

## **PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA MATERI POKOK KENAMPAKAN ALAM PADA TEMA BENDA-BENDA DI SEKITAR KITA UNTUK KELAS V DI SD NEGERI 1 TAMBAN KECAMATAN PAKEL KABUPATEN TULUNGAGUNG**

**Tinto Eko Prasetyoko**  
STKIP PGRI Tulungagung  
Email: [tintoekoprasetyoko@gmail.com](mailto:tintoekoprasetyoko@gmail.com)

**Eka Yuliana Sari**  
STKIP PGRI Tulungagung  
Email: [ekayulianasari6@gmail.com](mailto:ekayulianasari6@gmail.com)

**Abstract:** *The purpose of writing this thesis is (1.) To describe the procedure of developing diorama learning media on the subject matter of natural appearance on the Themes of objects around us for Class V in SDN 1 Tamban. (2.) To describe the level of validity of the learning media dioramas of the subject matter of natural appearance on the Theme of objects around us for Class V in Tamban Elementary School 1 which was developed. (3.) To describe the effectiveness of the use of learning media dioramas of the subject matter of natural appearance on the Themes of objects around us for Class V in SDN 1 Tamban that were developed. in this research development, researchers refer to the procedural model is a descriptive model, which outlines the steps that must be followed to produce a product. The results of this development research show that: (1) Media that has been completed is then validated by media expert lecturers, material expert lecturers and RPP expert lecturers. The quality of the media that has been developed is good with a validity level of 75-100%. (2) The attractiveness of this learning media is seen from the results of the implementation of the media seen from the results of the assessment of student questionnaires with the acquisition of a percentage of 99%. (3) The effectiveness of student learning outcomes in the pre-test completed 6 students and the number of students who completed the post-test is 14 students. This shows that the posttest value is better than the pretest value. So there are significant differences in the use of diorama media that have been developed.*

**Keyword :** *Effectiveness of diorama media*

**Abstrak :** Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah (1.) Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran diorama materi pokok kenampakan alam pada Tema benda-benda di sekitar kita untuk Kelas V di SD Negeri 1 Tamban. (2.) Untuk mendeskripsikan tingkat validitas media pembelajaran diorama materi pokok kenampakan alam pada Tema benda-benda di sekitar kita untuk Kelas V di SD Negeri 1 Tamban yang dikembangkan. (3.) Untuk mendeskripsikan hasil belajar dari penggunaan media pembelajaran diorama materi pokok kenampakan alam pada Tema benda-benda di sekitar kita untuk Kelas V di SD Negeri 1 Tamban yang dikembangkan. dalam penelitian pengembangan ini, peneliti mengacu pada model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. 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 99%. (3) Keefektifan hasil belajar siswa pada *pretest* yang tuntas 6 siswa dan jumlah siswa yang tuntas pada *posttest* adalah 14 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih baik dari nilai *pretest*. Jadi ada perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan media diorama yang telah dikembangkan.

**Kata Kunci :** Keefektifan media diorama.

## PENDAHULUAN

Menurut Sadiman,dkk (2002, hal 6) “Media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan pengiriman pesan kepada penerima pesan, sehingga dapat merangsang pildran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa, yang sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan efektif dan efesien sesuai dengan yang diharapkan.”. Melalui media pembelajaran diharapkan dapat membantu memudahkan guru dalam penyampaian materi kepada siswa. Selain itu media pembelajaran sangat berguna untuk menarik minat dan menumbuhkan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran materi pokok kenampakan alam.

“Media diorama adalah media yang menggambarkan suatu kejadian baik yang mempunyai nilai sejarah atau tidak yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil” (Kustandi dan Sutjipto, 2011, hal.58). 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 siswa mudah dalam menghayatinya” (Prastowo, 2015, hal.240).

Media diorama ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada tema benda-benda disekitar kita materi pokok kenampakan alam. Pada penelitian ini yang digunakan adalah tema benda-benda disekitar kita materi pokok kenampakan alam yang memuat berbagai macam pengetahuan tentang kenampakan alam. Materi yang harus dipelajari siswa cukup banyak dan guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional dan tanpa media pembelajaran hal ini membuat siswa mudah bosan sehingga siswa sulit memahami materi.

