

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA TIGA DIMENSI  
YANG TERINTEGRASI NILAI-NILAI KARAKTER  
UNTUK SISWA KELAS IV DI SDN 089  
BENGKULU UTARA**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan  
guna memperoleh gelar Sarjana (S.Pd)  
dalam Bidang Ilmu Tarbiyah



Oleh :

**Sujanah Dian Saputri**  
**1811240113**

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN TARBIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI  
SUKARNO BENGKULU  
2022**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO (UINFAS) BENGKULU  
Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211  
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172  
Website: [www.uinfasbengkulu.ac.id](http://www.uinfasbengkulu.ac.id)

### NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr/I Sujannah Dian Saputri

NIM : 1811240113

Kepada,

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu  
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi atas nama :

Nama : Sujannah Dian Saputri

NIM : 1811240113

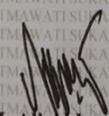
Judul : Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas IV di SDN 089 Bengkulu Utara

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosyah. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya diucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Bengkulu, Juli 2022

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Dr. H. Ali Akbarjono, M.Pd

  
Nurhikma, M.Pd

NIP.197509252001121004

NIP.198709192019032004

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**FATMAWATI SUKARNO (UINFAS) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**

Alamat: *Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211*  
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172  
Website: [www.uinfasbengkulu.ac.id](http://www.uinfasbengkulu.ac.id)

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas IV di SDN 089 Bengkulu Utara”** yang disusun oleh **Sujanah Dian Saputri**, NIM. 1811240113, telah dipertahankan didepan dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu pada hari Kamis 21 Juli 2022 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Ketua**  
Dr. H. Mawardi Lubis, M. Pd : .....  
NIP. 196512101998031015

**Sekretaris**  
Resti Komala Sari, M. Pd : .....  
NIDN. 2020038802

**Penguji I**  
Dr. Drs. Husnul Bahri, M. Pd : .....  
NIP. 196209051990021001

**Penguji II**  
Wiwinda, M. Ag : .....  
NIP. 197606042001122004

Bengkulu, Juli 2022  
Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Mus. Mulyadi, M. Pd  
NIP. 197005142000031004



## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sujannah Dian Saputri

NIM : 1811240113

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas IV di SDN 089 Bengkulu Utara adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi maka saya siap di kenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 12 Juli 2022

Yang Menyatakan



**Sujannah Dian Saputri**  
NIM. 1811240113

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sujannah Dian Saputri

NIM : 1811240113

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas IV di SDN 089 Bengkulu Utara

Telah melakukan verifikasi plagiasi dengan program [www.turnitin.com](http://www.turnitin.com) dengan ID 1867925290 Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 25% dan di nyatakan dapat di terima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, dan untuk di pergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini maka akan di lakukan peninjauan ulang kembali.

Bengkulu, 12 Juli 2022

Mengetahui

Ketua TIM Verifikasi

Dr. Edi Ahsyah, M.Pd.  
NIP. 1977007011999031002

Yang Menyatakan



Sujannah Dian Saputri  
NIM. 1811240113

## **MOTTO**

Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu  
dengan orang-orang yang berilmu pengetahuan beberapa derajat

(QS. Al-Mujadalah : 11)

Tidak ada rencana yang berhasil tanpa keberanian dan usaha  
yang besar dari diri kita sendiri

(Sujanah Dian Saputri)

## PERSEMBAHAN

*Bismillahirrahmanirohim... Alhamdulillah...*

Keberhasilan yang tidak terduga, sehingga bentuk perwujudan ini ialah kebahagiaan dan hikmah dari perjuangan perjalananku selama ini dan akan aku persembahkan karya sederhana ini kepada orang-orang yang sangat berpengaruh dalam perjalanan hidupku. Dengan penuh rasa syukur kehadiran Allah SWT, kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Kedua orang tuaku Bapakku (Suratno) yang telah banyak berkorban tenaga untuk mencukupi materi selama kuliah dan Ibuku (Karjumni) yang sangat kucintai dan kusayangi yang selalu memberikan memotivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini serta senantiasa mengiringi langkahku dengan do'a yang tulus untuk keberhasilanku.
2. Kakakku (Muhammad Mukholik) dan Adikku (Satriyo Alkaiser) yang tersayang yang selalu memberikan dukungan dan doanya untukku.
3. Sahabat-sahabatku (Hanifah Rohmatin, Melisa Nurfitriani dan Dini Fitriani) yang telah membantu dan memotivasiku. Semoga kita tetap saling mendukung dan menyemangati saat di antara kita ada yang terpuruk.
4. Teman-teman seperjuangan PGMI'18 khususnya kelas D'18 yang selalu memberikan cerita penuh kebahagiaan ,

kehangatan, kebersamaan dan kenangan indah. Ku doakan semoga kita bisa ketemu kembali dengan kesuksesan masing-masing.

5. Keluarga KKN khususnya KKN kelompok 24 yang telah membantu dan memotivasiku.
6. Pembimbing saya Bapak Dr. H. Ali Akbarjono, M.Pd. dan Ibu Nurhikma, M.Pd.
7. Agama, Bangsa dan Almamaterku UINFAS Bengkulu yang telah menjadi lampu penerang dalam kehidupanku dan yang selalu aku banggakan.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami ucapkan kehadirat Allah Swt karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul: **“Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas IV di SDN 089 Bengkulu Utara”**. Shalawat dan salam semoga selalu turunkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasullullah Muhammad Saw, juga untuk keluarga dan para sahabat. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak, diantaranya:

1. Bapak Prof. Dr. KH. Zulkarnain, M.Pd, Rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang telah memfasilitasi penulis dalam menimba ilmu dan menyelesaikan studi penulis.
2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, M.Pd, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan studi penulis.
3. Bapak Adi Saputra, M,Pd, Sekretaris Jurusan Tarbiyah UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan izin kemudahan dalam penyusunan ini.
4. Bapak Abdul Aziz Bin Mustaqim, M.Pd.I, Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN

Fatmawati Sukarno Bengkulu yang selalu membimbing dan memotivasi dalam menyelesaikan studi penulis.

5. Bapak Dr. H. Ali Akbarjono M,Pd. sebagai Dosen Pembimbing 1 dan Ibu Nurhikma, M.Pd sebagai Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, dukungan, waktu dan pemikiran dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan Skripsi ini.
6. Bapak Syahril, S.Sos,I, M.Ag, Kepala Perpustakaan UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu dan seluruh staf unit perpustakaan UINFAS Bengkulu yang telah mengizinkan penulis untuk mencari berbagai rujukan mengenai skripsi ini
7. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Karyawan UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang selalu mendukung dalam menyelesaikan studi penulis

Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Bengkulu, Juli 2022

Penulis

**Sujanah Dian Saputri**

NIM. 1811240113

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>NOTA PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xvi</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	10
C. Batasan Masalah .....	11
D. Rumusan Masalah .....	11
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	12

### **BAB II LANDASAN TEORI**

A. Landasan Teori .....	15
1. Media Diorama Tiga Dimensi di SD .....	15
2. Nilai-Nilai Karakter Siswa SD .....	28
3. Pembelajaran Tematik di SD .....	38
B. Penelitian Yang Relevan .....	53
C. Kerangka Berfikir .....	60

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Model Pengembangan .....	63
B. Prosedur Pengembangan .....	66
C. Subjek Penelitian .....	71
D. Jenis Data.....	71
E. Teknik Pengumpulan Data .....	72
F. Teknik Analisis Data .....	76

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Prototipe Produk.....	81
B. Hasil Uji Coba .....	103
C. Analisis Data .....	106
D. Prototipe Hasil Pengembangan.....	109

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	124
B. Saran .....	125

### **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
2.1	Matrik Penelitian Relevan	58
3.1	Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Ahli Materi	74
3.2	Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media	75
3.3	Kisi-kisi Lembar Angket Respon Guru	75
3.4	Kisi-kisi Lembar Angket Respon Siswa	76
3.5	Aturan Pemberian Skor	77
3.6	Skor Presentase Penilaian Media Pembelajaran	78
3.7	Aturan Pemberian Skor	79
3.8	Skor Presentase Uji Kepraktisan Media Pembelajaran	80
4.1	Hasil Analisis Kebutuhan Guru	83
4.2	Hasil Analisis Kebutuhan Siswa	85
4.3	Rekap Data Hasil Validasi Ahli Materi	95
4.4	Rekap Data Hasil Validasi Ahli Media	98
4.5	Revisi Produk Dari Beberapa Ahli	101
4.6	Rekap Data Respon Siswa Terhadap Media Diorama	104
4.7	Rekap Data Respon Guru Terhadap Media Diorama	105

## DAFTAR GAMBAR

<b>Tabel</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
2.1	Bagan Kerangka Berpikir	62
3.1	Langkah- Langkah Pengembangan ADDIE	65
4.1	Hasil Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi	110
4.2	Buku Petunjuk Penggunaan Media Diorama	111

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Surat Penunjukan Pembimbing
2. Surat Tugas Komprehensif
3. Surat Izin Penelitian Dai Fakultas
4. Surat Izin Penelitian Dari Sekolah
5. Surat Keterangan Selesai Penelitian
6. Kartu Bimbingan Proposal Skripsi dan Skripsi
7. Angket Validasi Ahli Materi
8. Angket Validasi Ahli Media
9. Angket Respon Guru
10. Angket Respon Siswa
11. Hasil Uji Coba Respon Siswa
12. Kisi-kisi Wawancara dan Kisi-kisi Obsevasi
13. Daftar Hadir Seminar Proposal Dokumentasi

## **ABSTRAK**

Sujanah Dian Saputri, Nim.1811240113, Januari 2022, Judul skripsi “Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas IV di SDN 089 Bengkulu Utara”. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Universitas Fatmawati Sukarno Bengkulu, Pembimbing: 1. Dr. H. Ali Akbarjono M.Pd, 2. Nur Hikmah M.Pd

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media diorama tiga dimensi yang terintegrasi nilai-nilai karakter yang layak dan praktis untuk digunakan setelah divalidasi oleh beberapa ahli dan uji respon oleh siswa dan guru. Metode penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE. Instrumen yang digunakan adalah angket uji kelayakan media dan angket respon siswa dan guru. Subjek penelitian adalah 2 dosen UINFAS Bengkulu terdiri atas 1 validasi ahli materi dan 1 validasi ahli media dan 2 guru kelas IV serta 21 siswa kelas IV. Media diorama tiga dimensi dikembangkan dinilai oleh para ahli dengan persentase yaitu 90% ( ahli materi) 100% ( ahli media) dengan kategori sangat layak. Uji respon siswa dilakukan terhadap 21 orang siswa kelas IV yang ada di SDN 089 Bengkulu Utara dengan presentase 93,4% (kategori sangat setuju) . Dan uji coba 2 orang respon guru kelas IV dengan presentase 93,3% (sangat setuju). Kategori sangat layak dan sangat setuju. Berdasarkan hasil dari uji kelayakan dan kepraktisan tersebut maka media diorama tiga dimensi dinyatakan layak sebagai media pembelajaran di SDN 089 Bengkulu Utara.

**Kata kunci : Media Diorama, Nilai-Nilai Karakter**

## **ABSTRACT**

*Sujanah Dian Saputri, Nim.1811240113, January 2022, The title of the thesis "Development of Integrated Three-Dimensional Diorama Media with Character Values for Grade IV Students at SDN 089 North Bengkulu". Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Tadris, Fatmawati Sukarno University Bengkulu, Supervisors: 1. Dr. H. Ali Akbarjono M.Pd, 2. Nur Hikmah M.Pd*

*The purpose of this research is to develop a three-dimensional diorama media that integrates character values that are feasible and practical to be used after validation by several experts and test responses by students and teachers. The research method uses the ADDIE. The instrument used was a media feasibility test questionnaire and a student and teacher response questionnaire. The research subjects were 2 lecturers of UINFAS Bengkulu consisting of 1 material expert validation and 1 media expert validation and 2 fourth grade teachers and 21 fourth grade students. The three-dimensional diorama media developed was assessed by experts with a percentage of 90% (material experts) 100% (media experts) with a very decent category. The student response test was conducted on 21 fourth grade students at SDN 089 Bengkulu Utara with a percentage of 93.4% (strongly agree category). And the trial was 2 people with fourth grade teacher responses with a percentage of 93.3% (strongly agree). Very decent category and strongly agree. Based on the results of the feasibility and practicality test, the three-dimensional diorama media was declared feasible as a learning medium at SDN 089 Bengkulu Utara.*

***Keywords: Diorama Media, Character Values***

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup> . Ilmu pendidikan begitu penting, sehingga terdapat beberapa ayat didalam Al-qur'an yang menjelaskan tentang keutamaan orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan, sebagaimana yang digambarkan Allah SWT dalam salah satu firman-Nya yaitu Q.S Al-Mujadalah ayat 11:

---

<sup>1</sup> Rahmat Hidayat, *Buku Ilmu Pendidikan Konsep,Teori Dan Aplikasinya* (Medan: LPPPI, 2019).hal.24.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا  
يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ ؕ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا فَإِنَّ اللَّهَ يَرْفَعُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ  
وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ؕ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Terjemahannya: “Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majelis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”<sup>2</sup>

Surah Al-Mujadalah ayat 11 di atas menjelaskan bahwa Allah tidak menegaskan bahwa orang yang berilmu akan ditinggikan derajatnya melainkan yang dimaksud adalah Alladzina Utu Al-ilm/ yang diberi pengetahuan adalah yang beriman dan menghiasi diri mereka dengan pengetahuan. Orang yang beriman terbagi atas dua kelompok besar yang pertama sekedar beriman dan beramal saleh dan yang kedua beriman dan beramal saleh serta memiliki pengetahuan. Derajat kelompok kedua ini lebih tinggi bukan saja karena

---

<sup>2</sup> Departemen Agama Islam RI, Al-Qur`an dan Terjemahan (Jakarta: CV Penerbit Diponegoro, 2005), QS. Al-Mujadalah.

nilai ilmu yang disandangnya tetapi juga amal dan pengajarannya kepada pihak lain, baik secara lisan, atau tulisan, maupun keteladanan. Ilmu yang dimaksud bukan saja ilmu agama tetapi ilmu apapun yang bermanfaat.

Ilmu pengetahuan terhadap peserta didik memiliki pengaruh besar terhadap perubahan pola pikir dan tingkah laku. Dengan ilmu pengetahuan, mereka telah mampu memperlihatkan kualitas diri dan mengetahui apa yang menjadi potensi diri mereka. Guru memiliki peran dalam membantu mengembangkan potensi dan kemampuan siswa agar dapat mencapai kualitas siswa yang baik.<sup>3</sup> Dalam membentuk suatu pola pikir dan kualitas diri yang baik maka harus dikembangkan karakter pada diri setiap peserta didik untuk menjadikannya pribadi yang berguna bagi bangsa dan negara serta lingkungan sekitar.

Pendidikan karakter merupakan proses yang panjang, terus menerus, dan berkesinambungan, bahkan dikatakan

---

<sup>3</sup> Farida Nur Kumala, *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*, (Malang: Ediide Infografika, 2016), Hal.27

proses yang tidak akan pernah berhenti dan berakhir, maka pendidikan karakter menghendaki adanya pengintegrasian dengan setiap mata pelajaran dalam proses pembelajaran. Materi pembelajaran yang berkaitan dengan norma atau nilai-nilai pada setiap mata pelajaran perlu dikembangkan, dieksplisitkan, dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran nilai-nilai karakter tidak hanya pada tataran kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi, dan pengamalan nyata dalam kehidupan peserta didik sehari-hari di masyarakat.<sup>4</sup>

Upaya membangun karakter melalui jalur pendidikan merupakan hal yang tepat. Seperti yang diketahui bahwa proses pembelajaran pada saat ini mengarah kepada kepentingan belajar siswa (student centered). Pendidik harus berperan aktif dalam mengendalikan kelas serta mampu memberikan motivasi kepada peserta didik untuk dapat

---

<sup>4</sup> Susilawati, '*Karakter Religius Pembelajaran Ipa*', Jurnal Pendidikan Islam, Vol. XVII No. 1 2012/1433. (Pekanbaru: UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2016). Hal 101

belajar dan sukses dalam belajar. Guru harus dapat membuat siswa tertarik dalam pembelajaran sehingga para siswa dapat termotivasi pada pembelajaran yang diberikan.

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi yang pesat, guru tidak lagi hanya bertindak sebagai penyaji informasi, tetapi juga harus mampu bertindak sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbingan yang lebih banyak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari dan mengolah sendiri informasi. Dengan demikian, keahlian guru harus terus dikembangkan dan tidak hanya terbatas pada penguasaan prinsip mengajar tetapi harus mengembangkan konsep dalam mengajar dengan baik agar siswa dapat belajar dengan aktif.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara

utuh dan bermakna.<sup>5</sup> Dalam suatu pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik agar pemanfaatan media dan teknologi pembelajaran dapat berkontribusi dengan baik terhadap hasil belajar siswa.<sup>6</sup>

Media pembelajaran hendaknya memiliki nilai-nilai karakter dapat ditumbuhkan tidak hanya menjadi faktor penting dalam menyampaikan informasi materi pelajaran namun juga berisi muatan pesan-pesan moral bagi siswa terkait dengan pembentukan akhlak yang bertujuan mencerdaskan sekaligus membentuk manusia sebagai pribadi yang berkarakter.

Media pembelajaran yang berhasil adalah media pembelajaran yang dapat membuat siswa teirtark pada saat pembelajaran, sehingga siswa mengerti materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu media pembelajaran yang efektif adalah media diorama tiga dimensi. Media diorama

---

<sup>5</sup> Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran*, (Klaten: CV Tahta Media Group,2021). Hal. 29

<sup>6</sup> Aryadillah dan Fifit Fitriansyah. *Teknologi Media Pembelajaran Teori & Praktik*, (Jakarta:Herya Media, 2017) Hal.20

tiga dimensi cukup efektif digunakan pada saat pembelajaran. Media diorama adalah sebuah pemandangan 3 dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan kondisi sebenarnya. Media diorama ini dapat membuat siswa tertarik dalam belajar.

Dengan adanya media diorama dalam pembelajaran, guru terbantu ketika menyampaikan materi dan suasana belajar tidak monoton, serta akan membantu siswa dalam memahami materi dengan mudah. Jadi jika materi pembelajaran tematik tersebut dikemas menjadi sebuah media yang menarik maka dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi dalam belajar.

Pada saat melakukan observasi di sekolah diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran tematik kelas IV guru masih kurang bervariasi dalam penggunaan media. Guru masih melaksanakan proses pembelajaran secara konvensional seperti menggunakan metode ceramah sebagai metode pembelajarannya terutama pada pembelajaran

tematik. Sehingga pembelajaran masih terfokus pada guru. Hal ini disebabkan guru masih kurang memanfaatkan teknologi yang ada sebagai media pembelajaran. Kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran juga tidak diimbangi dengan penanaman nilai nilai karakter pada pembelajaran tematik<sup>7</sup>.

