

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA PADA TEMA
8 UNTUK SISWA KELAS V DI MI AL-HIDAYAH PULAU KUKUSAN**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Program Sarjana
Strata Satu (S1) Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA PADA TEMA 8
UNTUK SISWA KELAS V MI AL-HIDAYAH PULAU KUKUSAN**

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Rabu, 29 Juli 2020

Dosen Pembimbing I



Hafaturrahmah, M.Pd
NIDN 0804048501

Dosen Pembimbing II



Johri Sabaryati, M.Pfis
NIDN 0804048601

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Program Studi,


Hafaturrahmah, M.Pd
NIDN 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA PADA TEMA 8
UNTUK SISWA KELAS V MI AL-HIDAYAH PULAU KUKUSAN

Skripsi atas nama Zulkifli telah dipertahankan di depan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Jum'at, 7 Agustus 2020

Dosen Penguji

1. Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN 0804048501

(Ketua)

(.....)

2. Yuni Marivati, M.Pd
NIDN 0806068802

(Anggota)

(.....)

3. Nursina Sari, M.Pd
NIDN 0825059102

(Anggota)

(.....)

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan,


Dr. H. Maemunah, S.Pd., MH
NIDN 0802056801



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906

Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zulkifli
NIM : 116.12.0069
Tempat/Tgl Lahir : Pulau Kukuson, 22-08-1998
Program Studi : PkSD
Fakultas : FkIP
No. Hp/Email : 085 337 409 756
Jenis Penelitian : Skripsi KTI

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Tema 8
Untuk Siswa Kelas V Di MI-AL-Hidayah
Pulau Kukuson

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 11-09-2020

Penulis



Zulkifli
NIM. 116100069

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Sukses adalah saat persiapan dan kesempatan bertemu”

Persembahan :

Skripsi ini saya persembahkan untuk

1. Kedua orang tua saya tercinta Bapak Abdullah Arsyad dan Ibu Sumarni yang selalu memberikan doa dan motivasi serta semangat, dan terimakasih sudah berjuang untuk menyekolahkan saya sampai mendapatkan gelar sarjana
2. Terimakasih kepada Kakek H. Mustari dan Nenek Zahara yang selalu menasehati saya
3. kepada kakak Nurul Kurnia dan kedua adik saya Attauriq dan Sumiyati
4. Kepada keluarga besar Pulau Kukusan
5. Teman-teman seperjuangan Bee Clas FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram
6. Almamater Universitas Muhammadiyah Mataram

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Tema 8 Untuk Siswa Kelas V Di MI Al-Hidayah Pulau Kukusan Tahun 2019/2020 dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini mengkaji pengembangan media pembelajaran yang dapat diacu oleh para guru SD dimanapun berada. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam hal perolehan Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Mataram.

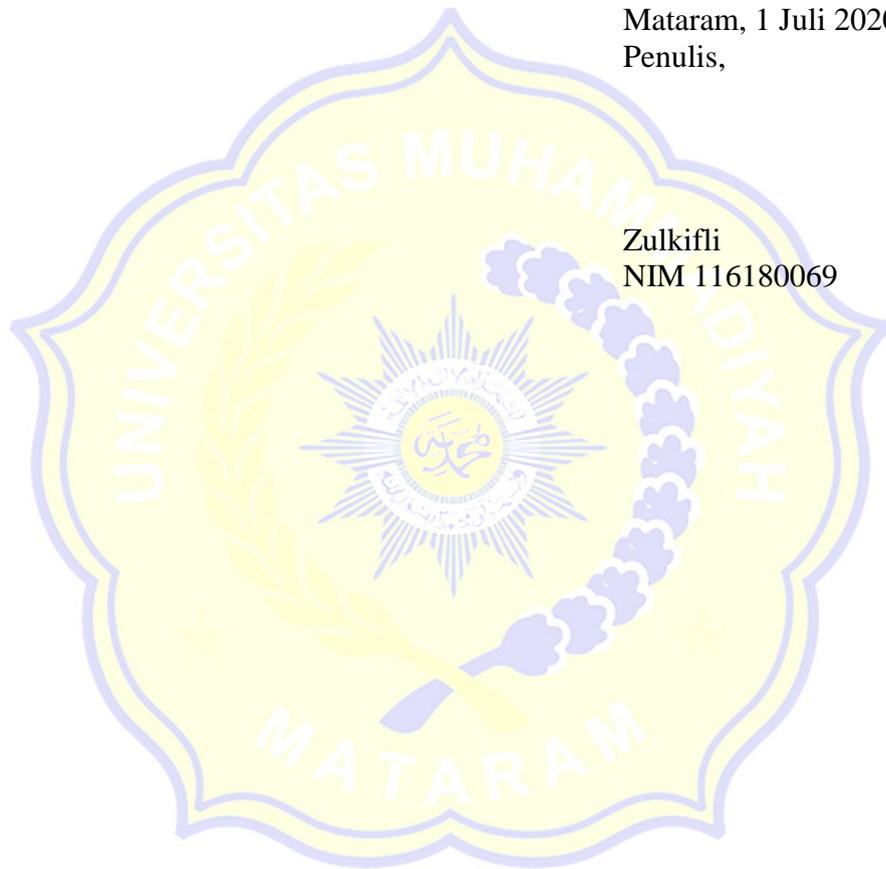
Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis seyogyanya mengucapkan terimakasih yang mendalam kepada :

1. Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd. sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Hj. Maemunah, S.Pd., M.H. sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing I dan Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Johri Sabaryati, M.Pfis. sebagai Dosen Pembimbing II, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaiannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh kesempurnaan, oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan.

Mataram, 1 Juli 2020
Penulis,

Zulkifli
NIM 116180069



Zulkifli. 116180069. **Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Tema 8 Untuk Siswa Kelas V Di MI Al-Hidayah Pulau Kukusan.** Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing I : Haifaturrahmah, M.Pd

Pembimbing II : Johri Sabaryati, M.PFis

ABSTRAK

Adapun penelitian pengembangan media pembelajaran diorama untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran diorama pada tema 8 untuk siswa kelas V di MI AL-Hidayah Pulau Kukusan.. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan R & D (Reseach and Development) yaitu. (1) Studi Pendahuluan (2) Pembuatan dan Pengembangan Produk (3) Pengujian dan Implementasi Produk. Untuk tahap uji coba lapangan dilaksanakan di kelas v MI AL-Hidayah Pulau Kukusan (NTT). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran diorama mendapatkan nilai dari hasil validasi yaitu dari ahli media 3,78 (valid), ahli materi 4.8 (valid), guru 3,9 (valid). Sedangkan hasil dari angket respon siswa setelah uji coba kelompok kecil di sekolah MI AL-Hidayah Pulau Kukusan (NTT) di kelas V mendapatkan nilai 96%. Dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Tema 8 Untuk Siswa Kelas V Di Mi Al-Hidayah Pulau Kukusan dapat di katakan praktis karena dilihat dari hasil yang diperoleh dalam kategori sangat baik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Diorama, Model Pengembangan R&D

Zulkifli. 116180069. The Development of Diorama Learning Media on Theme 8 for Students at Grade V of MI Al-Hidayah in Kukusan Island. A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

First Advisor : Haifaturrahmah, M.Pd
Second Advisor : Johri Sabaryati, M.PFis

ABSTRACT

The purpose of the study was to determine the feasibility and practicality of Diorama learning media on theme 8 for students at grade V students of MI AL-Hidayahin Kukusan Island. This study used the Research and Development model, which consisted of (1) Preliminary Study, (2) Production and Product Development (3) Product Testing and Implementation. The step of the field trial was carried out at grade V of MI AL-Hidayah in Kukusan Island (East Nusa Tenggara). Based on the result of validation, it showed that the Diorama learning media obtained the value from the media expert 3.78 (valid), the material expert 4.8 (valid), and the teacher 3.9 (valid). In contrast, the results of the survey on students' responses based on the pilot project for a small group of MI AL-Hidayah in Kukusan Island (East Nusa Tenggara) on grade V get 96%. In conclusion, the development of Diorama learning media on theme 8 for students at grade V of MI Al-HidayahinKukusan Island was practical because the results concluded in the very good category.

