

**RANCANG BANGUN MEDIA DIORAMA PEKERJAAN BERBANTUAN
QR CODE MENGGUNAKAN MODEL MAKE A MATCH UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS IV SD**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian dari Prasyarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



Ellyda Dwi Aprilian

NIM 18060432

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
INSTITUT KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (IKIP) SILIWANGI
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

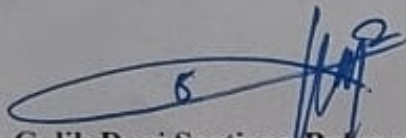
**RANCANG BANGUN MEDIA DIORAMA PEKERJAAN BERBANTUAN QR
CODE MENGGUNAKAN MODEL MAKE A MATCH UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS IV SD**

Oleh :

**ELLYDA DWI APRILIAN
NIM. 18060432**

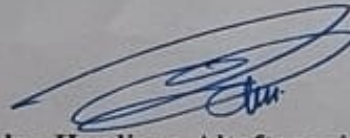
DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PEMBIMBING

PEMBIMBING I



Dr. Galih Dani Septiyan Rahayu, M.Pd
NIDN. 0404099003

PEMBIMBING II



Deden Herdiana Altaftazani, M.Pd
NIDN. 0427099201

**Mengetahui,
Ketua Program Studi**



Ruli Setiyadi, M.Pd
NIDN. 04031290002

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah Ellyda Dwi Aprilian, Nomor Induk Mahasiswa 18060432, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul **Rancang Bangun Media Diorama Pekerjaan Berbantuan QR Code Menggunakan Model *Make a Match* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SD** adalah benar hasil karya saya sendiri yang ditulis berdasarkan kaidah keilmuan dan aturan perundang-undangan yang berlaku. Bila kemudian hari ditemukan hasil karya ini terbukti merupakan hasil plagiasi atau cara lain yang melanggar etika keilmuan, maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai perundangan yang berlaku.

Bandung, 25 September 2024



Ellyda Dwi Aprilian
NIM. 18060432

ABSTRAK

Pengembangan media ini bertujuan untuk mengetahui keefektivitasan dan kelayakan dari Media Diorama Pekerjaan Berbantuan *QR Code* Menggunakan Model *Make a Match* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SD. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (RnD) menurut Brog and Gall. Subjek penelitian yang dipilih sebanyak 52 siswa dari dua sekolah. Hasil yang diperoleh dari validasi media 95%, validasi materi 93,75% dan validasi dua guru 96%. Sedangkan berdasarkan angket respon siswa mendapat hasil 89% pada uji terbatas dan 92% pada uji luas. Dan hasil uji *paired sample t test* yang didapat bahwa terdapat perbedaan antara *pretest* dan *posttest*. Selain itu hasil yang yang diperoleh N-Gain pada saat uji terbatas mendapat 80% dan uji luas 79% kedua hasil termasuk kedalam kriteria efektif. Berdasarkan dari beberapa hasil analisi dinyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan diorama berbantuan *QR Code* dikategorikan sangat layak dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Kata Kunci: Diorama, Model *Make a Match*, Kemampuan Pemahaman.

ABSTRACT

The development of this media aims to determine the effectiveness and feasibility of the diorama media Profession with the help of Qr Code Using Make a Match Models to Improve Concept Understanding of Fourth Grade Elementary School Students. The type of research used is research and development (RnD) according to Brog and Gall. The research subjects selected were 52 students from two schools. The results obtained from media validation are 95%, material validation is 93,75% and two teachers are 96% validation. Meanwhile, based on the questionnaire responses, students got 89% results in the limited test and 92% in the broad test. And the results of the paired sample t test showed that there was a difference between the pretest and posttest. In addition, the results obtained by the N-Gain at the time of the limited test got 80% and the broad test 79% both results were included in the effective criteria. Based on several analysis results, it is stated that learning using a diorama assisted by a QR Code is categorized as very feasible in improving students' understanding.

