

PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Pengembangan Media Diorama tentang Kegiatan Ekonomi di Lingkungan Sekitar untuk Kelas IV Sekolah Dasar

Ulfatul Munifah¹, Akhmad Nugraha², Nana Ganda³

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikamalaya

Email: ulfatulmunifah@student.upi.edu¹, akhmadnugraha@upi.edu², nanaganda.upi@yahoo.com³

Abstract

This research in the background still lacks interest in special learning in social studies subject. Learning to use media can help student in the learning process. In learning media is an important aspect in delivering information from educators to students. The use of media in learning will enable the concepts or subject matter learned by students to be more easily understood. Preliminary studies conducted in elementary schools refer to that teachers in teaching using conventional methods alone so that student experience verbality. The use of instructional media is very often used in economic activities. Based on the results of identification and analysis of the problem the researchers intend to develop Media Diorama as a social media learning media on economic activity material for fourth grade students of elementary schools. Student and teachers are subjects in research. The development of the media is developed by the teacher so as to create an atmosphere of learning that stimulates students to be active in their motor and thinking power. Data collection was obtained from interviews, expert validation, student questionnaires, documentation studies and observations. Product development is made using thumbnails (Diorama). Product eligibility assessed based on validation of social studies subject matter experts and the media. Then the product is revised. After product validation and revision the next step is the trial test. The reflection of this learning media is the development of Diorama media as a social media learning media material for economic activities for grade IV elementary school students. Products are made into 3-dimensional images using mini size that resemble economic activities, the final product is a diorama media.

Keywords: Development of Diorama Media, Design Based Research, Economic Activities

Abstrak

Penelitian ini di latar belakang masih kurangnya minat dalam belajar khususnya pada mata pelajaran IPS. Pembelajaran menggunakan media dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran media merupakan aspek penting dalam penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik. Penggunaan media dalam pembelajaran akan memungkinkan konsep atau materi pelajaran yang dipelajari peserta didik lebih mudah dipahami. Studi pendahuluan yang dilakukan di Sekolah Dasar merujuk bahwa guru dalam mengajar menggunakan metode konvensional saja sehingga memungkinkan siswa mengalami verbalitas. Penggunaan media pembelajaran sangat jarang digunakan dan buku sumber dijadikan media yang sering digunakan pada kegiatan ekonomi. Berdasarkan hasil identifikasi dan analisis masalah tersebut peneliti bermaksud untuk melakukan pengembangan *Media Diorama* sebagai media pembelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Siswa dan guru merupakan subjek dalam penelitian. Pengembangan media dikembangkan guru agar menciptakan suasana belajar yang merangsang siswa untuk aktif motoriknya maupun daya pikirnya. Pengumpulan data didapatkan dari wawancara, validasi ahli, angket siswa, studi dokumentasi dan observasi. Pengembangan produk dibuat menggunakan gambar mini (*Diorama*). Kelayakan produk dinilai berdasarkan validasi ahli mata pelajaran IPS dan media. Selanjutnya dilakukan revisi terhadap produk. Setelah validasi dan revisi produk langkah selanjutnya yaitu uji cobakan. Refleksi dari media pembelajaran ini adalah pengembangan media *Diorama* sebagai media pembelajaran IPS ada materi kegiatan ekonomi untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Produk dibuat kedalam bentuk gambar 3 dimensi menggunakan ukuran mini yang menyerupai kegiatan ekonomi, Produk akhir berupa media diorama.

Kata Kunci: Pengembangan Media Diorama, Design Based Research, Kegiatan Ekonomi di Lingkungan Sekitar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pendewasaan siswa agar dapat mengembangkan bakat, potensi, dan ketrampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan. (Depdiknas, 2003) Dalam UU No.20 Tahun 2003 . Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran atau pelatihan agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya dan masyarakat. Menurut Soegeng (dalam Amalia et al., 2018, hlm. 4) menyatakan pendidikan adalah proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan, sikap, dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya di dalam masyarakat. Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri dan lingkungan. Coser at all (dalam Hasbullah, 2009, hlm. 1) mengungkapkan “Éducation is the deliberate, formal transfer of knowledge, skill, and value from person on another”. *deliberate, formal transfer of knowledge, skill, and value from person to another*”.