Keywords: Diorama Learning Media, Research and Development Model

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM
KEPALA
UPT P3B
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
Humaira, M.Pd
NIDN. 0803048601

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
SURAT PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Pengembangan	4
1.4 Manfaat Pengembangan	4
1.4.1 Manfaat Teoritis	4
1.4.2 Manfaat Praktis.....	5
1.5 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	6
1.6 Pentingnya Pengembangan	7
1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
1.7.1 Asumsi Pengembangan	7
1.7.2 Keterbatasan Pengembangan.....	8
1.8 Definisi Istilah.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian yang Relevan.....	9
2.2 Kajian Teori	10

2.2.1	Pengertian Media	10
2.2.2	Jenis-jenis media pembelajaran	13
2.2.3	Fungsi Dan Manfaat Media	16
2.2.4	Diorama	20
2.2.5	Lingkungan Sahabat Kita	25
2.3	Kerangka Berfikir	31
BAB III METODE PENGEMBANGAN		
3.1	Model Pengembangan.....	33
3.2	Prosedur Pengembangan	33
3.3	Uji Coba Produk	35
3.3.1	Desain Uji Coba	35
3.3.2	Subjek Uji Coba	36
3.4	Jenis Data.....	37
3.5	Instrumen Pengumpulan Data	37
3.6	Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN		
4.1	Penyajian Data	43
4.1.1	Studi Pendahuluan	43
4.1.2	Pembuatan dan Pengembangan produk (alat peraga).....	44
4.1.3	Pengujian dan Implementasi Produk	45
4.2	Hasil Uji Coba Produk	45
4.2.1	Revisi Produk	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan	50
5.2	Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA		51
LAMPIRAN.....		53



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Sebaran Kompetensi Dasar dan Indikator tentang siklus air (Buku guru kelas V SD Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita).....	30
Tabel 3.1	Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Kelas V Tema 8 lingkungan sahabat kita Sub Tema 1 untuk Ahli Materi (Sumber: Kartika, 2014: 48)	38
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Kelas V Tema 8 lingkungan	

	sahabat kita Sub Tema 1 untuk Ahli Media (Sumber: Wismaya, 2018: 51)	39
Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrumen Pedoman Wawancara Guru (Sumber: Kartika, 2014: 50)	39
Tabel 3.4	Kisi-kisi Angket Respon Peserta (Sumber: Kartika, 2014: 50)	39
Tabel 3.5	Pedoman penilaian lembar kevalidan media diorama.....	40
Tabel 3.6	Konversi Data Kuantitatif Ke Kualitatif Dengan Skala Lima (Sumber: Sabaryati & Darmayanti, 2018).....	41
Tabel 4.1	Hasil Validasi Beberapa Ahli.....	47
Tabel 4.2	Hasil Penilaian Respon Siswa	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Skema Daur Air.....	26
Gambar 2.2	Kerangka Berfikir.....	32
Gambar 3.1	Tahapan Prosedur Pengembangan	34
Gambar 4.1	Media Diorama Sebelum Revisi	46
Gambar 4.2	Media setelah Revisi	47
Gambar 4.3	Grafik Hasil Validasi Ahli.....	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Media Pembelajaran Diorama	54
Lampiran 2. Lembar Validasi Para Ahli	55
Lampiran 3. Lembar Angket Siswa	60
Lampiran 3. Lembar Angket Siswa	61
Lampiran 5. Surat Keterangan Melakukan Penelitian Dari Sekolah	64
Lampiran 6. Dokumentasi	65
Lampiran 7. Lembar Konsultasi.....	72



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum 2013, kompetensi lulusan yang harus dicapai oleh peserta didik usia sekolah dasar pada ranah pengetahuan adalah memiliki pengetahuan faktual dan konseptual berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dalam wawasan kemanusiaan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian di lingkungan rumah, sekolah, dan tempat bermain.

Untuk mendukung ketercapaian tujuan kurikulum, diperlukan proses pembelajaran berbasis aktivitas yang mendorong peserta didik untuk mencapai standar yang telah ditentukan. Ketercapaian kompetensi dalam pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa. Menurut Sanjaya, 2008 ada beberapa variabel yang dapat mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran, antara lain faktor guru, faktor siswa, faktor sarana dan prasarana, dan faktor lingkungan. Adapun proses pembelajaran yang akan membantu siswa mencapai setiap kompetensi yang diharapkan melalui pembelajaran aktif, kreatif, menantang, dan bermakna.

Melalui media pembelajaran sebagai pendukung keberhasilan dalam pendidikan sangatlah diperlukan untuk mengurangi kelemahan-kelemahan pembelajaran agar materi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa. Kehadiran media dapat mendukung terjadinya proses pembelajaran yang

efektif dan efisien, terutama dalam membantu dan mempermudah para guru mencapai tujuan pembelajaran.

Hal ini seperti dikemukakan oleh Arsyad, 2015 menyatakan bahwa media pembelajaran membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid serta memperbarui semangat belajar mereka dan menghidupkan pelajaran.

Media dalam proses belajar-mengajar memiliki kedudukan sebagai alat bantu mengajar dalam komponen metodologi yang diatur oleh guru. Melalui penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa (Sudjana & Rivai, 2011).

Pada kenyataannya pembelajaran yang berlangsung hanya menggunakan buku guru dan buku siswa, media yang digunakan kurang bervariasi dan tidak efektif. Materi yang disampaikan hanya berasal dari media yang ada di dalam buku yaitu media ilustrasi sederhana. Hal tersebut mengakibatkan siswa terlihat tidak antusias dalam belajar.

Ketika melakukan wawancara dengan guru kelas V MI AL-Hidayah Pulau Kukusan, guru kelas V mengatakan bahwa pembelajaran tema 8 lingkungan sahabat kita sudah memanfaatkan media. Media yang digunakan dalam pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan buku siswa dan buku guru saja. Karena tidak ada penyediaan media pembelajaran dan keterampilan guru untuk mengembangkan media pembelajaran. Keterampilan guru dalam mengajar merupakan faktor yang paling dominan dalam upaya

mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, karena hal itu dapat mengatasi kebosanan siswa dalam belajar. Guru kelas V sangat menyayangkan ketidak optimalan penggunaan media khususnya pada mata pelajaran tema 8 lingkungan sahabat kita karena beliau mengakui bahwa media sangat penting digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran.