Pada hasil wawancara yang dilakukan peneliti, guru mengatakan bahwa media yang sering digunakan dalam pembelajaran tematik adalah media gambar, namun karena siswa hanya dapat melihat saja sehingga siswa mudah bosan dan kurang tertarik. Sedangkan penggunaan media diorama sangat jarang khususnya pada pembelajaran tematik sehingga guru lebih sering menggunakan bahan ajar cetak berupa buku paket pada saat belajar.<sup>8</sup>

Pada saat pembelajaran tematik guru memang sudah menanamkan nilai nilai karakter pada setiap pembelajaran

---

<sup>7</sup> Obervasi kegiatan belajar siswa kelas IV di SDN 089 Bengkulu Utara. Tanggal 4 Februari 2022

<sup>8</sup> Akbar Widodo. Wali kelas IV. Wawancara pada tanggal 4 Februari 2022

hanya saja kurang efektif karena siswa belum dapat menerapkan nilai nilai karakter pada pembelajaran tematik untuk dirinya, lingkungan, sekolah serta masyarakat. Oleh karena itu perlunya untuk mengintegrasikan nilai nilai karakter dan teknologi ke dalam pembelajaran tematik. Hal itu dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang terintegrasi nilai nilai karakter. Media tersebut adalah media diorama tiga dimensi.

Berdasarkan analisis kebutuhan mengidentifikasi bahwa upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan kurang maksimal, terutama pada penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media belum cukup maksimal dalam mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran tiga dimensi jarang digunakan sedangkan penanaman nilai karakter sudah ditanamkan tetapi belum optimal serta penggunaan media pembelajaran tiga dimensi yang terintegrasi nilai nilai karakter juga belum dilakukan. Nilai-

nilai karakter yang akan di kembangkan antara lain religius, nasionalis, integritas, gotong royong dan mandiri.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SDN 089 Bengkulu Utara, yang berjudul “ **Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas IV di SDN 089 Bengkulu Utara**”

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Guru kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran
2. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik
3. Terdapat siswa yang belum menerapkan nilai-nilai karakter pada dirinya
4. Peserta didik masih terlalu pasif dalam proses pembelajaran berlangsung

5. Guru saat mengajar dikelas masih bersifat menonton

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan indentifikasi masalah diatas maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran tiga dimensi berupa media diorama
2. Nilai-nilai karakter yang dikembangkan yaitu religius, nasionalis, integritas, mandiri dan gotong royong
3. Pembelajaran tematik pada tema 6 yaitu cita-citaku pada subtema 2 pembelajaran 6

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan indentifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu

1. Bagaimana kelayakan media diorama tiga dimensi yang terintegrasi nilai-nilai karakter untuk siswa kelas IV di SDN 089 Bengkulu Utara?

2. Bagaimana kepraktisan media diorama tiga dimensi yang terintegrasi nilai-nilai karakter untuk siswa kelas IV di SDN 089 Bengkulu Utara?

#### **E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini, untuk mengetahui :

1. Kelayakan media diorama tiga dimensi yang terintegrasi nilai-nilai karakter untuk siswa kelas IV di SDN 089 Bengkulu Utara?
2. Kepraktisan media diorama tiga dimensi yang terintegrasi nilai-nilai karakter untuk siswa kelas IV di SDN 089 Bengkulu Utara?

Manfaat penelitian dapat digunakan dan bermanfaat baik secara baik teoritis maupun praktis :

1. Manfaat teoritis

Bagi peneliti kependidikan diharapkan dapat digunakan sebagai literatur dalam penelitian selanjutnya yang relevan

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi Siswa

Dapat memberikan suasana belajar yang lebih kondusif dan inovatif sehingga pembelajaran tidak monoton dan dapat membawa dampak pada peningkatan kemampuan hasil belajar siswa sehingga siswa dapat terbantu mengatasi kesulitan belajar yang dialaminya melalui kegiatan pembelajaran yang menerapkan media sesuai dengan kemampuan, kebutuhannya, juga sesuai karakteristiknya dan dapat menumbuhkan semangat kerja antar siswa, meningkatkan motivasi dan daya tarik siswa terhadap pembelajaran.

### b. Bagi guru

Dapat memperoleh pengetahuan mengenai media pembelajaran yang inovatif, sehingga kelak dapat memberikan pelayanan dengan menerapkan

pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan karakteristik siswa.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat mengkaji secara mendalam dan dapat mengembangkannya sehingga dapat tercapai hasil yang lebih baik. Serta dapat memberikan masukan atau saran dalam upaya mengembangkan suatu proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak, sehingga dapat meningkatkan mutu sumber daya pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Sebagai wadah menerapkan ilmu yang didapatkan di bangku perkuliahan dan membantu memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas, dan dapat menambah wawasan keilmuan peneliti .Serta dapat memberi penguat terhadap penelitian terdahulu.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

### **A. Deskripsi Teori**

#### **1. Media Diorama Tiga Dimensi di Sekolah Dasar**

##### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.<sup>9</sup> Media merupakan wadah dari pesan yang sumber pesan ataupun penyalur ingin diteruskan kepada penerima pesan.<sup>10</sup>

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan

---

<sup>9</sup> Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran*, (Klaten: CV Tahta Media Group, 2021). Hal. 28

<sup>10</sup> Chusnul Chotimah dan Muhammad Fathurrohman, *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran dari Teori, Metode, Model, Media hingga Evaluasi Pembelajaran*. (Yogyakarta: AR Ruzz Media, 2018), Hal. 307

penting dalam kegiatan belajar mengajar. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai.<sup>11</sup>

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat-alat bantu yang digunakan guru untuk menunjang pelaksanaan proses belajar mengajar, mulai dari buku sampai penggunaan perangkat elektronik dikelas

#### **b. Pengertian Media Tiga Dimensi**

Media tiga dimensi adalah suatu alat peraga yang mempunyai panjang, lebar, serta tinggi dan dapat diamati dari sudut pandang mana saja.<sup>12</sup>

Media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pengajaran adalah boneka dan model. Model adalah tiruan tiga dimensional dari beberapa objek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal,

---

<sup>11</sup> Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Jawa Timur: UMSIDA Press, 2019). Hal. 44

<sup>12</sup> Noveri Amal J H & Eti Hayati, *Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Teknologi Informasi, Angewandte Chemie International Edition*, (Banten: UNPAM PRESS, 2021). Hal. 27

terlalu jarang, atau terlalu ruwet untuk dibawa ke dalam kelas dan dipelajari siswa dalam wujud aslinya.<sup>13</sup>

Dapat disimpulkan bahwa media tiga dimensi adalah media tiga dimensi merupakan media yang dapat diraba, tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana pun dapat diamati bentuknya secara keseluruhan (panjang, lebar, dan tinggi atau yang mempunyai volume dan menempati ruang).

### **c. Karakteristik Media Tiga Dimensi**

Karakteristik media dapat dilihat dari kemampuan membangkitkan rangsangan indra penglihatan, pendengaran, perabaan atau kesesuaiannya dengan tingkat hirarki belajar. Karakteristik media tiga dimensi adalah (1) Penggunaanya praktis dan tidak memerlukan banyak proses (2) Menyajikan materi secara terpadu, dengan kata lain mudah untuk dipahami

---

<sup>13</sup> Ade Yulia, 'Modul Mahasiswa Pendidikan Biologi',( Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2020). Hal. 81

oleh peserta didik (3) Melibatkan peserta didik dalam penggunaannya (5) Penyampaian materi dapat dilakukan secara serentak. (6) Mengatasi ruang, waktu dan indera.<sup>14</sup>

#### **d. Jenis Media Tiga Dimensi**

Terdapat jenis media 3 dimensi yang dipergunakan secara umum dalam proses pembelajaran yaitu:<sup>15</sup>

##### a. Model padat

Model padat biasanya memperlihatkan bagian permukaan luar dari objek, gagasan utamanya adalah dari segi warna, bentuk dan susunannya.

##### b. Model Penampang (cutway)

Model ini memperlihatkan bagaimana sebuah objek itu tampak apabila bagian

---

<sup>14</sup> Noveri Amal J H & Eti Hayati, *Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Teknologi Informasi, Angewandte Chemie International Edition*,( Banten: UNPAM PRESS, 2021). Hal. 27

<sup>15</sup> Noveri Amal J H & Eti Hayati, *Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Teknologi Informasi, Angewandte Chemie International Edition*,( Banten: UNPAM PRESS, 2021). Hal. 28

permukaan diangkat susunan dalam dari model ini juga akan terlihat.

c. Model susun

Model susunan terdiri dari beberapa bagian objek yang lengkap, atau setidaknya suatu bagian penting dari objek

d. Model kerja

Model ini merupakan tiruan dari suatu objek yang memperlihatkan bagian luar dari objek asli dan memiliki komponen dari benda-benda sesungguhnya.

e. Mock-ups

Mock-ups adalah penyederhanaan dari susunan bagian yang dianggap terlalu rumit atau tidak mungkin untuk dihadirkan dalam pembelajaran di ruang kelas. Contoh dari mock-ups adalah alat simulasi rambu lalu lintas.

f. Diorama

Diorama adalah sebuah pemandangan 3 dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan kondisi sebenarnya.

e. **Media Diorama Tiga Dimensi**

1) **Pengertian Media Diorama**

Media diorama merupakan pemandangan (*scene*) tiga dimensi yang dibuat dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu kejadian atau fenomena yang menunjukkan suatu aktivitas.<sup>16</sup>

Diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Rahmawati Matondang,, *Media Diorama "Ragam Media Pembelajaran di SD/MI Untuk Pembelajaran PPKn"* (Jakarta: Literasi Nusantara, 2022). Hal. 103.

<sup>17</sup> Miftah Devi Amalia, Ferina Agustini, and Joko Sulianto. "Pengembangan media diorama pada pembelajaran tematik terintegrasi tema indahny negeriku untuk meningkatkan hasil belajar siswa." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 20.2 (Semarang: Universitas PGRI, 2017). Hal. 188

Dapat disimpulkan bahwa media diorama merupakan media yang menggambarkan suasana yang nyata serta didalamnya berisi dengan tiruan pemandangan atau suatu benda yang lengkap dengan sesuatu yang berada disekitarnya.

## 2) Manfaat Media Diorama

Manfaat dari media diorama adalah sebagai berikut (1) dapat membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya (2) dapat membuat konsep abstrak menjadi ke konsep konkret (3) dapat memberikan kesamaan persepsi (4) dapat memberikan suasana belajar lebih menyenangkan (5) memberikan kesan yang mendalam pada suatu materi yang akan dibuat.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Rahmawati Matondang,, *Media Diorama "Ragam Media Pembelajaran di SD/MI Untuk Pembelajaran PPKn"* (Jakarta: Literasi Nusantara, 2022). Hal. 104.

### 3) Jenis Media Diorama

Dalam media diorama terdapat beberapa jenis media diorama adalah sebagai berikut :

- a. Diorama tertutup adalah diorama yang dibatasi oleh alas/dasar dengan dinding samping kanan, dinding belakang dan dinding samping kiri. Sedangkan bagian depannya dibatasi dengan kaca transparan/bening. Sehingga jenis diorama ini hanya bisa dilihat dari sisi depannya saja. Biasanya model tertutup ini digunakan di museum-museum seperti Monas Jakarta, Monumen Yogya Kembali, Museum Satwa di Batu. Dalam bentuk sederhana yang digunakan untuk tingkat sekolah dasar dapat dibentuk model pemandangan sawah dengan latar belakang gunung dan awan yang ditata di bidang dasar

serta dibatasi dinding di samping kanan, kiri dan belakang.

- b. Diorama lipat yang dibuat dari lembaran kertas yang dapat membentuk tiga dinding yang menyatu atau suatu sudut ruangan, dimana antara dinding/ruangan samping kanan dengan samping kiri bisa dilipat (dibuka dan atau ditutup) sesuai dengan penggunaannya. Jenis ini adalah model diorama yang paling terpraktis karena lipatan tersebut bisa dibawa dan disimpan dengan mudah. Disamping itu, diorama ini sangat sulit dan memerlukan kesabaran dalam membuatnya karena harus tepat ketika melekatkan pola di kertas dinding.
- c. Diorama terbuka adalah diorama yang tidak dilengkapi oleh dinding batas pandangan seperti halnya kedua jenis sebelumnya. Diorama jenis ini karakteristiknya hampir

sama dengan maket yaitu suatu penggambaran suatu objek di atas bidang datar.

Jadi, diorama terbagi menjadi tiga jenis yaitu diorama tertutup yang dibatasi oleh alas, dinding kanan dan kiri, serta penutup kaca yang biasanya terdapat di dalam museum sejarah, diorama lipat yang terbuat dari kertas dan yang terakhir adalah diorama terbuka yang tidak dibatasi oleh dinding batas pandangan.

#### **4) Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama**

Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama Tiga Dimensi adalah sebagai berikut:<sup>19</sup>

Kelebihan Media Diorama adalah sebagai berikut :

- a. Dengan menggunakan media diorama ini peserta didik akan lebih berkreasi dalam

---

<sup>19</sup> Nifsi Wahidar. Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Pada Tema Perduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bunulrejo3 Malang, (Malang:UIN Maulana Malik Ibrahim, 2018) hal. 29

mengekspresikan pemandangan, peserta didik tidak bosan dengan pembelajaran dikelas.

- b. Untuk memberikan pemandangan/gambaran visual dari pokok yang sebenarnya dalam bentuk kecil.
- c. Membawa ke dalam kelas sebagian kecil dari pada dunia dalam bentuk diperkecil dan tiga dimensi.
- d. Dapat menggambarkan peristiwa yang terjadi disuatu tempat, waktu tertentu dilihat dari posisi atau arah tertentu pula secara lebih hidup.

Dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari diorama adalah membuat peserta didik lebih kreatif dalam pembelajaran.

Kekurangan Media Diorama adalah sebagai berikut :

- a. Tidak semua peserta didik kreatif. Alat-alat yang digunakan pun sangat rumit dan membutuhkan kesabaran yang tinggi dalam membuatnya.
- b. Tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah besar.
- c. Dalam pembuatan membutuhkan waktu dan biaya
- d. Dan membutuhkan kreativitas guru maupun peserta didik.

Dapat disimpulkan bahwa tidak semua peserta didik kreatif sehingga guru harus dapat meningkatkan kreativitas dari peserta didik

Berdasarkan paparan teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa media diorama tiga dimensi di sekolah dasar dalam konteks penelitian ini adalah media pembelajaran yang menggambarkan sebuah pemandangan

3 dimensi mini untuk menjelaskan suatu keadaan yang menunjukkan aktivitas atau kondisi yang sebenarnya.

Indikator media diorama tiga dimensi disekolah dasar yaitu:

- a. Media diorama termasuk benda tiruan atau disebut modified real things.
- b. Dalam diorama terdapat benda-benda tiga dimensi dalam ukuran kecil
- c. Benda-benda itu berupa orang-orangan, pohon-pohonan, rumah-rumahan dan lain-lain, sehingga tampak seperti dunia sebenarnya dalam ukuran mini
- d. Melibatkan peserta didik dalam penggunaannya

## 2. Nilai-Nilai Karakter Siswa Sekolah Dasar

### a. Pengertian Pendidikan Karakter

Pendidikan merupakan upaya terencana dalam mengembangkan potensi peserta didik, sehingga mereka memiliki sistem berpikir, nilai, moral, dan keyakinan yang diwariskan serta dikembangkan ke arah yang sesuai untuk masa kini dan masa mendatang.<sup>20</sup>

Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang sebagai kualitas atau kekuatan mental, moral, budi pekerti yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (virtues) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan dan penggerak dalam berpikir, bersikap, dan bertindak,

---

<sup>20</sup> Susilawati, '*Karakter Religius Pembelajaran Ipa*', Jurnal Pendidikan Islam, Vol. XVII No. 1 2012/1433. (Pekanbaru: UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2016). Hal 101

serta membedakan satu individu dengan individu lainnya.<sup>21</sup>

Pendidikan karakter merupakan upaya awal murid untuk membentuk dan menciptakan karakter pribadinya yang menjadi dasar dalam berbuat agar menjadi pribadi yang berguna untuk dirinya dan sekitarnya. Pendidikan karakter juga harus dibangun sejak dini guna menyempurnakan kehidupan selanjutnya yang lebih maju dan belajar membiasakan perilaku-perilaku yang baik.<sup>22</sup>

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan upaya yang dilakukan untuk membentuk suatu karakter peserta didik untuk dikembangkan di masa kini dan masa yang akan mendatang agar dapat membiasakan kebiasaan yang baik.

---

<sup>21</sup> Ni Putu Suwardani, *'Quo Vadis' Pendidikan Karakter Dalam Merajut Harapan Bangsa Yang Bermanfaat*, (Bali: UNHI Press, 2020). Hal. 21

<sup>22</sup> Mitrakasih La ode Onde and others, *'Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter (Ppk) Era 4.0 Pada Pembelajaran Berbasis Tematik Integratif Di Sekolah Dasar'*, *Jurnal Basicedu*, 4.2 (Sulawesi Utara: Universitas Muhammadiyah Buton, 2020), hal. 268.

## **b. Nilai-Nilai Karakter**

Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan, berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya dan adat istiadat<sup>23</sup>

Nilai karakter merupakan sifat baik atau bermoral dari diri seseorang yang akan keluar jika merespon situasi disekitar. Terdapat berbagai macam nilai karakter dalam kehidupan kita.

Ada 5 Nilai utama karakter prioritas penguatan pendidikan karakter dalam Permendikbud No. 20 tahun 2018 pasal 2 diantaranya:<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Susilawati, '*Karakter Religius Pembelajaran Ipa*', Jurnal Pendidikan Islam, Vol. XVII No. 1 2012/1433. (Pekanbaru: UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2016). Hal 100

<sup>24</sup> Mitrakasih La ode Onde and others, '*Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter (Ppk) Era 4.0 Pada Pembelajaran Berbasis Tematik*

### 1. Religius

Mencerminkan keberimanan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, toleransi, dan cinta lingkungan.

### 2. Nasionalis

Menempatkan kepentingan Bangsa dan Negara diatas kepentingan diri dan kelompoknya, cinta tanah air, semangat kebangsaan, mentaati aturan, rela berkorban, kesadaran akan hak dan kewajiban, berjiwa patriotik dan menghargai kebhinekaan.

### 3. Integritas

Upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, keteladanan, kesantunan, amanah, kerja keras, disiplin, percaya diri, bertanggung jawab, rendah hati, sopan santun, menjaga lisan, lemah lembut dalam bertutur sapa, menghargai

antar sesama terutama yang dituakan dan cinta pada kebenaran.

#### 4. Gotong royong

Mencerminkan tindakan menghargai semangat kerja sama dan bahu membahu menyelesaikan persoalan bersama, solidaritas, saling menolong, kebersamaan, saling berbagi, tenggang rasa dan kekeluargaan.

#### 5. Mandiri

Tidak bergantung pada orang lain dan mempergunakan tenaga, pikiran, waktu untuk merealisasikan harapan, mimpi dan cita-cita, kerja keras, kreatif, disiplin, berani, tidak mudah patah semangat dan pembelajar.

