

**PENGEMBANGAN MEDIA *DIORAMA*
SUB TEMA MANUSIA DAN LINGKUNGAN
KELAS V DI SDN 7 BUKIT TUNGGAL
PALANGKA RAYA**



**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
2020 M/1442 H**

PENGEMBANGAN MEDIA *DIORAMA*
SUB TEMA MANUSIA DAN LINGKUNGAN
KELAS V DI SDN 7 BUKIT TUNGGAL PALANGKA RAYA

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

Puji Zakiyayati
NIM :1601170034

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN TARBIYAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
2020 M/1442 H

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Puji Zakiyayati

NIM : 1601170034

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

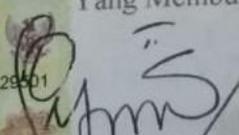
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Diorama Sub Tema Manusia dan Lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya", adalah benar karya saya sendiri. Jika dikemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi dan gelar yang saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, 18 September 2020

Yang Membuat Pernyataan,




Puji Zakiyayati
NIM.1601170034

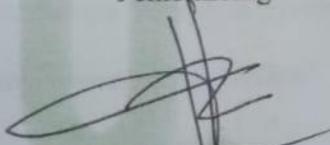
PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Diorama Sub Tema Manusia Dan Lingkungan Kelas V Di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya.
Nama : Puji Zakiyayati
NIM : 1601170034
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk disidangkan oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negri Palangka Raya.

Palangka Raya, 18 September 2020

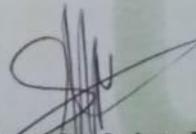
Pembimbing I



Jasiah M.Pd

NIP.19680912 199803 2 002

Pembimbing II



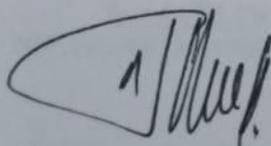
Muhammad Syabrina, M.Pd.I

NIP.19890731 201609 0 422

Mengetahui

Wakil Dekan Bidang Akademik

Ketua Jurusan



Dr. Nurul Wahdah, M.Pd

NIP.19800307 200604 2 004



Sri Hidayati, MA

NIP.19720929 199803 2 002

NOTA DINAS

Hal : **Mohon Diuji Skripsi**
An. Puji Zakiyayati

Palangka Raya, 18 September 2020

Kepada
Yth. **Ketua Jurusan Tarbiyah**
FTIK IAIN Palangka Raya
di-
Palangka Raya

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama : Puji Zakiyayati

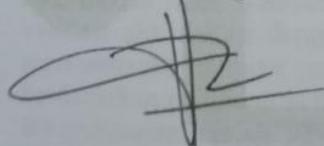
NIM : 1601170034

Judul : **Pengembangan Media Diorama Sub Tema Manusia dan Lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya**

Sudah dapat diujikan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih

Wassalamualaikum Wr.Wb

Pembimbing I,



Jasiah, M.Pd
NIP.19680912 199803 2 002

Pembimbing II,



Muhammad Syabrina, M.Pd.I
NIP.19890731 201609 0 422

PENGESAHAN SIKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Diorama Sub Tema Manusia dan Lingkungan Kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya
Nama : Puji Zakiyayati
NIM : 1601170034
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah diujikan dalam Sidang/Munaqasah Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka Raya pada :

Hari : Senin

Tanggal : 26 Oktober 2020 M / 10 Rabiul Awal 1442 H

Tim Penguji :

1. Setria Utama Rizal, M.Pd
(Ketua Sidang/Penguji) (.....)
2. Dr. H. Mazrur, M.Pd
(Penguji Utama) (.....)
3. Jasiah, M.Pd
(Penguji) (.....)
4. Muhammad Syabrina, M.Pd.I
(Sekretaris/Penguji) (.....)

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya,



Dr. Hj. Rodhatul Jennah M.Pd
NIP. 19671003 199303 2001

PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA SUB TEMA MANUSIA DAN LINGKUNGAN KELAS V DI SDN 7 BUKIT TUNGGAL PALANGKA RAYA

ABSTRAK

Penelitian ini bertolak pada media pembelajaran yang merupakan alat dalam memudahkan proses pembelajaran dan membantu guru menyampaikan informasi materi pelajaran kepada peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *diorama*. Media *diorama* merupakan media pemandangan tiga dimensi mini bertujuan menggambarkan pemandangan yang sebenarnya dan dapat memenuhi kebutuhan siswa pada materi yang berhubungan dengan alam seperti sub tema manusia dan lingkungan, Maka perlu adanya pengembangan media *diorama* sesuai dengan materi. Rumusan masalah penelitian ini adalah (1) Bagaimana pengembangan media diorama sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya (2) Bagaimana kelayakan media diorama sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya.

Penelitian ini bertujuan (1) Mendeskripsikan pengembangan media diorama sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya (2) Mendeskripsikan kelayakan media diorama sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya.

Tahap penelitian ini menggunakan metode Pengembangan Research and Development dengan model ADDIE Data hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif kualitatif, sedangkan data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya telah melewati empat tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan) dan *implementation* (implementasi). Berdasarkan penilaian kelayakan ahli media mendapatkan skor persentase kelayakannya adalah 92% masuk pada kategori “Sangat Layak”, berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan skor persentase kelayakannya adalah 95% masuk pada kategori “Sangat Layak” dan berdasarkan hasil penilaian ahli pembelajaran mendapatkan skor persentase kelayakannya adalah 97,5% masuk pada kategori “Sangat Layak”

Kata Kunci : Pengembangan, Media Diorama, Manusia Lingkungan

THE DEVELOPMENT OF DIORAMA MEDIA FOR HUMAN AND ENVIRONMENT SUBTHEME AT THE FIFTH GRADE OF SDN 7 BUKIT TUNGGAL PALANGKA RAYA

ABSTRACT

This research is based on learning media which is a tool in facilitating the learning process and helping teachers convey information on subject matter to students. One of the media that can be used is diorama media. Diorama media is a mini three-dimensional landscape media that aims to describe the actual scene and can meet the needs of students on material related to nature such as human and environmental sub themes. Therefore, it is necessary to develop diorama media according to the material. The formulation of the research problems are (1) How is the development of diorama media for the humans and the environment sub theme at the fifth grade of SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya (2) How is the feasibility of the diorama media for the humans and the environment sub theme at the fifth grade of SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya.

This study aims (1) Describe the development of diorama media for human and environmental sub theme at the fifth grade of SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya (2) Describe the feasibility of diorama media for the human and environmental sub theme at the fifth grade of SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya.

This research stage used the Research and Development method with the ADDIE model. Data from observations, interviews and documentation were analyzed descriptively qualitatively, while the data obtained from the questionnaire were analyzed descriptively quantitative.

The results showed that the development of diorama media for human and environment sub-theme at the fifth grade of SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya has gone through four stages, namely analysis, design, development and implementation. The validation result of media experts was 46 with a maximum score was 50, from material experts was 38 with a maximum score was 40, from learning experts got 39 with a maximum score was 40. Furthermore, based on the feasibility assessment of media experts got a score with the eligibility percentage was 92% for "Very Feasible" category, based on the assessment of material experts, the percentage of eligibility was 95% for the category of "Very Appropriate" and based on the results of the assessment of learning experts got a score with the percentage of eligibility is 97.5% for the category of "Very Appropriate"

Keywords: Development, Diorama Media, Human Environment

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA SUB TEMA MANUSIA DAN LINGKUNGAN KELAS V DI SDN 7 BUKIT TUNGGAL PALANGKA RAYA”**. Tak lupa shalawat serta salam pada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, keluarga, sahabat serta pengikut beliau.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini terbatas oleh kemampuan dan pengetahuan penulis. Karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menerima kritikan guna kesempurnaan tulisan ini

Selain itu, penulis juga menyadari bahwa tercapainya keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, motivasi serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih terutama kepada:

1. Bapak Dr. H. Khairil Anwar, M.Ag sebagai rektor Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah mengizinkan saya untuk berkuliah di IAIN Palangka Raya
2. Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah menetapkan judul dan pembimbing skripsi.

3. Ibu Dr. Nurul Wahdah, M.Pd sebagai Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang menyetujui izin penelitian skripsi.
4. Ibu Sri Hidayati, MA sebagai Ketua Jurusan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah menetapkan surat keterangan telah melaksanakan seminar proposal skripsi,.
5. Ibu Jasiah, M.Pd sebagai Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, petunjuk, motivasi dan arahan dalam penulisan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak Muhammad Syabrina, M.Pd.I sebagai Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, petunjuk, motivasi dan arahan dalam penulisan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
7. Ibu Jasiah, M.Pd sebagai Pembimbing Akademik yang telah membimbing saya dari awal sampai dengan penetapan judul skripsi.
8. Bapak H. Fimeir Liadi, M.Pd sebagai Validator Instrumen yang mau meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan masukan serta saran dalam pembuatan instrumen penelitian skripsi saya.
9. Bapak Suriansyah. M.Pd sebagai Validator Ahli Media yang mau meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan masukan serta saran dalam pembuatan media penelitian saya.

10. Bapak H. Fimeir Liadi, M.Pd sebagai Validator Ahli Materi yang mau meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan masukan serta saran dalam pembuatan media penelitian saya.
11. Ibu Litte, S.Pd sebagai Validator Ahli Pembelajaran yang mau meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan masukan serta saran dalam pembuatan media penelitian saya.
12. Bapak Paisol, S.Pd.I sebagai Kepala Sekolah SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian di sekolah dan mengeluarkan surat keterangan melaksanakan penelitian.
13. Bapak dan Ibu Dosen Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang memberikan dukungan dan memberikan masukan dan saran sehingga penelitian dapat berjalan dengan baik.
14. Teman-teman angkatan 2016 khususnya prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang memberi motivasi dan dukungan dalam pembuatan skripsi ini.
15. Semua pihak yang telah memberikan motivasi dan dukungan demi terselesainya penyusunan skripsi ini.
16. Seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan, doa dan perhatiannya.

Palangka Raya, 18 september 2020

Penulis

PUJI ZAKIYAYATI

1601170034



MOTTO

Q.S An-Nahl 15:

وَأَلْقَى فِي الْأَرْضِ رَوَاسِيَ أَنْ تَمِيدَ بِكُمْ وَأَنْهَارًا وَسُبُلًا لَعَلَّكُمْ
تَهْتَدُونَ - ١٥

Artinya: “Dan Dia menancapkan gunung di bumi agar bumi itu tidak goncang bersama kamu, (dan Dia menciptakan) sungai-sungai dan jalan-jalan agar kamu mendapat petunjuk” (Departemen Agama RI, 269)



PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk orang-orang yang berarti dalam hidup saya Ayahanda Bapak H. Ratum dan Ibunda Ibu Hj. Supinah yang sangat kusayangi, kucintai dan kuhormati yang selalu memberikan doa terbaik di setiap langkah.

Tidak lupa saudara-saudara saya alm Kak Fitri Rahayu, Abang Haris Susilo, Kakak Ipar Kak Nila Arista, Abang Edy Sutrisno dan Kakak Ipar Kak Lin Finaltri serta seluruh keluarga yang sudah memberi dukungan, motivasi dan doa untuk saya serta memenuhi kebutuhan hidup saya selama ini dan yang selalu menanti keberhasilan saya.

Dosen mata kuliah dan dosen pembimbing saya tercinta yang telah membimbing dan memberikan ilmu serta pengalaman berharga kepada saya.

Almamaterku tercinta Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah, Jurusan Tarbiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya”

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| PERNYATAAN ORISINALITAS..... | iii |
| PERSETUJUAN SKRIPSI..... | iv |
| NOTA DINAS..... | v |
| ABSTRAK | vi |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| MOTTO | xi |
| PERSEMBAHAN..... | xii |
| DAFTAR ISI..... | xiii |
| DAFTAR TABEL..... | xv |
| DAFTAR BAGAN..... | xvi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 6 |
| C. Batasan Masalah..... | 6 |
| D. Rumusan Masalah..... | 6 |
| E. Tujuan Penelitian..... | 7 |
| F. Manfaat Penelitian..... | 7 |
| G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan..... | 8 |
| H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan..... | 10 |
| I. Sistematika Penulisan Skripsi..... | 11 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 13 |
| A. Kerangka Teoritis..... | 13 |
| 1. Pengembangan..... | 13 |
| 2. Karakteristik Pengembangan..... | 14 |
| 3. Media Pembelajaran..... | 15 |
| a. Pengertian Media Pembelajaran..... | 15 |
| b. Manfaat Media Pembelajaran..... | 16 |
| c. Media Pembelajaran Berdasarkan Indera..... | 16 |
| d. Media Pembelajaran Berdasarkan Dimensi..... | 19 |
| 4. Media <i>Diorama</i> | 19 |
| a. Pengertian Media <i>Diorama</i> | 19 |
| b. Tujuan Media <i>Diorama</i> | 20 |
| c. Kelebihan Media <i>Diorama</i> | 20 |
| d. Kekurangan Media <i>Diorama</i> | 21 |
| 5. Pembelajaran Tematik..... | 21 |
| a. Pengertian Pembelajaran Tematik..... | 21 |
| b. Landasan Pembelajaran Tematik..... | 22 |
| c. Karakteristik Pembelajaran Tematik..... | 24 |
| d. Model Pembelajaran Tematik..... | 25 |
| B. Penelitian yang Relevan..... | 29 |
| C. Kerangka Berfikir..... | 34 |
| BAB III METODE PENGEMBANGAN | 36 |

| | | |
|---------------|---|------------|
| A. | Desain Penelitian..... | 36 |
| B. | Prosedur Penelitian..... | 37 |
| C. | Sumber Data dan Subjek Penelitian..... | 40 |
| D. | Teknik dan Instrumen Pengumpulam Data..... | 40 |
| E. | Uji Produk..... | 43 |
| F. | Teknik Analisis Data..... | 44 |
| BAB IV | HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN..... | 48 |
| A. | Hasil Penelitian..... | 48 |
| 1. | Pengembangan Media Diorama Sub Tema Manusia dan Lingkungan Kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya..... | 48 |
| a. | Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)..... | 49 |
| b. | Tahap <i>Design</i> (Perencanaan)..... | 52 |
| c. | Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)..... | 55 |
| d. | Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)..... | 63 |
| 2. | Kelayakan Media Diorama Sub Tema Manusia dan Lingkungan Kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya..... | 86 |
| a. | Kelayakan Media Diorama Sub Tema Manusia dan Lingkungan Kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya Menurut Ahli Media..... | 87 |
| b. | Kelayakan Media Diorama Sub Tema Manusia dan Lingkungan Kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya Menurut Ahli Materi..... | 91 |
| c. | Kelayakan Media Diorama Sub Tema Manusia dan Lingkungan Kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya Menurut Ahli Pembelajaran..... | 95 |
| B. | Pembahasan..... | 99 |
| BAB V | PENUTUP..... | 107 |
| A. | Simpulan..... | 107 |
| B. | Saran..... | 108 |
| | DAFTAR PUSTAKA..... | 110 |
| | LAMPIRAN..... | 113 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan..... | 32 |
| Tabel 3.1 Prosedur Penelitian | 37 |
| Tabel 3.2 Skala Likert..... | 45 |
| Tabel 3.3 Ketentuan Pemberian Nilai | 47 |
| Tabel 4.1 KI (Kompetensi Inti dan KD (Kimpetensi Dasar) Sub Tema Manusia dan Lingkungan Kelas V | 50 |
| Tabel 4.2 Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Media, Ahli Materi dan Ahli Pembelajaran | 64 |
| Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media Sebelum di Revisi | 65 |
| Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Sesudah di Revisi..... | 66 |
| Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum di Revisi..... | 75 |
| Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi Sesudah di Revisi | 76 |
| Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Sebelum di Revisi..... | 81 |
| Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Sesudah di Revisi | 82 |

DAFTAR BAGAN

| | |
|--|----|
| Bagan 2.1 Kerangka Berfikir | 35 |
| Bagan 3.1 Model Pengembangan ADDIE | 36 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 4.1 Desain Media Diorama sub Tema Manusia dan Lingkungan | 54 |
| Gambar 4.2 Pembuatan Alas..... | 57 |
| Gambar 4.3 Pembuatan Alas..... | 57 |
| Gambar 4.4 Pembuatan Bubur Kertas..... | 58 |
| Gambar 4.5 Pembuatan Spons | 59 |
| Gambar 4.6 Pembuatan <i>Diorama</i> Gunung..... | 60 |
| Gambar 4.7 Pembuatan <i>Diorama</i> Gunung..... | 60 |
| Gambar 4.8 Pembuatan <i>Diorama</i> Laut | 61 |
| Gambar 4.9 Pembuatan <i>Diorama</i> Sungai..... | 62 |
| Gambar 4.10 Pembuatan <i>Diorama</i> Bendungan | 63 |
| Gambar 4.11 Nama Media <i>Diorama</i> | 64 |
| Gambar 4.12 Media <i>Diorama</i> Sebelum di Revisi Ahli Media..... | 70 |
| Gambar 4.13 Media <i>Diorama</i> Gunung Sebelum di Revisi Ahli Media..... | 70 |
| Gambar 4.14 Media <i>Diorama</i> Laut Sebelum di Revisi Ahli Media | 71 |
| Gambar 4.15 Media <i>Diorama</i> Sungai dan Bendungan Sebelum di Revisi Ahli Media..... | 72 |
| Gambar 4.16 Media <i>Diorama</i> Sesudah di Revisi Ahli Media | 73 |
| Gambar 4.17 Media <i>Diorama</i> Gunung Sesudah di Revisi Ahli Media | 73 |
| Gambar 4.18 Media <i>Diorama</i> Laut Sesudah di Revisi Ahli Media..... | 74 |
| Gambar 4.19 Media <i>Diorama</i> Sungai dan Bendungan Sesudah di Revisi Ahli Media..... | 75 |
| Gambar 4.20 Media <i>Diorama</i> Sesudah di Revisi Ahli Media..... | 80 |
| Gambar 4.21 Media <i>Diorama</i> Sebelum di Revisi Ahli Materi..... | 81 |
| Gambar 4.22 Media <i>Diorama</i> Sesudah di Revisi Ahli Materi | 86 |
| Gambar 4.23 Media <i>Diorama</i> Sesudah di Revisi Ahli Pembelajaran..... | 87 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guru memiliki peranan penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. Untuk itu guru dapat mengajar dengan profesional dengan mampu memilih dan menentukan media dan sumber belajarnya. Guru dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran. Melalui media pembelajaran guru dapat menyampaikan pesan serta membantu interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran. Media berfungsi untuk mengarahkan siswa dalam memperoleh pengalaman belajar (Jalinus, 2016:2)

Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional: adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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. Dalam Pasal 1 ayat 4, peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui proses pendidikan pada jalur jenjang dan jenis pendidikan tertentu (Priansa, 2017: 22).

