

PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERINTEGRASI TEMA INDAHNYA NEGERIKU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Miftah Devi Amalia*, Ferina Agustini, Joko Sulianto

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang

Abstrak: Tujuan dalam penelitian ini adalah (1) Mengetahui bagaimana kevalidan media diorama pada pembelajaran tematik terintegrasi tema indahnyanegeriku, (2) Mengetahui pengembangan Media diorama pada pembelajaran tematik terintegrasi tema indahnyanegeriku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Panggang 01 Jepara. Penelitian menggunakan metodologi penelitian *Research dan Development* (R&D). Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini dikembangkan dengan prosedur pengembangan model Borg and Gall. (1) Hasil dari analisis data dari validasi ahli media I sebesar 91,25%, ahli media II sebesar 97% dan ahli media III sebesar 79%. Validasi ahli materi I sebesar 91,7%, ahli materi II sebesar 88,3% dan ahli materi III sebesar 75%. (2) Uji coba produk dilakukan dua kali yaitu uji coba terbatas dan uji coba perluas, uji coba terbatas dilakukan di SDN 1 Panggang Jepara dengan respon siswa sebesar 92,2% dan respon guru sebesar 92,5%. Uji coba perluas dilakukan di 2 SD yaitu SDN 4 Panggang dan SDN 5 Mulyoharjo dengan respon siswa 92% dan respon guru sebesar 87,5% dari analisis tersebut dapat disimpulkan media diorama layak digunakan di sekolah dasar.

Kata kunci : media diorama, tematik terintegrasi

Abstract: The purpose of this research is (1) to know a validation of diorama as a media on an integrated thematic learning with theme “Indahnya Negeriku”. (2) to know the development of Diorama as the media on an integrated thematic learning; Theme: “Indahnya Negeriku”, to improve the fourth grade students’ learning result in SDN Panggang 1 Jepara. This research applied Research and Development (R & D) as the research methodology. The modified steps of this research were conducted with using Borg and Gall model development procedure. The results of the data analysis from validation of media experts I was 91.25%, media expert II was 97% and media expert III was 79%. validation of material experts I was 91.7%, materials experts II was 88.3 % and material experts III was 75%. Product testing was conducted twice; limited test and extended test. The limited test was conducted in SDN Panggang 1 Jepara with the result of students’ responses were 92.2% and teachers’ responses were 92.5%. Whereas the extended test was conducted in two schools, SDN Panggang 4 and SDN

5 Mulyoharjo with 92% of the student's' responses were gathered and teachers' responses were 87.5%. Based on the analysis above, we can conclude that Diorama can be applied in Elementary school as a teaching media.

Keywords: Diorama, Integrated Thematic

PENDAHULUAN

Menurut UU RI Nomer 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Soegeng (2012: 4) menyatakan Pendidikan adalah proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan, sikap, dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya di dalam masyarakat, di mana dia hidup. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian pendidikan adalah proses pengembangan potensi diri yang dimiliki untuk hidup di dalam masyarakat.

Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan formal yang sangat menentukan pembentukan karakter siswa kedepannya. Peran serta orang tua dan guru dalam membentuk karakter siswa sangat berpengaruh pada tumbuh kembang pola pikir siswa, dalam menempuh pendidikan dasar ini, siswa mendapat ilmu pengetahuan, keterampilan, dan ajaran yang dapat membentuk kepribadian yang lebih baik untuk masa depan siswa itu sendiri. Dalam

mewujudkan pendidikan agar sesuai dengan harapan, maka pemerintah menyusun kurikulum yang akan berfungsi sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Kurikulum 2013 mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu.

