PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA PADA PEMBELAJARAN METAMORFOSIS HEWAN DI KELAS IV SDS PEMBANGUNAN TANJUNG MORAWA T.A 2022-2023

Fahlevi Ariani [1], Sukmawarti [2]
[1,2]Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah
[1] fahleviariani@umnaw.ac.id, [2]sukmawarti@umnaw.ac.id,

ABSTRACT

The purpose of this research is to develop three-dimensional diorama media that is feasible and practical to use after being validated by several experts and response tests by students and teachers. The research method uses the ADDIE development model. The instruments used were media feasibility test questionnaires and student and teacher response questionnaires. The research subjects were 2 UMN Al-Washliyah lecturers consisting of 1 material expert validation and 1 media expert validation and 2 class IV teachers and 9 class IV students. The developed three-dimensional diorama media was assessed by experts with a percentage of 90% (material experts) 100% (media experts) with a very decent category. Student response tests were carried out on 21 grade IV students at SDS Pembangunan Tanjung Morawa with a percentage of 93.4% (strongly agree category). And the trial of 2 class IV teacher responses with a percentage of 93.3% (strongly agree). Very decent category and totally agree. Based on the results of the feasibility and practicality tests, the three-dimensional diorama media was declared feasible as a learning medium at SDS Pembangunan Tanjung Morawa.

Keywords: Diorama Learning Media, Animal Metamorphosis Material.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media diorama tiga dimensi yang layak dan praktis untuk digunakan setelah divalidasi oleh beberapa ahli dan uji respon oleh siswa dan guru. Metode penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE. Instrumen yang digunakan adalah angket uji kelayakan media dan angket respon siswa dan guru. Subjek penelitian adalah 2 dosen UMN Al-Washliyah terdiri atas 1 validasi ahli materi dan 1 validasi ahli media dan 2 guru kelas IV serta 9 siswa kelas IV. Media diorama tiga dimensi dikembangkan dinilai oleh para ahli dengan persentase yaitu 90% (ahli materi) 100% (ahli media) dengan kategori sangat layak. Uji respon siswa dilakukan terhadap 21 orang siswa kelas IV yang ada di SDS Pembangunan Tanjung Morawa dengan presentase 93,4% (kategori sangat setuju) . Dan uji coba 2 orang respon guru kelas IV dengan presentase 93,3% (sangat setuju). Kategori sangat layak dan sangat setuju. Berdasarkan hasil dari uji kelayakan dan kepraktisan tersebut maka media diorama tiga dimensi dinyatakan layak sebagai media pembelajaran di SDS Pembangunan Tanjung Morawa..

Kata Kunci : Media Pembelajaran Diorama, Materi Metamorfosis Hewan.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah hak dan kewajiban bagi warga negara yang harus dicapai baik melalui pendidikan formal, informal maupun nonformal. Menurut undang-undang sistem pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 Pasal 1, Pendidikan merupakan usaha yang dimaksudkan untuk mencapai proses pembelajaran guna mengembangkan potensi peserta didik dalam spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, serta keterampilan untuk dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh karena itu, setiap warga negara mempunyai hak yang sama atas pendidikan yang layak.

Proses kegiatan belajar mengajar dilaksanakan untuk memberikan pemahaman terhadap siswa tentang materi yang diajarkan. Tercapainya kegiatan belajar mengajar tidak terlepas dari perangkat pembelajaran dan model atau metode yang digunakan guru dalam mengajar. Untuk mengajarkan kepada anak SD agar penyampaian materi dapat dengan mudah dipahamai oleh siswa guru dapat menggunakan perangkat pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran yang konkrit agar siswa lebih mudah memahami penyampaian materi dari guru.

Pentingnya media pembelajaran dapat membantu guru mewujudkan proses belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan kepada siswa. Adanya media pembelajaran guru dapat menciptakan berbagai situasi kelas sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran akan membantu peserta didik lebih mudah memahami materi dan pembelajaran akan berjalan efektif karena menggunakan media pembelajaran yang sifatnya konkrit.