Materi tentang lingkungan sahabat kita merupakan materi yang harus diajarkan di kelas V berdasarkan kurikulum 2013. Guru mengalami kesulitan untuk mengajarkan materi tema 8 lingkungan sahabat kita karena tidak semua materi tentang lingkungan sahabat kita dapat disajikan secara langsung. Hal itu disebabkan karena pada pembelajaran tentang siklus air yang bersifat abstrak siswa cenderung berhayal kurang memahami materi yang disampaikan. Sehingga pembelajaran tidak optimal dan suasana belajar tidak nyaman. Akibatnya, selama proses pembelajaran siswa terlihat ramai sendiri dan tidak memperhatikan penyampaian guru.

Pentingnya mengembangkan media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media, proses belajar mengajar bisa lebih menarik dan menyenangkan.

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa media diorama dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mengoptimalkan proses pembelajaran yang bersifat abstrak, yang hanya menggunakan media gambar dan ilustrasi yang terdapat pada buku guru dan buku siswa, oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang bersifat nyata atau kongkrit khususnya pada materi siklus air. Untuk itu

peneliti bertujuan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Tema 8 Untuk Siswa Kelas V Mi Al-Hidayah Pulau Kukusan”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran diorama pada siswa kelas V tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1.
2. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran diorama pada siswa kelas V tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1.

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengkaji kelayakan media pembelajaran diorama pada siswa kelas V tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1.
2. Menguji kepraktisan media pembelajaran diorama pada siswa kelas V tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1.

1.4 Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan masukan dalam pembelajaran Tematik pada Tema 8 lingkungan sahabat kita. Selain itu dapat memperkaya khasanah

keilmuan khususnya dalam pembelajaran tematik tentang media yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan pokok bahasan tema 8 lingkungan sahabat kita di sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

Melalui pengembangan media diorama siswa diharapkan lebih tertarik mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi respon belajar yang terdapat pada Tema 8 tentang lingkungan sahabat kita.

b. Manfaat bagi guru

Memberikan masukan bagi guru bahwa media diorama merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran pada Tema 8 tentang lingkungan sahabat kita serta membantu guru menciptakan pembaharuan dan mengembangkan media pembelajaran.

c. Manfaat bagi sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan kepada pihak-pihak pengembang sekolah dalam peningkatan kualitas pada penggunaan media untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran tematik khususnya tentang lingkungan sahabat kita yang dapat meningkatkan kualitas sekolah dan menjaga nama baik sekolah di mata masyarakat.

d. Manfaat bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara pengembangan media diorama dan penggunaannya dalam proses pembelajaran pada tema 8 lingkungan sahabat kita.

1.5 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Media diorama adalah sebuah media pembelajaran yang dikembangkan dari media tiga dimensi. Media diorama merupakan media yang kongkrit (berbentuk seperti nyata). Media diorama yang dikembangkan dikaitkan dengan materi tema 8 lingkungan sahabat kita. Adapun komponen-komponen media diorama bingkai diorama terbuat dari kayu agar memberikan keawetan sehingga media ini dibuat menggunakan alas papan agar tidak mudah rusak komponen di dalamnya ada laut, sungai, awan, matahari, tumbuh-tumbuhan, dan hewan yang di dibuat lebih menarik dengan perpaduan warna dan bentuk seperti nyata

Media diorama sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Adapun tahapan-tahapannya dari proses evaporasi dan transpirasi merupakan penguapan air, bedanya kalo evaporasi merupakan penguapan air dari badan air langsung contohnya air laut. Sedangkan transpirasi merupakan penguapan air dari badan tumbuhan, kemudian air tersebut menguap oleh matahari setelah menguap oleh matahari air akan menjadi titik-titik air dan titik-titik air akan berkumpul menjadi banyak, proses ini disebut kondensasi, dari peristiwa kondensasi air yang berkumpul tadi akan jatuh dalam bentuk titik-titik air yang disebut presipitasi atau yang disebut hujan, kemudian titik-titik air yang

turun ke bawah akan diserap kembali oleh tanah yang dinamakan infiltrasi selanjutnya siklus air ini akan berulang terus menerus.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Penggunaan media yang kurang menarik dan bervariasi sehingga pembelajaran kurang kondusif, siswa kurang tertarik untuk belajar dan hasilnya kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pengembangan media yang dikembangkan di harapkan agar menciptakan suasana belajar yang menarik dan efektif. Media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk memberikan pengalaman konkret atau nyata yaitu media diorama. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran diorama pada pembelajaran tema 8 lingkungan sahabat kita akan mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran karena produk ini didesain semenarik mungkin sehingga akan lebih efektif dan optimal.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam pengembangan media pembelajaran diorama pada siswa kelas V tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1.

1.7.1 Asumsi Pengembangan

1. Media pembelajaran diorama dengan materi siklus air mampu membuat peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran dan mampu membawa materi siklus air yang abstrak ke pengalaman hidup yang nyata. Siklus air merupakan sirkulasi (perputaran) air secara terus menerus dari bumi ke atmosfer dan kembali ke Bumi. Daur air ini terjadi melalui proses evaporasi (penguapan), kondensasi (pengembunan), dan presipitasi (pengendapan).

2. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran diorama terbatas yang berisi materi siklus air.
2. Pengembangan media mengacu dan menggunakan beberapa sumber dari teori dan hasil kajian dari beberapa ahli sebelumnya yang diadopsi.

1.8 Definisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.
2. Media adalah bahan, alat, maupun metode/teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi antara guru dan anak didik dapat berlangsung secara efektif dan efisien.
3. Diorama merupakan media tiga dimensi yang menggambarkan suasana atau gambaran yang nyata atau kongkrit.
4. Siklus air merupakan sirkulasi (perputaran) air secara terus menerus dari bumi ke atmosfer dan kembali ke Bumi. Daur air ini terjadi melalui proses evaporasi (penguapan), kondensasi (pengembunan), dan presipitasi (pengendapan).

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini, peneliti menganggap penting terhadap penelitian terdahulu yang mempunyai relevansi terhadap tema penelitian ini. Karena dengan adanya hasil penelitian terdahulu akan mempermudah dalam melakukan penilaian, minimal menjadi acuan penelitian. Maksud dari penelitian terdahulu adalah memuat tentang hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain. Adapun penelitian-penelitian terdahulu yang relevan sebagai berikut:

1. *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Ekosistem Pada Siswa Kelas V SD Grogol Bantul* oleh Anisykurlillah Ika Murtiana Tahun 2015. Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPA tentang ekosistem pada siswa kelas V SD Grogol Bantul. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan mean yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test kelompok eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol yaitu nilai rata-rata post-test kelompok eksperimen sebesar 8,21 yang berada pada kategori sangat baik dan rata-rata post-test kelompok kontrol sebesar 7,52 yang berada pada kategori baik. Selisih nilai rata-rata post-test kedua kelompok tersebut sebesar 0,69.

Perbedaan dengan penelitian di atas adalah penelitian tersebut menggunakan media diorama dengan materi ekosistem yang terdapat pada

mata pelajaran IPA. Sedangkan penelitian saya adalah pengembangan media pembelajaran diorama pada siswa kelas V tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1.

2. Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Siklus Air Menggunakan Media Diorama pada Siswa Kelas V MI Kauman Kidul Salatiga Tahun Pelajaran 2018/2019. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode demonstrasi dan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Kauman Kidul Salatiga tahun pelajaran 2019. Peningkatan siswa yang tuntas belajar dari pra siklus ke siklus I 23% atau ada 6 siswa dan siklus I ke siklus II 27% atau ada 7 siswa, hal tersebut dapat dilihat dari perolehan ketuntasan hasil belajar siswa pada pra siklus 42% tuntas belajar, siklus I 65% siswa tuntas belajar, dan siklus II 92% siswa tuntas belajar.

Perbedaan dengan penelitian di atas adalah penelitian tindakan kelas yang dimana penelitian ini mencari hasil belajar IPA dengan menggunakan media diorama. Penelitian di atas masih menggunakan kurikulum KTSP. Sedangkan penelitian saya adalah pengembangan media pembelajaran diorama pada siswa kelas V tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada

penerima pesan. Gerlach & Model, 2003 mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2015: 3).

Di samping sebagai system penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata *mediator* menurut fleming 1987 adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau peranya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar-siswa dan isi pelajaran. Di samping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap system pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran (Arsyad, 2015: 3).

Media pembelajaran adalah media-media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar

(siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa (Cahyono, 2019:2).

Menurut Kustandi dan Sutjipto dalam Cahyono 2019 menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Nurmizsuari, 2019: 30).

Atwi Suparman 1997 mendefinisikan, media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan.

Dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik (Fathurrohman & Sutikno, 2010: 65).

Sedangkan menurut Briggs dalam Rahardjo, 2010 berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan peran, serta dapat merangsang siswa untuk belajar. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar (Ismilasari, 2013: 4).

Heinich, dan kawan-kawan (1982) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan

penerima. Jadi, televise, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah *media komunikasi*. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut *media pembelajaran* (Arsyad, 2015: 3-4).

Selain pengertian di atas, ada juga yang berpendapat bahwa media pengajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantar pesan seperti *Over Head Projector, radio, televise, dan sebagainya*. Sedangkan *software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya (Sanjaya, 2008: 205).

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

2.2.2 Jenis-jenis media pembelajaran

Pada hakikatnya, pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa. Seorang guru harus menyadari bahwa proses komunikasi tidak selalu berjalan dengan lancar, bahkan proses

komunikasi dapat menimbulkan kebingungan, salah pengertian, bahkan salah konsep. Kesalahan komunikasi yang dilakukan guru akan dirasakan oleh siswanya sebagai penghambat. Untuk menghindari atau mengurangi kemungkinan-kemungkinan terjadinya salah komunikasi, diperlukan alat bantu (sarana) yang dapat membantu komunikasi. Sarana tersebut dinamakan media pembelajaran. Terdapat berbagai jenis media untuk menunjang pembelajaran, diantaranya:

Menurut Hamdani (2011:250-254) jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

1. Media grafis berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Jenis media grafis diantaranya, yaitu: gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, dan grafik.
2. Teks yang dapat membantu siswa untuk berfokus pada materi karena mereka cukup mendengarkan tanpa tanpa melakukan aktivitas lain yang menuntut konsentrasi.
3. Audio yang memudahkan dalam mengidentifikasi objek-objek, mengklasifikasikan objek, mampu menunjukkan hubungan spasial dari suatu objek, dan membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret.
4. Grafik mampu menunjukkan objek dengan ide, menjelaskan konsep yang sulit, menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkret, menunjukkan dengan jelas suatu langkah procedural.

5. Animasi mampu menunjukkan suatu proses abstrak sehingga siswa dapat melihat pengaruh perubahan suatu variabel terhadap proses tersebut.
6. Video dapat digunakan untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotorik.

Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2015:39) mengelompokkan media dalam beberapa jenis, yaitu:

1. Media cetak. Contoh dari media yang memberikan informasi tertulis antara lain buku teks, pamflet, dan koran.
2. Media pajang. Contoh dari media sebagai sarana penyampai informasi di depan orang lain yaitu papan tulis, papan diagram, papan magnet, papan kain, mading, dan pameran.
3. Overhead transparencies (OHP). Transparansi yang diproyeksikan dapat berupa huruf, lambang, gambar, grafik atau kombinasinya.
4. Rekaman audiotape. Pesan dan isi pelajaran dapat didengar sesuai kebutuhan.
5. Seri slide dan filmstrips, penyajian multi-image, rekaman video dan film hidup. Film bingkai diproyeksikan melalui slide projector.
6. Komputer. Teknologi yang memudahkan dalam pembuatan dan penyampaian pesan/informasi.

Pada dasarnya penggunaan media harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan pada kegiatan pembelajaran. Setiap media

mempunyai keunggulan dan kelemahan tersendiri. Guru harus pandai memanfaatkan media agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.2.3 Fungsi Dan Manfaat Media

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan memengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2015: 19)

Fungsi media pembelajaran menurut Sanjaya (2008: 73) adalah sebagai berikut:

1. Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampaian pesan dan penerima pesan. Kadang-kadang penyampaian pesan mengalami kesulitan manakala harus menyampaikan pesan dengan hanya mengandalkan bahasa verbal saja. Demikian juga penerima pesan, sering mengalami

kesulitan dalam menangkap materi yang disampaikan, khususnya mater-materi yang bersifat abstrak.

2. Fungsi Motivasi

Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat lebih meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

3. Fungsi Kebermaknaan

Melalui penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna, yakni pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

4. Fungsi Penyamaan Persepsi

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

5. Fungsi Individualis

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Berbagai manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Menurut Kemp dan Dayton (1985: 3-4) meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimaannya serta pengintegrasianya ke dalam program-program pengajaran berjalan amat lambat. Mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
2. Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik gambar yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat

menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.

3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan perinsip-perinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif; beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar,

misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa (Arsyad, 2015: 25-27).

Dari beberapa pendapat ahli mengenai fungsi dan manfaat penggunaan media maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pada siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

2.2.4 Diorama

Diorama adalah pemandangan (scene) tiga dimensi yang dibuat dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu kejadian atau fenomena yang menunjukkan suatu aktivitas (Munadi, 2013). Dalam diorama terdapat benda-benda tiga dimensi dalam ukuran kecil pula. Benda-benda kecil itu berupa orang-orangan, pohon-pohonan, rumah-rumahan, dan lain-lain sehingga tampak seperti dunia sebenarnya dalam ukuran mini (Ismilasari, 2013: 4).

Pengertian lainnya, diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya (Sudjana & Rivai, 2011). Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek yang ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. Diorama sebagai media pengajaran terutama berguna untuk mata pelajaran ilmu bumi, ilmu hayat, sejarah bahkan dapat diusahakan pula untuk berbagai macam mata pelajaran (Ismilasari, 2013: 4).

(Sudjana & Rivai, 2010: 206) menyatakan bahwa diorama merupakan sebuah model khusus yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana lingkungan tertentu, salah satu contohnya yaitu boneka, merupakan variasi bentuk model yang diperuntukkan bagi pertunjukan lakon-lakon dramatisasi. Penggunaan benda nyata (real life materials) di dalam proses belajar mengajar terutama bertujuan untuk memperkenalkan suatu unit pelajaran tertentu, proses kerja suatu objek studi tertentu, atau bagian-bagian serta spek-aspek lain yang diperlukan (Ismilasari, 2013: 4).

