas V SDN Mrican 1 Kota Kediri.
2. Media visual Diorama mata pelajaran IPS dinyatakan sangat praktis. Hal ini dibuktikan dengan perolehan data nilai persentase berdasarkan data kepraktisan guru dan data kepraktisan siswa. Pada data analisis angket yang diperoleh dari guru dengan perolehan skor persentase sebesar 86%, kemudian pada data analisis angket yang diperoleh dari siswa dengan perolehan skor persentase sebesar 95%. Kriteria tersebut menunjukkan bahwa kepraktisan sangat baik atau layak digunakan, sehingga media visual Diorama materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan sumber daya alam kelas V SDN Mrican 1 kota Kediri.

3. Media visual Diorama mata pelajaran IPS dinyatakan sangat efektif. Hal ini dibuktikan pada hasil belajar siswa yang memenuhi persentase perolehan nilai skor dari skala kecil sebesar 36% dan skala besar 87,5%. Kriteria tersebut menunjukkan klasifikasi perolehan skor sangat baik, sehingga siswa kelas V SDN Mrican 1 kota Kediri mampu melakukan analisis pada materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan sumber daya alam.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

1. Implikasi Teoritis

Media visual Diorama dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi jenis-jenis peran ekonomi masyarakat berdasarkan sumber daya alam kelas V SDN Mrican 1 kota Kediri. Hal ini dapat dilihat dari nilai hasil belajar siswa *post test* atau evaluasi yang meningkat dengan signifikan.

2. Implikasi Praktis

a. Bagi Guru

Media visual papan pecahan bertujuan untuk memperkaya media pembelajaran guru dan mampu menjadi salah satu referensi dalam pembelajaran di SDN Mrican 1. Dengan adanya media Diorama diharapkan mampu

menambah wawasan serta menerima suasana baru bagi siswa kelas V SDN Mrican 1.

b. Bagi Siswa

Media visual Diorama dapat dijadikan sumber belajar dengan guru serta menambah wawasan.

C. Saran-saran

Media visual yang dikembangkan diharapkan mampu memberi motivasi semangat mengajar pada guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Media Diorama mampu dijadikan sebagai alternatif media ajar bagi guru guna penyampaian materi pada proses pembelajaran di kelas V SDN Mrican 1 kota Kediri.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M. A., Eckert, C., & Teredesai, A. (2018). *interpretable machine learning in healthcare*.
- Akbar, M. R. (2013). Pengaruh budaya organisasi terhadap employee engagement (studi pada karyawan PT Primatexco Indonesia di Batang). *Journal of Social and Industrial Psychology*, 2(1).
- Akbar, N. S. (2015). Influence of magnetic field on peristaltic flow of a casson fluid inn an asymmetric channel: application in crude oil refinement. *Journal of Magnetism of Magnetic Materials*.
- Akbar, R. R. A. (2018). *Pengembangan video pembelajaran matematika berbantuan media sosial instragram sebagai alternatif pembelajar*. UIN Raden Intan Lampung.
- Alfin, R. (2015). *Hubungan antara kualitas tidur dengan tekanan darah pada remaja di SMAN 1 Padang Tahun 2015*. Universitas Andalas.
- Alliyah, S., & Maslichan. (2022). Penggunaan praktek akuntansi manajemen (PAM) pada UKM di Kabupaten Rembang. *Jurnal Ilmiah Ekonomi*, 17(1).
- Asiah, S. (2016). *Pengembangan pembelajran media diorama pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) tema lingkungan alam dan lingkungan buatan siswa kelas III Sekolah Negeri (SDN) Kepanjen 1 Jombang*. Universitas Islam Negeri Maulan Malik Ibrahim.
- Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2015). *Teoti belajar dan pembelajaran*.
- Bretz, R. (1972). *Three models for home-based instructional systems using television*.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2014). *Strategi belajar mengajar*. PT Rineka Cipta.
- Fauzi, U. (2014). Pengaruh kompensasi terhada kinerja karyawan PT Trakindo Utama Samarinda. *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 2(3).
- Gunawan, J. (2015). Ensuring trustworthiness in qualitative research. *Belitung Nursing Journal*, 1(1).
- Gunawan, R. (2013). *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Alfabeta.
- Hidayat, W. W. (2018). *Pegnaruh profitabilitas leverage dan pertumbuhan*

penjualan terhadap penghindaran pajak: studi kasus perusahaan manufaktur di Indonesia.

- Islahudin, N. (2019). Teknologi preoses pengecatan menggunakan sistem atomisasi pada produk berbahan plastik di Industri Perakitan Sepeda Motor. *Jurnal Ilmiah Teknik Mesin*, 13(1).
- Ismawan, A. H. (2019). *Analisis Saluran dan Margin Pemasaran Buah Srikasya di Desa Langsar Kecamatan Bluto Kabupaten Sumenep*. University of Muhammadiyah Malang.
- Kurnia, D. (2019). Profitabilitas, kebijakan dividen dan harga saham terhadap nilai perusahaan. *Jurnal Akuntansi: Kajian Ilmiah Akuntansi*, 6(2).
- Kurnia, F., & Fathurohman, A. (2014). analisis bahan ajar fisika SMA Kelas XI di Kecamatan Indralaya Utara berdasarkan kategori literasi sains. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 1(1).
- Kurniasih, Imas, & Sani, B. (2014). *Implementasi kurikulum 2013: Konsep & Penerapan*. Kata Pena.
- Majid, A. (2012). *Perencanaan pembelajaran mengembangkan standar kompetensi guru*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Nadhiroh, L. (2018). Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual pada Muatan IPS Kelas V. *Journal, Joyful Learning*, 7(4).
- Nurochim. (2013). *Perencanaan pembelajaran ilmu-ilmu sosial*. Rajawali.
- Pratama, I. (2022). Tata kelola erusahaan dan atribut perusahaan pada ketepatan pelaporan keuangan: bukti dari perusahaan yang terhdaftar di bursa efek indonesia. *Journal of Education Humaniora and Social Sciences*, 4(3).
- Putri, V. K. M. (2021). Partisipasi Politi: Pengertian, Teori, Faktor dan Bentuknya. *Kompas.Com*.
<https://www.kompas.com/skola/read/2021/07/12/153000269/partisipasi-politik--pengertian-teori-faktor-dan-bentuknya?page=all>
- Qomariyah, H. (2016). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis information and communication technologuy (ICT) terhadap motivasi dan hasil belajar IPA kelas 4 MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jomban*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

- Ramli, M. (2012). *Media dan teknologi pembelajaran*.
- Rusman. (2012). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer untuk mengembangkan profesionalisme guru abad 21*. Alfabeta.
- Sadeli, L. (1986). *Konsep dasar ilmu pengetahuan sosial modul 1-3*. Universitas Terbuka Jakarta.
- Sadiman, A. S. (2014). *Media Pendidikan*.
- Sholichah, I. F., Paulana, A. N., & Fitriya, P. (2019). Self-esteem dan resiliensi akademik mahasiswa. *Proceeding National Conference Psikologi UMG 2018*, 1(1).
- Soenarko, B., Wiguna, F. ., & Putri, K. . (2018). Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan bahan bekas untuk guru sekolah dasar pada anggota gugus 2 kecamatan ringinrejo kabupaten kediri. *Jurnal Pengabdian Nusantara*, 1(2).
- Sudayana, W. (2015). Readiness and competence of senior high school english teachers to implement curricullum 2013. *Indonesia Journal of Applied Linguistics*, 5(1).
- Sugiarti, E. (2018). Building work commitment of BPPT employee. *Scientific Journal of Reflection: Economic Accounting*, 1(2).
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan, Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Suhartini. (2018). Analisa SWOT dalam menentukan strategi pemasaran pada perusahaan. *Jurnal Manajemen Dan Teknik Industri Produksi*, 12(2).
- Sumardi, K. (2012). Potret pendidikan karekater di Pondok Pesantren Salafiah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(3).
- Supardi. (2011). *Dasar-dasar ilmu sosial*.
- Susanto, A. (2014). *Penembangan pembelajaran IPS di SD Kencana*.
- Umar. (2013). Media pendidikan: Peran dan fungsinya dalam pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*, 1(2).
- Weranti, S. E. (2017). Pengaruh media diorama tiga dimensi terhadap hasil belajar kognitif materi mengenal penggunaan uang pada mapel IPS Kelas III SDN

Balong Bowo. *Journal of Information and Computer Technology Education*, 1(1).

Zakiyayati, P. (2020). *Pengembangan media diorama sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya*. IAIN Palangka Raya.

SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SDN MIRICAN 1
Kelas / Semester	: V (lima) / I (satu)
Tema	: 2. Udara bersih bagi kesehatan
Sub Tema	: 1. Cara tubuh mengolah udara bersih
Pembelajaran ke	: 1

Kompetensi inti :

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

KD	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi waktu	Sumber
				Prosedur	Jenis	Instrumen		
Ilmu Pendidikan Sosial 3.1. Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	3.1.1 siswa mampu mengidentifikasi i peran ekonomi dibidang sosial berdasarkan SDA 3.1.2 siswa mampu menganalisis peran ekonomi dibidang budaya berdasarkan SDA	Teks materi tentang jenis-jenis peran ekonomi masyarakat berdasarkan SDA	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengintruksikan siswa untuk membaca materi Guru menunjuk salah satu siswa dari masing-masing kelompok untuk menjawab pertanyaan dari guru. Guru mengintruksikan siswa untuk mengamati penjelasan yang 	Awal	Tes tulis	Essay	4X30 menit	<ul style="list-style-type: none"> Buku Guru Buku Siswa Internet Lingkungan
4.1 Menyajikan hasil analisis tentang	4.1.1 siswa mampu menyebutkan							

<p>peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa</p>	<p>peran ekonomi tersebut berdasarkan SDA.</p>	<p>4.1.2 siswa mampu mempresentasikan peran ekonomi berdasarkan SDA</p>	<p>diberikan guru.</p>					
--	--	---	------------------------	--	--	--	--	--

