

Original Research Articles

Pengaruh Media Diorama Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Mengenal Penggunaan Uang Pada Mapel IPS Kelas III SDN Balong Bowo.

Selly Effa Weranti¹

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Jl. Mojopahit 666B Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia, 60261)

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi dalam pembelajaran, guru masih terlihat mendominasi proses belajar mengajar. Siswa hanya menerima informasi dari guru yang dapat menyebabkan kurangnya antusias sehingga menjadikan suasana pembelajaran yang berlangsung terlihat masih pasif. Hal tersebut berakibat pada hasil belajar siswa masih belum mencapai maksimal karena penggunaan media yang diterapkan guru tidak dalam pembelajaran. 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 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 0,70.

Kata kunci: *Media Diorama Tiga Dimensi, hasil belajar Kognitif, materi mengenal penggunaan uang pada mapel IPS.*

ABSTRACT

Based on the results of observation in learning, teachers are still seen to dominate the teaching and learning process. Students only receive information from teachers that can cause a lack of enthusiasm so that makes the learning atmosphere that takes place looks still passive. It resulted in student learning outcomes still have not reached the maximum because of the use of media applied by teachers not in learning. This research is Quantitative research with Quasi Experimental Form Design jenis Nonequivalent control group design. The data collection technique used is the test of cognitive learning outcomes. Based on the results of data analysis obtained: 1) there is the effect of three-dimensional diorama media on the cognitive learning outcomes of the material recognize the use of money in the class III IPS SDN Balong dowo. This is

¹* Corresponding author.

e-mail: shellylibra46@gmail.com

Peer reviewed under responsibility of Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

© 2017 Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, All right reserved, This is an open access article under the CC BY license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

proven by doing the calculation to determine the gain value of the result of unknown gain experimental class III-B with the yield of 9.09% belong to the criteria "high", meaning there is a high influence on the media diorama of three dimensions in 2 students. 90.91% entered into the criterion "medium" means there is influence "moderate" to 20 students. 2) there is a big influence of three-dimensional diorama media on student learning outcomes class III with N-gain analysis Based on the calculation obtained experimental class III-B 0,56. So in this case the influence of three-dimensional diorama media on student learning outcomes class III SDN Balong dowo moderate category because the criteria 0,56 0.70.

Keywords: *Three Dimensional Diorama Media, Cognitive learning outcomes, materials recognize the use of money in IPS mapel.*

1. Pendahuluan

Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) pada umumnya memiliki pembelajaran yang sama tetapi gaya mengajarnya setiap guru berbeda. Gaya mengajar setiap guru berbeda dikarenakan Sumber Daya Manusia (SDM) dan kualifikasi guru berbeda-beda. Guru mempunyai tanggung jawab untuk mendidik dan mengajar siswa semaksimal mungkin sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan (Muhibinsyah, 2013). Belajar yang menyenangkan yaitu ketika siswa belajar tidak merasa tertekan salah satunya dengan penambahan *game* edukasi sehingga terjadi interaksi yang positif antara guru dengan siswa.

Guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dalam proses belajar mengajar melalui penggunaan media, sehingga siswa lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran (Hartono, 2014:24). Kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS guru bersifat monoton dan cenderung membosankan karena minimnya alat media, sehingga siswa kurang mampu memahami dan menguasai materi IPS (Susanto, 2014:4).

Mata pelajaran IPS mempelajari tentang mengenal penggunaan uang yang aman. Pembelajaran ini menggunakan media sebagai alat dalam membantu menyampaikan pesan, mengingat adanya keterbatasan lingkungan dan waktu sehingga IPS dapat mudah diterima oleh siswa. Pada pembelajaran di SD terkait materi mengenal penggunaan uang memiliki sebuah kenyataan yang mempunyai karakteristik atau ciri pembelajaran mata pelajaran tersebut yaitu memberikan sebuah gambaran secara nyata dan menunjukkan sebuah peristiwa kehidupan sehari-hari yang menjelaskan keadaan dan gambaran nyata, kondisi maupun gambar tersebut tidak mungkin dihadirkan langsung tersebut sehingga

dalam proses pembelajaran bisa menggunakan media untuk menggambarkan kondisi tempat atau peristiwa yang terjadi.