Menurut Subana (2009: 330), kelebihan media diorama yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar adalah dapat dibuat dari bahan yang murah dan mudah didapat, dapat dipakai berulang-ulang, dapat melukiskan bentuk dari keadaan sebenarnya, dapat memperlihatkan bagian dalam sesuatu yang dalam keadaan sebenarnya sulit dilihat. Kelebihan lainnya dari media diorama adalah dapat menambah keindahan, daya tarik, dan dapat memotivasi pengguna untuk mendapatkan pengalaman belajar (Ismilasari, 2013: 4).

1. Jenis Media Diorama

Jenis media diorama ada tiga yaitu:

- a. Diorama tertutup adalah diorama yang dibatasi oleh alas/dasar dengan dinding samping kanan, dinding belakang dan dinding samping kiri. Sedangkan bagian depannya dibatasi dengan kaca transparan/bening. Sehingga jenis diorama ini hanya bisa dilihat

dari sisi depannya saja. Biasanya model tertutup ini digunakan di museum-museum seperti Monas Jakarta, Monumen Yogya Kembali, Museum Satwa di Batu. Dalam bentuk sederhana yang digunakan untuk tingkat sekolah dasar dapat dibentuk model pemandangan sawah dengan latar belakang gunung dan awan yang ditata di bidang dasar serta dibatasi dinding di samping kanan, kiri dan belakang.

- b. Diorama lipat yang dibuat dari lembaran kertas yang dapat membentuk tiga dinding yang menyatu atau suatu sudut ruangan, dimana antara dinding/ruangan samping kanan dengan samping kiri bisa dilipat (dibuka dan atau ditutup) sesuai dengan penggunaannya. Jenis ini adalah model diorama yang paling terpraktis karena lipatan tersebut bisa dibawa dan disimpan dengan mudah. Disamping itu, diorama ini sangat sulit dan memerlukan kesabaran dalam membuatnya karena harus tepat ketika melekatkan pola di kertas dinding.
- c. Diorama terbuka adalah diorama yang tidak dilengkapi oleh dinding batas pandangan seperti halnya kedua jenis sebelumnya. Diorama jenis ini karakteristiknya hampir sama dengan maket yaitu suatu penggambaran suatu objek di atas bidang datar.

Jadi, diorama terbagi menjadi tiga jenis yaitu diorama tertutup yang dibatasi oleh alas, dinding kanan dan kiri, serta penutup kaca yang biasanya terdapat di dalam museum sejarah,

diorama lipat yang terbuat dari kertas dan yang terahir adalah diorama terbuka yang tidak dibatasi oleh dinding batas pandangan (Kharimah, 2017: 27).

2. Tujuan dan Fungsi Media Diorama

Tujuan dari penggunaan media tiga dimensi adalah sebagai berikut:

- a. Mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari objek yang terlalu besar
- b. Untuk mempelajari objek yang telah terjadi di masa lalu
- c. Untuk mempelajari objek yang tak terjangkau fisik
- d. Untuk mempelajari objek yang mudah dijangkau tetapi tidak memberikan keterangan yang memadai (misalnya mata manusia, telinga)
- e. Untuk mempelajari konstruksi yang abstrak
- f. Untuk memperlihatkan proses dari objek yang luas.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan dari diorama ini adalah untuk mengatasi kesulitan dalam mempelajari benda-benda yang terdapat di masa lalu ataupun yang tidak terjangkau oleh indera manusia.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama

a. Kelebihan

- 1) Dengan menggunakan media diorama ini peserta didik akan lebih berkreasi dalam mengekspresikan pemandangan, peserta didik tidak bosan dengan pembelajaran di kelas.

- 2) Untuk memberikan pemandangan/gambaran visual dari pokok yang sebenarnya dalam bentuk kecil.
- 3) Membawa ke dalam kelas sebagian kecil dari pada dunia dalam bentuk diperkecil dan tiga dimensi.
- 4) Dapat menggambarkan peristiwa yang terjadi disuatu tempat, waktu tertentu dilihat dari posisi atau arah tertentu pula secara lebih hidup

Dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media diorama adalah membuat peserta didik lebih kreatif dalam pembelajaran serta memberikan gambaran kejadian yang sebenarnya dalam bentuk kecil sehingga mempermudah siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran.

b. Kekurangan

- 1) Tidak semua peserta didik kreatif. Alat-alat yang digunakan pun sangat rumit dan membutuhkan kesabaran yang tinggi dalam membuatnya
- 2) Tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah besar.
- 3) Dalam pembuatan membutuhkan waktu dan biaya .
- 4) Dan membutuhkan kreativitas guru maupun peserta didik

Dari beberapa pendapat teori di atas bahwa media diorama adalah media pembelajaran yang memperagakan suatu kejadian yang menunjukkan suatu aktivitas. Dalam pengembangan media tidak semua peserta didik kreatif

sehingga guru harus dapat meningkatkan kreativitas dari peserta didik. Dalam pembuatan media diorama juga membutuhkan biaya untuk membeli bahan pembuatannya, untuk mengantisipasi biaya yang mahal maka peserta didik dapat membuatnya dari barang bekas yang ada disekitar mereka.

2.2.5 Lingkungan Sahabat Kita

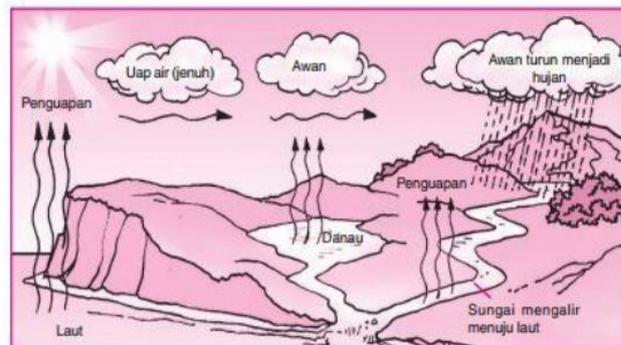
1. Siklus Air

Manusia dan makhluk hidup lain tidak dapat lepas dari air. Air memang diperlukan bagi kehidupan kita. Kegunaan air antara lain untuk keperluan rumah tangga, pertanian, industri, dan tidak terkecuali untuk pusat pembangkit listrik. Untungnya, air senantiasa tersedia di Bumi. Oleh karena itu, manusia seharusnya senantiasa bersyukur kepada Tuhan pencipta alam. Mengapa air selalu tersedia di Bumi? Hal ini karena air mengalami daur (siklus).

a. Pengertian siklus air

Siklus air merupakan sirkulasi (perputaran) air secara terusmenerus dari bumi ke atmosfer dan kembali ke Bumi. Daur air ini terjadi melalui proses evaporasi (penguapan), kondensasi (pengembunan), dan presipitasi (pengendapan) (Nurmizsuari, 2019: 34).

Perhatikan skema proses siklus air di bawah ini!