RPP**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SDN MRICAN 1
Kelas / Semester	: V (lima) / I (satu)
Tema	: 2. Udara Bersih Bagi Kesehatan
Sub Tema	: 1. Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih
Pembelajaran ke	: 3
Alokasi Waktu	: 120 menit

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan IPS

KD	INDIKATOR
3.1. Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	3.1.1 siswa mampu mengidentifikasi peran ekonomi dibidang sosial berdasarkan SDA 3.1.2 siswa mampu menganalisis peran ekonomi dibidang budaya berdasarkan SDA
4.1 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	4.1.1 siswa mampu menyebutkan peran ekonomi tersebut berdasarkan SDA. 4.1.2 siswa mampu mempresentasikan peran ekonomi berdasarkan SDA

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan wawancara, siswa dapat mengidentifikasi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di sekitarnya dengan tepat .
2. Dengan menggunakan hasil dari media diorama, siswa mampu menyebutkan produk unggulan dari daerah setempat yang merepresentasikan jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat setempat dengan tepat.
3. Dengan membaca informasi, siswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia dalam bidang: pertanian, peternakan, perkebunan, dan kehutanan, perikanan, pertambangan dan perindustrian

D. MATERI PEMBELAJARAN

- a) Jenis-jenis peran ekonomi masyarakat berdasarkan SDA

E. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

- Pendekatan : *Scientific*
- Strategi : *Cooperative Learning*
- Teknik : *Example Non Example*
- Metode : Permainan, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

Sintaks :

- a. Guru menyiapkan sebuah media
- b. Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pegangan / paketnya.
- c. Setelah selesai membaca buku dan mempelajarinya, guru mempersilahkan siswa untuk menutup bukunya.
- d. Guru mengambil media dan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa dan sebagian siswa harus menjawab, setelah itu guru memberikan rangkuman penjelasan. Demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru.
- e. Guru memberikan kesimpulan.

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka salam pembuka, mengucapkan selamat pagi, dan menanyakan kabar kepada anak- anak. • Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa. • Guru melakukan presensi. • Guru melakukan apersepsi. Guru bertanya kepada siswa : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak-anak apakah orang tua kalian bekerja ? ➤ Coba sebutkan pekerjaan orang tua kalian. ➤ Guru melakukan evaluasi • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari ini. 	30 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan materi di depan kelas mengenai materi jenis-jenis peran ekonomi masyarakat berdasarkan SDA • Guru mengintruksikan siswa untuk membaca atau menyimak materi. • Siswa membaca materi yang diberikan secara bergantian • Siswa memberikan jawaban dari soal-an yang diberikan guru • Siswa mengamati media diorama yang digunakan guru • Siswa menjawab pertanyaan mengenai materi yang ada pada diorama • Guru memberi kuis kepada siswa dengan mnggunakan media yang sudah dibuat • Bagi siswa yang bias menjawab akan mendapat apresiasi 	60 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penguatan dan kesimpulan. • Guru melakukan evaluasi 	30 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberi kesempatan untuk bertanya. • Guru memberikan motivasi kepada siswa. • Berdoa dan salam penutup. 	
--	--	--

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Sumber
 - Buku Guru
 - Buku Siswa
 - Internet
 - Lingkungan
- Media Pembelajaran :
 - Diorama

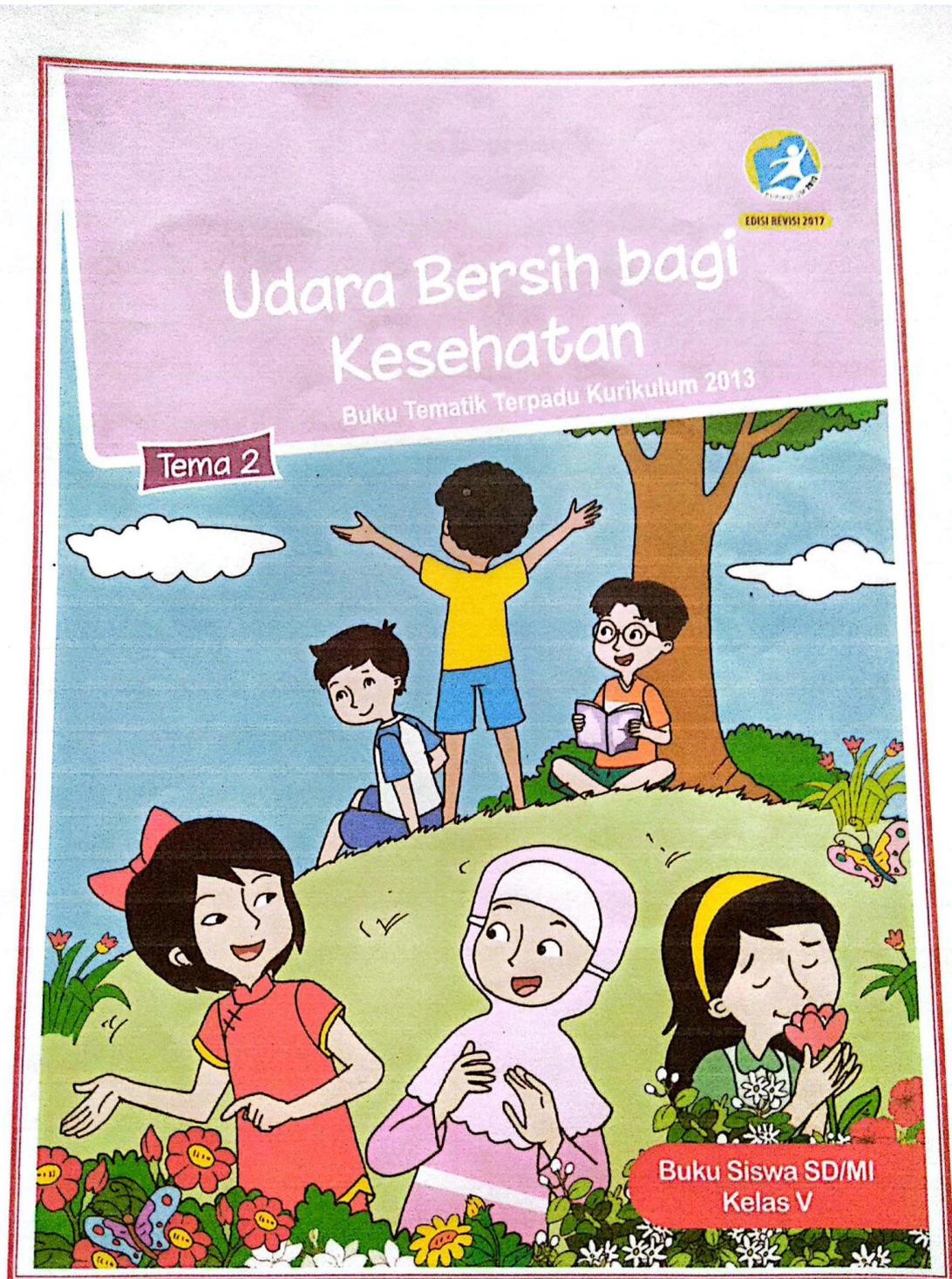
H. PENILAIAN

- | | |
|--|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Aspek Kognitif <ol style="list-style-type: none"> a) Prosedur : Proses b) Jenis : Tes Tulis c) Bentuk : Soal Uraian 2. Aspek Afektif <ol style="list-style-type: none"> a) Prosedur : Proses b) Jenis : Penilaian Sikap | <ol style="list-style-type: none"> c) Bentuk : Pedoman Penilaian Sikap 3. Aspek Psikomotor <ol style="list-style-type: none"> a) Prosedur : Akhir b) Jenis : Unjuk Kerja c) Bentuk : Pedoman Penilaian Unjuk Kerja |
|--|--|

I. LAMPIRAN

1. Media
2. Instrumen penilaian
3. Lembar evaluasi

Handout



Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Masyarakat

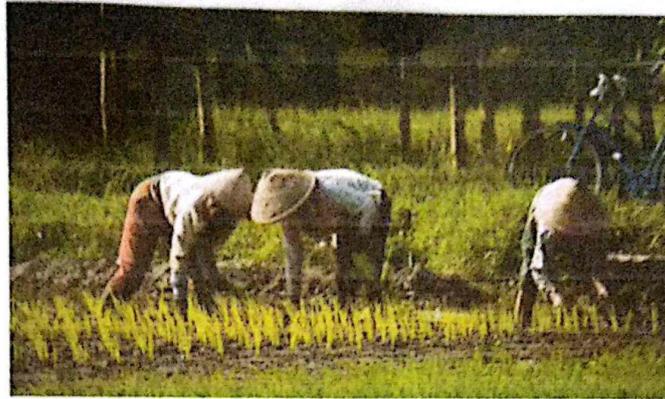
Kondisi geografis Indonesia beragam. Ada wilayah daratan dan ada pula wilayah perairan. Kondisi geografis yang beragam menyebabkan beragam pula jenis kegiatan ekonomi masyarakat. Keragaman ini disesuaikan dengan kondisi alam atau geografi suatu wilayah. Kegiatan ekonomi tersebut bertujuan memenuhi kebutuhan hidup masyarakat. Agar tercipta kehidupan yang nyaman, setiap penduduk perlu menghargai jenis kegiatan ekonomi penduduk lainnya.

Amatilah jenis kegiatan ekonomi di lingkungan daerah sekitarmu! Ada yang bekerja di lahan persawahan. Ada yang beternak ayam petelur atau ayam pedaging. Ada yang berdagang di pasar. Ada yang bekerja di sektor industri. Ada pula yang membudidayakan ikan di kolam. Kegiatan ekonomi masyarakat ini bertujuan memperoleh pendapatan.

Selanjutnya, pendapatan tersebut digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Apa yang dimaksud dengan kegiatan ekonomi? Kegiatan ekonomi adalah semua kegiatan yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Jika dicermati, kegiatan ekonomi dilakukan dengan memanfaatkan sumber daya alam. Sebagai negara kepulauan, Indonesia dikarunia sumber daya alam melimpah. Karunia ini sudah sepantasnya kamu syukuri dengan memanfaatkan secara bijak.

