



PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Penggunaan Media Diorama pada Pembelajaran Subtema Ayo Cintai Lingkungan di Sekolah Dasar

Arie Megawatie Sa'bani¹, Akhmad Nugraha², Dindin Abdul Muiz Lidinillah³

Program S-1 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Email: megawatie.arie@gmail.com¹, akhmadpgsd@gmail.com², dindin_a_muiz@upi.edu³

Abstract

The 2013 curriculum used an integrated or thematic integration approach that inspires learners to gain a learning experience. Reinforced inside Permendikbud No.24 Tahun 2016 confirms that for elementary school are designed using integrated thematic learning except mathematics and PJOK. Giving the learning experience is important, because learners will learn meaningfully. Media is one of the efforts to create meaningful learning. But the facts from preliminary study to two elementary school in Tasikmalaya city that is SDN 1 Cibereum and SDN Citapen, obtained information related to the use of media that only use the practical media and dominated use of image media. Based on these the researcher intends to do research development which eventually produced product of diorama media at learning subtheme ayo cinta lingkungan using the method design based research. The subjects are teacher and 20 IV grade student of SDN 1 Cibereum and SDN Citapen. The data collected through interview, observation, and questionnaire. The product design is feasible based on the experts validation. Trial activities done twice at different schools. The results of the tests showed that the media get a positive response from all the student, and media has developed and solved for teachers in delivering learning material. The final product is the media diorama at learning sub-theme ayo cinta lingkungan for IV grade students.

Keywords: diorama media; learning of subtheme ayo cinta lingkungan.

Abstrak

Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan pengintegrasian mata pelajaran atau tematik terpadu yang menginspirasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar. Hal ini tercantum dalam Permendikbud No. 24 Tahun 2016. Pemberian pengalaman belajar merupakan hal penting, karena akan belajar secara lebih bermakna. Media merupakan salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran bermakna. Namun fakta dari hasil studi pendahuluan di SDN 1 Cibereum, dan SDN Citapen diperoleh informasi bahwa penggunaan media hanya sebatas pada media praktis dan didominasi penggunaan media gambar. Berdasarkan hal tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan yang akhirnya dihasilkan produk berupa media pembelajaran diorama dengan menggunakan metode penelitian design based research model Reeves. Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas IV yang berjumlah 20 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan angket/kuisisioner. Rancangan produk dinyatakan layak diuji coba berdasarkan hasil validasi ahli. Kegiatan uji coba dilakukan sebanyak dua kali. Uji coba pertama dilakukan di SDN 1 Cibereum dan uji coba dua di SDN Citapen. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mendapatkan respon positif dari seluruh siswa, dan menjadi solusi bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Produk akhir berupa media pembelajaran diorama pada pembelajaran subtema ayo cinta lingkungan untuk kelas IV Sekolah Dasar.

Kata kunci: Media Diorama; pembelajaran subtema ayo cinta lingkungan

PENDAHULUAN

Belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri individu dengan individu maupun antara individu dengan lingkungannya. Menurut Whittaker (dalam Aunurrahman, 2009, hlm. 35) “belajar adalah

proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman”. Belajar dapat terjadi tanpa proses pembelajaran. Namun hasil belajar akan tampak lebih jelas terlihat dari suatu aktivitas pembelajaran. Belajar dapat berlangsung

dimana saja, baik di lingkungan formal maupun nonformal. Sekolah merupakan salah satu lingkungan formal untuk belajar. Di lingkungan sekolah anak akan belajar berbagai macam hal yang sebelumnya belum dia ketahui. Di dalam kurikulum 2013 pembelajaran menggunakan pendekatan tematik terpadu. Tercantum dalam Permendikbud No. 24 Tahun 2016 menegaskan bahwa Kurikulum 2013 untuk sekolah dasar didesain dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu kecuali mata pelajaran matematika dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Menurut Daryanto (dalam Sofyan, 2016, hlm.271) menyatakan bahwa 'pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan atau memadukan beberapa kompetensi dasar dari kurikulum atau standar isi dari beberapa mata pelajaran menjadi suatu kesatuan untuk dikemas dalam suatu tema". Dengan penggunaan pendekatan tematik-terpadu ini dapat menciptakan suatu pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. serta dapat menerapkan keterampilan proses.

Sejalan dengan hal tersebut, penggunaan media merupakan hal yang penting dalam pembelajaran karena media dapat memberikan pengalaman langsung

terhadap peserta didik serta dapat mengkonkretkan materi-materi pembelajaran yang masih dianggap abstrak oleh peserta didik. Media merupakan alat penyampai pesan dari komunikator kepada komunikan. Adanya media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar bagi peserta didik. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2002, hlm.15) bahwa, "pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik".

