



PROSIDING

SEMINAR NASIONAL

FKIP 2018

“Dunia Pendidikan dalam Perubahan Revolusi 4.0”
13 Oktober 2018



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SANATA DHARMA
2018

PROSIDING

Seminar Nasional FKIP 2018

"Dunia Pendidikan dalam Perubahan Revolusi 4.0"

Universitas Sanata Dharma
13 Oktober 2018

Kontributor:

Aan Suryana, Agnes Putri Wiraswasti, Andes Sugiarto,
Andri Anugrahana, Apri Damai Sagita Krissandi, Aria Putra, Ariadi Nugraha,
B A Indriasari, Benediktus, Febrianto, Brigida Intan Printina, C. Teguh Dalyono,
Caraka Putra Bhakti, Christiyanti Aprinastuti, Christophorus Putro Damringtyas,
Diah Ervina Lailil Ulum, Dini Restiyanti Pratiwi, Dwi Agustina, Eko, Emilia Nurpirasari,
Fileksius Gulo, Fransiskus Ivan Gunawan, Gracesila Adevia, Haniek Sri Pratini,
Hari Kusmanto, Ignatius Bondan Suratno, Irine Kurniastuti, Kelik Agung Cahya Setiawan,
Khansa Salsabila, Khoirul Huda, Kristiani Olivia Rasi, Kurnia Martikasari,
Laurensia Aptik Evanjeli, Lucius Pravasta Alver Leryan, Maria Nikkita Mega Melati,
Mario Priyo Hutomo, Miraniaman Gulo, Nicholas Adven Christiyanto,
Nova Irawati Simatupang, Novi Triana Habsari, Nuni Nurajizah, Nurhilda Rahmadhani,
Olivia Prisandra, Palupi Sri Wijayanti, Pungki Revianti, Retna Widyaningsih,
Retno Handayani, Septiyana Rohmawati, Shinta Sugiarto, St Fatimah Azzahra,
St. Suwarsono, Tresiana Sari Diah Utami, Tri Probo, Vinsentia Dini, Wike Nurani,
Yadi Kusmayadi, Yosia Pamardi

Editor:

Barli Bram dan Patricia Angelina



SANATA DHARMA UNIVERSITY PRESS

PROSIDING

Seminar Nasional FKIP 2018

"Dunia Pendidikan dalam Perubahan Revolusi 4.0"

Universitas Sanata Dharma, 13 Oktober 2018

Copyright © 2018

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma

Editor:

Barli Bram
Patricia Angelina

Reviewer:

Paulus Suparno
Yohanes Harsoyo
Markus Budiraharjo
Andy Rudhito
Teguh Dalyono
Yuliana Setyaningsih
FX Ouda Teda Ena
Hendra Kurniawan

Buku Elektronik e-Book:
ISBN: 978-602-5607-82-0
EAN: 9-786025-607820

Layout:

Tutur Nur Utami
Yohana Dian R
Anselmo Stevin L

Cetakan Pertama, 2018
vi; 325 hlm.; 21 x 29,7 cm.

Sabtu, 13 Oktober 2018
Universitas Sanata Dharma
Yogyakarta

PENERBIT:



SANATA DHARMA UNIVERSITY PRESS
Lt. 1 Gedung Perpustakaan USD
Jl. Affandi (Gejayan) Mrican,
Yogyakarta 55281
Telpon: (0274) 513301, 515253;
Ext.1527/1513; Fax (0274) 562383
Email: publisher@usd.ac.id



Sanata Dharma University Press anggota APPTI
(Asosiasi Penerbit Perguruan Tinggi Indonesia)

Ketua

Juster Donal Sinaga

Sekretaris:

Prias Hayu Purbaning Tyas

Bendahara:

Brigida Intan Printina
Elisabeth Dian Atmajati

Divisi Acara:

Maria Agustina Amelia
Yuseva Ariyani Iswandari
Mega Wulandari

Divisi Perlengkapan:

