

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA PADA TEMA DAERAH TEMPAT
TINGGALKU SUB TEMA LINGKUNGAN TEMPAT TINGGALKU TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN II SAMBITAN TAHUN AJARAN
2017/2018**

Yan Fatchur Ayogas*), Eries Norma Yusmita, M. Pd)**

faktor913@gmail.com

eriesnorma@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Tulungagung

Abstract

The purpose of this research is to produce diorama media which have feasibility and effective as instructional media in sub theme of environment around in SDN II Sambitan. This type of research is Research and Development. The subjects in this study are students of grade IV SDN II Sambitan, amounting to 15 students. Data collection techniques used in this study are questionnaires and student test results. Questionnaires were made into four, namely questionnaires for lecturers of media experts, questionnaires for lecturers of materials, questionnaires for RPP experts, and student questionnaires. The type of data in this study consists of qualitative data and quantitative data. The results of this development research indicate that: (1) The finished media is then validated by lecturers of media experts, lecturers of material experts and RPP experts. The quality of media that has been developed is good with the level of validity and 75-100%. (2) Interest learning media is seen from the results of media implementation seen from the acquisition of student questionnaire assessment with the acquisition percentage 96-100%. (3) The effectiveness of student learning outcomes on the complete pretest of 4 students and the number of students completed in the posttest is 8 students. This indicates that the posttest value is better than the pretest value. So there is a significant difference to the use of learning media that has been developed.

Keywords: learning outcomes, diorama media

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media diorama yang memiliki kelayakan dan efektif sebagai media pembelajaran pada sub tema lingkungan sekitar di SDN II Sambitan. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Subyek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN II Sambitan yang berjumlah 15 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan hasil tes siswa. Angket dibuat menjadi empat, yaitu angket untuk dosen ahli media, angket untuk ahli dosen materi, angket untuk dosen ahli RPP, dan angket siswa. Jenis data dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa: (1) Media yang selesai dibuat kemudian divalidasi oleh dosen ahli media, dosen ahli materi dan dosen ahli RPP. Kualitas media yang telah dikembangkan adalah baik dengan tingkat kevalidan 75-100%. (2) Kemenarikan media pembelajaran ini dilihat dari hasil implementasi media dilihat dari hasil perolehan penilaian angket siswa dengan perolehan presentase 96-100%. (3) Keefektifan hasil belajar siswa pada *pretest* yang tuntas 4 siswa dan jumlah siswa yang tuntas pada *posttest* adalah 8 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih baik dari nilai *pretest*. Jadi ada perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Kata Kunci: hasil belajar; media diorama

PENDAHULUAN

Berdasarkan pada saat observasi awal pada kelas IV di SDN II Sambitan pada tanggal 27 Januari 2018, pada saat pembelajaran berlangsung, terlihat rendahnya aktivitas tanya jawab guru dengan siswa. Perhatian siswa rendah ketika guru sedang menerangkan. Hal ini terlihat dari ada siswa yang tidak mengeluarkan buku dan alat tulis, diam-diam bermain kertas, siswa yang meletakkan kepala di atas meja, dan berbincang dengan temannya. Perilaku siswa di atas menunjukkan terjadinya pembelajaran yang berpusat pada guru dan menimbulkan proses belajar mengajar yang belum maksimal. Guru jarang menggunakan media pada saat pelajaran IPS. Padahal materi yang diajarkan banyak dan perlu dihafalkan. Hal ini menyebabkan metode yang diberikan pun kurang bervariasi. Guru berpedoman pada buku cetak, LKS, video, dan gambar. Hal ini terjadi karena materi yang diberikan tidak memungkinkan untuk dibawa ke dalam kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa, pertama, siswa hanya mengenali lingkungan yang ada di sekitar rumah/lingkungan sekitar mereka. Misalkan, siswa yang tinggal di daerah pegunungan lebih mengenal dan mengetahui secara langsung penampakan dari gunung, sedangkan siswa yang tinggal