Keywords: Diorama, Model Make a Match, Comprehension Ability

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena dengan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Rancang Bangun Media Diorama Pekerjaan Berbantuan QR Code Menggunakan Model *Make a Match* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SD**”.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan di IKIP Siliwangi. Selain itu, tujuan dari penulisan skripsi ini untuk memberikan pengetahuan kepada pembaca mengenai pengembangan media diorama berbantuan *QR Code*.

Selama penulisan skripsi ini penulis banyak menerima bantuan dan dukungan baik materil maupun non materil, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna karena satu dan lain hal. Oleh karena itu, peneliti akan menerima segala kritik dan saran yang membangun dengan senang hati. Penulis berharap, skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak yang memerlukan.

Bandung, 25 September 2024

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Operasionalp.....	9
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	13
A. Media Diorama.....	13
1. Pengertian Diorama.....	13
2. Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama.....	14
3. Langkah-Langkah Penggunaan Diorama.....	16
4. Langkah – Langkah Pembuatan Diorama	17
B. <i>Quick Response Code</i>	19
C. <i>Make a Match</i>	20
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Make a Match</i>	21
2. Karakteristik Model Pembelajaran <i>Make a Match</i>	22
3. Langkah – Langkah Model Pembelajaran <i>Make a match</i>	22
4. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran <i>Make a match</i>	24
5. Solusi untuk Mengatasi Kelemahan Model <i>Make a match</i>	25
D. Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa	25
E. Materi Kegiatan Ekonomi dan Hubungannya dengan Berbagai Bidang Pekerjaan	27

1. Kegiatan Ekonomi	28
2. Kegiatan Ekonomi di Wilayah Dataran Rendah.....	28
3. Kegiatan Ekonomi di Wilayah Dataran Tinggi	28
4. Kegiatan Ekonomi di Wilayah Pantai	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Metode Penelitian.....	31
B. Subjek dan Lokasi Penelitian	39
1. Uji Terbatas	40
2. Uji Luas	40
C. Instrumen Penelitian.....	40
1. Non Tes.....	40
2. Tes	45
D. Prosedur Pengolahan Data	54
1. Non Tes.....	54
2. Tes	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	59
A. Hasil Penelitian	59
1. Proses Pengembangan Produk Media Diorama.....	59
2. Kelayakan Produk Media Diorama	65
3. Respon Siswa Terhadap Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi di Lingkungan Sekitar	71
4. Kemampuan Pemahaman Siswa Kelas IV	74
B. Pembahasan Penelitian.....	78
1. Proses Pengembangan Produk Media Diorama.....	78
2. Kelayakan Produk Media Diorama	80
3. Respon Siswa Terhadap Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi di Lingkungan Sekitar	81
4. Kemampuan Pemahaman Siswa Kelas IV	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbedaan Petani Dataran Tinggi dan Dataran Rendah	29
Tabel 2. 2 Contoh Kegiatan Ekonomi di Wilayah Pantai	30
Tabel 3.1 KD dan Indikator	36
Tabel 3.2 Catatan Lapangan.....	41
Tabel 3. 3 Validasi Media	41
Tabel 3. 4 Validasi Materi.....	42
Tabel 3. 5 Validasi Guru	43
Tabel 3. 6 Angket Respon Siswa	44
Tabel 3. 7 Instrumen Tes Kemampuan Pemahaman.....	45
Tabel 3. 8 Validitas Butir soal.....	46
Tabel 3. 9 Kriteria Validitas Soal.....	47
Tabel 3. 9 Distribusi Butir Soal.....	48
Tabel 3.10 Hasil Uji Reliabilitas	48
Tabel 3. 11 Kriteria Tingkat Kesukaran.....	49
Tabel 3. 12 Analisis Tingkat Kesukaran	50
Tabel 3. 12 Distribusi Soal.....	50
Tabel 3. 13 Kriteria Daya Pembeda	51
Tabel 3. 14 Daya Pembeda.....	52
Tabel 3. 15 Daya Pembeda Tes Kemampuan Pemahaman.....	53
Tabel 3. 16 Distribusi Soal Kemampuan	53
Tabel 3. 17 Kriteria Interpretasi Tingkat Kevalidan.....	56
Tabel 3. 18 Kategori Penilaian Skala Guttman	56
Tabel 3. 19 Tingkat Penpaian dan Kualifikasi	57
Tabel 3. 20 Interpretasi Kriteria Pengelompokan N-Gain	58
Tabel 4. 1 Catatan Lapangan.....	64
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Media.....	66
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Materi	68
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Guru.....	70
Tabel 4. 5 Respon Siswa	72
Tabel 4. 6 Respon Siswa	73
Tabel 4. 7 Uji Paired Sample T Test	75
Tabel 4. 8 Uji Paired Sample T Test	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Tahapan Pengembangan Brog and Gall (1983).....	32
Gambar 3. 2. Tahapan R & D yang Digunakan.....	35
Gambar 4. 1. Desain Konsep Diorama	61
Gambar 4. 2. Elemen Alam pada Wilayah Dataran Rendah	62
Gambar 4. 3. Elemen Alam pada Wilayah Pantai	62
Gambar 4. 4. Pembuatan Detail Diorama	62
Gambar 4. 5. Penambahan Miniatur Pekerjaan	63
Gambar 4. 6. Grafik Perbandingan Rata-Rata Pretest dan Posttest.....	75
Gambar 4. 7. Grafik Perbandingan Rata-Rata Pretest dan Posttest.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Catatan Lapangan	90
Lampiran 2. Lembar Validasi Ahli	91
Lampiran 3. Angket Respon Siswa.....	93
Lampiran 4. Kisi-Kisi Soal	94
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	103
Lampiran 6. Produk Media Diorama	114
Lampiran 7. Hasil Uji Validitas	117
Lampiran 8. Hasil Uji Reliabilitas	120
Lampiran 9. Hasil Uji Tingkat Kesukaran	121
Lampiran 10. Daya Pembeda	124
Lampiran 11. Uji Paired Sample T-Test	126
Lampiran 12. Skor N-Gain.....	127
Lampiran 13. Dokumentasi Uji Luas dan Terbatas	130
Lampiran 14. SK Pengesahan Dosen Pembimbing Skripsi	131
Lampiran 15. Desain X Banner.....	132