Nicolas Bayu Kristiawan
Bernardinus Agus Arswimba

Divisi Transportasi:

Danang Satria Nugraha
Arif Budi Prasetyo

Divisi Publikasi & Dokumentasi

Apri Damai Sagita Krissandi
Agustinus Sariyanta

Divisi Prosiding

Barli Bram
Patricia Angelina Lasut

Divisi Konsumsi

Agnes Lusya Budi Asri
Chatarina Artiantari

SPONSOR PENYELENGGARA:

FKIP UNIVERSITAS SANATA DHARMA
Jl. Affandi, Catur Tunggal Depok,
Sleman, Yogyakarta
Website: www.usd.ac.id/fakultas/pendidikan

SOGANG UNIVERSITY
35 Baekbeom-ro, Daeheung-dong, Mapo-
gu, Seoul, South Korea
Website: www.sogang.ac.kr

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang.

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apa pun, termasuk fotokopi, tanpa izin tertulis dari penerbit.

Isi prosiding sepenuhnya menjadi tanggungjawab penulis.

PENGANTAR

Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi (Kemenristekdikti) Republik Indonesia telah menyusun rekomendasi Pengembangan Iptek Dikti dalam menghadapi Revolusi Industri 4.0 dalam berbagai hal, misalnya kelembagaan, bidang studi, kurikulum, sumber daya, serta pengembangan cyber university, risbang dan inovasi. Senada dengan itu, Universitas Sanata Dharma telah menjadikan isu tersebut sebagai salah satu isu strategis yang tertuang dalam Renstra USD 2018-2022, yaitu sistem pendidikan yang tanggap zaman. Artinya, USD perlu meningkatkan relevansi dan keunggulan program studi yang sesuai dengan tuntutan zaman. Secara khusus, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikannya merasa penting menganggapi isu-isu tersebut.

Ada panggilan yang cukup kuat untuk menyiapkan diri menghadapi era tersebut. Perubahan paradigm harus segera dilakukan. Perubahan tersebut pertama-tama terhadap padangan akan kompetensi-kompetensi yang diperlukan oleh lapangan di era digital, manajemen pendidikan, sistem kelola pendidikan, dan metode pembelajaran. Salah satu bentuk respon FKIP USD terhadap perubahan ini adalah melakukan sharing gagasan tentang perubahan ini melalui Seminar Nasional Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (SNFKIP) 2018, yang diselenggarakan Sabtu, 13 Oktober 2018 di Auditorium Driyarkara Universitas Sanata Dharma. Prosiding SNFKIP 2018 ini memuat 28 naskah yang ditulis oleh para pemakalah.

Tim Editor

DAFTAR ISI

PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
PENGARUH KEPEMIMPINAN TRANSFORMASIONAL KEPALA SEKOLAH, LINGKUNGAN KERJA DAN BUDAYA SEKOLAH TERHADAP KINERJA GURU DI SEKOLAH MENENGAH ATAS KOTA WATES DALAM MENGHADAPI REVOLUSI INDUSTRI 4.0 Andes Sugiarto dan Kurnia Martikasari	1
PERSIAPAN GURU SEKOLAH DASAR YANG PROFESIONAL DALAM MENGHADAPI GENERASI DIGITAL Andri Anugrahana	9
MODUL LATIHAN DASAR ORGANISASI DAN LATIHAN DASAR KEPEMIMPINAN BAGI MAHASISWA Ariadi Nugraha, Khansa Salsabila dan Wike Nurani	20
PENENTUAN HASIL BELAJAR PSIKOMOTOR DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK PENILAIAN KINERJA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN B A Indriasari	25
STRATEGI LAYANAN DASAR BERBASIS LOCAL WISDOM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN CRITICAL THINKING SISWA DI ERA REVOLUSI 4.0 Bayu Selo Aji, Muhammad A. N. Ghiffari dan Cucu Kurniasih	34
"MONEM": EDUCATIONAL GAMES TO INTRODUCE BASIC ECONOMIC CONCEPTS TO ELEMENTARY STUDENTS Benediktus Febrianto	44
MEDIA TO EXPLORE DIPONEGORO CHARACTERS BASED ON THEORY CONE OF EDGAR DALE'S EXPERIENCE Brigida Intan Printina	57
IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER RELIGIUS DI SMP MUHAMMADIYAH 1 KARTASURA Diah Ervina Lailil Ulum dan Hari Kusmanto	68
MODEL <i>INTERNSHIP PROGRAM</i> BERBASIS LITERASI DIGITAL BAGI CALON PENDIDIK MENGHADAPI REVOLUSI INDUSTRI 4.0 Emilia Nurpirasari, Nuni Nurajizah dan Caraka Putra Bhakti	75
TEORI DEKONSTRUKSI DAN DEKONSTRUKSI TEORI: STRATEGI PEMBELAJARAN ALTERNATIF PADA TEORI-TEORI SEJARAH KONTROVERSIAL PERISTIWA 1965 Fileksius Gulo	82

