

ARTIKEL ILMIAH

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA BERBASIS
KONTEKSTUALPADA PEMBELAJARAN IPA
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**OLEH:
FITRI HANDAYANI
A1D114048**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA BERBASIS
KONTEKSTUAL PADA PEMBELAJARAN IPA
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**OLEH:
FITRI HANDAYANI
NIM A1D114048**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
2018**

ABSTRAK

Handayani, Fitri. 2018. *Pengembangan Media Diorama Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran IPA di Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi. Dosen Pembimbing (1) Dra. Hj. Destrinelli, M.Pd (2) Dwi Kurnia Hayati, S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci : Media Diorama, Pembelajaran IPA

Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPA sangat dibutuhkan. Dengan adanya media peserta didik dapat lebih memahami materi yang disampaikan. Penggunaan media di sekolah hanya menggunakan gambar. Untuk itulah dikembangkan media diorama, yaitu media yang berbentuk tiga dimensi dan dapat dilihat dari segala arah sehingga dapat memvisualisasikan kepada siswa tentang materi ekosistem dan komponen ekosistem. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa media diorama berbasis kontekstual yang valid dan praktis.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV B SDN 14/I sungai Baung.

Hasil penelitian ini berupa media diorama berbasis kontekstual pada pembelajaran IPA di Kelas IV Sekolah dasar yang valid dan praktis. Hasil validasi oleh validator media diperoleh rata-rata 4,67 dengan persentase tingkat kevalidan media tersebut 95,38% dalam kategori sangat baik. Hasil validasi oleh validator pembelajaran diperoleh rata-rata 4 dengan tidak persentase 80% dalam kategori baik. Setelah layak untuk diujicobakan, maka peneliti melakukan uji coba lapangan dikelas IV. Hasil angket respon peserta didik memperoleh skor dengan

rata-rata 4,19 dengan kategori “sangat praktis”. Hasil angket respon guru memperoleh skor dengan rata-rata 4,8 dengan kategori “sangat praktis”.

Kesimpulan penelitian ini adalah media diorama berbasis kontekstual layak untuk digunakan sebagai media pada pembelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dssar khususnya pada kompetensi dasar mendeskripsikan hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya.

ABSTRAK

Handayani, Fitri. 2018. Pengembangan Media Diorama Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran IPA di Kelas IV Sekolah Dasar. A thesis, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi. Supervisors (1) Dra. Hj. Destrinelli, M.Pd (2) Dwi Kurnia Hayati, S.Pd, M.Pd.

Keyword : Diorama media, Science lesson

The use of teaching media in science lesson is important and very needed. Teaching media take a good role in teaching and learning process. By using it, the students will more understand about the lesson. Nowadays, teaching media is only about picture, for the purpose that diorama media need to be developed. Diorama media is a three dimensions media and it can be visualized to the students about ecosystem materials and ecosystem components. The aims of this research are to developing and producing a diorama media which is based on validity and flexibility context.

The type of this research is development. Deveoping models that used in this research is ADDIE model which is consisted of 5 steps, there are Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Meanwhile, the subjects of this research is IV B grade at SDN 14/1 Sungai Baung.

The result of this researck is diorama media based on contextual in science lesson at 4th B grade that valid and flexible. The validation result from validator is 4.67% with the validity presentage rate of that media is 95,38% in good category. The validation result from lesson validator is 4 with not presentage 80% good category. After the media eligible for trial, the researcher done the trial at 4th B grade. The students questionnaire result got 4.19 with “very flexible” category. The teachers questionnaire result got 4.8 with “very flexible” category.

The conclusion from this research is diorama media based on contextual very feasible to use as a media at science lesson at 4th grader, especially at basic competence of describing the relation between living things and their environment.

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran yang digunakan pada saat proses belajar dan mengajar harus media yang baik dan benar guna menunjang proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Asyar (2012:11) mengatakan “media pembelajaran yang baik harus memenuhi syarat-syarat seperti: (a) dapat meningkatkan motivasi peserta didik, (b) memberikan rangsangan belajar kepada peserta didik, (c) mempertahankan retensi peserta didik terhadap materi pembelajaran, (d) dapat mengefektifkan se-belajar (*leaner*) dalam memberikan tanggapan dan umpan balik, (e) mendorong peserta didik untuk melakukan praktek-praktek dengan benar”. Karena itu, guru harus mampu merancang media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik.