Pada kurikulum 2013 SD/MI dari kelas 1 dan kelas VI menggunakan pendekatan tematik terintegrasi. Tematik terintegrasi merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Kurikulum tematik terintegrasi guru dituntut untuk kreatif secara inovatif dalam melaksanakan pembelajaran, agar pesan atau informasi dapat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Sehingga guru harus dapat mengembangkan perangkat pembelajaran seperti media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa dan bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga keaktifan siswa terlihat. Kurikulum 2013 juga menekankan pendekatan ilmiah. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi mengamati, menanya, menalar, mencoba, membentuk jejaring untuk semua mata pelajaran. Hal ini menuntut seorang guru untuk berpikir lebih kreatif. Salah satu

wujud kreatifan tersebut adalah memilih dan membuat media.

Berdasarkan studi pendahuluan dengan penyebar angket kebutuhan guru dengan guru kelas IV di SDN Panggang 01 Jepara bahwa dalam menerapkan pembelajaran tematik, guru hanya menggunakan buku dan dibantu dengan menggunakan media pembelajaran berupa gambar, sehingga siswa masih merasa kesulitan dalam menerima materi pembelajaran dan siswa bingung ketika menerima materi pembelajaran. Sehingga siswa kurang mempunyai pengalaman yang berkesan dalam proses pembelajaran. Sedangkan media yang disukai siswa ialah media yang kongkrit.

Selain di SDN 1 Panggang Jepara, peneliti juga melakukan observasi di dua sekolah yang lain, yaitu di SDN 4 Panggang Jepara dan SDN 5 Mulyoharjo Jepara untuk menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media tema *Indahnya Negeriku*. Dari hasil observasi terdapat permasalahan yakni siswa suka dengan tema *Indahnya Negeriku* karena dianggap mudah. Namun siswa lebih suka bila dalam pembelajaran yang digunakan oleh guru berbentuk seperti nyata. Sedangkan media yang digunakan guru hanya berbentuk buku dan media gambar.

Pengembangan media dikembangkan guru agar menciptakan suasana belajar yang merangsang siswa untuk aktif motoriknya maupun daya pikirnya. Namun, sering kali masih ada guru yang menggunakan media yang monoton bahkan kadang tidak menggunakan. Maka yang terjadi pembelajaran kurang

kondusif, siswa kurang tertarik untuk belajar dan hasilnya kurang berhasilnya tujuan pembelajaran. Dalam permasalahan yang sering dihadapi guru saat pembelajaran berlangsung adalah ketika siswa menanyakan hal yang penting dalam materi pelajaran, guru tidak mampu memberikan dalam kenyataan yang ada atau dalam bentuk media yang seharusnya digunakan siswa untuk menyalurkan informasi dan daya kreativitas siswa. Peran guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting dan terlibat langsung didalamnya, menggunakan media yang mendukung siswa dapat mengembangkan ide-ide dan gagasan yang baru pada saat memecahkan masalah yang ada di materi pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk memberikan pengalaman konkret atau nyata yaitu media diorama. Diorama merupakan salah satu jenis media tiga dimensi. Sudjana (2013: 170) menyatakan bahwa diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa diorama merupakan media tiga dimensi yang menggambarkan suasana atau gambaran yang nyata atau kongkrit.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan diatas peneliti ingin melakukan penelitian untuk mengembangkan media diorama pada pembelajaran tematik terintegrasi tema *indahnya negeriku* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Panggang 01 Jepara

Gool, Gall & Borg dalam *educational research* dalam Putra (2013: 84) mengatakan R&D (penelitian dan pengembangan) dalam pendidikan adalah sebuah model pengembangan berbasis industry dimana penelitian digunakan untuk merancang produk baru, yang kemudian secara sistematis diuji di lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai mereka memenuhi kriteria tertentu yaitu efektifitas dan kualitas.

Sugiyono (2016 : 407) mengatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan model atau metode penelitian yang digunakan untuk merancang dan menghasilkan produk baru, yang secara sistematis diuji di lapangan, di evaluasi dan di sempurnakan sampai memenuhi kriteria tertentu.

Menurut Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2014: 4) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Menurut Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2014: 58) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, Koran, majalah dan sebagainya.