Media pembelajaran juga sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar dapat membantu guru menambah wawasan siswa. Berbagai bentuk dan jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa. Penggunaan media juga harus merangsang siswa agar mengingat apa yang sudah dipelajari dan memberikan rangsangan pembelajaran yang baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan juga mendorong siswa untuk melakukan proses pembelajaran dengan benar. Penggunaan media pembelajaran akan berhasil dengan memperhatikan aspek- aspek seperti tujuan, kondisi siswa, fasilitas pendukung, waktu yang tersedia dan kemampuan guru untuk menggunakan media pembelajaran dengan tepat.

Menurut pendapat Sulistyorini (2017:15) berpendapat bahawa “Proses pembelajaran di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum k13 yang terdiri dari berbagai kelompok mata pelajaran. Salah satunya adalah mata pelajaran llmu Pengetahuan Alam (IPA). Pendidikan IPA adalah

pendidikan yang menggunakan sains sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan pada umumnya yakni pendidikan nasional dan pendidikan sains pada khususnya, yaitu peningkatan pengetahuan tentang bumi dan alam semesta."

Tujuan IPA di capai melalui proses pembelajaran yang meliputi beberapa aspek. Berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Ruang lingkup mata pelajaran IPA SD meliputi : "(1) Makhluk hidup dan proses kehidupan; (2) Benda, sifat-sifat dan kegunaannya; (3) Energi dan perubahannya; (4) Bumi dan alam semesta; (5) memahami alam sekitar; (6) memiliki keterampilan untuk mendapatkan ilmu berupa keterampilan proses /metode ilmiah; (7) memiliki sikap ilmiah di dalam mengenal alam sekitar dan memecahkan masalah yang dihadapinya."

Berdasarkan hasil observasi penelitian yang dilakukan di salah satu SDS Pembangunan melalui data observasi, ditemukan informasi bahwa pembelajaran IPA selama ini berlangsung dengan media yang terbatas pada gambar yang ada pada buku teks siswa. Guru juga menggunakan metode ceramah dalam pembelajarannya. berikut kutipan dari wawancara guru kelas : "pada saat pembelajaran IPA , saya jarang menggunakan media yang kreatif maupun inovatif, biasanya saya hanya menggunakan media yang ada di sekolah seperti buku teks serta gambar cetak".

Berdasarkan informasi tersebut dapat diketahui bahwa kurangnya bahan ajar yang tersedia menyebabkan kurangnya motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran, yang berujung pada masalah menurunnya hasil belajar IPA pada pembelajaran Metamorfosis hewan. Guru tidak maksimal dalam menggunakan alat bantu pengajaran. Bahan ajar yang tersedia untuk mata pelajaran IPA pada pembelajaran metamorfosis hewan hanya sebatas gambar yang ada pada buku teks guru dan siswa. penyampaian materi tanpa media yang menarik dapat menurunkan motivasi siswa. Pembelajaran tentang metamorfosis hewan memerlukan materi yang konkrit/nyata agar siswa dapat memperolehnya melihat secara langsung seperti apa proses metamorfosis hewan tersebut.

Rendahnya motivasi belajar IPA siswa ini juga didukung oleh hasil Ujian Semester Ganji Tahun Ajaran 2022/2023 siswa kelas IV SDS Pembangunan yang memiliki rata-rata rendah mencapai 65, sebagaimana data yang ditunjukkan, dimana 2 dari 12 (53%) siswa yang mencapai standar ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70 , sedangkan sisanya 10 siswa (47 %) nilainya dibawah KKM. Berdasarkan data tersebut, perlu adanya pengembangan bahan ajar yang dapat memotivasi siswa dan meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran.

Maka dari itu peneliti berupaya memeberikan solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu faktornya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran membantu siswa dalam menyerap

informasi yang diberikan guru, merangsang pikiran, membangkitkan semangat dan perhatian serta membuat siswa aktif. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berharap dapat mengembangkan media diorama pada pembelajaran metamorfosis hewan dikelas IV SD untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media selama pembelajaran. Melalui media pembelajaran diorama ini, siswa dapat memahami dan menerapkan dilingkungan sekitarnya.