Daryanto (2013:35) “Perkembangan karakteristik siswa pada usia SD/MI (7-11 tahun) berada pada tahapan operasional konkret”. Proses belajar anak beranjak dari hal-hal yang konkret yakni yang dapat dilihat, didengar, dibau, diraba, dan diutak-atik. Sejalan dengan pendapat Daryanto & Suwardi (2017:25) “sifat-sifat tahapan operasi konkret yaitu berpikir konkret, karena daya otak terbatas pada objek melalui pengamatan langsung”. karena hal inilah proses pembelajaran masih bergantung pada objek konkret dan pengalaman yang dialami. Untuk mewujudkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar maka diperlukan pembelajaran kontekstual.

Pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Prianso (2015:227) “pembelajaran kontekstual atau *contextual teaching and learning (CTL)* merupakan konsep belajar yang membantu guru untuk mengaitkan antara materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan fakta dalam kehidupan yang dihadapi oleh peserta didik”.

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang diperlukan pada proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Materi yang dimuat pada pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan alam sekitar. Pada pembelajaran IPA dibutuhkan pengalaman yang nyata agar proses pembelajaran lebih bermakna. Pada kompetensi dasar hubungan makhluk hidup dan lingkungan sekitarnya memuat materi ekosistem serta komponen penyusun ekosistem. Biasanya siswa akan cenderung untuk menghafal tanpa adanya bentuk konkret bagaimana ekosistem tersebut. Untuk itu dibutuhkan lah media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan pada pembelajaran yaitu media diorama. Media diorama merupakan pandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Putra (2013:241) berpendapat “Dengan guru menghadirkan situasi nyata ke dalam kelas sekaligus mendorong siswa untuk membuat hubungan antar pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dengan demikian konsep ini, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa”. Melalui media diorama berbasis kontekstual maka pembelajaran akan menjadi menyenangkan. Media yang akan di kembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pengembangan ini berfungsi untuk menunjang pembelajaran IPA yang sesuai dengan kompetensi dasar di kelas IV Sekolah Dasar yaitu

mendesripsikan hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Materi pokok pada pembelajaran tersebut yaitu tentang ekosistem dan komponen ekosistem. Hal ini tidak memungkinkan untuk mengajak peserta didik secara langsung ke alam untuk melihat bagaimana hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. Untuk itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menjadi perantara peserta didik untuk memahami materi yang di sesuaikan dengan kompetensi dasar pada kurikulum yang ada. Materi ekosistem yang akan dipelajari dengan menggunakan media diorama akan dapat menunjang proses pembelajaran yang efektif, karena peserta didik dapat melihat keadaan sebenarnya dari ekosistem tersebut.

2. KAJIAN TEORITIK

2.1 Penelitian dan Pengembangan (R&D)

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan atau menghasilkan suatu produk yang dirancang guna memperbaiki permasalahan pembelajaran. Menurut Tegeh dkk (2014) “penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji teori”.

Sejalan dengan pendapat Putra (2013:67) bahwa “metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, produktif, dan bermakna.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat di simpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu cara yang di lakukan untuk mengembangkan suatu produk yang mana digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

2.2 Media Pembelajaran

Secara umum media merupakan kata jamak dari *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Arsyad (2009:3) mengemukakan “media adalah pengantar atau perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan”. Sejalan dengan pendapat Asyhar (2012:5) bahwa “media memiliki peran yang sangat penting, yaitu suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan”. Kemudian Asyhar (2012:7) mengatakan “pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik”.

Setelah memahami pengertian kata “media” dan “pembelajaran” secara terpisah, maka dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Asyhar (2012:81) berpendapat bahwa “kriteria media pembelajaran yang baik perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media adalah 1) jelas dan rapi. 2) bersih dan menarik. 3) cocok dan sasaran. 4) relevan dengan topik yang diajarkan.