PENDIDIKAN KARAKTER SECARA UMUM DAN PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SMA SANTO YOSEF PANGKALPINANG Fransiskus Ivan Gunawan dan St. Suwarsono	97
3D MEDIA IN LEARNING HISTORY AS A MEANS TO BUILD STUDENT CHARACTER Gracesila Adevia, Aria Putra, Nurhilda Rahmadhani dan Brigida Intan Printina	122
KETRAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI CALON GURU MATEMATIKA DAN UPAYA UNTUK MENSTIMULASINYA Haniek Sri Pratini dan Retna Widyaningsih	131
MENUAI KARAKTER MELALUI KATA MUTIARA DI SMP MUHAMMADIYAH 4 SURAKARTA Hari Kusmanto dan Dini Restiyanti Pratiwi	137
PENERAPAN <i>DIRECT INSTRUCTION</i> UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR DAN TANGGUNG JAWAB SISWA PADA MATERI POKOK PEMBANGUNAN EKONOMI KELAS XI DI SMAN 7 YOGYAKARTA Ignatius Bondan Suratno, C. Teguh Dalyono and Retno Handayani	145
ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS CARING ECONOMIC UNTUK MENGEMBANGKAN SPIRIT OF ENTREPRENEURSHIP DAN ENTREPRENEURIAL INTENTION Indra Darmawan	152
ALASAN MAHASISWA MEMILIH PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR UNIVERSITAS SANATA DHARMA Irine Kurniastuti dan Laurensia Aptik Evanjeli.....	161
LITERASI VISUAL: AKTUALISASI PEMBELAJARAN SASTRA MELALUI FILM Kelik Agung Cahya Setiawan dan Apri Damai Sagita Krissandi	171
<i>KAHOOT</i>: MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 Kurnia Martikasari.....	181
USE OF THE CANVA APPLICATION AS AN INNOVATIVE PRESENTATION MEDIA LEARNING HISTORY Lucius Pravasta Alver Leryan, Christophorus Putro Damringtyas, Mario Priyo Hutomo dan Brigida Intan Printina.....	190
PEMANFAATAN <i>EDRAW MIND MAP 7.9</i> UNTUK MENGGAMBARAKAN SEJARAH PERGERAKAN BUDI UTOMO Maria Nikkita Mega Melati, Miraniatman Gulo dan Nicholas Adven Christiyanto	204
APPLICATION OF EXPERIMENT METHOD TO IMPROVE STUDENTS CRITICAL THINKING ABILITY IN CHEMISTRY TEACHING AND LEARNING PROCESS Nova Irawati Simatupang dan Tri Probo	211

