

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dan manusia, dua hal yang tidak bisa dipisahkan, ini disebabkan karena pendidikanlah yang menentukan kehidupan manusia kedepannya. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi keberlangsungan dan peradaban hidup manusia.

Pendidikan merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan dua orang atau lebih dengan tujuan mempelajari pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang baik. Pendidikan adalah interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dilakukan dalam upaya membantu peserta didik mengetahui atau memahami apa yang belum difahami serta upaya membantu peserta didik menguasai tujuan tujuan dari pendidikan.

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaanya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri” (Rahmat & Abdillah, 2019: 24).

Setiap kegiatan yang dilakukan oleh manusia tentu memiliki suatu tujuan yang harus dicapai begitu pula dengan kegiatan pendidikan. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk

watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, mencerdaskan kehidupan bangsa, serta mengembangkan sumber daya manusia.

Tujuan pendidikan tersebut menjadi tolak ukur keberhasilan suatu kegiatan pendidikan, oleh sebab itu untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan perlu adanya komponen pembelajaran yang saling berkaitan satu sama lain dalam kegiatan pendidikan, diantaranya model, metode, strategi, media, bahan ajar dan perangkat pembelajaran.

Komponen dalam proses pembelajaran yang saling berhubungan memberikan inovasi perbaikan dan pembenahan menuju peningkatan kualitas pembelajaran yang lebih baik. Terlebih dalam penggunaan media pembelajaran senantiasa diusahakan untuk dikembangkan guna semakin memajukan keaktifan siswa dalam belajar. Hal ini penting diupayakan sebab filosofi pelajar adalah siswa sebagai subjek atau pelaku belajar. Ketika siswa secara aktif siswa secara langsung telah mengembangkan rasa ingin tahunya terhadap segala sesuatu dan ini menjadi modal besar siswa untuk belajar lebih banyak.

Kendala yang ditemukan saat pelaksanaan pembelajaran di kelas adalah minat siswa dalam belajar kurang karena kefokusannya tidak mengarah kepada pembelajaran, siswa lebih cenderung berbicara kepada teman kelas bahkan bermain saat proses belajar mengajar. Hal ini bisa terjadi akibat timbulnya rasa jenuh dan bosan. Ketika belajar, yang mana ini disebabkan oleh minimnya media atau bahkan proses pembelajaran yang dilakukan hanya mengandalkan media buku saja. Keadaan ini yang

seharusnya menjadi sorotan dan sebagai alasan untuk menggunakan media yang menarik dan mampu merangsang minat siswa.

Minat belajar memiliki peran penting untuk tercapainya tujuan pembelajaran, karena apabila minat belajar siswa kurang akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu hal yang mampu membangkitkan atau merangsang minat belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran adalah sebuah sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan materi kepada penerima materi, sederhananya media pembelajaran adalah suatu sarana yang dipergunakan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat difahami dengan mudah oleh peserta didik. Media pembelajaran berperan sebagai proses menstimulus pikiran, perhatian, perasaan, dan minat siswa sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. “Media belajar adalah segala hal yang menstimuli seseorang belajar, segala hal ini bisa berupa orang, alat, proses aturan dan sebagainya” (Kurniawan, 2014 : 176). Jenis jenis dari media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh guru atau tenaga pendidik juga beragam, diantaranya: media audio, media visual, media audio visual, media konkrit dll.

Media pembelajaran tidak hanya penting untuk membantu menyampaikan materi yang diajarkan, akan tetapi media juga sangat mempengaruhi minat belajar siswa, apabila media yang digunakan menarik dan mampu merangsang keingintahuan siswa pada materi yang diajarkan

maka media pembelajaran mampu merangsang minat belajar siswa. Siswa yang awalnya memiliki minat yang rendah dalam belajar mampu terangsang minatnya melalui media pembelajaran, untuk itu pemilihan media pembelajaran sangat penting dilakukan. Hal ini bertujuan agar siswa tidak merasa jenuh ketika proses pembelajaran, terlebih pada proses pembelajaran materi IPS yang tidak jarang dilakukan hanya dengan menggunakan media buku dan metode ceramah yang membuat siswa merasa jenuh dan bosan saat belajar. Pembelajaran IPS merupakan materi yang sangat penting untuk difahami siswa, sebab dalam materi IPS SD terdapat beberapa pembahasan yang berkaitan dengan peristiwa peristiwa Sejarah penting Indonesia, hal ini dibelajarkan untuk membuat siswa faham dan mengerti betapa pentingnya Sejarah Indonesia dan agar siswa mampu menghargai para pahlawan yang telah berjasa bagi Indonesia. Apabila materi IPS dibelajarkan hanya melalui media buku maka siswa akan merasa bosan dan jenuh sehingga tidak mampu memahami materi dengan baik, hal ini berdampak pada tujuan pembelajaran materi IPS tidak tercapai.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada siswa dikelas 05 SD Negeri 01 Dadap Sambelia, menunjukkan bahwa minat belajar IPS pada siswa masih kurang, hal ini disebabkan karena strategi pembelajaran yang terkesan monoton, selain itu usaha guru belum maksimal dalam penggunaan dan pemilihan media yang tepat. Salah satu jenis media yang dapat membantu siswa belajar lebih konkret yaitu media diorama.

Diorama dapat digunakan untuk menggambarkan keadaan yang sebenarnya dalam bentuk miniatur tiga dimensi. Media diorama tingkat konkrititasnya lebih tinggi jika dibandingkan dengan media visual, sehingga media diorama dapat lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Menurut Ramli (2012: 66) mengatakan bahwa “Diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek objek ditempatkan dipentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian”. Diorama berbasis audiovisual merupakan media tiga dimensi atau miniatur suatu kejadian atau peristiwa yang menggambarkan keadaan sesungguhnya dan memuat suara audiovisual, sebagai penjelas materi pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik mengambil judul penelitian tentang “Pengaruh Media Diorama Audiovisual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Materi Perumusan Naskah Proklamasi Di Kelas 5 SD Negeri 01 Dadap Sambelia”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang menjadi dasar dalam penelitian ini, yaitu:

1. Kurangnya minat belajar peserta didik pada materi IPS
2. Kurang dikemasnya pelajaran IPS dengan media yang menyenangkan, menarik oleh guru.

3. Pengaruh media diorama audio visual dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini dibatasi pada Pengaruh Media Diorama Audiovisual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Materi Perumusan Naskah Proklamasi Di Kelas 5 SD Negeri 01 Dadap Sambelia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Pengaruh Media Diorama Audiovisual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Materi Perumusan Naskah Proklamasi Di Kelas 5 SD Negeri 01 Dadap Sambelia.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana media diorama audio visual mampu mempengaruhi minat belajar siswa pada pembelajaran IPS materi Materi Perumusan Naskah Proklamasi di Kelas 5 SD Negeri 01 Dadap Sambelia.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis dan teoritis yang berkaitan dengan media pembelajaran IPS di SD Negeri 01 Dadap Sambelia sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi langkah awal bagi peneliti secara luas dan lebih mendalam, terutama pada aspek-aspek lain yang belum terungkap dalam penelitian ini.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan dan dapat dijadikan bahan pustaka bagi lembaga pendidikan terutama dalam pembelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Dengan digunakannya media Diorama Audiovisual:

- 1) Pelajaran akan lebih menarik, menyenangkan dan berkesan.
- 2) Siswa lebih memahami pelajaran
- 3) Siswa lebih antusias dalam belajar

b. Bagi guru

Media Diorama Audiovisual bisa menjadi solusi alternatif yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan pembelajaran yang mudah dan menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Media Diorama Audiovisual bisa menjadi salah satu media yang dapat diterapkan oleh sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas sistem pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu atau sekelompok orang dengan tujuan meningkatkan potensi yang sudah ada pada dirinya. “Belajar juga dapat didefinisikan sebagai perubahan pada kecenderungan perilaku yang bersifat relatif permanen yang disebabkan oleh latihan” (Aziez, 2010:23). “Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri didalam interaksi dengan lingkungannya” (Aunurrahman, 2014: 33).