5) sesuai dengan tujuan pembelajaran. 6) praktis, luwes dan tahan lama. 7) berkualitas baik. 8) ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar”. Jadi dapat disimpulkan bawa dalam pemilihan media pembelajaran juga harus memperhatikan kriterianya agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Untuk itu sebelum mengembangkan media pembelajaran terlebih dahulu yang dilakukan adalah analisis kebutuhan peserta didik.

2.3 Media Diorama

Media diorama adalah media yang berjenis media visual. Terdapat 3 karakteristik media visual yaitu 1) pesan visual, 2) penyalur pesan visual verbal-nonverbal-grafis, 3) benda asli dan benda tiruan (model). Media diorama termasuk kedalam jenis benda tiruan. media diorama dinilai efektif untuk menunjang proses pembelajaran. Hal ini merujuk pendapat Munadi (2012:107) “semakin dekat pengalaman belajar menyerupai kondisi di mana siswa akan menggunakan atau memperagakan pelajaran yang telah mereka dapat, semakin efektif dan permanen pembelajaran tersebut”.

Media diorama termasuk pada karakteristik benda tiruan atau disebut *modified real things*. Sebagaimana pendapat Munadi (2012:109) “jenis *modified real things* yang dibuat mini biasanya disebut miniatur dan diorama”. Media jenis *modified real things* diperlukan karena pada kenyataannya proses pembelajaran tidak dapat dihadirkan kapan saja dan di mana saja dibutuhkan. Walaupun ada, benda asli mungkin terlalu besar, kompleks, berat, mahal, atau terlalu bahaya untuk digunakan. Karena itu media diorama dapat digunakan untuk memperagakan suatu objek.

Munadi (2012:109-110). “Diorama adalah pemandangan (scene) tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktifitas. Dalam diorama terdapat benda-benda tiga dimensi dalam ukuran kecil pula. Benda-benda itu berupa orang-orangan, pohon-pohonan, rumah-rumahan dan lain-lain, sehingga tampak seperti dunia sebenarnya dalam ukuran mini”.

2.4 Pembelajaran Kontekstual

Priansa (2015:227) mengatakan “pembelajaran kontekstual atau *contextual teaching and learning (CTL)* merupakan konsep belajar yang membantu guru untuk mengaitkan antara materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan fakta dalam kehidupan yang dihadapi oleh peserta didik”. Sejalan dengan pendapat Putra (2013:241) “CTL merupakan suatu proses pendidikan yang holistik dan bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya, dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural), sehingga siswa memiliki pengetahuan/keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan (ditransfer) dari satu permasalahan/konteks ke permasalahan/konteks lainnya”.

Sejalan dengan pendapat Trianto (2014:) “pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkana dengan situasi nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang di miliknya dengan penerapannya di kehidupan mereka sehari-hari”. Penulis dapat simpulkan bahwa CTL adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi nyata

siswa sekaligus mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang telah dipelajarinya kedalam kehidupan sehari-hari sehingga proses pembelajaran akan lebih bermakna dan bertahan lama diingatan siswa.

2.4 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Tahap perkembangan intelektual tiap anak selalu mengikuti tahapan-tahapan yang ada mulai dari sensorimotor hingga operasi formal. Siswa Sekolah Dasar kelas I-VI memiliki tingkatan intelektual operasional konkret. Hal ini merujuk pada pendapat Muhibin (1995:67) dalam Majid (2014:8) “perkembangan intelektual siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret (7-11 tahun) yang ditandai oleh kemampuan berpikir konkret dan mendalam, mampu mengklasifikasikan dan mengontrol persepsinya. Pada tahap ini, perkembangan kemampuan berpikir siswa sudah mantap, kemampuan skema asimilasinya sudah lebih tinggi dalam melakukan suatu koordinasi yang konsisten antar skema”.

Menurut Munadi (2012:187) “karakteristik siswa adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sehingga menentukan pola aktifitas dari pembawaan dan pengalamannya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-cita”. Sejalan dengan pendapat Danim (2013:4) bahwa “karakteristik peserta didik adalah totalitas kemampuan dan perilaku yang ada pada pribadi mereka sebagai hasil dari interaksi antara pembawaan dengan lingkungan sosialnya, sehingga menentukan pola aktivitasnya dalam mewujudkan harapan dan meraih cita-cita”.