3D MEDIA IN LEARNING HISTORY AS A MEANS STUDENT CHARACTER PLANTING

Gracesila Adevia, Aria Putra,

Nurhilda Rahmadhani dan Brigida IntanPrintina

Universitas Sanata Dharma

devia.adevia@yahoo.com, angeldiaria12@gmail.com,

hildaramadhani99@gmail.com, intanbrigida@usd.ac.id

DOI: doi.org/10.24071/snfkip.2018.12

Diterima 9 Oktober 2018; diterbitkan 21 Desember 2018

Abstract

This article aims to reveal the method of using 3D media in digital history learning as an effort to instill student character. The teacher is able to teach history to students through 3D media that is easily obtained through digital applications "papercraft". Of course the media can involve students to learn more about history. This article uses qualitative descriptive research methods. The results of the study show that history learning using 3D media can improve students' ability in learning history and become a medium to instill good character for students. This article has been carried out by students in the history learning and media courses, in the history education study program, Sanata Dharma University. The hope is that historical educators can use digital media and they cannot find lessons in teaching and learning activities in schools. In addition, students can understand characters that are in accordance with national identity.

Keywords: media 3 D, history learning, student character planting

Pendahuluan

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan sudah sangat berkembang pesat terutama Media Pembelajaran yang digunakan untuk menyajikan materi dan mengajar siswa di dalam kelas maupun di lingkungan sekolah. Media pembelajaran merupakan sarana dan prasarana yang digunakan untuk menunjang terlaksananya kegiatan belajar mengajar serta penunjang pendidikan. Perkembangan media ini mula-mula hanya sebagai alat bantu mengajar guru. Keberadaannya tidak dapat diabaikan begitu saja dalam proses pembelajaran, karena tanpa adanya media pembelajaran pelaksanaan pendidikan tidak akan berjalan dengan lancar dan baik.

Rumusan atau devinisi tentang pengertian teknologi pembelajaran telah mengalami beberapa perubahan, sejalan dengan perkembangan sejarah dan perkembangan dari teknologi pembelajaran itu sendiri. Teknologi pembelajaran berkembang dari akibat meningkatnya tuntutan terhadap pendidikan yang tidak dapat diselesaikan dengan cara konvensional, dan karena dampak perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memberikan kesempatan atau alternatif baru. Teknologi memang sudah merambah ke dunia pendidikan saat ini dan tujuan utama teknologi itu sendiri dalam pembelajaran adalah untuk memecahkan

masalah belajar atau memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Teknologi pembelajaran pada awalnya dilihat hanya sebagai peralatan penunjang pendidikan, dari praktik pendidikan yang ada dan seiring berjalannya waktu teknologi pendidikan terus tumbuh dan berkembang. Sejalan dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat khususnya dalam dunia pendidikan maka tidak mustahil bahwa kedepannya teknologi pembelajaran akan terus menerus berkembang dan memperkokoh diri menjadi suatu disiplin ilmu, program studi, dan profesi yang dapat berperan dalam memecahkan masalah-masalah belajar dan pembelajaran.

Perkembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi serta dalam suatu proses belajar mengajar salah satu unsur yang terpenting adalah media pembelajaran. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan mampu siswa kuasai setelah pembelajaran berlansung serta konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan sedemikian rupa oleh sang guru.

Salah satunya media yang akan kita bahas adalah Media 3 Dimensi. Media 3 Dimensi ini merupakan media yang tampilannya dapat diamati dari sudut pandang mana saja serta memiliki dimensi panjang, lebar dan tinggi/tebal. Sebagian besar media 3 Dimensi merupakan obyek sesungguhnya/ nyata yang dapat berupa miniatur suatu obyek, misalnya meja, rumah, fosil, gunung, candi, tugu, prasasti, globe, dll yang bersangkutan dengan pembelajaran sejarah. Dalam aspek media pembelajaran sejarah terdapat 12 jenis yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran selain menggunakan media 3 Dimensi.