Kemdikbud RI mengembangkan nilai-nilai utama yang disarikan dari butir-butir standar kompetensi lulusan (Permendiknas No. 23 tahun 2006) dan dari nilai-nilai utama yang dikembangkan

oleh Pusat Kurikulum Depdiknas RI (Pusat Kurikulum Kemdiknas, 2009). Dari kedua sumber tersebut nilai-nilai utama yang harus dicapai dalam pembelajaran di sekolah (institusi pendidikan) di antaranya: (1) Religius (2) Kejujuran (3) Kecerdasan (4) Ketangguhan (5) Kedemokratisan (6) Kepedulian (7) Kemandirian (8) Berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif (9) Keberanian mengambil risiko (10) Berorientasi pada tindakan (11) Berjiwa kepemimpinan (12) Kerja keras (13) Tanggung jawab (14) Gaya hidup sehat (15) Kedisiplinan (16) Percaya diri (17) Keingintahuan (18) Cinta ilmu (19) Kesadaran akan hak dan kewajiban diridan orang lain (20) Kepatuhan terhadap aturan-aturan sosial (21) Menghargai karya dan prestasi orang lain (22) Kesantunan (23) Nasionalisme (24) Menghargai keberagaman.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Muchtar, Achmad Dahlan dan Aisyah Suryani. *Pendidikan*

24 nilai dasar karakter tersebut, guru (pendidik) dapat memilih nilai-nilai karakter tertentu untuk diterapkan pada peserta didik disesuaikan dengan muatan materi dari setiap mata pelajaran (mapel) yang ada. Guru juga dapat mengintegrasikan karakter dalam setiap proses pembelajaran yang dirancang (skenario pembelajaran) dengan memilih metode yang cocok untuk dikembangkannya karakter peserta didik.

### **c. Tujuan Pendidikan Karakter**

Tujuan pengembangan pendidikan karakter ialah untuk membangun dan membekali peserta didik sebagai generasi emas yang berakal dan berakhlak guna menghadapi dinamika perubahan dimasa depan, meletakkan pendidikan karakter sebagai jiwa utama

sesuai dengan keberagaman budaya, memperkuat potensi dan kompetensi ekosistem pendidikan.<sup>26</sup>

Tujuan pendidikan karakter adalah menjadikan “manava” (umat manusia) meningkat kualitas hidup dan kehidupannya menjadi para “madhava”, yakni umat manusia yang memiliki kelembutan, kasih sayang dan kearifan atau kebijaksanaan yang tinggi, tidak sebaliknya “manava” jatuh menjadi “danava-danava”, yakni manusia dengan karakter raksasa, rakus, dengki dan berbagai sifat buruk lainnya. Oleh karena itu manusia perlu pembimbingan yang menurut Hindu disebut vinaya (membimbing dengan cara tertentu). Vinaya secara harfiah berarti sebuah proses atau tindakan yang berusaha mengarahkan kecakapan-kecakapan dan kemampuan bawaan sejak lahir

---

<sup>26</sup> Mitrakasih La ode Onde and others, ‘*Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter (Ppk) Era 4.0 Pada Pembelajaran Berbasis Tematik Integratif Di Sekolah Dasar*’, *Jurnal Basicedu*, 4.2 (Sulawesi Utara: Universitas Muhammadiyah Buton, 2020), hal. 271.

seseorang menuju arah tertentu, yakni pembentukan karakter.<sup>27</sup>

Pendidikan karakter memiliki tujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan yang mengarah pada pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu dan seimbang sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada setiap satuan pendidikan. Tujuan pendidikan karakter adalah untuk: (1) Mengembangkan potensi afektif sebagai manusia dan warga negara yang memiliki nilai-nilai karakter bangsa (2) Mengembangkan kebiasaan dan perilaku yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius (3) Menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab sebagai generasi penerus bangsa (4) Mengembangkan kemampuan menjadi manusia yang mandiri, kreatif,

---

<sup>27</sup> Susilawati, '*Karakter Religius Pembelajaran Ipa*', Jurnal Pendidikan Islam, Vol. XVII No. 1 2012/1433. (Pekanbaru: UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2016). Hal 101

berwawasan kebangsaan (5) Mengembangkan lingkungan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan.<sup>28</sup>

Berdasarkan paparan teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai karakter siswa sekolah dasar dalam konteks penelitian ini adalah perilaku atau sikap siswa sekolah dasar yang harus ditanamkan pada diri siswa untuk membentuk suatu karakter siswa yang berguna bagi dirinya dan sekitarnya.

Indikator nilai-nilai karakter siswa sekolah dasar yaitu :

- a. Mencerminkan keberimanan terhadap Tuhan yang maha Esa, menghargai dan toleransi atas keberagaman agama di Indonesia.

---

<sup>28</sup> Puji Ayurachmawati, 'Penanaman Nilai-Nilai Karakter Melalui Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Proyek Di Sekolah Dasar', *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, ( Palembang: Universitas PGRI Palembang, 2018) Hal. 12–26.

- b. Menempatkan kepentingan bangsa dan Negara diatas kepentingan diri sendiri seperti cinta tanah air
- c. Mencerminkan orang yang dapat dipercaya, percaya diri, sopan santun dan bertanggung jawab dalam melakukan segala sesuatu.
- d. Mencerminkan tindakan menghargai, tolong menolong dan kerja sama dalam menyelesaikan masalah.
- e. Membiasakan sikap disiplin, berani dan tidak mudah menyerah dalam meraih cita-cita

### **3. Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar**

#### **a. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran adalah kegiatan seseorang anak untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Tematik adalah konsep umum yang dapat mengumpulkan beberapa bagian dalam satu hal. Pembelajaran tematik merupakan penggabungan ataupun perpaduan dari mata pelajaran dalam lingkup

di madrasah ibtidaiyah atau sekolah dasar meliputi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Matematika (MM), Bahasa Indonesia (BI), Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), serta Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).<sup>29</sup>

Menurut Majid bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang berangkat dari suatu tema tertentu sebagai pusat yang digunakan untuk memahami gejala-gejala, dan konsep-konsep, baik yang berasal dari bidang studi yang bersangkutan maupun dari bidang studi yang lainnya. Suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan berbagai bidang studi yang mencerminkan dunia riil disekeliling dan dalam rentang kemampuan dan perkembangan anak. Suatu cara untuk

---

<sup>29</sup> Maulana Arafat. Lubis, *Pembelajaran Tematik SD/MI* (Medan: Kencana, 2020). Hal.4

mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik secara simultan. Menggabungkan suatu konsep dalam beberapa bidang studi yang berbeda dengan harapan peserta didik akan belajar lebih baik dan bermakna.<sup>30</sup>

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran dengan menggunakan tema tertentu sehingga memberikan pengalaman bermakna terhadap peserta didik.

#### **b. Karakteristik Pembelajaran Tematik SD/MI**

Menurut Tim Puskur karakteristik pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Anda Juanda, *Pembelajaran Kurikulum Tematik Terpadu* (Cirebon: CV Confident, 2019).. Hal.54

<sup>31</sup> Sukayati dan Sri Wulandari, *Pembelajaran Tematik Di SD* (Sleman: Departemen Pendidikan Nasional, 2009). Hal. 13

1. Pembelajaran berpusat pada peserta didik.

Pembelajaran tematik dikatakan sebagai pembelajaran yang berpusat pada anak, karena pada dasarnya pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memberikan keleluasaan pada peserta didik, baik secara individu maupun kelompok. Peserta didik diharapkan dapat aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip dari suatu pengetahuan yang harus dikuasainya sesuai dengan perkembangannya.

2. Memberikan pengalaman langsung kepada anak.

Pembelajaran tematik diprogramkan untuk melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran yang mengaitkan antar konsep dan prinsip yang dipelajari dari beberapa mapel. Sehingga mereka akan memahami hasil belajarnya sesuai dengan fakta dan peristiwa yang dialami,

bukan sekedar informasi dari gurunya. Guru lebih banyak bertindak sebagai fasilitator dan katalisator yang membimbing ke arah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sedangkan peserta didik sebagai aktor pencari fakta dan informasi untuk mengembangkan pengetahuannya.

3. Pemisahan mapel tidak kelihatan atau antar mapel menyatu.

Pembelajaran tematik memusatkan perhatian pada pengamatan dan pengkajian suatu gejala atau peristiwa dari beberapa mapel sekaligus, tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak. Sehingga memungkinkan peserta didik untuk memahami suatu fenomena pembelajaran dari segala sisi yang utuh.

4. Menyajikan konsep dari berbagai mapel dalam suatu proses pembelajaran sehingga bermakna.

Pembelajaran tematik mengkaji suatu fenomena dari berbagai macam aspek yang membentuk semacam jalinan antarpengertian yang dimiliki peserta didik, sehingga berdampak kebermaknaan dari materi yang dipelajari peserta didik. Hasil nyata akan didapat dari segala konsep yang diperoleh dan keterkaitannya dengan konsep-konsep lain yang dipelajari. Hal ini diharapkan akan berdampak pada kemampuan anak untuk memecahkan masalah-masalah yang nyata dalam kehidupannya.

5. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.

Pada pembelajaran tematik dikembangkan pendekatan. Pembelajaran yang Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) yang

melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran dengan melihat bakat, minat, dan kemampuan sehingga memungkinkan peserta didik termotivasi untuk belajar secara terus menerus.

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk dikembangkan pada proses pembelajaran. Menurut Prastowo ada 18 jenis karakteristik yang perlu diketahui dan diimplementasikan guru, yaitu: (1) Adanya efisiensi (2) Kontekstual (3) Student centered (berpusat pada peserta didik) (4) Memberikan pengalaman langsung (5) Pemisahan mata pelajaran yang kabur (6) Holistik (7) Fleksibel (8) Hasil pembelajaran berkembang sesuai minat dan kebutuhan peserta didik (9) Kegiatan belajarnya sangat relevan dengan kebutuhan peserta didik SD/MI (10) Kegiatan yang dipilih bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik (11) Kegiatan belajar akan lebih bermakna (12)

Mengembangkan keterampilan berpikir (13)  
 Menyajikan kegiatan belajar pragmatis sesuai  
 dengan permasalahan (14) Mengembangkan  
 keterampilan sosial peserta didik (15) Aktif (16)  
 Menggunakan prinsip bermain sambil belajar (17)  
 Mengembangkan komunikasi peserta didik (18) Lebih  
 menekankan proses ketimbang hasil.<sup>32</sup>

### c. Tujuan Pembelajaran Tematik

Tujuan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut: (1) Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topic tertentu (2) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama (3) Memiliki pemahaman terhadap materi pembelajaran lebih mendalam dan terkesan (4) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengkaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman

---

<sup>32</sup> Sukayati dan Sri Wulandari, *Pembelajaran Tematik Di SD* (Sleman: Departemen Pendidikan Nasional, 2009).

pribadi peserta didik (5) Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran lain (6) Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas. (7) Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaan (8) Budi pekerti dan moral peserta didik dapat ditumbuhkembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.<sup>33</sup>

#### **d. Penyusunan Pembelajaran Tematik**

Pemetaan Kompetensi Dasar

Pemetaan Kompetensi Dasar dapat diartikan sebagai mempelajari dan memahami SK, KD, dan

---

<sup>33</sup> Maulana Arafat. Nashran Azizan Lubis, *Pembelajaran Tematik SD/MI* (Medan: Kencana, 2020)hal. 4

indikator yang telah disusun dari beberapa mapel untuk kelas dan semester yang sama dari kelas I, II, dan III SD yang dapat dihubungkan dengan naungan suatu tema. Dalam hal ini guru harus benar-benar mengkaji secara baik kemungkinan adanya beberapa mapel yang dapat disatukan. Tahap-tahap pada kegiatan pemetaan adalah sebagai berikut.

a. Menjabarkan SK dan KD ke dalam indikator.

Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan indikator adalah indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, dikembangkan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran, dan dirumuskan dalam kata kerja operasional yang terukur dan/atau dapat diamati (lebih terinci lihat pada modul pengembangan silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)).

b. Mengidentifikasi dan menganalisis SK, KD, dan indikator. Lakukan identifikasi dan analisis untuk setiap SK, KD, dan indikator yang cocok untuk suatu tema sehingga semua SK, KD, dan indikator terbagi habis. Guru tidak perlu memaksakan diri untuk melaksanakan pembelajaran tematik bila KD yang ada pada beberapa mapel tidak mungkin digabungkan, karena bila dipaksakan akan sulit mencapai tujuan kompetensi yang diharapkan. KD dari setiap mapel yang tidak bisa dikaitkan dalam satu tema pembelajaran tematik maka harus dibuatkan silabus tersendiri sesuai dengan mapelnya dan juga diajarkan secara mandiri.<sup>34</sup>

Guru mampu melaksanakan tanggung jawabnya apabila ia memiliki kompetensi yang diperlukan

---

<sup>34</sup> Sukayati dan Sri Wulandari, *Pembelajaran Tematik Di SD* (Sleman: Departemen Pendidikan Nasional, 2009). Hal.20

sesuai standar.<sup>35</sup> Kompetensi yang akan dicapai peserta didik

#### 1. Standar kompetensi

Standar Kompetensi merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan, yang diharapkan dicapai pada setiap kelas dan/atau semester pada suatu mata pelajaran (ada pada struktur kurikulum).

#### 2. Kompetensi dasar

Kompetensi Dasar adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator pencapaian kompetensi dalam suatu pelajaran (ada pada struktur kurikulum).

---

<sup>35</sup> Janawi, *Kompetensi Guru Citra Guru Profesional*, (Bandung: ALFABETA,2019), Hal. 53

### 3. Indikator pencapaian kompetensi

Indikator pencapaian kompetensi adalah perilaku yang dapat diukur dan atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian KD tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

### 4. Kompetensi prasyarat yang harus sudah dikuasai peserta didik (bila perlu)

Merupakan kompetensi yang sudah harus dikuasai oleh peserta didik untuk mencapai kompetensi berikutnya.

### **e. Pentingnya Pembelajaran Tematik SD/MI**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu

lingkungan belajar.<sup>36</sup> Melalui pembelajaran tematik, peserta didik sekolah dasar menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Pembelajaran tematik menekankan kegiatan peserta didik sebagai bagian penting untuk mendapatkan pengetahuan baru. melalui pengalaman langsung, peserta didik akan mendapatkan sesuatu yang lebih bermanfaat dalam pengembangan rasa ingin tahu, sekaligus menjadi bagian dari keterampilan di kehidupannya sehari-hari. Maka dari itu, belajar dengan cara mengeksplorasi menjadi bagian terpenting untuk kehidupan sehari-hari dan sebagai salah satu ciri khas pembelajaran tematik. Kesimpulanya ialah salah pembelajaran tematik sangat penting diintegrasikan bagi peserta didik SD/MI, agar nantinya mereka mampu menjadi peserta

---

<sup>36</sup> Ahmad Djamaludin dan Warda, *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogi*, (Sulawesi Selatan: CV Kaafah Learning Center, 2019). Hal.13

didik yang memiliki skill dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Berdasarkan paparan teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik disekolah dasar dalam konteks penelitian ini adalah pembelajaran yang menyatukan beberapa konsep mata pelajaran dengan menggunakan tema tertentu yang menekankan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar sehingga dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa sekolah dasar .

Indikator dari pembelajaran tematik disekolah dasar yaitu:

- a. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik
- b. Memberikan pengalaman langsung kepada siswa
- c. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.
- d. Menyajikan beberapa konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran

- e. Pembelajaran yang menggunakan prinsip belajar sambil bermain

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Secara umum penelitian ini membahas tentang pengembangan media diorama tiga dimensi yang terintegrasi nilai-nilai karakter, untuk mengetahui kenyataan dari penelitian ini, diperlukan adanya pencarian dan penelusuran terhadap peneliti yang sudah ada. Dan terkait dengan permasalahan dari penelitian ini, maka telah dijumpai beberapa hasil penelitian tersebut sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh , Fitria Dwi Prasetyaningtyas dan Iin Nadhlir tahun 2018 dengan judul penelitian **“Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Pada Muatan IPS Kelas V”**<sup>37</sup> Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain, menguji kelayakan dan menguji keefektifan media

---

<sup>37</sup> Fitria Dwi Prasetyaningtyas dan Iin Nadhlir, *Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Pada Muatan IPS Kelas V*, (Semarang: Uniersitas Negeri Semarang, 2018)

diorama berbasis audiovisual. Bentuk desain Pre-Experimental yang digunakan adalah One-Group Pretest-Posttest Design. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknis tes, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis kelayakan dan keefektifan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media diorama berbasis audiovisual dinyatakan 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 thitung sebesar 16.661 dan ttabel 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. Penelitian ini dilakukan oleh Asriana Harahap tahun 2018 dengan judul **“Implementasi Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Tematik Kelas III SDIT Darul Hasan Padang Sidempuan”**.<sup>38</sup> Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi nilai-nilai karakter meliputi perencanaan dan pelaksanaan. Dalam perencanaan pembelajaran terdiri atas silabus dari dinas/pemerintah dan RPP yang dibuat sendiri oleh guru. Sedangkan dalam pelaksanaannya, guru dalam mengimplementasikan nilai-nilai karakter melalui kegiatan pembelajaran dan metode pembelajaran, penilaian, penanaman kedisiplinan, pembiasaan dan keteladanan. Nilai-nilai karakter yang dikembangkan guru dalam pembelajaran tematik diperoleh nilai-nilai karakter yang sering muncul nilai-nilai karakter lain yang jarang muncul. Faktor pendukung dalam

---

<sup>38</sup> Asriana Harahap, *Implementasi Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Tematik Kelas III SDIT Darul Hasan Padang Sidempuan*, (Tapaluni Selatan: Universitas Muhammadiyah Tapaluni Selatan, 2018)

implementasi nilai-nilai karakter adalah sekolah melalui kegiatan dan fasilitas, guru melalui keteladanan, strategi pembelajaran, media dan sumber belajar. Faktor penghambat adalah lingkungan, peserta didik dan waktu.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Selly Effa Weranti tahun 2017 dengan judul **“Pengaruh Media Diorama Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Mengenal Penggunaan Uang Pada Mapel IPS Kelas III SDN Balong Bowo”**.<sup>39</sup> Penelitian ini merupakan penelitian Kuantitatif dengan bentuk Quasi Experimental Design jenis Nonequivalent control group design. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar kognitif. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh: 1) ada pengaruh media diorama tiga dimensi terhadap hasil

---

<sup>39</sup> Selly Effa Weranti, *Pengaruh Media Diorama Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Mengenal Penggunaan Uang Pada Mapel IPS Kelas III SDN Balong Bowo*, (Jawa Timur: UMS, 2017)

belajar kognitif materi mengenal penggunaan uang pada mapel IPS kelas III SDN Balong dowo. Hal ini dibuktikan dengan melakukan perhitungan menentukan nilai gain hasil gain diketahui kelas eksperimen III-B dengan perolehan hasil sebesar 9,09% tergolong kedalam kriteria “tinggi”, artinya ada pengaruh tinggi terhadap media diorama tiga dimensi pada 2 siswa. 90,91% masuk kedalam kriteria “sedang” artinya ada pengaruh “sedang” terhadap 20 siswa. 2) ada pengaruh yang besar media diorama tiga dimensi terhadap hasil belajar siswa kelas III dengan analisis N-gain. Berdasarkan perhitungan diperoleh hasil kelas Eksperimen III-B 0,56. Sehingga dalam hal ini besar pengaruh media diorama tiga dimensi terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Balong dowo berkategori sedang karena dengan kriteria  $0,56 \leq 0,70$ .