di daerah pesisir pantai akan lebih mengenal dan mengetahui lebih mengenai keberadaan laut dan pantai. Kedua, variasi media dalam pembelajaran Kurikulum 2013 belum tersedia secara lengkap dan cenderung hanya berbentuk dua dimensi. Kendala yang dihadapi siswa dalam menerima materi lingkungan adalah karena sulitnya siswa dalam membayangkan lingkungan yang disebutkan secara nyata. Hal tersebut menunjukkan kurangnya media yang bisa digunakan untuk memvisualisasikan materi lingkungan di mana dalam materi mengandung unsur ukuran yang tidak dapat ditampilkan secara langsung di dalam kelas. Selain menggunakan media dalam pembelajaran, cara agar siswa senang belajar yaitu melalui belajar sambil bermain. Hal tersebut dikarenakan salah satu karakteristik siswa SD yaitu senang bermain. Salah satu hal yang dapat dilakukan agar siswa dapat belajar sambil bermain yaitu dengan memodifikasi media permainan menjadi media pembelajaran. Salah satu media permainan yang dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran, terutama untuk pembelajaran kurikulum 2013 yaitu media Diorama Lingkungan. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media tersebut dapat memvisualisasikan materi yang mengandung unsur ukuran yang tidak dapat dihadirkan di depan kelas.

Diorama adalah pemandangan (*scene*) tiga dimensi yang dibuat dalam

ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu kejadian atau fenomena yang menunjukkan suatu aktivitas (Munadi, 2010: 109). Media diorama sendiri secara umum termasuk ke dalam kategori media realita atau secara khusus termasuk ke dalam jenis model atau maket.

Setiap peserta didik pasti memiliki gaya belajar dan kecepatan penerimaan yang beragam pula, namun betapa pun beragamnya karakteristik siswa mereka tentu saja sama-sama menyukai dan menikmati pembelajaran yang berlangsung secara menyenangkan baik dari atmosfer kelas maupun materi yang disajikan guru, pembelajaran yang berlangsung secara menyenangkan akan membuat siswa menikmati proses belajar, tidak merasa tertekan serta dapat mengikuti arus kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung dan apabila pembelajaran tidak menyenangkan serta tidak dinikmati oleh siswa maka hal itu dapat mengakibatkan siswa kurang senang mengikuti pembelajaran. Berdasarkan pernyataan di atas, maka dikembangkanlah media pembelajaran materi lingkungan, yaitu “Diorama Lingkungan ” supaya digunakan untuk siswa kelas IV sekolah dasar dalam mempelajari materi lingkungan. Media ini dikemas dalam bentuk diorama yang dapat dibongkar pasang dan terdapat permainan di dalamnya dengan menyajikan materi lingkungan alam dan lingkungan buatan.

Dengan latar belakang tersebut, penulis bermaksud mengembangkan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Diorama Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN II Sambitan Tahun Ajaran 2017/2018”.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media diorama pada sub tema lingkungan tempat tinggal di SDN II Sambitan, menghasilkan media diorama yang memiliki kelayakan sebagai media pembelajaran pada sub tema lingkungan tempat tinggal di SDN II Sambitan, menghasilkan media pembelajaran berupa diorama yang efektif yang digunakan pada pembelajaran di sub tema lingkungan tempat tinggal SDN II Sambitan.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan termasuk jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). R&D merupakan jenis penelitian yang menghasilkan suatu produk bukan menguji sebuah teori. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan menurut *Borg and Gall* yang terdiri dari beberapa langkah antara lain (1) Penelitian dan pengumpulan data; (2) Perencanaan; (3) Pengembangan draft produk awal; (4) Uji coba awal; (5) Merevisi hasil uji coba; (6)

Uji coba lapangan; (7) Penyempurnaan produk hasil uji coba; (8) Uji pelaksanaan lapangan operasional; (9) Penyempurnaan produk akhir.

Subjek uji coba yang terlibat dalam penelitian dan pengembangan media pelajaran diorama dengan tema daerah tempat tinggal kelas IV SDN 2 Sambitan terdiri dari 1 ahli materi, 1 ahli media, 1 ahli RPP dan 15 siswa kelas IV. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari sampai Mei tahun 2018 di SDN 2 Sambitan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode angket respon siswa, observasi, validasi ahli media, materi, RPP dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data terdiri dari lembar angket respon siswa, lembar pre test, lembar post test dan lembar validasi ahli media, materi, dan RPP.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik deskriptif untuk menganalisis data dari uji ahli, uji kelompok kecil, dan uji lapangan, sedangkan data kualitatif diubah menjadi data kuantitatif dengan cara mengelompokkan menjadi empat interval. Data yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

Dalam validitas media pembelajaran, peneliti memilih Rohmatus Syafi'ah, M.Pd sebagai validator media pembelajaran yang saat ini berkedudukan sebagai dosen di STKIP PGRI Tulungagung.