Pemilihan media harus dapat membangkitkan motivasi dan memberikan pengalaman agar pembelajaran menjadi bermakna bagi peserta didik. Namun faktanya dari studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti ke dua sekolah dasar di Kota Tasikmalaya yaitu SDN 1 Cibeureum dan SDN Citapen didapatkan informasi bahwa penggunaan media pembelajaran hanya sebatas pada media-media praktis seperti gambar dan media yang terdapat di sekolah semacam KIT dan Torso serta kurang melibatkan peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Terkadang juga guru hanya menggunakan buku sumber saja dalam pembelajaran tanpa melibatkan media

kedalam proses pembelajaran. Pemilihan penggunaan media praktis yang dilakukan oleh guru, cenderung pada keterbatasan yang guru miliki dalam mengoperasikan media. Serta belum adanya media yang spesifik atau khusus untuk pembelajaran subtema ayo cintai lingkungan di kelas IV Sekolah Dasar. Sementara apabila mengacu pada kurikulum 2013, pembelajaran harus memberikan pengaruh kebermaknaan bagi peserta didik. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat memberikan manfaat yang signifikan, menurut Sudjana dan Rivai (2015, hlm. 2) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat lebih benumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui perkataan guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga

aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bermaksud merancang dan menghasilkan media pembelajaran untuk membantu guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun media yang dirancang oleh peneliti adalah media diorama pada pembelajaran subtema ayo cintai lingkungan. Diorama merupakan media tiga dimensi. Menurut Moedjiono (dalam Santyasa, hlm. 15)) kelebihan dari media visual tiga dimensi adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan pengalaman secara langsung
- b. Penyajian secara kongkret dan menghindari verbalisme
- c. Dapat menunjukkan objek secara utuh, baik konstruksi maupun cara kerjanya
- d. Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas
- e. Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas

Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Ismilasari, 2013, hlm. 4) menyatakan bahwa "diorama merupakan sebuah model khusus yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana lingkungan tertentu". Diorama adalah sebuah bentuk tiruan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk memberikan

gambaran tentang suatu suasana atau keadaan yang sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas objek-objek yang ditempatkan pada suatu pentas mini yang berlatar suatu lukisan lukisan yang mendukung penyajian.

Menurut Subana (dalam Ismilasari, 2013, hlm.4) menyatakan bahwa: Kelebihan media diorama yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar 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 ini adalah dapat menambah keindahan, daya tarik, dan dapat memotivasi pengguna untuk mendapatkan pengalaman belajar.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Murtiana (2015, hlm. 7) tentang pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPA tentang ekosistem pada siswa kelas V SD Grogol Bantul: 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. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama pada pembelajaran IPA tentang ekosistem pada siswa kelas V SD Grogol Bantul dapat meningkatkan hasil belajar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu DBR (*Design Based Research*) model reeves. Adapun menurut Plomp (dalam Lidinillah, dkk, 2015, hlm. 283) *design research* adalah: Salah satu kajian sistematis tentang merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti program, strategi, dan bahan pembelajaran, produk, dan sistem) sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam praktik pendidikan, yang juga bertujuan untuk memajukan pengetahuan kita tentang karakteristik dan intervensi-intervensi tersebut serta proses perancangan dan pengembangannya.

Penelitian dan pengembangan media diorama pada pembelajaran subtema ayo cinta lingkungan ini, mengacu pada empat tahapan yang terdapat pada metode penelitian DBR model reeves. Langkah-

langkah penelitian dan pengembangan dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1
Empat Tahapan Metode Penelitian DBR
Model Reeves