**Tabel 2.1**  
**Matrik Penelitian Relevan**

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Fitria Dwi Prasetyaningtyas dan Lin Nadhlir	Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Pada Muatan IPS Kelas V	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan model pengembangan</li> <li>• Jenis penelitian R&amp;D</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membahas materi peristiwa pembentukan NKRI mata pelajaran IPS</li> <li>• Kelas yang diteliti adalah kelas V</li> </ul>
2.	Asriana Harahap	Implementasi Nilai-nilai Karakter Dalam Pembelajaran Tematik Kelas III SDIT Darul Hasan Padang Sidempuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merujuk pada pembahasan nilai-nilai karakter pembelajaran tematik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelas yang diteliti adalah kelas III</li> <li>• Menggunakan metode deskriptif kualitatif</li> <li>• Penelitian dilakukan di SDIT Darul Hasan Padang Sidempuan</li> </ul>
3.	Selly Effa Weranti	Pengaruh Media Diorama Tiga Dimensi Terhadap	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merujuk pada pembahasan media diorama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis penelitian menggunakan Kuantitatif</li> <li>• Menggunakan</li> </ul>

		<p>Hasil Belajar Kognitif Materi Mengenal Penggunaan Uang Pada Mapel IPS Kelas III SDN Balong Bowo</p>		<p>an metode quasi experimental design</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelas yang di teliti adalah kelas III</li> <li>• Membahas tentang Hasil Belajar Kognitif Materi Mengenal Penggunaan Uang Pada Mapel IPS</li> </ul>
--	--	--	--	--

### **C. Kerangka Berpikir**

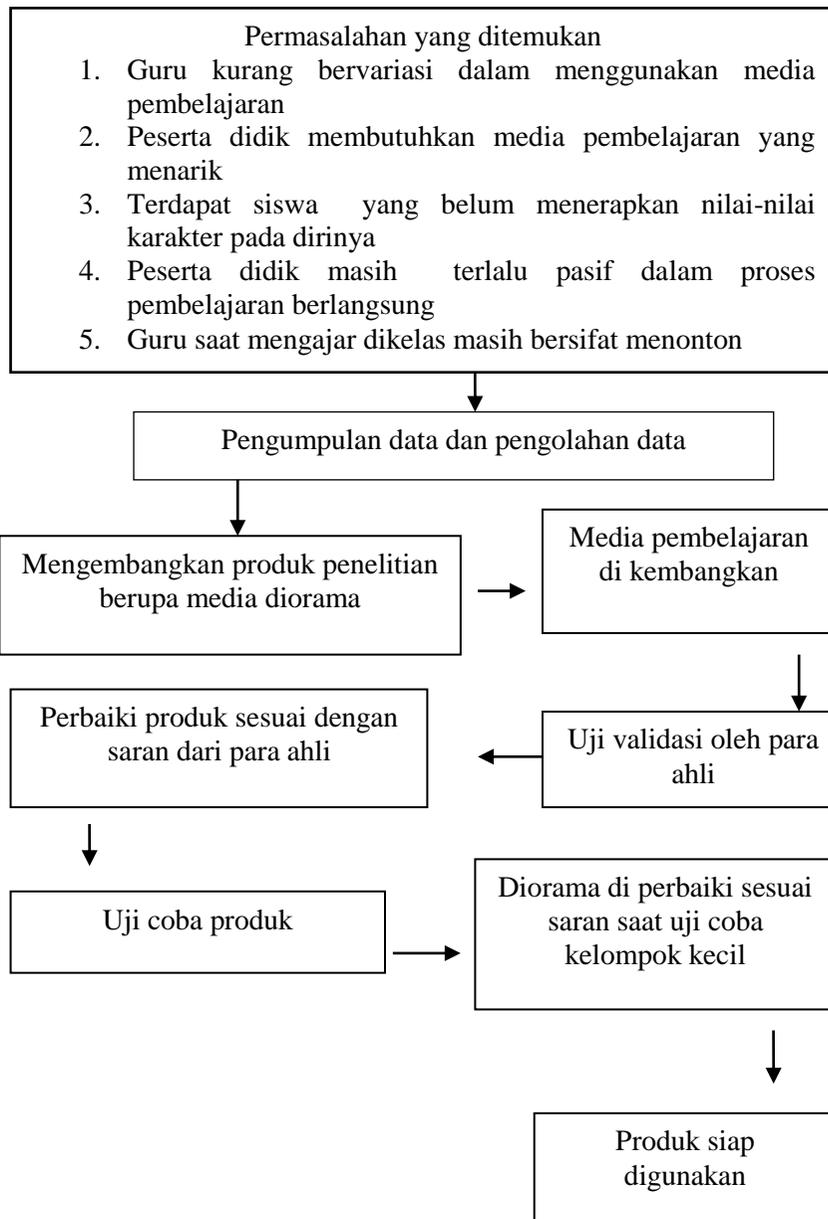
Pembelajaran tentunya membutuhkan suatu alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran, agar lebih mudah diterima oleh peserta didik dan menarik. Alat bantu pembelajaran itulah yang banyak disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran hendaknya, dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah, menarik dan dapat membuat peserta didik merasakan kejadian nyata melalui simulasi.

Penelitian pengembangan adalah proses pengembangan dan validasi produk. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini meliputi pengumpulan referensi, pengumpulan referensi ini bertujuan untuk membantu mempermudah peneliti dalam melakukan pengembangan.

Selanjutnya peneliti akan melakukan pembuatan produk awal. Setelah produk awal yang dikembangkan selesai di buat. Peneliti harus melakukan validasi produk awal oleh tim ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, untuk mengetahui keakuratan isi produk dan dapat melihat kekurangan media yang dikembangkan. Setelah melakukan validasi peneliti harus merevisi produk yang telah dilakukan validasi.

Selanjutnya uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk dan produk akhir. Apabila dalam tahapan uji coba peserta didik mengatakan bahwa media diorama telah layak, maka dapat dikatakan bahwa media diorama telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir berupa media diorama.

**Gambar 2.1**  
**Bagan Kerangka Berpikir**



## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Model Pengembangan**

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran dengan menggunakan model penelitian ADDIE. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Hal ini diperkuat oleh Sugiyono bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>40</sup>

Langkah-langkah proses penelitian dan pengembangan menunjukkan suatu siklus, yang diawali dengan adanya analisis kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan

---

<sup>40</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2018).hal. 298

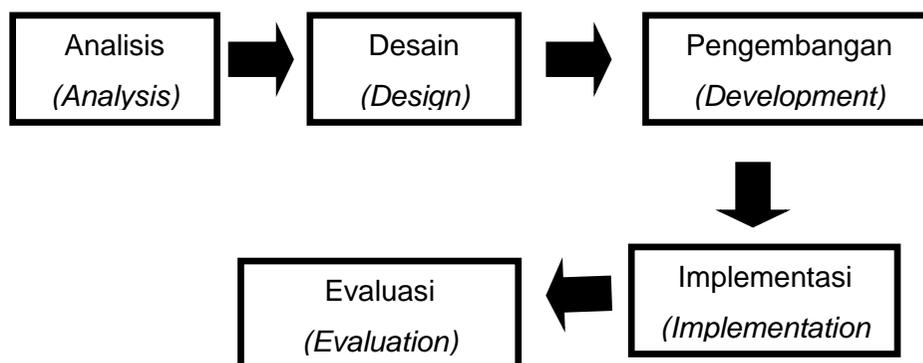
pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu. Langkah selanjutnya dengan menentukan karakteristik atau spesifikasi dari produk yang akan dihasilkan. Materi dan proses pembelajaran tersebut harus disesuaikan dengan kondisi, latar belakang dan kemampuan guru yang akan mempelajarinya, serta sumber-sumber belajar yang ada di daerah masing-masing.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media diorama tiga dimensi pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation).<sup>41</sup> Adapun langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini jika disajikan dalam bentuk bagan adalah sebagai berikut:

---

<sup>41</sup> Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 28.

**Gambar 3.1**  
**Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE**



Peneliti memilih model ADDIE dikarenakan model pengembangan ADDIE efektif, dinamis dan mendukung kinerja program itu sendiri. Model ADDIE terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Kelima tahap atau langkah ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Sifatnya yang sederhana dan

terstruktur dengan sistematis maka model desain ini mudah dipahami.

## **B. Prosedur Pengembangan**

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

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru. Berdasarkan tahap analisis yang dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara, media pembelajaran yang digunakan tidak variasi yaitu hanya media bahan cetak berupa buku cetak saja sehingga membuat peserta didik kurang bersemangat saat pembelajaran berlangsung. Peneliti menetapkan masalah yang terdapat di SDN 089 Bengkulu Utara sebagai tempat dilakukannya penelitian untuk mengetahui masalah yang sedang dihadapi. Peneliti melakukan beberapa kegiatan sebelum melakukan pengembangan terhadap media diorama tiga dimensi.

Analisis kebutuhannya adalah upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan kurang maksimal, terutama pada penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media belum cukup maksimal dalam mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran diorama jarang digunakan sedangkan penanaman nilai karakter sudah ditanamkan tetapi belum optimal. Media pembelajaran yang terintegrasi nilai nilai karakter juga belum dilakukan. Nilai-nilai karakter yang akan dikembangkan antara lain religius, nasionalis, integritas, gotong royong dan mandiri.

## **2. Tahap Desain (*Design*)**

Pada tahap ini desain media yang dikembangkan dalam tahap-tahap berikut:

- a.** Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diperoleh bahwa Guru Kelas IV lebih banyak menggunakan media gambar dan buku cetak.

- b. Menyusun rencana pembuatan media yang diawali dengan menyusun kerangka pembuatan media diorama. Acuan dalam penyusunan media diorama adalah spesifikasi produk yang telah dibuat. Langkah kedua menyusun kerangka pembuatan media, setelah itu peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan.

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

Desain produk yang telah disusun, dikembangkan berdasarkan tahap-tahap berikut:

- a. Peneliti mendesain produk yang akan dikembangkan yaitu pengembangan media diorama. Dalam tahap ini peneliti melakukan rancangan desain dengan penentuan konsep dari instrumen yang akan dikembangkan. Produk yang akan dihasilkan adalah media diorama tiga dimensi.
- b. Peneliti menggabungkan bahan-bahan yang sudah terkumpul sesuai dengan pembuatan media. Setelah

itu peneliti mengoreksi ulang media hasil pengembangan sebelum divalidasi, jika sudah sesuai selanjutnya produk telah siap untuk divalidasi.

- c. Membuat angket validitas produk untuk ahli media dan ahli materi, angket untuk respon guru dan peserta didik.
- d. Validasi desain dilakukan berkaitan dengan media penunjang belajar berupa media pembelajaran diorama. Validasi desain terdiri dari dua tahap, yaitu: uji ahli materi bertujuan untuk mengetahui dan mengkaji aspek sajian materi, yaitu berupa aspek kualitas Isi, kesesuaian materi, kemudahan penggunaan yang disajikan didalam produk media pembelajaran. Validator ahli materi terdiri dari 1 validator. Sedangkan uji ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan desain media diorama yang dikembangkan. Validator ahli media terdiri dari 1 validator. Setiap validator diminta untuk memberikan

penilaian terkait aspek yaitu berupa desain media, kemenarikan media, kemudahan penggunaan kemudian akan dilakukan analisis data

- e. Setelah mendapat masukan dari para ahli dan divalidasi, maka diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki produk yang dikembangkan. Produk yang sudah direvisi dan mendapat predikat baik, maka produk tersebut dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi

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

Tahap implementasi dilakukan dengan uji coba skala kecil diberikan pada peserta didik kelas IV di SDN 089 Bengkulu Utara dengan jumlah responden 21 peserta didik, adapun tujuan dilakukannya uji coba kelompok kecil untuk mendapatkan respon peserta didik terhadap media diorama. Agar peneliti dapat mengetahui kekurangan media pembelajaran diorama.

## **5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Evaluasi adalah proses untuk menganalisis media pada tahap implementasi masih terdapat kekurangan dan kelemahan atau tidak. Apabila sudah tidak terdapat revisi lagi, maka media layak digunakan.

### **C. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah Dosen UINFAS Bengkulu sebagai ahli materi dan media , guru kelas dan siswa kelas 4 di SDN 089 Bengkulu Utara.

### **D. Jenis Data**

Jenis data yang peneliti peroleh dalam penelitian ini adalah:

#### **a. Data Kualitatif**

Diperoleh dari hasil dari kritik dan saran baik dari validator media, ahli materi,serta tanggapan peserta didik dan tenaga pendidik setelah melihat media diorama

#### **b. Data Kuantitatif**

Meliputi data hasil dari validator berupa

instrumen validasi dan responden (peserta didik) melalui kuesioner respon tenaga pendidik dan peserta didik.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam rangka mengumpulkan data dari lapangan penelitian, maka penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Adapun teknik yang digunakan adalah sebagai berikut:

#### **1. Pengamatan / Observasi**

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.<sup>42</sup> Pada saat pengumpulan data dengan melakukan observasi yang peneliti lakukan yaitu:

---

<sup>42</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2018), hal.145.

melihat kondisi sekolah, sarana dan prasarana sekolah, proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru.

## 2. Kuesioner / Angket

Teknik pengumpulan data dari penelitian ini berupa kuesioner (angket). Angket diberikan kepada para ahli untuk dapat melakukan validasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Angket diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan pendidik untuk mengetahui media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak atau valid untuk digunakan di dalam pembelajaran. Angket juga diberikan kepada siswa pada saat uji coba produk untuk mengetahui respon siswa terkait media pembelajaran yang dikembangkan. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui media pembelajaran yang telah dikembangkan telah valid atau tidak. Hal tersebut dapat dilihat dengan pemberian respon yang baik pada angket yang diberikan kepada siswa.

Adapun instrument penelitian yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Peneliti membagi instrument menjadi empat instrument yaitu:

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

Kisi-kisi instrument untuk ahli materi, ahli media, guru dan juga siswa

**Tabel 3.1**  
**Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1	Materi	Kesesuaian isi dengan kompetensi dasar dan indikator	1,2
		Kelengkapan konsep dan kesesuaian materi	3,4,5
		Penyajian materi	6,7
2.	Pembelajaran	Suasana pembelajaran	8,9
		Dampak penggunaan media diorama dalam pembelajaran	10
Jumlah			10

( Sumber: Nifsi, 2018:60)

**Tabel 3.2**  
**Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media**

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1	Media	Kesesuaian media	1
		Kemudahan penggunaan media	2,3,4
		Kelengkapan media	5,6
2.	Kualitas dan tampilan media	Tampilan media	7,8
		Bentuk media	9,10
Jumlah			10

( Sumber: Nifsi. 2018:62)

**Tabel 3.3**  
**Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Guru**

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1	Media	Desain media diorama	1,2,3,4,5
		Penggunaan media pembelajaran diorama	6,7
2.	Materi	Penyajian materi	8,9,10
3.	Pembelajaran	Suasana pembelajaran	11,12
		Dampak penggunaan media diorama dalam pembelajaran	13,14,15
Jumlah			15

( Sumber: Zulkifli, 2020:39)

**Tabel 3.4**  
**Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Siswa**

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1	Media	Tampilan media diorama	1,2,3
		Penggunaan media diorama	4,5,6,7
2.	Materi	Penyajian materi	8
		Kesesuaian materi	9
3.	Pembelajaran	Suasana pembelajaran	10
		Respon siswa	11,12,13
Jumlah			13

( Sumber : Zukifli, 2020:39)

#### **F. Teknik Analisis Data**

Validasi produk media pembelajaran berupa media diorama tiga dimensi.

##### **A. Validasi Kelayakan pada ahli materi dan ahli media**

Teknik analisis data langkah-langkah sebagai berikut :

1. Mengubah hasil penilaian ahli media, ahli materi yang masih dalam bentuk huruf diubah menjadi skor dengan ketentuan yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3.5**  
**Aturan Pemberian Skor<sup>43</sup>**

No	Kategori	Skor
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Cukup	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

2. Menghitung persentase kelayakan dari setiap setiap aspek dengan rumus sebagai berikut:

Rumus skala likert<sup>44</sup>

$$x_i = \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100 \%$$

Keterangan:

$S_{max}$  = skor maksimal

$\sum S$  = Jumlah skor

$x_i$  = nilai kelayakan angket tiap aspek

---

<sup>43</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2018), hal.93

<sup>44</sup> Saka, Muhammad Rimando Gili, *Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Literasi Sains Dengan Menggunakan Software Camtasia Studio*, Skripsi Pendidikan ( Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2019), Hal. 53

3. Mengubah skor rata-rata yang diperoleh menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria penilaian pada table dibawah ini:

**Tabel 3.6**  
**Skor Presentase Penilaian Media Pembelajaran**<sup>45</sup>

Skor presentasi	Interpretasi
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak layak
$21\% < x \leq 40\%$	Kurang layak
$41\% < x \leq 60\%$	Cukup layak
$61\% < x \leq 80\%$	Layak
$81\% < x \leq 100\%$	Sangat layak

Dengan adanya tabel skala likert tersebut peneliti dapat melihat persentase hasil penilaian layak atau tidak dijadikan sebagai media belajar.

---

<sup>45</sup> Afeni,Tri.. Skripsi: *Pengembangan modul Pembelajaran IPA Materi Pemanasan Global Berbasis Example Non Example Untuk Siswa Kelas VII SMPN 05 Seluma*. (Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2021). Hal. 43

B. Analisis Kepraktisan respon pendidik dan peserta didik.

Teknik analisis data sebagai berikut :

1. Mengubah hasil penilaian siswa yang masih dalam bentuk huruf diubah menjadi skor dengan ketentuan table dibawah ini:

**Tabel 3.7**  
**Aturan Pemberian Skor**

No	Kategori	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup Baik	3
4	Kurang Baik	2
5	Tidak Baik	1

2. Menghitung persentase kepraktisan dari setiap siswa untuk yang dinilai dengan rumus:<sup>46</sup>

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

---

<sup>46</sup> Hapsari, Gita Permata Puspita dan Zulherman, Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa, Jurnal Basicedu Vol. 5 No. 4 (Universitas Muhammadiyah Prof. Dr Hamka: Indonesia, 2021), hal. 2388

Keterangan:

P = Presentase Validasi

f = Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data

N = Skor Maksimal

3. Mengubah skor rata-rata yang diperoleh menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria penilaian pada tabel 3.9 skala kepraktisan analisis presentase untuk respon pendidik dan peserta didik

**Tabel 3.8**  
**Skor Presentase Uji Kepraktisan**  
**Media Pembelajaran**

Skor presentasi	Interpretasi
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Praktis
$21\% < x \leq 40\%$	Kurang Praktis
$41\% < x \leq 60\%$	Cukup Praktis
$61\% < x \leq 80\%$	Praktis
$81\% < x \leq 100\%$	Sangat Praktis

Dengan adanya tabel skala likert tersebut peneliti dapat melihat persentase hasil penilaian baik atau tidak dijadikan sebagai media belajar.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Prototipe Produk**

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

Langkah pertama dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi masalah yang ada di lapangan. Masalah yang ditemukan adalah berupa penyimpangan antara yang diharapkan dengan kenyataan yang terjadi<sup>47</sup>. Ketika dilakukannya observasi, dalam penelitian ini masalah yang ditemukan adalah media yang digunakan kurang menarik dan pembelajaran yang dilakukan oleh guru terhadap siswa masih bersifat menonton. Karena adanya masalah ini sehingga siswa menjadi tidak memperhatikan guru dalam proses pembelajaran dan banyaknya nilai-nilai karakter yang mereka abaikan ketika belajar dikelas. Sehingga dalam penelitian ini ingin mengembangkan

---

<sup>47</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2018), hal.299

media diorama tiga dimensi yang terintegrasi nilai-nilai karakter untuk siswa kelas IV.