Pendidikan yang berkualitas memerlukan tenaga guru yang mampu dan siap berperan secara profesional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat. Untuk itu tuntutan kompetensi guru profesional juga menyesuaikan dengan perkembangan tersebut. Guru tidak hanya mampu untuk menyampaikan materi pelajaran, tetapi guru mampu memahami pelajaran terhadap siswa. Guru memegang peran penting dalam mengatur

jalannya pembelajaran. Dalam membantu guru memudahkan penyampaian materi dapat menggunakan media pembelajaran. Guru hendaknya mampu melaksanakan kegiatan instruksional atau pembelajaran yaitu kegiatan mengatur atau mengelola informasi dan sumber belajar untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar. Karena itu diperlukan penguasaan terhadap sumber dan media pembelajaran. (Jannah, 2009: IX). Media ialah sebagai proses penyaluran informasi. Media merupakan benda yang dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar (Sabri, 2005:112)

Pada pendidikan Formal Sekolah Dasar telah menggunakan kurikulum 2013 dengan pendekatan tematik terintegrasi yaitu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Dalam kurikulum 2013 guru dituntut kreatif, inovatif dalam proses pembelajaran. Untuk itu guru di Sekolah Dasar dapat mengembangkan media pembelajaran agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa mudah memahami pembelajaran. Salah satu cara agar pembelajaran lebih menarik dan siswa mudah memahami pembelajaran yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran harus diupayakan seoptimal mungkin. Hal ini dilandasi dengan kemampuan guru menyampaikan materi pembelajaran mempunyai keterbatasan tertentu. Media pembelajaran merupakan alat

bantu bagi guru yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Informasi secara lisan terkadang tidak dipahami sepenuhnya oleh siswa. Namun pada kenyataannya media pembelajaran masih jarang di manfaatkan bahkan terabaikan dengan berbagai alasan salah satunya terbatasnya waktu dalam pembuatannya. (Priansa, 2017:129).

Di sekolah belum menggunakan media pembelajaran hanya melakukan percobaan terhadap benda konkret dalam proses pembelajaran seperti pada pelajaran IPA media yang digunakan adalah es batu yang menjadi cair ketika di biarkan di luar ruangan pada materi benda padat ke cair. Di sekolah tidak hanya mengajar tetapi juga memiliki tugas lainnya seperti membuat RPP dan silabus. Dalam membuat media memiliki keterbatasan waktu, menggunakan media saat proses pembelajaran juga memerlukan biaya yang tidak di dapat dari sekolah namun biaya dari guru sendiri hal ini yang menjadikan kendala dalam membuat media pembelajaran. Serta kurang mengenal macam-macam media. Siswa di dalam kelas dengan karakter peserta didik yang berbeda beda seperti cendrung ribut, bosan, tidak semangat, tidak fokus, serta asik sendiri hanya mendengarkan pembelajaran dengan ceramah dan tanpa media. Dengan adanya media pembelajaran menjadi lebih efektif, efesien, memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan membangkitkan minat belajar siswa. (Satrianawati, 2018:9) KKM di SDN 7 Bukit Tunggap

Palangka Raya yaitu dengan nilai 65 (Wawancara Guru Wali Kelas V SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya Sabtu, 21 Februari 2020)

Melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik serta menyenangkan, siswa yang memiliki ketertarikan terhadap warna maka dapat diberikan media dengan warna yang menarik. (Susilana: 2009: 25). Peneliti memilih media *diorama* karena merupakan media tiga dimensi dapat dimodifikasi dengan latar, gambar, serta hiasan berwarna sesuai dengan materi yang dapat dilihat langsung secara visual oleh siswa dan media *diorama* media yang menyajikan pemandangan melalui visual dengan tiga dimensi dengan pemandangan seperti pemandangan aslinya.

Pembelajaran tematik di SD perlu mengembangkan media, salah satunya adalah media *diorama*. *Diorama* adalah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan menggambarkan pemandangan yang sebenarnya. *Diorama* biasanya terdiri dari bentuk-bentuk sosok atau objek-objek yang ditempatkan dipentas berlatar belakang lukisan disesuaikan dengan penyajian. *Diorama* merupakan media yang menarik perhatian siswa, yang dibuat dari suatu skene dalam tiga dimensi untuk memperagakan suatu keadaan yang sulit dijangkau dalam ukuran kecil. Dalam skene itu terdapat benda-benda tiga dimensi dalam ukuran kecil pula. Benda-benda kecil itu dapat berupa orang-orangan, pohon-pohonan, rumah-rumahan serta benda yang dibutuhkan media sesuai dengan materi pelajaran (Jannah, 2009:85)

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُمْ

مِنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ

مُسْتَقِيمٍ

”Dengan kitab itulah Allah menunjuki orang-orang yang mengikuti keridhaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang-orang itu dari gelap gulita kepada cahaya yang terang benderang dengan seizin-Nya, dan menunjuki mereka ke jalan yang lurus”. (Q.S Al-Maidah ayat 16)

Ayat tersebut media sebaiknya mampu memberikan petunjuk bagi peserta didik yang berhubungan dengan materi yang dipelajari sehingga peserta didik mengetahui yang tidak peserta didik ketahui.

Media *diorama* merupakan media pemandangan tiga dimensi mini yang menggambarkan pemandangan sebenarnya dengan suasana atau gambaran yang kongkrit yang dapat dipelajari melalui indera penglihatan. Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *Diorama* di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya. Peneliti tertarik melakukan penelitian di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya karena di sekolah tersebut guru belum mengenal macam-macam media pembelajaran dan hanya menggunakan media yang monoton karena berbagai kendala. Media *diorama* akan membantu siswa memahami materi yang disampaikan guru. Menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan melalui media *diorama* sehingga dapat menarik perhatian siswa. Dengan adanya media *diorama* dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi pelajaran. Media *diorama* dapat memenuhi kebutuhan siswa yaitu pada materi yang

berhubungan dengan alam seperti sub tema manusia dan lingkungan, siswa tidak perlu kesulitan membayangkan kenampakan alam dengan objek yang terlalu besar dan tak terjangkau fisik dengan media dalam ukuran kecil.

Dengan demikian peneliti melakukan penelitian yaitu pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya

B. Identifikasi Masalah

Alasan yang mendorong penulis memilih judul penelitian diatas sebagai berikut.

1. Materi manusia dan lingkungan dapat di buat dengan media *diorama*.
2. Media *diorama* merupakan media tiga dimensi yang menggambarkan pemandangan sebenarnya.
3. Guru belum pernah menggunakan media *diorama* dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dijabarkan pada identifikasi masalah, maka penelitian akan dibatasi dan akan berfokus pada media *diorama* dengan melihat pengembangan dan keayakan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Kota Palangka Raya.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan dalam pengembangan ini, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya?
2. Bagaimana kelayakan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah:

1. Mendeskripsikan pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya.
2. Mendeskripsikan kelayakan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait. Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memperluas pengetahuan dan memberikan informasi mengenai media *diorama* dalam pembelajaran.
 - b. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai acuan bahan penelitian lebih lanjut kepada peneliti selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa diharapkan media *diorama* dapat digunakan sebagai sumber belajar yang menarik dan efektif.

- b. Bagi guru diharapkan guru dapat menggunakan media *diorama* yang dapat mempermudah proses pembelajaran dalam penyampaian materi.
- c. Bagi peneliti diharapkan penelitian ini sebagai pengalaman dan pengetahuan baru sebagai calon pendidik dengan adanya media *diorama*.
- d. Bagi sekolah diharapkan sebagai sarana dalam pembenahan media di sekolah dasar.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Produk Media *Diorama*

- a. Jenis media pembelajaran *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya adalah media ketampakan alam dan buatan yang dibuat dengan media *diorama*.
- b. Media ini dikhususkan penggunaanya untuk materi manusia dan lingkungan kelas V agar dapat memahami materi pelajaran.
- c. Produk media yang dihasilkan adalah berbentuk *diorama* persegi panjang dengan ukuran alas panjang 160 cm dan lebar 82 cm. Dibuat dengan bahan alas triplek dan gabus, gunung merupakan kenampakan alam dibuat dengan plastisin, bubur kertas, spons, pohon plastik dan pewarna hijau dan coklat dengan panjang 59 cm dan lebar 26 cm. Laut merupakan kenampakan alam yang

dibuat dengan plastisin, spons, cangkang kerang, pohon plastik, kapal dan pewarna biru muda, biru tua dan cokelat dengan panjang 35 cm dan lebar 35 cm. Sungai merupakan kenampakan alam yang dibuat dengan plastisin, spons, batu, pohon plastik dan pewarna biru muda, biru tua dan hijau dengan panjang 39 cm dan lebar 35 cm. Bendungan merupakan kenampakan buatan yang dibuat dengan kardus, lidi, dan pewarna cokelat dan orange dengan panjang 30 cm dan lebar 9 cm.

- d. Media pembelajaran *diorama* digunakan oleh guru sebagai media memudahkan guru dalam proses pembelajaran tematik manusia dan lingkungan kelas V dengan menjelaskan kenampakan alam yaitu laut gunung dan sungai serta kenampakan buatan yaitu bendungan di dalam media *diorama*. Media *diorama* dibuat oleh peneliti sendiri.
- e. Media *diorama* tematik sub tema 2 pembelajaran 4 manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya berisikan kenampakan alam dan kenampakan buatan.

2. Petunjuk Penggunaan Media Diorama

- a. Siapkan media *diorama* manusia dan lingkungan sebelum pembelajaran dimulai.
- b. Media *diorama* manusia dan lingkungan diletakkan di tempat dimana peserta didik dapat melihat dengan jelas.

- c. Media *diorama* manusia dan lingkungan siap digunakan untuk menjelaskan materi pelajaran manusia dan lingkungan.
- d. Media *diorama* manusia dan lingkungan digunakan dan guru menjelaskan materi manusia dan lingkungan serta menunjuk dengan tangan bagian yang guru jelaskan pada media *diorama* manusia dan lingkungan.
- 1) Guru menunjuk pada media *diorama* gunung menjelaskan pengertian gunung dan manfaat dari gunung yang merupakan kenampakan alam.
 - 2) Guru menunjuk pada media *diorama* sungai menjelaskan pengertian sungai dan manfaat dari sungai yang merupakan kenampakan alam.
 - 3) Guru menunjuk pada media *diorama* laut menjelaskan pengertian laut dan manfaat dari laut yang merupakan kenampakan alam.
 - 4) Guru menunjuk pada media *diorama* bendungan menjelaskan pengertian bendungan dan manfaat bendungan yang merupakan kenampakan buatan.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Media pembelajaran menggunakan media *diorama* dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi, antara lain:

- a. Memberikan penjelasan kepada peserta didik dengan objek yang tidak mudah di jangkau secara fisik dengan media *diorama*.
- b. Penggunaan media *diorama* pada manusia dan lingkungan membuat peserta didik dapat mempelajari materi manusia dan lingkungan melalui media *diorama*.

2. Keterbatasan dari Pengembangan

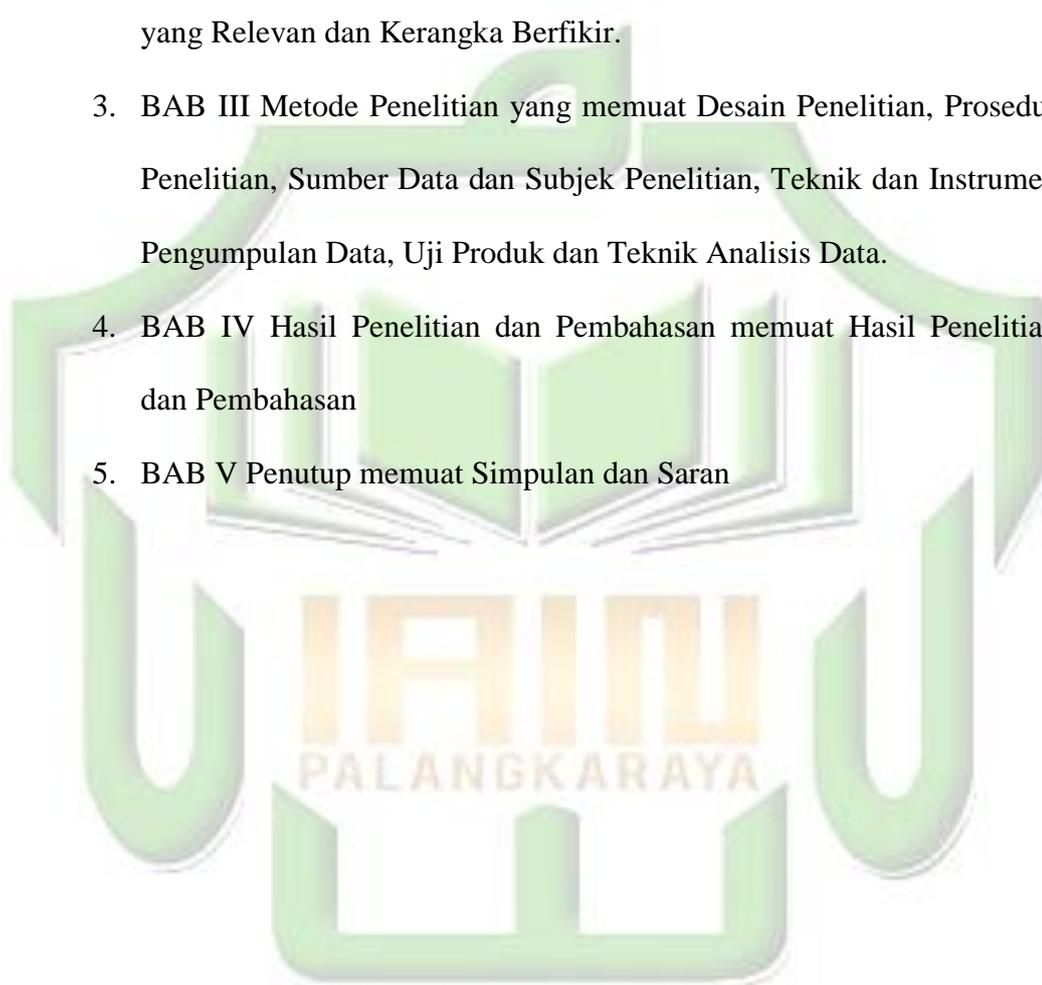
Media pembelajaran menggunakan media *diorama* dikembangkan dengan adanya beberapa keterbatasan terkait dengan pengembangan dan produknya, antara lain:

- a. Penelitian yang dilaksanakan hanya terbatas media *diorama* tematik sub tema 2 pembelajaran 4 manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya.
- b. Model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini hanya 4 tahap yaitu *analysis, design, development, dan implementation*. Hanya sampai penilaian ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Karena produk yang dibuat hanya sampai tahap implementasi tidak sampai evaluasi dan tidak untuk di perbanyak atau dijual belikan hanya untuk pembuatan sendiri serta penelitian tidak sampai pada uji coba lapangan.
- c. Terbatas pada media 3D yaitu *diorama*.

I. Sistematika Penulisan Skripsi

Penelitian ini menggunakan sistematika outline skripsi penelitian pengembangan R & D.