Tahapan yang pertama adalah tahap mengidentifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif, kegiatan yang dilakukan peneliti yaitu melakukan studi pendahuluan ke dua sekolah dasar yang menggunakan kurikulum 2013 di Kota Tasikmalaya yaitu SDN Cibeureum 1 dan SDN Citapen yang berlokasi di kecamatan yang berbeda. Teknik pengumpulan data yang dipilih oleh peneliti dalam melaksanakan studi pendahuluan adalah teknik wawancara yang digunakan untuk mendapatkan informasi terkait penggunaan media pembelajaran, khususnya penggunaan media pembelajaran di kelas IV. Berdasarkan informasi hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti, tahap selanjutnya peneliti mulai mengembangkan prototype solusi yang didasarkan pada patokan teori, *design principle* yang ada dan inovasi teknologi. Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti berupa pemilihan media diorama pada pembelajaran subtema ayocintai lingkungan untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Diorama yang dikembangkan ada dua macam yaitu diorama sumber daya alam hayati dan diorama kerusakan sumber daya alam pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup sub tema ayo cintai lingkungan kurikulum 2013 revisi. Selanjutnya pada tahap ketiga, peneliti melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis. Pengujian dilakukan secara internal dan eksternal. Untuk uji internal dilakukan kepada dua dosen ahli yang berkompeten dibidangnya. Sedangkan untuk uji eksternal dilakukan kepada subjek penelitian yaitu guru dan peserta didik kelas IV sekolah dasar. Tahap terakhir yaitu refleksi untuk menghasilkan *design principle* serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis, pada tahap ini peneliti melakukan refleksi terhadap media yang telah dikembangkan. Kekurangan yang ditemukan selama proses uji coba akan dijadikan sebagai solusi untuk perbaikan sampai dihasilkan produk yang benar-benar layak untuk digunakan.

Penelitian dilaksanakan di dua sekolah dasar di Kota Tasikmalaya yaitu SDN Cibeureum 1 Kecamatan Cibeureum, dan SDN Citapen Kecamatan Tawang. Subjek sumber data penelitian yaitu guru dan peserta didik kelas IV. Untuk memperoleh data penelitian, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara,

observasi terhadap proses pembelajaran, dan kuisisioner/angket respon penggunaan media diorama kepada siswa dan guru. Analisis data dilakukan dengan menggunakan model Milles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2009, hlm. 246) yang terdiri dari tiga tahapan kegiatan, yaitu data *reduction*, data *display*, dan *conclusion drawing/verification*. Analisis data dilakukan dengan cara menganalisis hasil wawancara dan observasi terhadap video kegiatan pembelajaran. Hasil analisis wawancara, observasi, dan kuisisioner/angket di sajikan dalam bentuk uraian teks yang bersifat deskriptif dan dalam bentuk tabel. Setelah data disajikan, kemudian peneliti menarik kesimpulan hasil penelitian dan pengembangan media diorama pada pembelajaran subtema ayo cintai lingkungan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Identifikasi Penggunaan Media Pembelajaran di Kelas IV Sekolah Dasar

Berdasarkan kegiatan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti je dua Sekolah Dasar di Kota Tasikmalaya yaitu SDN Cibeureum 1, dan SDN Citapen, diperoleh informasi terhadap penggunaan media pembelajaran bahwa penggunaan media hanya sebatas pada gambar-gambar dan media yang ada di dalam kelas, dan penggunaan media yang ada di sekolah. Berdasarkan analisis terhadap hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media

pembelajaran masih jarang, hal ini dikarenakan keterbatasan yang guru miliki dalam mengoperasikan media pembelajaran yang ada. Maka dari itu, guru cenderung memilih media yang praktis dan mudah digunakan dalam pembelajaran, walaupun pada kenyataannya media yang digunakan kurang mendukung pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Padahal keberadaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan antusiasme peserta didik untuk belajar. Seperti yang diungkapkan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2002, hlm.15) bahwa, "pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik". Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran hasil belajar peserta didik akan lebih meningkat. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Dale (dalam Arsyad, 2002, hlm.10) pada kerucut pengalamannya bahwa "Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang, kemudian melalui benda tiruan, sampai pada lambang verbal".

Jadi suatu pembelajaran tidak sebatas pada penekanan metode ceramah dan tanya jawab antara guru dan peserta didik, lebih dari itu bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru juga perlu menyertakan media. Melalui penggunaan media dalam pembelajaran, peserta didik secara langsung dilibatkan untuk belajar yang pada akhirnya diharapkan mereka dapat menemukan sendiri konsep pembelajaran yang telah dipelajari. Dale mengungkapkan, bahwa daya ingat seseorang mencapai 90 % apabila terlibat langsung dalam pembelajaran berbeda dengan daya ingat seseorang yang mencapai 10 % yang hanya terlibat dalam kegiatan membaca ketika proses pembelajaran.