Contohnya:

1. Peninggalan sejarah
2. Model/ tiruan
3. Museun
4. Ruang sejarah / laboraterium
5. Media grafis : peta, bagan
6. Cetak : buku, modul, cerpen, roman
7. Media proyeksi : OHP, slide, film
8. Media audio : radio, tape, recorder
9. Audio visual : slide suara, film, TV
10. Internet : website, blog
11. Multimedia
12. Pelaku dan saksi sejarah

Pada era modern saat ini banyak sekali metode maupun strategi yang dapat digunakan oleh guru untuk memajukan setiap mata pelajaran dan menambah

minat siswa terhadap pelajaran khususnya pelajaran sejarah. Sistem pendidikan yang baik akan menghasilkan potensi sumber daya manusia yang berkualitas, cerdas, dan dapat bersaing seiring dengan perkembangan global. Dalam dunia Sekolah Menengah Atas (SMA) minat dalam pembelajaran sejarah sangatlah minim, malah bisa dikatakan sedikit sekali minat peserta didik dalam mempelajari sejarah. Karena biasanya pelajaran sejarah itu hanya teori dan cara penyampaian materi yang hanya menggunakan metode ceramah terus menerus yang menjadikan peserta didik bosan, jenuh, mengantuk dan asik dengan *smartphonanya*. Sebenarnya banyak cara yang dapat dilakukan guru untuk dapat meningkatkan rangsangan kepada siswa seperti misalnya mengajak peserta didik untuk menonton video sejarah dan diakhir video peserta didik dapat diajak untuk menyimpulkan dan membuat sebuah ringkasan yang berkaitan dengan video tersebut. Selain cara diatas tadi masih ada cara lain yaitu belajar sejarah yang diikuti dengan tanya jawab, game, kerja kelompok, dll.

Masalah

Tulisan ini membahas mengenai dua pokok permasalahan yaitu 1). Ragam Media 3 Dimensi dalam Pembelajaran Sejarah; 2). Penanaman karakter peserta didik dalam Pelajaran Sejarah. Melalui peristiwa 1 Maret 1949. Metode yang digunakan untuk menulis jurnal ini menggunakan Metode Deskriptif Kualitatif. Yang mendeskripsikan kelebihan serta kekurangan aneka macam jenis media 3 Dimensi juga mendeskripsikan penanaman karakter kepada peserta didik melalui peristiwa 1 Maret 1949 yang dijelaskan secara singkat. Penulisan jurnal ini didasarkan pada fakta- fakta atau keadaan yang terjadi sesungguhnya.

Hasil dan Pembahasan

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu “medium” yang memiliki arti perantara atau pengantar. Sesuatu dikatakan media pendidikan atau pun pembelajaran apabila media itu digunakan untuk menyampaikan pesan dengan tujuan-tujuan pendidikan serta pembelajaran. Istilah media dapat dilihat dari segi penggunaan, serta faedah dan fungsi khususnya dalam kegiatan atau proses belajar mengajar, maka yang digunakan adalah media pembelajaran. Telah dikemukakan pendapat dari Santoso S. Hamidjojo bahwa media adalah bentuk perantara yang dipakai orang untuk menyampaikan ide, sehingga ide atau gagasan yang dikemukakan itu bisa sampai pada penerima. Selain itu dikemukakan oleh McLuhan bahwa media disebut saluran yang menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima pesan itu. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua alat bantu atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar, dengan maksud untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari sumber kepada penerima.

Ragam Media 3 Dimensi dalam Pembelajaran Sejarah

1. Papercraft

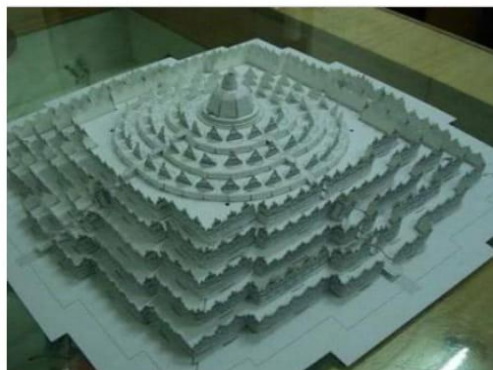
Papercraft ini biasa disebut dengan papermodel atau papermodelling, yang meliputi kegiatan menggunting, melipat, serta melekatkan kertas dengan menggunakan lem kertas. Contoh dari papercraft dapat berupa bangunan, tugu jogja, patung Liberty, Monas, dll.