Pemanfaatan sumber daya alam tersebut dapat dilihat pada berbagai bidang usaha.

1. Agraris



Indonesia dikenal sebagai negara agraris. Sebutan ini disebabkan banyak penduduknya bermata pencaharian sebagai petani. Usaha agraris meliputi kegiatan pertanian dan perkebunan. Sektor usaha agraris terdapat di daerah perdesaan dan pegunungan. Berbagai jenis tanaman tumbuh subur dan menghasilkan banyak bahan pangan. Hasil pertanian dan perkebunan antara lain padi, jagung, ubi, kedelai, sagu, umbi-umbian, sayuran, dan buah-buahan.

Perkebunan adalah kegiatan penanaman lahan dengan tanaman keras dengan umur lebih dari enam bulan. Tanaman perkebunan mencakup tanaman musiman dan tanaman tahunan. Tanaman musiman berumur pendek, misalnya tanaman tebu, tembakau, dan rosella. Tanaman tahunan berumur panjang, misalnya tanaman kelapa sawit, kopi, cengkih, teh, karet, cendana, lada, dan kayu putih. Hasil perkebunan di Indonesia menjadi komoditas unggulan ekspor.

2. Perikanan



Perhatikan usaha perikanan di daerah sekitarmu! Di sekitarmu mungkin terdapat budi daya ikan di kolam. Inilah salah satu contoh usaha perikanan. Secara umum, usaha perikanan dibedakan menjadi perikanan darat dan perikanan laut.

- a. Perikanan darat, yaitu usaha memelihara dan menangkap ikan di perairan darat. Perikanan darat terdiri atas perikanan air tawar dan perikanan air payau. Perikanan air tawar dilakukan di sungai, danau, rawa, waduk atau bendungan, empang, sawah, dan kolam. Jenis ikan yang dibudidayakan adalah lele, nila, mujair, guramih, dan mas. Perikanan air payau dilakukan di tambak di pinggir pantai. Jenis ikan yang dibudidayakan adalah bandeng.
- b. Perikanan air laut, yaitu usaha menangkap ikan di pantai atau laut. Di Indonesia, usaha penangkapan ikan di laut dilakukan nelayan tradisional. Saat musim ikan, nelayan akan memperoleh banyak hasil tangkapan.

Laut juga menghasilkan udang, kerang, rumput laut, mutiara, dan garam. Selain untuk keperluan penduduk, hasil tangkapan ditujukan untuk ekspor.

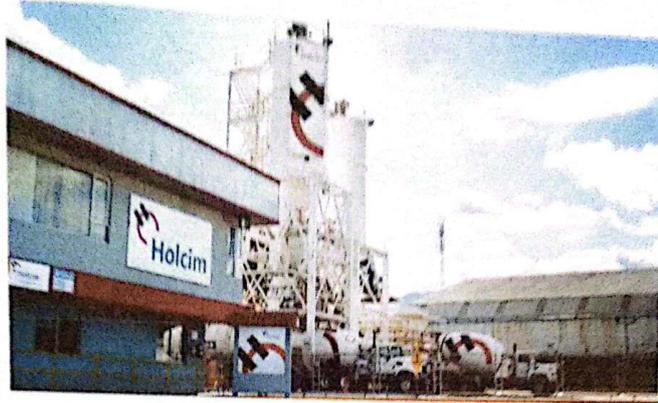
3. Perdagangan



Perdagangan adalah kegiatan membeli barang dagang dan menjualnya kembali kepada konsumen. Kegiatan perdagangan muncul ketika kemampuan manusia atau suatu negara menyediakan barang kebutuhan bersifat terbatas. Akhirnya, terjadi saling ketergantungan dalam memenuhi barang kebutuhan. Melalui kegiatan perdagangan, pedagang akan memperoleh keuntungan dari selisih harga jual dan harga beli. Kegiatan perdagangan tidak hanya mencakup satu daerah atau satu negara.

Akan tetapi, kegiatan perdagangan dapat dilakukan antarnegara. Secara ekonomi, kegiatan perdagangan antarnegara ditandai dengan ekspor impor. Ekspor adalah usaha menjual barang dari dalam negeri ke pasar luar negeri. Impor adalah usaha memasukkan barang dari negara lain ke pasar dalam negeri.

4. Perindustrian



Perindustrian adalah kegiatan mengubah bahan mentah menjadi barang setengah jadi atau barang jadi. Bahan mentah diperoleh dari melimpahnya sumber daya alam. Usaha industri dapat dilakukan secara perorangan atau kelompok. Usaha industri dapat dikelompokkan industri rumah tangga (*home industry*), industri sedang, dan industri besar. Contoh industri di Indonesia adalah industri makanan dan minuman, kosmetik, obat-obatan, garmen, serta elektronik.

Lembar soal evaluasi

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar berikan tanda silang pada huruf a b c atau d.

I.

1. Yang termasuk peran kegiatan ekonomi di bidang agraris adalah...
 - a. Petani
 - b. Pedagang
 - c. Nelayan
 - d. Pengrajin sepatu
2. Yang termasuk peran kegiatan ekonomi di bidang perikanan adalah...
 - a. Petani
 - b. Pedagang
 - c. Nelayan
 - d. Pengrajin sepatu
3. Yang termasuk peran kegiatan ekonomi dibidang perdagangan adalah...
 - a. Petani
 - b. Pedagang
 - c. Nelayan
 - d. Pengrajin sepatu
4. Yang termasuk peran kegiatan ekonomi dibidang industry adalah...
 - a. Petani
 - b. Pedagang
 - c. Nelayan
 - d. Pengrajin sepatu

5. Dalam kegiatan dibidang industri bahan baku yang digunakan adalah...
 - a. Bahan mentah
 - b. Bahan setengan jadi
 - c. Bahan jadi
 - d. Bahan sisa
6. Pengiriman barang dari dalam negri menuju luar negri disebut ...
 - a. Impor
 - b. Ekspor
 - c. Mobilitas
 - d. Ekspedisi
7. Pengiriman barang dari luar negri menuju dalam negri disebut ...
 - a. Impor
 - b. Ekspor
 - c. Mobilitas
 - d. Ekspedisi
8. Daerah indonesia yang menjadi salah satu paru-paru dunia adalah ...
 - a. Daerah jawa
 - b. Daerah Sumatra
 - c. Daerah Kalimantan
 - d. Daerah bali
9. Tanah longsor dan banjir menjadi salah satu bencana yang sering terjadi di pegunungan, hal ini dapat di cegah dengan melakukan ...
 - a. Kemah di hutan

- b. Mebuang sampah di sungai
 - c. Menebang pohon tanpa dipilih
 - d. Menanam pohon dilahan gundul
10. Mengapa dalam melakukan penyemprotan hama padi harus sesuai kebutuhan ...
- a. Agar padi tumbuh subur
 - b. Agar cepat panen
 - c. Agar tidak berdampak negatif pada ekosistem ikan di sungai
 - d. Agar menjadi berkualitas saat jadi beras
11. Apakah yang termasuk dalam bahan tambang sumber energi...
- a. Minyak bumi
 - b. Timah
 - c. Marmer
 - d. Nikel
12. Yang termasuk hasil perternakan hewan besar adalah...
- a. Kambing
 - b. Domba
 - c. Ayam
 - d. Kuda
13. Sebutkan contoh cara menjaga kebersihan kandang, kecuali...
- a. Menyapu halaman kandang satu bulan sekali
 - b. Membersihkan kandang dengan alat penyemprot
 - c. Membakar sampah yang menumpuk
 - d. Memberi vitamin secara rutin

14. Tanaman apasaja yang sering di tanama di daerah dataran rendah ...
- Jagung, kopi, the
 - Teh, padi, gandum
 - Kopi, jagung, padi
 - Jagung, padi kedelai
15. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui adalah...
- Padi, jagung, kedelai
 - Emas, logam, minyak bumi
 - Air, matahari, tumbuhan
 - Tumbuhan, hewan, manusia

II.

- Sebutkan 3 contoh peran kegiatan ekonomi yang ada di daerah perikanan...
- Sebut dan jelaskan peran kegiatan ekonomi di daerah agraris ...
- Sebutkan 5 contoh tanaman yang dapat berumur panjang dan mampu menghasilkan nilai komoditas...
- Sebut dan jelaskan jenis peternakan sesuai hasilnya...
- Sebut dan jelaskan usaha perikanan dapat dibedakan menjadi... dan ...

Dengan sitem penilaian

PG : $15 \times 2 = 30$

Esay : $5 \times 12 = 60$

Hasil akhir : $30+60 = 100$

Lembar validasi silabus

LEMBAR VALIDASI

SILABUS

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kelayakan RPP yang akan digunakan pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi Jenis-Jenis Peran Ekonomi.

B. PETUNJUK

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ahli materi terhadap perangkat pembelajaran (RPP).
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai.
3. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Penilaian instrument penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan criteria penilaian yang diberikan.
5. Kriteria Penilaian :
 - Skor 1 : Sangat Kurang
 - Skor 2 : Kurang
 - Skor 3 : Cukup
 - Skor 4 : Baik
 - Skor 5 : Baik Sekali

C. PENILAIAN

No.	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kelengkapan Komponen Silabus :					
	a. Keterkaitan KI, KD, Tujuan pembelajaran, dan Indikator	✓				
	b. Materi Pokok	✓				
	c. Kegiatan Pembelajaran		✓			
	d. Indikator		✓			
	e. Teknik Penilaian			✓		
	f. Bentuk Penilaian		✓			
g. Bentuk Instrumen		✓				

	h. Alokasi waktu			✓		
	i. Sumber		✓			
2	Bahasa :					
	a. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD		✓			
	b. Kesederhanaan struktur kalimat		✓			
3	Alokasi waktu :					
	a. Kesesuaian alokasi yang digunakan		✓			
	b. Pemilihan alokasi waktu didasarkan pada tuntutan KD		✓			
	c. Pemilihan alokasi waktu berdasarkan pada kesediaan alokasi waktu persemester		✓			
	JumlahSkor	56				
	Pesentaseskor					

D. KRITERIA SKOR

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor total validasi}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\% = \frac{56}{70} \times 100 = 80\%$$

Kriteria Validitas

Persentase (%)	Kualifikasi	Tindak Lanjut
81% - 100 %	Sangat Valid	Implementasi
61% - 80%	Valid	Implementasi
41% - 60%	Cukup Valid	Revisi, Implementasi
21% - 40%	Kurang Valid	Revisi Besar
0% - 20%	Tidak Valid	Revisi Besar

Komentar Ahli :

Sesuatu alokasi waktu dg keluas materi
Tambahkan media pmb. sesuai dg yg digunakan
dalam penelitian

Ahli Isi Mata Pelajaran IPA



DhianDwiNurWenda, M.Pd

NIDN. 0701058701

Lembar validasi RPP

LEMBAR VALIDASI RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kelayakan RPP yang akan digunakan pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi Jenis-Jenis Peran Ekonomi.