2. Rancangan Media Diorama pada Pembelajaran Subtema Ayo Cintai Lingkungan

Peneliti merencanakan mengembangkan media diorama pada pembelajaran subtema ayo cintai lingkungan ini semoga dapat menjadi solusi bagi permasalahan yang muncul di sekolah dasar khususnya yang berkaitan pada penggunaan media pembelajaran di kelas IV. Kegiatan awal yang dilakukan dalam mengembangkan media diorama yaitu menentukan tema dan sub tema yang akan diakan diteliti. Adapun tema yang dipilih yaitu tema 3 peduli terhadap makhluk hidup dengan sub tema ayo cintai lingkungan. Selanjutnya, peneliti menentukan pembelajaran satu dan

pembelajaran dua dari sub tema ayo cintai lingkungan kurikulum 2013 revisi untuk dilakukan pengembangan media berdasarkan materi pembelajaran yang muncul pada sub tema tersebut. Dalam pembelajaran satu mata pelajaran yang diintegrasikan yaitu bahasa indonesia, ilmu pengetahuan sosial dan ilmu pengetahuan alam. Sedangkan mata pelajaran yang terdapat dalam pembelajaran dua yaitu bahasa indonesia, ilmu pengetahuan alam dan SBDP. Setelah menelaah, kedua pembelajaran tersebut peneliti mulai merancang media dengan mempertimbangkan prinsip *visuals* yang diungkapkan oleh Mukminan dalam Nurseto (2011, hlm. 24) yang berarti bahwa media yang dirancang harus mudah dilihat, menarik, sederhana, isinya berguna/bermanfaat, benar (dapat dipertanggung jawabkan), masuk akal dan tersusun dengan baik. Selanjutnya, rancangan produk divalidasi oleh dua orang pakar yang ahli dibidangnya, dan 1 orang guru. Kritik dan saran validator dijadikan sebagai bahan revisi untuk perbaikan selanjutnya, sehingga produk mencapai kelayakan yang cukup baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi produk, perbaikan mengarah pada perbaikan prosedur penggunaan yang terdapat dalam garis besar pengembangan media (GBPM).

3. Implementasi Media Diorama pada Pembelajaran Subtema Ayo Cintai Lingkungan Pada Proses Uji Coba di Sekolah Dasar

Setelah produk divalidasi dan direvisi, produk siap untuk diuji coba ke sekolah dasar. Proses uji coba dilakukan sebanyak dua kali. kegiatan uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang dimiliki oleh produk melalui kegiatan pengamatan dan evaluasi.

Kegiatan uji coba pertama dilaksanakan di SDN Cibeureum 1, penggunaan media diorama pada pembelajaran subtema ayo cintai lingkungan belum optimal. Karena masih ada kekurangan dari media dalam segi penggunaan oleh guru dan dari segi tampilan. Oleh karena itu dilakukan perbaikan pada media. Untuk media diorama perbaikan yang dilakukan pada segi tampilan. Yaitu diorama yang semula memiliki dinding samping kanan dan kiri setinggi 20 cm diperbaharui tingginya menjadi 7cm. Serta penggunaan media yang kurang sesuai dengan prosedur yang terdapat pada GBPM. Namun meskipun penggunaan media belum optimal, secara umum guru memberikan respon yang baik terhadap pengembangan media diorama dalam pembelajaran. Penggunaan media diorama membantu peserta didik untuk memahami materi secara lebih bermakna ungkap guru. Selain itu, respon peserta didik juga menunjukkan respon positif selama pembelajaran. dan terbukti juga dari hasil

wawancara yang dilaksanakan, mereka mengungkapkan bahwa pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan materi pembelajaran juga mudah dipahami. Dan juga dilihat dari data angket/kuisisioner yang disebar kepada peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media diorama itu baru pertama kali mereka lakukan dan menurut mereka itu menyenangkan dan pembelajaran mudah dipahami.

Pada kegiatan uji coba kedua, media diorama pada pembelajaran subtema ayo cintai lingkungan sudah lebih baik dibandingkan dengan uji coba yang pertama. Sehingga revisi yang dilakukan tidak terlalu banyak. Hanya pada segi tampilan media dan perbaikan GBPM. Berdasarkan uji coba yang kedua, guru memberikan respon yang lebih positif dibandingkan dengan uji coba yang pertama. Hal ini diungkapkan oleh guru, bahwa kegiatan pembelajaran jauh lebih efektif, kekurangan yang terjadi pada saat uji coba yang pertama dapat diatasi dengan baik pada saat uji coba yang kedua. Selain itu, respon peserta didik juga menunjukkan respon antusias ketika melihat media diorama dan respon positif selama pembelajaran. Dan terbukti juga dari hasil wawancara yang dilaksanakan, mereka mengungkapkan bahwa pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan materi

pembelajaran juga mudah dipahami. Dan juga dilihat dari data angket/kuisisioner yang disebar kepada peserta didik, semua responden menyatakan menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media diorama itu baru pertama kali mereka lakukan dan menurut mereka itu menyenangkan dan pembelajaran mudah dipahami.

