

## **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. Penggabungan 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**

<b>KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)</b>	<b>KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)</b>
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.
<b>KOMPETENSI DASAR</b>	<b>KOMPETENSI DASAR</b>
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 dan 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**

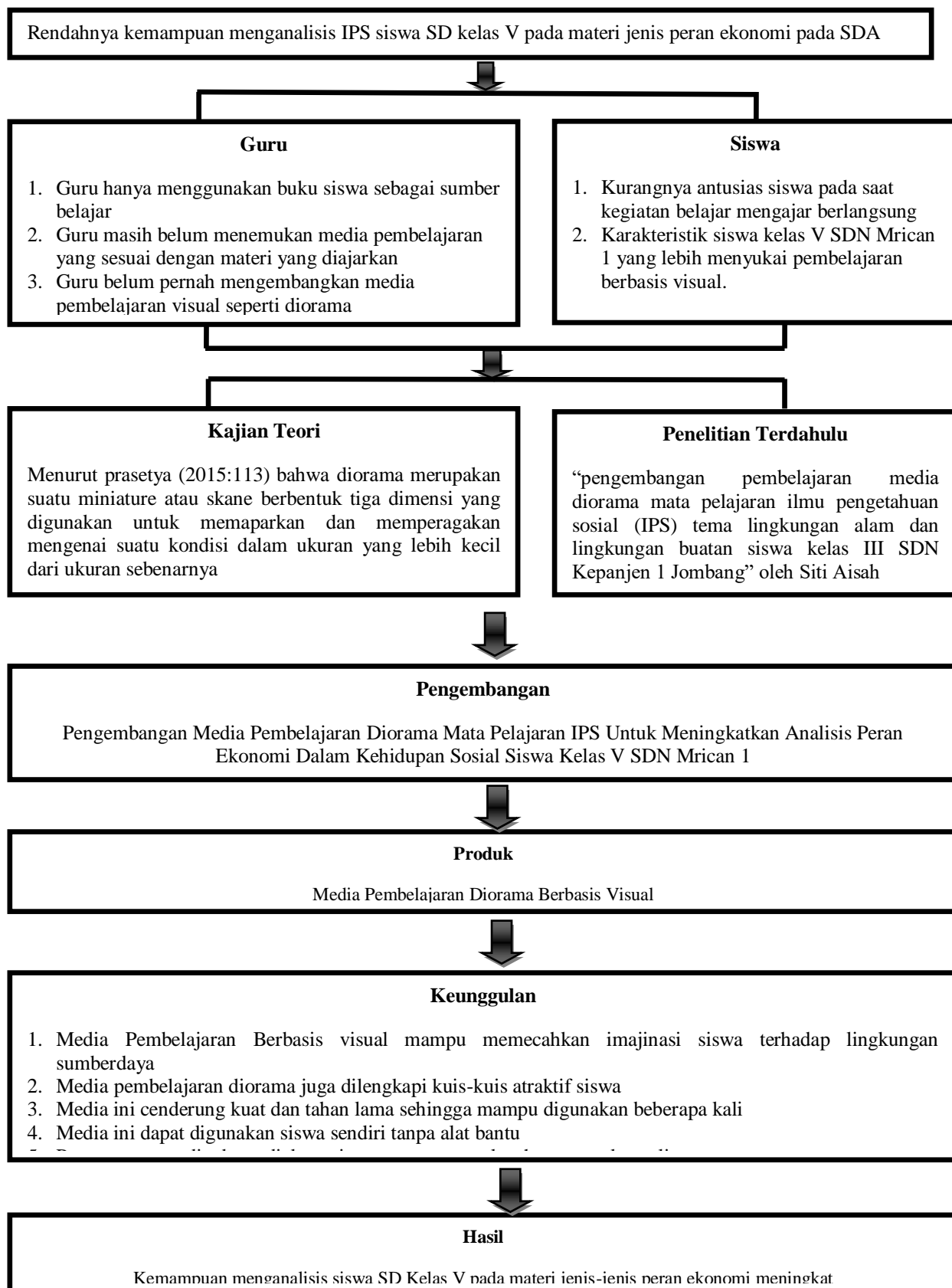
b. Langkah-langkah Pembuatan Diorama

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