Setelah beberapa masalah ditemukan di lapangan, maka langkah selanjutnya adalah peneliti mengumpulkan informasi terkait media yang akan dikembangkan. Media ini apakah dibutuhkan atau tidak oleh guru kelas IV sebagai pemakai produk hasil pengembangan penelitian. Teknik pengumpulan informasi dalam penelitian ini adalah melakukan wawancara terhadap guru kelas IV yaitu Bapak Akbar Widodo S,Pd.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan belajar siswa dan karakteristik media pembelajaran yang dibutuhkan sebagai media belajar alternatif. Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan observasi dan wawancara yang melibatkan beberapa guru kelas IV dan siswa kelas IV di SDN 089 Bengkulu Utara.

Hasil analisis kebutuhan berdasarkan observasi dan wawancara yang diberikan kepada guru kelas IV dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.1**  
**Hasil Analisis Kebutuhan Guru**

No.	Aspek Yang Ingin Diketahui	Hasil Analisis Kebutuhan Guru
1.	Penggunaan media pembelajaran selain media gambar saat belajar pembelajaran tematik tema 6 cita-citaku	Guru hanya menggunakan media gambar dan buku paket dalam mengajarkan materi pembelajaran tematik terkhusus pada tema 6. Media gambar memiliki kekurangan yaitu siswa hanya melihat objek hanya dari satu arah saja, gambar yang disajikan berukuran kecil sehingga kurang efektif dalam proses pembelajaran.
2.	Pelaksanaan penanaman nilai-nilai karakter pada siswa	Guru menyatakan bahwa penanaman nilai-nilai karakter pada siswa sudah dilaksanakan hanya saja kurang efektif karena siswa belum menerapkan nilai-nilai karakter pada saat proses pembelajaran dan kehidupan sehari-hari
3.	Kebutuhan media pembelajaran	Guru membutuhkan media pembelajaran yang unik sehingga dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa senang saat belajar pembelajaran tematik seperti media diorama tiga dimensi.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan terhadap guru dapat diketahui bahwa guru mengalami kendala dalam mengajarkan pembelajaran tematik. Kendala yang dihadapi antara lain guru hanya memiliki buku paket yang tebal dan media gambar untuk mengajarkan materi dalam pembelajaran tematik. Karena guru yang bersangkutan hanya menggunakan buku paket dan media gambar, jadi siswa kurang memahami materi pembelajaran tematik pada tema 6 dengan baik.

Nilai-nilai karakter yang ditanamkan oleh guru kurang efektif sehingga banyaknya siswa yang tidak menerapkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari. Media gambar memiliki kekurangan yang dapat menurunkan minat dan menyebabkan kebosanan pada anak sehingga membuat siswa malas untuk belajar. Guru juga tidak menggunakan media pembelajaran lain dalam proses pembelajaran dikarenakan kurangnya media pembelajaran. Dan respon siswa terhadap media gambar

yang monoton sehingga tidak menarik minat siswa dalam memperhatikan guru dalam menjelaskan materi, oleh sebab itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan memberikan contoh yang kongkret.

**Tabel 4.2**  
**Hasil Analisis Kebutuhan Siswa**

No.	Aspek Yang Ingin Diketahui	Hasil Analisis Kebutuhan Siswa
1.	Penggunaan media selain media gambar	Peserta didik biasanya menggunakan media buku paket dalam proses pembelajaran dikelas
2.	Kesulitan belajar menggunakan media gambar	Peserta didik yang banyak tidak antusias dalam belajar
3.	Pernah menggunakan media diorama tiga dimensi dalam pembelajaran tematik pada tema 6	Tidak,karena tidak adanya media diorama tiga dimensi di sekolah
4.	Penerapan nilai-nilai karakter	Sebagian siswa yang terlihat tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi didalam kelas sehingga banyaknya siswa yang kurang menerapkan nilai-nilai karakter dalam dirinya dan juga kehidupan disekitarnya

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa kesulitan dalam belajar karena penyajian buku paket yang mereka miliki monoton dan kurang menarik sehingga mereka kurang semangat dalam belajar. Hal ini karena minat membaca siswa terhadap buku paket kurang, buku paket yang monoton tidak menarik untuk dibaca, dan terlalu banyak, sehingga membuat para siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sebagian besar dari responden menyatakan sulit mempelajari materi dengan buku paket, karena pada materi pembelajaran tematik tema 6 ini tidak memiliki media atau contoh yang kongret.

Hal ini menyebabkan siswa tidak antusias saat mengikuti pembelajaran. Akibat dari kurangnya antusias siswa saat proses belajar mengajar dikelas mengakibatkan banyaknya siswa yang tidak menerapkan nilai-nilai karakter dalam dirinya. Banyaknya materi yang sulit

untuk mereka ingat, dan kurangnya gambar dan contoh yang kongkret untuk dilihat secara langsung oleh siswa. Ada juga responden yang menyatakan guru yang mengajar yang terlalu cepat dalam penyampaian materi sehingga banyaknya materi yang sulit untuk mereka ingat. Dengan demikian perlu adanya media pembelajaran yang menarik yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dan menampilkan benda kongkret terhadap siswa ketika proses belajar berlangsung. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran diorama tiga dimensi yang terintegrasi nilai-nilai karakter.

## **2. Tahap Desain ( *Desain* )**

Desain media diorama tiga dimensi yang terintegrasi nilai-nilai karakter didasarkan pada kondisi bahwa belum tersedianya media diorama tiga dimensi yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Pengembangan media diorama ini dalam penyajiannya

disajikan dengan semenarik mungkin dengan tampilan tiga dimensi yang tampak terlihat dari berbagai arah, dilengkapi dengan papan, dan lembar kerja siswa sebagai hasil evaluasi.

Produk yang dibuat oleh peneliti dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok, baik kelompok besar maupun kelompok kecil, yang dapat menimbulkan rasa gotong royong, persaudaraan, kekompakkan, dan hidup rukun dengan siswa lainnya. Produk yang dibuat peneliti sangat mudah digunakan. Media ini dapat digunakan untuk presentasi materi dengan penampakan mirip dengan aslinya dalam bentuk skala lebih kecil, sehingga imajinas siswa dapat berkembang setelah melihat dan mengamati media diorama tiga dimensi.

Setelah melakukan analisis kebutuhan dan mengetahui permasalahan yang ada dilapangan, maka langkah selanjutnya adalah mengembangkan produk awal media pembelajaran yaitu media diorama tiga dimensi

yang terintegrasi nilai-nilai karakter yang dapat menjawab setiap permasalahan tersebut. Tahapan dalam mengembangkan produk ini yaitu:

a. Buku Petunjuk atau Blooket

Buku petunjuk penggunaan media diorama tiga dimensi yang terintegrasi nilai-nilai karakter mencakup antara lain :

1. Bagian I yaitu latar belakang
2. Bagian II terdiri dari
  - a. Kompetensi inti pembelajaran tematik
  - b. Kompetensi dasar dan indikator pembelajaran tematik
  - c. Materi tentang Puisi
  - d. Materi tentang Tentara Nasional Indonesia
  - e. Media diorama tiga dimensi
  - f. Bahan yang digunakan untuk membuat media diorama
  - g. Jenis media diorama

- h.** Kelebihan dan kekurangan media diorama
- i.** Nilai-nilai karakter pada media diorama
- j.** Petunjuk penggunaan media diorama
- k.** Petunjuk integrasi nilai-nilai karakter

3. Bagian III yaitu kesimpulan

b. Media diorama tiga dimensi

Media diorama tiga dimensi ini terbuat dari triplek yang berukuran 60 x 40 cm, kemudian diampelas tepinya supaya rapi dan juga di cat agar terlihat menarik. Media diorama dibuat dari bahan bekas yang masih layak pakai sehingga menjadi produk media yang menarik. Isi media diorama ini terdapat :

- 1) Miniatur orang TNI
- 2) Pohon
- 3) Mobil anggota TNI
- 4) Tenda
- 5) Bendera

#### 6) Papan nilai karakter

Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat media diorama tiga dimensi antara lain:

1. Papan atau Triplek
2. Kain Flanel
3. Gunting
4. Penggaris
5. Pensil
6. Lem
7. Miniatur ( orang, mobil, pohon dan lain-lain)

Langkah-langkah dalam membuat media diorama tiga dimensi

1. Pilihlah tema yang akan dibuat.
2. Buatlah rancangan diorama seperti membuat latar belakang media sesuai dengan tema yang diinginkan

3. Pilihlah bingkai dengan sesuai. Bingkai ini bisa dibuat dari papan atau triplek agar media terlihat lebih rapi
4. Latar belakang media diorama bisa dibuat dengan 2 dimensi atau pun 3 dimensi yang menunjukkan pemandangan mini untuk mendukung media diorama
5. Membuat dasar media yaitu dengan menempelkan kain flanel dengan berbagai bentuk yang menarik
6. Tambahkan miniatur diatas dasar media seperti pohon, mobil dan lainnya.

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

Media diorama tiga dimensi yang terintegrasi nilai-nilai karakter telah dibuat maka selajutnya adalah di uji validasi. Uji validasi dilakukan kepada validator yang merupakan dosen ahli dibidangnya masing-masing dengan menggunakan lembar validasi yang telah disiapkan. Uji

validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi pembelajaran tematik dalam uji validasi ini adalah Azwar Rahmat M,TPd ( Dosen PGMI UIN Fatmawati Sukarno) sedangkan ahli desain dalam uji validasi media pembelajaran diorama tiga dimensi ini adalah Dr. Suhirman M,Pd ( Ketua LPPM UIN Fatmawati Sukarno).

Penilaian validator terhadap produk pengembangan media diorama tiga dimensi yang terintegrasi nilai-nilai karakter yang telah disusun dan menghasilkan data hasil uji kevalidan produk. Validasi produk pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan angket, sehingga data yang disajikan merupakan data hasil dari validasi terhadap media diorama tiga dimensi yang terintegrasi nilai-nilai karakter. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan kritik dan saran terhadap produk pengembangan dibagian akhir angket.

c. **Penilaian Ahli Materi**

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi digunakan untuk menilai produk media diorama tiga dimensi yang terintegrasi nilai-nilai karakter. Adapun komponen yang dinilai oleh ahli materi yaitu kesesuaian isi dengan kompetensi dasar dan indikator, kelengkapan konsep dan kesesuaian materi, penyajian materi, suasana pembelajaran, dampak penggunaan media diorama dalam pembelajaran. Validasi materi dilakukan sebanyak satu kali.

**Tabel 4.3**  
**Rekap Data Hasil Validasi Ahli Materi**

No.	Pertanyaan	X	x	P (%)	Tingkat Kelayakan	Ket
1.	Materi yang disajikan dalam media diorama tiga dimensi sesuai dengan kompetensi dasar	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
2.	Materi yang disajikan dalam media tiga dimensi sesuai dengan indikator	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
3.	Kelengkapan dalam diorama tiga dimensi sesuai dengan materi	4	5	80%	Layak	Tidak Revisi
4.	Replika yang disajikan dalam diorama tiga dimensi dapat membantu menggali informasi / materi yang dipelajari	4	5	80%	Layak	Tidak Revisi
5.	Diorama tiga dimensi dapat memudahkan dalam hal penyampaian materi	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
6.	Diorama tiga dimensi dapat memudahkan dalam hal memahami materi yang disajikan	4	5	80%	Layak	Tidak Revisi
7.	Isi booklet memudahkan diorama tiga dimensi untuk dipahami	4	5	80%	Layak	Tidak Revisi
8.	Desain tampilan dalam diorama tiga	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi

	dimensi sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI					
9.	Secara keseluruhan diorama tiga dimensi ini layak digunakan pada pembelajaran	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
10	Diorama tiga dimensi mampu meningkatkan nilai-nilai karakter siswa	4	5	80%	Layak	Tidak Revisi
Jumlah		45	50	90%	Sangat Layak	Tidak Revisi
Validator Ahli Materi : Azwar Rahmat M,TPd						

Keterangan :

X : Skor jawaban oleh validator ahli materi

x : Skor jawaban tertinggi

P : Presentase tingkat kelayakan

Dari angket penilaian tanggapan yang diisi oleh dosen ahli materi dapat dihitung nilai kelayakan media diorama tiga dimensi sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 xi &= \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100 \% \\
 &= 45/50 \times 100 \% \\
 &= 90 \%
 \end{aligned}$$

Dari angket diatas bahwa tingkat kelayakan media diorama tiga dimensi menurut ahli materi adalah sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran.

Terdapat saran dari ahli materi yaitu menambahkan tulisan nilai-nilai karakter, menambahkan kreasi yang lebih menarik lagi pada media dan menambahkan gambar seorang TNI pada media.

d. **Penilaian Ahli Media**

Validasi yang dilakukan oleh ahli media digunakan untuk menilai produk media diorama tiga dimensi yang terintegrasi nilai-nilai karakter. Adapun komponen yang dinilai oleh ahli media yaitu kesesuaian media, kemudahan penggunaan media, kelengkapan media, tampilan media dan bentuk media. Validasi media dilakukan sebanyak satu kali.

**Tabel 4.4**  
**Rekap Data Hasil Validasi Ahli Media**

No.	Pertanyaan	X	x	P (%)	Tingkat Kelayakan	Ket
1.	Tampilan yang digunakan dalam media diorama tiga dimensi ini menarik	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
2.	Tata letak penempatan replika yang digunakan media diorama ini tepat	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
3.	Tata letak penempatan tulisan mudah dipahami siswa	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
4.	Teks dan tulisan yang digunakan dalam media diorama tiga dimensi dapat terbaca dengan baik	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
5.	Replika yang disajikan dalam media diorama tiga dimensi memperjelas materi	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
6.	Replika yang disajikan dalam media diorama tiga dimensi sesuai materi	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
7.	Bentuk yang digunakan media diorama tiga dimensi menarik dan menyenangkan	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
8.	Penggunaan variasi warna yang digunakan dalam media diorama tiga dimensi menarik	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi

9.	Diorama menampilkan sebuah tiga dimensi	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
10	Kelengkapan media diorama sesuai dengan materi	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
Jumlah		50	50	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
Validator Ahli Media : Dr. Suhirman M.Pd						

Keterangan :

X : Skor jawaban oleh validator ahli media

x : Skor jawaban tertinggi

P : Presentase tingkat kelayakan

Dari angket penilaian tanggapan yang diisi oleh dosen ahli materi dapat dihitung nilai kelayakan media diorama tiga dimensi sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 xi &= \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100 \% \\
 &= 50/50 \times 100 \% \\
 &= 100 \%
 \end{aligned}$$

Dari angket diatas bahwa tingkat kelayakan media diorama tiga dimensi menurut ahli materi

adalah sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran

Terdapat saran atau komentar dari ahli media yaitu menambahkan pohon-pohon disamping tenda dan menambahkan batu-batu agar menciptakan suasana di hutan.

e. **Revisi Desain**

Revisi produk dilakukan berdasarkan masukan yang diberikan oleh para ahli ketika melakukan validasi media. Hasil dari saran dan komentar yang diperoleh dari para ahli dijadikan dasar perbaikan desain agar produk layak digunakan.

**Tabel 4.5**  
**Revisi Produk Dari Beberapa Ahli**

Media Diorama Sebelum Revisi	Media Diorama Sesudah Revisi
 <p>Validator Ahli Materi : Azwar Rahmat, M. TPD.</p> <p>Saran atau Komentar</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tambahkan pembahasan tentang bahasa Indonesia ( puisi tentang TNI )</li> <li>2. Tambahkan poin-poin nilai karakter dalam penyampaian materi</li> </ol> <p>Validator Ahli Media: Dr. Suhirman M.Pd</p> <p>Saran atau Komentar</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tambahkan tema cita-citaku</li> <li>2. Tambahkan bidang studi</li> <li>3. Tambahkan pohon-pohonan</li> </ol>	 <p>Validator Ahli Materi : Azwar Rahmat, M.TPD</p> <p>Hasil Perbaikan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Sudah ditambahkan pembahasan tentang bahasa Indonesia ( puisi tentang TNI ) pada buku petunjuk</li> <li>6. Sudah ditambahkan poin-poin nilai karakter dalam penyampaian materi dalam media</li> </ol> <p>Validator Ahli Media: Dr. Suhirman M.Pd</p> <p>Hasil Perbaikan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sudah ditambahkan tema cita-citaku yaitu gambar TNI</li> <li>2. Sudah ditambahkan bidang studi di buku petunjuk</li> <li>3. Sudah ditambahkan pohon-pohonan</li> </ol>

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

Uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat efektifitas, efisiensi dan atau daya tarik dari produk yang dihasilkan. Uji coba produk dilakukan dengan cara respon pengguna. Respon dari uji coba ini adalah pendidik dan peserta didik. Pendidik dalam uji coba ini terdapat guru kelas IV yang terdiri dari 2 orang sedangkan untuk peserta didik kelas IV yaitu berjumlah 21 orang.

#### **5. Tahap Evaluasi ( *Evaluation* )**

Berdasarkan hasil respon pendidik dan peserta didik terhadap media diorama tiga dimensi saat dilakukan uji coba produk mengatakan bahwa media menarik dan layak untuk digunakan. Produk yang dikembangkan tidak terdapat revisi saat melakukan uji coba sehingga dapat dikatakan bahwa media diorama tiga dimensi yang dikembangkan telah selesai dan media diorama tiga

dimensi dapat digunakan sebagai media pembelajaran dikelas.

## **B. Uji Coba Produk**

### **1. Uji Coba Skala Kecil**

Media diorama tiga dimensi yang terintegrasi nilai-nilai karakter setelah direvisi selanjutnya diberikan kepada siswa kelas IV dan guru kelas IV yang ada di SDN 089 Bengkulu Utara untuk diuji responnya terhadap media diorama tiga dimensi. Komponen yang dinilai pada uji coba respon siswa kelas IV terhadap media diorama tiga dimensi yaitu tampilan media diorama, penggunaan media diorama, penyajian materi, kesesuaian materi, suasana pembelajaran dan respon siswa. Sedangkan komponen yang dinilai pada uji coba respon guru kelas IV terhadap media diorama tiga dimensi yaitu desain media diorama.