Menurut Anitah (2010: 5) mengatakan media adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan belajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau bahan untuk mempermudah guru untuk menyampaikan pembelajaran agar dapat merangsang siswa untuk belajar.

Sudjana (2013: 170) mengatakan Diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian.

Kurniawan (2014: 95) menyatakan pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menekankan pada pola pengorganisasian materi yang terintegrasi dipadukan oleh suatu tema. Tema diambil dan dikembangkan dari luar mata pelajaran, tapi sejalan dengan kompetensi dasar topik-topik (standar isi) dari mata pelajaran.

Prastowo (2013: 221) mengatakan pembelajaran tematik terintegrasi merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2016: 407) Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu.

Prosedur Penelitian/Pengembangan

Model yang dikembangkan oleh Borg and Gall (1983) langkah-langkah umum yang harus diikuti untuk menghasilkan produk, sebagaimana siklus *Research and Development* yaitu sebagai berikut :

Penelitian dan pengumpulan data (*Research and Information*)

Penelitian pendahuluan (prasurvei) untuk mengumpulkan informasi kajian pustaka, pengamatan kelas. Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti melakukan prasurvei dengan melakukan observasi pembelajaran ke SDN Panggang 01 Jepara dan SDN 4 Panggang Jepara kelas IV. Dalam observasi ini, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang.

Kemudian dilanjutkan dengan tahap berikut yaitu mencari kajian pustaka. Kegiatan berupa pengumpulan bahan atau materi pelajaran yang diperlukan untuk pembuatan produk, seperti :

materi pokok tematik meliputi berbagai mata pelajaran, aspek pendukung seperti gambar atau video. Pengumpulan materi pokok dilakukan dengan menggunakan sumber-sumber atau buku-buku tematik kurikulum 2013 yang sudah ada, sedangkan pengumpulan gambar diperoleh melalui *download* melalui internet dan mencari sumber secara langsung.

Perencanaan (*Plainning*)

Menentukan kompetensi khusus, metode, bahan ajar dan strategi pembelajaran. Pada langkah ini diperlukan adanya klasifikasi program pembelajaran yang didesain sehingga program tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran yang di harapkan. Dengan kata lain, siswa mampu atau tidak mampu mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan setelah mengikuti proses pembelajaran.

Hasil dari identifikasi kebutuhan tersebut dapat digunakan peneliti sebagai landasan untuk merancang suatu media pembelajaran yang mengaktifkan siswa, melatih keterampilan siswa dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Oleh karena itu peneliti merancang media tiruan benda nyata. Media ini bertujuan agar siswa dapat tertarik dalam pembelajaran dan alternative mengajarkan siswa dalam materi hewan langka dan tidak langka.

Pengembangan Draf Produk (*Develop preliminary from of product*)

Pengembangan formal produk awal yang mencakup penyiapan bahan-bahan pembelajaran, *handbook*. Format

pengembangan program ini yaitu mengembangkan media diorama. Penyiapan bahan-bahan yang diperlukan untuk media diorama. Materi pembelajaran disesuaikan dengan tema “Indahnya Negeriku” subtema “Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan” pada pembelajaran pertama. Buku pegangan adalah buku guru dan buku siswa kurikulum 2013 tema “Indahnya Negeriku”, subtema “Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan”. Perangkat evaluasi terdiri dari aktivitas siswa (peserta didik).

Uji coba lapangan awal (*Preliminary field testing*)

Sugiyono (2016: 414) menjelaskan bahwa desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan ahli lainnya, maka akan diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Pada tahap validasi media, bertujuan untuk mendapatkan desain media diorama yang valid. Revisi produk dilakukan apabila desain belum mencapai tingkatan valid yang diharapkan. Pihak yang berperan penting pada tahap ini adalah ahli media ahli materi pembelajaran yang menentukan apakah desain perlu direvisi atau diperbaiki selanjutnya dapat di uji coba.

