

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
TEMA 3 PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI MARINDAL 104211
KEC. MEDAN AMPLAS**

Tenti Armisah Gajah¹, Dara Fitrah Dwi²

¹Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

²PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

¹tentiarmisahgajah@umnaw.ac.id, ²darafitrahdwi@umnaw.ac.id,

ABSTRACT

This research aims to find out how to develop diorama media in thematic learning on the theme of caring for living creatures in class IV and efforts to improve student learning outcomes in class IV at Elementary School 104211 Marindal. This research is a type of research and development using the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The subject of this research is diorama media on the theme (caring for living creatures) and the object of this research is learning material on the theme (caring for living creatures) to improve the learning outcomes of fourth grade elementary school students. Quantitative data is obtained from the formula used to determine the suitability of media and materials. The data obtained is used as a reference for making revisions to the products being developed. Based on the calculations above, the results of the overall assessment of the material experts reached the instrument used to collect data, namely a questionnaire. The results of media validation for the theme learning diorama (caring for living creatures) were media expert validation obtained 82% with the criteria being very suitable for use and suitable for development in learning the themes of caring for living creatures sub theme 1 very feasible, material expert validation obtained a score of 80% with the criteria are suitable for use, the teacher's response received a score of 97% with the criteria very suitable for use and the student response received a score of 95% with the criteria very suitable for use. Based on the data obtained, it can be concluded that diorama media can improve learning outcomes for fourth grade elementary school students. Can improve the learning outcomes of class IV students.

Keywords: Learning Media, Storytelling, Learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media diorama pada pembelajaran tematik tema peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV dan Upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar 104211 Marindal. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yaitu analisis (*Analisis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Subjek dalam penelitian ini adalah media diorama pada tema (peduli terhadap makhluk hidup) dan Objek pada penelitian ini adalah materi pembelajaran tema (peduli terhadap makhluk hidup) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Data kuantitatif di peroleh dari rumus yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media dan materi.

Data yang diperoleh sebagai acuan untuk melakukan revisi pada produk yang dikembangkan. Berdasarkan perhitungan di atas maka hasil penilaian dari ahli materi keseluruhan mencapai instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket atau kuesioner. Hasil validasi media diorama pembelajaran tema (peduli terhadap makhluk hidup) adalah validasi ahli media memperoleh 82% dengan kriteria sangat layak digunakan dan layak untuk dikembangkan dalam pembelajaran tema2 peduli terhadap makhluk hidup sub tema 1 dengan sangat layak, validasi ahli materi memperoleh skor 80% dengan kriteria layak digunakan, tanggapan guru memperoleh skor 97% dengan kriteria sangat layak digunakan dan respon siswa memperoleh skor 95% dengan kriteria sangat layak digunakan. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media diorama untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV sekolah dasar. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV..

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Storytelling*, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu komponen penting di dalam kehidupan manusia. Pendidikan yang baik akan berdampak baik terhadap manusia dan kelangsungan hidupnya. Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan pola pikir, kemampuan dan kepribadian yang lebih baik. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan juga memiliki peranan penting untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia, karena untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam bermasyarakat. Maka dari itu

manusia membutuhkan adanya suatu Pendidikan. Semakin baik mutu Pendidikan seseorang maka akan dapat mempengaruhi kemajuan serta berkembangnya suatu bangsa. Dalam kegiatan Pendidikan terjadi proses pembelajaran yaitu kegiatan belajar mengajar anatara guru dengan siswa untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang dilakukan berdasarkan muatan kurikulum dalam setiap Pendidikan.

Media dapat dipahami sebagai alat, dapat membantu guru dan siswa untuk mempermudah proses pembelajaran. Menurut Wati (2016) media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media ini harus tepat dengan materi yang disajikan, karena media pembelajaran yang tepat akan lebih mudah membuat siswa termotivasi, aktif dan lebih paham akan materi yang diajarkan guru. Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan bahan ajar dalam suatu pembelajaran seperti pada

pembelajaran tematik. Media pembelajaran dianggap sangat penting karena, penyampaian materinya lebih jelas dan siswa lebih mudah memahami materi tersebut. Media pembelajaran dapat diterapkan pada pembelajaran apa saja, salah satunya di jenjang sekolah dasar yaitu mata pelajaran tematik.