1) Data kuantitatif

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media pada media diorama selengkapnya dapat dilihat pada tabel 1. Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli media keseluruhan mencapai 93%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor pencapaian ini termasuk dalam kriteria valid.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media pada media diorama selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.2 di bawah ini.

Tabel 2. Saran Perbaikan Ahli Media Pembelajaran

Nama Ahli Media Pembelajaran	Kritik dan Saran
Rohmatus Syafi'ah, M.Pd	Sebaiknya ditambahkan tulisan yang mewakili subtema (lingkungan tempat tinggal) agar yang melihat mengetahui bahwa diorama mewakili subtema tersebut. Keterangan : media layak digunakan

dengan revisi kecil.

3) Revisi Produk

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap media diorama berfokus dalam penambahan tulisan yang mewakili sub tema (lingkungan tempat tinggalku) agar yang melihat mengetahui bahwa diorama mewakili sub tema tersebut.

Hasil validitas yang telah dilakukan oleh ahli desain media mendapatkan presentase 93% yang berarti bahwa media pembelajaran diorama ini layak dan mendapat kualifikasi yang baik. Pencapaian presentase tersebut berada pada kualifikasi valid, sehingga media pembelajaran diorama ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Walaupun media sudah termasuk dalam kategori baik, akan tetapi tetap diadakan revisi kecil sesuai dengan kritik dan saran dari ahli desain media agar media lebih layak lagi untuk digunakan.

Hasil validasi Ahli Materi

Analisis materi pembelajaran dilakukan oleh dosen yang berkompeten di bidang ahli materi pembelajaran. Dalam validitas materi pembelajaran, peneliti memilih Eries Norma Yusmita M.Pd sebagai validator materi pembelajaran yang saat ini

berkedudukan sebagai dosen di STKIP PGRI Tulungagung.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil dari validasi ahli materi selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan perhitungan maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli materi keseluruhan mencapai 92%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor pencapaian ini termasuk dalam kriteria valid.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif hasil validasi ahli materi selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.4 dibawah ini.

Tabel 4. Saran Perbaikan Ahli Materi

Nama Ahli Media Pembelajaran	Kritik dan Saran
Eries Norma Yusmita M.Pd	1. Penambahan materi dataran rendah, tinggi dan pantai. 2. Cantumkan media pada RPP

3) Revisi Produk

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap materi yaitu penambahan materi dataran rendah, tinggi dan pantai. Dan mencantumkan gambar media pada RPP. Berdasarkan saran dari ahli materi perlu ditambahkan materi mengenai dataran rendah, dataran tinggi dan pantai, serta mencantumkan

media pada RPP. Hasil validitas yang telah dilakukan oleh ahli materi mendapatkan presentase 92% yang berarti bahwa materi pembelajaran sub tema lingkungan tempat tinggal sesuai dengan media diorama ini layak dan mendapat kualifikasi yang baik. Pencapaian presentase tersebut berada pada kualifikasi valid, sehingga materi pembelajaran sub tema lingkungan tempat tinggal ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Walaupun materi sudah termasuk dalam kategori baik, akan tetapi tetap diadakan revisi kecil sesuai dengan kritik dan saran dari ahli desain media agar media lebih layak lagi untuk digunakan.

Hasil Validasi Ahli Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Analisis rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dilakukan oleh dosen yang berkompeten di bidang ahli materi pembelajaran. Dalam validitas rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), peneliti memilih Nourma Oktaviarini, M.Pd sebagai validator rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang saat ini berkedudukan sebagai dosen di STKIP PGRI Tulungagung.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli RPP dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli RPP

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli RPP keseluruhan mencapai 89%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor pencapaian ini termasuk dalam kriteria valid.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif validasi RPP yang telah dilakukan oleh ahli RPP tidak memberikan kritik atau saran mengenai RPP ini. Hasil validitas yang telah dilakukan oleh ahli RPP mendapatkan presentase 89% yang berarti bahwa RPP sesuai dengan media diorama ini layak dan mendapat kualifikasi yang baik. Pencapaian presentase tersebut berada pada kualifikasi valid, sehingga RPP ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dan pada hasil validasi RPP ini sudah tidak ada lagi kritik dan saran yang diberikan oleh validator RPP.