1. BAB I Pendahuluan yang memuat Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Spesifikasi Produk yang Dikembangkan, Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan dan Sistematika Penulisan Skripsi.
2. BAB II Kajian Pustaka yang memuat Kerangka Teoritis, Penelitian yang Relevan dan Kerangka Berfikir.
3. BAB III Metode Penelitian yang memuat Desain Penelitian, Prosedur Penelitian, Sumber Data dan Subjek Penelitian, Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data, Uji Produk dan Teknik Analisis Data.
4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan memuat Hasil Penelitian dan Pembahasan
5. BAB V Penutup memuat Simpulan dan Saran



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Pengembangan

a. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dalam bidang keahlian tertentu. (Saputro, 2017: 8)

Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu. Dan untuk dapat menghasilkan suatu produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian dalam menguji produk tertentu. (Haryati, Vol. 37 No 1: 15)

Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk baru, dan menyempurnakan produk yang telah ada. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras seperti buku, modul, alat bantu pelajaran di kelastetapi bisa juga perangkat lunak seperti program pengolahan komputer. (Alfianika, 2012:158)

Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Uji validitas

digunakan dengan cara memberikan angket kepada pakar yang ahli di bidang produk yang dikembangkan agar valid. (Alfianika, 2012:162)

b. Karakteristik Pengembangan

- 1) Masalah yang dipecahkan adalah masalah nyata yang berkaitan dengan upaya inovatif atau penerapan teknologi dalam pembelajaran sebagai pertanggung jawaban profesional dan komitmennya terhadap pemerolehan kualitas pembelajaran.
- 2) Pengembangan model, pendekatan, metode dan media pembelajaran yang menunjang keefektifan pencapaian kompetensi siswa.
- 3) Proses pengembangan produk, validasi yang dilakukan melalui uji ahli, sehingga produk yang dihasilkan bermanfaat untuk peningkatan kualitas pembelajaran.
- 4) Proses pengembangan model, pendekatan, modul, metode dan media pembelajaran perlu didokumentasikan secara rapi dan dilaporkan secara sistematis sesuai dengan kaidah penelitian.

Judul penelitian pengembangan dimulai dengan kata pengembangan, menghasilkan produk, adanya perlakuan dan nilai dapat dari hasil validasi, praktikalitas, hasil observasi, dan tes hasil belajar. (Alfianika, 2012:161)

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin yang berarti perantara, yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi. (Yaumi, 2018:5)

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar di dalam lingkungan belajar. (Suardi, 2018:7). Proses pembelajaran perlu adanya perencanaan, pelaksanaan, penilaian dan diawasi agar terlaksana dengan efektif dan efisien. Proses pembelajaran harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif. (Jasiah, 2019:149)

Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana sebagai penyampai informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web. Peralatan tersebut dirancang dan dikembangkan dengan sengaja sesuai kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Peralatan tersebut harus dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran. (Yaumi, 2018:7)

Media pembelajaran adalah alat saluran komunikasi, media berasal dari bahasa latin yaitu perantara antara sumber

pesan dengan penerima pesan yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar. (Fransisca, 2017: 17)

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan seorang guru dalam memudahkan proses pembelajaran yang membantu guru menyampaikan informasi materi pelajaran kepada peserta didik.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- 5) Pembelajaran akan lebih menarik.
- 6) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan. (Hamid, 2013:223)

c. Media pembelajaran berdasarkan Indera

Adapun media pembelajaran berdasarkan indera adalah sebagai berikut:

1) Media Visual

Media Visual adalah media yang hanya dapat dilihat menggunakan indra penglihatan. Media visual terdiri dari media yang tidak dapat diproyeksikan dan media yang dapat diproyeksikan. Media yang dapat diproyeksikan dapat berupa gambar diam atau bergerak. Adapun media yang tidak dapat

diproyeksikan adalah gambar yang disajikan secara fotografik, misalnya gambar tentang manusia, binatang, tempat, atau objek lainnya yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa. (Hamid, 2010:248)

Media berbasis visual memegang peran yang penting dalam proses belajar mengajar. Agar menjadi efektif, media visual ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa berinteraksi dengan visual agar terjadinya proses informasi.

Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas, efektivitas dan kemenarikan bahan-bahan visual dan grafik itu. Hal ini dapat dicapai dengan mengatur dan membuat media sesuai materi, merencanakannya dengan seksama, dan dengan evaluasi objek, konsep, informasi, atau situasi. (Khuluqo, 2016:149) dalam penataan elemen harus dapat menampilkan visual yang dapat dimengerti sehingga menarik perhatian sehingga mampu menampilkan pesan yang diinginkan penggunanya. Dalam prosesnya terdapat prinsip desain tertentu yaitu kesederhanaan, keterpaduan, penekanan dan keseimbangan, bentuk, garis, ruang, tekstur dan warna. (Arsyad, 2017:103)

Adapun prinsip-prinsip desain media visual yaitu:

- a) Kesederhanaan. Secara umum mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan.

- b) Keterpaduan mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama.
- c) Penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.
- d) Keseimbangan yang keseluruhannya simetris disebut keseimbangan formal dan bersifat statis. Sebaliknya, keseimbangan yang tidak keseluruhannya simetris (informal) memberikan kesan dinamis dan dapat menarik perhatian. Pengembangan visual dengan keseimbangan informal memerlukan daya imajinasi yang lebih tinggi dan keinginan bereksperimen dari perancang visual.
- e) Bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian.
- f) Grafis digunakan untuk menghubungkan unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan khusus.
- g) Tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus. Tekstur dapat digunakan untuk penekanan suatu unsur seperti halnya warna.
- h) Warna merupakan unsur visual yang penting, perlu perhatian dalam penggunaannya agar diperoleh dampak yang baik. (Sumantri, 2016: 313-312)

2) Media Audio

Media audio adalah media dalam bentuk *auditif* (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio termasuk bentuk media audio. (Hamdani, 2010:248)

3) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan kombinasi audio dan visual. Contoh media audio visual adalah program video televisi dan slide suara. (Hamdani, 2010:249)

d. Media Pembelajaran berdasarkan dimensi

Adapun media pembelajaran berdasarkan dimensi sebagai berikut:

1) Media 2 dimensi

Media 2 dimensi adalah media yang mempunyai dimensi panjang dan lebar saja, yang digunakan tanpa bantuan proyeksi. Seperti papan tulis dan poster.

2) Media 3 dimensi

Media pembelajaran 3 dimensi yaitu dapat diamati dengan indera penglihatan, mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi sehingga media tersebut mempunyai volume (berbentuk isi). Media yang termasuk media pembelajaran 3 dimensi yaitu objek (benda yang sebenarnya), model (benda tiruan), mock up (alat tiruan), *diorama*, dan globe. (Jannah, 2009:79)

2. Media Diorama

a. Pengertian Diorama

Diorama adalah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan menggambarkan pemandangan atau objek yang sebenarnya. *Diorama* biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan dipentas yang berlatar belakang lukisan disesuaikan dengan penyajian. *Diorama* merupakan media yang menarik perhatian siswa, yang dibuat dari suatu skene dalam tiga

dimensi dengan paduan warna dan beberapa objek untuk memperagakan suatu keadaan dalam ukuran kecil. Dalam skene itu terdapat benda-benda tiga dimensi. Benda-benda berupa orang-orangan, pohon-pohonan, rumah-rumahan dan lain sebagainya sesuai dengan kebutuhan materi (Jannah, 2009:85)

Diorama adalah suatu kotak yang didalamnya berisi dengan tiruan pemandangan atau suatu benda yang lengkap dengan sesuatu yang berada di sekitarnya. Dapat dibuat lebih kecil daripada keadaan aslinya. *Diorama* biasanya digunakan dalam menggambarkan kejadian atau proses agar yang melihat tertarik melihat isi tersebut. (Ismiati, 2016)

c. Tujuan Media *Diorama*

Adapun tujuan media *diorama* antara lain sebagai berikut.

- 1) Mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari objek yang terlalu besar.
- 2) Untuk mempelajari objek yang telah menjadi sejarah di masa lampau.
- 3) Untuk mempelajari objek yang tak terjangkau secara fisik.
- 4) Untuk mempelajari objek yang mudah dijangkau tetapi tidak memberikan keterangan yang memadai (misalnya mata manusia, telinga)
- 5) Untuk mempelajari konstruksi-konstruksi yang abstrak.
- 6) Untuk memperlihatkan proses dari objek yang luas (Daryanto:2010:30-31 dalam Anisykurillah Ika Murtiana, 2015: 33)

d. Kelebihan Media *Diorama*

Adapun kelebihan media *diorama* sebagai berikut.

- 1) Memberikan pengalaman secara langsung.
- 2) Penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme.

- 3) Dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya.
- 4) Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas.
- 5) Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

e. Kekurangan Media Diorama.

Adapun kekurangan media diorama sebagai berikut.

- 1) Media *diorama* tidak dapat menjangkau sasaran yang banyak sehingga, apabila digunakan oleh peserta didik dalam jumlah yang besar harus bergantian untuk dapat menggunakannya.
- 2) Penyimpanan *diorama* membutuhkan tempat yang besar dan perawatan media cukup rumit. (Iswandari, 2017: 15-16)

3. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema dalam mengkaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran terpadu sebagai pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap dan nilai, baik antar mata pelajaran maupun dalam satu mata pelajaran. Pembelajaran tematik memberikan penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik sesuai dengan materi pelajaran, untuk mengajar satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi (Malawi, 2017: 2)

Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk pengalaman bermakna pada peserta didik. Yang dapat mengembangkan aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. (Hidayah, 2015: 34-35)

Dalam pembelajaran tematik diharapkan dapat membantu mempersiapkan peserta didik tantangan-tantangan di masa depan yang diarahkan memberikan keterampilan dan keahlian dalam kondisi dengan berbagai perubahan, persaingan dan ketidakpastian dalam kehidupan (Rusman, 2017:354)

Dengan pembelajaran tematik akan diperoleh beberapa nilai positif sebagai berikut:

- 1) Memudahkan pemusatan perhatian pada satu tema tertentu.
- 2) Anak didik mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar isi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- 3) Pemahaman materi mata pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- 4) Guru dapat menghemat waktu sebab mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus. (Abd Kadi, 2014: 7)

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang melibatkan tema dengan beberapa mata pelajaran dengan memberikan pengalaman bermakna terhadap peserta didik.

b. Landasan Pembelajaran Tematik

Landasan pembelajaran tematik sebagai berikut.

1) Landasan Filosofis

Dalam pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat yaitu progresivisme, konstruktivisme dan humanisme. Aliran progresivisme memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreatifitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah dan

memperhatikan pengalaman peserta didik. Aliran konstruktivisme melihat pengalaman langsung peserta didik sebagai kunci dalam pembelajaran. Menurut aliran ini, pengetahuan adalah hasil konstruksi atau bentukan manusia. Manusia mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalaman dan lingkungannya. Pengetahuan bukan sesuatu yang sudah jadi, melainkan suatu proses yang berkembang terus menerus. Keaktifan siswa dalam perkembangan pengetahuannya. Aliran humanisme melihat peserta didik dari segi keunikan, kekhasan, potensi dan motivasi yang dimilikinya.

2) Landasan Psikologis

Pembelajaran tematik terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan dalam menentukan isi materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada peserta didik agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Psikologi belajar mengarahkan dalam hal bagaimana isi materi pembelajaran disampaikan kepada peserta didik dan bagaimana peserta didik harus mempelajarinya.

3) Landasan Yuridis

Dalam pembelajaran tematik berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung

pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar. Landasan yuridis tersebut adalah UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya. (Majid, 2014:89-90)

c. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik sebagai berikut.

- 1) Berpusat pada peserta didik. Pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik, sesuai dengan pendekatan belajar yang banyak menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.
- 2) Memberikan pengalaman langsung. Dengan pengalaman langsung, peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) agar memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas. Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. peserta didik mampu memahami

konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik mampu memahami konsep secara utuh. Hal ini membantu peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

- 5) Bersifat fleksibel. Pembelajaran tematik bersifat fleksibel dimana guru mengkaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengkaitkannya dengan kehidupan sehari-hari dan keadaan lingkungan di mana sekolah dan peserta didik berada.
- 6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat, bakat dan kebutuhannya.
- 7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan. (Malawi, 2017: 6)

d. Model Pembelajaran Tematik

Adapun model pembelajaran tematik sebagai berikut.

1) Model *Fragmented* (Pemenggalan)

Model ini dengan ciri pemaduan yang hanya terbatas pada satu mata pelajaran saja. Misalnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, materi pelajaran tentang menyimak, berbicara, membaca dan menulis dapat dipadukan

dalam materi pembelajaran keterampilan berbahasa. Dalam pembelajarannya masing-masing materi dilaksanakan secara terpisah pada jam yang berbeda.

2) Model *Connected* (Keterhubungan).

Model ini adalah butir-butir pembelajaran dapat dipadukan pada induk mata pelajaran tertentu. Seperti butiran pembelajaran kosakata, struktur, membaca dan mengarang dapat dipadukan pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Penguasaan pembelajaran merupakan keutuhan dalam membentuk kemampuan berbahasa dan bersastra. Topik-topik dalam satu disiplin ilmu berhubungan satu sama lain.

3) Model *Nested* (Sarang).

Model ini merupakan pemaduan berbagai bentuk penguasaan konsep keterampilan melalui sebuah kegiatan pembelajaran. Dalam model ini, keterampilan sosial, berpikir, dan *contents skill* dicapai di dalam satu mata pelajaran.

4) Model *Sequenced* (Urutan/Rangkaian).

Model ini merupakan model pemaduan topik antar mata pelajaran yang berbeda. Jadi topik tersebut dapat dipadukan pembelajarannya pada alokasi jam yang sama. Dengan kata lain, persamaan-persamaan yang ada diajarkan secara bersamaan meskipun termasuk ke dalam mata pelajaran yang berbeda.

5) Model *Shared* (Bagian).

Model ini merupakan bentuk pemaduan pembelajaran akibat adanya konsep atau ide pada dua mata pelajaran atau lebih. Butir pembelajaran tentang kewarganegaraan dalam Pkn misalnya dapat tergabung dengan butir pembelajaran dalam Ilmu Pengetahuan Sosial. Yang melibatkan dua disiplin ilmu difokuskan pada kinsepm keterampilan, dan sikap yang sama.

6) Model *Webbed* (Jaringan laba-laba).

Model ini memadukan dengan menggunakan pendekatan tematik. Dalam hal ini, tema dapat mengikat kegiatan pembelajaran, baik dalam mata pelajaran tertentu maupun antar mata pelajaran. Pembelajaran tematik menggunakan suatu tema sebagai dasar pembelajaran dalam berbagai disiplin mata pelajaran.

7) Model *Threaded* (Galur/satu alur).

Model ini merupakan model pemaduan bentuk keterampilan, misalnya melakukan prediksi dan estimasi dalam matematika. Jadi keterampilan sosial, berpikir, berbagai jenis kecerdasan, dan keterampilan belajar direntangkan melalui berbagai disiplin.

8) Model *Integrated* (Keterpaduan).

Model ini merupakan pemaduan sejumlah topik dari mata pelajaran yang berbeda-beda, tetapi esendinya sama dalam sebuah topik tertentu. Misalnya, topik lingkungan yang semula terdapat dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, Pendidikan Agama Islam, agar tidak membuat muatan kurikulum tumpang tindih, cukup diletakan dalam mata pelajaran tertentu misalnya Ilmu Pengetahuan Alam. Yaitu dalam berbagai prioritas yang saling tumpang tindih dalam berbagai disiplin ilmu, dicari keterampilan, konsep, dan sikap-sikap yang sama.

9) Model *Immersed* (Celupan).

Model ini untuk membantu siswa dalam menyaring dan memadukan berbagai pengalaman dan pengetahuan dihubungkan dengan medan pemakaiannya. Tukar pengalaman dan pemanfaatan pengalaman sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam model ini siswa memadukan apa yang dipelajari dengan cara memandang seluruh pembelajaran melalui perspektif bidang yang disukai.

10) Model *Networked* (Jaringan).

Model ini memadukan pembelajaran yang mengandaikan kemungkinan pengubah konsepsi, bentuk pemecahan masalah maupun tuntutan bentuk keterampilan

baru setelah siswa mengadakan studi lapangan dalam situasi, kondisi, maupun konteks yang berbeda-beda. Dalam model ini pelajar melakukan proses pemaduan topik yang dipelajari melalui pemilihan jejaring pakar dan sumber daya. (Prastowo, 2019:52)

Dalam pengembangan media *Diorama* sub tema Ketampakan alam kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya menggunakan model *webbed* (laba-laba). Kelebihan model ini adalah dapat memotivasi siswa, membantu siswa untuk melihat relasi antar gagasan. Serta kelemahannya yaitu tema yang digunakan harus dipilih secara baik selektif agar menjadi berarti juga relevan dengan konten. Model ini juga dikembangkan dan diimplementasikan pada jenjang sekolah dasar dan madrasah ibtidayah.

B. Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, diantara para peneliti tersebut adalah:

1. 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 1 Jombang. Tahun ajaran 2016. Tesis karya Siti Asiah NIM 14761032, mahasiswa UIN Malik Ibrahim Malang Program Magister PGMI Pascasarjana. Dengan hasil bahwa pengembangan media

diorama tingkat kevalidan materi 89%, kevalidan media *diorama* 96%, kevalidat pembelajaran 94%. Modul ini terbukti efektif berdasarkan hasil perhitungan independent sample t test thitung (1,71) ttabel (1,684). Sedangkan tingkat daya tarik siswa menggunakan media *diorama* terhadap semua komponen mencapai 90% dengan klasifikasi sangat baik. Berdasarkan keseluruhan hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran media *diorama* telah memenuhi unsur valid, efektif, dan menarik untuk siswa kelas III SDN Kepanjen I Jombang.