B. PETUNJUK

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ahli materi terhadap perangkat pembelajaran (RPP).
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.
3. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Penilaian instrument penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan criteria penilaian yang diberikan.
5. Kriteria Penilaian :
 - Skor 1 : Sangat Kurang
 - Skor 2 : Kurang
 - Skor 3 : Cukup
 - Skor 4 : Baik
 - Skor 5 : Baik Sekali

C. PENILAIAN

No.	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kelengkapan Komponen RPP :	✓				
	a. Identitas					
	b. Tujuan Pembelajaran			✓		
	c. Strategi / aktifitas pembelajaran			✓		
	d. Penilaian		✓			
2	Bahasa :					
	a. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD		✓			

	b. Susunan Kalimat		✓			
	c. Penggunaan tanda baca		✓			
3	Kelayakan Perencanaan:					
	a. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan materi		✓			
	b. Kesesuaian strategi /aktifitas pembelajaran dengan tingkat perkembangan siswa		✓			
4	Perencanaan Pengelolaan Kegiatan pembelajaran :					
	a. Perumusan tujuan pembelajaran	✓				
	b. Penentuan langkah strategi/aktifitas pembelajaran	✓				
	Jumlah Skor	47				
	Persentase skor	94%				

D. KRITERIA SKOR

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor total validasi}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$= \frac{47}{55} \times 100 = 94\%$$

Kriteria Validitas

Persentase (%)	Kualifikasi	Tindak Lanjut
81% - 100 %	Sangat Valid	Implementasi
61% - 80%	Valid	Implementasi
41% - 60%	Cukup Valid	Revisi, Implementasi
21% - 40%	Kurang Valid	Revisi Besar
0% - 20%	Tidak Valid	Revisi Besar

Komentar Ahli :

1. sesuai dengan pmb dg tujuan pmb.
2. mencakup media dlm kegiatan inti
3. sesuai RPP dg silabus.

Ahli Isi Mata Pelajaran IPS



Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd

NIDN. 0701058701

Lembar validasi handout

LEMBAR VALIDASI

HANDOUT

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kelayakan HANDOUT yang akan digunakan pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi Jenis-Jenis Peran Ekonomi.

B. PETUNJUK

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ahli materi terhadap perangkat pembelajaran (RPP).
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.
3. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Penilaian instrument penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan criteria penilaian yang diberikan
5. Kriteria Penilaian :
 - Skor 1 : Sangat Kurang
 - Skor 2 : Kurang
 - Skor 3 : Cukup
 - Skor 4 : Baik
 - Skor 5 : Baik Sekali

C. PENILAIAN

No.	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Isi yang disajikan :					
	a. Pengembangan media disajikan secara sistematis		✓			
	b. Materi sesuai dengan muatan pembelajaran		✓			
	c. Masalah yang diangkat sesuai dengan tingkat kognisi siswa		✓			
	d. Setiap materi yang disajikan mempunyai tujuan yang jelas		✓			

	e. Penyajian handout dilengkapi dengan gambar		✓			
2	Bahasa :					
	a. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD	✓				
	b. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognisi siswa		✓			
	c. Bahasa yang digunakan komunikatif	✓				
	d. Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dimengerti	✓				
3	Kelengkapan Komponen Handout:					
	a. Identitas	✓				
	b. Kompetensi Inti		✓			
	c. Kompetensi Dasar		✓			
	d. Tujuan Pembelajaran		✓			
	e. Indikator Pembelajaran		✓			
	Jumlah Skor					
	Persentase skor					

D. KRITERIA SKOR

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor total validasi}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$\frac{60}{70} \times 100 = 86\%$$

Kriteria Validitas

Persentase (%)	Kualifikasi	Tindak Lanjut
81% - 100 %	Sangat Valid	Implementasi
61% - 80%	Valid	Implementasi
41% - 60%	Cukup Valid	Revisi, Implementasi
21% - 40%	Kurang Valid	Revisi Besar
0% - 20%	Tidak Valid	Revisi Besar

Komentar Ahli :

Layak untuk di gunakan

Ahli Isi Mata Pelajaran IPS



Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd

NIDN. 0701058701

Lembar Validasi Ahli Materi

C. PENILAIAN

No.	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kelengkapan Komponen RPP :	√				
	a. Identitas					
	b. Tujuan Pembelajaran	√				
	c. Strategi / aktifitas pembelajaran	√				
2	d. Penilaian	√				
	Bahasa :	√				
	a. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD					
	b. Susunan Kalimat	√				
3	c. Penggunaan tanda baca	√				
	Kelayakan Perencanaan:	√				
	a. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan materi					
4	b. Kesesuaian strategi /aktifitas pembelajaran dengan tingkat perkembangan siswa		√			
	Perencanaan Pengelolaan Kegiatan pembelajaran :	√				
	a. Perumusan tujuan pembelajaran					
	b. Penentuan langkah strategi / aktifitas pembelajaran	√				
	Jumlah Skor	54				
	Persentase skor	98%				

D. KRITERIA SKOR

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor total validasi}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

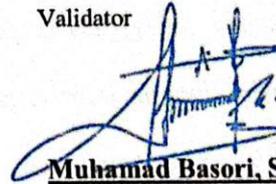
Kriteria Validitas

Persentase (%)	Kualifikasi	Tindak Lanjut
81% - 100 %	Sangat Valid	Implementasi ✓
61% - 80%	Valid	Implementasi
41% - 60%	Cukup Valid	Revisi, Implementasi
21% - 40%	Kurang Valid	Revisi Besar
0% - 20%	Tidak Valid	Revisi Besar

Komentar Ahli : -

Kediri, 2 Januari 2023

Validator



Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd
NIDN. 0721048003

Lembar validasi ahli pembelajaran

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

**“ PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA MATA PELAJARAN IPS
UNTUK MENINGKATKAN ANALISIS PERAN EKONOMI DALAM KEHIDUPAN SOSIAL
SISWA KELAS V SDN MRICAN 1”**

A. IDENTITAS

Nama Penyusun : Anisatul Badriah

Nama Validator : Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.

B. TUJUAN

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap instrumen angket validasi ahli materi.

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut.

5 = sangat baik 2 = kurang

4 = baik 1 = sangat kurang

3 = cukup

2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

D. TABEL PENILAIAN

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Kejelasan	Kejelasan judul lembar					
		Kejelasan butir pernyataan				✓	
		Kejelasan petunjuk pengisian angket				✓	
2.	Ketepatan isi	Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan				✓	
3	Relevansi	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian				✓	
		Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai				✓	
4.	Kevalidan isi	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar				✓	
5.	Ketepatan bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
		Bahasa yang digunakan efektif				✓	
TOTAL SKOR						39	
SKOR MAKSIMAL						45	
HASIL SKOR						87%	

$$\text{Validitas Ahli (V - ah)} = \frac{T_{Se}}{T_{Sh}} \times 100\% = \dots\%$$

Keterangan:

T_{Se} : total skor empirik

T_{Sh} : total skor maksimal

Kriteria kevalidan secara deskriptif (Akbar, 2013:78)

Pencapaian Nilai (Skor)	Kategori Validitas	Keterangan
25.00 – 40.00	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan
41.00 – 55.00	Kurang Valid	Tidak boleh digunakan
56.00 – 70.00	Cukup Valid	Boleh Digunakan setelah revisi besar
71.00 – 85.00	Valid	Boleh digunakan dengan revisi kecil
86.00 – 100.00	Sangat Valid	Sangat baik untuk digunakan

E. KOMENTAR/SARAN:

.....
layak untuk digunakan

Validator

Ahli Pembelajaran



Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.

NIDN 0701058701

lembar validasi ahli media

C. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Tampilan media	Jenis bahan yang digunakan	✓				
		Ukuran pembuatan media diorama proporsional.	✓				
		Komposisi warna media.	✓				
		Bahan pembuatan media mudah diperoleh.	✓				
		Kerapian desain setiap komponen dalam media.	✓				
		Tampilan gambar yang disajikan.	✓				
		Pengaturan tata letak setiap komponen dalam media.	✓				
		Kemenarikan desain media.		✓			
		Kesesuaian bentuk setiap komponen dalam media.	✓				
		Kesesuaian gambar yang mendukung materi.	✓				
2	Penggunaan media	Media kuat, tahan lama	✓				
		Media dapat digunakan berulang-ulang.		✓			
		Media mudah untuk dibawa			✓		
		Media mudah disimpan.	✓				
		Keamanan media ketika digunakan.	✓				
		Kepraktisan penggunaan media		✓			
		Media mudah untuk digunakan oleh guru	✓				
		Media mudah digunakan oleh siswa.	✓				
		Media dapat menarik perhatian siswa.	✓				
		Media dapat mempercepat pembelajaran	✓				
TOTAL SKOR			85				
SKOR MAKSIMAL			100				
PRESENTASE SKOR			85%				

D. KRITERIA SKOR

$$\text{persentase} = \frac{\text{jumlah skor total validasi}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Kriteria Validitas

Persentase (%)	Kualifikasi	Tindak Lanjut
81% - 100 %	Sangat Valid	Implementasi
61% - 80%	Valid	Implementasi
41% - 60%	Cukup Valid	Revisi, Implementasi
21% - 40%	Kurang Valid	Revisi Besar
0% - 20%	Tidak Valid	Revisi Besar

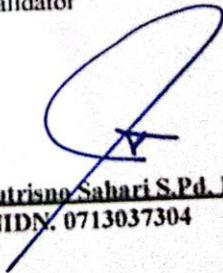
Komentar Ahli :-

- Judul di revisi baik dan bisa digunakan di penelitian
- sangat valid

Kediri, 2023

ka.

