

8. The Influence of 3-Dimensional Image Media to Improve Learning Outcomes

by Pgsd Unhasy

Submission date: 21-Nov-2022 08:12AM (UTC-0500)

Submission ID: 1960284649

File name: ce_of_3-Dimensional_Image_Media_to_Improve_Learning_Outcomes.pdf (173.32K)

Word count: 3628

Character count: 22075

The Influence of 3-Dimensional Image Media to Improve Learning Outcomes of Social Studies Concepts With The Beauty of Togetherness Traditional Clothing Theme in Grade Four Elementary School

Reza Ayatulloh Masduki¹, Muhammad Nuruddin²
¹ Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia
² Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia

*e-mail: rezaayatulloh822@gmail.com, rudin.moxer@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of 3-dimensional image media to improve learning outcomes of social studies concepts with beauty of togetherness traditional clothing theme in grade four at SDN Kaliwungu II, Jombang. This study uses a quantitative approach. - Posttest. The population in this study were all students of grade 4 at SDN Kaliwungu II, totaling 21 students. The problem in education is that the learning that is carried out is less attractive, meanwhile the educators are required to be creative in improving the quality of education such as using media in learning. The results of the study can be seen from the t test (paired t test) obtained t_{count} (6,3814) > t_{table} (2,0859). The results of the research on the application of image media obtained 82%, which is very good. From these results, it can be stated that there is an effect of using 3-dimensional image media to improve learning outcomes of social studies concepts with beauty of togetherness traditional clothing theme in grade four at SDN Kaliwungu II, Jombang

Key: 3-dimensional image media, learning outcomes, thematic

Pengaruh Media Gambar 3 Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Konsep IPS Tema Indahnnya Kebersamaan Pokok Bahasan Pakaian Adat Kelas IV SD

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui "pengaruh media gambar 3 dimensi untuk meningkatkan hasil belajar konsep IPS tema indahnnya kebersamaan pokok bahasan pakaian adat kelas IV SDN kaliwungu II jombang". Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis penelitian ini menggunakan Pre- Ekperimen dengan disain One Grop Pret test- Post test. Populasi dalam penelitian ini ialah semu siswa kelas 4 SDN kaliwungu II yang berjumlah 21 siswa. Adapun permasalahan dalam pendidikan yaitu pembelajaran yang dilakukan kurang menarik, untuk itu pendidik diharuskan untuk kreatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan seperti memakai media dalam pembelajaran. Hasil penelitian dapat dilihat dari uji t (*paired t test*) diperoleh t_{hitung} (6,3814) > t_{tabel} (2,0859). Hasil penelitian penerapan media gambar memperoleh 82% Yaitu sangat baik dari Hasil tersebut dapat dinyatakan adanya pengaruh penggunaan media gambar 3 dimensi untuk meningkatkan hasil belajar konsep IPS tema indahnnya kebersamaan pokok bahasan pakaian adat kelas IV SDN kaliwungu II jombang.

Kunci: Media gambar 3 dimensi, hasil belajar, Tematik

PENDAHULUAN

Ilmu pendidikan mempunyai peranan selaku perantara dalam membentuk masyarakat yang memiliki landasan individual, sosial dalam penyelenggaraan pendidikan. Pada sekala mikro pembelajaran untuk individual serta kelompok kecil berlangsung dalam sekala terbatas semacam antara teman, antara seorang guru serta satu ataupun sekelompok kecil siswanya antara orang tua serta anak dan anaklainya. Pembelajaran dalam sekala mikro dibutuhkan supaya manusia selaku orang tumbuh seluruh potensinya dalam makna fitur pembawaanya yang baik dengan lengkap.

Tujuan pembelajaran pada dasarnya buat membawakan partisipan didik menuju kedalam pergantian Berperilaku baik dengan kebijaksanaan dan moralita ataupun Sosial agar bisa hayati berdikari selaku makhluk orang. Sukses ataupun tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran ini banyak

ketergantungan pada proses belajar. (Sudjana, 2012:7). memberitahukan kalau belajar merupakan proses respon terhadap seluruh suasana yang terdapat disekitar kita.