Tahap uji coba awal dilakukan pada 1-3 sekolah yang melibatkan 6-12 subjek dan data hasil wawancara dan angket dikumpulkan dan dianalisis. Uji coba dilakukan di 3 sekolah yaitu SDN Panggang 01 Jepara, SDN 4 Panggang Jepara dan SDN 5 Mulyoharjo Jepara.

Waktu penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah bulan Maret 2017 pada semester 2. Uji coba awal pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan dikelas IV. Media diorama ini diujikan dengan melibatkan 93 siswa.

Revisi Produk (*Main Product Revision*)

Revisi produk pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan berdasarkan komentar dan saran dari dosen ahli dan juga pendapat dari siswa berdasarkan angket.

PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan salah satu guru kelas IV, SD Negeri 1 Panggang Jepara, SD Negeri 4 Panggang Jepara, SD Negeri 5 Mulyoharjo Jepara dan menganalisis angket kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran di tiga sekolah, diperoleh informasi bahwa permasalahan di setiap SD adalah media pembelajaran yang digunakan saat ini kurang bervariasi, media yang digunakan hanya buku-buku dan tidak adanya media yang mendukung pembelajaran yang menjadikan siswa aktif dan semangat dalam belajar. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan guru menggunakan metode ceramah dan kurang sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide, gagasan dan pikirannya ke dalam proses pembelajaran.

Sehingga diperoleh hasil bahwa siswa senang terhadap pembelajaran

tema 6 Indahnya Negeriku. Siswa suka bila media pembelajaran yang digunakan oleh guru berbentuk kongkrit. Jumlah angket kebutuhan media ada 93 siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan media pembelajaran inovatif, kreatif dan kongkrit yang dapat menumbuhkan suasana pembelajaran yang menarik dan aktif, agar siswa tidak merasa bosan dan memudahkan guru untuk mengajarkan tema Indahnya Negeriku subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan, sehingga pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu diharapkan media diorama ini dapat digunakan sebagai media yang dapat menambah wawasan siswa tentang hewan langka dan tidak langka di Indonesia. Untuk itu dalam penelitian ini diajukan alternatif pemecahan masalah berupa media pembelajaran diorama untuk siswa kelas IV SD semester II.

Deskripsi Hasil Pengembangan

1. Desain Produk

Media diorama adalah sebuah media pembelajaran yang dikembangkan dari media tiga dimensi. Media diorama merupakan media yang kongkrit (berbentuk seperti nyata). Media diorama dikembangkan peneliti dikaitkan dengan materi IPA, Bahasa Indonesia dan Matematika pada tema Indahnya Negeriku. Media diorama di dalamnya terdapat pulau-pulau dan hewan khas di setiap pulau. Media

diorama terbuat dari kayu yang ukuranya 70X50cm sehingga membarikan keawetan media dan background terbuat dari triplek sehingga tidak mudah rusak, pulau-pulaunya terbuat dari bubur kertas yang diwarnai dengan warna coklat, kuning dan hijau, disetiap pulau terdapat masing-masing hewan khasnya. Media ini sangat menarik, karena bentuknya seperti nyata.

Media ini telah di validasi oleh ahli materi dan ahli media serta sudah dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Sebelum membuat media diorama peneliti menyebar angket kebutuhan siswa dan guru sehingga peneliti mengerti media yang diharapkan serta dibutuhkan oleh siswa.

2. Validasi

a) Validasi Ahli I

Validasi ahli dilakukan oleh Henry Januar Saputra, M.Pd dosen Universitas PGRI Semarang. Validasi dilakukan dengan memberikan data kuantitatif sebagai penilaian kemudian ahli media memberikan saran untuk perbaikan.