Istilah belajar tidak hanya dipergunakan dalam kegiatan pendidikan formal, akan tetapi juga digunakan dalam kegiatan kehidupan sehari hari yang berkenaan dengan upaya untuk mendapatkan informasi, pengetahuan atau keterampilan baru yang belum diketahui atau untuk memperluas dan memperkokoh pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Aunurrahman (2014) “menyatakan bahwa tidak ada ruang atau waktu dimana manusia dapat terlepas dari kegiatan belajar, dan juga belajar tidak berkenaan dengan adanya batas usia, tempat, maupun waktu, sebab perubahan yang menuntut terjadinya aktivitas belajar itu juga tidak pernah berhenti”.

Dari pendapat para ahli tentang belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses kegiatan yang dilakukan dengan adanya stimulus dan respon sehingga merubah seseorang dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak faham menjadi faham, dan menemukan informasi lebih lanjut dari apa yang di ketahui sebelumnya.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. “Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu murid sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator” (Susilana dan Cepi Riyana, 2018: 1).

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

2. Hakikat Pembelajaran IPS

Pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan

psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah.

Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu ilmu sosial ilmu pengetahuan sosial juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya dimana peserta didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi dilingkungan sekitarnya.

IPS pada jenjang SD merupakan bidang studi yang cara pandangnya bersifat terpadu, artinya bahwa IPS merupakan perpaduan dari sejumlah mata pelajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi. Adapun persamaan IPS dengan Ilmu sosial disebabkan oleh samanya objek yang dikaji yakni manusia di dalam lingkungan sosialnya.

3. Pembelajaran IPS SD

Pembelajaran IPS mempunyai tingkatan masing masing sesuai dengan kemampuan peserta didik menangkap tentang arti sosial. Banyak sekolah sekolah yang memasukan IPS kedalam kurikulum sekolah. Istilah IPS disekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sub jumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains, bahkan berbagai isu dan masalah sosial

kehidupan sebagai integrasi dari sub jumlah konsep disiplin ilmu sosial humaniora bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan.

Menurut Sumaatmadja dalam Yulia (2016: 23) “pembelajaran IPS tingkat sekolah dasar harusnya melihat pada perkembangan mental psikologis anak yang dapat berkembang dan dikembangkan”. Dasar mental psikologi anak ini berkesinambungan dengan kehidupan sosial anak yang menjadi pengetahuan sosial.

“Pelajaran IPS tingkat sekolah dasar menjadi penting ketika kita melihat situasi dan maraknya informasi tanpa batas yang perkembangan dalam bidang sosial tidak bisa kita bendung memberikan tantangan tersendiri dalam menghadapi kondisi tersebut” (Yulia 2016: 22).

Dari penjabaran pengertian IPS SD tersebut bisa disimpulkan bahwasanya IPS SD adalah suatu mata pembelajaran yang penting untuk dipelajari pada tingkat sekolah dasar karena melihat situasi dan maraknya informasi yang perkembangan dalam bidang sosial dan tidak bisa kita bendung serta memberikan tantangan tersendiri bagi peserta didik.

4. Karakteristik Pembelajaran IPS SD kelas tinggi

Karakteristik pembelajaran IPS SD di kelas tinggi menuntut siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran, seperti berdiskusi, memecahkan masalah, dan mempersentasikan hasil temuan atau temuan solusi atas masalah yang disuguhkan oleh guru. Pembelajaran

IPS pada kelas tinggi di sekolah dasar lebih banyak menggunakan pembelajaran berbasis masalah, peserta didik diarahkan agar mampu melakukan aktivitas menyelidiki, meneliti, dan membandingkan, disamping itu guru tetap bisa menggunakan metode-metode mengajar seperti: ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Melihat dari karakteristik pembelajaran IPS SD di kelas tinggi, guru bisa menggunakan beberapa metode pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPS SD di kelas tinggi, adapun metode metode yang bisa dipakai oleh guru diantaranya: metode ceramah, metode diskusi, metode bermain peran, metode berbasis masalah, metode karya wisata, metode penugasan, metode proyek, metode observasi atau pengamatan.

5. Pendekatan Pembelajaran IPS SD kelas tinggi

Pendekatan pembelajaran merupakan sudut pandang terhadap proses pembelajaran. Ada beberapa jenis pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan pada kegiatan belajar mengajar di IPS, antara lain:

a. Pendekatan Disiplin.

Pendekatan disiplin bertitik tolak dari sesuatu disiplin ilmu tertentu, artinya pola kerangka atau sistematika pendekatan disiplin dimulai dari menyampaikan konsep-konsep dari suatu disiplin, baru kemudian menambahkan konsep-konsep disiplin lainnya, hal ini bertujuan untuk mendukung konsep-konsep

disiplin tersebut. Misalnya dimulai dari disiplin sejarah atau dari geografi atau dari ekonomi, dan sebagainya. Cara penyampaian dalam pendekatan disiplin adalah dengan menyatukan konsep-konsep lain yang bersifat menunjang dan dilakukan secara sistematis. Tujuan dari pendekatan disiplin salah satunya ialah untuk memberikan bahan yang lebih banyak dan lebih luas kepada IPS dalam proses belajar mengajar yang menggunakan pendekatan disiplin.

b. Pendekatan Kemasyarakatan

Pendekatan Kemasyarakatan ialah salah satu pendekatan yang bisa digunakan dalam pembelajaran IPS dengan mengambil masyarakat sebagai fokus pembahasan. Sederhanya, komponen program yang digunakan diambil dan ditujukan pada masyarakat sekitar. Tujuan dari pendekatan kemasyarakatan antara lain: Pergaulan siswa didalam masyarakat lebih luas, meliputi kecakapan bergaul, sikap ramah tamah, tenggang rasa, suka menolong, penyesuaian diri dalam berbagai situasi, dapat berpartisipasi langsung dengan berbagai kegiatan kemasyarakatan yang juga diharapkan siswa mengetahui lebih banyak tentang perubahan dan perkembangan yang lebih cepat daripada yang diduga diketahui disekolah sehingga pengetahuannya selalu aktual.

c. Pendekatan Pembelajaran Inkuiri.