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. Salah satu muatan dalam kurikulum satuan pendidikan dasar dan menengah adalah Ilmu Pengetahuan Sosial.

Susanto (dalam Nadhliroh, 2018, hlm. 2) mengatakan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji beberapa disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik khususnya di tingkat dasar dan menengah, sedangkan menurut (Rahmad, 2016, hlm 4) meyakini bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya. Menurut (Susanto 2016, hlm. 145) menyatakan bahwa pembelajaran IPS yang dilakukan di sekolah bertujuan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik.

Pendidikan IPS membantu siswa dalam melaksanakan sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Mata pelajaran IPS menuntut siswa untuk diberikan asupan pengetahuan baik bersifat konsep abstrak maupun konsep konkret. Dengan itu siswa harus dibekali pengalaman yang nyata dalam proses pembelajarannya, seperti belajar menggunakan media pembelajaran yang mendukung siswa untuk lebih kreatif . Menurut (Sugiyono, 2016, hlm. 5) Dalam setiap penelitian mempunyai tujuan tertentu yang bersifat temuan, pembuktian, dan pengembangan. Hal ini menuntut seorang guru untuk berpikir lebih kreatif lagi. (Amalia et al., 2018, hlm. 2). Sedangkan menurut Nurdin, dkk. 2014 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang mengajarkan pada siswa SD/MI agar mereka kelak mengenal fenomena

alam dan fenomena sosial mulai dari lingkungan yang dekat sampai kepada lingkungan yang jauh

Berdasarkan hasil studi lapangan yang dilakukan peneliti kepada guru kelas IV di SD di Kabupaten Ciamis, ditemukan permasalahan bahwa dalam menerapkan pembelajaran tematik guru hanya menggunakan buku dan dibantu dengan menggunakan media berupa gambar dan teks saja, sehingga siswa masih merasa kesulitan dalam menerima materi pelajaran dan sulit memahami materi yang sedang disampaikan, sedangkan media yang disukai siswa ialah media yang konkret. Selain itu belum tersedianya media pembelajaran khusus untuk materi pembelajaran kegiatan ekonomi sekolah dasar, karena kurangnya pemahaman guru mengenai media pembelajaran yang ideal dan menarik untuk siswa. Suprijono (dalam Sari, 2016, hlm.12) mendefinisikan belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan.

Dalam pembelajaran media merupakan aspek penting dalam penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik. Daryanto (dalam Aisiah, 2016, hlm. 18) mengemukakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Tanpa media proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak dapat terlaksana dengan optimal

karena media adalah yang menjadi komponen komunikasi.

Menurut Setyosari dan Sihkabuden (dalam Prasetya, 2015, hlm.113) diorama adalah medium yang berbentuk kotak ataupun berbentuk media yang lain yang menggambarkan media tiga dimensi suatu pemandangan yang memiliki latar dengan persepektif yang sebenarnya.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan atau materi yang disampaikan dapat dibantu dengan kehadiran media sebagai perantara. (Djamarah, 2014, hlm. 120). Penggunaan media dalam pembelajaran akan memungkinkan konsep atau materi pelajaran yang dipelajari siswa lebih mudah dipahami. Karena konsep yang sifatnya abstrak dapat disajikan secara konkret dengan menggunakan media. Pelajaran dengan menggunakan media akan meningkatkan intensitas perhatian peserta didik, terutama peserta didik dengan gaya visual dan kinestetik, karena pelajaran menjadi lebih menarik bila dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media (Ratumanan, 2019, hlm. 267)

Pengembangan media dikembangkan guru agar menciptakan suasana belajar yang merangsang siswa untuk aktif motoriknya maupun daya pikirnya. Media pembelajaran

yang dapat digunakan guru untuk memberikan pengalaman konkret atau nyata yaitu media diorama. Diorama merupakan salah satu jenis media tiga dimensi. Sudjana 2013: 170 (dalam Amalia et al., 2018, hlm. 3) menyatakan, diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Dari pernyataan diatas disimpulkan bahwa diorama merupakan media tiga dimensi yang menggambarkan suasana atau gambaran yang nyata atau konkret.