Julius Perdana (2008) Webmaster dan Designer, papercraft adalah seni merakit kertas dari beberapa lembar kertas yang dicetak dengan desain tertentu serta menggunakan beberapa teknik seperti; menggunting, melipat, mengelem, dan membentuk kertas. Pengkategorian papercraft 3D dilihat dari sisi peminatan, serta bentuk fisik papercraft yaitu;

a. Papakura

Papakura adalah pengucapan dari bahasa Jepang. Papakura memiliki jenis model yang lucu dan sesuai dengan bentuk aslinya. Papakura biasanya untuk membuat model animasi atau karakter dari komik Jepang.

Dengan menggunakan papakura jika diterapkan pada pembelajaran sejarah dapat menambah perhatian dan simpati peserta didik pada guru dan materi pembelajaran. Sehingga bukan tidak mungkin peserta didik akan memperhatikan dan terhindar dari rasa bosan.



Gambar.1



Gambar.2

b. Papermodel

Biasa dikenal dengan sebutan Paper-Replika yaitu model kertas yang menyerupai benda aslinya. Umumnya memiliki tingkat detail dan tingkat kerumitan yang tinggi. Contohnya adalah berbentuk perangkat militer, kendaraan, dll.

Dengan menggunakan Papermodel guru sejarah dapat memberikan gambaran yang nyata dan mirip dengan bentuk aslinya kepada peserta didik. Sehingga peserta didik mampu untuk berimajinasi.



Gambar.3



Gambar.4

Berikut ini adalah tutorial untuk membuat Papercraft.

- a. Mendownload papercraft yang ingin dijadikan 3D
- b. Setelah mendapatkan model, kemudian print model itu di kertas khusus. Jangan terlalu tipis dan jangan terlalu tebal.
- c. Langkah selanjutnya adalah pemotongan objek yang akan dipotong. Pemotongan dapat dilakukan dengan menggunakan gunting, atau cutter, dan cutterpen (memotong pola rumit)
- d. Setelah di potong, lakukan scoring (penandaan garis lipatan)
- e. Gabungkan setiap potongan dengan menggunakan lem dan alat penjepit (untuk pola yang kecil).



a. pola yang akan di print digunakan

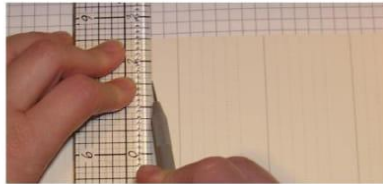


www.weiku.com

- Glossy Photopaper
Ketebalan: 100-220 gsm
Kualitas cetak dari jenis kertas ini sangat bagus, warnanya terang dan mengkilap. Sangat cocok untuk model papercraft yang mengutamakan penampilan. Bisa digunakan untuk papercraft kecil atau besar.

b. Kertas yang akan

4. Alat Scoring



melstampz.blogspot.com

Scoring adalah proses menipiskan garis-garis lipatan yang ada pada pola papercraft dengan tujuan memudahkan pelipatan untuk menghasilkan lipatan yang lebih rapi. Alat untuk *scoring* bisa bermacam-macam.

d. Scoring

5. Alat Perekat/Lem



www.judy-nolan.com

e. alat perekat dan alat penjepit

3. Alat Potong



www.dhgate.com

Salah satu faktor penting yang memudahkan kita dalam membuat papercraft adalah dari faktor alat pemotong. Gunting dan *cutter* adalah yang paling umum digunakan oleh para seniman papercraft. Namun, ada sebuah alat yang juga dapat mempermudah dalam memotong pola-pola rumit, yaitu *cutterpen*.

c. Alat potong

6. Alat Penjepit



binoshi-forcena.blogspot.com

Kadang ada bagian papercraft yang berukuran sangat kecil sehingga sangat sulit dipegang dengan jari-jari kita. Oleh karenanya diperlukan sebuah alat untuk menjepit bagian-bagian kecil tersebut. Alat penjepit yang sering digunakan adalah pinset.