Sajian Data Dan Analisis Uji Coba Produk

Uji coba kelompok kecil bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran model media diorama dalam pembelajaran. Uji coba kelompok kecil dilakukan setelah revisi rancangan produk dari para ahli. Dari uji validasi ahli, diperoleh media pembelajaran diorama tergolong media yang valid, selanjutnya dapat dilakukan uji coba

kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil berlangsung pada tanggal 11 April 2018. Uji coba skala terbatas dilaksanakan di kelas IV SDN 2 Sambitan Pelajaran 2017/2018. Jumlah siswa yang menjadi subyek penelitian berjumlah 5 siswa.

Adapun rekapitulasi respon siswa dalam uji coba kelompok kecil terhadap media diorama pada Tabel 4.8 berikut:

Tabel 6. Hasil Penelitian Angket Siswa Terhadap Media Pembelajaran pada Kelompok Kecil

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh uji coba lapangan keseluruhan mencapai 100%, jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor pencapaian ini termasuk dalam kriteria valid. Adapun hasil penilaian angket pada tahap kedua yaitu kelompok besar berjumlah 15 responden. Uji coba lapangan dapat dilaksanakan jika hasil uji coba kelompok kecil sudah selesai direvisi. Subjek uji coba lapangan adalah seluruh siswa kelas IV SDN II Sambitan Pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 15 siswa. Pelaksanaan uji coba lapangan yaitu pada tanggal 11 April 2018

a. Pelaksanaan Uji Coba Lapangan dalam Pembelajaran

Tabel 7. Hasil Penilaian Angket Siswa Terhadap Media Pembelajaran Pada Kelompok Besar

Pengamatan yang dilakukan oleh uji coba lapangan keseluruhan mencapai 99%, jika dicocokkan dengan kriteria kelayakan, maka skor pencapaian ini termasuk dalam kriteria valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama pada siswa kelas IV sudah mencapai kriteria menarik dan valid.

b. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran

Berikut penjabaran data *pre-test* dan *post-test* dari siswa kelas IV SDN II Sambitan dapat dilihat pada tabel 4.8 dan 4.10.

Tabel 8. Hasil Nilai *Pre-Test*

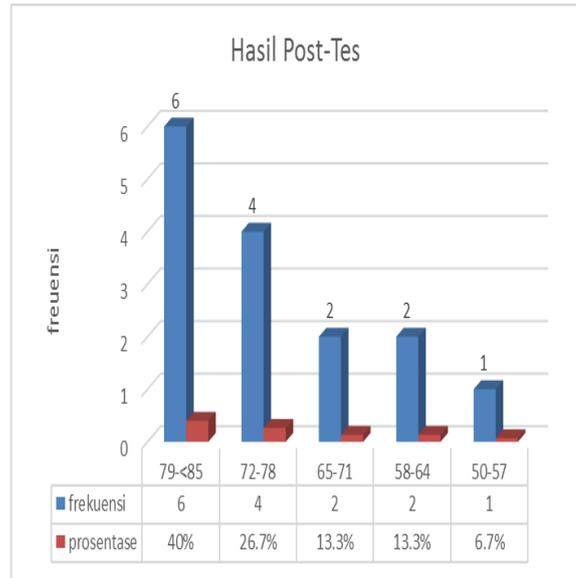
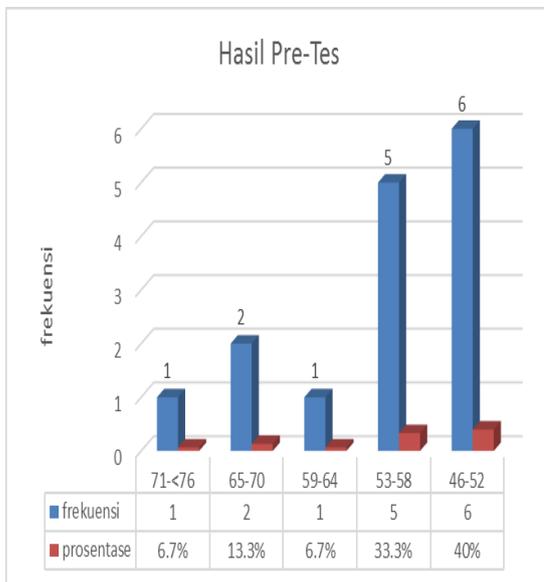
Tabel 9. Distribusi Frekuensi *Pre-Test* Siswa

No	Rentang skor	Frekuensi	Prosentase
1	71-<76	1	6,7%
2	65-70	2	13,3%
3	59-64	1	6,7%
4	53-58	5	33,3%
5	46-52	6	40%

Dari tabel 4.10 dapat dilihat bahwa hanya 4 siswa yang nilainya di atas kriteria ketentuan minimal (KKM) yaitu diatas nilai 75, sedangkan 11 siswa masih di bawah KKM yakni masih belum tuntas. Dan pada tabel 4.11 nilai 71-<76 sebanyak 1 siswa atau 6,7% dan nilai 46-52 sebanyak 6 siswa 40%.