Media diorama memberikan contoh-contoh konkrit/nyata metamorfosis hewan dalam bentuk tampilan miniatur tiga dimensi yang dapat menarik minat siswa selama pembelajaran . Menurut Yudhi Munadi (2013:170) "Media diorama adalah pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas." Diorama pada umumnya terdiri dari objek-objek yang disesuaikan dengan penyajiannya. Keunggulan penggunaan media diorama ini dalam pembelajaran yaitu : (1) cocok untuk pengajaran mata pelajaran ilmu fisika, biologi, sejarah dan berbagai macam mata pelajaran lainnya; (2) dapat memberikan gambaran situasi/kondisi objek seperti aslinya, sehingga peserta didik mudah dalam menghayatinya..

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian Research and Development (R&D). Di dalam dunia pendidikan, penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang relatif baru Punaji Setyosari, (2012: 214–215). "penelitian pengembangan tidak jauh berbeda dengan penelitian-penelitian lain, perbedaannya terletak pada metodologinya saja".

Menurut Sugiyono (2016: 279), "metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan tersebut". Penelitian ini merupakan model penelitian pengembangan ADDIE. Gagne dkk (2018) "memberikan perluasan dari tahap-tahap ADDIE ke dalam sebuah panduan prosedural yang lebih rinci yaitu: analyze, design, development, implementation, and evaluation". Oleh karena itu, prosedur pengembangan produk pada penelitian ini adalah pada model pengembangan ADDIE.

Subjek peneitian adalah siswa kelas IV SDS Pembangunan Tanjung Morawa yang berjumlah 12 Orang siswa. Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah media diorama metamorfosis hewan Pada Siswa Kelas IV SDS Pembangunan Tanjung Morawa.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghasilkan produk yang berkualitas berupa media pembelajaran diorama berupa observasi dan angket. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa lembar validasi dan angket. Teknik Analisis Data yang digunakan adalah Uji Kelayakan perangkat Pembelajaran, Angket Validasi Ahli, Angket Respon Siswa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDS Pembangunan Tanjung Morawa IV, dalam penelitian ini diketahui permasalahannya adalah media yang digunakan kurang menarik dan pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa masih berupa menonton. Oleh karena itu, siswa kurang memperhatikan guru selama proses pembelajaran dan mengabaikan beberapa sifat karakter selama berada di kelas. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat diorama tiga dimensi yang memuat prinsip-prinsip moral untuk anak kelas IV.

Tahap selanjutnya bagi peneliti adalah mengumpulkan data tentang media yang akan dihasilkan setelah sejumlah isu di sektor tersebut teridentifikasi. Berdasarkan kelas IV, media ini wajib atau tidak.

Wawancara dengan siswa dan instruktur di SDS Pembangunan Tanjung Morawa menghasilkan hasil observasi sebagai berikut: “Saya kebanyakan hanya menggunakan buku teks dan media LKS, selebihnya saya biasanya memberikan gambar cetakan yang sesuai dengan materi yang akan saya jelaskan.” Berdasarkan informasi yang diperoleh dari wawancara, instruktur terutama memanfaatkan lembar kerja dan contoh gambar yang relevan selama proses pembelajaran tematik, khususnya pada kelas IPA pada Tema 6 Subtema 1. Yang kurang beragam dan kurang bermanfaat dalam pembelajaran adalah media yang ada di lembaga tersebut. Siswa di lembaga tersebut bosan, lingkungan belajar tidak sesuai, dan hanya bisa berkonsentrasi belajar selama kurang lebih dua jam pengajaran karena keterbatasan media pembelajaran. Hal ini diakibatkan oleh hasil belajar yang kurang ideal dan tidak adanya media.