Menurut Munadi (2012) diorama adalah pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau memperjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas. Selain itu, Sudjana dan Rivai (2013) berpendapat bahwa diorama merupakan pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa diorama merupakan suatu pemandangan tiga dimensi yang berbentuk kotak mini menggambarkan keadaan atau fenomena yang nyata dan konkrit. Diorama biasanya digunakan untuk menggambarkan kejadian, sosok atau objek tiruan dari aslinya, sehingga diorama tersebut seakan-akan nyata. Dan dengan menggunakan media diorama ini guru dapat meningkatkan hasil belajar dan peserta didik juga dapat memahami tentang materi ini yang disampaikan oleh guru. Salah satu media pembelajaran yang perlu diterapkan oleh guru di dalam kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran diorama. Daryanto (2010) berpendapat bahwa media diorama merupakan salah satu media proyeksi yang disajikan secara visual tiga dimensional berwujud sebagai

tiruan yang mewakili aslinya. Media diorama juga digunakan dalam pembelajaran mewakili benda asli yang sulit disajikan di dalam kelas.

Menurut (Poerwadarminta :2014) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk menyambungkan lebih dari satu pelajaran untuk memberikan pengalaman yang tak terlupakan bagi peserta didik. Disisi lain menurut Kadir dan Hanum(2014) mengemukakan pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan mata pelajaran yang berbeda serta memakai topik tertentu. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang

Hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. Bukti bahwa seseorang telah belajar sehingga terjadi perubahan tingkah laku dari seseorang, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar tersebut ada di dalam perubahan seperti pengetahuan, keterampilan, aspirasi emosional serta hubungan sosial. Menunjang hasil belajar yang baik maka dibutuhkan aktivitas belajar, karena tanpa adanya aktivitas belajar maka pengalaman belajar tidak akan terjadi. Pengalaman langsung dalam proses belajar adalah aktivitas belajar tanpa adanya aktivitas belajar.

Dalam pembelajaran guru masih menggunakan buku paket. Buku paket dikatakan kurang praktis, karena guru masih menggunakan media pembelajaran berupa gambar

dan tulisan sehingga siswa masih merasa kesulitan dalam menerima materi pembelajaran dan siswa masih bingung Ketika menerima materi pembelajaran. Sehingga siswa juga kurang mempunyai pengalaman yang berkesan dalam proses pembelajaran. Sedangkan media yang disukai siswa adalah media yang kongkrit.

Guru masih melaksanakan proses pembelajaran secara konvensional seperti menggunakan metode ceramah. Metode ceramah dilakukan dengan cara menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik secara langsung atau dengan secara lisan. Penggunaan metode ini sifatnya sangat praktis dan efisien bagi pemberian pengajaran yang bahannya banyak dan mempunyai banyak peserta didik. Alasan peneliti mengambil judul ini adalah berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan dan keterangan dari guru metode ceramah ini sering dipandang sebagai metode yang kurang efektif, yaitu interaksi yang terjadi dalam proses pembelajaran cenderung bersifat hanya berpusat pada guru, sehingga membuat suasana belajar kurang efektif, metode ceramah ini mempunyai beberapa kelemahan seperti guru yang aktif sedangkan siswa hanya bisa mendengar tanpa mau mengeluarkan kreativitas mereka tetapi keaktifan mereka juga kurang. Selain itu guru masih cenderung belum memanfaatkan sumber belajar selain dari buku, menjadikan buku satu-satunya pegangan dan acuan bagi siswa dalam pembelajaran tematik

dikelas. Komunikasi dengan peserta didik berjalan seperti biasa, sopan dan empati.

