



Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Mata Pelajaran Tematik Tema Perkembangan Teknologi di Kelas III Sekolah Dasar

Sonia Sinta¹, Hasanah²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

*Korespondensi: soniasinta1999@gmail.com¹, annahasanah13@gmail.com²

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Diorama pada pembelajaran tematik tema Pengembangan Teknologi di Kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and development* (R&D). Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan prosedur pengembangan ADDIE hanya sampai pada tahap 3, yaitu Analisis (*Analisis*), Desain (*design*), dan pengembangan (*development*), karena fokus dari penelitian ini hanya untuk mengembangkan media pembelajaran Diorama pada mata pelajaran tematik tema 7 “Pengembangan Teknologi” pada kelas III Sekolah Dasar. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket atau kuesioner yang diberikan kepada validator, yaitu validator ahli media, validator ahli materi dan respon guru. Berdasarkan hasil validasi dari validator ahli media didapatkan skor sebesar 90%. Dari hasil validasi ahli materi didapatkan nilai sebesar 86% dan dari hasil respon guru didapatkan nilai sebesar 100%. Rata-rata nilai yang didapatkan dari keseluruhan penilaian ketiga validator ahli, yaitu 91%. Menurut kriteria skor penilaian, maka dapat dikatakan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Diorama pada pembelajaran tematik tema Pengembangan Teknologi di Kelas III Sekolah Dasar yang dikembangkan Sangat layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Diorama, Tematik, Perkembangan Teknologi.

Abstract

This development research aims to know the worthiness of the diorama learning media on thematic themes of technology development in class iii elementary school. It is a type of research and development or research and development (r&d). In the study, addie development procedures go only to stage 3, which is analisis, disgn, and development, because the focus of the study is to develop diorama learning media on the 7th theme "technology development," in grade iii. Instruments used for collecting data are questionnaires given to the validator, which is the validator of media experts, the validator of the materials expert and the teacher's response. Based on the validation results from the validator the media expert obtained a score of 90%. From the results of the validation the material expert obtained a value of 86% and from a teacher's response earned a value of 100%. The average value derived from the overall value of the three validator expert judgments is 91%. According to the scoring criteria, it can be said that the diorama development of media learning on the thematic learning theme of technology development in class iii elementary schools that were developed is very suitable for use in the learning process.

Keywords: Learning Medium, Diorama, Thematic, Developmen Technology.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menompang kehidupan di masa yang akan datang. (Rangkuti & Sukmawarti, 2022). Menurut UU RI Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa:“Pendidikan merupakan usaha sadar dan

terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara". Menurut Sukmawati dkk (2022 : 202) pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi.

Kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran saat ini adalah kurikulum 2013. Menurut Sukmawati dan Hidayat (2020) Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan menuju Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang menekankan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Kurikulum 2013 mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Dalam kegiatan pendidikan terjadi proses pembelajaran yaitu kegiatan komunikasi antar guru dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dilakukan berdasarkan muatan kurikulum dalam tiap satuan pendidikan. Saat ini masih banyak dijumpai pendekatan dan strategi mengajar yang tidak sesuai, yaitu tidak diberdayagunakannya alat (media) serta sumber belajar secara optimal untuk mendukung metode pembelajaran yang diterapkan guna tercapainya tujuan pembelajaran. Pada tingkat pendidikan sekolah dasar, guru masih dianggap sebagai satu-satunya sumber belajar (ilmu) yang utama, sehingga pola belajar mengajar umumnya masih terpusat pada guru.

Kemampuan yang harus dimiliki seorang guru sekolah dasar salah satunya adalah mempunyai kemampuan untuk menyusun dan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar. Guru dituntut untuk dapat menciptakan inovasi-inovasi pada proses pembelajaran. Inovasi-Inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia (Sukmawati dkk., 2021). Dengan adanya inovasi-inovasi pada proses pembelajaran maka akan dapat mengurangi hambatan-hambatan pada proses pembelajaran. Kemudian menurut (Sukmawati dkk., 2022) kemajuan teknologi ini tentunya harus diimbangi dengan kualitas sumber dayamanusianya. Peningkatan sumber daya ini tidak terlepas dari peran pendidik. Menurut Hidayat dan Khayroiyah (2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat.

Salah satunya perangkat pembelajaran yang tepat adalah menyediakan adanya media pembelajaran. Media adalah suatu alat untuk menyampaikan pesan yang juga dibutuhkan dalam pembelajaran. Menurut Rohani (dalam fikri & Madona, 2018:8) media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan sampai pada penerima. Menurut Dady (2017) menjelaskan media diartikan sebagai sarana komunikasi dan sumber informasi. Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2019:4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tipe recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televise, dan computer.