**Tabel 4.6**  
**Rekap Data Respon Siswa Terhadap Media Diorama**

Responden	Skor	P (%)	Tingkat Kepraktisan	Keterangan
Siswa 1	60	92,3 %	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 2	63	97 %	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 3	60	92,3%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 4	60	92,3%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 5	62	95,3%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 6	60	92,3%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 7	60	92,3%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 8	61	94%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 9	65	100%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 10	60	92,3%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 11	61	94%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 12	60	92,3%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 13	61	94%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 14	61	94%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 15	60	92,3%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 16	60	92,3%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 17	60	92,3%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 18	60	92,3%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 19	60	92,3%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 20	61	94%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 21	61	94%	Sangat Praktis	Tidak Revisi

Dari angket penilaian tanggapan yang diisi oleh siswa kelas IV maka dapat dihitung nilai kepraktisan media diorama tiga dimensi sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100 \% \\
 &= 1276/1365 \times 100 \% \\
 &= 93,4 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil data di atas respon siswa terhadap media diorama tiga dimensi adalah sangat praktis untuk dijadikan media pembelajaran.

**Table 4.7**  
**Rekap Data Respon Guru Terhadap Media Diorama**

Responden	Skor	P (%)	Tingkat Kepraktisan	Keterangan
Guru 1	68	90,6%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Guru 2	72	96%	Sangat Praktis	Tidak Revisi

Dari angket penilaian tanggapan yang diisi oleh guru kelas IV maka dapat dihitung nilai kepraktisan media diorama tiga dimensi sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100 \% \\
 &= 140/150 \times 100 \% \\
 &= 93,3 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil dari data respon guru terhadap media diorama tiga dimensi adalah sangat praktis untuk dijadikan media pembelajaran.

## **C. Analisis Data**

### **1. Analisis Data Kevalidan Media Diorama Tiga Dimensi**

Media diorama telah dilakukan validasi oleh dua ahli yaitu ahli materi dan juga ahli media untuk menguji kevalidan suatu media. Validasi produk pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan angket validasi, sehingga data yang disajikan merupakan data hasil dari validasi terhadap media diorama tiga dimensi.

Komponen yang dinilai oleh ahli materi yaitu kesesuaian isi dengan kompetensi dasar dan indikator, kelengkapan konsep dan kesesuaian materi, penyajian materi, suasana pembelajaran, dampak penggunaan media diorama dalam pembelajaran. Penilaian yang diisi oleh dosen ahli materi dapat dihitung nilai kelayakan media diorama tiga dimensi adalah 90%. Dari hasil ini dapat dikatakan bahwa tingkat kelayakan media diorama tiga

dimensi menurut ahli materi adalah sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran.

Komponen yang dinilai oleh ahli media yaitu kesesuaian media, kemudahan penggunaan media, kelengkapan media, tampilan media dan bentuk media. Sedangkan penilaian yang diisi oleh dosen ahli media dapat dihitung nilai kelayakan media diorama tiga dimensi adalah 100%. Dari hasil ini dapat dikatakan bahwa tingkat kelayakan media diorama tiga dimensi menurut ahli materi adalah sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran

## **2. Analisis Data Kepraktisan Media Diorama Tiga Dimensi**

Media diorama dilakukan uji coba skala kecil untuk mengetahui kepraktisan media dengan adanya respon pendidik dan peserta didik terhadap media diorama yang telah dikembangkan. Dalam melakukan hasil uji coba skala kecil, peneliti menggunakan angket respon pendidik

dan angket respon peserta didik. Jumlah peserta didik dalam uji coba ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 21 orang dan pendidik yaitu guru kelas IV yang berjumlah 2 orang.

Komponen yang dinilai pada uji coba respon siswa kelas IV terhadap media diorama tiga dimensi yaitu tampilan media diorama, penggunaan media diorama, penyajian materi, kesesuaian materi, suasana pembelajaran dan respon siswa. Sedangkan komponen yang dinilai pada uji coba respon guru kelas IV terhadap media diorama tiga dimensi yaitu desain media diorama, penggunaan media pembelajaran diorama, penyajian materi suasana pembelajaran dan dampak penggunaan media diorama dalam pembelajaran

Berdasarkan hasil dari respon pendidik dari media diorama adalah 93,3 %, maka respon pendidik terhadap media diorama tiga dimensi adalah sangat praktis untuk dijadikan media pembelajaran. Sedangkan hasil dari

respon peserta didik dari media diorama adalah 93,4 %, maka respon peserta didik terhadap media diorama tiga dimensi adalah sangat praktis untuk dijadikan media pembelajaran

#### **D. Prototipe Hasil Pengembangan**

Media diorama tiga dimensi telah dilakukan validasi oleh para ahli yaitu ahli materi dan juga ahli media. Dari beberapa ahli memberikau saran dan komentar terhadap produk yang dikembangkan. Dari saran da komentar tersebut yang menjadikan acuan sebagai revisi produk agar produk yang dikembangkan menjadi layak untuk digunakan oleh guru dan juga siswa dalam proses pembelajaran dikelas.

Hasil uji coba produk yang telah dilakukan terdapat perbedaan antara sikap siswa dalam proses pembelajaran dikelas setelah memakai produk media diorama tiga dimensi. Siswa mulai aktif dalam belajar serta nilai-nilai karakter yang ditanamkan mulai diterapkan oleh siswa di kelas maupun diluar kelas. Hal ini ditandai dengan respon siswa terhadap

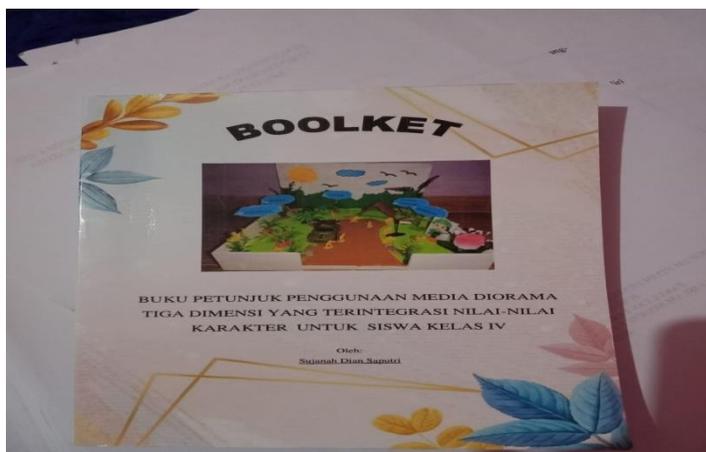
media diorama tiga dimensi yang baik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil respon pendidik dan peserta didik terhadap media diorama tiga dimensi mengatakan bahwa media menarik dan layak untuk digunakan, maka dapat dikatakan bahwa media diorama tiga dimensi yang dikembangkan telah selesai dan media diorama tiga dimensi dapat digunakan sebagai media pembelajaran dikelas.

**Gambar 4.1**  
**Hasil Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi**



**Gambar 4.2**  
**Buku Petunjuk Penggunaan Media Diorama**



### **1. Petunjuk Penggunaan Media Diorama Tiga Dimensi**

Penanaman nilai karakter dapat dilakukan dengan integrasi konsep nilai karakter dengan subtensi pembelajaran yang dilaksanakan bersama dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Pada saat pembelajaran di kelas dapat dilakukan dengan pendekatan saintifik.<sup>48</sup> Langkah-langkah pendekatan saintifik dalam menggunakan media diorama tiga

---

<sup>48</sup> Agus Pahrudin dan Dona Dinda Pratiwi, *Pendekatan Saintifik Dalam Implementas Kurikulum 2013*, ( Lampung Selatan: Pustaka Ali Imron, 2019) hal. 48

dimensi dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

### 1. Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan ini berisikan tentang :

- a. Guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam
- b. Guru menyapa siswa dengan nada semangat dan gembira serta menanyakan kabar siswa
- c. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa menurut agama dan kepercayaan masing-masing. Kegiatan ini dapat diterapkan pada siswa bahwa ketika sebelum memulai kegiatan harus berdoa terlebih dahulu
- d. Guru memeriksa kehadiran siswa. Jika terdapat siswa yang tidak hadir atau sakit selama 3 hari maka guru dapat mengajak siswa untuk menjenguknya. Sikap ini dapat ditanamkan

kepada diri siswa untuk saling peduli sesama teman

- e. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu nasional seperti Garuda Pancasila atau Tanah Airku. Kegiatan ini bertujuan untuk memunculkan semangat siswa sebelum belajar
- f. Guru memberikan kegiatan apresiasi sebelum memulai pembelajaran
- g. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan

## 2. Kegiatan Inti

- a. Siswa bersama guru mempersiapkan media pembelajaran
- b. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 7 orang
- c. Setiap kelompok secara bergantian diminta untuk melakukan pengamatan atau observasi terhadap media diorama. Bagi kelompok yang

belum mendapatkan giliran pengamatan maka dapat melakukan kegiatan membaca terkait materi yang sedang dibahas pada buku cetak dan juga buku petunjuk yang telah disediakan.

- d. Siswa mengamati beragam kegiatan dalam Tentara Nasional Indonesia yang ada pada media diorama dan juga beragam benda-benda yang terdapat dalam media seperti pohon, tenda, mobil TNI dan lain-lain.
- e. Setiap kelompok diminta untuk membuat daftar pertanyaan. Pertanyaan ini sesuai dengan apa yang telah mereka amati dan apa yang mereka belum ketahui tentang materi tersebut. Kegiatan ini dapat memicu rasa ingin tahu siswa serta mengembangkan kreativitas siswa.
- f. Siswa yang kesulitan dalam merumuskan pertanyaan terkait dengan apa yang sedang

mereka amati dapat meminta bantuan kepada guru

- g. Siswa diminta untuk mengumpulkan informasi. Dalam mengumpulkan informasi ini dapat dilakukan dengan membaca buku paket/ buku petunjuk dan berdiskusi dengan teman kelompok untuk dapat menjawab pertanyaan yang telah diajukan oleh kelompok lain. Dalam kegiatan diskusi dapat memunculkan sikap kerja sama siswa dengan siswa yang lain
- h. Siswa dapat mengambil kartu nilai karakter pada media sebagai acuan dalam menalar.
- i. Siswa dapat memberikan contoh tentang nilai-nilai karakter yang telah diambil nya dari media diorama.
- j. Siswa dapat berdiskusi dengan teman kelompok dalam menalar tentang Tentara Nasional Indonesia beserta nilai-nilai karakter yang

harus dimiliki oleh seorang tentara dan nilai-nilai tersebut dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari

- k. Siswa memberikan contoh tentang nilai-nilai karakter seperti sikap tolong menolong. Seorang TNI dalam menerapkan sikap itu ketika terdapat musibah bencana maka seorang TNI akan melakukan kegiatan membantu warga dalam menyelamatkan warga serta membagikan sembako untuk warga bertahan hidup. Dari sikap itu dapat ditanamkan pada diri siswa di sekolah yaitu sikap saling tolong menolong ketika terdapat teman yang terkena musibah kita dapat membantunya.
- l. Hasil dari menalar siswa ditulis dalam buku. Setiap kelompok harus membuat laporan tertulis yang memuat hasil diskusi dan menalar siswa

- m. Pada kegiatan akhir yaitu mengomunikasikan.  
Guru dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengomunikasikan hasil dari proses belajar yang telah dilakukan.
  - n. Setiap kelompok secara bergantian memperestasikan hasilnya di depan kelas.  
Kegiatan ini dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa serta keberanian siswa.
3. Penutup
- a. Guru bersama siswa melakukan kegiatan refleksi dengan tanya jawab terkait materi yang belum jelas
  - b. Memberikan kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari
  - c. Guru memberikan tugas rumah kepada siswa yaitu membuat puisi tentang Hebatnya menjadi Seorang TNI

- d. Guru menutup kelas dengan meminta salah satu siswa untuk memimpin doa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.
- e. Guru keluar kelas dengan mengucapkan salam

## **2. Petunjuk Integrasi Nilai-Nilai Karakter**

Penanaman nilai karakter dapat dilakukan dengan 2 cara, yaitu :

- a. Integrasi konsep nilai karakter dengan substansi pembelajaran yang dilaksanakan bersama dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Pada saat pembelajaran berlangsung penanaman nilai karakter dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran seperti menerapkan nilai karakter kepada siswa ketika melaksanakan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Nilai-nilai karakter yang ditanamkan terdapat religius, nasionalis, integrasi, gotong royong dan mandiri.

b. Integrasi nilai-nilai karakter dilanjutkan dengan mempraktekkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai karakter tersebut ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan langkah-langkah sebagai berikut:<sup>49</sup>

1) Religius

Nilai karakter religius dapat ditanamkan kepada siswa seperti mencerminkan keberimanan terhadap Tuhan yang Maha Esa seperti beribadah. Nilai karakter religius yang dimiliki seorang TNI seperti ketika seorang TNI melakukan tugas di dalam hutan mereka harus tetap melaksanakan sholat dan melakukan berdoa terlebih dahulu setiap sebelum melakukan kegiatan.

Cara mengintegrasikan nilai religius kepada siswa yaitu dengan siswa dapat melaksanakan

---

<sup>49</sup> Bayu Purbha Sakti, *Indikator Pengembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar*, Magistra No. 101 Th. XXIX (2017)

berdoa sebelum belajar, siswa dapat mengucapkan salam sebelum memasuki kelas serta siswa tidak boleh meninggalkan sholat 5 waktu.

## 2) Nasionalis

Nilai karakter nasionalis dapat ditanamkan kepada siswa seperti menaati aturan, rela berkorban dan cinta tanah air. Nilai karakter nasional yang dilakukan kepada seorang TNI adalah setia melakukan kegiatan yang dapat menjaga pertahanan di Indonesia, rela berkorban menghadapi rintangan demi menjaga keamanan.

Cara mengintegrasikan nilai karakter nasionalis kepada siswa yaitu siswa dapat menaati aturan sekolah dengan memakai seragam sekolah, siswa dapat mengikuti upacara bendera setiap hari senin, siswa dapat rela berbagi makanan dengan teman di kelas dan siswa dapat

memakai produk buatan Indonesia seperti baju batik

### 3) Integritas

Nilai karakter integritas dapat ditanamkan kepada siswa yaitu disiplin, percaya diri dan bertanggung jawab. Nilai karakter integritas seorang TNI adalah menjalankan tugas dengan penuh tanggung jawab, dalam melakukan upacara seorang TNI maka harus baris dengan rapi ketika ada yang telat maka akan mendapatkan hukuman.

Cara mengintegrasikan nilai karakter integritas kepada siswa yaitu siswa dapat datang ke sekolah dengan tepat waktu, siswa percaya diri dalam menyampaikan pendapat, siswa harus bertanggung jawab mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan siswa melakukan piket kelas sesuai dengan jadwalnya.

#### 4) Gotong Royong

Nilai karakter gotong royong dapat ditanamkan kepada siswa yaitu saling tolong menolong, kerja sama dan kebersamaan. Seorang TNI melaksanakan nilai karakter gotong royong yaitu membantu korban bencana alam dengan membagi sembako untuk warga yang terdampak dari bencana, membagikan makanan kepada warga yang kurang mampu

Cara mengintegrasikan nilai gotong royong kepada siswa yaitu siswa dapat saling tolong menolong ketika teman mendapatkan musibah, siswa dapat berkerja sama dengan teman disekolah saat melakukan kerja bakti dan siswa dapat kerja sama saat kerja kelompok di dalam kelas.

## 5) Mandiri

Nilai karakter maandiri dapat ditanamkan kepada siswa yaitu kerja keras, tidak patah semangat dan kreatif. Nilai karakter mandiri yang dilakukan oleh seorang TNI adalah tidak mudah menyerah dalam menjaga keamanan negara Indonesia, melakukan berbagai kegiatan seperti melewati rintangan dibawah kawat dan seorang TNI bekerja keras bersembunyi dari musuh untuk menjaga ketahanan negara Indonesia.

Cara mengintegrasikan nilai karakter mandiri kepada siswa yaitu siswa melakukan ulangan tanpa adanya menyontek dengan teman, siswa tidak mudah menyerah ketika mendapatkan nilai kecil, siswa mampu berkreasi dengan mengubah barang bekas menjadi barang yang berguna.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media diorama tiga dimensi yang terintegrasi nilai-nilai karakter telah memenuhi kriteria kevalidan dengan memperoleh nilai dari para ahli dengan persentase yaitu ahli materi 90% (sangat layak) dan ahli media 100% (sangat layak) setelah dilakukannya revisi desain. Berdasarkan hasil dari uji kelayakan tersebut maka media diorama tiga dimensi dinyatakan layak untuk diaplikasikan kepada siswa kelas IV di SDN 089 Bengkulu Utara
2. Media diorama tiga dimensi yang terintegrasi nilai-nilai karakter telah memenuhi kategori praktis ketika dilakukan uji respon siswa dengan dilakukan kepada 21 orang siswa kelas IV yang ada di SDN 089 Bengkulu Utara dengan presentase 93,4% . Dan uji coba 2 orang

respon guru kelas IV dengan presentase 93.3% (sangat layak). Kategori ini telah memenuhi kategori sangat menarik dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil dari uji kepraktisan tersebut maka media diorama tiga dimensi dinyatakan praktis untuk diaplikasikan kepada siswa kelas IV di SDN 089 Bengkulu Utara

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil perolehan penelitian, maka penelitian dapat menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa penelitian ini diharapkan sebagai salah satu media belajar berupa media diorama tiga dimensi
2. Bagi guru penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan selanjutnya untuk lebih menekan pada pembelajaran dengan memberikan contoh yang kongkret.
3. Bagi peneliti lain dapat mencoba mengembangkan media pembelajaran serupa pada materi yang berbeda sesuai kebutuhan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afeni, Tri. 2021. *Pengembangan modul Pembelajaran IPA Materi Pemanasan Global Berbasis Example Non Example Untuk Siswa Kelas VII SMPN 05 Seluma*. Skripsi Pendidikan. Bengkulu: IAIN Bengkulu.
- Anda, Juanda. 2019. *Pembelajaran Kurikulum Tematik Terpadu*. Cirebon: CV Confident.
- Amalia, Miftah Devi, Ferina Agustini, and Joko Sulianto. 2017. "Pengembangan media diorama pada pembelajaran tematik terintegrasi tema indahnya negeriku untuk meningkatkan hasil belajar siswa." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 20.2
- Aryadillah dan Fifit Fitriansyah. 2017. *Teknologi Media Pembelajaran Teori dan Praktik*. Jakarta: Herya Media.
- Ayurachmawati, Puji. 2018. 'Penanaman Nilai-Nilai Karakter Melalui Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Proyek Di Sekolah Dasar', Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents.
- Chotimah, Chusnul dan Muhammad Fathurrohman. 2018. *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran dari Teori, Metode, Model, Media hingga Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: AR Ruzz Media
- Departemen Agama Islam RI. *Al-Qur`an dan Terjemahan*. 2005. Jakarta: CV Penerbit Diponegoro, QS. Al-Mujadallah
- Djamaludin, Ahmad dan Wardan. 2019. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV Kaafah Learning Center

- Hayati, Noveri Amal J H & Eti. 2021. *Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Teknologi Informasi*, Angewandte Chemie International Edition.
- Hapsari, Gita Permata Puspita dan Zulherman. 2021. *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa*. Jurnal Basicedu Vol. 5 No. 4. Universitas Muhammadiyah Prof. Dr Hamka: Indonesia.
- Harahap, Asriana. 2018. *Implementasi Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran Tematik Kelas III SDIT Darul Hasan Padang Sidempuan*. Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Vol.1 No.1. Tapaluni Selatan: Universitas Muhammadiyah Tapaluni Selatan
- Hasan, Muhammad, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: CV Tahta Media Group
- Hidayat, Rahmat. 2019. *Buku Ilmu Pendidikan Konsep, Teori Dan Aplikasinya*. Medan: LPPPI.
- Janawi. 2019. *Kompetensi Guru (Citra Guru Profesional)*. Bandung: Alfabeta.
- Kumala, Farida Nur. 2016. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*, Journal of Chemical Information and Modeling. Malang: Ediide Infografika.
- Lubis, Maulana Arafat. Nashran Azizan. 2020. *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Medan: Kencana.
- Muchtar, Achmad Dahlan dan Aisyah Suryani. 2019. *Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud*. Jurnal Pendidikan Vol. 3 No. 2.
- Nurdiansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press

- Onde, Mitrakasih La ode, Hijrawatil Aswat, Fitriani B, and Eka Rosmitha Sari. 2020. '*Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter (Ppk) Era 4.0 Pada Pembelajaran Berbasis Tematik Integratif Di Sekolah Dasar*', Jurnal Basicedu, 4.2
- Pahrudin, Agus dan Dina Dinda Pratiwi. 2019. *Pendekatan Saintifik dalam Implementasi Kurikulum 2013 dan Dampaknya terhadap Kualitas Proses dan Hasil Pembelajaran pada MAN di Provinsi Lampung*. Lampung: Pustaka Ali Imran
- Prasetyaningtyas, Fitria Dwi dan Iin Nadhlir. 2018. *Pngembangan Media Diorama Berbasis Aiudiovisual pada Muatan IPS Kelas V*. Joyful Learning Journal. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Saka, Muhammad Rimando Gili. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Literasi Sains Dengan Menggunakan Software Camtasia Studio*, Skripsi Pendidikan. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Sakti, Bayu Purbha. 2017. *Indikator Pengembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar*. Magistra No. 101 Thn XXIX. FKIP Unwidha
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sukayati. Wulandari, Sri. 2009. *Pembelajaran Tematik Di SD*. Sleman: Departemen Pendidikan Nasional.
- Susillawati. 2016. *Karakter Religius Pembelajaran IPA*. Jurnal Pendidikan Islam Vol. XVII No. 1 2012/433. Pekan baru: UIN Sultan Syarif Kasim Riau
- Suwardani, Ni Putu, 'Quo Vadis'. 2020. *Pendidikan Karakter Dalam Merajut Harapan Bangsa Yang Bermanfaat*, UNHI Press.