Validator


Sutrisno Sahari S.Pd. M.Pd
 NIDN. 0713037304

surat izin kampus



Yayasan Pembina Lembaga Pendidikan Perguruan Tinggi PGRI Kediri
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT (LPPM)
 Alamat: Kampus I Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri (64112) Telp.(0354) 771576, Fax. 771576
 Website: <http://lp2m.unpkediri.ac.id>, Email: lemlit@unpkediri.ac.id; lemlit.unpkediri@gmail.com

Nomor : 19958.07/LPPM.UN PGRI Kd/I/2023
 Lampiran : -
 Hal : Permohonan Ijin Melakukan Penelitian

24 Januari 2023

Kepada Yth. Kepala SD Negeri Mrican 1
 di : SD NEGERI MRICAN 1 Jl. Sersan Bahrun No.117, Mrican, Kec. Mojoroto, Kota Kediri Prov. .

Dengan ini kami hadapkan mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri:

NAMA : ANISATUL BADRIAH
 NPM : 18.1.01.10.0017
 FAK - PRODI : FKIP-PGSD
 Maksud : Ijin melakukan penelitian untuk penulisan Skripsi
 JUDUL :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA MATA PELAJARAN IPS UNTUK
 MENINGKATKAN ANALISIS PERAN EKONOMI DALAM KEHIDUPAN SOSIAL SISWA
 KELAS V SDN MRICAN 1**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon bantuannya untuk memberi ijin kepada mahasiswa yang bersangkutan guna mendapatkan data-data penelitian pada lembaga yang bapak/ibu/sdr. pimpin sebagai bahan penulisan Skripsi Program Sarjana (S1).

a.n Ketua
 Sekretaris LPPM,



Tembusan :
 1. Kaprodi
 2. Dosen Pembimbing 1 dan 2



Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat Universitas Nusantara PGRI Kediri



surat keterangan SD

	<p>PEMERINTAH KOTA KEDIRI DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI MRICAN I Status : Terakreditasi "A" Jln. Sersan Bahrun No. 117 Kediri telp. (0354) 776608 E-mail : sdnmricansatukdr@gmail.com KEDIRI</p>	
		Kode Pos 64111

SURAT KETERANGAN
 No : 422/72/ 419.109.02.42/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri Mrican 1 Kota Kediri,
 Menerangkan bahwa :

NAMA : ANISATUL BADRIAH
 NPM : 18.1.01.10.0017
 FAK-PRODI : FKIP-PGSD

mahasiswa yang tersebut diatas benar-benar telah melakukan penelitian sebagai bahan skripsi Program Sarjana (S1) dengan judul PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN ANALISIS PEMERAN EKONOMI DALAM KEHIDUPAN SOSIAL SISWA KELAS V SDN MRICAN 1 KOTA KEDIRI, pada tanggal 10 Maret 2023 di SD Negeri Mrican 1 Kecamatan Mojojoto Kota Kediri.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Kediri, 9 Juni 2023
 KEPALA SDN MRICAN 1



DENI NUR NISWATI, S.Pd
 NIP : 19820917 2014 2 003

10/07/23 05.41

originality report 7.7.2023 7-24-29 - Anisatul_Skripsi_tingkat akhir - AB Vlg.docx.html

Plagiarism Detector v. 2129 - Originality Report 7/7/2023 7:24:27 AM

Analyzed document: Anisatul_Skripsi_tingkat akhir - AB Vlg.docx Licensed to: Bagus Amirul

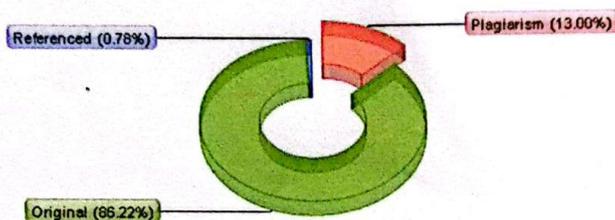
Comparison Preset: Rewrite Detected language: Id

Check type: Internet Check

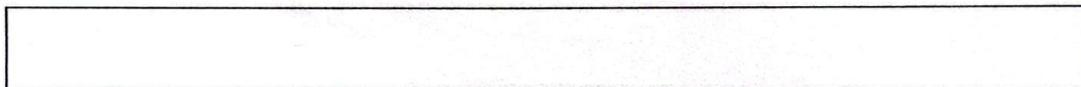
TEE and encoding: DocX n/a

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism: 55

5%	828	1. https://www.cer-dik.com/2022/08/rangkuman-materi-ips-tema-2-kelas-5.html
3%	485	2. https://katalogjulia.blogspot.com/
3%	482	3. https://core.ac.uk/download/pdf/45434532.pdf

Processed resources details: 66 - Ok / 11 - Failed

Important notes:

Wikipedia:	Google Books:	Ghostwriting services:	Anti-cheating:
[not detected]	[not detected]	[not detected]	[not detected]

UACE: UniCode Anti-Cheat Engine report:

- Status: Analyzer On Normalizer On character similarity set to 100%
- Detected UniCode contamination percent: 0% with limit of: 4%
- Document not normalized: percent not reached 5%
- All suspicious symbols will be marked in purple color: Abcd...
- Invisible symbols found: 0

Assessment recommendation:

No special action is required. Document is Ok.

Lembar validasi instrumen guru

**INSTRUMEN PENILAIAN TERHADAP PENERAPAN MEDIA DIORAMA DI
KELAS**

TERHADAP

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA MATA PELAJARAN
IPS UNTUK MENINGKATKAN ANALISIS PERAN EKONOMI DALAM
KEHIDUPAN SOSIAL SISWA KELAS V SDN MRICAN 1**

**(Studi Pengembangan Tema “ Udara Bersih Bagi Kesehatan” pada Sekolah Dasar di
SDN Mrican 1)**



Anisatul Badriah

NPM : 18.1.01.10.0017

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2022

INSTRUMEN PENILAIAN GURU

Pendahuluan

Pernyataan-pernyataan dalam angket ini berkaitan dengan (1) Tanggapan Bapak/Ibu sebagai guru tentang pengetahuan materi berbagai bidang pekerjaan, dan (2) tanggapan bapak/Ibu sebagai guru tentang media yang digunakan dan perangkat pembelajaran,

Tanggapan Bapak/Ibu sangat kami butuhkan sebagai landasan bagi kami untuk mengeksplorasi data tersebut secara umum dalam rangka melakukan "Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Mata Pelajaran Ips Untuk Meningkatkan Analisis Peran Ekonomi Dalam Kehidupan Sosial Siswa Kelas V SDN MRICAN 1".

Tanggapan Bapak/ibu dapat diwujudkan dengan cara memberikan tanda akar (√) pada salah satu kolom pilihan sesuai permintaan pada angket lembaran berikutnya. Besar harapan kami Bapak/Ibu bersedia memberikan tanggapan instrumen ini secara jujur. Tanggapan Bapak/Ibu akan kami jamin kerahasiaannya.

Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi instrumen ini, saya ucapkan terimakasih atas partisipasi dan bantuan yang diberikan, semoga Tuhan Yang Maha Kuasa membalas semua kebaikan Bapak/Ibu.

Kediri, 2023

No.	Kriteria	Indikator	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Kualitas Isi dan Tujuan Pembelajaran	Media diorama dikembangkan relevan dengan KI, KD, dan indikator.					✓
		Media diorama dapat menambah wawasan siswa mengenai konsep pembelajaran IPS.				✓	
		Penyajian materi dalam Media diorama tersusun secara sistematis.				✓	
		Media diorama sudah sesuai dengan tahap perkembangan anak.					✓
2.	Kualitas Instruksional	Penggunaan gambar dan contoh dalam Media diorama sangat relevan dan dapat membantu pemahaman siswa.					✓
		Media diorama dapat memicu siswa aktif dalam pembelajaran.					✓
		Media diorama dapat menumbuhkan minat belajar siswa.					✓
		Bahasa dalam Media diorama mudah untuk dipahami siswa.					✓
3.	Kualitas Teknis	Petunjuk penggunaan sudah jelas dan dapat membantu dalam Penggunaan Media diorama		✓			
		Tidak memerlukan waktu yang banyak untuk mengoperasikan Media diorama .				✓	
		Media diorama dipelajari oleh siswa secara mandiri maupun kelompok.				✓	
		Soal evaluasi dan kuis yang tersedia dapat menumbuhkan kemampuan berpikir siswa.				✓	
		Soal evaluasi sesuai dengan indikator pembelajaran.					✓
TOTAL SKOR							
SKOR MAKSIMAL							
PERSENTASE SKOR							

Kediri,

2023

Dwi Erniyawati
 DWI ERNIYAWATI, S.Pd
 Wali kelas V

Angket guru

**INSTRUMEN NEED ASSESSMENT
ANGKET GURU
TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA MATA
PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN ANALISIS PERAN
EKONOMI DALAM KEHIDUPAN SOSIAL SISWA KELAS V
SDN MRICAN 1
(Studi Pengembangan Tema “ Udara Bersih Bagi Kesehatan” pada Sekolah
Dasar di SDN Mrican 1 kota Kediri)**



Anisatul Badriah

NPM : 18.1.01.10.0017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2022

ANGKET GURU

NAMA GURU : Dwi Erniyawati S.Pd

NAMA SEKOLAH : SDN Mrican I

Mohon untuk bapak/ibu guru untuk menjawab pernyataan di bawah ini, isi tanda akar (√) pada salah satu pilihan yang tersedia pada kolom TS = Tidak Setuju, KS = Kurang Setuju, ST = Setuju, SS= Sangat Setuju, untuk pernyataan pada masing-masing butir angket berikut.