Validasi media dilakukan pada tanggal 23 Maret 2017. Komentar dari ahli media menyatakan bahwa media yang dikembangkan menarik, namun perlu adanya perbaikan pada media sehingga perlu adanya sedikit revisi. dengan mendapatkan skor 91,25%

Hasil validasi ahli materi adalah untuk melaksanakan pembelajaran media diorama di dampingi atau di

lengkapi dengan bahan ajar yang memuat materi hewan langka dan tidak langka. Berdasarkan bahan ajar yang dibuat mendapatkan komentar buku yang dibuat cukup baik dan sesuai dengan tema dan saran yaitu: Tulisan dalam materi, Kontras warna dengan mendapatkan skor 91,7%

b) Validasi Ahli II

Validasi ahli dilakukan Siti Ulfiyanti, M.Pd dosen Universitas PGRI Semarang. Validasi dilakukan dengan memberikan data kuantitatif sebagai penilaian kemudian ahli media memberikan saran untuk perbaikan.

Validasi media dilakukan pada tanggal 23 Maret 2017. Hasil validasi ahli media yaitu media diorama sudah baik dan interaktif sudah baik dan tidak perlu ada perbaikan. Komentar secara umum media diorama layak diuji tanpa revisi. Dengan mendapatkan skor 92,5%.

Hasil validasi ahli materi adalah untuk melaksanakan pembelajaran media diorama di dampingi atau di lengkapi dengan bahan ajar yang memuat materi hewan langka dan tidak langka. Berdasarkan bahan ajar yang dibuat mendapatkan saran yaitu perbanyak contoh hewan yang akan disajikan, sehingga siswa secara mandiri mampu memahami karakteristik hewan yang dicontohkan, dan dapat menilai karakteristik hewan yang dicon-

tohkan dan dapat dinilai karakteristik hewan lain yang dijumpai dalam kehidupan nyata. Materi sudah cukup baik dan dapat membantu siswa mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Dengan skor 88,3%.

c) Validasi Ahli III

Validasi ahli dilakukan Ika Menarianti, M.Kom dosen Universitas PGRI Semarang. Validasi dilakukan dengan memberikan data kuantitatif sebagai penilaian kemudian ahli media memberikan saran untuk perbaikan.

Validasi media dilakukan pada tanggal 24 Maret 2017. Hasil validasi ahli media yaitu media diorama sudah menarik, bahkan bahan yang digunakan tahan lama dan awet. Media sudah baik dan tidak perlu ada perbaikan. Komentar secara umum media diorama layak digunakan tanpa revisi. Dengan mendapatkan skor 80%.

Hasil validasi ahli materi adalah untuk melaksanakan pembelajaran media diorama di dampingi atau di lengkapi dengan bahan ajar yang memuat materi hewan langka dan tidak langka. Berdasarkan bahan ajar yang dibuat sudah baik dan sesuai dengan karakteristik siswa serta dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dan tidak perlu ada perbaikan. Komentar secara umum materi dalam bahan ajar media diorama layak di digunakan. Dengan mendapatkan skor 75%.

3. Revisi Desain

Selain penilaian validasi produk, komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi pada media diorama telah diputuskan untuk dilakukan revisi produk agar menjadi lebih sempurna. Revisi dilakukan apabila terdapat kritik, saran dan komentar pada media yang di validasikan agar produk yang dihasilkan layak jika diterapkan dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berikut masukan atau saran dari ahli validator: Pada pulau irian jaya belum ada hewan khasnya dimohon diberikan dan di tempatkan pada diorama.

Penulis kemudian melakukan revisi produk sesuai dengan yang disarankan ahli media. Revisi dilakukan dengan menambah burung cendrawasih pada pulau Irian jaya.

4. Validasi Perbaikan Desain

Setelah melakukan perbaikan desain produk, dan sebelum di ujikan ke lapangan, maka perlu dilakukan validasi perbaikan desain. Hasil validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran diorama. Dengan Skor 95%. Presentase analisis validasi oleh ahli media terhadap media diorama setelah dilakukan revisi produk menunjukkan kualitas produk pada kategori sangat layak digunakan. Komentar ahli media menyatakan bahwa media yang dikembangkan sudah layak digunakan di dalam penelitian di lapangan, sehingga media yang dikembangkan sudah bisa

dilanjutkan pada tahap berikutnya tanpa revisi dan dapat di uji cobakan ke sekolah.