Guru sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar juga dituntut untuk kompeten dalam melakukan pendekatan agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan yang sesuai dengan kondisi siswa. Dari hasil belajar bahwa proses belajar mengajar yang dilakukan guru lebih menggunakan model konvensional sehingga proses belajar berjalan membosankan dan tidak menarik perhatian siswa dalam belajar. Masih banyak siswa yang beranggapan tematik dengan nuatan ipa adalah pelajaran yang sangat membosankan, dan lebih mudah membuat siswa cepat mengantuk, dan terlebih lagi ditambah suasana belajar ini kurang diminati oleh banyak siswa. Pada saat pembelajaran siswa tampak kurang aktif dalam mendengarkan penjelasan guru, serta kelihatan bosan, disisi lain terdapat beberapa siswa yang kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran hal ini dilihat dari banyaknya siswa yang sibuk mengobrol dengan teman-temannya bahkan ada siswa yang bermain-main, seperti melempar kertas bulatan, hanya Sebagian kecil siswa yang aktif dalam mengikuti pembelajaran, bahkan guru sering kali diberikan kesempatan kepada siswa akan tetapi siswa hanya terdiam sementara siswa belum memahami materi yang disampaikan guru. Tentu kondisi ini sangat mengganggu dan menghalangi siswa untuk dapat menguasai materi pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SD 104211 Marindal di kelas IV diperoleh bahwa rendahnya nilai hasil belajar siswa masih ada yang di bawah KKM. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) ataudengan kata lain siswa yang nilainya di bawah 70 lebih banyak dibandingkan dengan siswa yang nilainya di atas 70. Yakni hanya 34% atau 10 siswa yang tuntas dalam pembelajaran dan 66% atau 20 siswa yang tidak tuntas dari keseluruhan 30 siswa. Terlihat bahwa nilai hasil belajar siswa yang tidak tuntas lebih besar dari pada tuntas. Hal ini terjadi karena banyak kondisi siswa dalam belajar di kelas dan diperoleh keterangan bahwa hasil belajar siswa kurang memuaskan.

Hal ini disebabkan guru masih kurang mengembangkan kreativitas pembelajaran seperti media diorama , pengembanagan media diorama sebagai media pembelajaran, sehingga topik yang sangat menarik untuk peneliti kaji. Terutama di SD Negeri 104211 Marindal , belum diterapkannya sarana pembelajaran seperti media diorama. Karena dalam pembuatan diorama membutuhkan waktu yang cukup lama serta membutuhkan biaya yang lumayan banyak dan membutuhkan kreativitas yang cukup menarik baik guru ataupun siswa.

Dengan adanya media diorama dalam pembelajaran, guru terbantu Ketika menyampaikan materi dan suasana belajar tidak monoton, serta akan membantu siswa dalam memahami materi dengan mudah.

Jadi jika materi pembelajaran tematik tersebut dikemas menjadi sebuah media yang menarik, maka dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam mengatasi permasalahan yang sedang dihadapi, peneliti menemukan solusi yang dapat diterapkan yaitu guru dapat membuat media menggunakan alat-alat yang mudah dirangkai agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dan guru juga harus membuat media tersebut semenarik mungkin agar siswa dapat tertarik dan paham dengan materi yang dibawakan oleh guru. Hal tersebut dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Maka dari itu guru sebagai pelaksana Pendidikan diharapkan harus melakukan upaya- upaya yang dapat memperbaiki kondisi tersebut. Upaya yang harus dilakukan guru yaitu dengan memperbaiki perangkat pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menguji keefektivan produk tersebut Sugiyono(Sari at all. 2020). Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan diantaranya adalah analisis (Analysis), (Design), pengembangan(Development)

,implementasi(Implementation) dan evaluasi(Evaluation).

Subjek dalam penelitian ini adalah media diorama materi peduli terhadap makhluk hidup digunakan dan objek dalam penelitian ini adalah materi peduli terhadap makhluk hidup. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan antara lain Instrumen Observasi, Instrumen Wawancara. Data pada penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif. Data penelitian ini diperoleh dengan observasi, wawancara, tes dan angket. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif dalam penelitian yaitu data yang diperoleh dari angket yang diberikan oleh validator ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses dalam penelitian pengembangan ini diawali dengan menentukan permasalahan yang sedang membutuhkan inovasi selanjutnya menentukan subjek penelitian dan tempat penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media diorama pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mencapai tujuan yang telah di rumuskan, maka peneliti melakukan pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. peneliti menggunakan ke 5 tahapan tersebut karena, untuk mendapatkan media diorama pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar, maka

peneliti melakukan beberapa langkah-langkah di antaranya Tahap Analysis (Analisis) didalam tahap ini peneliti menjabarkan 3 yaitu 1. Analisis Kebutuhan Siswa, 2. Menganalisis Kurikulum, KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) dan 3. Analisis Situasi. Tahap Design (Perencanaan) Tahap Desain merupakan tahapan kedua dalam penelitian dan pengembangan. Dalam tahapan ini, peneliti melakukan rancangan terhadap produk siswa dengan kebutuhan. Selain merancang desain produk, peneliti juga Menyusun instrument penelitian yaitu lembar validasi. Desain media pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kela IV dikembangkan peneliti akan dirincikan dengan spesifikasi produk dengan Desain produk yang dilakukan yaitu berupa kerangka desain. Kerangka desain yang dibentuk peneliti di buat dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran terkait desain yang akan dibuat.