4. Refleksi untuk Menghasilkan *Design Principle* serta Meningkatkan Implementasi dari Solusi secara Praktis

Setelah produk dilakukan uji ahli atau validasi ahli dan uji coba lapangan sebanyak dua kali terhadap pengembangan media diorama yaitu diorama sumber daya alam hayati dan diorama kerusakan sumber daya alam, maka peneliti melakukan refleksi dan mencoba memperbaiki media yang masih mengalami kekurangan. Secara keseluruhan kekurangan yang terdapat pada media diorama yang dikembangkan dapat diperbaiki dengan baik. Berdasarkan hal tersebut, dihasilkanlah dua jenis produk media diorama yaitu diorama sumber daya alam hayati dan diorama kerusakan sumber daya alam pada tema peduli terhadap makhluk hidup subtema ayo cintai lingkungan di kelas IV sekolah dasar. Produk media diorama sumber daya alam hayati ini mengintegrasikan kompetensi dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan media diorama

kerusakan sumber daya alam mengintegrasikan kompetensi dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).



Gambar 2 Produk Akhir Media Diorama Sumber Daya Alam Hayati



Gambar 3 Produk Akhir Media Diorama Kerusakan Sumber Daya Alam

SIMPULAN

1. Penggunaan media pembelajaran di kelas IV Sekolah dasar SDN 1 Cibeureum, dan SDN Citapen secara umum hanya sebatas pada penggunaan media praktis yang terdapat di kelas misalnya gambar, dan media yang lainnya yang terdapat di sekolah, semisal KIT itu pun jarang digunakan karena ketidaktahuan guru dalam prosedur penggunaan.
2. Rancangan media diorama pada pembelajaran subtema ayo cintai lingkungan disusun berdasarkan masalah yang ditemukan di sekolah dasar khususnya kelas IV pada pembelajaran subtema ayo cintai lingkungan. Pada tahap

ini, dihasilkan dua buah rancangan produk media diorama pada pembelajaran subtema ayo cintai lingkungan di kelas IV sekolah dasar pada kurikulum 2013 revisi. Produk kemudian mengalami uji validasi oleh tim ahli dibidangnya untuk mengetahui kelayakan dan kelemahan yang dimiliki oleh produk. Kritik dan saran yang diberikan oleh tim ahli dijadikan bahan revisi untuk perbaikan media selanjutnya supaya layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

3. Kegiatan uji coba dilakukan sebanyak dua kali. Pada saat uji coba pertama, media diorama masih mengalami kekurangan, yaitu berkaitan dengan tampilan media. Berdasarkan hal tersebut, maka media direvisi supaya kelayakan media dalam pembelajaran cukup baik. Setelah media direvisi kemudian dilakukan kembali uji coba yang kedua, pada saat uji coba kedua tidak terdapat kelemahan yang terlalu banyak, sehingga perbaikan media tidak terlalu berat. Setelah media direvisi, dihasilkanlah dua buah media diorama pada pembelajaran subtema ayo cintai lingkungan.
4. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan produk media diorama pada pembelajaran subtema ayo cintai lingkungan di kelas IV sekolah dasar. Adapun produk tersebut

berupa media tiga dimensi berupa suasana lingkungan tertentu dalam bentuk miniatur. Produk pertama yang dihasilkan yaitu diorama sumber daya alam hayati dan produk kedua adalah diorama kerusakan sumber daya alam pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup sub tema ayo cintai lingkungan pada kurikulum 2013 revisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aunurrahman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Herrington,dkk. (2007). *Design Based Research and doctoral students: guidelines for preparing a dissertation proposal*. (disertasi). Ecu Publication Pre 2011: Edith Coan University.
- Ismilasari, Yaashinta dan Hendratno. (2013). Penggunaan Media Diorama untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD Universitas Negeri Surabaya*. 01(02). Hlm 1-9.
- Murtiana, Anisykurillah Ika. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Ekosistem pada Siswa Kelas V SD Grogol Bantul*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurseto, Tejo. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Journal Ekonomi dan Pendidikan*. volume 8 no 1 april. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Santyasa. (2007). *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Makalah Workshop Media pembelajaran bagi guru-guru SMA N Banjar Angkan. Universitas Pendidikan Ganesha.

- Sofyan, Rudi. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Multimedia Interaktif pada Subtema Ayo Cintai Lingkungan. *Jurnal Pedadidaktika Vol. 3 No. 2*. Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya. Halaman 272-280.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baaru Algensindo.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.