- Ulfah, N, Riani, S., Nasution, H., & Siregar, S. 2022. *Media Diorama "Ragam Media Pembelajaran di SD/MI Untuk Pembelajaran PPKn"*
- Wahidar,Nifsi. 2018. *Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Pada Tema Perduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bunulrejo3 Malang*. Malang:UIN Maulana Malik Ibrahim
- Weranti, Selly Effa. 2017. *Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Mengenal Penggunaan Uang Pada Mapel IPS Kelas III SDN Balong Bowo*. Jawa Timur : Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Yulia, Ade. 2020. *'Modul Mahasiswa Pendidikan Biologi'*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Zulkifli. 2020. *Pengembangan media pembelajaran diorama pada tema 8 untuk siswa kelas V di MI Al- Hidayah Pulau Kukusan*. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172  
website: [www.iainbengkulu.ac.id](http://www.iainbengkulu.ac.id)

**SURAT PENUNJUKAN**

Nomor : 0152 /Un.23/F.II/PP.009/01/2022

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu dengan ini menunjuk dosen :

1. Nama : Dr. Ali Akbarjono, M.Pd  
N I P : 197509252001121001  
Tugas : Pembimbing I
2. Nama : Nurhikma, M.Pd  
N I P : 198709192019032004  
Tugas : Pembimbing II

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draft skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasah bagi mahasiswa yang namanya tertera dibawah ini :

- Nama Mahasiswa : Sujannah Dian Saputri  
N I M : 1811240113  
Judul Skripsi : Pengaruh Game Online terhadap Interaksi Sosial Anak di SDN 089 Bengkulu Utara  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Demikian surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu  
Pada Tanggal : 10 Januari 2022

Plt. Dekan,

ZUBAEDI

Tembusan :

1. Wakil Rektor 1
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
Jalan Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172  
website: www.iainbengkulu.ac.id

**SURAT TUGAS**

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH & TADRIS  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
Nomor : 1570 /Un.23/F.II/PP.00.9/03/2022

Tentang  
Penetapan Dosen Penguji Ujian Komprehensif Mahasiswa  
Program Studi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Tadris  
Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu

Nama Mahasiswa : Sujannah Dian Saputri  
N I M : 1811240113  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

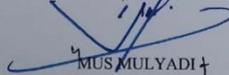
Dalam rangka untuk memenuhi persyaratan tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu dengan ini memberi tugas kepada nama-nama yang tercantum pada kolom 2 untuk menguji ujian komprehensif dengan aspek mata uji sebagaimana terantum pada kolom 3 dengan indikator siswa tersebut di atas.

No	Penguji	Aspek	Indikator
1	Dr. Ali Akbarjono, M.Pd	Kompetensi UIN	1. Kemampuan membaca Al-quran 2. Kemampuan menulis Arab 3. Hafalan surat-surat pendek (Ad-Dhuha s/d An-Naas)
2	Nurlia Latifah, M.Pd.Si	Kompetensi Jurusan/Prodi	1. Hafalan ayat/hadis yang berhubungan dengan pendidikan. 2. Kemampuan menterjemah Ayat/hadis yang berhubungan dengan pendidikan 3. Kemampuan menjelaskan ayat/hadis yang berhubungan dengan pendidikan 4. Kemampuan melafalkan doa-doa harian.
3	Meddyan Heriadi, M.Pd	Kompetensi Keguruan	1. Kemampuan memahami UU/PP yang berhubungan dengan Sistem Pendidikan Nasional 2. Kemampuan memahami kurikulum, silabus, dan desain pembelajaran MI/SD. 3. Kemampuan memahami metodologi, media dan sistem evaluasi pembelajaran MI/SD 4. Kemampuan memahami 4 kompetensi keguruan MI/SD (pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial).

Adapun pelaksanaan ujian komprehensif tersebut dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Waktu dan tempat ujian diserahkan sepenuhnya kepada dosen penguji setelah mahasiswa menghadap dan menyatakan kesediaannya untuk diuji
  2. Pelaksanaan ujian dimulai paling lambat 1 (satu) minggu setelah diterimanya SK Pembimbing Skripsi dan surat tugas penguji komprehensif dan nilai diserahkan kepada ketua prodi paling lambat 1 (satu) minggu sebelum ujian munaqasah dilaksanakan
  3. Skor nilai kelulusan ujian komprehensif adalah 60 s/d 100
  4. Dosen penguji berhak menentukan LULUS atau TIDAK LULUS mahasiswa dan jika belum dinyatakan lulus, dosen diberi kewenangan dan berhak untuk melakukan ujian ulang setelah mahasiswa melakukan perbaikan sehingga mahasiswa dapat dinyatakan lulus
  5. Angka kelulusan ujian komprehensif adalah kelulusan setiap aspek (bukan nilai rata-rata)
- Demikianlah surat tugas ini dikeluarkan dan disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan.

Bengkulu, 24 Maret 2022  
Dekan,

  
MUS MULYADI

Tembusan disampaikan kepada yth :

1. Bapak Wakil Rektor 1 UIN FAS Bengkulu (sebagai laporan)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172  
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nomor : 244/ Un.23/F.II/TL.00/ 04 /2022  
Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal  
Perihal : Mohon izin penelitian

19 April 2022

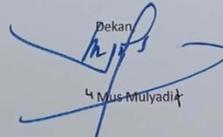
Kepada Yth,  
Kepala SDN 089 Bengkulu Utara  
Di -  
Bengkulu Utara

*Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.*

Untuk keperluan skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/ibu untuk mengizinkan nama di bawah ini untuk melakukan penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul "**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA TIGA DIMENSI YANG TERINTEGRASI NILAI-NILAI KARAKTER UNTUK SISWA KELAS IV DI SDN 089 BENGKULU UTARA** "

Nama : SUJANAH DIAN SAPUTRI  
NIM : 1811240113  
Prodi : PGMI  
Tempat Penelitian : SDN 089 Bengkulu Utara  
Waktu Penelitian : 18 April - 31 Mei 2022

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Dekran  
  
4 Mus Mulyadi



PEMERINTAH KABUPATEN BENGKULU UTARA  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH DASAR NEGERI 089 BENGKULU UTARA  
TERAKREDITASI A



Alamat : Jln Siliwangi Desa Tambak Rejo Kec. Padang Jaya Kab. Bengkulu Utara 38657

SURAT REKOMENDASI

Nomor : **800** /014/SDN-089-BU/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : SUDADI,S.Pd.SD  
NIP : 19750712 200103 1 001  
Jabatan : Kepala Sekolah SDN 089 Bengkulu Utara

Dengan ini merekomendasikan kepada mahasiswi UINFAS Bengkulu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah untuk melaksanakan penelitian di SDN 089 Bengkulu Utara atas nama:

Nama : SUJANAH DIAN SAPUTRI  
Nim : 181120113  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas IV di SDN 089 Bengkulu Utara

Demikian surat rekomendasi ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tambak Rejo, 8 April 2022

Kepala Sekolah



**SUDADI,S.Pd.SD**

NIP: 19750712 200103 1 001



PEMERINTAH KABUPATEN BENGKULU UTARA  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH DASAR NEGERI 089 BENGKULU UTARA  
TERAKREDITASI A



Alamat : Jln Siliwangi Desa Tambak Rejo Kec. Padang Jaya Kab. Bengkulu Utara 38657

**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**

Nomor : 422.2/ 029/SDN-089-BU/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : SUDADI,S.Pd.SD  
NIP : 19750712 200103 1 001  
Jabatan : Kepala Sekolah SDN 089 Bengkulu Utara  
Alamat :Jln Siliwangi Desa Tambak Rejo Kec. Padang Jaya Kab. Bengkulu Utara

Menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas atas nama:

Nama : SUJANAH DIAN SAPUTRI  
Nim : 181120113  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah  
Perguruan Tinggi : Universitas Fatmawati Sukarno Bengkulu

Telah melaksanakan penelitian di Sekolah Dasar Negeri 089 Bengkulu Utara dari tanggal 18 April sampai dengan 31 Mei 2022 untuk memperoleh data dalam rangka penulisan Skripsi yang berjudul "Pembangunan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas IV di SDN 089 Bengkulu Utara "

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tambak Rejo, Juni 2022  
Kepala Sekolah  
  
SUDADI,S.Pd.SD  
NIP: 19750712 200103 1 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Sujannah Dian Saputri

Pembimbing I : Dr. Ali Akbarjono M.Pd

NIM : 1811240113

Judul Skripsi : Pengembangan Media Diorama Tiga

Jurusan : Tarbiyah

Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah

Karakter Untuk Siswa Kelas IV di

Ibtidaiyah

SDN 089 Bengkulu Utara

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I	Paraf
1.	Rabu 23-6-2022	BAB I - BAB V	1. Cek lagi penulisan kalimat 2. Setiap gambar harus ada nama setiap gambar dan dihitamkan	
2.	Kamis 30-6-2022		2. Abstrak 1 garis 3. Besarnya font dan e foto ke diorama	
3.	Jumat 1-7-2022		1. Ace us pengantar	

Bengkulu, ..... Juli ..... 2022

Mengetahui,  
Dekan,

(Dr. Mas Mulyadi, M.Pd.)  
NIP. 19700514200031004

Pembimbing I

(Dr. Ali Akbarjono M.Pd)  
NIP. 197509252001121001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Sujannah Dian Saputri  
NIM : 1811240113  
Jurusan : Tarbiyah  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah

Pembimbing 2 : Nur Hikma, M.Pd  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Diorama Tiga  
Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai  
Karakter Untuk Siswa Kelas IV di  
SDN 089 Bengkulu Utara

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing 2	Paraf
1	Senin 13 - 6 - 2022	BAB <u>IV</u>	- Perbaiki buku petunjuk - Tambahkan nilai-nilai karakter pada buku Petunjuk	
2	Rabu 15 - 6 - 2022	BAB <u>IV</u>	- Perbaiki sistematika Penulisan - Sesuaikan dengan Prosedur pengembangan - Tambahkan pengelasan tahapan sebelum revisi dan sesudah revisi - Tambahkan Langkah-Langkah penggunaan media di buku petunjuk  - Perbaiki sistematika Penulisan - Perbaiki Petunjuk Penggunaan Media	

Bengkulu, ... 15 ... Juni ... 2022

Mengetahui,  
Dekan

(Dr. Mus Mulyadi, M.Pd.)  
NIP. 197005142000031004

Pembimbing 2

(Nur Hikma, M.Pd)  
NIP. 198709192019032004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)  
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Sujannah Dian Saputri  
NIM : 1811240113  
Jurusan : Tarbiyah  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing 2 : Nur Hikma, M.Pd  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas IV di SDN 089 Bengkulu Utara

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing 2	Paraf
3	Selasa, 21-6-22	BAB IV	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sistematisa Penulisan Sesuai dengan pedoman</li><li>- Perisi produk tempel dalam bentuk tabel dgn format sebelum dan sesudah materi, cantumkan saran dan hasil perbaikan secara kualitatif.</li><li>- Perbaiki penggunaan kutipan langsung penggunaan dalam pembelajaran</li><li>- Jelaskan bagaimana mengintegrasikan nilai karakter dgn media Diorama.</li></ul>	

Bengkulu, 21 Juni 2022

Mengetahui  
Dekan

(Dr. Mus Mulyadi, M.Pd.)  
NIP. 197705142000031004

Pembimbing 2

(Nur Hikma, M.Pd)  
NIP. 198709192019032004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Sujannah Dian Saputri  
NIM : 1811240113  
Jurusan : Tarbiyah  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing 2 : Nur Hikma, M.Pd  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas IV di SDN 089 Bengkulu Utara

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing 2	Paraf
4	<del>Senin</del> Kamis, 03-6-2022	BAB IV	<ol style="list-style-type: none"><li>1) perbaiki Resume produk tambahkan:<ul style="list-style-type: none"><li>- Peringkat penggunaan</li><li>- Peringkat Integrasi nilai kearifan</li></ul></li><li>2) perbaiki hasil validasi Resume tambahkan nama validator. Bantu kan hasil validasi &amp; saran perbaiki.</li><li>3) perbaiki revisi notes produk, tampilan gambar sebelum &amp; setelah revisi dan jelas</li><li>4) perbaiki analisis data hasil penelitian</li></ol>	

Bengkulu, 23 Juni 2022

Mengetahui,  
Dekan

(Dr. Dhuwulyadi, M.Pd.)  
NIP. 197005142000031004

Pembimbing 2

(Nur Hikma, M.Pd.)  
NIP. 198709192019032004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)  
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Sujannah Dian Saputri

Pembimbing 2 : Nur Hikma, M.Pd

NIM : 1811240113

Judul Skripsi : Pengembangan Media Diorama Tiga

Jurusan : Tarbiyah

Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah

Karakter Untuk Siswa Kelas IV di

Ibtidaiyah

SDN 089 Bengkulu Utara

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing 2	Paraf
5	Senin 27-6-2022	BAB IV	<ul style="list-style-type: none"><li>- Perbaiki prosedur Pengembangan</li><li>- Perbaiki cara mengIntegrasikan nilai-nilai karakter</li><li>- Perbaiki petunjuk Penggunaan media</li><li>- Tambahkan contoh kegiatan siswa</li></ul>	
6	Rabu, 29-6-2022	BAB IV - V	<ul style="list-style-type: none"><li>- etc lanjut ke bimbingan !</li></ul>	

Bengkulu, 29 Juni 2022

Mengetahui,  
Dekan,

(Dr. Muc Mulyadi, M.Pd.)  
NIP. 197405142000031004

Pembimbing 2

(Nur Hikma, M.Pd)  
NIP. 198709192019032004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDeva Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Sujannah Dian Saputri Pembimbing I : Dr. Ali Akbarjono M.Pd  
NIM : 1811240113 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran  
Jurusan : Tarbiyah Berbasis Audiovisual yang Terintegritasi  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Nilai-Nilai Karakter pada Tema 6 Cita-Citaku Untuk Siswa Kelas IV di SDN 75 Kota Bengkulu

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I	Paraf
1	Kamis 10-03-2022	BAB 1 - 2	- Sesuaikan teori dengan variabel Penelitian - Membuat kesimpulan dan indikatornya di bab 2	
2	Selasa 15-03-2022		Menentukan pointer... bentuk dan isi akhir - Tentukan ide yang sudah ada di judul : y Lengkap dan detail ya terapan Ali Akbarjono	  

Bengkulu, 15 Maret 2022

Mengetahui,  
Dekan,

(Dr. Mus Mulyadi, M.Pd.)  
NIP. 197005142000031004

Pembimbing I

(Dr. Ali Akbarjono M.Pd)  
NIP. 197509252001121001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
Jalan Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172  
website: www.iainbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Sujanah Dian Saputri Pembimbing I/II : Nurhikmah M.Pd.  
NIM : 1811240113 Judul Skripsi : Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak di SDN 089 Bengkulu Utara  
Jurusan : Tarbiyah  
Prodi : PGMI

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingann	Saran Bimbingan	Paraf
1	Jumat/21-1-2022	BAB I - 3	Perbaiki latar belakang dan masalah penelitian ① ketam jelas penelitian ② kebaruan penelitian ③ sesuaikan dengan sistematika penulisan di pedoman skripsi ④ sumber dari buku dan jurnal 5 tahun terakhir ⑤ penulisan referensi dengan Mendelky & Zoetro ⑥ perbaiki rumusan masalah & tujuan ⑦ perbaiki metode penelitian.	