Berdasarkan hasil obeservasi yang dilakukan di SD IT Daarul Istiqlal Marindal, hasil belajar tematik siswa tergolong sangat rendah. Guru tidak menggunakan media dalam proses belajar. Sehingga siswa yang berada di dalam kelas merasa bosan dan mengantuk dikarenakan dalam proses belajar mereka yang sangat monoton.

Dari permasalahan di atas maka perlu dicari cara agar hasil belajar siswa memuaskan dan bersemangat disaat belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan, yaitu dengan menggunakan media pada proses pembelajaran. Menurut (Hidayat, dkk: 2021) Di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan dasar. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini memudahkan para guru untuk membuat suatu media pembelajaran. Media yang dipilih untuk digunakan pada proses pembelajaran tematik untuk menunjang hasil belajar siswa, yaitu media Diorama. Menurut ramli (2012:66) Diorama adalah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya terdiri dari bentuk-bentuk atau sosok objek-objek ditempatkan dipentas yang berlarbelakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. Menurut Benny A. Pribadi (2015:50) media diorama merupakan media untuk memberikan informasi atau pemahaman mengenai kejadian yang sudah berlangsung di masa lampau dengan menggunakan media pameran diam atau statis, dan biasanya juga memakai media tiga dimensi untuk menggambarkan suatu peristiwa yang akan datang.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media “Pembelajaran Diorama Pada Pembelajaran Tematik Tema Perkembangan Teknologi Di Kelas III Sekolah Dasar.

2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan model pengembangan untuk merancang sistem pembelajaran yang dikembangkan oleh Borg and Gall dalam Hamzah, 2019:1) yang terdiri dari lima tahapan pengembangan yaitu: tahapan Analisis (*Analysis*), tahap Desain (*Design*), tahap Pengembangan (*Development*), tahap Implementasi (*Implementation*), dan tahap Evaluasi (*Evaluation*). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dikarenakan tahapan-tahapan yang sudah ada sudah jelas dan telah memaparkan secara detail proses pengembangan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan bahan ajar ini menggunakan instrumen pengumpulan data yang berupa angket atau kuesioner dan wawancara. Setelah data diperoleh, tahap selanjutnya akan menggunakan analisis data. Dalam penelitian ini jenis data yang digunakan untuk uji kelayakan bahan ajar ini berasal dari skor lembar validasi yang diperoleh dari validator ahli materi, dan ahli bahasa. Analisis data yang diperoleh menggunakan skor skala likert yang berkriteria lima tingkat kemudian dianalisis.

Adapun rumus statistik deskriptif menurut Arifin (dalam Mulyaningtyas: 2011) sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase yang diharapkan} = \frac{\text{skor mentah yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Nilai persen yang dicari atau diharapkan

\sum^R : skor mentah yang diperoleh

N : skor maksimal ideal dari test yang bersangkutan

Selanjutnya hasil yang diperoleh disesuaikan dengan tabel kriteria, kesimpulan berdasarkan tabel kriteria.

Tabel 1 Kriteria Kelayakan Berdasarkan Persentase (%)

Skor	Persentase (%)	Kualifikasi	Keterangan
5	81-100	Sangat baik	Tidak perlu revisi
4	61-80	Baik	Tidak perlu revisi
3	41-60	Kurang baik	Revisi
2	21-40	Tidak baik	Revisi
1	0-20	Sangat tidak baik	Revisi

Berdasarkan data tabel diatas, maka produk pengembangan berakhir ketika skor penilaian media pembelajaran telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi, kelayakan media, dan juga kualitas pada bahan pembelajaran media diorama untuk materi perkembangan teknologi. Media pembelajaran akan dinyatakan valid jika memenuhi kriteria 61-80 % yang terdapat dalam angket penilaian ahli materi, ahli media, dan juga respon guru. Media pembelajaran harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila belum memenuhi kriteria.

3. Hasil dan Pembahasan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *research and development* (R&D). hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk yang dikembangkan berupa media DIORAMA alat transportasi pada mata pelajaran tematik tema 7 “Perkembangan Teknologi” untuk siswa kelas III SD. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut perlu dikembangkannya media pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan materi tematik. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu: analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*). Dari tahapan penelitian dan pengembangan ini hanya melakukan 3 tahapan saja yaitu, mulai dari tahapan analisis, desain, dan yang terakhir pengembangan.tahap prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan sebagai berikut:

Analisis (*Analysis*)

Media DIORAMA dirancang untuk kelas III SD, materi tema 7 Perembangan Teknologi. Media ini dibuat untuk menarik minat belajar sisiwa di dalam kelas, media buku siswa dan guru yang biasa digunakan tidak menarik dan mudah membuat bosan, adapun media diorama yang biasa dijumpai sering diletakkan di dalam lemari kemudian mudah rusak dan warnanya mudah pudar jika terkena air sehingga penggunaannya kurang efisien dan menarik minat siswa. Maka dari itu, penulis mengembangkan media diorama pada tema 7 perkembangan teknologi dengan bentuk yang lebih menarik dan kelihatan lebih nyata.