Rusman (2011:254) Pendidikan Tematik ialah model pendidikan terpadu yang memungkinkan murid untuk meminta dan menggali konsep dan prinsip ilmiah secara holistik, bermakna, dan otentik, baik secara individu maupun kelompok. Pembelajaran tematik terpadu, yaitu pembelajaran berdasarkan kebutuhan dan pertumbuhan siswa dalam proses belajar karena didalam buku tematik sudah mencakup semua mata pelajaran dan siswa dimudahkan untuk belajar maupun memahami materi pembelajaran yang pendidik mengajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Susanto (2014:6) Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran pokok Pada jenjang pendidikan dasar merupakan salah satu mata pelajaran pokok ilmu pengetahuan sosial. Keberadaan peserta didik pada situs kondisi sosial dalam menggunakan Ips didalam pembelajaran tematik tersebut mata pembelajaran bahasa indonesia, Ips dan SBDP dan didalam pembelajaran tersebut peneliti haya fokus pada pembelajaran ips dengan pokok bahasan pakaian adat dari berbagai provinsi.

Dengan demikian ilmu pengetahuan sosial itu sangat penting dalam dunia pendidikan bagi siswa sekolah dasar supaya siswa mengerti tentang pengetahuan, nilai-moral dan kerampilan supaya jadi warga yang baik dalam lingkungan masyarakat, keluarga, dan orang tua dikamarkan dalam pembelajaran tematik tersebut ada tiga mata pembelajaran dan pedidik hanya fokus pada pembelajaran IPS supaya siswa dapat mengerti betapa pentingnya belajar ilmu pengetahuan sosial.

Menurut Suprijono (2014 :5), nilai pembelajaran merupakan bentuk elaborasi, nilai, pengetahuan, sikap, rasa syukur dan keterampilan. nilai belajar ialah sesuatu yang diperoleh dari tindakan belajar itu sendiri. Mulai dari pengetahuan yang didapat serta perilaku yang lebih bagus. Dalam hal ini adalah nilai belajar bagi peserta didik yang mana diharapkan berdampak baik, mulai dari tambahnya pengetahuan dan segala aspek yang menyertainya. Hasil belajar peserta didik, bisa dicermati melalui output tes sederhana. Setelah mereka melalui tes belajar, tes sederhana dapat menunjukkan apakah siswa memahami pembelajaran yang baru saja dilakukan.

Belajar adalah suatu bentuk nilai yang wajib dibentuk pada siswa, hasil belajar juga dapat mempengaruhi perilaku pada siswa. Dengan terbentuknya pengetahuan melalui tes belajar dapat memahami inti dari pembelajaran. Dan ketrampilan pada siswa juga dapat menjadi patokan utama yang tujuan pembelajaran. Untuk mengetahui nilai belajar siswa pendidik menggunakan uji prirtest dan posttest dengan menunakan pritest posttest dapat melihat nilai yang dicapai siswa saat belajar.

Munadi (2013:7-8). Media pendidikan merupakan fasilitas komunikasi dalam wujud cetak, oleh sebab itu proses pendidikan ialah proses komunikasi dalam berlangsungnya satu sistem, hingga media pendidikan menempati posisi yg sangat krusial sebagai salah satu komponen sistem belajar mengajar. Tanpa media, komunikasi nir akan terjadi & proses pembelajaran menjadi proses komunikasi secara baik. Media pendidikan memiliki arti sangat berarti dalam dunia pendidikan karena media bisa menolong guru dalam mengantarkan pelajaran yang hendak diajarkan kepada siswa serta pula bisa mendapatkan data buat memperjelas mata pendidikan. Media pendidikan ialah perlengkapan yang digunakan oleh guru buat menolong siswa memahami dalam pelajaran yang di informasikan oleh guru. Siswa hendak lebih termotivasi buat belajar, pemakaian media foto diharapkan bisa memotivasi siswa dalam belajar