Gambar 2.1. Skema Daur Air
(Sumber: Nurmizsuari, 2019: 35)

Air di laut, sungai, dan danau menguap karena pengaruh panas dari sinar matahari. Tumbuhan juga mengeluarkan uap air ke udara. Proses penguapan ini disebut evaporasi. Uap air naik dan berkumpul di udara menjadi titik-titik air yang membentuk awan. Proses ini disebut kondensasi (pengembunan). Lama-kelamaan, udara tidak dapat lagi menampung uap air (jenuh). Proses ini disebut presipitasi (pengendapan). Jika suhunya turun, uap air akan berubah menjadi titik-titik air.

Titik-titik air di awan kemudian akan turun menjadi hujan. Air hujan akan turun di darat maupun di laut. Air hujan itu akan jatuh ke tanah atau perairan. Air hujan yang jatuh di tanah akan meresap menjadi air tanah. Selanjutnya, air tanah akan keluar melalui sumur. Air tanah juga akan merembes ke danau atau sungai. Air hujan juga ada yang jatuh ke perairan, misalnya sungai atau danau. Kondisi ini akan menambah jumlah air di tempat tersebut (Nurmizsuari, 2019: 35).

b. Kegiatan Manusia yang Mempengaruhi Siklus Air

Air yang turun ke tanah ada yang masuk dan bergerak ke dalam tanah melalui celah-celah dan pori-pori tanah serta batuan. Air yang masuk ke dalam tanah ini kemudian menjadi air cadangan (sumber air). Air cadangan akan selalu ada apabila daerah peresapan air selalu tersedia. Daerah peresapan air biasa terdapat di hutan-hutan. Tetumbuhan hutan mampu memperkokoh struktur tanah. Saat hujan turun, air tidak langsung hanyut, tetapi akan teresap dan tersimpan di dalam tanah. Air yang tersimpan dalam tanah akan menjadi air tanah. Air akan lebih mudah meresap jika terdapat banyak tumbuhan. Air yang meresap akan diserap oleh akar tumbuhan tersebut. Adanya air dan akar di dalam tanah menyebabkan struktur tanah menjadi kokoh dan tidak mudah longsor. Hutan berperan dalam penyimpanan air. Oleh karena itu, kita harus senantiasa menjaga kelestarian hutan. Saat ini telah banyak hutan yang gundul akibat penebangan liar. Selain penebangan, hutan dapat rusak akibat pembakaran.

Biasanya hutan ditebang atau dibakar dengan alasan tertentu. Seperti untuk membuka lahan pertanian, perumahan, atau industri. Kegiatan-kegiatan ini dapat mengurangi kemampuan tanah dalam menyimpan air. Akibatnya, pada saat hujan, terjadi banjir dan pada saat kemarau banyak daerah

mengalami kekeringan. Di perkotaan hingga di pedesaan kini marak pembangunan jalan yang menggunakan aspal atau beton. Penutupan tanah dengan aspal atau beton dapat menghalangi meresapnya air hujan ke dalam tanah. Akibatnya, pada saat hujan air tidak dapat meresap ke dalam tanah. Hal ini menyebabkan terjadinya banjir dan air menggenangi jalan-jalan. Apa kira-kira akibatnya jika daerah peresapan air semakin berkurang? Apabila daerah peresapan air semakin berkurang, cadangan air di bumi ini semakin menipis (Nurmizsuari, 2019: 36-37).

Hal ini dapat mengakibatkan sungai-sungai dan danau menjadi kering. Keringnya sungai dan danau menyebabkan proses penguapan semakin menurun. Menurunnya proses penguapan ini menyebabkan berkurangnya pengendapan titik-titik air di awan. Keadaan ini tentu mengurangi terjadinya hujan.

c. Tindakan Penghematan Air

Dalam kehidupan sehari-hari kita tak bisa lepas dengan air. Air digunakan untuk mandi, mencuci, dan memasak. Walaupun hingga saat ini air tersedia di alam, tetapi kita harus menggunakan air secara bijaksana. Menghemat penggunaan air sangat bermanfaat, terutama jika air diperoleh melalui pompa air listrik atau PDAM. Semakin sering kita menghidupkan pompa tersebut, semakin besar tagihan listrik yang harus dibayar. Demikian juga ketika menggunakan air dari PDAM. Semakin

banyak air yang terpakai tagihan air perbulannya semakin besar. Menurut Azmiyawati dkk (2008: 150) dalam (Nurmizsuari, 2019: 38-39) Tindakan penghematan air dapat dilakukan dengan cara-cara sebagai berikut:

1. Menutup kran setelah menggunakannya. Jangan sampai air bersih terbuang sia-sia.
2. Memanfaatkan air bekas cucian beras atau sayuran untuk menyiram tanaman.
3. Tidak mencuci kendaraan setiap hari.
4. Menggunakan air seperlunya, artinya tidak berlebih-lebihan untuk keperluan apapun.

d. Manfaat Air

Air merupakan salah satu kebutuhan pokok seluruh makhluk hidup. Tanpa air makhluk hidup akan mati. Selain untuk kebutuhan hidup, air juga memiliki manfaat yang sangat banyak bagi manusia (Nurmizsuari, 2019: 39) diantaranya adalah:

1. Sebagai sarana transportasi
2. Memenuhi keperluan sehari hari
3. Kegiatan pertanian dan perikanan
4. Sebagai sarana wisata/rekreasi
5. Sebagai sarana irigasi/pengairan
6. Sebagai PLTA (Pembangkit tenaga Listrik Tenaga Air)

Selain manfaat di atas air juga memiliki manfaat bagi tumbuhan yaitu tumbuhan memanfaatkan air untuk proses fotosintesis dan manfaat air bagi hewan adalah sebagai habitat dan untuk bertahan hidup.

2. Materi Lingkungan Sahabat Kita di SD

Berdasarkan kurikulum dan sebaran kompetensi dasar pada kelas V SD, materi tentang lingkungan sahabat kita dapat dijabarkan sebagai berikut:

Kompetensi 4 (keterampilan)

- Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Tabel 2.1. Sebaran Kompetensi Dasar dan Indikator tentang siklus air (Buku guru kelas V SD Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita)

Kompetensi Dasar	Indikator
3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.	3.8.1 Melakukan percobaan tahap-tahap dalam siklus air seperti evaporasi, kondensasi, dan presipitasi 3.8.2 Menganalisis dampak siklus air pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.

4.8 Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber.	4.8.1 Mendiskusikan siklus air dan dampaknya bagi peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup
--	--

2.3 Kerangka Berfikir

Salah satu materi tema 8 lingkungan sahabat kita untuk kelas V SD adalah siklus air yang dituangkan dalam kurikulum 2013. Materi siklus air di sekolah dasar menekankan pada konsep dasar siklus air yang merupakan sirkulasi (perputaran) air secara terus-menerus dari bumi ke atmosfer dan kembali ke bumi. Siswa kelas V mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut karena konsep yang bersifat abstrak, oleh karena itu media diorama dirancang untuk mempermudah siswa memahami materi pada tema 8 yang dikembangkan secara kongkrit. Media diorama dapat mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari objek yang terlalu besar dan luas, untuk mempelajari objek yang tak terjangkau secara fisik dan untuk mempelajari objek yang mudah dijangkau tetapi tidak memberikan keterangan yang memadai. Dengan demikian, adanya upaya untuk meningkatkan media pembelajaran dengan melakukan pengembangan media pembelajaran diorama pada siswa kelas V tema 8 lingkungan sahabat kita sub tema 1.



BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan R & D (Research and Development) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017: 297) Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran diorama terhadap motivasi belajar siswa kelas V tema 8 lingkungan sahabat kita sub tema 1.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang kelayakan media pembelajaran yang dibuat dan akan dijawab oleh responden yang terkait pembelajaran antara lain: ahli materi, ahli media, guru dan siswa sebagai pengguna.

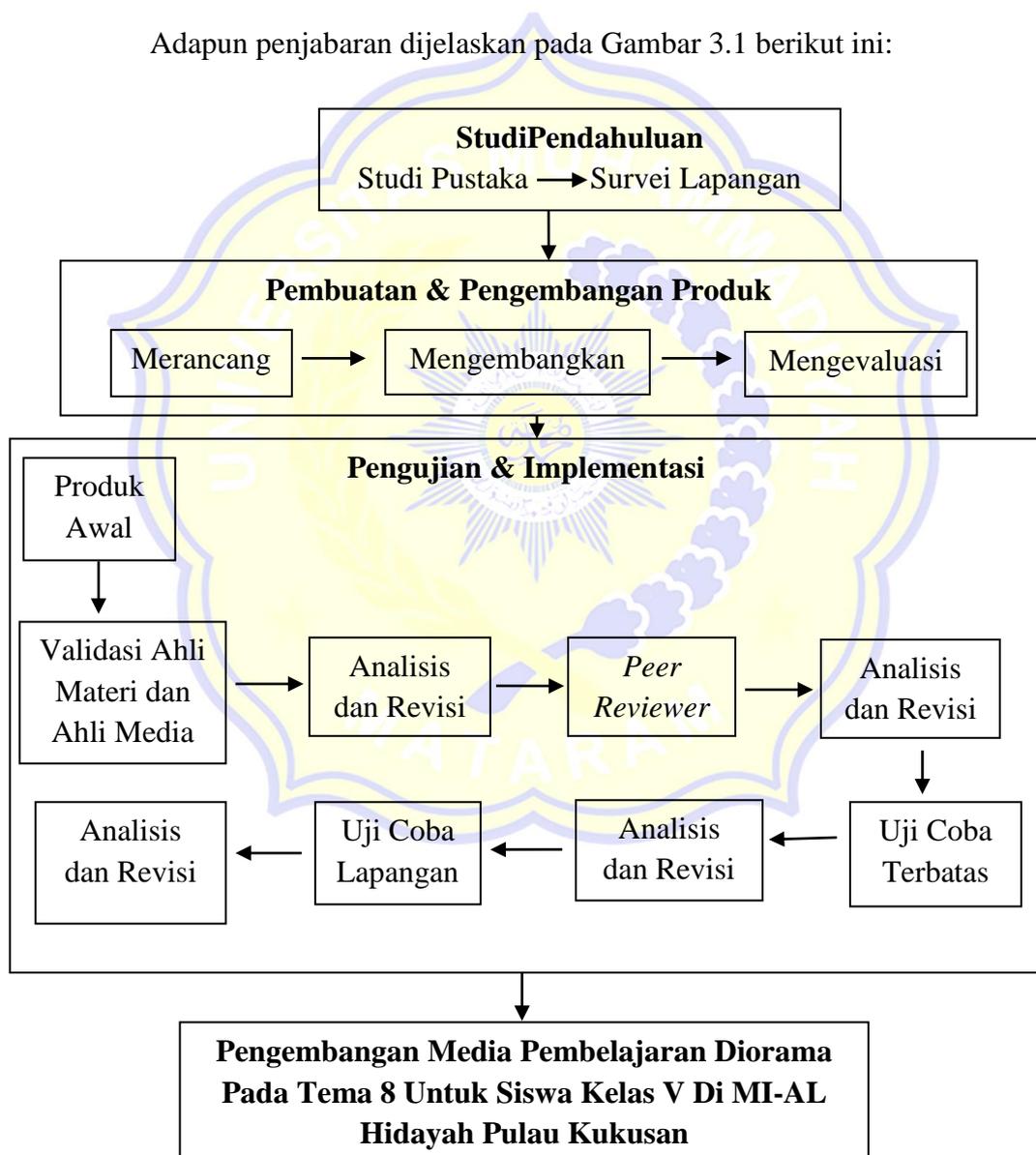
3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang dilakukan pada penelitian pengembangan ini mengacu kepada prosedur Borg & Galls. Adapun model prosedural yang digunakan mengadaptasi pada tahap-tahap yang telah dikembangkan oleh Borg & Gall (Sari, 2015: 83), yang terdiri atas sepuluh langkah yaitu:

1. *Research and information collecting (need Assesment)*
2. *Planning*
3. *Develop preliminary form of product*
4. *Preliminary field testing*

5. *Main product revision*
6. *Main field testing*
7. *Operational product revision*
8. *Operationa field testing*
9. *Final product revision*
10. *Disemination and implementation*

Adapun penjabaran dijelaskan pada Gambar 3.1 berikut ini:



Gambar 3.1 Tahapan Prosedur Pengembangan

Ada beberapa tahapan yang digunakan dalam pengembangan produk atau media pembelajaran sesuai dengan prosedur yang digunakan, pertama merancang dan membuat media pembelajaran diorama, setelah media diorama dibuat lalu media di validasi kepada ahli media dan ahli materi, selanjutnya media di revisi sesuai dengan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli, kemudian media di uji coba lapangan kepada 14 siswa di MI AL-Hidayah Pulau Kukusan, Nusa Tenggara Timur.

3.3 Uji Coba Produk

(Sugiyono, 2011: 407) menjelaskan bahwa, uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan model yang baru. Setelah disimulasikan, produk penelitian dapat diujicobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah model baru tersebut efektif sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

3.3.1 Desain Uji Coba

Media diorama merupakan media yang kongkrit (berbentuk seperti nyata). Media diorama yang dikembangkan dikaitkan dengan materi tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1 materi tentang siklus air. Desain media diorama dikembangkan agar dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Adapun kelebihan media yang dikembangkan dari media yang sebelumnya yaitu penggunaan bahan yang dimana media sebelumnya menggunakan bahan kardus dan juga menggunakan kaca sebagai kerangka media, hal ini menurut saya tidak layak dan berbahaya digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar karena mudah pecah dan membahayakan siswa.

Rancangan produk yang dikembangkan, yaitu bentuk, ukuran, warna, dan bahan yang digunakan. Rancangan bentuk dilakukan dengan menggambar pola siklus air. Aspek ukuran produk mempertimbangkan kesesuaian dengan sasaran pengguna yaitu siswa. Ukuran produk dibuat 60x40 cm berbentuk mini agar memudahkan dibawa ke dalam kelas

Pewarnaan menggunakan pewarnaan produk sesuai dengan objek yang diwarnai contohnya air laut diberi warna sesuai dengan jenis air laut disekitar. Pewarnaan menggunakan cat kayu yang mengkilat dan mencolok agar media terlihat berwarna, sehingga menarik minat siswa. Bahan yang digunakan untuk membuat media diorama siklus air adalah bingkai diorama terbuat dari kayu agar memberikan keawetan serta dibuat menggunakan alas papan agar tidak mudah rusak. Komponen di dalamnya ada awan yang dibuat dari kapas serta air laut yang digambar dan pinggiranya terbuat dari styrefoam, rumput yang terbuat dari serbuk kayu dan tumbuh-tumbuhan dibuat dari sedotan bekas serta hewan-hewan yang digunakan terbuat dari karet plastik. Komponen-komponen media tersebut ditata dengan baik dan rapi sehingga terlihat menarik dan nyata.