Pendekatan pembelajaran inkuiri bertolak dari pandangan bahwa siswa sebagai subjek dan objek dalam belajar, mempunyai kemampuan dasar untuk berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Proses pembelajaran harus dipandang sebagai stimulus yang dapat memancing siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Peranan guru lebih banyak menempatkan diri sebagai pembimbing atau pemimpin belajar dan fasilitator belajar, dengan demikian siswa lebih banyak melakukan kegiatan sendiri atau dalam bentuk kelompok memecahkan permasalahan dengan bimbingan guru. Tugas utama guru adalah memilih masalah yang perlu dilontarkan kepada kelas untuk dipecahkan oleh siswa sendiri. Berikutnya guru menyediakan sumber belajar bagi siswa untuk pemecahan masalah. Pendekatan inkuiri dalam mengajar termasuk pendekatan modern, yang sangat didambakan untuk dilaksanakan di setiap sekolah. Pendekatan inkuiri dapat dilaksanakan apabila sudah memenuhi syarat-syarat berikut: Guru harus terampil memilih persoalan yang relevan untuk diajukan kepada kelas dan sesuai dengan daya nalar siswa. Guru harus terampil menumbuhkan motivasi belajar siswa dan menciptakan situasi belajar yang menyenangkan. Adanya fasilitas dan sumber belajar yang cukup. Partisipasi setiap siswa dalam setiap kegiatan belajar

6. Hakikat Media Pembelajaran

a. Hakikat Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. “Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan” (Noor, 2010:2). Sedangkan Gerlach dan Ely (Arsyad, 2019 : 3) “mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat murid mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”.

Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap,, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, dimana penerima pesan (murid) dapat melakukan proses belajar yang efektif dan efisien. "Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan-pesan pengajaran/peembelajaran dari sumber belajar yaitu guru kepada peserta didik yaitu murid agar proses pembelajaran dapat

berjalan dengan efektif dan efisien” (Noor, 2010:4). Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Ditegaskan oleh Danim (Noor, 2010:4) “bahwa hasil penelitian telah banyak membuktikan efektivitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar-mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi murid”.

b. Fungsi Media Pembelajaran

“Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru” (Arsyad, 2019:19). Fungsi media pembelajaran mengalami perkembangan lebih lanjut, dari fungsi komunikasi bergeser kepada fungsi keterlibatan langsung dan interaksi antara murid dengan media pengajaran yang sering disebut sebagai sumber belajar. Walaupun tanpa didampingi guru murid dapat melibatkan diri secara langsung (berinteraksi) dengan media sebagai sumber belajar untuk mengkaji pesan-pesan yang terkandung di dalamnya.

“Adapun Fungsi media pembelajaran diantaranya:

- 1) Media pembelajaran berfungsi mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik, media pembelajaran berfungsi menembus batasan ruang kelas.

- 2) Media pembelajaran berfungsi menjalin intraksi langsung antara peserta didik dngan lingkungannya.
- 3) Media menghasilkan keseragaman pengamatan, media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistis.
- 4) Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 5) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- 6) Media memberikan pengamatan yang menyeluruh dari yang kongkrit sampai yang abstrak” (Noor, 2010:9).

c. Prinsip Prinsip Media Pembelajaran

Sebagai alat bantu dalam peroses pembelajaran pemiilihan media yang akan digunakan merupakan hal yang penting dilakukan oleh seorang guru. “Pemilihan media merupakan keputusan yang menarik dan menentukan terhadap ketepatan jenis media yang akan digunakan, yang selanjutnya sangat mempengaruhi efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran” (Noor, 2010:62).

“Sebelum melakukan proses pemilihan media ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan diantaranya:

- 1) Adanya kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan media tersebut.

Tujuan pemilihan media harus dihubungkan dengan tujuan dari penggunaan media. Tujuan penggunaan media dapat bermacam macam, seperti sekedar pengisi waktu, untuk hiburan, untuk informasi umum, untuk pembelajaran.

- 2) Adanya Familiaritas media

Istilah familiaritas berasal dari famili atau keluarga artinya mengenal utuh tentang media yang akan dipilih. Setiap jenis media mempunyai sifat dan karakteristik yang berbeda satu sama lain. Jika dihubungkan karakteristik setiap media tersebut terhadap komponen pembelajaran akan mempunyai konsekuensi yang berbeda. Misalnya dihubungkan dengan tujuan pembelajaran media tertentu secara efektif dan efisien dapat mencapai tujuan kognitif tetapi media tertentu yang lain tidak bisa secara efektif .

- 3) Ada sejumlah media pembelajaran yang dapat dipilih dan diperbandingkan.

Ada sejumlah media pembelajaran yang dapat dipilih dan diperbandingkan sekalipun telah dikenal betul tentang sifat dan karakteristik dari berbagai macam

media, tidak akan digunanya jika idak tersedia sejumlah media yang akan dipilih. Karna pada hakikatnya pemilihan adalah proses pengambilan keputusan untuk menetapkan media yang paling cocok dipakai untuk kegiatan pembelajaran, berarti harus terdapat sejumlah media yang diperbandingkan” (Noor, 2010:63),

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media hendaknya memperhatikan kriteria dalam pemilihan media pembelajaran. Kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yang paling utama ialah media yang dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran, isi pembelajaran, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Seorang guru memiliki peranan penting dalam keberhasilan media yang digunakan, sebab dalam pemilihan media guru benar benar meperhatikan karakteristik peserta didik, dan tujuan dalam pembelajaran.

7. Media Audivisual

a. Pengertian Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan media yang digunakan oleh guru atau tenaga pendidik untuk memudahkan peserta didik atau siswa memahamai pembelajaran yang disampaikan oleh guru, dengan cara kerja media audiovisual didengar (suara) atau dilihat (gambar).

Wina Sanjaya (2010:172) “mengemukakan bahwa media audiovisual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara dan sebagainya”. “Perangkat yang digunakan dalam media audiovisual ini adalah mesin proyektor, tape recorder dan proyektor visual yang lebar” (wati, 2017:5).

b. Jenis jenis Media Audiovisual

Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media audiovisual dibagi empat, yakni:

- 1) Audio Visual Diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkai suara, cetak suara.
- 2) Audio Visual Gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video cassette.
- 3) Audio Visual Murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti film video-cassette.
- 4) Audio Visual Tidak Murni, yaitu yang unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur suaranya bersumber dari tape recorder. Contohnya lainnya adalah film strip suara dan cetak suara.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Audiovisual

Setiap jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan begitu pula dengan media audio visual. Arsyad (2011: 49–50) “mengungkapkan beberapa kelebihan dan kelemahan media audio visual dalam pembelajaran sebagai berikut:

1) Kelebihan media audio visual

Film dan video dapat melengkapi pengalaman dasar siswa, film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika perlu, disamping mendorong dan meningkatkan motivasi film dan video menanamkan sikap-sikap dan segi afektif lainnya, film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa, film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya jika dilihat secara langsung, film dan video dapat ditunjukkan kepada semua kelompok, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

2) Kelemahan media audio visual

Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak, tidak semua siswa

mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut, film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri”.

8. Media Diorama

a. Pengertian Media Diorama

Media diorama sebuah bentuk tiruan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk memberikan gambaran tentang suatu suasana atau keadaan yang sebenarnya. Rayanda Ahyar (2012:47) “Mengartikan media tiga dimensi adalah media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang lebar dan tebal. Media tiga dimensi sering dibuat sebagai bentuk gambaran atau objek yang sesungguhnya dengan ukuran yang lebih kecil, atau sering dikenal dengan sebutan miniatur”. Menurut Sudjana dan Rivai dalam Sa’bani dkk (2017-32) “menyatakan bahwa diorama merupakan sebuah model khusus yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana lingkungan tertentu”.