Melalui penggunaan media diorama dapat membantu guru dalam penyampaian materi yang dikemas sedemikian rupa serta dilengkapi berbagai bentuk miniatur kenampakan alam sehingga siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari materi kenampakan alam. Pembelajaran dengan penggunaan media diorama ini tidak hanya dapat membantu guru dalam penyampaian materi melainkan

diorama ini juga bisa digunakan siswa untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di luar jam sekolah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Erwin Rahayu Setiawan pada tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Diorama Berbasis *Project Based Learning* pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 2 Candisari Kabupaten Temanggung” menunjukkan bahwa media diorama layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Dari hasil validasi materi diperoleh persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat layak dan oleh ahli media mendapat persentase 88,3% dengan kriteria sangat layak, dan tanggapan guru mendapat rerata persentase sebesar 91,25% dengan kriteria sangat layak. Tanggapan siswa mendapat rerata persentase 85% dengan kriteria sangat layak. Hasil belajar pretest dan posttest dihitung menggunakan N-Gain mengalami peningkatan sebesar 0,36 dengan kategori sedang. Berdasarkan uji hipotesis dengan uji t-test (*Paired Samples Test*), pada output diketahui  $Sig (2-tailed) = 0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, artinya terdapat perbedaan secara signifikan hasil belajar IPA

sebelum dan sesudah menggunakan media diorama berbasis PjBL.

## METODE

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) atau R&D. Menurut Sugiyono (2013, hal.297) metode *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan Richey dan Klein (dalam Sugiyono, 2015, hal.28) mengatakan bahwa “*the systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basic for the creation of instructional and noninstructional product and tool and new or enhanced model that govern their development*”.

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti mengacu pada model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model prosedural yang peneliti gunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) menurut Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2015, hal.35) yang terdiri dari beberapa langkah sebagai

berikut: (1) Melakukan studi pendahuluan (2) Perencanaan, (3) Pengembangan format produk awal, (4) Uji coba perorangan, (5) Revisi produk hasil uji coba (6) Uji coba terbatas (7) Revisi produk hasil uji coba terbatas, (8) Uji lapangan, (9) Revisi produk akhir dan (10) Desiminasi dan implementasi.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli dan lembar angket respon siswa. Lembar validasi dibuat menjadi tiga kelompok yang digunakan untuk mengevaluasi produk media pembelajaran berupa diorama yang dikembangkan yaitu (1) instrumen uji kelayakan untuk ahli media, (2) instrumen uji kelayakan media untuk ahli materi, dan (3) instrumen uji kelayakan media untuk ahli RPP.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, validasi ahli, angket, dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif.

## HASIL

### Sajian Data, Hasil Analisis Masalah dan Kebutuhan

Pengembangan media dilakukan dalam beberapa langkah. Langkah pertama yakni melakukan observasi di SDN 1 Tamban yang dilakukan pada bulan Januari

2019 untuk menganalisis masalah-masalah pembelajaran kurikulum 2013. Observasi tersebut dijadikan sebagai dasar pengembangan media diorama. Untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kemenarikan media diorama yang dikembangkan, peneliti menggunakan instrumen berupa angket. Angket dibuat menjadi tiga, yaitu angket untuk dosen ahli media, angket untuk dosen ahli materi, dan angket siswa. Perolehan angket dari siswa dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Data angket tersebut diperoleh data kualitatif berupa kriteria penilaian valid, cukup valid, kurang valid dan tidak valid. Data kuantitatif dengan cara menghitung skor setiap kriteria dan data dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Hasil tersebut itu nanti akan diperoleh data yang diketahui tingkat ke-validitas kelayakan dan kemenarikan media diorama. Tidak semua materi dapat disampaikan melalui media yang dikembangkan ini ,maka perlu adanya pemilihan materi yang berpedoman pada kompetensi inti, kompetensi dasar, silabus dan buku K13 kelas V SD semester II dengan tema benda-benda disekitar kita subtema benda tunggal dan campuran pada pembelajaran empat.