NO	PERTANYAAN	TS	KS	ST	SS
Bagian I (Tanggapan tentang pengetahuan materi berbagai bidang pekerjaan)					
1.	Materi pembelajaran IPS jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA sangat mudah dijelaskan kepada siswa		√		
2.	Materi pembelajaran IPS jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA sangat mudah dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari		√		
3.	Materi pembelajaran IPS jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA sulit dipahami oleh siswa			√	
4.	Materi pembelajaran IPS jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA dapat menambah wawasan berbagai macam pekerjaan				√
5.	Materi pembelajaran IPS jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA sulit diterapkan dalam kehidupan sehari-hari			√	
Bagian II (Tanggapan tentang media yang digunakan dan perangkat pembelajaran)					
6.	Sudah pernah menggunakan media gambar pada materi IPS jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA	√			
7.	Perlu adanya media penunjang lain untuk menjelaskan materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA				√
8.	Dengan media saya merasa terbantu dalam menjelaskan materi berbagai bidang pekerjaan				√
9.	Saya tidak perlu menggunakan media dalam menjelaskan materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA	√			
10.	RPP yang disusun dan digunakan di sekolah saya sekarang telah menjabarkan terkait materi jenis-			√	

jenis peran ekonomi berdasarkan SDA					
Bagian III (Tanggapan tentang pengembangan media Diorama)					
11.	Guru sudah pernah mengikuti pelatihan terkait media pembelajaran			✓	
12.	Guru mendukung pengembangan Diorama sebagai media pembelajaran materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA				✓
13.	Guru pernah mengembangkan media Diorama	✓			
14.	Media Diorama layak untuk digunakan				✓
15.	Guru tidak setuju dengan adanya media Diorama	✓			

Angket 3 siswa

NAMA: BOY

KELAS: ✓ (Lima)

Mohon untuk siswa/siswi untuk menjawab pernyataan di bawah ini, isi tanda akar (✓) pada salah satu pilihan yang tersedia pada kolom TS = Tidak Setuju dan S = Setuju untuk pernyataan pada masing-masing butir angket berikut.

No.	Pernyataan	S	TS
1	Materi pembelajaran IPS jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA sangat mudah dipahami ?		✓
2	Materi pembelajaran IPS jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA sulit diterapkan dalam kehidupan sehari-hari ?	✓	
3	Saya tidak perlu menggunakan media dalam menjelaskan materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA ?		✓
4	Saya perlu adanya media untuk menjelaskan materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA ?	✓	
5	Dengan media saya merasa terbantu dalam memahami materi berbagai bidang pekerjaan arik ?	✓	
6	Saya sudah pernah mendapatkan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran ?		✓
7	Saya sudah pernah melihat media diorama pada materi IPS jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA ?		✓
8	Saya merasa penggunaan media Diorama sebagai media pembelajaran materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA membuat saya lebih giat?	✓	
9	Saya membutuhkan inovasi baru dalam pembelajaran ?	✓	
10	Siswa tidak setuju dengan adanya media pembelajaran ?		✓

NAMA : ALAN

KELAS : Lima

Mohon untuk siswa/siswi untuk menjawab pernyataan di bawah ini, isi tanda akar (√) pada salah satu pilihan yang tersedia pada kolom TS = Tidak Setuju dan S = Setuju untuk pernyataan pada masing-masing butir angket berikut.

No.	Pernyataan	S	TS
1	Materi pembelajaran IPS jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA sangat mudah dipahami ?		√
2	Materi pembelajaran IPS jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA sulit diterapkan dalam kehidupan sehari-hari ?	√	
3	Saya tidak perlu menggunakan media dalam menjelaskan materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA ?		√
4	Saya perlu adanya media untuk menjelaskan materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA ?	√	
5	Dengan media saya merasa terbantu dalam memahami materi berbagai bidang pekerjaan arik ?	√	
6	Saya sudah pernah mendapatkan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran ?		√
7	Saya sudah pernah melihat media diorama pada materi IPS jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA ?		√
8	Saya merasa penggunaan media Diorama sebagai media pembelajaran materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA membuat saya lebih giat?	√	
9	Saya membutuhkan inovasi baru dalam pembelajaran ?	√	
10	Siswa tidak setuju dengan adanya media pembelajaran ?		√

NAMA : Wahyu

KELAS : 5

Mohon untuk siswa/siswi untuk menjawab pernyataan di bawah ini, isi tanda akar (√) pada salah satu pilihan yang tersedia pada kolom TS = Tidak Setuju dan S = Setuju untuk pernyataan pada masing-masing butir angket berikut.

No.	Pernyataan	S	TS
1	Materi pembelajaran IPS jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA sangat mudah dipahami ?		✓
2	Materi pembelajaran IPS jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA sulit diterapkan dalam kehidupan sehari-hari ?	✓	
3	Saya tidak perlu menggunakan media dalam menjelaskan materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA ?		✓
4	Saya perlu adanya media untuk menjelaskan materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA ?	✓	
5	Dengan media saya merasa terbantu dalam memahami materi berbagai bidang pekerjaan arik ?	✓	
6	Saya sudah pernah mendapatkan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran ?		✓
7	Saya sudah pernah melihat media diorama pada materi IPS jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA ?		✓
8	Saya merasa penggunaan media Diorama sebagai media pembelajaran materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA membuat saya lebih giat?	✓	
9	Saya membutuhkan inovasi baru dalam pembelajaran ?	✓	
10	Siswa tidak setuju dengan adanya media pembelajaran ?		✓

Uji skala kecil 3 siswa

ALAN

(28)

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar berikan tanda silang pada huruf a b c atau d.

I.

1. Yang termasuk peran kegiatan ekonomi di bidang agraris adalah...
 - a. Petani
 - b. Pedagang
 - c. Nelayan
 - d. Pengrajin sepatu
2. Yang termasuk peran kegiatan ekonomi di bidang perikanan adalah...
 - a. Petani
 - b. Pedagang
 - c. Nelayan
 - d. Pengrajin sepatu
3. Yang termasuk peran kegiatan ekonomi dibidang perdagangan adalah...
 - a. Petani
 - b. Pedagang
 - c. Nelayan
 - d. Pengrajin sepatu
4. Yang termasuk peran kegiatan ekonomi dibidang industry adalah...
 - a. Petani
 - b. Pedagang
 - c. Nelayan
 - d. Pengrajin sepatu

5. Dalam kegiatan dibidang industri bahan baku yang digunakan adalah...
- a. Bahan mentah
 - b. Bahan setengah jadi
 - c. Bahan jadi
 - d. Bahan sisa
6. Pengiriman barang dari dalam negeri menuju luar negeri disebut ...
- a. Impor
 - b. Ekspor
 - c. Mobilitas
 - d. Ekspedisi
7. Pengiriman barang dari luar negeri menuju dalam negeri disebut ...
- a. Impor
 - b. Ekspor
 - c. Mobilitas
 - d. Ekspedisi
8. Daerah Indonesia yang menjadi salah satu paru-paru dunia adalah ...
- a. Daerah Jawa
 - b. Daerah Sumatra
 - c. Daerah Kalimantan
 - d. Daerah Bali
9. Tanah longsor dan banjir menjadi salah satu bencana yang sering terjadi di pegunungan, hal ini dapat di cegah dengan melakukan ...
- a. Kemah di hutan

- b. Mebuang sampah di sungai
- c. Menebang pohon tanpa dipilih
- d. Menanam pohon dilahan gundul

10. Mengapa dalam melakukan penyemprotan hama padi harus sesuai kebutuhan ...

- a. Agar padi tumbuh subur
- b. Agar cepat panen
- c. Agar tidak berdampak negatif pada ekosistem ikan di sungai
- d. Agar menjadi beras berkualitas

11. Apa yang termasuk bahan tambang sumber energi...

- a. Minyak bumi
- b. Timah
- c. Marmer
- d. Nikel

12. Yang termasuk hasil peternakan hewan besar adalah...

- a. Kabin
- b. Domba
- c. Ayam
- d. Kuda

13. Sebutkan contoh cara menjaga kebersihan kandang, kecuali...

- a. Menyapu halaman kandang satu bulan sekali
- b. Membersihkan kandang dengan alat penyemprot
- c. Membakar sampah yang menumpuk
- d. Memberi vitamin secara rutin

14. Tanaman apasaja yang sering di tanama di daerah dataran rendah ...

- a. Jagung, kopi, the
- b. Teh, padi, gandum
- c. Kopi, jagung, padi
- d. Jagung, padi kedelai

15. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui adalah...

- a. Padi, jagung, kedelai
- b. Emas, logam, minyak bumi
- c. Air, matahari, tumbuhan
- d. Tumbuhan, hewan, manusia

II.

1. Sebutkan 3 contoh peran kegiatan ekonomi yang ada di daerah perikanan. *fa 5019 - 50 wukh*

2. Sebut dan jelaskan peran kegiatan ekonomi di daerah agraris. *PADI KANAN*

3. Sebutkan 5 contoh tanaman yang dapat berumur panjang dan mampu

menghasilkan nilai komoditas. *JAGUNG PADI KOPAS UWIT BER*

4. Sebutkan 5 jenis perindustrian yang ada di Indonesia. *PADA JAGU SAWI SUDONGGOTAMPERAN*

5. Sebut dan jelaskan usaha perikanan dapat dibedakan menjadi ... dan ... *POROLATE 3 PERKEBUNAN 50 WUKH KIRI KIRAN*

NAMA = BOY
NO = 9
KLS = V

69

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar berikan tanda silang pada huruf a b c atau d.

I.