2. Pengembangan Media *Diorama* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas I Tema Kegiatanku Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. Skripsi karya Muhtari Matun Niswah Nim 1113018300064, mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Dengan hasil penelitian validitas ahli media mendapatkan presentase sebesar 84% dan hasil validitas ahli materi memperoleh 93% yang artinya media valid dan layak digunakan. Hasil penelitian dan pengembangan ini memperlihatkan bahwa kelas yang menggunakan media *diorama* memperoleh nilai post-test dengan rata-rata sebesar 88,67 sedangkan kelas yang tidak menggunakan media *diorama* memperoleh nilai post-test dengan rata-rata sebesar 77,50. Hasil penelitian media menurut para siswa berupa angket memiliki hasil persentase sebesar 100%. Dengan hasil penelitian tersebut dapat

disimpulkan bahwa pengembangan media *diorama* mampu meningkatkan pemahaman siswa kelas I sekolah dasar dalam tema “kegiatanaku” dalam pembelajaran tematik

3. Pengembangan Media *Diorama* Denah Tematik Subtema Bumi Bagian dari Alam Semesta Kelas III Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Malang 2019 Skripsi karya Zulfa Imudadiyah Firnanda Nim 201510430311253. Dengan hasil penelitian Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan model ADDIE. Sumber data penelitian ini adalah validator media, validator materi, guru dan 23 siswa kelas 3 di SDN Tulusrejo 3 Malang. Penelitian ini diadakan pada Maret 2019. Hasil penelitian ini yang mendapatkan *diorama* Denah Tematik Media dari media validator dengan skor 92% presentase sangat layak dan validasi material validator dengan skor 92% presentase sangat layak. Dari angket respon siswa dengan skor 94% presentase sangat praktis untuk digunakan dan angket respon guru dengan skor 88% presentase sangat praktis untuk digunakan juga.
4. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Sub Tema Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat Berbasis Adobe Flash di Kelas V MIN 3 Kotawarinin Barat. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi PGMI IAIN Palangkaraya. Karya Wahyu Santosa Nim 1501170016. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian

pengembangan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi syarat digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penilaian ahli materi menyebutkan bahwa jumlah skor hasil penilaian yang diperoleh 146 Kriteria “Sangat Baik” dan jumlah presentase kelayakannya 97,33% kriteria “Sangat Layak”. Penilaian ahli media diperoleh 71 kriteria “Sangat Baik” dan jumlah presentase kelayakannya 88,75% kriteria “Sangat Layak”. Tanggapan siswa berdasarkan uji coba kelompok kecil presentase diperoleh 79,05% kriteria “Layak” dan rerata skor 28,33 Kriteria “Baik”. Berdasarkan uji coba kelompok besar presentase diperoleh 87,28% kriteria “Sangat Layak” dan rerata 30,55 kriteria “Sangat Baik”.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

| No | Nama Peneliti, Judul dan tahun Penelitian | Persamaan | Perbedaan | Originalitas Penelitian |
|----|--|--|--|---|
| 1 | Karya Siti Asiah NIM 14761032, mahasiswa UIN Malik Ibrahim Malang Program Magister PGMI Pascasarjana. Dengan judul tesis Pengembangan Pembelajaran Media <i>Diorama</i> Pada | Peneliti dengan media <i>diorama</i> . Peneliti dengan pembelajaran tematik. | Menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Rumusan masalah mengambil efektivitas media <i>diorama</i> . | Pengembangan media Visual <i>Diorama</i> pada pembelajaran tematik kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya |

| | | | |
|---|--|--|---|
| | <p>Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Tema Lingkungan Alam dan Lingkungan Buatan Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepanjen 1 Jombang. Tahun ajaran 2016.</p> | | |
| 2 | <p>Muhtari Matun Niswah Nim 111301830006, Pengembangan media <i>diorama</i> untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas I tema kegiatanku pembelajaran tematik sekolah dasar. 2018</p> | <p>-pengembangan media <i>diorama</i> -tematik -menggunakan penelitian pengembangan R and D (Research and Development)</p> | <p>- pengembangan menggunakan model pengembangan 4D -materi</p> |
| 3 | <p>Zulfa Imudadiyah Firnanda Nim 201510430311 253, Pengembangan Media <i>Diorama</i> Denah Tematik Subtema Bumi Bagian dari Alam Semesta Kelas III Sekolah Dasar, 2019</p> | <p>-pengembangan media <i>diorama</i> -tematik -menggunakan penelitian pengembangan R and D (Research and Development) -penelitian model ADDIE</p> | <p>-media visual</p> |
| 4 | <p>Wahyu Santosa</p> | <p>-pengembangan</p> | <p>-mediaberbasis</p> |

| | | | |
|--|---|--------------------|--|
| <p>Nim 1501170016, Pengembangan media pembelajaran tematik sub tema pentingnya menjaga asupan makanan sehat berbasis adobe flash di kelas V MIN 3 Kotawaringin Barat</p> | <p>media <i>diorama</i> -menggunakan penelitian pengembangan R and D (Research and Development) -penelitian model ADDIE</p> | <p>adobe flash</p> | |
|--|---|--------------------|--|

Berdasarkan penelitian yang relevan di atas sudah mengembangkan media *diorama*. Tetapi belum ada penelitian pengembangan media *diorama* tematik subtema 1 pembelajaran 4 ketampakan alam kelas 5. Oleh karena itu perbedaan penelitian yang terdahulu adalah peneliti mengembangkan media *diorama* pada materi ketampakan alam.

C. Kerangka Berfikir

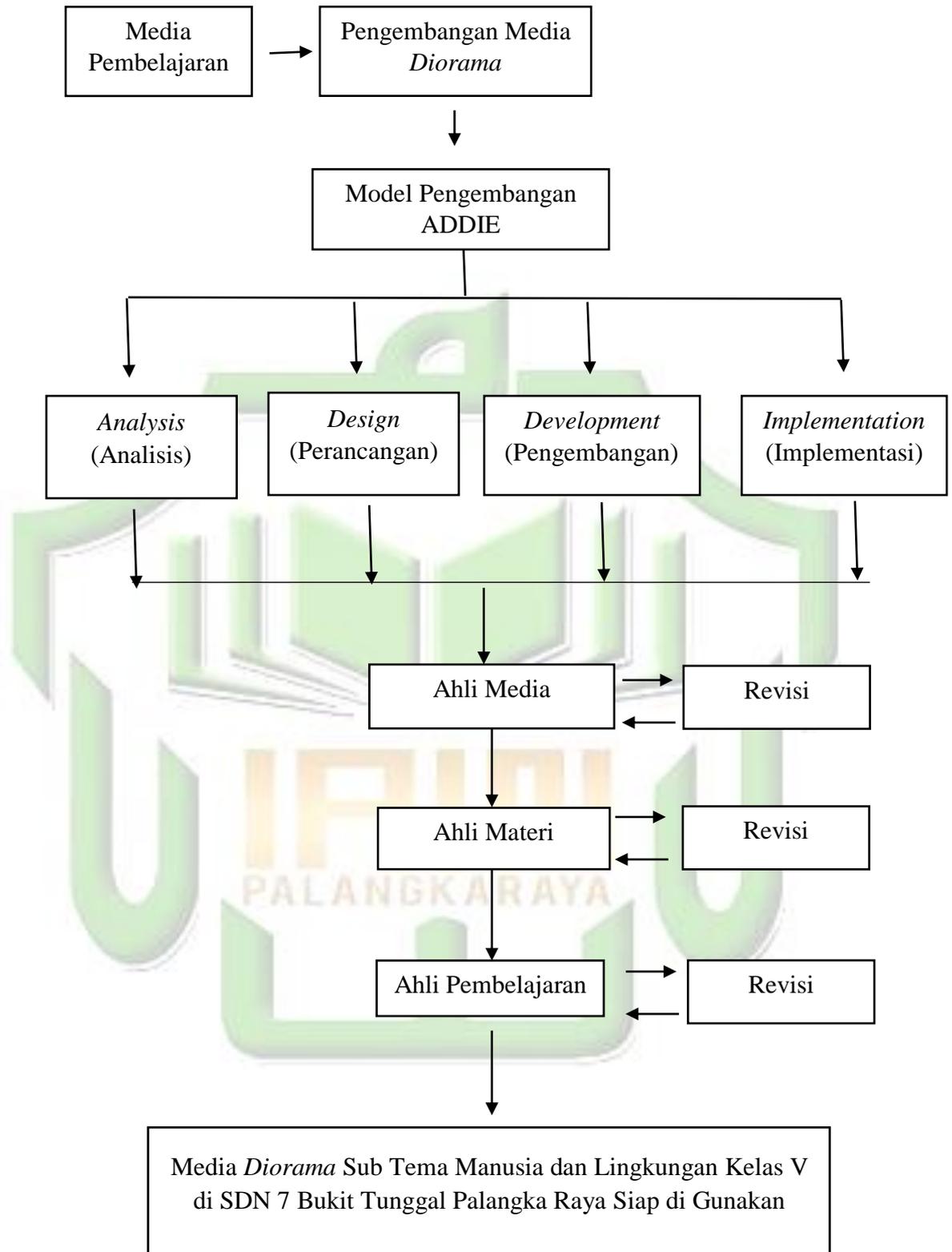
Peneliti mengembangkan media pembelajaran *diorama* tematik sub tema 2 pembelajaran 4 manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *analysis* (kegiatan analisis), *design* (kegiatan perancangan), *development* (pembuatan produk), *implementation* (menggunakan produk).

Penelitian yaitu media pembelajaran kemudian mengembangkan media *diorama* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE

melalui beberapa tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Implementation* (Implementasi). Sesudah semua tahap dilalui selanjutnya terbentuklah produk media diorama sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangkaraya yang siap untuk di kembangkan.



Bagan 2.1 Kerangka Berfikir

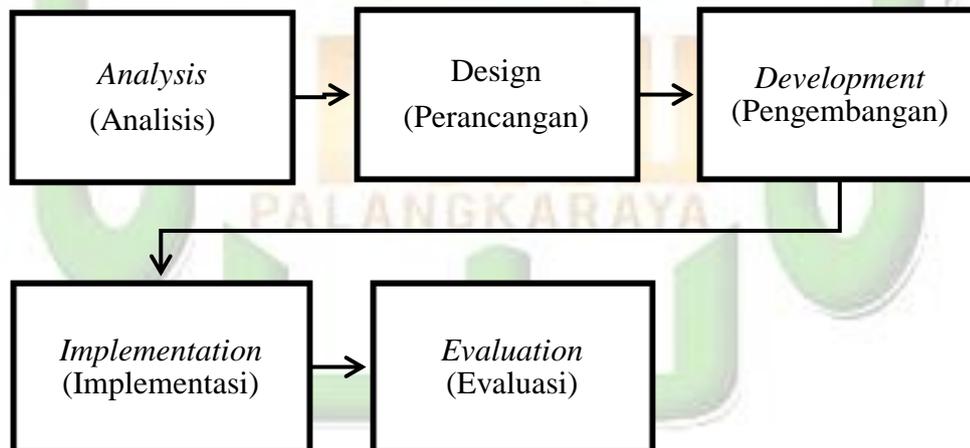


BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Desain pengembangan model ADDIE adalah salah satu proses pembelajaran yang bersifat interaktif dengan tahapan-tahapan dasar pembelajaran yang efektif, dinamis dan efisien. ADDIE yang terdiri dari sejumlah tahap yang sistematis yang meliputi *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Model desain sistem pembelajaran ADDIE bersifat sederhana dan dapat dilakukan secara bertahap. (Pribadi, 2014: 23)



Bagan 3.1 Model Pengembangan ADDIE

Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena suatu model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai untuk penelitian pengembangan media diorama dengan langkah-langkah yang sistematis.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*

Tabel 3.1 Prosedur Penelitian

| Tahap Pengembangan | Aktivitas |
|-----------------------------|--|
| <i>Analysis</i> (Analisis) | Menganalisis kurikulum, KI, KD, materi dan siswa. Menganalisis KI, KD dan materi sehingga menghasilkan media <i>diorama</i> . Dengan adanya media diorama siswa dapat mempelajari objek yang sulit di jangkau seperti materi manusia dan lingkungan merupakan media 3 dimensi yang menggambarkan pemandangan sebenarnya. |
| <i>Design</i> (Perancangan) | Sesuai dengan analisis diatas, merancang media sesuai dengan kurikulum, KI, KD, materi pembelajaran tematik sub tema 2 pembelajaran 4 manusia dan lingkungan yaitu kenampakan alam dan buatan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya sehingga peserta didik dapat dengan mudah mempelajari materi tersebut dengan ada nya media. |

| | |
|---|--|
| <i>Development</i> (Pengembangan) | Membuat media sesuai rancangan dengan alat/bahan yang diperlukan dalam pengembangan media, pada tahap ini proses dibuatnya media. |
| <i>Implementation</i> (Implementasi) | Pada tahap ini peneliti melakukan validasi kepada ahli media kepada dosen, ahli materi kepada dosen dan ahli pembelajaran kepada guru. |

Dalam pelaksanaan pengembangan model ADDIE yang peneliti gunakan ada 4 tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) karena dalam pengembangan peneliti hanya sampai pada tahap kelayakan dari ahli media, materi dan pembelajaran peneliti tidak sampai pada uji coba lapangan. Media *diorama* yang peneliti kembangkan tidak sampai memperbanyak produk dan tidak sampai uji coba lapangan untuk itu tidak sampai pada tahap *Evaluation* (Evaluasi).

1. Tahap *Analysis* (analisis)

a. Analisis Wawancara Guru

Peneliti menganalisis wawancara guru mengenai media pembelajaran dan media *diorama* yang guru ketahui, guru di sekolah belum pernah menggunakan media *diorama* dan kondisi siswa pada saat belajar mengajar di sekolah.

- a. Menganalisis kurikulum, KI (Kompetensi Inti), dan KD (Kompetensi Dasar)

Peneliti menganalisis kurikulum, KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) di kelas V SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya dalam menentukan pembuatan media *diorama*.

- b. Analisis Materi

Peneliti menganalisis materi kelas V dan menemukan materi manusia dan lingkungan selanjutnya materi cocok dibuat menjadi media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Kota Palangka Raya.

2. Tahap *Design* (Perencanaan)

Sesuai dengan analisis diatas, tahap perancangan media sesuai dengan kurikulum, KI dan KD, media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya yang terdapat didalamnya yaitu kenampakan alam yaitu laut, gunung dan sungai serta kenampakan buatan yaitu bendungan.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini proses pembuatan produk dengan alat/bahan yang diperlukan. Setelah media jadi membutuhkan proses validasi sehingga media *diorama* tematik sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya menjadi media yang tepat dan efisien.

Revisi dilakukan sesuai masukan dari ahli media kepada dosen ahli materi kepada dosen dan ahli pembelajaran kepada guru. Tahap ini dimulai dengan membuat media pembelajaran, apabila belum layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran maka dilakukan penyempurnaan pengembangan media.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan dinyatakan layak oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Pada tahap ini selanjutnya media dapat di terapkan oleh guru kepada peserta didik dalam pembelajaran tematik manusia dan lingkungan.

C. Sumber Data dan Subjek Penelitian

1. Sumber Data

Observasi, dokumen, wawancara, dan angket.

2. Subjek Penelitian

Guru dan Siswa kelas V SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan data untuk mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai sumber dan berbagai cara teknik pengumpulan data media *diorama* yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan aktivitas dengan proses untuk memahami pengetahuan dengan mendapatkan informasi yang

dibutuhkan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati terlalu besar. (Sugiyono, 2011: 145)

Observasi dengan melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat kegiatan yang dilakukan. Dapat dilakukan apabila objek penelitian bersifat perilaku, tindakan manusia dan fenomena alam, dan proses kerja. Teknik mengumpulkan data ini dapat dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. (Sudaryono, 2017: 216)

Observasi dilakukan secara langsung untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan Media *diorama*. Melalui instrumen ini diperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran kelas V sub tema ketampakan alam.

2. Dokumen

Dokumen merupakan catatan peristiwa, dapat berupa tulisan gambar dan karya siswa. Dokumen berbentuk tulisan misalnya catatan harian, biografi, kebijakan. Sedangkan dokumen karya misalnya gambar, patung, dll (Sugiyono, 2010: 329)

Dokumentasi dapat berarti barang- barang tertulis. Didalam melaksanakan metode dokumentasi peneliti menyelidiki benda tertulis seperti buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, undang-undang, notulen rapat, dan catatan harian. (Hikmawati, 2017: 42)

Data yang diperoleh melalui dokumentasi ini adalah:

- a. Profil Sekolah.
- b. Silabus.
- c. RPP.
- d. Buku guru dan buku siswa kelas V sub tema ketampakan alam.
- e. Profil ahli media.
- f. Profil ahli materi.
- g. Profil ahli pembelajaran.

3. Wawancara

Wawancara sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal yang lebih mendalam. Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan diri sendiri atau self-report, atau setidaknya tidaknya pada pengetahuan dan atau keyakinan pribadi. (Sugiyono, 2011: 137)

Wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang sebagai informan atau responden dengan tatap muka. Dapat dilakukan dengan pedoman atau tanya jawab langsung. (Afifuddin, 2018: 131)

Wawancara dilakukan sebelum penelitian dan sesudah penelitian kepada guru kelas yang ada di sekolah.

4. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa di harapkan dari responden. Angket cocok digunakan dengan jumlah responden yang cukup besar. Angket dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka. Dengan adanya kontak langsung antara peneliti dengan responden akan memberikan data obyektif dan cepat (Sugiyono: 2011: 142

Angket yang akan digunakan untuk mengetahui respon peserta didik dan terdapat angket validator ahli media pembelajaran kepada dosen, dan validator ahli pembelajaran tematik kepada guru kelas. Dengan menggunakan skala likert.