Sederhananya, diorama merupakan jenis media tiga dimensi yang menggambarkan pemandangan sebenarnya dari

suatu adegan atau objek yang ditempatkan dipentas serupa dengan teater mini dengan latar belakang lukisan yang sesuai dengan tema objeknya.

b. Tujuan Media Diorama

Adapun tujuan media diorama antara lain:

- 1) Mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari objek yang terlalu besar.
- 2) Untuk mempelajari objek yang telah menjadi sejarah di masa lampau.
- 3) Untuk mempelajari objek yang tak terjangkau secara fisik.
- 4) Untuk mempelajari objek yang mudah dijangkau tetapi tidak memberikan keterangan yang memadai (misalnya mata manusia, telinga).
- 5) Untuk mempelajari konstruksi-konstruksi yang abstrak.
- 6) Untuk memperlihatkan proses dari objek yang luas (Daryanto 2010: 30).

c. Langkah langkah Penggunaan Media Diorama

Adapun langkah langkah penggunaan media diorama, antara lain:

- 1) Siapkan media diorama yang sudah di tentukan temanya sebelum pembelajaran dimulai.
- 2) Media diorama diletakkan ditempat dimana peserta didik dapat melihat dengan jelas.

- 3) Media diorama siap digunakan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sesuai dengan tema diorama yang sudah dibuat oleh guru.
- 4) Media diorama digunakan dan guru menjelaskan materi yang berkaitan dengan media diorama yang sudah dibuat.

9. Media Diorama Audiovisual

a. Pengertian Media Diorama Audiovisual

Diorama audiovisual adalah sebuah bentuk tiruan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk memberikan gambaran tentang suatu suasana atau keadaan yang sebenarnya dilengkapi dengan audiovisual yang ditujukan agar gambaran mini yang dibuat semakin terlihat seperti keadaan yang sebenarnya. Sederhananya, media audiorama adalah media miniatur yang dilengkapi dengan audiovisual. Diorama berbasis audiovisual merupakan media sebagai penjelas materi pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi.

b. Tujuan Media Diorama Audiovisual

Tujuan media diorama berbasis audiovisual ini antara lain:

- 1) Memperjelas materi pembelajaran saat guru menyampaikan materi keputusan bersama, dalam ini media digunakan guru untuk memberikan contoh pengambilan keputusan.
- 2) Menggambarkan adegan sebenarnya.
- 3) Sumber belajar bagi murid.
- 4) Membantu murid memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan melalui gambar dan miniatur orang sehingga dapat menarik perhatian murid memberikan motivasi.

c. Langkah langkah Penggunaan Media Diorama Audiovisul

Langkah penggunaan media diorama berbasis audiovisual yaitu sebagai berikut:

- 1) Sebelum digunakan tentu membuat media diorama terlebih dahulu:
 - a) Menentukan tema yang akan disampaikan kepada murid.
 - b) Membuat perencanaan pembuatan diorama berbasis audiovisual terlebih dahulu.
 - c) Pembuatan media diorama berbasis audiovisual.
- 2) Setelah selesai dibuat, media siap digunakan dalam pembelajaran.
- 3) Media ini dioperasikan oleh guru.
- 4) Pelaksanaan dilakukan dengan tiga sesi.
- 5) Sesi yang pertama adalah sesi sebelum pembelajaran.
- 6) Penjelasan materi pelajaran.

- 7) Sesi kedua yaitu sesi saat pembelajaran. Dalam sesi ini guru menggerakkan tokoh-tokoh yang terdapat pada kotak diorama sesuai rekaman percakapan adegan yang telah dirancang sesuai materi pelajaran.
- 8) Guru bertanya kepada murid mengenai hal yang belum diketahui.
- 9) Salah satu murid mencoba menggunakan media diorama berbasis audiovisual.
- 10) Sesi ketiga adalah setelah pembelajaran, diorama dirapikan disimpan jika lain waktu diperlukan kembali.
- 11) Guru memberikan pertanyaan kepada murid.
- 12) Murid menjawab pertanyaan.
- 13) Konfirmasi jawaban murid.

10. Minat Belajar

a. Hakikat Minat Belajar

Minat merupakan suatu dorongan atau keinginan dalam diri seseorang yang mendatangkan rasa senang ketika ia melakukannya tanpa ada paksaan dari siapapun. Syah (2010:133) “menjelaskan pemaknaan sederhana mengenai minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu sebagai bentuk ketertarikan atau terlibat sepenuhnya dengan suatu kegiatan karena menyadari betapa pentingnya kegiatan itu”.

Minat belajar adalah rasa senang, rasa ketertarikan yang tinggi terhadap belajar yang dipandang dapat memberi keuntungan dan kepuasan pada diri seseorang. Salah satu faktor utama dalam mencapai tujuan ialah dengan adanya minat yang tinggi terhadap sesuatu. Minat belajar akan memudahkan terciptanya konsentrasi dan pikiran siswa. Perhatian serta merta yang diperoleh secara wajar dan tanpa ada kekerasan dari luar akan memudahkan berkembangnya konsentrasi yaitu memusatkan pikiran terhadap pelajaran. Tanpa minat, konsentrasi terhadap pelajaran akan sulit dikembangkan dan dipertahankan. Sementara itu, apabila tidak berminat maka akan menimbulkan kebosanan, kekosongan perhatian, atau bahkan keterlibatan diri terhadap suatu objek menjadi tidak ada sama sekali.

b. Indikator Minat Belajar

Menurut Lestari dan Mokhammad dalam (Rizki Nurhana Friantini & Rahmat Winata) “indikator dari minat belajar adalah 1) perasaan senang, 2) ketertarikan untuk belajar, 3) menunjukkan perhatian saat belajar, 4) keterlibatan dalam belajar”.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar adalah 1) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, 2) adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran,

3) adanya kemauan untuk belajar, 4) adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran, 5) adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar.

c. Ciri ciri minat belajar

Sardiman, 2004 (dalam Astuti. 2017) Mengemukakan ciri-ciri seseorang yang memiliki minat tinggi yaitu berupa; (a) Tekun dalam menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai), (b) Ulet menghadapi kesulitan tidak (tidak lekas putus asa), (c) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, (d) Lebih senang bekerja mandiri, (e) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja sehingga kurang kreatif), (f) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu), (g) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu, dan (h) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

d. Fungsi minat belajar

Minat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan seseorang sebab dengan minat ia akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Minat merupakan salah satu factor yang

dapat mempengaruhi usaha yang dilakukan seseorang. Minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang gigih, serius, dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan. Jika seorang peserta didik memiliki rasa ingin belajar, ia akan cepat dapat mengerti dan mengingatnya.

Adapun fungsi minat belajar yaitu; (a) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi, (b) menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai, dan (c) menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan-perbuatan apa yang dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Sardiman (dalam Sitti Hasnah) Fungsi minat dalam belajar lebih besar sebagai *motivating force* yaitu sebagai kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat kepada pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar, berbeda dengan siswa yang sikapnya hanya menerima pelajaran. mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk terus tekun karena tidak ada pendorongnya. Oleh sebab itu untuk memperoleh hasil yang baik dalam belajar seorang siswa harus mempunyai minat terhadap pelajaran sehingga akan mendorong ia untuk terus belajar. Indikator Minat Belajar adalah: a) Perasaan Senang, b) Perhatian dalam Belajar,

c) Bahan Pelajaran dan Sikap Guru yang Menarik, d) Manfaat dan Fungsi Mata Pelajaran.

e. Faktor faktor yang mempengaruhi minat belajar

Menurut Purwanto dalam Hamalik (2010), faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar menjadi dua, yaitu faktor internal dan Faktor eksternal. Salah satu faktor internal yang mempengaruhi minat belajar siswa, faktor internal tersebut antara lain; perhatian siswa muncul didorong rasa ingin tahu. Oleh karena itu rasa ini perlu mendapat rangsangan sehingga siswa selalu memberikan perhatian terhadap materi pelajaran yang diberikan. Sikap merupakan kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap siswa, seperti halnya motif menimbulkan dan mengarahkan aktivitasnya.