Proses pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar perlu adanya media untuk menjelaskan atau menerangkan ke siswa SD. Menurut piaget anak usia SD belum bisa berpikir sesuai abstrak dengan baik pada usia tersebut, sehingga kegiatan belajar mengajar sangat penting menggunakan media sebagai alat bantu siswa dalam memahami materi. Media yang cocok digunakan salah satunya media tiga dimensi, dikarenakan media tiga dimensi dapat menciptakan visualisasi suatu peristiwa dalam proses belajar mengajar sehingga dapat membantu kegiatan proses belajar mengajar untuk mencapai hasil yang baik.

Pada observasi yang dilakukan di SDN Balong Dowo Candi sidoarjo, didapatkan kondisi di setiap ruangan kelas tidak memiliki sarana prasarana, seperti gambar dan media lainnya, sehingga membutuhkan media untuk penyampaian pesan dalam proses belajar mengajar. Demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar (Arsyad, 2011:2).

Di SDN Balong Dowo siswa kelas III sulit memahami pelajaran IPS pada materi mengenal penggunaan uang. Materi mengenal penggunaan uang memerlukan sebuah contoh keadaan nyata untuk menggambarkan keadaan bagaimana penggunaan uang yang sesuai kebutuhan, karena dengan menggunakan media gambar siswa kurang mampu memahami, karena media gambar tersebut hanya bentuk visual dua dimensi yang kurang efektif dan kurang cocok untuk mendukung kegiatan belajar mengajar pada materi mengenal penggunaan uang.

Dalam suatu kegiatan belajar mengajar guru harus mampu menarik perhatian siswa yang dilakukan secara efektif dan efisien, oleh sebab itu pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin dan mudah dipahami oleh siswa (Slameto, 2015:35). Pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa salah satunya dengan menggunakan media tiga dimensi yang menggambarkan kondisi nyata dengan skala yang disebut media diorama yang diharapkan dapat membantu siswa dalam menerima informasi yang disampaikan sesuai dengan rencana pembelajaran. Dari penjelasan hasil observasi, media diorama memberikan solusi yang sesuai dengan keadaan atau kondisi sekolah tersebut, sehingga media diorama cocok digunakan pada materi mengenal penggunaan uang. Diorama adalah sebuah

pemandangan tiga dimensi mini bertujuan menggambarkan pemandangan sebenarnya (Mustika, 2015).

Tujuan akhir sekolah dari proses pendidikan IPS pada tingkat sekolah dasar adalah untuk mengarahkan siswa agar dapat menjadi warga Negara Indonesia yang baik, dan bertanggung jawab untuk pembelajaran pada kenyataan dalam kehidupan sehari-hari menjadi cinta damai (Susanto, 2014:35). Oleh sebab itu, mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam kehidupan sehari-hari untuk memasuki kehidupan yang nyata.

Pembelajaran yang terjalin karena interaksi antara guru dan siswa kenyataannya tidak seperti di SDN Balong Dowo. Antusias siswa dalam belajar IPS rendah dikarenakan nilai kkm 72, siswa tidak mencapai nilai tersebut, sehingga hasil belajar kognitif siswa tidak mencapai nilai rata-rata. Perilaku belajar ditunjukkan ketika siswa memasuki ruangan kelas dan dimulai dengan belajar pengetahuan sosial, para siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa cenderung tidak aktif dan tidak merasa menjadi bagian dari kelas. Selain siswa, guru nampak menciptakan suasana kaku dan membosankan yang di dukung dengan penggunaan metode ceramah tanpa adanya media pembelajaran, sehingga pembelajaran IPS dibuat semenarik mungkin agar siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran salah satunya menggunakan media dalam pembelajaran yang bisa dijadikan acuan proses pembelajaran yang menyenangkan. Materi mengenal penggunaan uang dapat dikaitkan dengan media tersebut, karena media diorama cocok digunakan untuk materi mengenal penggunaan uang yang sesuai kebutuhan sehari-hari.

Data nilai kelayakan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penilaian oleh ahli materi memperoleh skor 4,47 (kriteria sangat baik). Penilaian oleh ahli media memperoleh skor 4,1 (kriteria sangat baik). Penilaian oleh praktisi memperoleh skor 4,1 (kriteria sangat baik). Hasil uji coba memperoleh skor 4,27 (kriteria sangat baik) (Darajati, 2016: 296).