### Sajian Data dan Hasil Analisis Pengembangan Produk: Tahap Persiapan dan Pengumpulan Data

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 29 Januari 2019, diketahui bahwa guru kelas V SD Negeri 1 Tamban banyak menggunakan buku LKS dan buku siswa. Hal itu berdampak proses pembelajaran menjadi membosankan. Media pembelajaran yang ada di sekolah tidak digunakan sebagaimana mestinya. Oleh karena itu diperlukan adanya media yang menarik, seperti media diorama. Media diorama menyajikan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar yang disesuaikan dengan isi materi.

### Tahap Pengembangan Media Diorama

Pengembangan media diorama dilakukan dengan beberapa tahapan yang dimulai dengan penyusunan media diorama menggunakan alas terbuat dari triplek berukuran panjang 95 cm dan lebar 90 cm kemudian menggambar sketsa letak kenampakan alam diatas triplek. Potong dan rekatkan sterofoam ke alas triplek tadi sampai membentuk kenampakan alam yang ada dialam. Sketsa yang sudah jadi diberi semen putih yang sudah dicampur dengan lem putih sampai rata tunggu sampai kering. Setelah kering warnai menggunakan cat air,

cat kayu, dan cat akrilik sesuai dengan warna kenampakan alam yang ada di alam. Tahap selanjutnya merupakan tahap pengembangan media diorama berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan.

### Sajian Data dan Analisis Uji Coba Produk

Pada bagian ini berisikan sajian data dan analisis data uji coba skala kecil/kelompok kecil dan uji coba lapangan/kelompok besar. Penyajian data berupa hasil analisis proses implementasi produk, evaluasi produk, dan revisi produk.

**Tabel 4.6** Hasil Penelitian Angket Siswa Terhadap Media Pembelajaran pada Kelompok Kecil

No.	Indikator	Skor penilaian			Rata-rata	Ket
		RI	R2	R3		
1	Apakah dengan media diorama ini kamu mudah memahami materi kenampakan alam	3	3	3	3	Setuju
2	Apakah kamu senang dan tertarik menggunakan media ini	3	3	3	3	Setuju
3	Apakah media diorama ini tidak menggunakan tempat ruangan yang banyak	3	3	3	3	Setuju
4	Apakah media diorama mudah digunakan	3	3	3	3	Setuju
5	Apakah penggunaan media diorama ini lebih menghemat waktu dari pada pembelajaran yang dilakukan secara langsung ke alam	3	3	3	3	Setuju
6	Apakah penggunaan media diorama ini lebih menghemat tenaga dari pada pembelajaran yang dilakukan secara langsung ke alam	3	3	3	3	Setuju
7	Apakah penggunaan media diorama ini lebih menghemat biaya dari pada pembelajaran yang dilakukan secara langsung ke alam	3	3	3	3	Setuju
8	Apakah bahan yang digunakan tidak berbahaya bagi kamu	3	3	3	3	Setuju
9	Apakah media diorama ini meningkatkan rasa ingin tahu saya	3	3	3	3	Setuju
10	Apakah media ini tidak mudah rusak	3	3	3	3	Setuju
11	Apakah warna media ini menarik	3	3	3	3	Setuju
12	Apakah bentuk dari kenampakan alam sudah sesuai dan mewakili dengan yang ada di alam	3	3	3	3	Setuju
TOTAL					36	Setuju
Rata-rata					3	