Media adalah Penunjang dalam terlaksananya pendidikan dengan adanya media pendidikan seorang pendidik dapat memberikan makna yang baik disampaikan dalam kelas. Dengan media pendidikan dapat menjadi fokus utama seorang siswa memahami pelajaran yang diberikan kepada siswa. Dengan adanya media pendidikan pendidik lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran dan siswa lebih mudah menangkap dan memahaim materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada guru kelas IV SDN KALIWUNGU II dapat diketahui nilai belajar peserta didik dalam belajar konsep ips tematik dikelas IV masih begitu rendah. Keadaan ini terlihat dari hasil belajar IPS nilai peserta didik banyak yang Rata-rata di bawah KKM. Perihal ini karna siswa kurang memiliki motivasi untuk belajar. perihal ini dilihat dari gejalanya pada peserta didik seperti sering tidak fokus pada waktu pembelajaran, siswa sering pasif dalam belajar dan siswa sering bermain sendiri. Selain itu pengajar hanya menggunakan bantuan alat papan tulis dan buku tematik, dan buku tematik disitu terbatas karena pemesan bukunya sangat lama jadi guru menggunakan fasilitas seadanya.

Media gambar membagikan pengaruh yang sangat baik didalam menaikkan hasil belajar siswa. Perihal ini dikarenakan sebab pemakaian media gambar di dalam proses pendidikan bisa menarik kepedulian siswa sehingga siswa lebih sungguh- sungguh dalam mencermati uraian dari guru.

Setelah mengetahui permasalahan yang dilandasi dengan berbagai teori dan pandangan yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang tepat dan akurat maka dibutuhkan sebuah penelitian yaitu penelitian Eksperimen Kuantitatif. Dan berapa besar hasil belajar konsep IPS kelas 4 SDN Kaliwungu 2 dengan menggunakan media gambar. Dan dari permasalahan tersebut peneliti dapat menjawab pertanyaan tersebut dengan mengambil judul “pengaruh media gambar 3 dimensi untuk meningkatkan hasil belajar konsep IPS tema indahny kebersamaan pokok bahasan pakaian adat kelas IV SDN Kaliwungu II jombang”

KAJIAN TEORI

Pengertian Media Pembelajaran

Media Pendidikan ialah seluruh suatu yang bisa mengantarkan serta menyampaikan pesan menurut asal secara terpol sebagai akibatnya terbentuk area belajar yg aman dimana penerimanya sanggup melaksanakan proses belajar secara efektif dan efisien (Munadi, 2013: 7- 8).

Manfaat Media

Pembelajaran Media pendidikan memegang peranan yang cukup penting dalam pendidikan. Pada proses pendidikan yang sebenarnya ialah proses mengkomunikasikan dan menyampaikan chat dari referent kepada penerma, maka salah 1 fungsi awal media pendidikan sebagai bahan ajar juga mempengaruhi cuaca, kondisi, dan lingkungan belajar. . Itu diatur dan dibuat oleh pendidik. Oleh karena ini, media pendidikan harus mempunyai dasar yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran. Sesungguhnya sarana belajar memperbaharui semangatnya untuk membantu siswa menandatangani dan membangkitkan perasaan senang dan semangat belajar, memperkuat pengetahuan terhadap benak para murid bisa menghidupkan pembelajaran (Trianto, 2010:136).

Pengertian Media Gambar

Media gambar merupakan sesuatu foto yang berkaitan dengan modul pelajaranberperan buat Mengantarkan pesan berdasarkan pengajar pada anak didik. penggunaan media gambar bisa membantu anak didik untuk berfikir konkrit terhadapmateri yang siswa pelajari. Dapat disimpulkan bahwa media gambar ialah sesuatu perlengkapan peraga yang berbentuk media yang tercantum media visual. Media foto dapat dirancang sendiri dengan modul yang hendak dipelajari. Pemakaian media foto ialah salah satu perjuangan pendidik dalam mengaitkan siswa secara intelektual serta emosional. Diharapkan dengan terdapatnya media foto bisa mendesak serta memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar.