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul *Pengaruh Media Diorama Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Menenal Penggunaan Uang Pada Mapel IPS kelas III SDN Balong Dowo*. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis pengaruh media diorama tiga dimensi terhadap hasil belajar kognitif materi mengenal penggunaan uang mapel IPS kelas III SDN Balong Dowo

dan Menganalisis besar pengaruh media diorama tiga dimensi terhadap hasil belajar kognitif materi mengenal penggunaan uang mapel IPS kelas III di SDN Balong Dowo.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Balong Dowo tahun ajaran 2016-2017 semester 2 yaitu tanggal 10-11-12 Mei 2017 yang dilakukan sebelum ujian kenaikan kelas. Waktu yang digunakan pada pukul 07.00-09.00. Subjek penelitian ini adalah di SDN Balong Dowo dengan jumlah 44 siswa. Jumlah kelas III-A 22 siswa sedangkan jumlah kelas III-B 22 siswa.

Instrumen Penelitian

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes hasil belajar. Instrument dalam penelitian ini pertama dilakukan validitas dengan terlebih dahulu divalidasi oleh dosen atau ahli. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran yang terdiri Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Bahan Ajar Siswa (BAS), Media Diorama Tiga Dimensi, Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Tes Hasil Belajar Kognitif (*pretest dan posstest*).

Teknik Pengumpulan Data

Ada beberapa teknik yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian, antara lain observasi dan tes.

Observasi dalam penelitian ini adalah observasi langsung yaitu pengamatan yang proses yang terjadi dalam situasi yang sebenarnya dan langsung diamati oleh pengamat (Sudjana, 2011: 85). Observasi dilakukan dengan mencatat perilaku dan kejadian selama proses pembelajaran dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini berupa RPP. RPP diisi oleh guru kelas yang mengamati peneliti ketika mengajar.

Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar, terutama hasil belajar kognitif. Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Tes diberikan kepada siswa dengan menyebarkan lembar soal *pre-test* dan *pos-test* kepada kelas III-A dan kelas III-B. *Pre-test* diberikan

kepada siswa sebelum pembelajaran. *Pos-test* diberikan kepada siswa setelah pembelajaran.

Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Analisis data dilakukan setelah data dari sampel melalui instrumen terkumpul.

Mencari nilai per individu siswa dengan melihat hasil belajar kognitif siswa berupa tes pretest dan posttest di kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian dihitung nilai rata-rata pretes postes kelas eksperimen III-B dan membandingkan nilai rata-rata kelas kontrol III-A. Perhitungan N-gain dilakukan untuk selisih antar nilai pretest dan posstet. Melalui perhitungan sebelum mencari N-gain menghitung selisih nilai perindividu siswa kemudian mencari nilai akan dapat diketahui pengaruh media diorama tiga dimensi terhadap hasil belajar siswa materi mengenal penggunaan uang pada mapel IPS kelas III SDN Balong Dowo (Ain, 2013: 97). Langkah – langkahnya sebagai berikut : (a) Menentukan nilai gain (d) yaitu selisih nilai pre-tes dan postes masing-masing siswa dan (b) menentukan mean dari gain.

$$d (\text{gain}) = \text{nilai post-test} - \text{nilai pre-test} \dots\dots\dots(1)$$

Rumus menentukan mean dari gain (d):

$$M_d = \frac{\sum d}{N} \dots\dots\dots(2)$$

Keterangan:

- Md : mean dari gain (d)
 d : jumlah gain (d)
 N : jumlah subyek/siswa.

Mencari besar pengaruh media diorama tiga dimensi terhadap hasil belajar kognitif materi mengenal penggunaan uang mapel IPS kelas III SDN Balongdowo.

Mencari perhitungan rumus N-gain (Rahmamaniati, 2015:194):

$$N\text{-gain} = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pre}}} \dots\dots\dots(3)$$

Keterangan:

S_{post} : skor tes akhir

S_{maks} : skor maksimum

S_{pre} : skor tes awal

Sedangkan tingkat perolehan skor dikategorikan atas kategori sebagai berikut :

Tinggi : $g > 0,7$

Sedang : $0,3 < g < 0,7$

Rendah : $g < 0,3$

3. Hasil dan Pembahasan

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan (Sugiyono, 2015: 147). Data kuantitatif diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data secara kuantitatif. Perhitungan akan dilakukan dengan perhitungan N-gain.