Mengetahui  
Dekan

Dr. Mus Muhyadi M.Pd.  
NIP: 19700514200031004

Bengkulu, 21 Januari 2022  
Pembimbing I/II

Nur Hikmah M.Pd.  
NIP: 198709192019032004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah Pagardewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Sujannah Dian Saputri  
NIM : 1811240113  
Jurusan : Tarbiyah  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing 2 : Nur Hikma, M.Pd  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter pada Tema 6 Cita-Citaku Untuk Siswa Kelas IV di SDN 75 Kota Bengkulu

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing 2	Paraf
1.	Senin 24-1-2022	BAB 1 - 3	<ul style="list-style-type: none"><li>- Perbaiki latar belakang dan masalah Penelitian</li><li>- Perbaiki rumusan masalah dan tujuan</li><li>- Perbaiki metode Penelitian</li></ul>	
3.	Senin 31-1-2022	BAB 1 - 3	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mencari masalah baru</li><li>- Penulisan sesuai dengan Pedoman skripsi</li></ul>	
4.	Jumat 4-2-2022	BAB 1 - 3	<ul style="list-style-type: none"><li>- Perbaiki mata pelajaran menjadi tematik</li><li>- Penulisan referensi</li><li>- Perbanyak teori</li></ul>	
5.	Senin 7-2-2022	BAB 1 - 2	<ul style="list-style-type: none"><li>- Perbaiki Latar belakang</li><li>- Sesuaikan dengan hasil observasi</li><li>- Perbanyak teori</li><li>- Analisis nilai-nilai karakter yang ingin dicantumkan</li></ul>	

Bengkulu, 7 Februari 2022

Mengetahui,  
Dekan,

(Dr. Mus Mulyadi, M.Pd.)  
NIP. 197005142000031004

Pembimbing 2

(Nur Hikma, M.Pd.)  
NIP. 198709192019032004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Sujannah Dian Saputri  
NIM : 1811240113  
Jurusan : Tarbiyah  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing 2 : Nur Hikma, M.Pd  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter pada Tema 6 Cita-Citaku Untuk Siswa Kelas IV di SDN 75 Kota Bengkulu

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing 2	Paraf
6.	Senin 14-02-2022	BAB 3	<ul style="list-style-type: none"><li>- Perbaiki teknik Pengumpulan data</li><li>- Perbaiki prosedur Pengembangan</li><li>- Analisis lagi menghitung persentase rata-rata</li><li>- Membuat lembar Validasi</li><li>- Membuat produk audiovisual</li></ul>	
7.	Selasa 8-3-2022	BAB I BAB II BAB III	<ul style="list-style-type: none"><li>- tambahkan analisis bahasa</li><li>- tambahkan teori tentang pembelajaran tematik (SKL, KI, KO, indikator)</li><li>- perbaiki sistematika penulisan</li><li>- analisis kebahasaan</li><li>- validasi ahli bahasa</li><li>- perbaiki analisis data (kriteria kelengkapan &amp; kepraktisan)</li></ul>	

Bengkulu, 9 Maret 2022

Mengetahui  
Dekan

(Dr. Muis Mulyadi, M.Pd.)  
NIP. 197005142000031004

Pembimbing 2

(Nur Hikma, M.Pd)  
NIP. 198709192019032004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah Pagardewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Sujannah Dian Saputri  
NIM : 1811240113  
Jurusan : Tarbiyah  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah

Pembimbing 2 : Nur Hikma, M.Pd  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran  
Berbasis Audiovisual yang  
Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter pada  
Tema 6 Cita-Citaku Untuk Siswa  
Kelas IV di SDN 75 Kota Bengkulu

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing 2	Paraf
8	Rabu 9-3-22	Musabik Media hasil pengembangan  BAB I - BAB III Media hasil pengembangan (prototype produk)	- tanyakan Integrasi nilai karakter  - Petakan nilai karakter jd diintegrasikan pada media  ACC ke Pembimbing 1	f

Bengkulu, 9 Maret 2022

Mengetahui,  
Dekan,

(Dr. Mus Mulyadi, M.Pd.)  
NIP. 197005142000031004

Pembimbing 2

(Nur Hikma, M.Pd)  
NIP. 198709192019032004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Tlp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 52276 Bengkulu

LEMBAR PERNYATAAN  
VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Azwar Rahmat M.TPd

Jabatan : Dosen Prodi PGMI UINFAS Kota Bengkulu

Berdasarkan hasil kajian isi instrumen penelitian yang diajukan oleh:

Nama : Sujannah Dian Saputri

NIM : 1811240113

Menyatakan bahwa instrumen penelitian pada pedoman angket yang telah disusun sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas IV di SDN 089 Bengkulu Utara**".

Demikian keterangan validitas ini dibuat serta dapat dipertanggung jawabkan, selanjutnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 18 April 2022

Validator

Azwar Rahmat M.TPd  
NIDN. 0224018501

## LEMBAR VALIDASI ANGKET AHLI MATERI

### A. IDENTITAS MAHASISWA

Nama : Sujannah Dian Saputri  
NIM : 1811240140  
Prodi : PGMI  
Judul : Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi  
Nilai-Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas IV di SDN 089 Bengkulu  
Utara

### B. IDENTITAS VALIDATOR

Nama : Azwar Rahmat M.TPd  
NIDN : 0224018501  
Jabatan : Dosen Prodi PGMI UINFAS Kota Bengkulu

### C. PENGANTAR

Hasil penilaian ini akan digunakan sebagai bukti validitas, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya angket tersebut digunakan dalam penelitian. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini, diucapkan terimakasih.

### D. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butis pernyataan dengan memberikan tanda (√)  
Sebagai berikut:  
5= Sangat Baik  
4= Baik  
3= cukup Baik  
2= kurang Baik  
1= tidak Baik
2. Bapak/Ibuk dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disiapkan.

E. PENILAIAN

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Materi yang disajikan dalam media Diorama 3 dimensi sesuai dengan kompetensi dasar					√
2	Materi yang disajikan dalam media Diorama 3 dimensi sesuai dengan kompetensi dasar					√
3	Kelengkapan dalam Diorama tiga dimensi sesuai dengan materi				√	
4	Replika yang disajikan dalam Diorama tiga dimensi dapat membantu menggali informasi/ materi yang dipelajari				√	
5	Diorama tiga dimensi dapat memudahkan dalam hal penyampaian materi					√
6	Diorama tiga dimensi dapat memudahkan dalam hal memahami materi yang disajikan				√	
7	Isi booklet memudahkan diorama tiga dimensi untuk dipahami				√	
8	Desain tampilan dalam diorama tiga dimensi sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI					√
9	Secara keseluruhan Diorama tiga dimensi ini layak digunakan pada pembelajaran					√
10	Diorama tiga dimensi mampu meningkatkan nilai-nilai karakter siswa				√	

#### F. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

Media dioramanya sangat bagus.

Materi :

- Ditambahkan Pelembasan tentang Budaya Indonesia (Puisi tentang TNI).
- Ditambahkan poin 3 Nilai Karakter dalam penyampaian Materi.

#### G. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrument angket penelitian ini dinyatakan:

- Layak digunakan untuk ujicoba tanpa revisi
- Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
- Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu.

Bengkulu, 18 April 2022

Validator



**Azwar Rahmat M. TPd**  
NIDN. 0224018501



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Tlp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 52276 Bengkulu

LEMBAR PERNYATAAN  
VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Suhirman, M. Pd  
Jabatan Fungsional : Ketua LPPM UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

Berdasarkan hasil kajian isi instrumen penelitian yang diajukan oleh:

Nama : Sujannah Dian Saputri  
NIM : 1811240113

Menyatakan bahwa instrumen penelitian pada pedoman angket yang telah disusun sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas IV di SDN 089 Bengkulu Utara “**.

Demikian keterangan validitas ini dibuat serta dapat dipertanggungjawabkan, selanjutnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, April 2022  
Validator

Dr. Suhirman, M. Pd  
NIP. 196802191999031003

## LEMBAR VALIDASI ANGKET AHLI MEDIA

### A. IDENTITAS MAHASISWA

Nama : Sujannah Dian Saputri  
NIM : 1811240113  
Prodi : PGMI  
Judul : Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas IV di SDN 089 Bengkulu Utara

### B. IDENTITAS VALIDATOR

Nama : Dr. Suhirman, M.Pd  
NIP : 196802191999031003  
Jabatan : Ketua LPPM UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

### C. PENGANTAR

Hasil penilaian ini akan digunakan sebagai bukti validitas, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya angket tersebut digunakan dalam penelitian. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini, diucapkan terimakasih.

### D. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ( √ )  
Sebagai berikut:  
5= Sangat Baik  
4= Baik  
3= cukup Baik  
2= kurang Baik  
1= tidak Baik
2. Bapak/Ibuk dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disiapkan.

**E. PENILAIAN**

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Tampilan yang digunakan dalam media diorama tiga dimensi ini menarik					✓
2	Tata letak penempatan replika yang digunakan media diorama tiga dimensi ini tepat					✓
3	Tata letak penempatan tulisan mudah dipahami siswa					✓
4	Teks dan tulisan yang digunakan dalam media diorama tiga dimensi dapat terbaca dengan baik					✓
5	Replika yang disajikan dalam media diorama tiga dimensi memperjelas materi					✓
6	Replika yang disajikan dalam media diorama tiga dimensi sesuai materi					✓
7	Bentuk yang digunakan media diorama tiga dimensi menarik dan menyenangkan					✓
8	Penggunaan variasi warna yang digunakan dalam media diorama tiga dimensi menarik					✓
9	Diorama menampilkan sebuah tiga dimensi					✓
10	Kelengkapan media diorama sesuai dengan materi					✓

E. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

Mula di kembalikan dapat digunakan untuk  
pembelajaran

Menurut:

1. Masukan "Lembar Kerja".
2. Berikan penjelasan awal & badan tulisan, PPK dan IPS.
3. Tambahkan penjelasan seperti "Lembar Kerja".

F. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrument angket penelitian ini dinyatakan:

- Layak digunakan untuk ujicoba tanpa revisi
- Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
- Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu.

Bengkulu, April 2022

Validator

**Dr. Suhirman, M.Pd**  
NIP. 196802191999031003

LEMBAR ANGKET VALIDASI PENDIDIK  
MEDIA DIORAMA TIGA DIMENSI YANG TERINTEGRASI NILAI-NILAI  
KARAKTER

---

---

Judul Penelitian : Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas IV di SDN 089 Bengkulu Utara

Penyusun : Sujannah Dian Saputri

Petunjuk :

1. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian anda sebagai siswa tentang media diorama tiga dimensi yang sedang dibuat.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:  
1 = Sangat Tidak Setuju                      4 = Setuju  
2 = Tidak Setuju                              5 = Sangat Setuju  
3 = Cukup
3. Mohon diberi tanda *check list* (√) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda.
4. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas anda secara lengkap terlebih dahulu.

Nama : \_\_\_\_\_

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Tampilan media pembelajaran diorama dapat menarik minat belajar siswa					✓
2.	Bahan yang dipakai dalam media diorama sangat layak digunakan					✓
3.	Kejelasan setiap komponen dalam media sangat baik					✓
4.	Kerapian dalam setiap komponen media sangat baik					✓
5.	Kesesuaian ilustrasi dengan kenyataan					✓
6.	Media diorama sangat mudah digunakan					✓
7.	Petunjuk penggunaan media diorama sangat jelas					✓
8.	Materi yang diberikan sesuai dengan kompetensi dasar (KD)				✓	
9.	Kesesuaian materi dengan media diorama				✓	
10.	Materi yang diberikan sesuai dengan karakter siswa				✓	
11.	Menciptakan suasana belajar yang dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa					✓
12.	Menjadikan suasana belajar yang menyenangkan					✓
13.	Memberikan dampak positif bagi siswa					✓
14.	Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran					✓
15.	Memudahkan guru dalam menjelaskan materi yang abstrak					✓

**Komentar/ Saran**

Media diorama yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran dan dapat menarik minat belajar siswa.

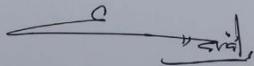
**Kesimpulan**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrument angket ini penelitian ini dinyatakan

- Layak digunakan untuk ujicoba tanpa revisi
- Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
- Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda ( ✓ ) pada kolom yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/ Ibu

Bengkulu, Mei 2022  
Guru Kelas IV



( Ernawati Sofia, S.Pd )

LEMBAR ANGKET VALIDASI PENDIDIK  
MEDIA DIORAMA TIGA DIMENSI YANG TERINTEGRASI NILAI-NILAI  
KARAKTER

---

---

Judul Penelitian : Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas IV di SDN 069 Bengkulu Utara  
Penyusun : Sujannah Dian Saputri

Petunjuk :

1. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian anda sebagai siswa tentang media diorama tiga dimensi yang sedang dibuat.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:  
1 = Sangat Tidak Setuju                      4 = Setuju  
2 = Tidak Setuju                              5 = Sangat Setuju  
3 = Cukup
3. Mohon diberi tanda *check list* (√) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda.
4. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas anda secara lengkap terlebih dahulu.

Nama

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Tampilan media pembelajaran diorama dapat menarik minat belajar siswa					✓
2.	Bahan yang dipakai dalam media diorama sangat layak digunakan					✓
3.	Kejelasan setiap komponen dalam media sangat baik				✓	
4.	Kerapian dalam setiap komponen media sangat baik					✓
5.	Kesesuaian ilustrasi dengan kenyataan				✓	
6.	Media diorama sangat mudah digunakan					✓
7.	Petunjuk penggunaan media diorama sangat jelas				✓	
8.	Materi yang diberikan sesuai dengan kompetensi dasar (KD)				✓	
9.	Kesesuaian materi dengan media diorama				✓	
10.	Materi yang diberikan sesuai dengan karakter siswa					✓
11.	Menciptakan suasana belajar yang dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa					✓
12.	Menjadikan suasana belajar yang menyenangkan					✓
13.	Memberikan dampak positif bagi siswa					✓
14.	Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran				✓	
15.	Memudahkan guru dalam menjelaskan materi yang abstrak				✓	

**Komentar/ Saran**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**Kesimpulan**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrument angket ini penelitian ini dinyatakan

- Layak digunakan untuk ujicoba tanpa revisi
- Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
- Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda ( √ ) pada kolom yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/ Ibu

Bengkulu, Mei 2022  
Guru Kelas IV



( Akbar Waido S.Pd  
19811114 200604 1016

2

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA  
MEDIA DIORAMA TIGA DIMENSI YANG TERINTEGRASI NILAI-NILAI  
KARAKTER

---

---

Judul : Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Yang  
Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas IV di  
SDN 089 Bengkulu Utara  
Penyusun : Sujana Dian Saputri

Petunjuk :

1. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian anda sebagai siswa tentang media diorama tiga dimensi yang sedang dibuat.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:  
1 = Sangat Tidak Setuju                      4 = Setuju  
2 = Tidak Setuju                              5 = Sangat Setuju  
3 = Cukup
3. Mohon diberi tanda *check list* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda.
4. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas anda secara lengkap terlebih dahulu.

Nama : ~~Isabitah~~ ~~Ivama~~ ~~Mumtazah~~ Mumtazah  
 Kelas : IVA

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Apakah warna media diorama ini menarik dan menumbuhkan motivasi mu untuk belajar					✓
2.	Menurut saya bentuk media diorama sangat bagus dan menambah semangat untuk belajar					✓
3.	Media diorama sangat menarik dan menumbuhkan motivasi saya untuk belajar				✓	
4.	Bahan yang dipakai dalam media diorama sangat mudah didapatkan dan aman digunakan					✓
5.	Media diorama ini sangat mudah digunakan dalam proses belajar					✓
6.	Saya sangat senang belajar menggunakan media diorama					✓
7.	Media diorama tidak membosankan					✓
8.	Media diorama membantu saya dalam proses pembelajaran di kelas					✓
9.	Materi yang diberikan sesuai dengan kemampuan saya				✓	
10.	Dengan menggunakan media diorama menurut saya pembelajaran ini pembelajaran ini menyenangkan					✓
11.	Media diorama ini membuat saya lebih paham tentang materi hebatnya cita-citaku dan menumbuhkan motivasi belajar					✓
12.	Dengan menggunakan media diorama saya semangat untuk belajar					✓
13.	Saya lebih mudah belajar dengan menggunakan media diorama					✓

8 55  
 53

Hasil Uji Coba Respon Siswa

No Respon den	Kepraktisan													Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	60
2	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	63
3	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	60
4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	60
5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	62
6	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	60
7	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	60
8	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	61
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65
10	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	60
11	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	61
12	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	60
13	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	61
14	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	61
15	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	60
16	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	60
17	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	60
18	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	60
19	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	60
20	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	61
21	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	61

Keterangan: Siswa kelas IV B berjumlah 21 orang

**PEDOMAN WAWANCARA PERMASALAN DAN  
KEBUTUHAN GURU**

Nama :

Hari :

Tanggal :

No	Butir Pertanyaan
1.	Apa media yang sering ibu/ bapak gunakan dalam mengajar dikelas?
2.	Apakah ada penggunaan media selain media gambar dalam proses pembelajaran?
3.	Apakah terdapat pelaksanaan penanaman nilai-nilai karakter pada siswa?
4.	Apakah ada kesulitan bapak/ibu dalam menerapkan nilai-nilai karakter pada siswa?
5.	Selama dalam mengajar dikelas, apakah ada kendala dalam menggunakan media?
6.	Apakah bapak/ibu pernah membuat media pembelajaran?

**PEDOMAN WAWANCARA PERMASALAN DAN  
KEBUTUHAN SISWA**

Nama :

Hari :

Tanggal :

No	Butir Pertanyaan
1.	Apakah ada penggunaan media dalam proses pembelajaran dikelas?
2.	Media seperti apa yang biasa guru gunakan saat mengajar dikelas?
3.	Apakah ada kesulitan dalam menggunakan media gambar?
4.	Apakah pernah menggunakan media diorama dalam proses pembelajara?
5.	Apakah adek sudah menerapkan nilai-nilai karakter didalam kelas?
6.	Apa alasan adek tidak menerapkan nilai-nilai karakter?

## PEDOMAN OBSERVASI

No	Kegiatan yang diamati	Keterangan
1.	Perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung	
2.	Ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran	
3.	Penggunaan media pembelajaran dikelas	
4.	Sikap siswa saat mengikuti pembelajaran	
5.	Respon siswa terhadap media yang digunakan	
6.	Reaksi siswa saat guru melakukan tanya jawab	
7.	Metode yang dipakai oleh guru saat mengajar	
8.	Cara menerapkan nilai-nilai karakter yang dilakukan oleh guru	



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172  
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

LEMBAR SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS  
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

NAMA MAHASISWA/ NIM	JUDUL SKRIPSI	PEMBIMBING	TANDA TANGAN
Sujanah Dian Saputri 1811240113	Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-nilai Karakter Untuk Siswa Kelas IV di SDN 089 Bengkulu Utara	Dr. Ali Akbarjono M.Pd Nur Hikma M.Pd	

NAMA DOSEN PENYEMINAR	NIP	TANDA TANGAN
Dr. Ahmad Suradi M.Ag	197601192007011018	
Zubaidah M.Us	2016047202	

SARAN SARAN

PENYEMINAR 1:

1. Media Pembelajaran harus konkrit / nyata
2. Pada Latar belakang Fokuskan pada masalah yang diteliti
3. Rumusan masalah diganti

PENYEMINAR 2:

1. Tambahkan ayat-ayat al-qur'an
2. Tulisan proposal skripsi diubah menjadi huruf kapital
3. Pada judul tema 6 cita-citaku diletakkan pada batasan masalah

AUDIEN

NAMA AUDIEN	TANDA TANGAN	NAMA AUDIEN	TANDA TANGAN

Tembusan :

1. Dosen penyeminat I dan II
2. Pengelola Prodi
3. Subbag AAK
4. Pengelola data umum
5. Yang bersangkutan

BENGKULU, 29 Maret 2022  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Mulyadi, M.Pd  
NIP. 197005142000031004

## DOKUMENTASI



Media diorama tiga dimensi



Berdoa bersama



Perkenalan diri kepada siswa



Menjelaskan komponen media diorama



Siswa mengamati media diorama



Pembagian angket dan mengisi angket oleh siswa



Foto bersama siswa kelas IV



Penyerahan media diorama kepada wali kelas IV



Penyerahan surat selesai penelitian kepada kepala sekolah

## PROSES PEMBUATAN MEDIA DIORAMA



Pembuatan media diorama dari papan



Pengecatan media diorama



Miniaturn pohon-pohon untuk media



Alat dan bahan untuk membuat media