Pembahasan

Produk yang dihasilkan berupa media Diorama tiga dimensi pada pembelajaran IPA kelas IV SD. Media pembelajaran ini memuat Tema 6 Subtema 1 dalam pembelajaran IPA. Masing- masing materi pembelajaran sudah disesuaikan dengan kompetensi dasar yang berlaku pada pembelajaran IPA pada kurikulum 2013. Kompetensi dasar yang digunakan acuan dijadikan sebagai acuan dasar pembuatan media diorama tiga dimesi dengan harapan siswa mampu merespon materi pembelajaran yang ada dikelas dengan bantuan media diorama Tema Metamorfosis Hewan ini dengan langsung dan mudah diterima.



Gambar 1 Bagian Keseluruhan Media

Bagian keseluruhan media terdiri dari nama (label keterangan)

berbagai hewan mulai dari kupu-kupu, lebah, kecoa, dan belalang yang terletak pada masing-masing proses daur hidup hewan disesuaikan dengan pokok bahasan yang dikembangkan berjudul "Metamorfosis Hewan", kurikulum yang digunakan oleh media yaitu kurikulum 2013. Cover belakang pada media disesuaikan dengan bahasan yang diambil yang bertemakan taman dan langit.

Judul media pembelajaran ini adalah Diorama Tema Metamorfosis Hewan produk yang dihasilkan berupa diorama tiga dimensi yang bahan dasarnya adalah aluminium dan akrilik agar tidak berat dan tidak mudah pecah saat dibawa ataupun digunakan. Media diorama metamorfosis hewan dikembangkan dengan ukuran 40 cm x 30 cm setiap kotak dioramanya. Media diorama yang dibuat berjumlah 2 kotak diorama.

Sedangkan bahan akrilik menggunakan ukuran tebal 2 mm. Media diorama yang sudah jadi siap diisi dengan bahan-bahan replika Metamorfosis Hewan sesuai tujuan yang akan dicapai dalam materi Metamorfosis Hewan. Berikut merupakan gambar dari kompetensi dasar pada pembelajaran 5 Tema Metamorfosis Hewan yang dituangkan ke dalam 1 media pembelajaran berwujud media tiga dimesi yang berisi 4 materi pembelajaran.

Kotak media diorama yang pertama ini terdapat materi komponen Metamorfosis menjabarkan KD 3.5 Setelah mengamati gambar, siswa mampu mengidentifikasi siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya dengan baik. Dengan kegiatan menyusun gambar tahapan pertumbuhan hewan dan tumbuhan, siswa mampu membuat skema siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya dengan benar. KD dan Indikator tersebut dijadikan acuan untuk mengisi materi kotak pertama yang berisi gambaran tentang metamorfosis sempurna dan tidak sempurna serta penjelasan tentang terbentuknya konsep metamorfosis.

Metamorfosis adalah perubahan ukuran, bentuk, dan bagian-bagian tubuh hewan dari satu stadium ke stadium berikutnya. Dalam siklus hidupnya, hewan memiliki struktur dan fungsi tubuh yang berbeda pada setiap stadium. Kotak 1 menggambarkan tentang terbentuknya metamorfosis sempurna. Metamorfosis ini ditandai dengan adanya fase yang disebut pupa atau kepompong. Bentuk larva dengan serangga dewasa jauh berbeda. Perkembangannya menuju dewasa mengalami perubahan bentuk, penampilan dan perilaku. Contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna adalah kupu-kupu, dan lebah,dll.

Metamorfosis tidak sempurna yaitu Perbedaan metamorfosis tidak sempurna adalah perubahan bentuk serangga yang baru menetas (nimfa) tidak jauh berbeda dengan bentuk serangga dewasa (imago). Tahapan metamorfosis tidak sempurna tidak mengalami fase larva dan pupa. Bentuk tubuh nimfa hampir sama dengan bentuk dewasanya, yang membedakan adalah ukuran

tubuhnya. Setelah mengalami fase nimfa, hewan berkembang menjadi dewasa. Contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna adalah kecoa, belalang, dll.