Perhitungan N-gain dilakukan untuk mengetahui selisih antar nilai *pretest* dan *posttest*. Perhitungan N-gain dilakukan dengan cara membandingkan nilai rata-rata kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Melalui perhitungan N-gain akan dapat diketahui pengaruh media diorama tiga dimensi terhadap hasil belajar siswa materi mengenal penggunaan uang mapel IPS kelas III SDN dan seberapa besar pengaruh yang dihasilkan.

Berdasarkan hasil perhitungan N-gain maka diketahui kelas eksperimen nilai rata-rata pretest sebesar 58,09 dan nilai rata-rata posttest sebesar 81,77 sedangkan kelas kontrol nilai rata-rata pretest sebesar 57,77 dan nilai rata-rata posttest sebesar 77,27. Diketahui perbedaan antara nilai rata-rata kelas eksperimen pretest, posttest sebesar 23,68 dan nilai rata-rata kelas kontrol pretest posttest sebesar 19,5 dimana perbandingan kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

Kriteria pengaruh perhitungan N-gain diperoleh kelas eksperimen dengan Kriteria “rendah” 0 siswa, Kriteria “sedang” 20 siswa, dan Kriteria “tinggi” 2 siswa. Setelah

mengetahui hasil kelas eksperimen selanjutnya membandingkan dengan kelas kontrol memperoleh Kriteria “rendah”5 siswa, Kriteria “sedang”16 siswa dan Kriteria “tinggi” 1 siswa. Untuk mengetahui presentase kriteria “rendah”, “sedang” dan “tinggi” pengaruh media diorama tiga dimensi terhadap hasil belajar kognitif siswa maka disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Presentase Kriteria Kelas Eksperimen N-gain

No	Kriteria	Jumlah	Presentase
1	Rendah	0	0
2	Sedang	20	90,91%
3	Tinggi	2	9,09%
Jumlah		22	100%

Tabel 2. Presentase Kriteria Kelas Kontrol N-gain

No	Kriteria	Jumlah	Presentase
1	Rendah	5	22,73%
2	Sedang	16	72,73%
3	Tinggi	1	4,54%
Jumlah		22	100%

Dari data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil presentase kriteria berpengaruh media diorama tiga dimensi terhadap hasil belajar kognitif siswa diketahui kelas eksperimen III-B nilai rata-rata pretest 58,09 dan posttest 81,77 selain itu diketahui kelas kontrol III-A nilai rata-rata pretest 57,77 dan posttest 77,27. Perbandingan kelas eksperimen III-B dan kelas kontrol III-A terlihat berbeda kelas eksperimen III-B sebesar 23,68 dan kelas kontrol III-A sebesar 19,5 dimana nilai rata-rata kelas eksperimen III-B lebih tinggi dari kelas kontrol III-A. Setelah dihitung menggunakan rumus N-gain maka diketahui pengaruh media diorama tiga dimensi. Kelas eksperimen III-B diperoleh hasil sebesar 9,09% tergolong kriteria “tinggi”, ada pengaruh media diorama tiga dimensi pada 2 siswa. Sebesar 90,91% masuk kriteria “sedang” yang artinya ada pengaruh pada 20 siswa. Sedangkan 0 masuk Kriteria “rendah” pada 0 siswa. Kelas kontrol III-A diperoleh hasil sebesar 4,54% masuk kriteria “tinggi”, ada pengaruh tinggi media gambar pada 1 siswa. Sebesar 72,73% termasuk kriteria “sedang” pada 16 siswa, sebesar 22,73% termasuk kriteria rendah pada 5 siswa.

Berdasarkan penyajian dan analisis data yang telah dilakukan maka untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “ Adakah pengaruh media diorama tiga dimensi terhadap hasil belajar kognitif siswa materi mengenal penggunaan uang mapel IPS kelas III SDN Balongdowo” maka hipotesis yang diterima yaitu “ada pengaruh media diorama tiga dimensi terhadap hasil belajar kognitif siswa dengan kriteria “rendah” sebanyak 1 siswa, “sedang” sebanyak 19 siswa dan “tinggi” sebanyak 1 siswa mempunyai kriteria tinggi terhadap pengaruh media diorama tiga dimensi pada kelas eksperimen.