3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek penelitian untuk uji coba produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah 14 siswa kelas V MI AL-Hidayah Pulau Kukusan Nusa Tenggara Timur, tahun 2019/2020.

3.4 Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan media pembelajaran diorama ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif yang dikonversikan menjadi data kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi ahli media dan ahli materi, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji pelaksanaan lapangan. Sedangkan data kualitatif sendiri diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi yang berbentuk uraian seperti kritik, saran, pendapat dan masukan. Selain itu, data kualitatif juga diperoleh dari hasil wawancara dan hasil pengamatan berupa catatan lapangan.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

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 kuesioner kelayakan produk, dan angket.

3.5.1 Lembar Observasi

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam kegiatan penelitian pengembangan media pembelajaran. Metode observasi yang peneliti gunakan adalah observasi nonpartisipatif jenis terstruktur dan tidak terstruktur. Metode observasi ini digunakan pada tahap penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi awal, serta pada saat melakukan uji coba kelompok kecil.

3.5.2 Lembar Angket

Metode angket dengan instrumen berupa angket yang bersifat tertutup akan digunakan untuk mengumpulkan data tentang penilaian dari ahli media, penilaian ahli materi, guru dan penilaian peserta didik kelas V MI AL-Hidayah Pulau Kukusan (NTT) terhadap produk media pembelajaran diorama yang dikembangkan.

Instrumen penelitian divalidasi secara teoritik, yaitu dengan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing penelitian. Hasil validasi tersebut adalah instrumen yang siap digunakan untuk pengumpulan data penelitian.

Adapun instrumen penelitian yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Peneliti membagi instrumen menjadi empat instrumen, yaitu:

1. Lembar validasi oleh ahli materi
2. Lembar validasi oleh ahli media
3. Lembar validasi guru
4. Lembar angket penilaian siswa.

Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi, ahli media, observasi, dan kuesioner respon peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Materi (Sumber: Kartika, 2014: 48)

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1	Materi	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	1,2,3
2		Kebenaran konsep dan kesesuaian materi	4,5,
3		Kesesuaian contoh yang diberikan	6
5	Pembelajaran	Tujuan pembelajaran	7,8
6		Motivasi	9,10
Jumlah			10

Tabel 3.2. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media (Sumber: Wismaya, 2018:51)

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1	Media	Kesesuaian media dengan materi	1,2
2		Kemudahan penggunaan media	3
3	Ilustrasi	Media diorama yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya	4,5,6
4	Kualitas dan tampilan media	Kualitas media	7,8,9,10
		Tampilan media pembelajaran diorama menarik perhatian siswa	11,12,13,14
Jumlah			14

Tabel 3.3. Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Guru (Sumber: Kartika, 2014:50)

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1	Media	Desain media diorama	1,2,3,4,5
2		Penggunaan media pembelajaran diorama	6,7
3	Materi	Penyajian materi	8,9,10
4	Pembelajaran	Suasana pembelajaran	11,12
5		Dampak penggunaan media diorama dalam pembelajaran	13,14,15
Jumlah			15

Tabel 3.4. Kisi-kisi Lembar Angket Penilaian Siswa (Sumber: Kartika, 2014:50)

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1	Media	Tampilan media diorama	1,2,3
2		Penggunaan media diorama	4,5,6,7
3	Materi	Penyajian materi	8
4		Kesesuaian materi	9
5	Pembelajaran	Suasana pembelajaran	10
6		Respon siswa	11,12,13
Jumlah			13

3.6 Teknik Analisis Data

Data pengembangan produk media pembelajaran mengenai kualitas produk media pembelajaran diorama berupa data kualitatif dan kuantitatif dosen ahli berupa masukan dan saran dirangkum dan disimpulkan. Masukan

dan saran dapat dijadikan landasan untuk melakukan perbaikan terhadap setiap komponen media pembelajaran diorama yang telah dikembangkan. Data yang diperoleh akan dianalisis untuk mengetahui kualitas media pembelajaran diorama yang dihasilkan pada kualifikasi valid, praktis, dan efektif.

Teknis analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis Data Kuantitatif

a. Analisis kevalidan

Analisis kevalidan didasarkan pada data hasil validasi para ahli.

Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan.

1) Tabulasi data

Tabulasi data dilakukan pada hasil validasi dosen ahli.

Berikut pedoman penilaian kevalidan pada lembar penilaian media pembelajaran diorama menggunakan skala Likert 1-5.

Tabel 3.5. Pedoman penilaian lembar kevalidan media diorama

Skor	Kriteria
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Kurang Setuju
4	Setuju
5	Sangat Setuju

2) Perhitungan skor rata-rata tiap aspek

Data skor penilaian kevalidan media pembelajaran diorama yang sudah ditabulasi, selanjutnya dihitung dengan skor rata-rata untuk tiap aspek. Berikut rumus yang digunakan.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} = rata-rata perolehan skor

$\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh

n = banyaknya butir pertanyaan

- 3) Mengkonversi skor rata-rata yang diperoleh ke dalam tabel konversi skala 5 menjadi nilai kualitatif (S. Eko Putro Widoyoko, dalam Jannah, 2017: 59).

Tabel 3.6. Konversi Data Kuantitatif Ke Kualitatif Dengan Skala Lima (Sumber: Sabaryati & Darmayanti, 2018)

Interval	Kriteria	Skor
$(M + 1,50s) < X$	Sangat Baik	A
$(M + 0,50s) < X \leq (M + 1,50s)$	Baik	B
$(M - 0,50s) < X \leq (M + 0,50s)$	Kurang Baik	C
$(M - 1,50s) < X \leq (M - 0,50s)$	Tidak Baik	D
$X \leq (M - 1,50s)$	Sangat Tidak Baik	E

Keterangan:

X = Total skor responden

M = Mean ideal, $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal+skor minimal ideal)

s = Simpangan baku ideal, $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal-skor minimal ideal).

Berdasarkan analisis kevalidan di atas, media pembelajaran diorama yang dihasilkan dikatakan valid apabila skor rata-rata penilaian kevalidan media pembelajaran diorama masing-masing memenuhi kriteria minimal baik.

b. Analisis kepraktisan

Analisis kepraktisan didasarkan pada angket motivasi siswa.

1) Angket motivasi siswa

Perhitungan karakter siswa tiap item

Skor karakter siswa sebelum menggunakan media pembelajaran diorama

a) Menentukan skor maksimal tiap item pertanyaan (5) Skor maksimal pertanyaan x jumlah siswa = $5 \times 20 = 100$

b) Menentukan persentase indeks keberhasilan tiap item

$$\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Skor karakter siswa setelah menggunakan media pembelajaran diorama

1) Menentukan skor maksimal tiap item pertanyaan (5)

2)

Skor maksimal pertanyaan x jumlah siswa = $5 \times 20 = 100$

3) Menentukan persentase indeks keberhasilan tiap item

4) Menghitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$