Keunggulan Dan Kelemahan Media Gambam

Dalam media gambar memiliki sebuah keunggulan seperti singkatnya, foto / gambar lebih realistis dalam ekspresi subjek dari pada dukungan sederhana. Media gambar bisa menanggulangi kekurangan ruang serta jam, sebab tidak seluruh barang, obyek ataupun kejadian bisa dibawa ke dalam kelas serta tidak senantiasa partisipan didik dibawa ke obyek ataupun kejadian tersebut. Media foto bisa menanggulangi kekurangan pengamatan kita. Sel ataupun penampang daun yang tidak dapat kita amati dengan mata telanjang bisa disajikan dengan jelas dalam wujud foto ataupun gambar dalam mengukan media foto ataupun gambar bisa memperjelas sesuatu permasalahan berbagai bidang apa saja serta buat umur berapa saja, dalam pembuatan media gambar terbuat dari bahan yang murah serta tidak membutuhkan perlengkapan spesial buat menyampaikannya. Foto ataupun gambar cuma menekankan anggapan indera mata.

Dalam media gambar memiliki beberapa kekurangan diantaranya foto ataupun gambar pada lingkungan kurang efisien buat aktivitas pendidikan. Dalam ukuran terbatas pada kelompok besar

Pengertian Hasil Belajar

Output belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah menyelesaikan kegiatan belajarnya. Hasil belajar ini merupakan penilaian yang diterima siswa untuk menentukan seberapa baik mereka memahami mata pelajaran dan materi guru. Oleh karna itu guru dapat menentukan hasil belajar siswa, atau setidaknya tujuan pembelajaran dilakukan untuk penilai (Suprijono, 2014: 5). nilai belajar ialah

sesuatu bisa diperoleh dari tindakan belajar itu sendiri. Mulai dari pengetahuan yang didapat serta perilaku yang baik. Dalam prihal ini ialah output belajar bagi siswa yang mana diharapkan berdampak baik, mulai dari tambahnya pengetahuan dan segala aspek yang menyertainya.

Hasil belajar siswa, dapat dilihat melalui hasil tes sederhana. Setelah mereka melalui proses belajar, tes sederhana dapat menunjukkan apakah siswa memahami pembelajaran yang baru saja dilakukan. Perilaku yang berubah juga menjadi salah satu hal mengidentifikasi apakah hasil belajar memuaskan. Namun, dalam penelitian ini akan berfokus pada pemahaman siswa yang dibuktikan melalui tes. Karena untuk melihat perubahan perilaku dibutuhkan waktu yang cukup panjang.

Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Siska (2016: 5) Pendidikan ips lebih terpaat erat dengan pendidikan masyarakat, bisa kita simpulkan kalau pendidikan ips lebih banyak menekuni tentang maunusia baik yang terdapat dalam area sekitarmaupun tempat yang lain.

Tujuan ips di indonesia pada dasarnya mempersiapkan partisipan murid selaku masyarakat negarayang menguasai pengetahuan, keahlian, perilaku serta nilai yangdapat dipergunakan selaku kemampuan buat memecakn permasalahan, mengambil keputusan, serta berpartisipasi dalam bermacam kegiatan kemasyarakatan supaya jadi masyarakat negeri yang baik. (Sapriya, 2009: 12)

Pengertian Pembelajaran Tematik

Rusman (2011: 254) Pendidikan tematik merupakan salah satu model pendidikan terpadu (*integrated intruction*) yang merupakan sistem pendidikan yang membolehkan siswa, buat secara individual ataupun kelompok, aktif memanggil dn menciptakan konsep dan prinsip- prinsip keilmuan secara holistik, bermakna serta autentik. Pembelajaran terpadu berorientasi padapaktik pendidikan yang cocok dengan kebutuhan serta pertumbuhan siswa. Pendekatan ini berangkat dari teori pendidikan yang menolak proses latihan/ hafala (drill) selaku dasar pembuatan pengetahuan serta struktur intelektual anak.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu eksperimen dan menggunakan metode pre- Eksperimen dengan desain *one group pre test post test*. Pada desain ini, di awal pembelajaran diberikan tes (*pre test*) sebelum diberikan *treatmen*. Kemudian siswa diberikan *treatmen* berupa pembelajaran menggunakan media gambar 3D. Setelah diberikan *treatmen*, di akhir pembelajaran siswa diberikan tes (*post test*). *pre test* dan *post test* diberikan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar 3D terhadap Output belajar IPS (sugiono,2019:110)