Kelebihan dari papercraft yaitu:

- 1) Harga lebih murah dari pada model plastik, dan besi.
- 2) Flexsibel
- 3) Banyak variasi bentuk yang dapat dibuat seperti bangunan bersejarah, hingga karakter game.
- 4) Dapat di modifikasi sesuai selera
- 5) Siswa dapat menikmati pembelajaran dengan memperhatikan papercraft yang ada di depannya dan tidak asik sendiri.
- 6) Memacunya kreativitas siswa dan guru

Kekurangan dari papercraft yaitu:

- 1) Tidak bertahan lama
- 2) Kerapian hasil tergantung keahlian perakitnya.

2. Diorama

Merupakan sejenis benda miniatur tiga dimensi yang digambarkan untuk suatu pemandangan ataupun suatu adegan. Contohnya; sosok tokoh dalam peperangan atau penyerbuan, sosok orang yang memiliki pengaruh besar dalam peristiwa tersebut, tempat berlangsungnya pertempuran 1 maret 1949, miniatur peralatan tempur, miniatur bangunan bersejarah, dll. Sebenarnya, tidak ada perbedaan yang mencolok antara maket dan diorama. Diorama hanya lebih menekankan kepada isi pesan dari gambaran visual dan karakter tokoh. Selain itu, diorama lebih hidup dibandingkan dengan maket. [Cecep Kustandi. Bambang Sutjito, 2011: 50]

Seperti ketika kita berkunjung ke Monomen Yogya Kembali, Monomen Nasional ataupun Museum Sejarah Nasional yang berada di Jakarta, atau museum-museum lainnya pasti akan menemukan diorama yang menarik. Salah satunya kita dapat melihat diorama di Monomen Yogya Kembali yang menceritakan tentang Serangan 1 Maret, diorama disajikan dengan suasana Yogya tempo dulu keadaan seperti inilah yang membuat orang yang melihat diorama tersebut seakan-akan terbawa pada suasana Yogya zaman dahulu.

Dalam hal pembuatan diorama tidak terlalu sukar, karena kita dapat memanfaatkan bahan-bahan yang berada disekitar kita yang menjadikan pembuatan diorama ini tidak harus mahal. Kita dapat memanfaatkan batang pohon atau ranting-ranting, dedaunan, kertas, lilin dan lain-lainnya. Ukuran diorama tidak terbatas, tergantung dari tempat yang tersedia atau banyaknya orang yang akan melihatnya. Untuk tempat diorama dapat dibuat di mana saja, di atas lantai atau di atas meja, dapat juga dibuat dari gardus atau sebuah kotak kayu atau tripleks yang sisi depannya dan atasnya ditanggalkan atau terbuka. [Hujair AH Sanaky, 2013: 134]

Kelebihan Diorama yaitu;

- a. Untuk memberikan gambaran visual dari peristiwa yang telah berlangsung, kedalam bentuk yang lebih kecil.

b. Dapat menggambarkan peristiwa yang terjadi disuatu tempat, waktu dapat dilihat dari posisi ataupun arah tertentu pula.