**Tabel 4.7** Hasil Penilaian Angket Siswa Terhadap Media Pembelajaran Pada Kelompok Besar

No	Indikator	Skor total	Rata-rata	Ket.
1	Apakah dengan media diorama ini kamu mudah memahami materi kenampakan alam	48	3	Setuju
2	Apakah kamu senang dan tertarik menggunakan media ini	48	3	Setuju
3	Apakah media diorama ini tidak menggunakan tempat/ruangan yang banyak	46	2,8	Setuju
4	Apakah media diorama mudah digunakan	48	3	Setuju
5	Apakah penggunaan media diorama ini lebih menghemat waktu dari pada pembelajaran yang dilakukan secara langsung ke alam	48	3	Setuju
6	Apakah penggunaan media diorama ini lebih menghemat tenaga dari pada pembelajaran yang dilakukan secara langsung ke alam	48	3	Setuju
7	Apakah penggunaan media diorama ini lebih menghemat biaya dari pada pembelajaran yang dilakukan secara langsung ke alam	46	2,8	Setuju
8	Apakah bahan yang digunakan tidak berbahaya bagi kamu	48	3	Setuju
9	Apakah media diorama ini meningkatkan rasa ingin tahu saya	47	2,9	Setuju
10	Apakah media ini tidak mudah rusak	48	3	Kurang setuju
11	Apakah warna media ini menarik	48	3	Setuju
12	Apakah bentuk dari kenampakan alam sudah sesuai dan mewakili dengan yang ada di alam	47	2,9	Setuju
TOTAL		570	35,6	

$$\frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah seluruh nilai ideal seluruh item}} \times 100\%$$

maka pengamatan yang dilakukan oleh uji coba lapangan keseluruhan mencapai  $\frac{35,6}{36} \times 100\% = 98\%$ , jika dicocokkan dengan kriteria kelayakan, maka skor pencapaian ini termasuk dalam kriteria valid. Pada saat uji pelaksanaan ini, peneliti menjelaskan bagaimana cara menggunakan media diorama kepada siswa kemudian siswa diberi kesempatan melihat dan menggunakan media secara langsung. Saat siswa diberi kesempatan untuk menggunakan media diorama, siswa terlihat antusias. Beberapa siswa memilih menggunakan media sendiri. Hal itu membuat siswa saling berebut namun dapat

teratasi sehingga tidak berdampak pada rusaknya media.

Hasil Uji Coba Media Pembelajaran

**Tabel 4.8** Hasil Nilai *Pre-Test*

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1	Berlian Saputra A.	45	Belum Tuntas
2	Suci Ratna Sari	78	Tuntas
3	Alfath Fajar	75	Tuntas
4	Alfat Rizal Ramadhani	67	Belum Tuntas
5	Aprilia Elsa Fabiola	58	Belum Tuntas
6	Catur Ragil Ardiansyah	67	Belum Tuntas
7	Dita Novarisma Putri	87	Tuntas
8	Figo Armando	75	Tuntas
9	Fikri Ibnu R.	50	Belum Tuntas
10	Insan AuliyaWijaya	83	Tuntas
11	Kevin Awwalun Putra N.	67	Belum tuntas
12	M. Maulana Ibrahim	67	Belum tuntas
13	Nadin Pelangi	55	Belum tuntas
14	Noura Azdkiya Firdausi	78	Tuntas
15	Wibisana Hadi A.	67	Tuntas
16	Harist Aziz Chesar A.	42	Belum tuntas

**Tabel 4.9** Distribusi Frekuensi *Pre-Test* Siswa

No	Rentang skor	Frekuensi	Prosentase
1	70-79	6	37,5%
2	60-69	5	31,2%
3	50-59	3	18,7%
4	40-49	2	12,0%
5	30-39	0	0%

**Tabel 4.10** Hasil Nilai *Post-Test* Siswa

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1	Berlian Saputra A.	65	Belum Tuntas
2	Suci Ratna Sari	100	Tuntas
3	Alfath Fajar	95	Tuntas
4	Alfat Rizal Ramadhani	80	Tuntas
5	Aprilia Elsa Fabiola	75	Tuntas
6	Catur Ragil Ardiansyah	95	Tuntas
7	Dita Novarisma Putri	92	Tuntas
8	Figo Armando	86	Tuntas
9	Fikri Ibnu R.	85	Tuntas
10	Insan AuliyaWijaya	100	Tuntas

11	Kevin Awwalun Putra N.	67	Belum Tuntas
12	M. Maulana Ibrohim	95	Tuntas
13	Nadin Pelangi	79	Tuntas
14	Noura Azdkiya Firdausi	100	Tuntas
15	Wibisana Hadi A.	95	Tuntas
16	Harist Aziz Chesar A.	92	Tuntas