Sedangkan untuk menjawab rumusan masalah yang kedua “seberapa besar pengaruh media diorama tiga dimensi terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas III SDN Balongdowo” digunakan perhitungan N-gain dari seluruh data yang diperoleh mengetahui besar pengaruh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan membandingkan kelas eksperimen dengan kelas kontrol dan gain maksimum yang diambil dari nilai rata-rata pretest,posttest kelas eksperimen III-B dan nilai rata-rata pretest,posttest kelas kontrol III-A dengan menggunakan rumus N-gain sebagai berikut:

Kelompok Eksperimen

$$N\text{-gain} = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{kor maks}} - S_{\text{pre}}} \dots\dots\dots(4)$$

$$N\text{-gain} = \frac{81,77 - 58,09}{100 - 58,09} = \frac{23,68}{41,91} \\ = 0,56$$

Kelompok Kontrol

$$N\text{-gain} = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pre}}} \dots\dots\dots(5)$$

$$N\text{-gain} = \frac{77,27 - 57,77}{100 - 57,77} = \frac{19,5}{42,23} \\ = 0,46$$

Berdasarkan perhitungan dengan rumus N-gain diperoleh perbandingan kelas eksperimen III-B 0,56 kelas kontrol 0,46 III-A lebih tinggi kelas eksperimen III-B. Jika melihat pada kriteria penilaian N-gain, maka hasil yang diperoleh kelas Ekperimen III-B termasuk kedalam kategori “sedang”, kriteria “sedang” diperoleh karena nilai N-gain yaitu 0,56 0,70 berdasarkan hasil tersebut, maka hipotesis yang diterima adalah media diorama

tiga dimensi memberikan pengaruh “sedang” terhadap hasil belajar siswa Kelas III SDN Balong dowo.

4. Kesimpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (a) terdapat pengaruh media diorama tiga dimensi terhadap hasil belajar kognitif siswa materi mengenal penggunaan uang pada mapel IPS kelas SDN Balongdowo. Hal ini dibuktikan dengan 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. kemudian diperoleh termasuk kriteria “rendah” artinya ada pengaruh “rendah” pada 0 siswa; (b) besar pengaruh media diorama tiga dimensi terhadap hasil belajar kognitif siswa diperoleh dengan membandingkan nilai gain aktual dan gain maksimum dari kelas eksperimen III B dan kelas kontrol III A dengan penggunaan rumus 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 Balongdowo berkategori sedang karena dengan kriteria 0,56 – 0,70.

Berdasarkan simpulan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut: (a) Media diorama tiga dimensi cocok digunakan pada pembelajaran IPS, karena media diorama tiga dimensi dibuat agar siswa mampu berperan aktif dalam proses belajar dengan belajar sambil bermain. Dengan demikian dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa; (b) media diorama yang terbuat dari bahan bekas yaitu kardus dilapisi triplek yang berukuran sedang cocok sebagai media belajar untuk menjelaskan mengenal penggunaan uang; (3) bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperhatikan sebagaimana cara pengambilan populasi dijadikan semua sampel tidak secara dirandom menggunakan rumus N-gain tidak menggunakan uji t? Karena gain score merupakan selisih pretes-postes, mencari setiap individu per-siswa, Data yang kurang dari 30 atau kurang dari 100 apabila diambil semua maka untuk analisis data tidak perlu menggunakan uji t dan uji normalitas sedangkan data kurang dari 30 atau kurang dari 100 apabila diambil secara random kemudian dijadikan sampel maka cara itu disebut generalisasi sehingga menggunakan analisis uji-t dan normalitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Darajati, Pintanti. 2016. *Pengembangan Media Diorama Lingkungan (Dolan) sebagai Media Pembelajaran IPS kelas III SDN Tahunan*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 4 Tahun Ke 5.
- Hartono, Rudi. 2014. *Ragam Model Mengajar yang Mudah Diterima Murid*. Jogjakarta: Diva Press.
- Muhibbinsyah. 2013. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mustika, Erma. 2015. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Course Review Horay Media Diorama Pada Siswa Kelas V SDN Barukan 02 Kabupaten Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang (lib.Unnes.ac.id Erma Mustika) diakses hari Rabu Tanggal 14 Desember 2016 jam 09.00 Pm.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.