Deskripsi Hasil Uji Coba Lapangan

1. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas di lakukan di SDN 1 Panggang Jepara, dengan jumlah 23 siswa dari 3 sekolah yang berjumlah 90 siswa. Data yang di gunakan untuk tolak ukur keberhasilan media yang di kembangkan menggunakan angket tanggapan siswa dan angket tanggapan guru ini dalam bentuk skala *Likert*. Subjek pengujian media pembelajaran diorama didasarkan pada hasil analisis studi pendahuluan, yang menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV di SDN 1 Panggang Jepara memerlukan media pembelajaran yang kongkrit dalam penyampaian pembelajaran Tema Indahnya Negeriku sehingga siswa mendapatkan wawasan dan ide, gagasan yang luas.

a) Angket Tanggapan Siswa

Lembar angket tanggapan siswa diberikan kepada siswa setelah mereka menggunakan atau mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Angket tanggapan siswa bertujuan untuk mengukur seberapa minat siswa terhadap media. Data hasil analisis tanggapan siswa terhadap media pembelajaran dijelaskan Berdasarkan analisis angket tanggapan siswa terhadap media diorama yang di sebar di SDN Panggang 1 Jepara dengan 23 responden, diperoleh skor sebanyak 424 dari jumlah skor

maksimal sebanyak 260. Dari skor tersebut dapat diperoleh presentase rata-rata sebesar 92,2% dengan kategori sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa banyak peserta didik yang senang dan memberikan tanggapan positif terhadap media diorama. Dengan hasil analisis angket tanggapa siswa sebesar 92,2%, hal ini menandakan bahwa media diorama dapat diterima.

b) Angket Tanggapan Guru

Angket tanggapan guru bertujuan untuk mengukur seberapa diterimanya media diorama dalam tema *Indahnya Negeriku*. Hasil analisis angket tanggapan guru kelas IV pada media diorama dijelaskan. Berdasarkan analisis angket tanggapan guru terhadap media diorama yang telah di isi oleh guru kelas IV SDN Panggang 1 Jepara, diperoleh skor sebanyak 74 dari jumlah maksimal 80. Dari skor tersebut dapat diperoleh persentase rata-rata sebesar 92,5% dengan kategori sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa guru kelas IV merasa senang dan memberikan tanggapan positif terhadap media diorama. Dengan hasil angket tanggapan guru sebesar 92,5% menandakan bahwa media diorama dapat diterima dan layak di gunakan dalam pembelajaran di sekolah.

2. Uji Coba Perluas

Uji coba perluas di lakukan 2 SD yaitu di SDN 4 Panggang Jepara dan SDN 5 Mulyoharjo Jepara, dengan jumlah 67 siswa dari 90

siswa. Data yang di gunakan untuk tolak ukur keberhasilan media yang di kembangkan menggunakan angket tanggapan siswa dan angket tanggapan guru ini dalam bentuk skala *Likert*. Subjek pengujian media pembelajaran diorama didasarkan pada hasil analisis studi pendahuluan , yang menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV di SDN 4 Panggang Jepara dan SDN 5 Mulyoharjo Jepara memerlukan media pembelajaran dalam penyampaian pembelajaran *Tema Indahnya Negeriku*.

a) Angket Tanggapan Siswa

Lembar angket tanggapan siswa diberikan kepada siswa setelah mereka menggunakan atau mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Angket tanggapan siswa bertujuan untuk mengukur seberapa minat siswa terhadap media. Data hasil analisis tanggpan siswa terhadap media pembelajaran dijelaskan. Berdasarkan analisis angket tanggapan siswa terhadap media diorama yang di sebar di SDN 4 Panggang Jepara dan SDN 5 Mulyoharjo Jepara dengan 67 responden diperoleh skor sebanyak 1231 dari jumlah skor maksimal sebanyak 1340. Dari skor tersebut dapat diperoleh presentase rata-rata sebesar 92% dengan kategori sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa banyak peserta didik yang senang dan memberikan tanggapan positif terhadap media diorama. Dengan hasil analisis angket tanggapa siswa

sebesar 92%, hal ini menandakan bahwa media diorama dapat diterima.