Faktor eksternal yang mempengaruhi yaitu minat belajar adalah faktor sekolah dan faktor keluarga: Guru dalam proses pendidikan, mempunyai tugas mendidik dan mengajar peserta didik agar dapat menjadi manusia yang dapat melaksanakan tugas-tugas kehidupannya yang selaras dengan kodratnya sebagai manusia. Suasana pembelajaran yang terjadi pada saat proses pembelajaran dapat menimbulkan aktivitas atau gairah pada siswa adalah apabila terjadi adanya komunikasi dua arah (antara guru-siswa maupun sebaliknya) yang intim dan hangat,

sehingga hubungan guru-siswa yang secara hakiki setara dan dapat berbuat bersama. Serta adanya kegairahan dan kegembiraan belajar. Hal ini dapat terjadi apabila isi pelajaran yang disediakan berkesesuaian dengan karakteristik siswa. Jadi, dapat disimpulkan bahwa faktor external yang berkaitan dengan guru atau sekolah ialah ketika guru mampu menyediakan suasana belajar yang baik, nyaman, dan membuat siswa tertarik ketika belajar, seperti misalnya menyediakan media yang menarik, metode yang asik dan penyampaian materi yang baik didalam kelas.

Selanjutnya, pengaruh external bukan hanya dari lingkungan sekolah atau guru tapi juga dari lingkungan keluarga atau peran orang tua. Peran orang tua sangat penting bagi anak dalam proses pembelajaran. Motivasi yang orang tua berikan mempunyai pengaruh yang besar pada anak sehingga dapat menumbuhkan minat anak pada pembelajaran. Kondisi siswa sendiri sangat dipengaruhi oleh faktor intern dan juga faktor luar, yaitu segala sesuatu yang ada di luar diri siswa, termasuk situasi pembelajaran yang diciptakan guru. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada peranan dan partisipasi siswa, bukan peran guru yang dominan, tetapi guru lebih berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing.

f. Cara menumbuhkan minat belajar

Strategi guru untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik di dalam kelas, adalah:

1. Berikan Peserta didik untuk Mengambil Keputusan serta Kontrol saat sebuah instruksi dari guru menjadi sesuatu yang penting dalam menjaga motivasi dan belajar peserta didik, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memilih beberapa pilihan dan kontrol terhadap apa yang terjadi di kelas sebenarnya adalah salah satu cara terbaik yang bisa guru lakukan agar peserta didik terlibat dalam pembelajaran.

2. Berikan sebuah intruksi yang jelas

Peserta didik akan teramat sangat frustrasi jika diberikan sebuah tugas yang tidak ada kejelasan akan tugas yang diberikannya tersebut mereka akan semakin surut motivasi dalam belajarnya yang dikarenakan ketidakfahaman terhadap tugas yang diberikan. Setiap awal tahun, sebisa mungkin guru untuk memberikan instruksi, peraturan dan harapan kepada peserta didik secara jelas agar kedepannya peserta didik faham dengan maksud dan tujuan gurunya.

3. Berikan Kesempatan kepada Peserta didik untuk Belajar Secara Berkelompok.

Banyak peserta didik akan merasa senang untuk mencoba memecahkan masalah, melakukan percobaan dan bekerja

pada proyek-proyek tertentu dengan peserta didik lain secara berkelompok. Interaksi sosial dapat membuat mereka bersemangat tentang hal-hal didalam kelas dan peserta didik bisa memotivasi satu sama lain untuk mencapai tujuan. Guru perlu memastikan bahwa kelompoknya seimbang dan adil, sehingga beberapa peserta didik tidak melakukan lebih banyak pekerjaan daripada yang lain.

4. Mengetahui Minat Peserta didik.

Mengetahui peserta didik juga memiliki keuntungan lain bagi para guru, yaitu anda selaku guru bisa mengaitkan materi pembelajaran dengan sesuatu yang menjadi minat peserta didik. Misalkan peserta didik disuatu kelas sangat senang dengan yang namanya musik, guru fisika bisa menjelaskan materi bunyi tentang frekuensi dan periode dengan alat bantu seperti gitar dan sebagainya. Begitupun materi pelajaran lain, tinggal pintar-pintar guru saja dalam mengaitkannya. Mengaitkan materi dengan minat peserta didik akan memberikan motivasi belajar yang sangat efektif.

5. Bantu Peserta didik untuk Menemukan Motivasi dari dalam dirinya.

Hal ini merupakan cara yang sangat baik untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Bantulah peserta didik dalam menemukan alasan pribadi

mereka untuk melakukan suatu pekerjaan, khususnya belajar, apakah karena mereka menemukan bahan yang menarik? ingin bisa masuk ke perguruan tinggi? atau hanya suka belajar? Adalah salah satu hadiah yang paling hebat yang dapat guru berikan kepada anak didiknya jika mereka berhasil membantu peserta didiknya untuk menemukan motivasi dari dalam dirinya.

6. Jadikan Kelas menjadi Menyenangkan

Peserta didik yang melihat kelas sebagai tempat dimana mereka bisa bersenang-senang (Positif) akan lebih termotivasi untuk memperhatikan dan melakukan pekerjaan dalam kegiatan pembelajaran daripada mereka yang menganggapnya sebagai sebuah tugas. Menambahkan sebuah kegiatan yang menyenangkan dikelas bisa membantu peserta didik yang kesulitan untuk tetap terlibat dan akan membuat kelas menjadi tempat yang jauh lebih ramah untuk semua peserta didik.

11. Materi Perumusan Naskah Proklamasi

Materi perumusan naskah Proklamasi merupakan salah satu materi yang ada di tema 7 peristiwa dalam kehidupan, subtema 2 peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan, materi ini membahas tentang peristiwa kebangsaan seputar proklamasi. Proklamasi menjadi peristiwa paling bersejarah bagi bangsa Indonesia.

Proklamasi menjadi tonggak sejarah berdirinya bangsa Indonesia menjadi negara yang merdeka dan berdaulat, proklamasi menjadikan bangsa Indonesia terlepas dari penjajahan dan juga menjadi awal bagi bangsa Indonesia untuk menentukan nasibnya sendiri. Pada akhir bulan Juli 1945, Jepang menyetujui pemberian kemerdekaan kepada Indonesia pada tanggal 7 September 1945. Namun, pada tanggal 6 dan 9 Agustus 1945, bom atom dijatuhkan Sekutu di kota Hiroshima dan Nagasaki. Peristiwa itu mendorong diubahnya tanggal pemberian kemerdekaan Indonesia menjadi 24 Agustus 1945. Kemudian, pada tanggal 15 Agustus 1945, Jepang menyerah tanpa syarat kepada Sekutu. Akibatnya, terjadi kekosongan kekuasaan di Indonesia. Kesempatan inilah yang kemudian dimanfaatkan oleh bangsa Indonesia untuk memproklamasikan kemerdekaan.