Berdasarkan tabel 4.12 menunjukkan bahwa 7 siswa masih belum tuntas atau nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75, dan 8 siswa menunjukkan nilai tuntas. Dan pada tabel 4.13 dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai 79-<85 sebanyak 6 siswa atau 40%, nilai 50-57 sebanyak 1 siswa atau 6,7%. Hal ini menunjukkan nilai ketuntasan siswa meningkat bahwa nilai *post-test* lebih bagus dari pada *pre-test*.

Grafik 1 Diagram Batang Perbandingan *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa



Berdasarkan perbandingan grafik di atas menunjukkan bahwa ada perbedaan pada hasil belajar siswa kelas IV SDN II Sambitan pada sub tema lingkungan tempat tinggalku antara sebelum dan sesudah menggunakan media diorama, sedangkan dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa mengalami peningkatan, dapat dikatakan bahwa media diorama efektif digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN II Sambitan.

Efektifitas produk pengembangan dalam penelitian ini diukur dengan melakukan tahap *pre-test* dan *post-test* yang diimplementasikan terhadap siswa kelas IV SDN II Sambitan yang berjumlah 15 siswa. Sebelum produk digunakan, masing-masing siswa melakukan *pre-test* untuk mengetahui seberapa dalam pemahaman siswa terhadap sub tema

lingkungan tempat tinggalku. Selanjutnya diteruskan melakukan *post-test* terhadap 15 siswa setelah siswa mendapat pembelajaran menggunakan produk pengembangan berupa media diorama. Adapun hasil *pre-test* dan *post-test* berdasarkan tabel 4.10 dan 4.12. Menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tuntas pada *pretest* adalah 4 siswa dan jumlah siswa yang tuntas pada *post-test* adalah 8 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post-test* lebih baik dari nilai *pre-test*. Jadi ada perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Dapat diambil kesimpulan bahwa dengan media diorama ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi sehingga memudahkan bagi siswa dan juga guru dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan media dan uji coba terhadap media pembelajaran pada sub tema lingkungan tempat tinggalku kelas IV SDN II Sambitan, dapat dipaparkan sebagai berikut Pengembangan media diorama sub tema lingkungan tempat tinggalku kelas IV SDN II Sambitan dilakukan dalam 2 tahap yaitu tahap studi pendahuluan meliputi

observasi dan studi pengembangan media validasi oleh dosen ahli dan uji coba media kepada siswa kelas IV. Observasi bertujuan untuk mengetahui dan menggali permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran tematik. Perencanaan pembuatan produk meliputi pemilihan materi dan merancang desain media yang akan dikembangkan. Pengembangan media terdiri atas pembuatan media dan validasi media oleh dosen ahli media, dosen ahli materi dan dosen ahli RPP. Media yang selesai dibuat kemudian divalidasi oleh dosen ahli media, dosen ahli materi dan dosen ahli RPP. Melalui beberapa tahap validasi tersebut dihasilkan media diorama sub tema lingkungan tempat tinggalku. Kualitas media yang telah dikembangkan adalah baik dengan tingkat kevalidan 75-100%, Kelayakan media pembelajaran ini dilihat dari hasil implementasi media dilihat dari hasil perolehan penilaian angket siswa dengan perolehan presentase 99%, Keefektifan hasil belajar siswa pada *pretest* yang tuntas 4 siswa dan jumlah siswa yang tuntas pada *posttest* adalah 8 siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Pratiwi, ni pt. sri, Asri, I. G. A. agung sri, & Putra, D. B. K. N. semara. (2014). Pengaruh Modelbrain-Based Learning Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VSD Gugus VIII Sukawati Tahun Ajaran 2013/ 2014. *Jurnal Mimbar PGSD*, 2(1), 1–10.

Robbayani, A. (2016). Pengembangan Media Diorama Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Perairan Laut Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IIS di MAN TEMPURSARI Ngawi Tahun Ajaran 2015 / 2016. *Jurnal Swara*

Darajati, P. (2016). Pengembangan Media Diorama Lingkungan (Dolan) Sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas III SDN Tahunan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1–8.

Borg, W. R. & Gall, M. D. 1983. *Educational Research An Introduction*. New York: Longman.