E. Uji Produk

1. Desain Uji Coba Produk

Uji produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kelayakan dari produk yang dihasilkan.

Produk berupa media *diorama* sebagai hasil dari pengembangan ini diuji kelayakannya. Tingkat pengembangan dan kelayakan media pembelajaran tematik diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji produk yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni:

- a. Tahap konsultasi yaitu dosen pembimbing melakukan pengecekan terhadap media *diorama* memberikan arahan dan saran perbaikan pengembangan media yang kurang.
- b. Tahap validasi ahli terdiri dari beberapa kegiatan yaitu.
 - 1) Ahli media pembelajaran kepada dosen, ahli materi kepada dosen dan ahli pembelajaran kepada guru.
 - 2) Pengembang melakukan revisi atau perbaikan dan penilaian ahli media dan ahli materi serta masukan kritik saran.
 - 3) Pengembang melakukan perbaikan media *diorama* berdasarkan kritik dan saran dari ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.

2. Subjek Uji Produk

Uji produk ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang kualitas media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Kemudian dianalisis dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dihasilkan.

F. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui kualitas produk pengembangan yang dihasilkan. Data berupa saran maupun kritik dari ahli media, ahli materi dan siswa dari media *diorama* yang dihasilkan.

Selanjutnya data melewati beberapa tahapan analisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Data proses pengembangan media.

Data proses pengembangan media merupakan data deskriptif.

Data proses pengembangan media diperoleh alur pembuatan media sampai akhir media.

2. Data penilaian kelayakan media.

Data penilaian media diperoleh dari hasil isian angket oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Dan selanjutnya dianalisis dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 3.2 Skala Likert

| Kategori | Nilai |
|--------------------|-------|
| SB (Sangat Baik) | 5 |
| B (Baik) | 4 |
| C (Cukup) | 3 |
| K (Kurang) | 2 |
| KS (Kurang Setuju) | 1 |

(Sudaryono, 2017:190-191)

- b. Menghitung nilai rata-rata keseluruhan dan setiap aspek dengan rumus

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Skor rata-rata.

$\sum x$ = Jumlah Skor.

N = Jumlah subjek uji coba.

(Sukardjo:2012:98 dalam Enik Widiastuti:2017:44)

Dapat pula ditentukan kriteria kelayakan media *diorama* secara keseluruhan yaitu dengan mengalikan skor penilaian dengan jumlah indikator yang diukur di tiap aspek dengan tingkat kelayakan yang diharapkan. Digunakan teknik presentase dalam menganalisis data dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase kelayakan tiap aspek (\%)} = \frac{\sum \text{rerata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rerata skor ideal}} \times 100 \%$$

(Sunoto 2007:37 dalam Enik Widiastuti:2017:45)

Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan presentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Setelah penyajian dalam bentuk presentase, langkah selanjutnya mendeskripsikan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator. Kesesuaian aspek dalam

pengembangan media pembelajaran dapat menggunakan tabel sebagai berikut:

Tabel 3.3 Ketentuan Pemberian Nilai

| Presentase Penilaian | Kategori |
|----------------------|--------------|
| 81 – 100% | Sangat Layak |
| 61 – 80% | Layak |
| 41 – 60% | Cukup Layak |
| 21 – 40% | Kurang Layak |
| 0 – 20% | Tidak Layak |

(Arikunto, 2010: 44)

Pada tabel 3.2 di atas disebutkan kriteria presentase penilaian dan intepretasi. Untuk mengetahui kelayakan digunakan tabel diatas sebagai acuan penilaian data yang dihasilkan dari ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media *Diorama* Sub Tema Manusia dan Lingkungan Kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya.

Dalam pembelajaran dan pendidikan memerlukan tenaga guru yang mampu dan siap berperan secara profesional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat. Salah satu media tersebut adalah media *diorama* yaitu media pemandangan tiga dimensi mini bertujuan menggambarkan pemandangan yang sebenarnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara sebagai langkah awal dari model pengembangan. Telah diketahui bahwa peserta didik dan guru perlu adanya media untuk memudahkan proses pembelajaran.

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dari hasil analisis Ki, KD dan materi. Media *diorama* ini berbentuk persegi panjang dan terdapat media *diorama* gunung, sungai, laut dan bendungan tiga dimensi yang dapat dilihat dari sudut manapun yang memperagakan suatu keadaan yang sulit dijangkau dengan dibuat ukuran kecil.

Sesuai dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) pada penelitian ini

hanya sampai ke tahap *Implementation* saja karena peneliti hanya sampai pada penggunaan produk dan uji kelayakan dan penilaian dari ahli media, materi dan pembelajaran saja tanpa sampai tahap *evaluation*.

a. Tahap *Analysis* (analisis)

1) Analisis Wawancara Guru

Guru di sekolah belum pernah menggunakan media *diorama* dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media *diorama* didesain sesuai dengan analisis KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) dan materi sesuai dengan kebutuhan siswa yang digunakan untuk pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memudahkan guru dalam proses belajar mengajar dan menarik minat peserta didik menganalisis KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) dan materi yaitu pada tema 1 organ gerak hewan dan manusia subtema 2 manusia dan lingkungan pembelajaran ke 4 yang dapat dibuat dan dikembangkan menjadi media *diorama*.

Media dapat memenuhi kebutuhan peserta didik yaitu pada materi yang berhubungan dengan alam yang dapat di pelajari dengan media *diorama*, peserta didik tidak perlu kesulitan membayangkan objek yang terlalu besar dan tak terjangkau fisik dengan media *diorama* yang berukuran kecil

karena media diorama merupakan media 3 dimensi yang menggambarkan objek sebenarnya (Ismiati, 2016)

- 2) Menganalisis Kurikulum, KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar)

Peneliti menganalisis kurikulum, KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya dengan mencocokkan media pengembangan *diorama* yang akan dibuat dan yang dapat di jadikan media *diorama* dan mendapatkan hasil analisis media *diorama*. Terdapat KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) sebagai berikut:

Tabel 4.1 KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) Sub Tema Manusia dan Lingkungan kelas V

| KI (Kompetensi Inti) | KD (Kompetensi Dasar) |
|--|--|
| KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. | IPS 3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis |
| KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan | Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, |

| | |
|---|------------------|
| tetangganya. | komunikasi serta |
| KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah. | transportasi. |
| KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. | |

3) Analisis Materi

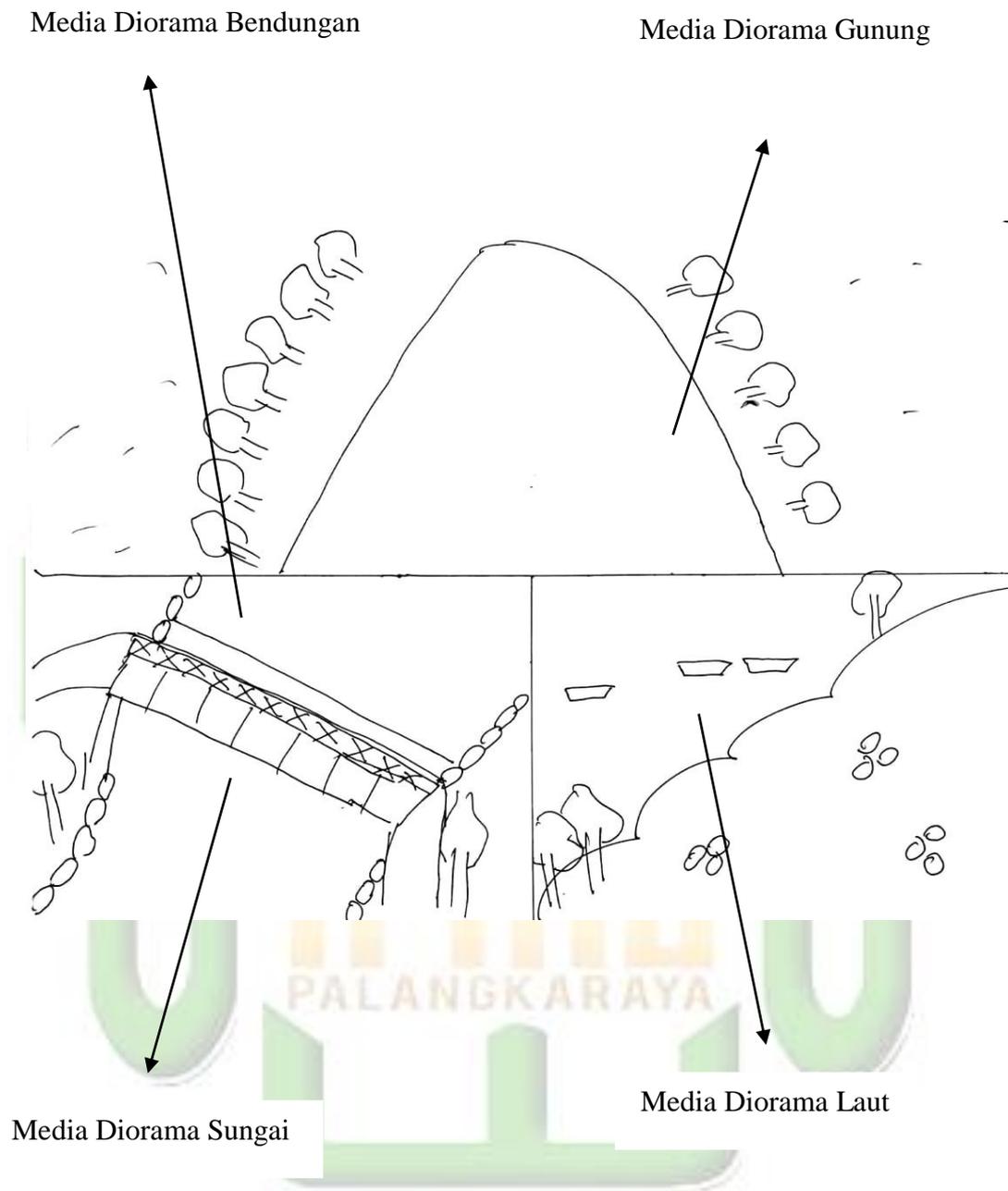
Menganalisis materi yang digunakan dalam media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya yaitu semua materi pada kelas V

sesuai dengan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) yang telah di dapat dan kemudian dapat dibuat dengan media *diorama* yaitu tema 1 organ gerak hewan dan manusia sub tema 2 manusia dan lingkungan pembelajaran ke 4 sesuai dengan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) untuk dibuat dan dikembangkan melalui media *diorama*. Terdapat mata pelajaran IPS, Bahasa Indonesia dan PPKn, namun yang digunakan pada media *diorama* ini hanya pada KD (Kompetensi Dasar) pada pelajaran IPS karena dalam materi IPS dapat digunakan media *diorama*.

b. Tahap *Design* (Perencanaan)

Pada tahap perencanaan yaitu merencanakan produk sesuai dengan analisis kurikulum, KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar), materi dan siswa kelas V SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya. Dalam membuat media *diorama* desain media dan pemilihan bahan dan peralatan merupakan hal yang penting sebagai awal pembuatan pengembangan produk media *diorama*.

Adapun desain dari media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.1 Desain Media Diorama Sub Tema Manusia dan Lingkungan

Adapun bahan dan peralatan yang diperlukan dalam pembuatan media *diorama* adalah sebagai berikut:

1) Bahan

Bahan-bahan yang digunakan dalam pengembangan media *diorama* adalah sebagai berikut:

- a) Triplek.
- b) Kertas Koran
- c) Styerofom
- d) Plastisin
- e) Spons
- f) Cat Air
- g) Pewarna Makanan
- h) Pohon Plastik
- i) Kapal Kertas
- j) Batu
- k) Cangkang Kerang
- l) Kardus
- m) Lidi
- n) Botol Air Mineral
- o) Air

2) Peralatan

Adapun peralatan yang digunakan untuk membuat produk pengembangan media *diorama* yaitu:

- a) Gergaji
- b) Kuas
- c) Gunting
- d) Plaster
- e) Lem Fox
- f) Lem Tembak
- g) Ember
- h) Penggaris
- i) Pulpen
- j) Kertas
- k) Mangkok

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini merupakan proses pembuatan pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V. Adapun langkah-langkah pembuatan pengembangan media *diorama* yaitu:

1) Pembuatan alas.

Proses perancangan alas media *diorama* diawali dengan mengukur alas keseluruhan media *diorama* yaitu triplek menggunakan penggaris dan pulpen dengan panjang 160 cm dan lebar 82 cm. Kemudian alas media *diorama* gunung yaitu styrofoam menggunakan penggaris dan pulpen dengan panjang 59 cm dan lebar 26 cm. Memotong alas media *diorama* laut dengan panjang 35 cm dan lebar 35 cm dan memotong alas

media *diorama* sungai dengan panjang 39 cm dan lebar 35 cm. Dan media *diorama* bendungan dengan panjang 30 cm dan lebar 9 cm. Selanjutnya dipotong menggunakan gergaji. Setelah dipotong triplek di cat dengan warna hijau. Dan styrofoam di tempelkan di atas triplek yang sudah di cet.



Gambar 4.2 Pembuatan Alas



Gambar 4.3 Pembuatan Alas

2) Pembuatan bubur kertas.

Bubur kertas digunakan untuk pembuatan gunung pada media *diorama*. Langkah pembuatan bubur kertas yaitu gunting kertas koran menjadi bagian yang lebih kecil, kemudian rendam potongan kertas koran di air dalam ember setelah itu peras koran. Setelah koran diperas masukkan lem dan aduk-aduk agar semua bahan tercampur rata.



4.4 Pembuatan Bubur Kertas

3) Pembuatan Spons

Spons digunakan untuk pembuatan tanah media *diorama* gunung, pasir media *diorama* laut dan rumput media *diorama* sungai.

Langkah pembuatan spons yaitu gunting spons menjadi bagian yang lebih kecil hingga terbentuk serbuk kemudian

campurkan serbuk spons dengan pewarna makanan hijau dan coklat sesuai dengan yang dibutuhkan.



4.5 Pembuatan Spons

4) Pembuatan *Diorama* Gunung

Langkah pembuatan *diorama* gunung yaitu potong botol air mineral tempelkan pada alas styrofoam. Selanjutnya tempelkan adonan bubur kertas dengan membentuk gunung pada botol air mineral yang sudah menempel di alas styrofoam. Kemudian jemur di bawah sinar matahari sampai kering. Jika sudah kering selanjutnya tempelkan plastisin di atas bubur kertas dan di bentuk menjadi gunung. Cat gunung dengan warna hijau dan coklat dengan menggunakan cat air dan kuas.

Tempelkan serbuk spons berwarna coklat di pinggir-pinggir gunung agar terlihat seperti tanah selanjutnya tempelkan pohon-pohon plastik di sekitar gunung.



Gambar 4.6 Pembuatan Media Gunung



Gambar 4.7 Pembuatan *Diorama* Gunung

5) Pembuatan *Diorama* Laut

Langkah pembuatan *diorama* laut yaitu tempelkan plastisin di atas styrofoam, cat dengan warna biru tua dan biru muda styrofoam menggunakan cat air dan kuas. Tempelkan serbuk spons coklat di atas styrofoam di bagian pinggir agar terlihat seperti pasir. Jemur di bawah sinar matahari. Selanjutnya tempelkan cangkang kerang di atas spons coklat, pohon plastik dan kapal di sekitar laut.



Gambar 4.8 Pembuatan *Diorama* Laut

6) Pembuatan *Diorama* Sungai

Langkah pembuatan *diorama* sungai yaitu tempelkan plastisin di atas styrofoam, cat dengan warna biru tua dan biru muda styrofoam menggunakan cat air dan kuas. Tempelkan serbuk spons hijau di atas styrofoam di bagian pinggir sungai

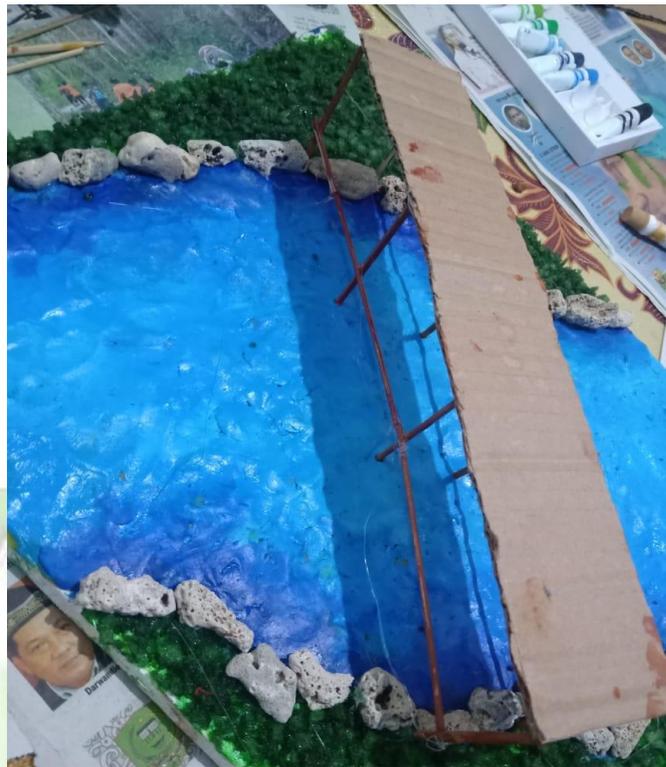
agar terlihat seperti rumput. Jemur di bawah sinar matahari. Selajutnya tempelkan batu dan pohon plastik di pinggir sungai.