Sebelum pembacaan teks proklamasi oleh Bapak Ir. Soekarno pada 17 Agustus 1945, ada beberapa rentetan peristiwa, diantaranya peristiwa Rengasdengklok, perumusan naskah proklamasi, kemudian pembacaan teks proklamasi yang dilakukan oleh Ir. Soekarno. Peristiwa Rengasdengklok adalah peristiwa penculikan terhadap Soekarno dan Hatta yang terjadi pada tanggal 16 Agustus 1945, peristiwa ini diawali atas penyerahan Jepang kepada Sekutu pada tanggal 14 Agustus 1945, peristiwa ini dilatarbelakangi oleh perbedaan pendapat golongan muda dan golongan tua, golongan muda mendesak agar segera mengeluarkan pengumuman proklamasi akan tetapi setelah

melewati perdebatan yang panjang Hatta menyampaikan keputusan bahwa mereka menolak usulan pemuda dengan alasan perlunya perhitungan lebih cermat dan akan timbul banyak korban jiwa dan harta. Para pemuda yang tidak puas dengan jawaban Hatta kembali ke markas dan menyiapkan rencana penculikan Soekarno dan Hatta ke Rengasdengklok pada tanggal 16 Agustus 1945. Setelah hampir seharian di sekap, pada pukul 10 malam Soekarno dan Hatta tiba di Jakarta, kemudian menggelar rapat di rumah Laksamana Tadashi Maeda, melalui perdebatan panjang teks proklamasi akhirnya selesai disusun oleh Ir Soekarno, Drs. Moh. Hatta dan Achmad Soebardjo, kemudian pada tanggal 17 Agustus 1945 proklamasi kemerdekaan dilaksanakan pada hari Jumat di luar halaman rumah Ir. Soekarno.

Materi perumusan naskah proklamasi ini sangat penting untuk diajarkan kepada siswa agar para siswa tau sejak dini bagaimana perjuangan para pahlawan untuk meraih kemerdekaan, agar tertanam rasa cinta pada tanah air, dan rasa bangga terhadap para pahlawan yang telah berjasa.

Gambar 2.1 Persitiwa penyusunan naskah proklamasi



Gambar 2.2 Peristiwa pembacaan teks proklamasi



B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Wahyu Saputra (2020) dengan judul “Pengaruh Media Diorama Berbasis Audio Visual Pada Pembelajaran PKN SDN 11 Kalumeme Kabupaten Bulukumba”. Berdasarkan hasil dan pembahasan di peroleh data t hitung 5, 8284 dan t tabel 1, 812 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 dan H_1 diterima. Dari hasil penelitian tersebut maka hasil yang dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama berbasis audiovisual dalam proses pembelajaran terdapat pengaruh terhadap materi keputusan bersama murid kelas V SDN 11 Kalumeme Kabupaten Bulukumba.
2. Zuhriah (2020) dengan judul “Pengembangan Media Tiga Dimensi (Miniatur Kincir Air Sederhana) pada Pembelajaran Tematik siswa kelas 4 SDN 02 Tebaban Tahun Pelajaran 2019/2020”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, di peroleh data uji kevalidan, media tiga dimensi miniatur kincir air sederhana ini memenuhi kategori valid dengan perolehan skor dari aspek materi yaitu 48 dengan kategori baik, aspek media perolehan skor 50 dengan kategori baik dan hasil uji coba di peroleh skor rata rata respon siswa terhadap media tiga dimensi

minatur kincir sederhana 55, 54 dengan kategori baik, sehingga layak untuk di gunakan dalam pembelajaran tematik siswa kelas IV SDN 02 Tebaban Tahun Pelajaran 2019/2020.

3. Irma Hikmawati (2020) dengan judul “Pengembangan Media Diorama Simulasi Pembangkit Listrik Tenaga Air Pada Tema 2 Mari Berhemat Energi Subtema 3 Energi Alternatif Di MI NW Balik Batang Tahun Pelajaran 2020/2021”, Berdasarkan hasil dan pembahasan media diorama simulasi pembangkit listrik tenaga air layak digunakan, dan berhasil diterapkan. Hal ini dibuktikan dengan kategori angket yang disebar pada siswa berkategori sangat baik.
4. Muhammad Roby Abda’u (2021) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Tema 4 Subtema 4 Kelas 3 SDN 2 Masbagek Utara Tahun Pembelajaran 2021/2022”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, di peroleh data uji hipotesis $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,755 > 1,705$. Berdasarkan hasil data, fakta, dan teori yang di peroleh, membuktikan bahwa hipotesis alternatif (H_a) di terima. Sehingga dapat di nyatakan bahwa penggunaan media audiovisual berpengaruh terhadap minat belajar pada mata Pelajaran PKN di SD Negeri 2 Masbagek Utara. Hal ini berarti bahwa tingkat kesesuaian media audiovisual yang digunakan dengan materi Pelajaran, maka minat belajar akan semakin meningkat.

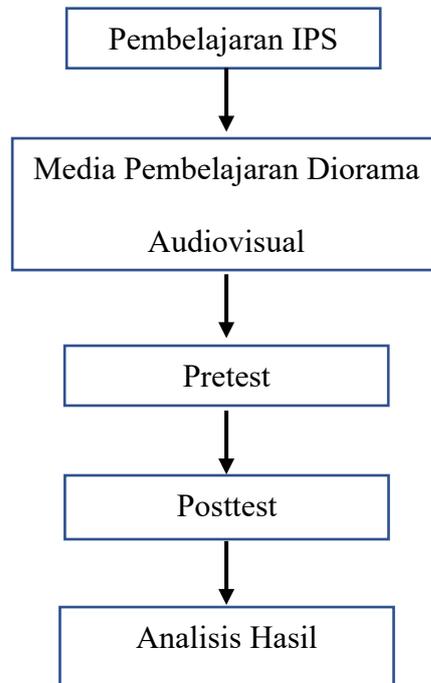
5. Ziadatul Muhimmah (2022) dengan judul “Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual pada pembelajaran SBDP”. Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian ini menunjukkan bahwa media diorama berbasis audiovisual layak digunakan, Hal ini dibuktikan adanya respon dengan kategori baik pada uji keefektifan yang di lakukan pada 22 siswa. Adapun untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini, dilakukan uji keefektifan yang di lakukan pada 22 siswa menggunakan angket, yang mana presentasi angket berada pada skala baik. Hal ini membuktikan bahwa rumusan masalah pada penelitian ini terjawab, yaitu respon peserta didik dengan adanya pengembangan media pembelajaran diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran SBDP berada pada kategori baik.

C. Kerangka fikir

Guru dituntut untuk dapat melibatkan murid secara aktif dalam suatu proses pembelajaran dengan harapan murid dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Proses pembelajaran IPS utamanya dalam materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan di sekolah dasar selama ini lebih ditekankan kepada penjelasan guru yang dominan menggunakan metode ceramah dan bahan atau materi yang membuat murid cuma dominan mendengarkan, sehingga suasana belajar bersifat kaku, dan terpusat pada satu arah serta tidak memberikan kesempatan bagi murid untuk belajar lebih aktif.