b) Angket Tanggapan Guru

Angket tanggapan guru bertujuan untuk mengukur seberapa diterimanya media diorama dalam tema Indahya Negeriku. Hasil analisis angket tanggapan guru kelas IV SDN 4 Panggang Jepara dan SDN 5 Mulyoharjo Jepara pada media diorama dijelaskan. Berdasarkan analisis angket tanggapan guru terhadap media diorama yang telah di isi oleh guru kelas IV SDN Panggang 4 Jepara dan SDN 5 Mulyoharjo, diperoleh skor sebanyak 140 dari jumlah maksimal 160. Dari skor tersebut dapat diperoleh persentase rata-rata sebesar 87,5% dengan kategori sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa guru kelas IV merasa senang dan memberikan tanggapan positif terhadap media diorama. Dengan hasil angket tanggapan guru sebesar 87,5% menandakan bahwa media diorama dapat diterima dan layak di gunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Pokok Temuan

Pokok temuan yang didapatkan dan pengembangan ini adalah :

Ditemukan media diorama yang layak digunakan sebagai media pembelajaran tema Indahya Negeriku kelas IV SD semester II dengan cara dikembangkan media diorama menjadi sebuah media pembelajaran yang kongkrit. Karena media diorama memiliki perlengkapan yang dapat

membantu siswa seperti: pewarnaan media menarik, bahan yang di gunakan dalam media diorama tahan lama sehingga media dapat digunakan dalam jangka waktu panjang dan aman bagi siswa, media diorama juga sudah sesuai dengan KI, KD, dan Indikator dalam kurikulum 2013, dengan adanya media diorama siswa dapat menambah konsentrasi dan mehidupkan suasana pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan interaktif.

Pembahasan Hasil Pengembangan

Media Diorama dikembangkan berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan (*research and devolepment*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang di gunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Media diorama merupakan media pembelajaran yang dimodifikasi dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran yang menyenangkan. Peneliti merancang setiap unsur dalam pembelajaran mulai dari sintaks pembelajaran sampai dengan tampilan media. Dalam penggunaannya, media diorama melibatkan semua siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Keunggulan lain dari media diorama adalah dapat menumbuhkan minat belajar siswa, siswa berlatih meningkatkan kreatifitas, kemandirian dalam pembelajaran dan menumbuhkan suasana kelas yang aktif . Dengan menggunakan media diorama minat siswa dalam belajar tema Indahya Negeriku dapat meningkat dan

siswa mendapatkan wawasan baru. Tanggapan siswa mengenai media diorama yaitu siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang materi pembelajaran tema Indahnya Negeriku yang diberikan oleh guru karena selama pembelajaran berlangsung siswa lebih sering mengamati media diorama.

Tanggapan guru mengenai media diorama ialah media diorama yang digunakan sangat menarik, sehingga pembelajaran menjadi aktif interaktif dan menyenangkan, media diorama memudahkan siswa untuk mengetahui tentang hewan-hewan langka yang ada di Indonesia. Selain itu guru juga akan terasa santai dalam pembelajaran, karena siswa dapat belajar dengan mandiri, guru hanya mengawasi. Hal ini sesuai dengan Arsyad (2014: 4) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Media diorama bisa digunakan dalam pembelajaran tematik terintegrasi sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan dapat menumbuhkan suasana pembelajaran yang aktif dan menarik. Siswa juga mendapatkan wawasan yang banyak. Hal ini sesuai dengan Kurniawan (2014: 95).