Gambar 2 Bagian Proses Metamorfosis Lebah dan Kupu-kupu

Bagian materi metamorfosis sempurna pada Lebah dan kupu-kupu dalam media ini adalah berisi tentang penjelasan proses daur hidup Lebah dan kupu- kupu. Dimana proses daur hidup lebah dan kupu-kupu dimulai dari Telur, Ulat (Larva), Kepompong (Pupa), dan hewan dewasa (Imago).

Bagian materi metamorfosis tidak sempurna pada kecoak dan belalang dalam media ini adalah berisi tentang penjelasan proses daur hidup kecoa dan belalang. Dimana proses daur hidup kecoa dan belalang dimulai dari Telur, Nimfa, dan hewan dewasa (Imago).



Gambar 3 Bagian Proses Metamorfosis Kecoa dan Belalang

Media ini adalah berisi tentang penjelasan proses daur hidup kecoa dan belalang. Dimana proses daur hidup kecoa dimulai dari Telur, Nimfa, dan Belalang dewasa (Imago).

Hasil Validasi Ahli

Berdasarkan perhitungan maka diperoleh uji lapangan keseluruhan mencapai 95%. Jika dibandingkan dengan tabel kriteria kemenarikan, maka skor tersebut termasuk dalam kriterira sangat menarik karena memudahkan siswa dalam memahami materi, member semangat belajar, bahasa mudah dipahami, dan menarik untuk dipelajari oleh siswa menggunakan media diorama tiga dimensi, nilai terendah adalah 82 dan nilai tertinggi adalah 100. Nilai rata-rata pada pemberian angket kecerdasan spasial visual adalah 91.

Data nilai *pre-test* kecerdasan spasial visual merupakan kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan. Sedangkan *post-test* kecerdasan spasial visual merupakan kemampuan siswa sesudah diberikan perlakuan. Perlakuan yang dimaksud adalah siswa kelas uji coba diajar dengan menggunakan hasil produk pengembangan peneliti berupa diorama tiga dimensi taman metamorfosis. Pemberian angket *pre-test* dan *post-test* ini dimaksudkan untuk mengetahui perbedaan antara sebelum diberi media pembelajaran dan sesudah diberikan media pembelajaran. Langkah selanjutnya

untuk mengetahui ada tidaknya perlakuan pada belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan pada kelas uji coba dilakukan uji gain score.

Berdasarkan nilai kelas uji coba yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan penelitian yang berbentuk diorama tiga dimensi taman metamorfosis menunjukkan hasil yang lebih baik dari pada sebelum menggunakan media pembelajaran berupa diorama tiga dimensi taman metamorfosis. Dapat dilihat pada tabel 4.9 dimana nilai kecerdasan spasial visual kelas uji coba mengalami peningkatan 26% yaitu dari 65 menjadi 91.

Penilaian Hasil Belajar

Dari pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV SDS Pembangunan Tanjung Morawa pada uji coba lapangan akan disajikan dalam tabel berikut :

Tabel Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan pada *pre-test* dan *post-test*

No.	NAMA	Nilai	
		Pre-test x	*Post-test* x_i
1	Adrul Nafis	85	100
2	Andriano Julio Gultom	50	85
3	Daffa Eka Al Hafiz	70	90
4	Kevin Putra Marbun	60	85
5	Lestari Amanda	70	80
6	Mandala Shozi Utomo	45	80
7	Marco Collin	60	80
8	Muhammad Hafiz Ramadhan	60	80
9	Radja Panem.S	65	80
Jumlah		565	760

Berdasarkan data tabel diatas menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* 62.5 dan untuk rata-rata nilai *post-test* 82. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post- test* lebih bagus dari nilai *pre-test*. Dari data yang diperoleh menunjukkan ada pengaruh signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran diorama tiga dimensi taman metamorfosis yang telah dikembangkan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDS Pembangunan Tanjung Morawa.