Dapat disimpulkan, karakteristik siswa sekolah dasar juga dipengaruhi oleh perkembangan intelektual yang dimilikinya. Karena itu, guru harus mampu mendorong potensi-potensi yang dimiliki siswa agar dapat berkembang dengan baik.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) . Menurut Tegeh dkk (2014) “penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji teori”. Saat ini model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian dan pengembangan (R&D) cukup beragam. Salah satu model pengembangan yang dapat digunakan adalah model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

3.2 Prosedur Pengembangan

Dalam pengembangan terdapat prosedur yang harus dilakukan secara sistematis dan terarah. Pengembangan media diorama yang dikembangkan pada penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE. Berikut ini prosedur pengembangan yang akan dilaksanakan:

3.2.1 Analisis (*Analysis*)

Sebelum mengembangkan suatu media pembelajaran langkah pertama yang harus dilakukan yaitu analisis. Analisis yang dilakukan yaitu analisis materi pokok pembelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pada

kelas IV Sekolah Dasar. Setelah itu, barulah menganalisis tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Analisis tujuan pembelajaran untuk mengetahui gambaran hasil pembelajaran yang diharapkan. Selanjutnya dilakukan analisis karakteristik dan analisis kebutuhan peserta didik untuk mengetahui bagaimana kondisi peserta didik sekolah dasar agar media yang dikembangkan dapat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

1. Analisis Kompetensi

Analisis kompetensi maksudnya yaitu peneliti menganalisis kurikulum KTSP terlebih dahulu kemudian melihat kompetensi Dasar yang diharapkan tercapai pada proses pembelajaran.

2. Analisis karakteristik peserta didik

Analisis karakteristik sangat diperlukan sebelum mengembangkan suatu produk. Karakteristik anak sekolah dasar yaitu anak sekolah dasar berfikir secara konkret. Proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkret. Berdasarkan analisis kompetensi maka diperlukan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan ekosistem dan komponen ekosistem seperti bentuk aslinya sehingga siswa dapat melihat secara langsung bagaimana ekosistem dan komponen ekosistem.

3.2.2 Desain (*Design*)

Langkah awal yang dilakukan pada tahapan perancangan adalah menentukan alat, bahan, bentuk, ukuran benda yang dibutuhkan sesuai produk yang telah direncanakan. Selanjutnya menentukan kompetensi dasar, indikator, materi, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, RPP, menganalisis karakteristik dan kebutuhan peserta didik, serta menentukan alat dan bahan untuk pembuatan produk.

3.2.3 Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini akan dilakukan pengembangan media yang akan dihasilkan. Media yang dikembangkan akan divalidasi oleh ahli media dan materi. Media yang akan dikembangkan dibuat sesuai dengan materi dan tujuan yang akan dicapai dalam suatu pembelajaran. pada tahap pengembangan akan disiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam merancang suatu media.

Setelah produk yang didesain selesai dibuat, maka langkah selanjutnya akan dilakukan validasi oleh para ahli media dan pembelajaran kemudian di revisi agar produk yang dikembangkan layak digunakan untuk di uji coba. Pada tahapan ini para ahli di bagi menjadi 2 yaitu ahli pembelajaran dan ahli media.

3.2.4 Implementasi (*Implementation*)

Setelah media yang dikembangkan dikatakan valid maka tahap selanjutnya yaitu implementasi atau penerapan produk yang dikembangkan pada situasi nyata yaitu implementasi pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

3.2.5 Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan setelah produk diuji coba, maka akan dilakukan evaluasi terhadap produk pengembangan. Pada tahap evaluasi ini maka media yang dibuat mengalami penyempurnaan dan perbaikan

3.3 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu siswa kelas IV Sekolah Dasar. Uji coba produk ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang kualitas media pembelajaran dan untuk melihat respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Data-data tersebut digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran diorama yang merupakan produk dalam penelitian ini. Dalam hal ini tujuannya adalah untuk melihat kepraktisan media diorama berbasis kontekstual yang telah dikembangkan.