Media diorama mendapat respon yang baik oleh guru dan siswa. Guru merespon baik karena dengan

adanya media diorama mampu membantu guru dalam menyampaikan materi yang ada pada tema Indahnya Negeriku. Respon baik juga ditunjukkan siswa, yaitu siswa suka dengan media diorama sebagai media bantu untuk belajar. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media diorama adalah media yang dapat membantu siswa untuk menambah wawasan yang baru, media diorama dapat menumbuhkan suasana kelas yang aktif dan inovatif dan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada tema Indahnya Negeriku.

Sasaran dari pengembangan media diorama adalah guru dan siswa. Pengembangan media ini diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang baru yang dapat menimbulkan antusiasme dan ketertarikan siswa pada tema Indahnya Negeriku, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, siswa akan lebih senang belajar tema Indahnya Negeriku dan guru lebih inovatif dan kreatif dalam menciptakan media pembelajaran. Adapun tahapan yang harus dilakukan untuk memperoleh media yang valid dan sesuai dengan materi pelajaran sebelum diujicobakan adalah melalui tahap validasi ahli media dan validasi ahli materi, revisi desain dan uji coba produk lapangan. Pada tahap validasi ahli media dan materi, media diserahkan kepada pakar ahli, dan perangkat pembelajaran lainnya seperti angket. Setelah media diserahkan kepada validator, validator menilai

media tersebut dan dibubuhkan pada lembar validasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah di laksanakan, simpulan yang dapat peneliti berikan pada penelitian pengembangan media Diorama adalah sebagai berikut:

Menurut studi pendahuluan yang dilakukan di tiga sekolah terdapat masalah pembelajaran pada pembelajaran tematik di dalam kelas kurang optimal terutama dalam penggunaan media, karena guru hanya menggunakan buku dan gambar , sehingga siswa merasa kesulitan dalam menerima materi dan merasa kesulitan dalam menerima materi, Dalam tahap pengembangan, telah dilakukan validasi produk sebagai tolak ukur kevalidan media. Validasi produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, sehingga didapat hasil rata-rata persentase keidealan dari ahli media sebesar 97%, 91,25%,7,9% dan 91,25% dan hasil dari

ahli materi 88,3%,91,70%, 75% dan 93,30%, Dalam tahap uji coba lapangan, telah dilakukan dua tahap yaitu uji coba terbatas dan uji coba di perluas. Uji coba terbatas di laksanakan di SDN 1 Panggang dengan menyebar angket tanggapan siswa, angket tanggapan guru dan evaluasi, sehingga di dapatkan hasil presentase tanggapan siswa sebesar 92,2% tanggapan guru sebesar 92,5% dan Uji coba diperluas di laksanakan di 2 SD yaitu SDN 4 Panggang, dan SDN 5 Mulyoharjo dengan menyebarkan angket berupa angket tanggapan siswa maupun tanggapan guru, sehingga didapatkan hasil rata-rata persentase tanggapan dari siswa sebesar 92% dan hasil dari tanggapan guru sebesar 87,5%. Berdasarkan dari hasil tanggapan siswa maupun guru terhadap media Diorama dapat dinyatakan bahwa media dinyatakan diterima dan dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Filia. 2016. Alat Peraga Diorama, (online), (http://filladliaumaroh.blogs.uny.ac.id/2016/04/06/alat-peraga_diorama/ diakses tanggal 6 April 2016)
- Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran Terpadu Tematik*. Bandung: Alfabet

- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jogjakarta: Diva Press
- Putra. 2013. *Research&Development Penelitian dan Pengembangan*.Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Soegeng, dkk. 2012. *Pengantar Ilmu Pendidikan*.Semarang: IKIP PGRI SEMARANG PRES
- Soegeng, A.Y. 2016. *Dasar-Dasar Penelitian*.Yogyakarta:Magnum Pustaka Utama
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016.*Metode Penelitian Pendidikan*.Bandung : Alfabeta