Kekurangan Diorama yaitu;

- a. Tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar
- b. Membutuhkan waktu serta biaya
- c. Membutuhkan keaktifan guru dan siswa

Contoh diorama sebagai media Pembelajaran Sejarah



1. Gambar 1



2. Gambar 2

Penanaman Karakter Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Serangan Umum 1 Maret 1949

Dalam Serangan Umum 1 Maret 1949 banyak sekali menyimpan nilai-nilai karakter dari para pahlawan, salah satunya adalah nilai nasionalisme dan nilai persatuan. Dalam mewujudkan generasi muda yang berkarakter nasionalisme dapat diimplementasikan dari nilai juang semangat para pahlawan. Nilai nasionalisme itu harus ditanamkan pada karakter peserta didik (generasi muda). Salah satu contohnya pada kegiatan di sekolah. Peserta didik tidak luput pada tumbuhnya sikap nasionalisme dalam diri mereka, seperti pada penerapan dalam bersosialisasi. Dalam proses sosialisasi sikap nasionalisme tumbuh melalui berkomunikasi dengan rasa saling menghormati dan tidak ada perbedaan ras atau suku tertentu. Nilai persatuan yang tinggi di bangun setiap harinya di sekolah, hal ini menciptakan suatu kondisi damai dan tentram. Dalam lingkungan sekolah seperti kegiatan ekstrakurikuler juga diimplementasikan dalam bentuk suatu manajemen organisasi. Kaitannya dengan sikap nasionalisme yang berarti mereka memiliki kepedulian tinggi terhadap berjalannya suatu organisasi dengan tidak mengutamakan kepentingan pribadi. Maka dengan sikap tersebut akan berdampak pada kualitas pendidikan sekolah yang mana saat ini masih terkendala suatu masalah kerusakan moral.

Melalui Serangan Umum 1 Maret 1949 dapat membentuk generasi muda dengan wajib ikut dalam membangun bangsa. Caranya yaitu dengan berpikir kritis dan berlandaskan Pancasila yang memuat nilai nasionalisme di dalamnya. Serangan Umum 1 Maret 1949 mampu menumbuhkan sikap patriotisme seperti yang dilakukan para pahlawan yang gugur dalam serangan tersebut. Melalui ragam media 3 dimensi mampu mewujudkan semangat akan kepedulian dalam menjaga kedaulatan terhadap para generasi muda.

Kesimpulan

Dalam proses pembelajaran media sangat penting sebagai sarana dan prasarana untuk menunjang terlaksananya kegiatan belajar mengajar serta menjadi salah satu pendukung dalam pendidikan termasuk dalam pembelajaran pendidikan Sejarah. Salah satunya adalah media pembelajaran 3 dimensi. Cara penggunaan media 3 dimensi dalam pembelajaran sejarah, seorang guru terlebih dahulu merumuskan ide atau gagasan yang akan dibuat dan tujuan untuk apa media tersebut digunakan dalam pembelajaran 3 dimensi. kemudian menentukan kerangka isi bahan pelajaran yang akan guru ajarkan melalui media 3 dimensi. Dalam menanamkan karakter nasionalisme dan nilai persatuan adalah dengan cara melibatkan generasi muda dalam sebuah dinamika dan organisasi maupun ekstrakurikuler. Dalam serangan umum 1 maret 1949 akan menumbuhkan sikap nasionalisme dan sikap satu kesatuan yang kokoh sehingga terciptalah bangsa yang damai dan menjunjung toleransi yang tinggi.

Daftar Pustaka

- <https://aswathaband.wordpress.com/2015/01/14/peran-guru-dalam-membentuk-karakter-peserta-didik-2/>
<http://finitaprimaa.blogspot.com/2016/01/pengertian-dan-jenis-jenis-media-tiga.html?m=1>
<http://krisna1.blog.uns.ac.id/files/2010/05/pembelajaran5.pdf>
<http://reniekowati.blogspot.com/2013/05/media-pembelajaran-tugas.html>
<http://silabus.org/pendidikan-karakter/amp/>
<http://vhasande.blogspot.com/2014/04/media-pembelajaran-3-dimensi.html>
Azhar, A. (2010). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
Bambang, W. (2008). *Teknologi pembelajaran: Landasan dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
Cecep, K. & Bambang, S. (2011). *Media pembelajaran: Manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
Hujair, A. H S. (2013). *Media pembelajaran: Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
John, D. L. (1988). *Media pembelajaran: Dalam proses belajar-mengajar masa kini*. Jakarta: P2LPTK.