3.4 Jenis Data

Data-data yang dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi formatif dikelompokkan mejadi dua bagian yaitu data dari evaluasi tahap pertama pada validasi ahli materi dan validasi ahli media pembelajaran. Tahap kedua data dari hasil uji coba. Seluruh data yang diperoleh di kelompokan menurut sifatnya menjadi dua yaitu data kualitati dan data kuatitatif. Data kualitatif dan data kuantitatif diperoleh dari data validasi ahli pembelajaran, ahli media, dan uji coba.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Agar penelitian ini dapat berjalan dengan lancar dan memperoleh hasil yang sesuai dengan yang diharapkan maka peneliti menggunakan instrumen pengembangan berupa angket

3.5.1 Instrumen Validasi

Instrumen validasi digunakan untuk menilai produk pengembangan berupa media pembelajaran diorama berbasis kontekstual. Berikut kisi-kisi intrumen validasi ahli pembelajaran dan ahli media:

3.5.2 Instrumen Kepraktisan

Data kepraktisan produk yang dikembangkan diperoleh melalui lembar angket respon guru dan siswa.

3.6 Teknik Analisis Data

Setelah data-data telah terkumpul maka dilakukan analisis data. Menurut Sugiyono (2015:335) berpendapat bahwa “analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun pola, memilih mana yang penting dan mana yang dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami diri sendiri dan orang lain”.

Analisis data kuantitatif dalam pengembangan ini menggunakan

$$\text{rumus : } P = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\% \quad (\text{Tegeh dkk, 2014:82})$$

Keterangan:

P = Presentase yang dicari

$\sum x$ = Jumlah Skor

SMI = Jumlah maksimal ideal

Data hasil penilaian terhadap kelayakan produk pengembangan media dianalisis secara deskriptif. Penentuan kriteria tingkat kevalidan dan revisi.

Data uji kepraktisan atau angket respon guru dan peserta didik disusun dalam bentuk *skala likert*. Selanjutnya, penilaian terhadap kepraktisan produk dianalisis sebagai berikut:

Nilai maksimal (α) = $5 \times 10 = 50$

Nilai minimal (b) = $1 \times 10 = 10$

Untuk mencari kelas interval kepraktisan yaitu digunakan rumus sebagai berikut:

$$R = \frac{a - b}{5}$$

Keterangan:

- R = kelas interval
- α = Nilai maksimal
- b = Nilai minimal
- 5 = skor penilain tertinggi
- 10 = banyaknya pernyataan

Berdasarkan kelas interval tingkat kepraktisan yang diperoleh ditetapkan kriteria seperti berikut:

Tabel 3.1 Kategori Skor Penilaian Kepraktisan

Rentang	Kategori
>37-50	Sangat Praktis
>29-37	Praktis
>21-29	Cukup Praktis
>13-21	Tidak Praktis
5-13	Sangat Tidak Praktis

(Sumber: Riduwan, 2012)

Selanjutnya analisis deskriptif kualitatif, hal ini dilakukan dengan cara mengelompokkan informasi-informasi data kualitatif yang berupa masukan, saran dan tanggapan untuk perbaikan. Analisis data inilah yang dijadikan pedoman untuk merevisi produk pengembangan media diorama berbasis kontekstual.

4. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengembangan

Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa, (1) media diorama berbasis kontekstual yang diperoleh dari prosedur pengembangan model ADDIE, (2) kevalidan media diorama berbasis kontekstual melalui tahap penilaian oleh validator media dan validator pembelajaran, (3) kepraktisan media pembelajaran yang dilakukan dengan angket respon guru dan peserta didik setelah dilakukan uji coba di SDN 14/I Sungai Baung.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Prosedur Pengembangan Media Diorama Berbasis Kontekstual

Media diorama berbasis kontekstual yang dikembangkan sesuai dengan model (ADDIE) yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model ADDIE digunakan karena langkah-langkahnya yang sistematis. Tegeh dkk (2014:41) mengatakan “model ADDIE disusun secara terprogram dengan urtan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar”.

Pada tahap *analysis* (analisis), peneliti terlebih dulu yaitu menganalisis kurikulum pada kompetensi IPA. Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di sekolah. Setelah diketahui kurikulum yang digunakan barulah mengidentifikasi standar kompetensi dan kompetensi dasar pembelajaran IPA. Hal ini dilakukan guna untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan tuntutan yang ada pada kompetensi dasar.