Gambar 1 Desain Media *Diorama* Sub Tema Hewan Dan Tumbuhan Dilingkungan Rumahku

Tahap *Development* (Pengembangan) Pada tahapan ini merupakan proses pembuatan pengembangan media *diorama* sun

tema hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku kelas IV.

Tahap Implementation
(Implementasi)

Pada tahap ini dilakukan yaitu uji validitas. Dalam tahapan ini dijelaskan sebagai berikut.

- a. Uji validitas yang telah ditetapkan ditunjukkan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media diorama yang dikembangkan serta validasi dilakukan untuk memperbaiki kekurangan media diorama sesuai dengan saran dan tim validator. Media diorama ini divalidasi oleh 3 validator serta dilakukannya respon siswa.

Hasil penilaian dari ahli media keseluruhan mencapai 82%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81% sampai 100% maka media diorama “sangat layak” dari perhitungan di atas diperoleh persentase 82% maka media sangat layak. Berdasarkan hasil uji validitas media oleh ahli media draft 1 diperoleh dengan jumlah skor 82% yang tergolong dalam kategori sangat layak. Validasi Ahli Materi hasil penilaian dari ahli materi keseluruhan mencapai 80%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81% sampai 80% maka bahan ajar dikategorikan “sangat layak”. Dari perhitungan di atas diperoleh persentase 80% maka materi yang di dalam bahan ajar dikategorikan sangat layak.

Berdasarkan hasil uji validitas materi oleh ahli materi draft 1 diperoleh dengan jumlah skor total 80 % yang tergolong dalam kategori sangat layak. hasil penilaian dari guru kelas IV keseluruhan mencapai 97%.

Jika persentase yang diperoleh mencapai 81% sampai 100% maka media diorama “sangat layak “. Dari perhitungan di atas diperoleh persentase 97% maka media diorama sangat layak. Berdasarkan hasil uji validitas media oleh ahli media draft 1 diperoleh dengan jumlah skor 97% yang tergolong dalam kategori sangat layak. hasil penilaian dari siswa kelas IV keseluruhan mencapai 95%.

Pada tahap analisis (Analysis), dilakukan analisis terhadap kebutuhan materi, kurikulum dan analisis kebutuhan. Analisis yang dilakukan terhadap kebutuhan materi adalah menganalisis materi apa yang digunakan oleh guru di sekolah dasar terutama SD Negeri 194211 Marindal. Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan pada siswa kelas IV sekolah dasar 104211 Marindal, hasil belajar siswa kelas IV masih rendah, pada proses pembelajaran guru masih menggunakan buku paket sebagai bahan ajar sehingga siswa kurang aktif .

Hal ini dikarenakan pada proses pada saat proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 104211 Marindal berlangsung, tidak menggunakan bahan ajar yang menarik , sehingga hasil belajar siswa kelas IV masih sangat rendah . selanjutnya analisis kurikulum yaitu menelaah kompetensi inti dan kompetensi dasar yang telah ada pada buku guru tema 3 subtema 1. Selanjutnya analisis situasi terkait dengan kondisi siswa dan situasi kegiatan pembelajaran di kelas yaitu dengan melakukan observasi kegiatan guru dalam mengajar

menggunakan bahan ajar menarik atau tidak.

Kesimpulan dari hasil observasi itu bahwa pembelajaran dikelas dapat dikatakan hasil belajara siswa masih rendah dikarenakan guru masih menggunakan buku paket sebagai bahan ajar tanpa adanya media pembelajaran. Peneliti ingin membantu mengembangkan media *diorama* yang bisa membantu mengatasi hasil belajar siswa yang rendah.