Populasi yang memakai dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4 Semester genap SDN kaliwungu II jombang tahun pelajaran 2020/2021. siswa berjumlah 21 siswa. Selanjutnya teknik pengumpulan data yang dipakai antara lain: 1) Observasi, 2) Wawancara, 3) Tes. Sedangkan instrumen yang dipakai riset yaitu 1) lembar observasi yang dipakai untuk melihat bagaimana pendidik saat memberikan pembelajaran di kelas, 2) wawancara dipakai untuk mendapatkan informasi bagaimana kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik, 3) tes dalam bentuk *pre test* dan *post test* dalam bentuk pilihan ganda dengan jumlah 20 pertanyaan yang dipakai untuk mengukur kemampuan kognitif siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini memakai uji normalitas (chi kuadrat), uji homogenitas (uji F), dan uji t (*paired t test*) dengan bantuan MS. Exel,

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kaliwungu II Jalan.Halmahera.No.21.Kaliwungu, Kec. Jombang, Kab. Jombang. Penelitian ini memakai metode pre-eksperime menggunakan desain One Group Pre test-Post test Design. Subjek pada penelitian ini yaitu anak didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kaliwungu II tahun pelajaran 2020/2021. Data yang didapatkan dari penelitian yg berjudul "pengaruh media gambar 3 dimensi untuk meningkatkan hasil belajar konsep ips pada tema indahnya kebersamaan pokok bahasan pakaian adat kelas IV sdn kaliwungu II" dapat dilihat dari hasil *Pre-test* dan *Post test* berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 20 butir soal.

Tabel 1. Nilai *Pre test* Dan *Post test*

NAMA	Nilai <i>Pre test</i>	Nilai <i>Post test</i>
A P K	65	70
A P.	65	95
A H	60	85
A R F	70	70
B P S.	55	75
B A F	55	85
D F A.	65	85
D B P.	80	95
D S	40	80
D L N J.	45	80
DRW	55	70
E D A	80	80
F T A	50	90
M N R	50	70
M P	60	60
P P	60	70
W N H	65	75
N D N P.	80	80
I A	60	85
CE	50	85
M. V P	45	60

Hasil *Pre test* sebelum diberikan perlakuan output rendah yaitu 40, output tinggi yaitu 80 dengan nilai rata-rata 59,50. output murid sebelum digunakan media gambar 3 dimensi ada yang dibawah KKM, sehingga dalam hal ini peneliti ingin membuktikan apakah ada perubahan atau input output studi murid dengan menggunakan media gambar 3 dimensi dalam proses mengajar. Hasil *Post test* setelah dikasih perlakuan nilai paling rendah yaitu 70 dan nilai paling tinggi yaitu 95 dengan nilai perkiraan 78,75. diketahui bahwa nilai pelajar sudah ada peningkatan setelah digunakannya media gambar 3 dimensi dilihat ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai 90-95 setelah digunakannya media gambar 3 dimensi sedangkan pada tabel data pada nilai *posttest* siswa hanya ada dua anak yang mendapatkan nilai 95.

Tabel 2. Uji Normal Data *Pre test* Dan *Post test*

Datta	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	Keterangan
N	21	21	Data berdistribusi Normal
x_{hitung}	10,4167	9,9167	
x_{tabel}	11,0705	11,0705	

Hasil yang diperoleh dari perhitungan Microsoft Excel menunjukkan x_{hitung} *Pre test* 10,4167 yaitu dan x_{hitung} *Post test* 9,9167 yaitu sedangkan x_{tabel} dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ yaitu 11,0705 untuk *Pre test* dan *Post test*. Dari perhitungan di atas menunjukkan $x_{hitung} < x_{tabel}$ sehingga data *Pre test* dan *Post test* class eksperimean dapat disimpulkan berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Homogenitas Data Pretestt Dan Posttestt

Data	Pre test	Post test	Keterangan
N	21	21	Homogen
Varians	131.1905	98.3333	
F_{hitung}	1,3341		
F_{tabel}	2,1370		