Tabel 2 Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

No.	Nilai	Jumlah Siswa	Nilai Minimal	Nilai Maximal	Rata-rata
1.	*Pre-test*	9	45	85	65
2.	*Post-test*	34	70	100	85

Pada pemberian soal *pre-test,* nilai terendah adalah 45 dan nilai tertinggi adalah 85. Nilai rata-rata pada pemberian soal *pre-test* adalah 65. Sedangkan pada pemberian soal *post-test,* nilai terendah adalah 70 dan nilai tertinggi adalah 100. Nilai rata-rata pada pemberian soal *post-test* adalah 85.

Data nilai *pre-test* merupakan kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan. Sedangkan *post-test* merupakan kemampuan siswa sesudah diberikan perlakuan. Perlakuan yang dimaksud adalah siswa kelas uji coba diajar dengan menggunakan hasil produk pengembangan peneliti berupa diorama taman metamorfosis. Pemberian soal *pre-test* dan *post-test* ini dimaksudkan untuk mengetahui perbedaan antara sebelum diberi media pembelajaran dan sesudah diberikan media pembelajaran. Langkah selanjutnya untuk

mengetahui ada tidaknya perlakuan pada belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan pada kelas uji coba dilakukan uji gain score.

Berdasarkan nilai kelas uji coba yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan penelitian yang berbentuk diorama tiga dimensi taman metamorfosis menunjukkan hasil yang lebih baik dari pada sebelum menggunakan media pembelajaran berupa diorama tiga dimensi taman metamorfosis. Dapat dilihat pada tabel 4.11 dimana nilai kelas uji coba mengalami peningkatan 20% yaitu dari 65 menjadi 85.

Pembahasan

Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Tiga dimensi Taman Metamorfosis Materi Daur Hidup Hewan

Produk pengembangan yang dihasilkan adalah media pembelajaran diorama tiga dimensi taman metamorfosis pada materi daur hidup hewan sebagai penunjang belajar siswa kelas IV SDS Pembangunan Tanjung Morawadalam mencapai hasil belajar yang memuaskan.

1) Hasil Pengembangan Media Diorama Tiga dimensi
2) Tahap pra pengembangan Produk
3) Tahap pengembangan produk
4) Tahap uji coba produk
5) Tahap revisi produk

Analisis Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Diorama Tiga dimensi Taman Metamorfosis Materi Daur Hidup Hewan

Validasi dapat dilakukan melalui para pakar atau ahli yang sudah berpengalaman dalam bidangnya. Validasi ini dilakukan sebelum media diuji cobakan kepada siswa. Tahap validasi meliputi sebagai berikut:

1) Analisis Validasi Ahli Materi
2) Analisis Validasi Ahli Desain

Analisis Tingkat Keefektifan Media Pembelajaran Diorama Tiga dimensi Taman Metamorfosis Materi Daur Hidup Hewan

Tidak dapat dipungkiri bahwa pembelajaran dengan menggunakan media diorama lebih efektif dari pada ceramah, karena kemampuan spasial visual anak-anak lebih baik daripada auditornya. Oleh karena itu media diorama tentru bisa jadi alternative dalam pengajaran dalam meningkatkan kecerdasan spasial visual siswa. Media diorama dapat membuat siswa dapat menangkap informasi atau yang terkandung didalamnya dengan baik.Media diorama tiga dimensi ini dikembangkan dengan tujuan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran proses daur hidup hewan kelas IV di SD/MI dan dapat meningkatkan kecerdasan spasial visual siswa.

Efektifitas produk pengembangan dalam penelitian ini diukur dengan melakukan tahap *pre-test* dan *post-test* melalui uji t yang telah dilaksanakan terhadap siswa kelas IV SDS Pembangunan Tanjung Morawayang berjumlah 34 siswa. Sebelum produk digunakan, masing-masing siswa melakukan *pre-test* untuk mengetahui seberapa dalam

pemahaman siswa terhadap materi daur hidup pada hewan. Selanjutnya dilanjutkan dengan melakukan *post-test* terhadap 34 siswa setelah siswa mendapat pembelajaran menggunakan produk pengembangan berupa media diorama tiga dimensi.

Adapun hasil *pre-test* dan *post-test*. menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* adalah 65 dan rata-rata nilai *post- test* adalah 85. 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.