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji sukur kehadiran *ilahi rabbi* yang mana telah memberikan rahmat karunia kepada hambanya sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Rancang Bangun Media Diorama Pekerjaan Berbantuan *QR Code* Menggunakan Model *Make a Match* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SD “.

Skripsi ini tersusun atas bimbingan, bantuan motivasi, do’a dan dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang selalu memberikan rahmat nya kepada peneliti
2. Bapak Galih Dani Septiyan Rahayu, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Bapak Deden Herdiana Altaftazani selaku dosen pembimbing II yang senantiasa membimbing dan memberi dukungan kepada peneliti
3. Ibu Rina Setianingsih dan Bapak Juhindi sebagai orang tua yang selalu memberikan cinta kasihnya kepada peneliti sehingga selalu didukung secara moril dan materil untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Keluarga besar peneliti, terutama Widya Teza Kusumah, M. Wahyudi Hikmawan, M. Zaid Ramadhan, dan M. Ilyas Nurazmi yang tidak pernah lelahnya menyemangati peneliti.
5. Adit Gustiana R, yang selalu berada di kala senang maupun susah untuk tetap mendukung dan menyemangati.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, dengan telah diselesaikannya Skripsi ini, Penulis mempersembahkannya kepada:

1. Keluarga besar Penulis yang senantiasa membantu menyelesaikan Skripsi ini.
2. Segenap civitas akademika kampus IKIP Siliwangi, staf pengajar, karyawan, dan seluruh mahasiswa.
3. Teman-teman Penulis baik itu teman kuliah seangkatan, adik kelas, kakak kelas pada Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Siliwangi yang sudah banyak memberi masukan, semangat, dan arahan hingga akhirnya dapat terselesaikan skripsi ini. Semoga skripsi yang dibuat bermanfaat.