Hasil yang diperoleh dari perhitungan Microsoft Excel menunjukkan varians data *pre test* yaitu 131,1905 dan varians data *Post test* yaitu 98,3333. Sehingga diperoleh hasil F_{hitung} yaitu 1,3341 sedangkan hasil F_{tabel} dengan tarafsignifikan $\alpha = 0,05$ yaitu 2,1370. Dari penjumlahan di atas menunjukkan $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga data *Pre testt* dan *Post test* class eksperimen dapat disimpulkan homogen. Selanjutnya memakai uji T untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media gambar 3 dimensi untuk meningkatkan hasil belajar konsep IPS tema indahnya kebersamaan pokok bahasan pakaian adat kelas IV Dari hasil penjumlahan yang dilakukan terdapat t_{hitung} 6,3814 dan diperoleh hasil t_{tabel} dengan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$), dk $n - 1$ ($21 - 1 = 20$) yaitu 2,0859. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,3814 > 2,0859$), sehingga dapat disimpulkan mendapat hipotesis alternatif dan mencegah hipotesis 0 yang berarti bahwa inpak media gambar untuk meningkatkan output studi IPS siswa bertema keindahan solidaritas materi pakaian adat kelas 4 sdn kaliwungu II.

Pembahasan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti menjalankan observasi kelas lebih awal untuk melihat jumlah siswa dan keadaan kelas tersebut, setelah melaksanakan observasi, peneliti melaksanakan wawancara kepada pengajar kelas 4 guna melihat keahlian siswa dalam memahami topik. Selanjutnya sebelum memberikan soal *pretest* dan *Post test* melaksanakan uji coba soal terlebih dahulu menguji validitas, reliabilitas. Kemudian peneliti dapat melaksanakan penelitian. Penelitian dilaksanakan selama dua hari. Pada hari pertama siswa diberikan *pretest* selanjutnya pada hari ke dua siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan media gambar 3 dimensi, selanjutnya di akhir pembelajaran siswa diberikan *Post test* yang dapat dilihat secara langsung nilai yang diperoleh. Dengan memberikan *pretest* dan *Post test* dapat mengetahui hasil pembelajaran sebelum dan sesudah memakai media gambar 3 dimensi. Pembelajaran Praktek absensi sesuai prosedur kesehatan untuk mengikuti pembelajaran tatap muka. Untuk itu peneliti melaksanakan pembelajaran secara tatap muka dengan menggunakan media gambar 3 dimensi.

Kondisi siswa saat pembelajaran sebelum menggunakan media gambar 3 dimensi kondisi siswa disitu siswa sering bermain sendiri dan tidak meperhatikan guru saat guru menjejaskan tentang materi pembelajaran dan didalam perbelajaran pendidik hanya memakai bantuan alat papan tulis dan kitab tematik. Kondisi siswa sesudah menggunakan media gambar 3 dimensi siswa jadi semangat belajar, tertarik pada media yang digunakan oleh guru dan siswa selalu menyimak dan mendengarkan penjelasan guru, jadi pembelajaran tersebut menjadi efektif dan efesien. Hasil belajar siswa kelas IV SDN kaliwungu II sebelum menggunakan media gambar 3 dimensi secara umum dikategorikan kurang baik karna kebanyakan nilai siswa di bawah KKM. Hal ini dinyatakan bahwa pelajaran yang merahi nilai pada kategori rendah dengan nilai (10-60) sebanyak 13 siswa, dan pelajar yang merahi nilai pada kategory sedang (65-75) banyaknya 5 siswa, sedangkan siswa yang merahi nilai pada kategori tinggi (80-85) 3 siswa. Nilai perkirakan yang didapatkan siswa sebelum digunakannya media gambar 3D menyentuh angka 59,50.