Disusunlah kerangka pikir untuk memudahkan peneliti, terlebih dahulu dilakukan dalam penelitian adalah melakukan pretest kepada subjek yang diteliti sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media Diorama berbasis Audio visual dalam meningkatkan pemahaman murid. Setelah diketahui hasil pemahaman murid sebelum menggunakan media Diorama berbasis Audio visual, selanjutnya peneliti menggunakan media diorama berbasis Audio visual dalam meningkatkan pemahaman murid. Kemudian dilakukan Posttest untuk mengetahui hasil proses pembelajaran menggunakan media diorama berbasis Audio visual setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media diorama berbasis Audio visual dalam peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media diorama berbasis Audio visual dapat membuat murid lebih antusias dalam pembelajaran, murid lebih mudah untuk memahami secara langsung bagaimana proses pengambilan keputusan bersama dan suasana pembelajaran di kelas lebih menyenangkan. Penggunaan media diorama berbasis Audio visual dalam pembelajaran peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan ini diharapkan murid lebih termotivasi untuk belajar sehingga konsep-konsep dan tatacara pengambilan keputusan bersama dapat tertanam dengan baik. Setelah itu dilakukan uji tes untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dari hasil pemahaman peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan menggunakan media diorama berbasis Audio visual dari pretest dan posttest.

Kerangka fikir



D. Hipotesis Penelitian

Terkait dengan latar belakang, perumusan masalah dll maka peneliti memiliki beberapa pertanyaan terkait dengan masalah yang akan diteliti, antara lain:

1. Apa yang menjadi kendala yang menyebabkan kurangnya minat belajar peserta didik?
2. Apa saja tindakan yang sudah dilakukan dalam meningkatkan kemampuan minat belajar IPS pada peserta didik?
3. Bagaimana hasil dari penggunaan media diorama audiovisual dalam meningkatkan minat belajar siswa?

E. Definisi Operasional Variabel

1. Media Diorama Audiovisual

Diorama audiovisual adalah sebuah bentuk tiruan tiga dimensi atau miniatur, yang bertujuan untuk memberikan gambaran tentang suatu suasana atau keadaan yang sebenarnya dilengkapi dengan audiovisual yang ditujukan agar gambaran mini yang dibuat semakin terlihat seperti keadaan yang sebenarnya. Diorama berbasis audiovisual merupakan media sebagai penjelas materi pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi.

2. Minat Belajar

Minat belajar adalah rasa senang, rasa ketertarikan yang tinggi terhadap belajar yang dipandang dapat memberi keuntungan dan kepuasan pada diri seseorang. Salah satu faktor utama dalam mencapai tujuan pembelajaran ialah dengan adanya minat yang tinggi terhadap pembelajaran tersebut. Minat belajar akan memudahkan terciptanya konsentrasi dan pikiran siswa. Perhatian serta merta yang diperoleh secara wajar dan tanpa ada kekerasan dari luar akan memudahkan berkembangnya konsentrasi yaitu memusatkan pikiran terhadap pelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen, yang mana penelitian eksperimen ini adalah bagian dari metode kuantitatif, metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dalam penelitian ini digunakan desain pra-eksperimen karena hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok.

B. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group pretest posttest Design*. Dengan demikian hasil pengetahuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Sedangkan Post-Test digunakan untuk mengetahui pemahaman murid setelah diberi perlakuan. “Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan” (Sugiyono, 2017:74).

Design penelitian *One Group Pretest Post test Design* ini dapat di gambarkan sebagai berikut (Sugiyono, 2017: 110 111)

Tabel 3.1

Design Penelitian

Kelompok	Pre test	Perlakuan	Post test
Siswa kelas 5 SD Negri 01 Dadap Sambelia	O1	X	O2

Keterangan:

O1= Nilai Pretest

X= Treatment

O2= Nilai Post tes

Pengaruh Perlakuan= (O2 KURANG O1)

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan di SD Negeri 01 Dadap Sambelia Lombok Timur

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 06 Juni 2023

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi menurut sugiyono (2017: 117) menyatakan bahwa “populasi adalah wilayah yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek/obyek itu.

Populasi dalam penelitian ini adalah murid SDN 01 Dadap Kecamatan Sambelia Lombok Timur, yang berjumlah 227 siswa. Siswa Perempuan berjumlah 99 siswa dan siswa laki laki berjumlah 128 siswa.

2. Sampel

Sampel menurut Sugiyono (2017: 118) “adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Penarikan sampel yang dilakukan dengan cara purposive (purposive sample). Murid yang dijadikan sampel adalah siswa kelas V B SDN 01 Dadap Sambelia Lombok Timur, yang berjumlah 21 siswa, siswa perempuan berjumlah 8 siswa dan siswa laki laki berjumlah 13 siswa.

E. Variabel Penelitian

Variabel merupakan segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian, dimana didalamnya terdapat faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa yang akan diteliti Istilah variabel dapat diartikan bermacam-macam. Menurut Sugiyono, variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk

dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel juga dapat diartikan sebagai sifat yang akan diukur atau diamati yang nilainya bervariasi antara satu objek ke objek lainnya. Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua variabel, yakni variabel bebas dan variabel terikat:

1. Variabel independen, sering disebut juga sebagai variabel bebas, variabel yang mempengaruhi. Variabel bebas juga dapat diartikan sebagai suatu kondisi atau nilai yang jika muncul maka akan memunculkan (mengubah) kondisi atau nilai yang lain. Menurut Tritjahjo Danny Soesilo “variabel Independen merupakan variabel yang dapat mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat)”. Dapat disimpulkan bahwa variabel bebas (independent variable), adalah variabel yang menjadi penyebab atau memiliki kemungkinan teoritis berdampak pada variabel lain. Variabel bebas umumnya dilambangkan dengan huruf X. Dengan demikian, jika ditinjau keberadaannya, variabel bebas pada umumnya terlebih dahulu muncul (ada), dan akan diikuti variabel yang lainnya. Variabel bebas pada penelitian ini ialah “Pengaruh Media Diorama Audiovisual”.

2. Variabel dependen (variabel terikat) adalah variabel yang secara struktur berpikir keilmuan menjadi variabel yang disebabkan oleh adanya perubahan variabel lainnya. Variabel tak bebas ini menjadi *primary interest to the researcher* atau persoalan pokok bagi peneliti, yang selanjutnya menjadi objek penelitian. Dengan demikian, variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

Variabel terikat pada penelitian ini adalah “Minat belajar pada pembelajaran IPS materi perumusan naskah proklamasi”

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Dalam proses pengumpulan data diperlukan sebuah alat atau instrumen pengumpulan data. Dalam hal ini peneliti menggunakan observasi, dokumentasi dan tes uraian. Tes uraian adalah suatu bentuk pertanyaan yang menuntut jawaban peserta didik dalam bentuk uraian dengan menggunakan bahasa sendiri, tes ini dilakukan untuk mengumpulkan data atau mengetahui sejauh mana tentang minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi perumusan naskah proklamasi.

G. Instrumen Pengumpulan Data

1. Observasi

Pedoman observasi merupakan alat yang digunakan dalam mengamati secara langsung objek yang ada hubungannya dengan penelitian. Dalam hal ini, peneliti melakukan pengamatan secara langsung untuk mengetahui aktivitas belajar siswa kelas V SD Negeri 01 Dadap Sambelia.