Selanjutnya tahap Desain (*Design*), dilakukan merancang media *diorama* pada pembelajaran tema (peduli terhadap makhluk hidup) untuk meningkatkan hasil belajar. Untuk merancang media *diorama* pada pembelajaran tema (peduli terhadap makhluk hidup) untuk meningkatkan hasil belajar dilakukan engan mendesain produk.

Selanjutnya tahapan pengembangan (*Development*) yaitu dilakukan proses pembuatan langkah – langkah media *diorama*.

Selanjutnya, tahapan implementasi yang terdiri dari uji validitas. Uji validitas , validator ahli media, ahli materi, tanggapan guru serta respon siswa. Validator ahli media ahli materi, tanggapan guru serta respon siswa memberikan penilaian terhadap produk menggunakan kuesioner yang termuat dalam lembar validasi produk. Setelah dilakukan penilaian oleh ahli media, materi, tanggapan guru serta respon siswa, selanjutnya peneliti melakukan perbaikan sesuai kritik dan saran yang diberikan.

Hasil yang diperoleh dari validator ahli media pada validasi pertama adalah 82% dengan kriteria sangat valid. Selanjutnya hasil yang diperoleh dari validator ahli materi 80 % dengan kriteria kemudian validasi oleh guru kelas 97% dengan kriteria sangat layak dan respon siswa hasil yang diperoleh 95% Setelah hasil keseluruhan validasi media *diorama* untuk 4 validasi, maka peneliti mendapatkan hasil rata – rata keseluruhan untuk 4 validator pada validasi pertama yaitu 82% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya hasil kedua yang di peroleh dari validator 80 % selanjutnya validasi ketiga 97%. Kemudian validasi ke empat 95%. Termasuk kategori sangat layak. Dan hasil keempat yang diperoleh dari validator 97% termasuk ke kategori sangat layak. Adapun hasil validasi dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari 4 validator dapat kategori snagat layak.

Berdasarkan rumusan maslah dan pertanyaan penelitian yang diajukan pada bagian sebelumnya, maka berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian diketahui apakah rumusan masalah dan pertanyaan yang diajukan telah terjawab atau belum. Hasil analisis terhadap data yang diperoleh menunjukkan :

1. Bagaimana desain pengembangan media *diorama* pada pembelajaran tematik dengan tema peduli terhadap makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar di kelas IV SD Negeri 104211 Marindal ?

2. Bagaimana kelayakan media *diorama* pada pembelajaran tematik tema peduli terhadap makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar di kelas IV SD Negeri 104211 Marindal ?
3. Bagaimana implementasi media *diorama* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SD Negeri 104211 Marindal.

Pengembangan Desain Media Diorama

Desain (*Design*), dilakukan merancang produk media diorama pada pembelajaran tema (peduli terhadap makhluk hidup) untuk meningkatkan hasil belajar. Untuk merancang media diorama pada pembelajaran tema (peduli terhadap makhluk hidup) untuk meningkatkan hasil belajar dilakukan dengan bahan- bahan dan alat-alat yang sudah ditentukan untuk membuat produk. Bahan yang digunakan seperti triplek, rumput maket, styerofom, kerikil, pohon plastic, cat air, origami, brush, hewan plastic, kutek bening. Sedangkan peralatan yang digunakan yaitu kuas, gunting, lem fox, lem tembak, lem dextone, double tape, mangkok, ulpen, paku.



Gambar 2 Desain Produk



Gambar 3 Produk Media Diorama Yang Sudah Selesai

Kelayakan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa

Dari hasil uji validasi, validator ahli media, materi, tanggapan guru serta respon siswa menilai tentang media *diorama*. Terdapat empat validator ahli media, materi, tanggapan guru dan respon siswa adalah Bapak Muhammad Zulkifli Hasibuan, M.Si. (Dosen di Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah) , Bapak Sujarwo, S.Pd.,M.Pd. (Dosen di Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah). Ibuk Nelly Astuti Harahap (Guru SD Negeri 104211 Marindal) dan siswa kelas IV SD Negeri 104211 Marindal. Validator ahli media, materi, tanggapan guru serta respon siswa memberikan

penilaian terhadap produk menggunakan kuesioner yang termuat dalam lembar validasi produk. Setelah dilakukan penilaian oleh ahli media, materi, tanggapan guru serta respon siswa, selanjutnya melakukan perbaikan sesuai komentar dan saran yang diberikan.