Desain (*Design*)

Desain merupakan tahap selanjutnya dari analisis. Pada tahap ini peneliti menyusun dan mengembangkan media DIORAMA sebagai penyiapan penggabungan materi yang diajarkan kepada siswa.

Pengembangan (*Development*)

Setelah pembuatan produk selesai, maka peneliti melakukan langkah selanjutnya yaitu untuk melakukan validasi ahli media dan ahli materi. Media DIORAMA yang telah didesain, selanjutnya divalidasi terhadap 2 validator ahli media dan ahli materi. Penentuan subjek ahli mempunyai kriteria yaitu berpengalaman dibidangnya dan berpendidikan minimal S2. Penilaian ahli media pada bahan ajar yang dikembangkan merupakan Dosen Universitas Muslim Nusantara Medan yakni Putri Juwita, S.Pd.,M.Pd. Tujuan dari validasi ahli media adalah untuk mengetahui tampilan dari media DIORAMA serta kegunaannya dalam proses pembelajaran berlangsung. Dalam penilaian dari ahli media didapat persentase sebesar 94%. Dan menyesuaikan dengan dari kevalidan angket penilaian, persentase tersebut mengatakan bahwa media Diorama yang dikembangkan “sangat baik” untuk digunakan. penilaian validasi ahli materi merupakan dosen Universitas Muslim Nusantara Medan yakni Nurmainirina S.Pd.,M.Pd. Tujuan dari validasi ahli materi yakni mengetahui kesesuaian materi dan manfaat media DIORAMA. Dalam penilaian dari ahli materi didapat persentase sebesar 86 %. Dan menyesuaikan dengan dari kevalidan angket penilaian, persentase tersebut mengatakan bahwa media Diorama yang dikembangkan “sangat baik” untuk digunakan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan menggunakan tahapan-tahapan dengan model ADDIE dengan langkah-langkah *analysis* (analisis), *design* (desain), dan juga *development* (pengembangan), yang mana telah menghasilkan produk berupa media diorama alat transportasi dengan tema perkembangan teknologi.

Berdasarkan kelayakan media diorama dari validasi ahli media, ahli materi dan juga respon guru, maka pengembangan media diorama dengan tema perkembangan teknologi yang dikembangkan oleh peneliti mendapat hasil skor dengan rata-rata 91% Dengan hasil skor tersebut sudah termasuk dengan **Sangat Baik/ Sangat Layak** untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas III SD.

5. Daftar Pustaka

Arsyad Azhar, (2019). *media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

- Dady, M. P. (2017). *Pengembangan media diorama 3 dimensi dalam pembelajaran IPA materi ekosistem kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang*. (Skripsi). FKIP, Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Fikri Hasnul, Madona S.A, (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta:Samudra Biru.
- Hidayat dan S. Khayroiyah. 2018. *Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri*. Jurnal MathEducation Nusantara Vol. 1 (1), 2018, 15-19.
- Hidayat, Sukmawarti, Suwanto. 2021. *The application of augmented reality in elementary school education*. Research, Society and Development, v. 10, n. 3, e14910312823.
- Mujib, A., Firmansyah., Lubis, W.A., Siagian, S.S., & Dewi, F.F. (2023). *Statistika Penelitian Berbasis Masalah dengan Aplikasi SPSS*. Medan: LPPM UMN Al-Washliyah
- Mujib, A. (2016). Pengembangan Kemampuan Pembuktian dalam Matematika Diskrit Menggunakan Pengajaran Berbasis DNR. In *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika (SNMPM)* (pp. 122-138).
- Ramli Muhammad, (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjar Masin: IAIN Antasari Press.
- Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. 2022. *Problematika Pemberian tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring*. IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(2), 565-572.
- Siska, A., Mujib, A., & Putri, D. A. P. (2022). Pengaruh Motivasi Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Sekolah Batam (Studi Pada Sdn 005 Sekupang Batam). *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 6(1), 93-106.
- Sukmawarti, Hidayat (2020). *Cultural-Based Alternative Assessment Development in Elementary School Mathematics*. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 536.
- Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto. (2021). Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Matheducation Nusantara*, 4(1), 10–18.
- Sukmawati, Hidayat, & Oca Liliani.(2022). *Implementasi Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, no. 4 (2022).

- Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. (2022). *Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa*. PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), Hal : 202-207.
- Wahyuni, R. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan Aplikasi Canva Dengan Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Di Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(2), 222-229.
- Yusuf, R. (2020). Analisis Kualitas Butir Soal Ujian Nasional Mata Pelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama. *Journal of Didactic Mathematics*, 1(3), 158-164.