Gambar 4.9 Pembuatan Diorama Sungai

7) Pembuatan Media *Diorama* Bendungan

Langkah pembuatan *diorama* bendungan yaitu buat pola dan ukur kardus menggunakan penggaris dan di gunting sesuai ukuran. Ukur lidi sesuai ukuran. Kemudian di satukan dengan menggunakan lem tembak membentuk bendungan. Cat bendungan dengan warna coklat dan orange menggunakan cat air dan kuas. Tempelkan bendungan di atas sungai.



Gambar 4.10 Pembuatan *Diorama* Bendungan

8) Pembuatan Nama Media *Diorama*

Langkah pembuatan nama media *diorama* yaitu dengan di print menggunakan kertas kemudian di potong sesuai gambar dan tulisan selanjutnya di tempel di lidi dan di tancapkan pada masing-masing media. Nama media *diorama* ini memberi tanda agar jelas penempatan media *diorama*.



Gambar 4.11 Nama Media Diorama

d. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini peneliti melakukan penilaian media *diorama* yaitu validasi kepada ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran dengan mengisi angket dan memberikan saran terhadap pengembangan media *diorama*. Hasil pengembangan media *diorama* yang dikembangkan dapat diketahui layak tidaknya.

Terdapat dua macam data yang diperoleh dari hasil validasi yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil dari angket penilaian dengan skala Likert sedangkan data kualitatif berupa penilaian atau saran dari validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli pembelajaran. Media *diorama* yang di serahkan kepada validator ahli media, ahli

materi dan validator ahli pembelajaran adalah media *diorama* yang dibuat oleh peneliti sendiri.

Berikut kriteria penskoran angket ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran:

Tabel 4.2 Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Media, Ahli Materi dan Ahli Pembelajaran

| Jawaban | Kategori | Skor |
|---------|---------------------|------|
| SS | Sangat Setuju | 5 |
| S | Setuju | 4 |
| KS | Kurang Setuju | 3 |
| S | Setuju | 2 |
| STS | Sangat Tidak Setuju | 1 |

Adapun tahap validasi ahli sebagai berikut:

1) Validasi Ahli Media

Produk yang diserahkan kepada ahli media berupa pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya. Tanggal pelaksanaan yaitu 02 Juli 2019. Berikut adalah penyajian dan penilaian data angket validasi oleh ahli media:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media Sebelum di Revisi

| Indikator | No | Butir Penilaian | Pilihan Jawaban | | | | | Skor | Kategori |
|-----------------------|----|---|-----------------|---|----|----|-----|------|---------------|
| | | | SS | S | KS | TS | STS | | |
| Penyajian | 1 | Dukungan media <i>diorama</i> pembelajaran tematik terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran | | ✓ | | | | 4 | Setuju |
| | 2 | Kesesuaian media <i>diorama</i> untuk materi manusia dan lingkungan. | | ✓ | | | | 4 | Setuju |
| Penampilan Menyeluruh | 3 | Ukuran media <i>diorama</i> . | | ✓ | | | | 4 | Setuju |
| Efek Media | 4 | Kemudahan media <i>diorama</i> memperluas wawasan siswa. | | | ✓ | | | 3 | Kurang Setuju |
| Penampilan Menyeluruh | 5 | Kreativitas media <i>diorama</i> . | ✓ | | | | | 5 | Sangat Setuju |
| | 6 | Daya tarik media <i>diorama</i> | ✓ | | | | | 5 | Sangat Setuju |
| | 7 | Pemilihan warna yang digunakan menarik. | | ✓ | | | | 4 | Setuju |
| | 8 | Media <i>diorama</i> jelas. | | ✓ | | | | 4 | Setuju |
| | 9 | Tata letak penempatan | | ✓ | | | | 4 | Setuju |

| | | | | | | | | | |
|----------------------|----|--|--|---|--|--|--|-----------|--------|
| | | isi media <i>diorama</i> | | | | | | | |
| | 10 | <i>Diorama</i> yang disajikan pada media dapat terlihat dengan jelas. | | ✓ | | | | 4 | Setuju |
| Jumlah Skor | | | | | | | | 41 | |
| Skor Maksimal | | | | | | | | 50 | |

Berdasarkan penilaian kelayakan ahli media, maka pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya ini dinyatakan layak dengan revisi sesuai saran.

Adapun saran terhadap media *diorama* yang diberikan oleh ahli media adalah *diorama* terlihat lebih baik apabila pemandangan alamnya atau materi pelajaran menampilkan lokasi yang nyata atau suatu daerah.

Validasi revisi ahli media dilaksanakan pada tanggal 18 Juli 2020. Revisi yang dilakukan menambahkan saran dari ahli media. Berikut adalah penyajian dan penilaian data angket validasi revisi oleh ahli media.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Sesudah di Revisi

| Indikator | No | Butir Penilaian | Pilihan Jawaban | | | | | Skor | Kategori |
|-----------|----|---|-----------------|---|----|----|-----|------|------------------|
| | | | SS | S | KS | TS | STS | | |
| Penyajian | 1 | Dukungan media <i>diorama</i> pembelajaran | ✓ | | | | | 5 | Sangat Setuju |

| | | | | | | | | | |
|-----------------------|----|---|---|---|--|--|--|-----------|---------------|
| | | tematik terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran | | | | | | | |
| | 2 | Kesesuaian media <i>diorama</i> untuk materi manusia dan lingkungan. | | ✓ | | | | 4 | Setuju |
| Penampilan Menyeluruh | 3 | Ukuran media <i>diorama</i> . | | ✓ | | | | 4 | Setuju |
| Efek Media | 4 | Kemudahan media <i>diorama</i> memperluas wawasan siswa. | | ✓ | | | | 4 | Setuju |
| | 5 | Kreativitas media <i>diorama</i> . | ✓ | | | | | 5 | Sangat Setuju |
| | 6 | Daya tarik media <i>diorama</i> | ✓ | | | | | 5 | Sangat Setuju |
| | 7 | Pemilihan warna yang digunakan menarik. | ✓ | | | | | 5 | Sangat Setuju |
| Penampilan Menyeluruh | 8 | Media <i>diorama</i> jelas. | | ✓ | | | | 4 | Setuju |
| | 9 | Tata letak penempatan isi media <i>diorama</i> | ✓ | | | | | 5 | Sangat Setuju |
| | 10 | <i>Diorama</i> yang disajikan pada media dapat terlihat dengan jelas. | ✓ | | | | | 5 | Sangat Setuju |
| Jumlah Skor | | | | | | | | 46 | |
| Skor Maksimal | | | | | | | | 50 | |

Adapun komentar penyajian media *diorama* terhadap validator ahli media setelah di revisi yaitu penyajian media *diorama* yang telah dibuat menurut saya sudah mampu menjadi pelantara dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran. Kesimpulan berdasarkan revisi sesuai saran dari ahli media, maka pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya dinyatakan layak tanpa ada revisi.

Berdasarkan saran dari ahli media penulis melakukan perbaikan produk pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya sebagai berikut.

Sebelum direvisi belum terdapat pemandangan alam atau materi pelajaran yang menampakan lokasi yang nyata atau suatu daerah.



Gambar 4.12 Media *Diorama* Sebelum di Revisi Ahli Media



Gambar 4.13 Media *Diorama* Gunung Sebelum di Revisi Ahli Media



Gambar 4.14 Media *Diorama* Laut Sebelum di Revisi Ahli Media

IAIN
PALANGKARAYA



Gambar 4.15 Media *Diorama* Sungai dan Bendungan

Sebelum di Revisi Ahli Media

Sesudah direvisi terdapat pemandangan alam atau materi pelajaran yang menampakan lokasi yang nyata atau suatu daerah.



Gambar 4.16 Media Diorama Sesudah di Revisi Ahli Media



Gambar 4.17 Media Diorama Gunung Sesudah di Revisi Ahli Media



Gambar 4.18 Media *Diorama* Laut Sesudah di Revisi Ahli

Media

IAIN
PALANGKARAYA



Gambar 4.19 Media *Diorama* Sungai dan Bendungan Sesudah di Revisi Ahli Media

2) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi terhadap pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V dilaksanakan pada tanggal 06 Juli 2020. Produk yang diserahkan kepada ahli media berupa pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya. Berikut adalah penyajian dan penilaian data angket validasi oleh ahli materi:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum di Revisi

| Indikator | No | Butir Penilaian | Pilihan Jawaban | | | | | Skor | Kategori |
|---------------------------------------|----|--|-----------------|---|----|----|-----|------|---------------|
| | | | SS | S | KS | TS | STS | | |
| Kesesuaian dengan KI dan KD | 1 | Kesesuaian isi materi dengan KI dan KD | ✓ | | | | | 5 | Sangat Setuju |
| | 2 | Kesesuaian media <i>diorama</i> dengan tujuan pembelajaran | | ✓ | | | | 4 | Setuju |
| Penampilan Menyeluruh | 3 | Kemudahan menggunakan media <i>diorama</i> | ✓ | | | | | 5 | Sangat Setuju |
| | 4 | Petunjuk penggunaan media <i>diorama</i> . | | ✓ | | | | 4 | Setuju |
| Kesesuaian Materi | 5 | Kesesuaian media <i>diorama</i> dengan kebutuhan siswa | | ✓ | | | | 4 | Setuju |
| | 6 | Kesesuaian isi materi dan media <i>diorama</i> . | ✓ | | | | | 5 | Sangat Setuju |
| Efek Pengembangan Terhadap Pembelajar | 7 | Kemampuan media <i>diorama</i> menamb | ✓ | | | | | 5 | Sangat Setuju |

| | | | | | | | | | |
|----------------------|---|-----------------------------------|---|--|--|--|--|-----------|------------------|
| aran | | ah pengetah uan | | | | | | | |
| | 8 | Media <i>diorama</i> jelas. | ✓ | | | | | 5 | Sangat Setuju |
| Jumlah Skor | | | | | | | | 37 | |
| Skor Maksimal | | | | | | | | 40 | |

Berdasarkan penilaian kelayakan ahli materi, maka pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya ini dinyatakan layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.

Adapun saran terhadap media *diorama* yang diberikan oleh ahli materi adalah buat petunjuk penggunaan media *diorama*.

Validasi revisi ahli materi dilaksanakan pada tanggal 21 Juli 2020. Revisi yang dilakukan menambahkan saran dari ahli materi pada media *diorama*. Berikut adalah penyajian dan penilaian data angket validasi revisi oleh ahli materi.

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi Sesudah di Revisi

| Indikator | No | Butir Penilaian | Pilihan Jawaban | | | | | Skor | Kategori |
|-----------------------------|----|--|-----------------|---|----|----|-----|------|---------------|
| | | | SS | S | KS | TS | STS | | |
| Kesesuaian dengan KI dan KD | 1 | Kesesuaian isi materi dengan KI dan KD | ✓ | | | | | 5 | Sangat Setuju |

| | | | | | | | | | |
|---|---|--|---|---|--|--|--|-----------|---------------|
| | 2 | Kesesuaian media <i>diorama</i> dengan tujuan pembelajaran | | ✓ | | | | 4 | Setuju |
| Penampilan Menyeluruh | 3 | Kemudahan menggunakan media <i>diorama</i> | ✓ | | | | | 5 | Sangat Setuju |
| | 4 | Petunjuk penggunaan media <i>diorama</i> . | ✓ | | | | | 5 | Sangat Setuju |
| Kesesuaian Materi | 5 | Kesesuaian media <i>diorama</i> dengan kebutuhan siswa | | ✓ | | | | 4 | Setuju |
| | 6 | Kesesuaian isi materi dan media <i>diorama</i> . | ✓ | | | | | 5 | Sangat Setuju |
| Efek Pengembangan Terhadap Pembelajaran | 7 | Kemampuan media <i>diorama</i> menambah pengetahuan | ✓ | | | | | 5 | Sangat Setuju |
| | 8 | Media <i>diorama</i> jelas. | ✓ | | | | | 5 | Sangat Setuju |
| Jumlah Skor | | | | | | | | 38 | |
| Skor Maksimal | | | | | | | | 40 | |

Adapun komentar penyajian media *diorama* terhadap validator ahli materi setelah di revisi yaitu penyajian media *diorama* yang telah dibuat dengan komentar visual memadai dan baik digunakan untuk kegiatan dalam pembelajaran. Kesimpulan berdasarkan revisi sesuai saran dari ahli materi, maka pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya dinyatakan layak tanpa ada revisi.

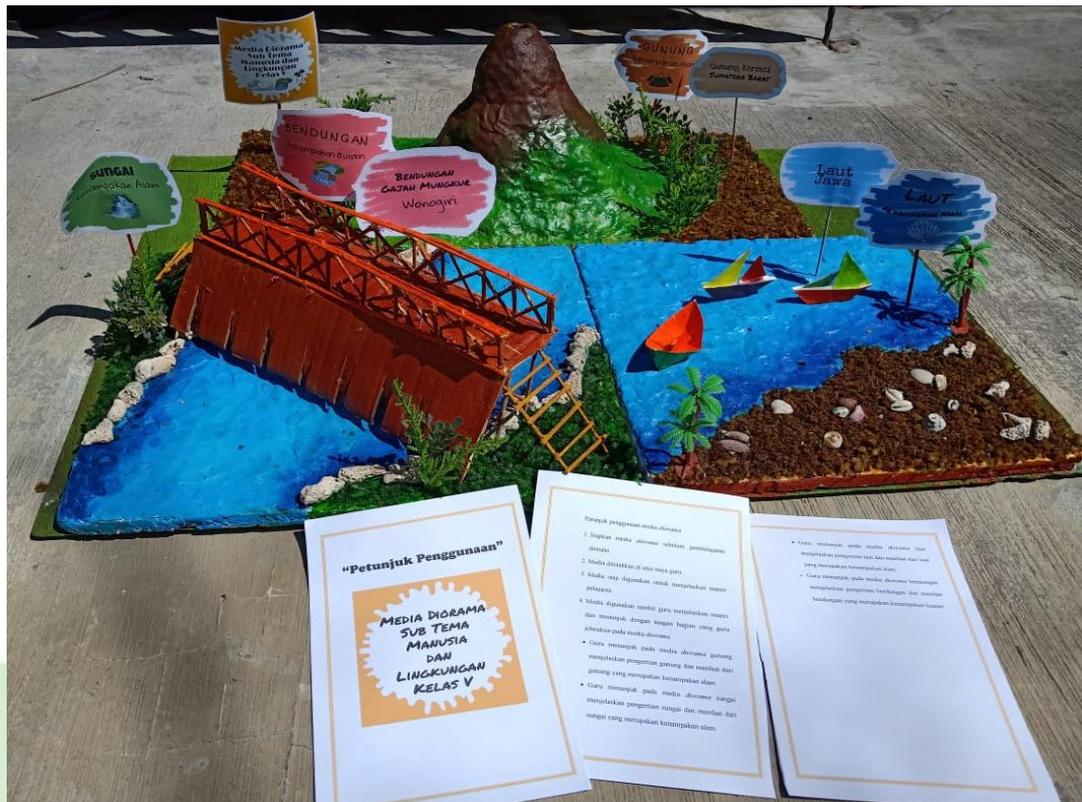
Berdasarkan saran dan komentar dari ahli materi penulis melakukan perbaikan produk pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya sebagai berikut.

Sebelum direvisi belum terdapat petunjuk buku petunjuk menggunakan media *diorama*.



Gambar 4.20 Media *Diorama* Sebelum di Revisi Ahli Materi

Sesudah direvisi terdapat buku petunjuk menggunakan media *diorama*.



Gambar 4.21 Media Diorama Sebelum di Revisi Ahli Materi

3) Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran terhadap pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V dilakukan oleh validator ahli pembelajaran yaitu Ibu Litte, S.Pd pada tanggal 13 Juli 2020. Produk yang diserahkan kepada ahli pembelajaran berupa pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya. Berikut adalah penyajian dan penilaian data angket validasi oleh ahli pembelajaran:

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Sebelum di Revisi

| Indikator | No | Butir Penilaian | Pilihan Jawaban | | | | | Skor | Kategori |
|---|----|---|-----------------|---|----|----|-----|------|---------------|
| | | | SS | S | KS | TS | STS | | |
| Kesesuaian dengan KI dan KD | 1 | Kesesuaian isi materi dengan KI dan KD | ✓ | | | | | 5 | Sangat Setuju |
| | 2 | Kesesuaian media <i>diorama</i> dengan tujuan pembelajaran | ✓ | | | | | 5 | Sangat Setuju |
| Penampilan Menyeluruh | 3 | Kemudahan menggunakan media <i>diorama</i> | | ✓ | | | | 4 | Setuju |
| | 4 | Media <i>diorama</i> membantu guru dalam pembelajaran sub tema manusia dan lingkungan | | ✓ | | | | 4 | Setuju |
| Kesesuaian Materi | 5 | Kesesuaian media <i>diorama</i> dengan kebutuhan siswa | | ✓ | | | | 4 | Setuju |
| | 6 | Petunjuk media <i>diorama</i> . | | ✓ | | | | 4 | Setuju |
| Efek Pengembangan Terhadap Pembelajaran | 7 | Kemampuan media <i>diorama</i> menambah pengetahuan siswa. | ✓ | | | | | 5 | Sangat Setuju |
| | 8 | Media <i>diorama</i> | | ✓ | | | | 4 | Setuju |

| | | | | | | | | | |
|----------------------|--|--------------------------|--|--|--|--|--|-----------|--|
| | | menarik perhatian siswa. | | | | | | | |
| Jumlah Skor | | | | | | | | 35 | |
| Skor Maksimal | | | | | | | | 40 | |

Berdasarkan penilaian kelayakan ahli pembelajaran, maka pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya ini dinyatakan layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.