Hasil yang diperoleh dari validator ahli media pertama adalah 82% dengan kriteria sangat valid. Selanjutnya hasil yang diperoleh dari validator ahli materi pertama adalah 80% kemudian hasil dari yang diperoleh dari tanggapan guru adalah 97% dengan kategori sangat valid dan hasil yang diperoleh dari respon siswa adalah 95% dengan kategori sangat layak. Setelah keseluruhan validasi media *diorama* untuk 4 validasi, maka peneliti mendapatkan hasil rata – rata keseluruhan untuk 4 validator pada validasi pertama yaitu 82% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya hasil validasi kedua 80% dengan kategori sangat valid. Kemudian hasil validasi ketiga diperoleh 97%. Dan hasil validator ke empat diperoleh 95% termasuk ke kategori valid digunakan.

Berdasarkan Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh pada ahli yaitu media, materi, tanggapan guru dan respon siswa. Secara keseluruhan memperoleh kategori “sangat layak” untuk digunakan. Hasil validasi produk media *diorama* sebagai media pembelajaran yang diberikan ahli media memperoleh 82% “sangat layak”. Nilai tersebut diperoleh dari kelayakan kegrafikan, kelayakan penyajian, dan tampilan dalam

pembelajaran. Media *diorama* ini di buat berdasarkan sesuai dengan pembelajaran yang ada di Pelajaran tematik. Hasil validasi produk media *diorama* sebagai media pembelajaran yang diberikan ahli media memperoleh 82% dengan kategori “sangat layak”. Nilai tersebut diperoleh dari penilaian tampilan desain dengan kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari setiap validasi ahli, maka disimpulkan kevalidan produk media *diorama* sebagai media pembelajaran pada pembelajaran tematik mendapat kategori “sangat layak “ digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV SD Negeri 104211 Marindal.

D. Pembahasan

Setelah hasil pengembangan media *diorama* dilakukan. Untuk media *diorama* pada proses pembelajaran tematik agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai peneliti menunjukkan sebuah media yang di desain agar menambah semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran tematik, bahkan Ketika media yang di desain di tunjukkan kepada siswa membuat siswa penasaran untuk melihat pada saat proses pembelajaran. Ketika Pelajaran dimulai siswa sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan hasil dari kemampuan yang di peroleh siswa tuntas dalam meningkatkan hasil belajar menggunakan media *diorama* Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media

diorama untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV sekolah dasar. Dapat dikatakan meningkat. Dikarenakan saat proses pembelajaran menggunakan media *diorama* siswa terlihat dapat meningkat hasil belajarnya.

Salah satu yang menjadi faktor penting dalam keefektifan sebuah pembelajaran adalah dengan adanya media menurut Zaini (wulandari at all 2023) dengan media pembelajaran, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar.

Media pada pembelajaran tema ini memiliki informasi mengenai tumbuhan dan hewan untuk melatih kemampuan mereka seberapa jauh penguasaan kompetensi yang berhasil siswa kuasai setelah mempelajari media *diorama*.

D. Kesimpulan

Media yang dikembangkan adalah media *diorama* pada pembelajaran tema (peduli terhadap makhluk hidup) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar tema 3 “peduli terhadap makhluk hidup” subtema 1 “hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku”.

Hasil validasi media *diorama* pada pembelajaran tema (peduli terhadap makhluk hidup) adalah pada validasi media memperoleh 82% dengan kriteria sangat layak. Pada validasi materi memperoleh 80%

dengan kategori layak. Kemudian pada tanggapan guru memperoleh 97% dengan kriteria sangat layak. Dan pada respon siswa memperoleh 95% dengan kriteria sangat layak..

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2013). Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya). Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.
- Munadi, Y. (2012). Media Pembelajaran. Jakarta: GaungPersada Press.
- Poerwadarminta, W.J.S. 2014. Kamus Umum Bahasa Indonesia, Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka, hlm. 752
- Sugiyono, 2020. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Wati, E. R. (2016). Ragam Media Pembelajaran Visual, Audio Visual, Komputer, Power Point, Internet, Interactive Video. Kata Pena.