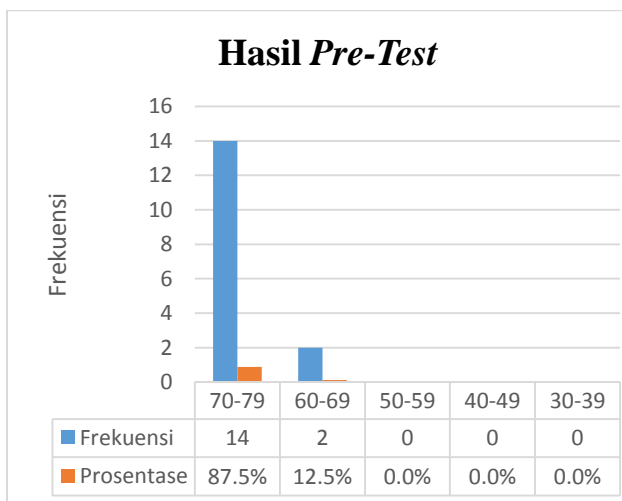
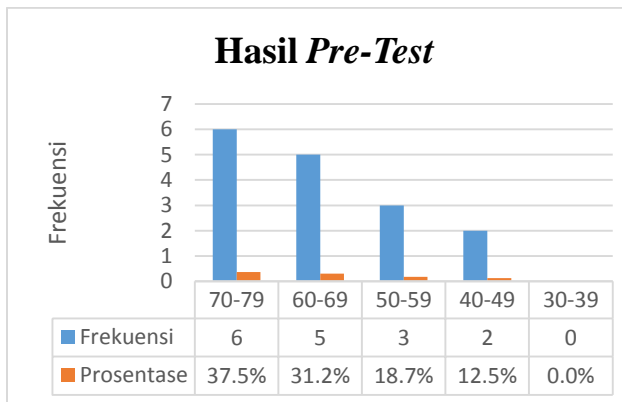
**KESIMPULAN**

Berdasarkan proses pengembangan media dan uji coba terhadap media pembelajaran pada tema benda-benda disekitar kita subtema benda tunggal dan campuran kelas V SD Negeri 1 Tamban, dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media diorama tema benda-benda disekitar kita subtema benda tunggal dan campuran kelas V SD Negeri 1 Tamban 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 V. 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, dan dosen ahli materi. Media yang selesai dibuat kemudian divalidasi oleh dosen ahli media, dan dosen ahli materi. Melalui beberapa tahap validasi tersebut dihasilkan media diorama tema benda-benda disekitar kita subtema benda

**Table 4.11** Distribusi Frekuensi *Post-Test* Siswa

No	Rentang skor	Frekuensi	Prosentase
1	70-79	14	87,5%
2	60-69	2	12,5%
3	50-59	0	0%
4	40-49	0	0%
5	30-39	0	0%



tunggal dan campuran. Kualitas media yang telah dikembangkan adalah layak dengan tingkat kevalidan 88%.

2. Kelayakan media pembelajaran ini dilihat dari hasil implementasi media dilihat dari hasil perolehan penilaian angket siswa dengan perolehan presentase 99%.
3. Keefektifan hasil belajar siswa pada *pretest* yang tuntas 6 siswa dan jumlah siswa yang tuntas pada *posttest* adalah 14 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih baik dari nilai *pretest*. Jadi ada perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan media diorama yang telah dikembangkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Asyar, R. (2016). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagra Findo Persada. Alfabeta
- Jalil Afandi, Ahmad. (2013). *Penggunaan Media Diorama Dalam Pembelajaran*

Tematik Di Kelas Rendah Sekolah Dasar.

<http://cagusuksesr.blogspot.com/2013/12/penggunaan-media-diorama-dalam.html>

- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Munadi, Yudhi. (2010). *Media Pembelajaran (sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Musfiqon, HM. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:
- Suryani, Nunuk., Setiawan, Ahmad., dan Putri, Adintin (2018) *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.