Adapun saran terhadap media *diorama* yang diberikan oleh ahli pembelajaran adalah untuk bendungan (kenampakan buatan) dapat di mundurkan agar sungai (kenampakan alam) dapat terlihat dan tambahkan pegangan pada jembatan di bendungan.

Validasi revisi ahli pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 20 Juli 2020. Revisi yang dilakukan menambahkan saran dari ahli pembelajaran pada media *diorama* dengan hasil senagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Sesudah di Revisi

| Indikator | No | Butir Penilaian | Pilihan Jawaban | | | | | Skor | Kategori |
|-----------------------------|----|--|-----------------|---|----|----|-----|------|---------------|
| | | | SS | S | KS | TS | STS | | |
| Kesesuaian dengan KI dan KD | 1 | Kesesuaian isi materi dengan KI dan KD | ✓ | | | | | 5 | Sangat Setuju |

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|--|--|-----------|---------------|
| | 2 | Kesesuaian media <i>diorama</i> dengan tujuan pembelajaran | ✓ | | | | | 5 | Sangat Setuju |
| Penampilan Menyeluruh | 3 | Kemudahan menggunakan media <i>diorama</i> | ✓ | | | | | 5 | Sangat Setuju |
| | 4 | Media <i>diorama</i> membantu guru dalam pembelajaran sub tema manusia dan lingkungan | ✓ | | | | | 5 | Sangat Setuju |
| Kesesuaian Materi | 5 | Kesesuaian media <i>diorama</i> dengan kebutuhan siswa | | ✓ | | | | 4 | Setuju |
| | 6 | Petunjuk media <i>diorama</i> . | ✓ | | | | | 5 | Sangat Setuju |
| Efek Pengembangan Terhadap Pembelajaran | 7 | Kemampuan media <i>diorama</i> menambah pengetahuan siswa. | ✓ | | | | | 5 | Sangat Setuju |
| | 8 | Media <i>diorama</i> menarik perhatian siswa. | ✓ | | | | | 5 | Sangat Setuju |
| Jumlah Skor | | | | | | | | 39 | |
| Skor Maksimal | | | | | | | | 40 | |

Adapun komentar setelah revisi dari validator ahli pembelajaran yaitu media pembelajaran sudah bagus sebagai media *diorama*, kenampakan sudah jelas semua. Mudah di pahami dan di mengerti oleh siswa. Kesimpulan berdasarkan revisi sesuai saran dari ahli pembelajaran, maka pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya dinyatakan layak tanpa ada revisi.

Berdasarkan saran dan komentar dari ahli pembelajaran penulis melakukan perbaikan produk pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya sebagai berikut.

Sebelum direvisi media diorama bendungan masih terletak kedepan dan jembatan belum mempunyai pegangan.



Gambar 4.22 Media Sebelum di Revisi Ahli Pembelajaran

Sesudah direvisi media diorama bendungan sudah dimundurkan agar sungai terlihat dan jembatan sudah mempunyai pegangan.



Gambar 4.23 Media Diorama Sesudah di Revisi Ahli Pembelajaran

Berdasarkan saran dan komentar dari ahli pembelajaran penulis hanya melakukan penelitian sampai validator ahli saja tanpa sampai ke peserta didik.

2. Kelayakan Media *Diorama* Sub Tema Manusia dan Lingkungan Kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya

Data hasil pengembangan yang telah diperoleh dari para ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran selanjutnya dianalisis untuk menentukan kelayakan pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka

Raya. Analisis kelayakan pengembangan media *diorama* diuraikan sebagai berikut.

a. Kelayakan Media *Diorama* Sub Tema Manusia dan Lingkungan Kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya Menurut Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian ahli media sebelum di revisi terhadap pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya sebagaimana dicantumkan dalam tabel 4.3 hasil validasi ahli media sebelum di revisi, maka dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan media *diorama* sebagai berikut.

Diketahui :

$$\Sigma \text{ skor total} = 41$$

$$\Sigma \text{ skor tertinggi} = 50$$

Persentase kelayakan :

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\Sigma \text{ skor total}}{\Sigma \text{ bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{41}{50} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase kelayakan} = 82\%$$

Hasil perhitungan persentase kelayakan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya di atas adalah 82 %. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (arikunto 2010: 44) masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak”.

Data hasil validasi ahli media sebelum direvisi terhadap pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya pada tabel 4.3 hasil validasi ahli media sebelum di revisi dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Dukungan media *diorama* pembelajaran tematik terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran 80% setuju.
2. Kesesuaian media *diorama* untuk materi manusia dan lingkungan 80% setuju.
3. Ukuran media *diorama* 80% setuju.
4. Kemudahan media *diorama* memperluas wawasan siswa 60 % kurang setuju.
5. Kreativitas media *diorama* 100% sangat setuju.
6. Daya tarik media *diorama* 100% sangat setuju.
7. Pemilihan warna yang digunakan menarik 80% setuju.
8. Media *diorama* jelas 80% setuju.
9. Tata letak penempatan isi media *diorama* 80% setuju.
10. *Diorama* yang disajikan pada media dapat terlihat dengan jelas 80% setuju.

Skor yang didapatkan adalah 41 dengan skor maksimal 50 maka diperoleh persen validitas sebesar 82%. Berdasarkan data kualitatif mengenai saran yang diberi oleh ahli media pada pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan

kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya yaitu *diorama* terlihat lebih baik apabila pemandangan alamnya atau materi pelajaran menampilkan lokasi yang nyata atau suatu daerah. Saran dari ahli media dapat di tambahkan untuk menyempurnakan produk di dalam pengembangan media *diorama* agar siswa dapat memperluas wawasan dengan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan.

Berdasarkan hasil penilaian ahli media sesudah di revisi terhadap pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya sebagaimana dicantumkan dalam tabel 4.4 hasil validasi ahli media sesudah di revisi, maka dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan media *diorama* sebagai berikut.

Diketahui :

$$\Sigma \text{ skor total} = 46$$

$$\Sigma \text{ skor tertinggi} = 50$$

Persentase kelayakan :

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\Sigma \text{ skor total}}{\Sigma \text{ bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{46}{50} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase kelayakan} = 92\%$$

Hasil perhitungan persentase kelayakan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya di atas adalah 92 %. Setelah di konversikan dengan

acuan kriteria (arikunto 2010: 44) masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak”. Sehingga pada tahap sesudah di revisi tidak perlu adanya revisi lagi sesuai dengan kesimpulan dari validator ahli media.

Paparan data hasil validasi ahli media sesudah direvisi terhadap pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya pada tabel 4.4 hasil validasi ahli media sesudah di revisi dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Dukungan media *diorama* pembelajaran tematik terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran 100% setuju.
2. Kesesuaian media *diorama* untuk materi manusia dan lingkungan 80% setuju.
3. Ukuran media *diorama* 80% setuju.
4. Kemudahan media *diorama* memperluas wawasan siswa 80 % kurang setuju.
5. Kreativitas media *diorama* 100% sangat setuju.
6. Daya tarik media *diorama* 100% sangat setuju.
7. Pemilihan warna yang digunakan menarik 100% setuju.
8. Media *diorama* jelas 80% setuju.
9. Tata letak penempatan isi media *diorama* 100% setuju.
10. *Diorama* yang disajikan pada media dapat terlihat dengan jelas 100% setuju.

Berdasarkan analisis data pada tabel 4.4 hasil validasi ahli media sesudah di revisi diketahui bahwa pengembangan media *diorama* yang dikembangkan secara umum sudah sangat layak dari segi ahli media. Hal ini ditunjukkan dari persentase yang diperoleh dari data penelitian. Skor yang didapatkan adalah 46 dengan skor maksimal 50 maka diperoleh persen validitas sebesar 92% ke dalam kriteria “Sangat Layak”.

Berdasarkan data kualitatif mengenai komentar yang diberi oleh ahli media setelah di revisi pada pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya yaitu penyajian media *diorama* yang telah dibuat menurut saya sudah mampu menjadi perantara dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran dan kesimpulan berdasarkan revisi serta sarana dari ahli media, maka pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya dinyatakan layak tanpa ada revisi.

b. Kelayakan Media *Diorama* Sub Tema Manusia dan Lingkungan Kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya Menurut Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi sebelum di revisi terhadap pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya sebagaimana dicantumkan dalam tabel 4.5 hasil validasi ahli materi

sebelum di revisi, maka dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan media *diorama* sebagai berikut.

Diketahui :

$$\Sigma \text{ skor total} = 37$$

$$\Sigma \text{ skor tertinggi} = 40$$

Persentase kelayakan :

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\Sigma \text{ skor total}}{\Sigma \text{ bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{37}{40} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase kelayakan} = 92,5\%$$

Hasil perhitungan persentase kelayakan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya di atas adalah 92,5 %. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (arikunto 2010: 44) masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak”.

Paparan data hasil validitas ahli materi terhadap pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya pada tabel 4.5 hasil validasi ahli materi sebelum di revisi dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian isi materi dengan KI dan KD 100% sangat setuju.
- 2) Kesesuaian media *diorama* dengan tujuan pembelajaran 80% setuju.

- 3) Kemudahan menggunakan media *diorama* 100% sangat setuju.
- 4) Petunjuk menggunakan media *diorama* 80% setuju.
- 5) Kesesuaian media *diorama* dengan kebutuhan siswa 80% setuju.
- 6) Kesesuaian isi materi dan media *diorama* 100% sangat setuju.
- 7) Kemampuan media *diorama* menambah pengetahuan 100% sangat setuju.
- 8) Media *diorama* jelas 100% sangat setuju.

Skor yang didapatkan adalah 37 dengan skor maksimal 40 maka diperoleh persen validitas sebesar 92,5% ke dalam kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan data kualitatif mengenai saran yang diberi oleh ahli materi pada pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya yaitu buat petunjuk penggunaan media *diorama*. Petunjuk penggunaan media *diorama* lebih di perjelas bagaimana tahapan guru dalam mengajar menggunakan media *diorama* dan dapat dibuat dengan buku petunjuk penggunaan media *diorama*. Saran dari ahli media dapat di tambahkan untuk menyempurnakan produk di dalam pengembangan media *diorama* agar memudahkan guru dalam menggunakan media *diorama*.

Data hasil validasi ahli materi sesudah direvisi terhadap pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya pada tabel 4.6

hasil validasi ahli materi sesudah di revisi dapat dideskripsikan sebagai berikut.

Diketahui :

Σ skor total = 38

Σ skor tertinggi = 40

Persentase kelayakan :

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\Sigma \text{ skor total}}{\Sigma \text{ bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{38}{40} \times 100 \%$$

Persentase kelayakan = 95%

- 1) Kesesuaian isi materi dengan KI dan KD 100% sangat setuju.
- 2) Kesesuaian media *diorama* dengan tujuan pembelajaran 80% setuju.
- 3) Kemudahan menggunakan media *diorama* 100% sangat setuju.
- 4) Petunjuk menggunakan media *diorama* 100% sangat setuju.
- 5) Kesesuaian media *diorama* dengan kebutuhan siswa 80% setuju.
- 6) Kesesuaian isi materi dan media *diorama* 100% sangat setuju.
- 7) Kemampuan media *diorama* menambah pengetahuan 100% sangat setuju.
- 8) Media *diorama* jelas 100% sangat setuju

Berdasarkan analisis data pada tabel 4.6 hasil validasi ahli materi sesudah di revisi diketahui bahwa pengembangan media

diorama yang dikembangkan secara umum sudah sangat layak dari segi ahli materi. Hal ini ditunjukkan dari persentase yang diperoleh dari data penelitian. Skor yang didapatkan adalah 38 dengan skor maksimal 40 maka diperoleh persen validitas sebesar 95% ke dalam kriteria “Sangat Layak”.

Berdasarkan data kualitatif mengenai komentar yang diberi oleh ahli materi setelah di revisi pada pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya yaitu visual memadai dan baik digunakan untuk kegiatan dalam pembelajaran, maka pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya dinyatakan layak tanpa ada revisi.

c. Kelayakan Media *Diorama* Sub Tema Manusia dan Lingkungan Kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya Menurut Ahli Pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian ahli pembelajaran sebelum di revisi terhadap pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya sebagaimana dicantumkan dalam tabel 4.7 hasil validasi ahli pembelajaran sebelum di revisi, maka dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan media *diorama* sebagai berikut.

Diketahui :

$$\Sigma \text{ skor total} = 35$$

Σ skor tertinggi = 40

Persentase kelayakan :

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\Sigma \text{ skor total}}{\Sigma \text{ bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{35}{40} \times 100 \%$$

Persentase kelayakan = 87,5%

Hasil perhitungan persentase kelayakan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya di atas adalah 87,5 %. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (arikunto 2010: 44) masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak”.

Paparan data hasil validitas ahli media terhadap pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya pada tabel 4.7 hasil validasi ahli pembelajaran sebelum di revisi dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian isi materi dengan KI dan KD 100% sangat setuju.
- 2) Kesesuaian media *diorama* dengan tujuan pembelajaran 100% sangat setuju.
- 3) Kemudahan menggunakan media *diorama* 80% setuju.
- 4) Media *diorama* membantu guru dalam pembelajaran 80% setuju.
- 5) Kesesuaian media *diorama* dengan kebutuhan siswa 80% setuju.

- 6) Petunjuk media *diorama* 80% setuju.
- 7) Kemampuan media *diorama* menambah pengetahuan 100% sangat setuju.
- 8) Media *diorama* menarik perhatian siswa 80% setuju.

Skor yang didapatkan adalah 35 dengan skor maksimal 40 maka diperoleh persen validitas sebesar 87,5% ke dalam kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan data kualitatif mengenai saran yang diberi oleh ahli pembelajaran pada pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya yaitu untuk bendungan (kenampakan buatan) dapat di mundurkan agar sungai (kenampakan alam) dapat terlihat dan tambahkan pegangan pada jembatan di bendungan. Saran dari validator ahli pembelajaran dapat di tambahkan untuk menyempurnakan produk di dalam pengembangan media *diorama*.

Data hasil validasi ahli pembelajaran sesudah direvisi terhadap pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya pada tabel 4.8 hasil validasi ahli pembelajaran sesudah di revisi dapat dideskripsikan sebagai berikut.

Diketahui :

Σ skor total = 39

Σ skor tertinggi = 40

Persentase kelayakan :

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\sum \text{skor total}}{\sum \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{359}{40} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase kelayakan} = 97,5\%$$

- 1) Kesesuaian isi materi dengan KI dan KD 100% sangat setuju.
- 2) Kesesuaian media *diorama* dengan tujuan pembelajaran 100% sangat setuju.
- 3) Kemudahan menggunakan media *diorama* 100% sangat setuju.
- 4) Media *diorama* membantu guru dalam pembelajaran 100% sangat setuju.
- 5) Kesesuaian media *diorama* dengan kebutuhan siswa 80% setuju.
- 6) Petunjuk media *diorama* 100% sangat setuju.
- 7) Kemampuan media *diorama* menambah pengetahuan 100% sangat setuju.
- 8) Media *diorama* menarik perhatian siswa 100% sangat setuju.

Berdasarkan analisis data pada tabel 4.8 hasil validitasi ahli pembelajaran sesudah di revisi diketahui bahwa pengembangan media *diorama* yang dikembangkan secara umum sudah sangat layak dari segi ahli pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari persentase yang diperoleh dari data penelitian. Skor yang didapatkan adalah 39 dengan

skor maksimal 40 maka diperoleh persen validitas sebesar 97,5% ke dalam kriteria “Sangat Layak”.

Berdasarkan data kualitatif mengenai komentar yang diberi oleh ahli pembelajaran setelah di revisi pada pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya yaitu sudah bagus sebagai media *diorama*, kenampakan sudah jelas semua. Mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. maka pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya dinyatakan layak tanpa ada revisi.

B. Pembahasan

Dari hasil pengembangan media *diorama* yaitu dengan melakukan 4 tahap *analysis, design, development dan implementation*. Pada tahap *analysis* yaitu melakukan analisis kurikulum, KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya. Dalam pembuatan media *diorama* yang cocok terhadap materi yaitu pada sub tema manusia dan lingkungan dimana media *diorama* adalah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan menggambarkan pemandangan atau objek yang sebenarnya. Media *diorama* juga dapat dipelajari jika objek terlalu besar dan tak terjangkau fisik untuk itu materi pada sub tema manusia dan lingkungan membahas kenampakan alam dan kenampakan buatan dapat yang di buat menjadi media *diorama* dalam pembelajaran kelas V. Media *diorama* dapat memenuhi kebutuhan siswa yaitu materi

yang berhubungan dengan alam yang dapat di pelajari dengan media *diorama* siswa tidak perlu kesulitan membayangkan objek yang terlalu besar dan tak terjangkau fisik dengan ukuran kecil. (Ismiati, 2016)

Pada tahap *design* yaitu merancang produk sesuai dengan tahap *analysi*. Dengan merancang media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan yang mempersiapkan bahan serta alat dalam pembuatan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan yang dibuat dan dirancang oleh peneliti sendiri sesuai dengan materi yang terdapat di sub tema manusia dan lingkungan.