Output belajar siswa kelas IV SDN kaliwung II sesudah menggunakan media gambar 3 dimensi menunjukan bawah siswa memperoleh nilai yang sangat baik memiliki Nilai dalam kategori tinggi dengan nilai (85-95) sebesar 8 siswa, sedangkan nilai (80) sebesar 6 siswa, buat nila (70-75) sebesar 7 siswa, & siswa yg memperoleh pembagian terstruktur mengenai nilai rendah (60-65) hanya terdapat siswa & dalam kategori nilai sangat rendah <60 telah nir terdapat lagi. Hal ini dibuktikan nir adanya murid yg nir tuntas, poly siswa yg telah tuntas sesudah digunakannya media gambar tiga dimensi, bisa dibuktikan jua nilai homogen-homogen yg diperoleh murid menyentuh angka 78,75.

Dalam pendidikan tersebut menggunakan tiga penilaian untuk penilaian sikap siswa dilihat pada waktu proses pembelajaran menggunakan lembar observasi. Untuk penelaian pengetahuan dilihat

dari kemampuan siswa dalam memahami materi pakaian adat di berbagai provinsi di Indonesia dan untuk penilaian keterampilan siswa dilihat dari tugas menggambar pakaian adat dari berbagai adat yang sudah ditentukan oleh guru pada waktu pembelajaran.

Setelah mendapatkan hasil pembelajaran dari *pre test* dan *Post test* peneliti melaksanakan analisis data normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis. Analisis data digunakan untuk mengetahui berpengaruh tidaknya pemakaian media gambar 3D terhadap output belajar konsep belajar IPS pada tema utamanya kebersamaan pokok bahasan pakaian adat kelas IV SDN Kaliwungu II.

KESIMPULAN

Diketahui siswa kelas IV SDN Kaliwungu II sebelum menggunakan media gambar 3 dimensi secara umum dikategorikan kurang baik karena kebanyakan nilai siswa di bawah KKM. Nilai perkiraan yang didapatkan siswa sebelum digunakannya sarana gambar 3 dimensi menyentuh angka 59,50. Hasil belajar siswa kelas IV SDN Kaliwungu II sesudah menggunakan media gambar 3D menunjukkan bahwa siswa memperoleh nilai yang sangat baik hal ini dibuktikan tidak adanya siswa yang belum tuntas, banyak murid yang sudah tuntas setelah digunakannya media gambar 3 dimensi, dapat dibuktikan juga output perkiraan yang diperoleh murid menyentuh nominal 78,75. Impact pelaksanaan alat gambar 3D terhadap hasil belajar IPS peserta didik pada pembelajaran kelas IV SDN Kaliwungu II.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan.
Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme guru*. Jakarta PT Raja Grafindo Persada.
Sapriya. (2009). *Pendidikan Ips*. Bandung: Rosda Karya.
Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Garudharwaca.
Sudjana, N. (2012). *Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
Sugiono. (2019). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.
Suprijono, A. (2014). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
Susanto, A. (2014). *Pengembangan pembelajaran Ips di sekolah dasar*. Jakarta. Prenadamedia Grup.
Trianto. (2010). *Model Pembelajaran terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

8. The Influence of 3-Dimensional Image Media to Improve Learning Outcomes

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya 2%
Student Paper

2 www.researchgate.net 2%
Internet Source

3 jurnal.untan.ac.id 1%
Internet Source

4 lib.unnes.ac.id 1%
Internet Source

5 actionsports-international.com 1%
Internet Source

6 library.um.ac.id 1%
Internet Source

7 zombiedoc.com 1%
Internet Source

8 Submitted to Universitas Muria Kudus 1%
Student Paper

japendi.publikasiindonesia.id

9	Internet Source	1 %
10	id.scribd.com Internet Source	1 %
11	es.scribd.com Internet Source	1 %
12	jurnal.stkipkieraha.ac.id Internet Source	<1 %
13	ejournal.upi.edu Internet Source	<1 %
14	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	<1 %
15	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
16	Rusnia Kasman, Ika Agustin Adityawati. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 2 PADA PELAJARAN TEMA 3 DI MI PANCASILA SUMBERKEMBAR", Aulada : Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak, 2022 Publication	<1 %
17	akbid-alikhlas.e-journal.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 10 words

8. The Influence of 3-Dimensional Image Media to Improve Learning Outcomes

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7