Analisis yang dilakukan tidak hanya menganalisis kurikulum akan tetapi juga menganalisis karakteristik peserta didik. Hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana karakteristik peserta didik ketika berada di dalam kelas, gaya belajar, dan tingkah laku peserta didik, sehingga media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Peserta didik usia kelas IV Sekolah Dasar berada pada tahapan operasional konkret, merujuk pendapat Muhibin (1995:67) dalam Majid (2014:8) “perkembangan intelektual peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret (7-11 tahun) yang ditandai oleh kemampuan berpikir konkret dan mendalam, mampu mengklasifikasikan dan mengontrol persepsinya”. Karena itu lah dibutuhkan media pembelajaran yang konkret agar peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Pada Tahap (*design*), desain media diorama berbasis kontekstual ini mengacu pada kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Selain itu, pada tahap ini juga menentukan ukuran produk, alat dan bahan-bahan yang digunakan untuk membuat produk.

Pada tahap *development* (pengembangan) yang dilakukan yaitu mengembangkan media yang telah dirancang menjadi sebuah produk, kemudian divalidasi oleh validator media dan pembelajaran. Validasi merupakan proses penilaian rancangan produk yang dilakukan dengan memberikan penilaian berdasarkan pemikiran rasional tanpa uji coba lapangan. Hasil penilaian validasi dari validator media menyatakan sangat valid dan hasil penilaian validasi dari validator pembelajaran menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dihasilkan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Pada tahap *implementation* (implementasi) dilakukan setelah media yang telah dikembangkan dinyatakan layak untuk diujicobakan oleh validator, kemudian dilakukan uji coba produk dan uji kepraktisan produk. Uji coba produk dilakukan pada kelas IV SDN 14/I Sungai Baung. Setelah melakukan uji coba kepada peserta didik, saran dan komentar peserta didik diperlukan untuk merevisi produk. Selain itu, guru juga menjadi pengamat dalam pembelajaran. Penulis meminta respon guru dan peserta didik untuk mengetahui kepraktisan produk.

Tahap *evaluation* (evaluasi) dilakukan untuk mengevaluasi tahap-tahap pengembangan yang dilakukan. Mulai dari analisis sampai implementasi. Menurut Tegeh (2014: 43) “evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas”. Evaluasi dilakukan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk.

4.2.2 Kevalidan Media Diorama Berbasis Kontekstual

Kevalidan media diorama berbasis kontekstual didapatkan dari hasil validasi yang dilakukan pada tahap pengembangan (*development*). Validasi dilakukan oleh validator media dan validator pembelajaran. kriteria penilaian untuk media merujuk pada pendapat Asyhar (2012:81) “kriteria media pembelajaran yang baik perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media adalah 1) jelas dan rapi. 2) bersih dan menarik. 3) cocok dan sasaran. 4) relevan dengan topik yang diajarkan. 5) sesuai dengan tujuan pembelajaran. 6) praktis, luwes dan tahan lama. 7) berkualitas baik. 8) ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar”. Kemudian dibuat menjadi 13 item deskriptor. Validasi media dilakukan dua tahap. Validasi pertama memperoleh jumlah skor sebanyak 52 dengan rata-rata 4 dan persentase 80% yang di kategorikan “baik”. Kemudian, peneliti melakukan perbaikan sesuai saran validator. Setelah melakukan perbaikan maka dilakukan validasi tahap kedua. Pada tahap kedua memperoleh jumlah skor sebanyak 62 dengan rata-rata 4,76 dan presentase 95,38% maka produk ini termasuk dalam kategori “Sangat Baik.