Pada tahap *development* yaitu pengembangan dari media *diorama* yang sudah dipersiapkan desain nya seperti bahan dan alat nya kemudian pada tahap ini proses pembuatan media *diorama*. Media *diorama* dibuat dari suatu skene dalam tiga dimensi dengan paduan warna dan beberapa objek untuk memperagakan suatu keadaan dan pemandangan atau suatu benda yang ada di sekitarnya yang dibuat lebih kecil dalam keadaan aslinya. (Jannah, 2009:85) . Pada pembuatan *diorama* gunung yaitu dengan alas styrofom dan triplek terdapat tanah di pinggiran gunung yang dibuat dengan spons dan gunung yang terbuat dari bubur kertas dan plastisin yang kemudian di cat menggunakan cat air. Di sekitar gunung terdapat pohon plastik. Pada pembuatan *diorama* laut beralaskan styrofoam dan triplek laut di buat dengan plastisin dan di cat menggunakan cat air pada ujung laut terdapat pasir dibuat dengan spons juga terdapat pohon plastik dan cangkang kerang. Pada pembuatan

diorama sungai beralaskan styrofoam dan triplek sungai dibuat dengan plastisin dan di cat air kemudian dipinggiran sungai terdapat rumput yang dibuat dengan spons dan terdapat pohon-pohon disekitarnya. Pada pembuatan *diorama* bendungan dibentuk menggunakan kardus dan lidi kemudian di buat agar terbentuk seperti bendungan. Semua media *diorama* dibuat dengan ukuran kecil daripada aslinya. Media yang sulit terjangkau secara fisik.

Pada tahap *implementation* yaitu sesuai dengan validator mendapatkan kelayakan penilaian dan melihat kelayakan dari media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya dari validasi ahli media yaitu dengan jumlah skor 46 dan skor maksimal 50 dengan persentase kelayakan 92% yang masuk pada kategori “Sangat Layak”. Hasil dari ahli materi yaitu dengan jumlah skor 38 dan skor maksimal 40 dengan persentase kelayakan 95% yang masuk pada kategori “Sangat Layak” dan hasil dari ahli pembelajaran yaitu dengan jumlah skor 39 dan skor maksimal 40 dengan persentase kelayakan 97,5% yang masuk pada kategori “Sangat Layak”. Didukung oleh penelitian sebelumnya hasil dari ahli materi yaitu layak, ahli media yaitu layak dan ahli pembelajaran yaitu sangat layak (Asiah, 2016). Hasil penelitian validasi dari ahli media yaitu sangat layak, ahli materi sangat layak (Niswah,2018). Hasil validasi ahli media yaitu sangat layak, ahli materi sangat layak dan angket respon siswa yaitu sangat layak (Firnanda, 2019). Hasil ahli materi sangat layak kriteria sangat layak, ahli media

sangat layak kriteria sangat layak dan kelompok kecil kriteria layak (Santosa, 2019).

Dari hasil wawancara guru kelas V SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya mengenai Media Pembelajaran yaitu menurut wali kelas VB media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk mengantarkan pesan kepada siswa. Guru belum pernah menggunakan media diorama dan di kelas hanya menggunakan gambar saja sebagai media pembelajaran. Guru baru mengetahui sekarang mengenai media diorama dan cara menggunakan media diorama karena disekolah tidak menggunakan media seperti itu dan hanya menggunakan media gambar setelah melihat langsung media diorama guru merasa mudah mengajar dengan media diorama dan menjadikan siswa aktif dalam belajar. Media diorama sub tema manusia dan lingkungan sudah layak digunakan dalam pembelajaran kelas V sub tema manusia dan lingkungan, media diorama sudah sesuai dengan materi dan menambah daya tarik siswa dalam pembelajaran cenderung bosan, tidak semangat, tidak fokus, serta asik sendiri.

Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Haryati, Vol. 37 No 1:15). Peneliti dalam pengembangan ini menghasilkan produk baru dimana guru disekolah belum pernah menggunakan media *diorama*, produk baru yang dihasilkan adalah media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V yang digunakan dalam pembelajaran kelas V di SD. Penelitian pengembangan adalah suatu proses

yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan (Alfanika, 2012:162). Pada pengembangan media diorama pengembangan melewati 4 tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi). Pengembangan melakukan validasi kelayakan melalui angket kepada ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran kemudian melakukan revisi sesuai saran dari ahli dan dinyatakan layak oleh para ahli sehingga produk yang dihasilkan bermanfaat untuk peningkatan kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran adalah bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana sebagai penyampaian informasi dan memudahkan proses pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan informasi materi pelajaran kepada siswa (Yaumi, 2018:5). Media ada bermacam-macam salah satunya adalah media *diorama*. Media *diorama* adalah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan menggambarkan pemandangan atau objek yang sebenarnya yang berisi didalamnya dengan tiruan pemandangan atau suatu benda yang lengkap dengan sesuatu yang berada disekitarnya (Jannah, 2009:85). Seperti yang peneliti kembangkan yaitu tiga dimensi pemandangan alam gunung yang terdapat pohon dan tanah disekitarnya, sungai yang terdapat batu dan pohon disekitarnya, laut yang terdapat pasir, pohon, batu dan kapal di sekitarnya dan pemandangan buatan yaitu bendungan yang terdapat jembatan disekitarnya.

Diorama biasanya ditempatkan dipentas yang berlatar belakang yang disesuaikan dengan penyajian yang dibuat dengan skene tiga dimensi

dengan paduan warna dan beberapa objek untuk memperagakan suatu kejadian dalam ukuran kecil (Ismiati, 2016). Dalam skene tersebut terdapat benda tiga dimensi yang terdapat di dalam media *diorama* yang peneliti kembangkan yaitu media *diorama* kenampakan alam gunung yaitu terdapat media gunung tiga dimensi dengan perpaduan warna coklat dan hijau, pohon tiga dimensi dengan perpaduan warna hijau dan rumput di sekitar gunung dengan perpaduan warna coklat. Kenampakan alam laut terdapat media laut dengan perpaduan warna biru, pasir dengan perpaduan warna coklat, batu, kapal dengan perpaduan warna orange, kuning, hijau dan pohon dengan warna hijau. Kenampakan alam sungai terdapat media sungai dengan perpaduan warna biru, batu dan rumput dengan warna hijau. Kenampakan alam buatan terdapat media bendungan dengan perpaduan warna coklat dan orange.

Tujuan media *diorama* yaitu mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari objek yang terlalu besar, dalam pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan dapat mengatasi dalam mempelajari objek yang terlalu besar yaitu kenampakan alam gunung, sungai, laut dan kenampakan buatan bendungan, peserta didik dapat mempelajari kenampakan tersebut di dalam kelas dengan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan. Untuk mempelajari objek yang tak terjangkau secara fisik, dengan adanya media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan dalam mempelajari kenampakan alam dan kenampakan

buatan cukup dengan media *diorama* tanpa harus datang langsung ke objek tersebut (Daryanto:2010).

Kelebihan media *diorama* yaitu memberikan pengalaman secara langsung, peserta didik dapat melihat kenampakan alam gunung, laut, sungai dan kenampakan buatan bendungan secara langsung dan apa saja yang ada disekitar kenampakan tersebut. Penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme seperti pada media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan menampilkan benda berwujud yang dapat dilihat dengan visual. Dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya, pada pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan sudah tersusun dan ada cara penggunaan dari media *diorama* jadi guru dan peserta didik tidak kebingungan untuk mempelajari media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan. Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas, dalam media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan dapat memeperjelas apa saja kenampakan alam dan buatan. Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas dengan cara penggunaanya sudah terdapat di buku petunjuk penggunaan media *diorama* (Iswandari,2017:15).

Kekurangan media diorama yaitu tidak dapat menjangkau sasaran yang banyak dengan jumlah peserta didik dalam jumlah besar, untuk mengantisipasi hal tersebut guru dapat mengatur posisi duduk peserta didik dengan aturan duduk dimana media *diorama* berada ditengah-tengah peserta didik dan dapat terlihat oleh peserta didik. (Iswandari, 2017:16)

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya dapat dipaparkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya telah melewati empat tahap pengembangan yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan) dan *implementation* (implementasi). Dengan validasi ahli media mendapatkan skor dengan jumlah 46 dengan skor maksimal 50, validasi ahli materi dengan jumlah 38 dengan skor maksimal 40 dan validasi ahli pembelajaran mendapatkan skor dengan jumlah 39 dengan skor maksimal 40.
2. Kelayakan pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya yaitu hasil penilaian ahli media adalah 92% sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas kelayakan pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya masuk pada kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian ahli materi adalah 95% sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas kelayakan pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan

kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya masuk pada kategori “Sangat Layak”.

3. Hasil penilaian ahli pembelajaran adalah 97,5% sehingga dapat disimpulkan bahwa kelayakan pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya masuk pada kategori “Sangat Layak”

B. Saran

Saran-saran yang diajukan meliputi saran untuk keperluan pemanfaatan produk, diseminasi produk dan keperluan pengembangan produk lebih lanjut. Saran-saran tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Saran Untuk Keperluan Produk

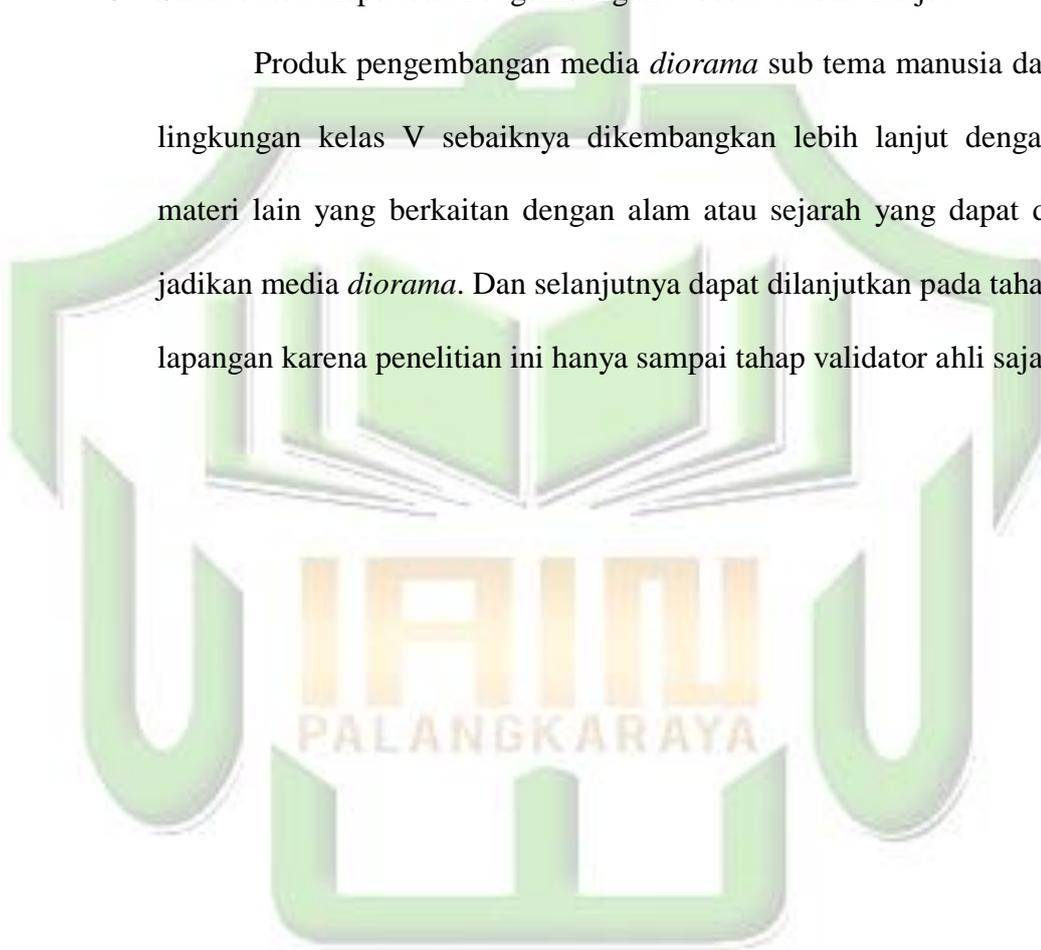
- a) Guru dapat menggunakan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan pada saat melaksanakan proses belajar mengajar dikelas V. Bertujuan agar peserta didik termotivasi untuk belajar dan yang telah dipelajari dikelas bermanfaat dan dapat direalisasikan dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Perlu adanya penelitian lebih lanjut seperti penelitian pengembangan untuk benar-benar mengukur kelayakan produk pengembangan media dan melakukan uji lapangan sehingga diperoleh banyak bahan untuk memperbaiki produk pengembangan media dan pada akhirnya produk pengembangan media akan lebih baik lagi.

2. Saran untuk Diseminasi Produk

Guru kelas harus memulai keterampilan untuk mengembangkan media *diorama* pembelajaran yang sesuai dengan materi. Dan media *diorama* dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar disekolah agar menambah semangat dan motivasi peserta didik.

3. Saran untuk Keperluan Pengembangan Produk Tindak Lanjut.

Produk pengembangan media *diorama* sub tema manusia dan lingkungan kelas V sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan materi lain yang berkaitan dengan alam atau sejarah yang dapat di jadikan media *diorama*. Dan selanjutnya dapat dilanjutkan pada tahap lapangan karena penelitian ini hanya sampai tahap validator ahli saja.



DAFTAR PUSTAKA

- Afifuddin. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad. Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Alfianika Ninit. 2012. *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta:Deepublish
- Asiah. Siti. 2016. *Pengembangan Pembelajaran Media Diorama Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Tema Lingkungan Alam dan Lingkungan Buatan Kelas III Sekolah dasar Negeri (SDN) Kepanjen 1 Jombang*. UIN Malik Ibrahim Malang
- Firnanda. Zulfa Imudadiyah. 2019. *Pengembangan Media Diorama Denah Tematik Subtema Bumi Bagian dari Alam Semesta Kelas III Sekolah Dasar*. Universitas Muhamadiyah Malang
- Fransisca. Monica. 20017. *Pengujian Validitas, praktikalitas, dan efektivitas media e-learning di Sekolah Menengah Kejuruan*. 2 (1): 17
- El Khuluqo. Ihsana. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Belajar
- Hamid. Hamdani. 2013. *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia
- Haryati Sri. 2012. *R&D Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan*, Vol. 37 No 1, 15 September 2012, diakses pada 14 September 2020
- Hidayah. Nurul. 2015. *Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar*. 2 (1):34
- Hikmawati. Fenti.2017. *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Raja Grafindo Persada

- Ismiati. Diah, dkk. 2016. *Alat Peraga Diorama*, (Online), (<http://filladliaaumaroh.blogs.uny.ac.id/2016/04/06/alat-peraga-diorama/>, diakses 17 Desember 2019)
- Iswandari. Ani. 2017. *Efektivitas Media Diorama dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Autis Kelas VI*, 6(7):33-34, (http://eprints.uny.ac.id/55778/1/Ani%20Iswandari_13103244028.pdf, diakses 17 Desember 2019)
- Jalinus. Nizwardi. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Kencana
- Jasiah. 2019. *Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Budaya Lokal di IAIN Palangka Raya*, 19 (1): 148
- Jenah. Rodhatul. 2017. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press
- Juni. Priansa. Donni.2017. *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia
- Kadir. Abd. 2014. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Raja Grafindo
- Kusumah. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks
- Malawi. Ibadullah 2017. *Pembelajaran Tematik Konsep dan Aplikasi*. Magetan: Media Grafika
- Mulyasa 2015. *Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Murtiana. Anisyurillah Ika. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Ekosistem Pada Siswa Kelas V SD Grogol Bantul*. Dalam Daryanto, *Media Pembelajaran* (hlm. 30-31). Yogyakarta: Gava Media
- Niswah. Muhtari Matun. 2018. *Pengembangan Media Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas I Tema Kegiatan Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
- Pribadi. Benny A. 2014. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan berbasis kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Kharisma Putra Utama
- Prastowo. Andi. 2019. *Analisis Pembelajaran tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana
- Rusman. 2017. *Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana

- Sabri. Ahmad. 2005. *Strategi belajar Mengajar*. Ciputat: Quantum Teaching
- Santoso. Wahyu. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Sub Tema Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat Berbasis Adobe Flash di Kelas V MIN 3 Kotawaringin Barat*. IAIN Palangka Raya
- Saputro Budiyo. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development)*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish
- Suardi. Moh. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Sudaryono. 2017. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Supardi. 2013. *Sekolah Efektif Konsep Dasar dan Praktiknya*: PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumantri. Syarif Mohamad. 2016. *Strategi Pembelajaran*: Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Susilana. Rudi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima
- Widiastuti. Enik. 2017. *Pengembangan Crossword Puzzle Accounting (CPA) Berbasis Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi*, XV(1): 45.
- Yaumi. Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Prenadamedia Group