Berikut instrumen observasi yang digunakan dalam penelitian ini

Tabel 3.2

Instrumen Observasi Sekolah

No	Indikator	Uraian Observasi
1	Observasi secara langsung kondisi dan lingkungan SDN 01 Dadap, Sambelia	<ul style="list-style-type: none"> a. Sejarah berdirinya sekolah SDN 01 Dadap, Sambelia b. Keadaan dan jumlah guru, staf karyawan, keadaan sarana dan prasarana di SDN 01 Dadap, Sambelia c. Jumlah siswa secara keseluruhan di SDN 01 Dadap, Sambelia. d. Jumlah siswa kelas V SDN 01 Dadap, Sambelia.
2	Mengamati kegiatan belajar mengajar (materi IPS di kelas V)	<ul style="list-style-type: none"> a. Proses belajar mengajar b. Media yang di gunakan c. Antusias dan minat belajar siswa

3	Observasi media dan metode yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar (materi IPS di kelas V)	<ul style="list-style-type: none"> a. Media yang di gunakan oleh guru b. Metode yang di gunakan
---	---	---

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan data yang sudah ada.

3. Angket

Lembar angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada siswa untuk dijawab. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien apabila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan apa yang bisa diperoleh dari responden (Sugiyono, 2017:199). Dalam penelitian ini digunakan lembar angket dengan menggunakan skala *likert* dengan rincian jawaban dimulai dari skor ST=Sangat Tidak Setuju, TS=Tidak Setuju, KK= Kadang-kadang, S=Setuju, SS=Sangat Setuju. Dengan menggunakan angket ini, bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang minat siswa setelah belajar dan sebelum belajar menggunakan media diorama audiovisual.

Tabel 3.4

Kisi kisi instrumen peserta didik

Variabel Penelitian	Indikator	Butir Soal	Jumlah
Variabel Penelitian (Y) Minat Belajar IPS	Adanya keinginan yang kuat untuk belajar IPS	1, 2, 3	3
	Perasaan senang mempelajari IPS	4, 5, 6	3
	Berseemangat untuk mengulangi pelajaran IPS	7, 8, 9	3
	Siswa lebih mengetahui materi IPS	10, 11, 12	3
	Fokus dalam belajar IPS	13, 14, 15	3
Jumlah			15

H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas

Uji Validitas instrumen menurut Sugiyono (2018 : 173) “Uji Validitas adalah suatu langkah pengujian yang dilakukan terhadap isi dari suatu instrumen dengan tujuan untuk mengukur keepatan instrumen yang

digunakan dalam suatu penelitian”. Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kepangkatan atau kebenaran suatu instrumen. Suatu instrumen yang tidak valid berarti memiliki validitas rendah.

Sebelum digunakan pada penelitian ini, tes yang akan digunakan harus diuji terlebih dahulu validitasnya agar tidak terjadi kesalahan.

Karena instrumen dikatakan memiliki validitas tinggi jika memiliki hasil pengukuran dengan kriteria tertentu. Dengan demikian pengujian ini dilakukan dengan menggunakan validitas isi teknik yang digunakan untuk mengukur validitas tes tersebut adalah menggunakan korelasi product moment.

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan

r_{xy} = Angka indeks korelasi r product moment

$\sum xy$ = Jumlah perkalian x dan y

N = Jumlah sampel/siswa

$\sum x$ = Skor item soal

$\sum y$ = Skor total

Dasar pengambilan keputusan uji validitas menggunakan rumus r product momen adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai r hitung > r tabel, maka item soal angket dinyatakan **valid**.

2. Jika nilai r hitung $<$ r tabel, maka item soal angket dinyatakan **tidak valid**.

Untuk lebih jelasnya hasil penghitungan data validitas bisa dilihat pada lampiran 5.

2. Reliabilitas

Reliabilitas artinya “dapat dipercaya” (Arikunto, 2016:221). Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa instrument yang disusun dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik. Data yang valid kemudian diuji reliabilitasnya dengan menggunakan rumus Alfa Cronbach seperti dibawah ini.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

(Yusuf, 2018: 22)

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas Instrumen

k = Banyak butir soal

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah Varian Butir

σ_t^2 = Varian total

X = Skor total

Dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach's* adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60 maka kuesioner atau angket dinyatakan **reliabel**.
2. Jika nilai *Cronbach's Alpha* < 0,60 maka kuesioner atau angket dinyatakan **tidak reliabel**.

Untuk lebih jelasnya hasil penghitungan data reliabilitas bisa dilihat pada tabel dibawah, atau pada lampiran 5

REABILITAS

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	36	100.0
	Excluded ^a	0	0.0
	Total	36	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.715	16

Uji reliabilitas diuji dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 29 For Windows Data*.

I. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2018: 329) Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun data yang didapatkan dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi sehingga mudah difahami dan apa yang ditemukan bisa disampaikan kepada orang lain.

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas Data

Uji Normalitas merupakan suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Menurut Ghazali (2011:29) Uji normalitas adalah pengujian data untuk melihat apakah nilai residual terdistribusi normal atau tidak. Sedangkan menurut Saeful dan Bahruddin (2014:113), uji normalitas adalah uji untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi data yang nantinya akan berkaitan dengan pemilihan uji statistic.

Uji normalitas data dilakukan dengan Uji Normalitas Shapiro Wilk dengan rumus sebagai berikut:

$$T^2 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]$$

(Sugiono, 2018 :241 243)

Keterangan:

D = Berdasarkan rumus dibawah

a_i = Keofisient test Shapiro Wilk

X_{n-i+1} = Angka ke n-i+1 pada data

X_i = Angka ke-1 pada data

$$D = \sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2$$

Keterangan

X_i = Angka ke I pada data

\bar{X} = Rata – rata pada data

$$G = b_n + c_n + I_n \left(\frac{T_3 - D_n}{1 - T_3} \right)$$

Keterangan

G = Identik dengan nilai Z distribusi normal

T = Berdasarkan rumus diatas

$b_n + c_n + I_n$ = Konversi statistik *Shapiro Wilk* pendekatan distribusi normal

Dengan kriteria normalitas:

1. Data akan **berdistribusi normal** jika nilai signifikan **(sign) > 0,05**
2. Data **tidak berdistribusi normal** jika nilai signifikan **(sign) < 0,05**

2. Uji Hiopotesis

Hipotesis merupakan kebenaran sementara yang masih dibuktikan atau diuji kebenarannya. Uji hipotesis dilakukan setelah dilakukan uji prasyarat, untuk menguji hipotesis digunakan uji-paired sampel t-test menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = Rata rata sample sample 1

\bar{X}_2 = Rata rata sample sample 2

S_1 = Simpangan baku sample 1

S_2 = Simpangan baku sample 2

S_1^2 = Varian sample 1

S_2^2 = Varian Sample 2

r = Korelasi antara dua sample

Uji Paired sampel T-Test adalah pengujian yang digunakan untuk membandingkan selisih dua mean dari dua sampel yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal. Sampel berpasangan berasal dari subjek yang sama, setiap variabel diambil saat situasi yang berbeda. Kriteria pengambilan keputusan pada Uji Paired Sampel T-Test ini adalah sebagai berikut:

1. Nilai signifikansi (**2-tailed**) < **0,05** menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan **terdapat pengaruh** yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

2. Nilai signifikansi (**2-tailed**) > **0,05** menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan **tidak terdapat pengaruh** yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. (Solihat, 2013: 80).