Perbedaan yang signifikan juga dibuktikan pada hasil perhitungan uji t yang menjelaskan bahwa Jadi, $t_{hitung} > t_{tabels}$. Perolehan t_{hitung} mendapat hasil sebesar 5,281 dengan uji hipotesis taraf signifikan 0,05 (5%) dengan derajat koefisien (dk = 33) menunjukkan nilai sebesar 2,034 yang disebut dengan t_{tabels}.

Dari hasil perolehan t_{hitung} dan t_{tabels} dapat dilihat bahwa Ha diterima karena t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabels}. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat ada perbedaan yang signifikan pada siswa saat menggunakan media pembelajaran diorama tiga dimensi taman metamorfosis dengan siswa saat tidak menggunakan media diorama tiga dimensi taman metamorfosis.nilai rata- rata *post-test* siswa sebesar 85 berada dalam kualifikasi baik, dan berada di atas nilai kkm sebesar 75.

Melihat nilai rata-rata *post-test* siswa lebih besar dari pada *pre-test* siswa, dapat diambil kesimpulan bahwa dengan media diorama tiga dimensi para materidaur hidup hewan ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa meningkatkan kecerdasa spasial visual dan pemahaman pada siswa mengenai materi daur hidup hidup hewan.

E. Kesimpulan

Media diorama tiga dimensi telah memenuhi kriteria kevalidan dengen memperoleh nilai dari para ahli dengan persentase yaitu ahli materi 90% (sangat layak) dan ahli media 100% (sangat layak) setelah dilakukannya revisi desain. Berdasarkan hasil dari uji kelayakan tersebut maka media diorama tiga dimensi dinyatakan layak untuk diaplikasikan kepada siswa kelas IV di SDS Pembangunan Tanjung Morawa. Media diorama tiga dimensi yang terintegrasi nilai-nilai karakter telah memenuhi kategori praktis ketika dilakukan uji respon siswa dengan dilakukan kepada 9 orang siswa kelas IV yang ada di SDS Pembangunan Tanjung Morawa dengan presentase respon guru kelas IV dengan presentase 93.3% (sangat layak). Kategori ini telah memenuhi kategori sangat menarik dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil dari uji kepraktisan tersebut maka media diorama tiga dimensi dinyatakan praktis untuk diaplikasikan kepada siswa kelas IV di SDN SDS Pembangunan Tanjung Morawa.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2013. Media pembelajaran. Depok : RajaGrafindo Persada.

Astrini. 2013. Pengembangan bahan ajar menulis petunjuk bagi

pembelajaran dengan pendekatan kontekstual pada siswa SMP. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.

Dalman. 2012. Keterampilan menulis. Depok : RajaGrafindo Persada.

Doyin, Mukh dan Wagiran. 2016. Penilaian dalam pengajaran bahasa Indonesia dan sastra. Yogyakarta : BPFE.

Kosasih. 2012. Dasar-dasar keterampilan menulis. Bandung : Yrama Widya.

Kustandi, Cecep dan Sutjipto. 2011. Media pembelajaran manual dan digital. Bogor : Ghalia Indonesia.

Musfiqon. 2012. Pengembangan media dan sumber pembelajaran. Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher.

Rusman, dkk. 2011. Pembelajaran berbasis teknologi dan informasi. Depok : RajaGrafindo Persada.

Siddiq, Djauhar dkk. 2018. Pengembangan bahan pembelajaran SD. Jakarta : Depdiknas.

Slameto. 2011. Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta : Rineka Cipta.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. Media pengajaran. Bandung : Sinar Baru Algesindo Offset.

Sugiyono. 2011. Statistika untuk pendidikan. Bandung : Alfabeta. Sugiyono. 2015. Metode penelitian pendidikan. Bandung : Alfabeta.

Tarigan, Henry Guntur. 2018. Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa. Bandung : Angkasa.

Ulum, Muhammad Saiful. 2015. Pengembangan buku panduan teknik pancingan kata kunci sebagai media pembelajaran menulis puisi siswa kelas V SD. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.