METODE PENELITIAN

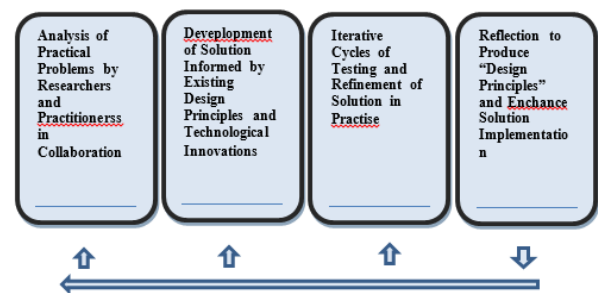
Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang di desain dengan pendekatan DBR (Desain Based Research) atau desain berbasis penelitian, (Amalia et al., 2018). Design-based research requires iterative cycles of study that lead to a better understanding of the process of intervention. Amiel & Reeves (dalam Pool & Laubscher, 2016.4).

Penelitian ini dilaksanakan di dua SDN yang terletak di Kabupaten Ciamis. Pada kedua SD tersebut peneliti menemukan permasalahan yang sudah dijelaskan sebelumnya. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian berbasis desain atau *design based research* (DBR) (Abdallah & Wegerif, 2014).

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model reeves. Pada tahap model reeves terdiri dari empat langkah,

yaitu identifikasi dan analisis masalah peneliti dan praktisi secara kolaboratif, mengembangkan *prototype* solusi yang didasarkan pada patokan teori. Teknik pengumpulan data yang di lakukan dalam penelitian ini yaitu teknik, wawancara, expert judgement, lembar penilaian guru dan siswa, angket.

Adapun langkah-langkah desain berbasis penelitian (*design based research*) menurut Reeves (dalam Herrington, 2007. hlm. 3), sebagai berikut:



Gambar 1
Design Based Research Model Reeves

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Identifikasi dan Analisis Masalah

Identifikasi dan analisis masalah, tahap ini merupakan tahap awal pada peneliti menggunakan metode DBR, dimana peneliti sebelum turun ke lapangan harus mengidentifikasi dan menganalisis masalah yang akan diteliti. (Intendia, 2016, hlm. 78)

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan studi pendahuluan pada guru kelas IV sekolah Dasar. Wawancara dilakukan di dua SD yang berada di Kabupaten Ciamis. Peneliti Memilih kedua SDN tersebut

karena peneliti telah melakukan studi pendahuluan pada guru di SDN tersebut, sehingga peneliti melanjutkan kembali proses penelitian. Di kedua SD tersebut menggunakan kurikulum 2013. Wawancara dilakukan untuk mengetahui permasalahan di SD terkait penggunaan media pembelajaran, serta harapan guru terhadap pembelajaran IPS.

Setelah peneliti melakukan kajian terhadap hasil wawancara, didapatkan kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran khususnya di kelas IV masih jarang menggunakan media pembelajaran. Guru terkadang menggunakan media pembelajaran karena menyesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Apabila materi pembelajaran memang memerlukan media seperti buku, globe dan peta, apabila materi pembelajaran dirasa tidak perlu menggunakan media, maka guru tidak menggunakan media untuk pembelajaran. Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran materi kegiatan ekonomi menggunakan metode konvensional yang ditakutkan terjadinya verbalitas dan kemenarikan belajar untuk siswa. Gurupun mengatakan bahwa media pembelajaran yang ideal yang digunakan untuk pembelajaran adalah media yang konkret dan nyata. Sehingga peneliti mengembangkan media

diorama untuk menjawab permasalahan tersebut.