1. Yang termasuk peran kegiatan ekonomi di bidang agraris adalah...

- a. Petani
- b. Pedagang
- c. Nelayan
- d. Pengrajin sepatu

2. Yang termasuk peran kegiatan ekonomi di bidang perikanan adalah...

- a. Petani
- b. Pedagang
- c. Nelayan
- d. Pengrajin sepatu

3. Yang termasuk peran kegiatan ekonomi dibidang perdagangan adalah...

- a. Petani
- b. Pedagang
- c. Nelayan
- d. Pengrajin sepatu

4. Yang termasuk peran kegiatan ekonomi dibidang industry adalah...

- a. Petani
- b. Pedagang
- c. Nelayan
- d. Pengrajin sepatu

5. Dalam kegiatan dibidang industri bahan baku yang digunakan adalah...

- a. Bahan mentah
- b. Bahan setengan jadi
- c. Bahan jadi
- d. Bahan sisa

6. Pengiriman barang dari dalam negri menuju luar negri disebut ...

- a. Impor
- b. Ekspor
- c. Mobilitas
- d. Ekspedisi

7. Pengiriman barang dari luar negri menuju dalam negri disebut ...

- a. Impor
- b. Ekspor
- c. Mobilitas
- d. Ekspedisi

8. Daerah indonesia yang menjadi salah satu paru-paru dunia adalah ...

- a. Daerah jawa
- b. Daerah Sumatra
- c. Daerah Kalimantan
- d. Daerah bali

9. Tanah longsor dan banjir menjadi salah satu bencana yang sering terjadi di pegunungan, hal ini dapat di cegah dengan melakukan ...

- a. Kemah di hutan

- b. Mebuang sampah di sungai
- Menebang pohon tanpa dipilih
- d. Menanam pohon dilahan gundul

10. Mengapa dalam melakukan penyemprotan hama padi harus sesuai kebutuhan ...

- a. Agar padi tumbuh subur
- b. Agar cepat panen
- Agar tidak berdampak negatif pada ekosistem ikan di sungai
- d. Agar menjadi beras berkualitas

11. Apa yang termasuk bahan tambang sumber energi...

- Minyak bumi
- b. Timah
- c. Marmer
- d. Nikel

12. Yang termasuk hasil perternakan hewan besar adalah...

- Kabing
- b. Domba
- c. Ayam
- d. Kuda

13. Sebutkan contoh cara menjaga kebersihan kandang, kecuali...

- a. Menyapu halaman kandang satu bulan sekali
- Membersihkan kandang dengan alat penyemprot
- c. Membakar sampah yang menumpuk
- d. Memberi vitamin secara rutin

14. Tanaman apa saja yang sering di tanama di daerah dataran rendah ...

- a. Jagung, kopi, the
- b. Teh, padi, gandum
- c. Kopi, jagung, padi
- d. Jagung, padi kedelai

15. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui adalah...

- a. Padi, jagung, kedelai
- b. Emas, logam, minyak bumi
- c. Air, matahari, tumbuhan
- d. Tumbuhan, hewan, manusia

75
9
66

II.

1. Sebutkan 3 contoh peran kegiatan ekonomi yang ada di daerah perikanan...
perikanan darat, perikanan air laut dan perikanan pantai
- 8 2. Sebut dan jelaskan peran kegiatan ekonomi di daerah agraris ...
petani, peternak
- 8 3. Sebutkan 5 contoh tanaman yang dapat berumur panjang dan mampu menghasilkan nilai komoditas...
Tebu bambaku, kelapa sawit, cengkih dan teh
- 8 4. Sebutkan 5 jenis perindustrian yang ada di Indonesia ...
makanan, minuman, kosmetik, obat-obatan, garmen
5. Sebut dan jelaskan usaha perikanan dapat dibedakan menjadi... dan ...
perikanan darat dan perikanan air laut serta elektronik

24
40
64

NAMA = FANDY
No = 8
kelas = 5

48

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar berikan tanda silang pada huruf a b c atau d.

I.

1. Yang termasuk peran kegiatan ekonomi di bidang agraris adalah...
 - a. Petani
 - b. Pedagang
 - c. Nelayan
 - d. Pengrajin sepatu
2. Yang termasuk peran kegiatan ekonomi di bidang perikanan adalah...
 - a. Petani
 - b. Pedagang
 - c. Nelayan
 - d. Pengrajin sepatu
3. Yang termasuk peran kegiatan ekonomi dibidang perdagangan adalah...
 - a. Petani
 - b. Pedagang
 - c. Nelayan
 - d. Pengrajin sepatu
4. Yang termasuk peran kegiatan ekonomi dibidang industry adalah...
 - a. Petani
 - b. Pedagang
 - c. Nelayan
 - d. Pengrajin sepatu ✓

5. Dalam kegiatan dibidang industri bahan baku yang digunakan adalah...
- a. Bahan mentah
 - b. Bahan setengan jadi
 - c. Bahan jadi
 - d. Bahan sisa
6. Pengiriman barang dari dalam negri menuju luar negri disebut ...
- a. Impor
 - b. Ekspor
 - c. Mobilitas
 - d. Ekspedisi
7. Pengiriman barang dari luar negri menuju dalam negri disebut ...
- a. Impor
 - b. Ekspor
 - c. Mobilitas
 - d. Ekspedisi
8. Daerah indonesia yang menjadi salah satu paru-paru dunia adalah ...
- a. Daerah jawa
 - b. Daerah Sumatra
 - c. Daerah Kalimantan ✓
 - d. Daerah bali
9. Tanah longsor dan banjir menjadi salah satu bencana yang sering terjadi di pegunungan, hal ini dapat di cegah dengan melakukan ...
- a. Kemah di hutan

- b. Mebuang sampah di sungai
- Menebang pohon tanpa dipilih
- d. Menanam pohon dilahan gundul

10. Mengapa dalam melakukan penyemprotan hama padi harus sesuai kebutuhan ...

- a. Agar padi tumbuh subur
- b. Agar cepat panen
- c. Agar tidak berdampak negatif pada ekosistem ikan di sungai ✓
- d. Agar menjadi beras berkualitas

11. Apa yang termasuk bahan tambang sumber energi...

- a. Minyak bumi
- b. Timah
- c. Marmer
- d. Nikel

12. Yang termasuk hasil peternakan hewan besar adalah...

- a. Kabing
- b. Domba
- c. Ayam
- d. Kuda

13. Sebutkan contoh cara menjaga kebersihan kandang, kecuali...

- a. Menyapu halaman kandang satu bulan sekali ✓
- b. Membersihkan kandang dengan alat penyemprot
- c. Membakar sampah yang menumpuk
- d. Memberi vitamin secara rutin

14. Tanaman apa saja yang sering di tanama di daerah dataran rendah ...

- a. Jagung, kopi, the
- b. Teh, padi, gandum
- c. Kopi, jagung, padi
- d. Jagung, padi kedelai ✓

15. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui adalah...

- a. Padi, jagung, kedelai
- b. Emas, logam, minyak bumi ✓
- c. Air, matahari, tumbuhan
- d. Tumbuhan, hewan, manusia

II.

1. Sebutkan 3 contoh peran kegiatan ekonomi yang ada di daerah perikanan. *Perikanan udang, Perikanan mutiara, Perikanan garam*
2. Sebut dan jelaskan peran kegiatan ekonomi di daerah agraris *bertani dan perkebunan*
3. Sebutkan 5 contoh tanaman yang dapat berumur panjang dan mampu menghasilkan nilai komoditas. *padi, jagung, ubi, kedelai, soga*
4. Sebutkan 5 jenis perindustrian yang ada di Indonesia *otomotif, perikanan, perdagangan, perindustri, perikanan*
5. Sebut dan jelaskan usaha perikanan dapat dibedakan menjadi 1. dan 2...

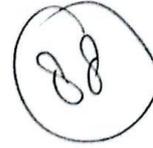
$$\begin{array}{r}
 \text{I} : 8 \times 4 = 32 \\
 \text{II} : 2 \times 8 = 16 \\
 \hline
 48 //
 \end{array}$$

Uji skala luas 3 siswa

Nama: Sheta diika T.L (Shda)

Kelas: V

No absen: 29



Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar berikan tanda silang pada huruf a b c atau d.

I.

1. Yang termasuk peran kegiatan ekonomi di bidang agraris adalah...
 - a. Petani
 - b. Pedagang
 - c. Nelayan
 - d. Pengrajin sepatu
2. Yang termasuk peran kegiatan ekonomi di bidang perikanan adalah...
 - a. Petani
 - b. Pedagang
 - c. Nelayan
 - d. Pengrajin sepatu
3. Yang termasuk peran kegiatan ekonomi dibidang perdagangan adalah...
 - a. Petani
 - b. Pedagang
 - c. Nelayan
 - d. Pengrajin sepatu
4. Yang termasuk peran kegiatan ekonomi dibidang industry adalah...
 - a. Petani
 - b. Pedagang
 - c. Nelayan
 - d. Pengrajin sepatu

5. Dalam kegiatan dibidang industri bahan baku yang digunakan adalah...
- a. Bahan mentah
 - b. Bahan setengah jadi
 - c. Bahan jadi
 - d. Bahan sisa
6. Pengiriman barang dari dalam negeri menuju luar negeri disebut ...
- a. Impor
 - b. Ekspor
 - c. Mobilitas
 - d. Ekspedisi
7. Pengiriman barang dari luar negeri menuju dalam negeri disebut ...
- a. Impor
 - b. Ekspor
 - c. Mobilitas
 - d. Ekspedisi
8. Daerah indonesia yang menjadi salah satu paru-paru dunia adalah ...
- a. Daerah jawa
 - b. Daerah Sumatra
 - c. Daerah Kalimantan
 - d. Daerah bali
9. Tanah longsor dan banjir menjadi salah satu bencana yang sering terjadi di pegunungan, hal ini dapat di cegah dengan melakukan ...
- a. Kemah di hutan

- b. Mebuang sampah di sungai
 - c. Menebang pohon tanpa dipilih
 - d. Menanam pohon dilahan gundul
10. Mengapa dalam melakukan penyemprotan hama padi harus sesuai kebutuhan ...
- a. Agar padi tumbuh subur
 - b. Agar cepat panen
 - c. Agar tidak berdampak negativ pada ekosistem ikan di sungai
 - d. Agar menjadi beras berkualitas
11. Apa yang termasuk bahan tambang sumber energi...
- a. Minyak bumi
 - b. Timah
 - c. Marmer
 - d. Nikel
12. Yang termasuk hasil perternakan hewan besar adalah...
- a. Kabin
 - b. Domba
 - c. Ayam
 - d. Kuda
13. Sebutkan contoh cara menjaga kebersihan kandang, kecuali...
- a. Menyapu halaman kandang satu bulan sekali
 - b. Membersihkan kandang dengan alat penyemprot
 - c. Membakar sampah yang menumpuk
 - d. Memberi vitamin secara rutin

14. Tanaman apa saja yang sering di tanama di daerah dataran rendah ...

- a. Jagung, kopi, the
- b. Teh, padi, gandum
- c. Kopi, jagung, padi
- ~~d. Jagung, padi kedelai~~

15. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui adalah...