Sedangkan validasi pembelajaran dilakukan sebanyak empat kali. Pada tahap pertama mengkoreksi lembar angket. Ada beberapa pernyataan yang tidak cocok untuk menilai pembelajaran. Sehingga validator menyarankan untuk memperbaiki lembar angket. Hasil validasi pembelajaran tahap kedua memperoleh jumlah skor 22 dengan rata-rata 2,75 dan persentase 55%, maka produk dinyatakan masih “kurang”. Sedangkan Validasi pembelajaran ketiga memperoleh jumlah skor 30 dan rata-rata 3,75 dengan persentase 75%, maka produk dikategorikan “baik”, dan validasi pembelajaran keempat memperoleh jumlah skor 32 dan rata-rata 4 dengan persentase 80% maka produk ini termasuk dalam kategori “Baik”. Validator menyatakan media layak diujicobakan tanpa revisi. Hal ini menunjukkan bahwa diorama berbasis kontekstual layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4.2.3 Kepraktisan Media Diorama Berbasis Kontekstual

Kepraktisan media diketahui melalui uji coba yang dilakukan pada tahap implementasi (*implementation*). Kepraktisan didapatkan dari angket respon guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil penilaian uji coba media diorama oleh peserta didik memperoleh jumlah skor keseluruhan 713 yang jika di rata-ratakan memperoleh 41,9 dengan kategori “sangat praktis”. Sedangkan untuk hasil penilaian guru wali kelas terhadap media diorama berbasis kontekstual memperoleh jumlah skor 48 dan rata-rata 4,8 yang berarti masuk kedalam kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar.

5. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelian dan pengembangan media diorama berbasis kontekstual maka dapat disimpulkan bahwa: pengembangan ini menghasilkan media diorama berbasis kontekstual pada pembelajaran IPA di Kelas IV Sekolah Dasar yang di peroleh dari prosedur pengembangan model ADDIE yang terdiri dari tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

1. Pengembangan media diorama berbasis kontekstual dinyatakan layak untuk digunakan pada pembelajaran. Hasil validasi media memperoleh rata-rata 4,76 dengan persentase tingkat kevalidan media 95,38%, dan termasuk kategori “sangat baik”. Hasil validasi pembelajaran yaitu rata-rata 4, dengan persentase 80 % dan termasuk dalam kategori “baik”.
2. Kepraktisan pada penelitian pengembangan media yang dikembangkan yaitu mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik. Hasil angket respon peserta didik memperoleh skor dengan rata-rata 4,19 dengan kategori “sangat praktis”. Hasil angket respon guru memperoleh skor dengan rata-rata 4,8 dengan kategori “sangat praktis”

Dengan demikian media diorama berbasis kontekstual yang dikembangkan sudah dapat digunakan dalam pembelajaran. Media ini dapat membantu guru maupun peserta didik di dalam pembelajaran IPA khususnya pada kompetensi dasar mendeskripsikan hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya

5.2 Implikasi

Hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa produk media diorama berbasis kontekstual dapat menunjang proses pembelajaran. Dengan adanya media ini, dapat mempermudah siswa dalam memahami materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya (ekosistem, komponen ekosistem dan jenis-jenis ekosistem). Dengan demikian media diorama berbasis kontekstual dapat menunjang proses pembelajaran IPA di Kelas IV Sekolah Dasar.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Media diorama berbasis kontekstual ini dapat dikembangkan lagi untuk materi pada pembelajaran IPA lainnya namun perlu dilakukan analisis kurikulum serta karakteristik terlebih dahulu.
2. Ketersediaan media di sekolah dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali pers
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Jambi: FKIP Universitas Jambi
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Asiah, Siti. 2016. *Pengembangan Pembelajaran Media Diorama Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Tema Lingkungan Alam dan Lingkungan Buatan Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepanjen Jombang*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

- Danim, Sudarwan. 2013. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta
- Daryanto & Suwardi. 2017. *Manajemen Peserta didik*. Yogyakarta: Gava Media
- Hendratno. 2013. *Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Murtiana. Anisyukurillah Ika. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Ekosistem Pada Siswa Kelas V SD Grogol Bantul*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press jakarta.
- Putra, Nusa. 2013. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA
- Putra, Sitiatava Rizema, 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Jogjakarta: DIVA Press
- Priansa, Juni Donni. 2015. *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Bandung: IKAPI
- Riduwan, 2012. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sari, Indah Purnama. 2016. *Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama Kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang*. Semarang: UNNES.
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Tegeh,M, dkk. 2014. *Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Prgesif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.