Setelah melakukan kajian literatur dan diskusi dengan pembimbing maupun teman sebaya. Peneliti mengkaji media pembelajaran, Media Diorama dan materi pembelajaran mengenai Kegiatan Ekonomi di Lingkungan Sekitar untuk menguatkan penelitian ini. Media pembelajaran penting untuk membantu pembelajaran yang memuat fakta, konsep dan generalisasi yang susah dijelaskan menjadi mudah karena kemampuan media. Kontenpun sangat penting karena media tanpa konten bukan media pembelajaran. Peneliti pun mengkaji media dan konten agar pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran. Konten dan media yang sudah dikaji selanjutnya dikonsultasikan dengan dosen pembimbing agar peneliti paham mengenai apa yang ingin diketahui. Proses konsultasi dengan dosen berlangsung secara insentif dan berkelanjutan agar peneliti memperoleh solusi terbaik dalam pengembangan media *diorama* sebagai media pembelajaran IPS pada materi Kegiatan Ekonomi di Lingkungan Sekitar untuk kelas IV Sekolah Dasar.

2. Pengembangan Desain Produk

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), tujuan pembelajaran dan materi

pada pengembangan media *diorama* sebagai media pembelajaran IPS pada materi Kegiatan Ekonomi di Lingkungan Sekitar untuk kelas IV Sekolah Dasar.

Hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti yaitu, mata pelajaran untuk pengembangan media diorama adalah mata pelajaran IPS, kompetensi dasar 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. 3.4 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

Indikator yang pertama menjelaskan jenis pekerjaan dan kegiatan masyarakat terkait dengan kegiatan ekonomi, yang kedua menyebutkan macam-macam kegiatan ekonomi dan yang ketiga Mendeskripsikan kegiatan ekonomi melalui media pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang pertama melalui kegiatan pengamatan media diorama, siswa dapat menjelaskan jenis pekerjaan dan kegiatan masyarakat terkait dengan kegiatan ekonomi. Yang kedua melalui kegiatan membaca teks bacaan, siswa dapat menyebutkan macam-macam kegiatan ekonomi. Yang ketiga dengan kegiatan mengamati, siswa dapat

mendeskripsikan kegiatan ekonomi melalui media pembelajaran diorama.

Rancangan desain pada pengembangan media diorama sebagai media pembelajaran IPS pada materi Kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar untuk kelas IV sekolah dasar ini mengembangkan dari elemen 3 dimensi yang terdiri dari miniatur rumah-rumahan, mobil, pohon dan miniatur penunjang lainnya dan elemen materi untuk menyajikan materi pembelajaran mengenai kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar untuk kelas IV sekolah dasar.

Setelah peneliti melakukan analisis terhadap Kompetensi dasar (KD), Indikator, tujuan pembelajaran, materi serta media yang akan digunakan untuk pembelajaran, selanjutnya peneliti membuat buku panduan sebagai gambaran umum dari media pembelajaran yang akan dibuat. Isi dari buku panduan tersebut merupakan hasil analisis berbagai aspek yang telah dikaji oleh peneliti sebelumnya seperti kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran, materi serta media yang akan digunakan untuk pembelajaran. Buku panduan media diorama ini terdiri dari beberapa unsur pokok yaitu petunjuk, materi, kuis, dan profil pengembang.

Setelah buku panduan selesai dibuat, tahap selanjutnya melakukan pembuatan produk media *diorama* untuk meningkatkan

pemahaman siswa tentang kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar, kemudian di implementasikan dengan menggunakan gambar 3dimensi yang dibuat mini dan sesuai dengan materi pembelajaran kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar.