- a. Padi, jagung, kedelai
- ~~b. Emas, logam, minyak bumi~~
- c. Air, matahari, tumbuhan
- d. Tumbuhan, hewan, manusia

II.

1. Sebutkan 3 contoh peran kegiatan ekonomi yang ada di daerah perikanan. *nelayan, Petani karang, petani garam*
2. Sebut dan jelaskan peran kegiatan ekonomi di daerah agraris *pertanian, perkebunan*
3. Sebutkan 5 contoh tanaman yang dapat berumur panjang dan mampu menghasilkan nilai komoditas. *kelapa sawit, kopi, cengkih, teh, karet*
4. Sebutkan 5 jenis perindustrian yang ada di Indonesia. *makanan, minuman, kosmetik, obat-obatan, garmen*
5. Sebut dan jelaskan usaha perikanan dapat dibedakan menjadi... dan ...
 1. perikanan darat
 2. perikanan air laut

$$\begin{aligned} I &= 5 = a \\ B &= 4 \times a = 99 \end{aligned}$$

$$II = \frac{40}{88}$$

nama: kedey ARI A.
no. 15
KIS = 5 (15)

80

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar berikan tanda silang pada huruf a b c atau d.

I.

1. Yang termasuk peran kegiatan ekonomi di bidang agraris adalah...
 - a. Petani
 - b. Pedagang
 - c. Nelayan
 - d. Pengrajin sepatu
2. Yang termasuk peran kegiatan ekonomi di bidang perikanan adalah...
 - a. Petani
 - b. Pedagang
 - c. Nelayan
 - d. Pengrajin sepatu
3. Yang termasuk peran kegiatan ekonomi dibidang perdagangan adalah...
 - a. Petani
 - b. Pedagang
 - c. Nelayan
 - d. Pengrajin sepatu
4. Yang termasuk peran kegiatan ekonomi dibidang industry adalah...
 - a. Petani
 - b. Pedagang
 - c. Nelayan
 - d. Pengrajin sepatu

5. Dalam kegiatan dibidang industri bahan baku yang digunakan adalah...
- a. Bahan mentah
 - b. Bahan setengan jadi
 - c. Bahan jadi
 - d. Bahan sisa
6. Pengiriman barang dari dalam negri menuju luar negri disebut ...
- a. Impor
 - b. Ekspor
 - c. Mobilitas
 - d. Ekspedisi
7. Pengiriman barang dari luar negri menuju dalam negri disebut ...
- a. Impor
 - b. Ekspor
 - c. Mobilitas
 - d. Ekspedisi
8. Daerah indonesia yang menjadi salah satu paru-paru dunia adalah ...
- a. Daerah jawa
 - b. Daerah Sumatra
 - c. Daerah Kalimantan
 - d. Daerah bali
9. Tanah longsor dan banjir menjadi salah satu bencana yang sering terjadi di pegunungan, hal ini dapat di cegah dengan melakukan ...
- a. Kemah di hutan

- b. Mebuang sampah di sungai
- c. Menebang pohon tanpa dipilih
- d. Menanam pohon dilahan gundul

10. Mengapa dalam melakukan penyemprotan hama padi harus sesuai kebutuhan ...

- a. Agar padi tumbuh subur
- b. Agar cepat panen
- c. Agar tidak berdampak negatif pada ekosistem ikan di sungai
- d. Agar menjadi beras berkualitas

11. Apa yang termasuk bahan tambang sumber energi...

- a. Minyak bumi
- b. Timah
- c. Marmer
- d. Nikel

12. Yang termasuk hasil peternakan hewan besar adalah...

- a. Kabing
- b. Domba
- c. Ayam
- d. Kuda

13. Sebutkan contoh cara menjaga kebersihan kandang, kecuali...

- a. Menyapu halaman kandang satu bulan sekali
- b. Membersihkan kandang dengan alat penyemprot
- c. Membakar sampah yang menumpuk
- d. Memberi vitamin secara rutin

14. Tanaman apasaja yang sering di tanama di daerah dataran rendah ...

- a. Jagung, kopi, the
- b. Teh, padi, gandum
- c. Kopi, jagung, padi
- d. Jagung, padi kedelai

15. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui adalah...

- a. Padi, jagung, kedelai
- b. Emas, logam, minyak bumi
- c. Air, matahari, tumbuhan
- d. Tumbuhan, hewan, manusia

II.

1. Sebutkan 3 contoh peran kegiatan ekonomi yang ada di daerah perikanan...

petani garam, nelayan, tambak

2. Sebut dan jelaskan peran kegiatan ekonomi di daerah agraris *petani dan perkebunan*

3. Sebutkan 5 contoh tanaman yang dapat berumur panjang dan mampu

6 menghasilkan nilai komoditas... *padi, pohon kelapa, pohon kelapa sawit, durian, tembakau*

4. Sebutkan 5 jenis perindustrian yang ada di Indonesia ...

gudang garam, pabrik gula, pabrik kertas, pabrik kecap, pabrik rokok

5. Sebut dan jelaskan usaha perikanan dapat dibedakan menjadi... dan ...

tambak nelayan

$$\begin{array}{l} I = 5 = 2 \\ 3 = 13 \times 4 = 52 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} II = \\ \hline 20 \\ 80 \end{array}$$

Nama: Wahyu
NO = 26
Kelas = VCL (M07)

92

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar berikan tanda silang pada huruf a b c atau d.

I.

1. Yang termasuk peran kegiatan ekonomi di bidang agraris adalah...

- a. Petani
- b. Pedagang
- c. Nelayan
- d. Pengrajin sepatu

2. Yang termasuk peran kegiatan ekonomi di bidang perikanan adalah...

- a. Petani
- b. Pedagang
- c. Nelayan
- d. Pengrajin sepatu

3. Yang termasuk peran kegiatan ekonomi dibidang perdagangan adalah...

- a. Petani
- b. Pedagang
- c. Nelayan
- d. Pengrajin sepatu

4. Yang termasuk peran kegiatan ekonomi dibidang industry adalah...

- a. Petani
- b. Pedagang
- c. Nelayan
- d. Pengrajin sepatu

5. Dalam kegiatan dibidang industri bahan baku yang digunakan adalah...

- a. Bahan mentah
- b. Bahan setengah jadi
- c. Bahan jadi
- d. Bahan sisa

6. Pengiriman barang dari dalam negeri menuju luar negeri disebut ...

- a. Impor
- b. Ekspor
- c. Mobilitas
- d. Ekspedisi

7. Pengiriman barang dari luar negeri menuju dalam negeri disebut ...

- a. Impor
- b. Ekspor
- c. Mobilitas
- d. Ekspedisi

8. Daerah Indonesia yang menjadi salah satu paru-paru dunia adalah ...

- a. Daerah Jawa
- b. Daerah Sumatra
- c. Daerah Kalimantan
- d. Daerah Bali

9. Tanah longsor dan banjir menjadi salah satu bencana yang sering terjadi di pegunungan, hal ini dapat di cegah dengan melakukan ...

- a. Kemah di hutan

- b. Mebuang sampah di sungai
 - c. Menebang pohon tanpa dipilih
 - ~~d. Menanam pohon dilahan gundul~~
10. Mengapa dalam melakukan penyemprotan hama padi harus sesuai kebutuhan ...
- ~~a. Agar padi tumbuh subur~~ ✓
 - b. Agar cepat panen
 - c. Agar tidak berdampak negativ pada ekosistem ikan di sungai
 - ~~d. Agar menjadi beras berkualitas~~
11. Apa yang termasuk bahan tambang sumber energi...
- ~~a. Minyak bumi~~
 - b. Timah
 - c. Marmer
 - d. Nikel
12. Yang termasuk hasil perternakan hewan besar adalah...
- a. Kabing
 - b. Domba
 - c. Ayam
 - ~~d. Kuda~~
13. Sebutkan contoh cara menjaga kebersihan kandang, kecuali...
- ~~a. Menyapu halaman kandang satu bulan sekali~~
 - b. Membersihkan kandang dengan alat penyemprot
 - c. Membakar sampah yang menumpuk
 - d. Memberi vitamin secara rutin

14. Tanaman apasaja yang sering di tanama di daerah dataran rendah ...

- a. Jagung, kopi, the
- b. Teh, padi, gandum
- c. Kopi, jagung, padi
- d. Jagung, padi kedelai

15. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui adalah...

- a. Padi, jagung, kedelai
- b. Emas, logam, minyak bumi
- c. Air, matahari, tumbuhan
- d. Tumbuhan, hewan, manusia

$$\begin{array}{r} 13 \\ 4 \\ \hline 52 \end{array}$$

II.

1. Sebutkan 3 contoh peran kegiatan ekonomi yang ada di daerah perikanan... *perikanan, tambak, memelihara ikan*
2. Sebut dan jelaskan peran kegiatan ekonomi di daerah agraris *perikanan dan perkebunan*
3. Sebutkan 5 contoh tanaman yang dapat berumur panjang dan mampu menghasilkan nilai komoditas... *sawit, kopi, cengkeh, teh, karet*
4. Sebutkan 5 jenis perindustrian yang ada di Indonesia... *minuman, obat-obatan, galang, elektronik, kosmetik*
5. Sebut dan jelaskan usaha perikanan dapat dibedakan menjadi... dan ...
Perikanan darat dan Perikanan air laut

$$\begin{array}{r} 52 \\ 40 \\ \hline 92 \end{array}$$