SIMPULAN

Berdasarkan Hasil dan Pengembangan media *diorama* sebagai media pembelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar untuk kelas IV sekolah dasar terdapat kesimpulan sebagai berikut:

Pengembangan media pembelajaran di SDN 2 Purwajaya dan SDN 1 Sukasenangmasaih jarang menggunakan media untuk pembelajaran, media pada pembelajaran IPS hanya berupa media visual yaitu buku, LKS, terkadang menggunakan gambar dan poster. Buku paket merupakan media yang paling sering digunakan guru dalam pembelajaran materi kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar, padahal untuk menyampaikan pembelajaran tersebut, buku sumber saja tidak cukup. Belum tersediannya media pembelajaran berbasis 3D untuk pembelajaran ips.

Pengembangan media *diorama* sebagai media pembelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar dibuat berdasarkan masalah yang ditemukan peneliti terkait permasalahan yang ada di SDN tersebut. Kajian literatur merupakan

bagian dari pemecahan masalah agar mendapatkan solusi yang diharapkan. Selanjutnya melakukan pengembangan produk dengan langkah-langkah menganalisis rancangan dasar desain, menyusun buku panduan untuk membuat rancangan inti dari media *diorama* sebelum pembuatan media *diorama* dan pengembangan produk.

Pengerjaan pembuatan produk media *diorama* dibuat menggunakan bahan-bahan yang mudah dicari dan bahan-bahan miniatur yang menunjang dengan materi kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar, meskipun dengan menggunakan bahan seperti kardus tetapi bisa dibuat dengan sebaik mungkin supaya bisa mirip dengan media *diorama*. Selanjutnya [peneliti melakukan uji penilaian terhadap produk yang telah dibuat oleh peneliti melalui validasi dari ahli media, konten materi, dan pedagogis. Kritik dan komentar para ahli dijadikan rujukan untuk merevisi produk yang telah dibuat oleh peneliti. Sehingga rancangan produk layak untuk selanjutnya di uji cobakan di SD.

DAFTAR PUSTAKA

Abdallah, M. M., & Wegerif, R. (2014). Design-Based Research (DBR) in Educational Enquiry and Technological Studies: A Version for PhD Students Targeting the Integration of New Technologies and Literacies into Educational Contexts. *Online Submission*, 1–25.

- Aisiah, S.(2016).Pengembangan pembelajaran Media Diorama. *Thesis*, 27.
- Amalia, M. D., Agustini, F., & Sulianto, J. (2018). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Paedagogia*, 20(2), 185. <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v20i2.9850>
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*.
- Hasbullah. (2009). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan edisi revisi*. Raja Grafindo Persada.
- Intendia, F. (2016). Model Pelatihan Kreativitas Vokal Bertema untuk Anak Usia Dini di Purwa Caraka Music Studio Bangbarung Bogor. *Jurnal Pendidikan*, 76–94.
- Nadhliroh, I. (2018). Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual pada Muatan IPS Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 7(4), 25–33.
- Pool, J., & Laubscher, D. (2016). Design-based research: is this a suitable methodology for short-term projects? *Educational Media International*, 53(1), 42–52. <https://doi.org/10.1080/09523987.2016.1189246>
- Prasetya, S. . (2015). *Media Pembelajaran Geografi*. Penerbit Ombak.
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67–68.
- Ratumanan, R. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sari, I. P. (2016). *Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran PKn Kelas V SDN Tambakaji 04. Skripsi Semarang*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto Ahmad. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sadiman, Arief; dkk. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT.Raja Grafindo.
- Djamarah, S.B & Aswan z. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Prs.
- Alfiani, Melinda Alfiani Nur1,Rustono WS2, D. A. M. L. (2017). Pedadidaktika : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pengembangan Media Pop Up Book pada Pembelajaran Ips tentang Kerajaan dan Peninggalan Sejarah Islam di Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar. *Vol. 4, No. 2 (2017) 39-48, 4(2), 39–48*.
- Handayani, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Dirjendikti Depdiknas.
- Herrington, J, et al. (2007). *Design-based research and doctoral students: Guidelines for preparing a dissertation proposal*. Joondalup WA. Edith Cowan University.