



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
DIORAMA PADA MATERI RANTAI MAKANAN
EKOSISTEM SAWAH DI KELAS V
SD NEGERI 067776 MEDAN JOHOR
TAHUN AJARAN
2023/2024**

***DEVELOPMENT OF DIORAMA LEARNING MEDIA ON CHAIN
MATERIAL RICE FIELD ECOSYSTEM FOOD IN CLASS V
STATE PRIMARY SCHOOL 067776 MEDAN JOHOR
ACADEMIC YEAR
2023/2024***

Jurrihan Doni Nababan, Frikson Jony Purba, Joen Parmingotan Purba,
Prodi PGSD FKIP, Universitas Quality Jl. Ngumban Surbakti No. 18 Medan
Kode Pos 20132, Indonesia, Telephone : +62 823-6318-5915, +62 813-9751-8778
, +62 13-7001-6876,

Email : doniban08@gmail.com, purbafrikson@gmail.com,
joenpoerba@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran media diorama pada mata pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 067776 Medan Johor, Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian *Research and Development* dengan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Adapun lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 067776 Medan Johor tepatnya berada di Gg. Sekolah Kwala Bekala, Kec. Medan Johor, Umatara Utara dan waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 13 Februari 2023 selama 1 hari. Subjek penelitian ini adalah Sekolah SD Negeri 067776 Medan Johor kelas V yang berjumlah 18 Orang. Hasil penelitian menunjukkan kevalidan dilihat dari hasil keseluruhan validator berupa lembar validasi dengan nilai rata-rata dan termasuk kategori “Sangat Valid”, serta kepraktisan dapat dilihat melalui hasil angket respon Guru dengan persentase nilai 92.5% sehingga dapat disimpulkan bahwa media diorama



yang dikembangkan termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Kesimpulan penelitian ini adalah media diorama yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis dalam penggunaannya untuk proses pembelajaran. Untuk itu disarankan bagi guru yang menggunakan media diorama yang dikembangkan ini dapat digunakan sebagai referensi dalam pembelajaran, maka diharapkan dapat memanfaatkannya sebagai media diorama di sekolah khususnya pada rantai makanan ekosistem sawah.

Kata Kunci : Media Diorama, IPA, Pengembangan

ABSTRACT

This research aims to determine the validity and practicality of developing diorama learning media in science subjects in class V of SD Negeri 067776 Medan Johor. This type of research is Research and Development research with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) . The location of this research was carried out at SD Negeri 067776 Medan Johor, precisely at Gg. Kwala Bekala School, Medan Johor District, North Umatra and the research was carried out on February 13 2023 for 1 day. The subjects of this research were 18 students at SD Negeri 067776 Medan Johor. The results of the research show that validity can be seen from the overall results of the validator in the form of a validation sheet with an average score and is included in the "Very Valid" category, and practicality can be seen through the results of the teacher's response questionnaire with a percentage score of 92.5% so it can be concluded that the diorama media developed is included in the category "Very Practical". The conclusion of this research is that the diorama media developed is declared valid and practical in its use for the learning process. For this reason, it is recommended that teachers who use the diorama media developed can be used as a reference in learning, it is hoped that they can use it as diorama media in schools, especially in the rice field ecosystem food chain.

Keywords: Diorama Media, Science, Development



PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran dan tugas yang sangat penting dalam setiap aspek kehidupan manusia. Berdasarkan Undang-Undang No.20 Tahun 2003, menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut John Dewey (2019) Pendidikan adalah sebuah proses pengalaman yang dimana menurutnya pendidikan membantu pertumbuhan batin tanpa dibatasi usia sebab proses pertumbuhan meliputi penyesuaian pada tiap fase kecakapan seseorang. Menurut Syahril dan Zelhendri zen (2017) Pendidikan adalah bimbingan yang diberikan orang dewasa kepada anak untuk mencapai kedewasaan dalam perkembangannya.

Pendidikan adalah suatu kegiatan atau proses orang dewasa yang tujuannya membentuk kepribadian anak dan mengembangkan kedewasaan mereka menjadi lebih baik. Secara umum pendidikan terbagi menjadi dua bagian, yaitu pendidikan formal dan pendidikan liberal. Salah satu bentuk pendidikan yang mempunyai kontribusi besar dalam dunia pendidikan adalah pendidikan formal atau biasa disebut sekolah..

Jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) terbagi menjadi beberapa mata pelajaran yang dimana salah satunya adalah mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) sendiri merupakan salah satu mata pelajaran eksakta (Ilmu Pasti) yang kebenarannya dapat dibuktikan. Selain itu materi yang terdapat dalam mata pelajaran IPA juga sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu sangat penting bagi siswa untuk memahami setiap materi yang ada pada pelajaran tersebut. Pembelajaran



IPA terutama pada sekolah dasar (SD) diharapkan bukan lagi sebagai suatu momok melainkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mengenal dan mempelajari alam sekitar.

Mata pelajaran IPA seringkali dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang paling membosankan terutama bagi siswa sekolah dasar, karena sistem pembelajaran atau materi yang disajikan ketika pembelajaran IPA bersifat eksakta atau biasa disebut dengan ilmu eksakta, dan tidak jarang siswa yang berpikir bahwa mempelajari sains adalah salah satunya. Mata pelajaran membosankan yang membuat siswa bosan dan tidak memahami materi. Dengan demikian, rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran alam erat kaitannya dengan proses pembelajaran yang tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan penalaran kritis, oleh karena itu pembelajaran sangat memerlukan sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran dari media merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai mediator bagi siswa, sehingga memudahkan siswa dalam menyerap dan memahami materi yang dipelajari di kelas. Pemilihan lingkungan belajar merupakan salah satu faktor yang harus benar-benar diperhatikan oleh seorang guru ketika mempersiapkan pembelajaran. Pemilihan lingkungan belajar yang tepat memudahkan pekerjaan guru dalam memberikan materi pelajaran. Dengan bantuan media pembelajaran, pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa..

Ada banyak macam-macam media yang digunakan didalam kelas salah satunya seperti media Diorama. Namun sekolah yang akan mejadi tempat penelitian saya, guru hanya menggunakan media yang sederhana seperti media gambar. Sekolah hanya menyediakan sedikit media pembelajaran yang lebih efektif dan bersifat nyata sehingga guru hanya ketergantungan dengan buku pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri 067776 Medan Johor didapatkan bahwa pembelajaran IPA masih terdapat permasalahan, khususnya pada materi Rantai Makanan Ekosistem Sawah. Permasalahan tersebut diantaranya ialah kesulitan memahami materi yang disampaikan guru, media yang digunakan dalam proses pembelajaran masih sederhana dengan menggunakan media karton, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu masih menggunakan metode ceramah, respon siswa yang kurang aktif dikarenakan proses pembelajaran yang kurang menarik.

Maka dari itu diperlukan inovasi baru dengan mengembangkan media pembelajaran pada materi Rantai Makanan Ekosistem Sawah menjadi yang lebih nyata dan dapat menimbulkan interaksi antara guru dan peserta didik dan mampu menarik minat dan motivasi peserta didik untuk secara aktif mempelajari dan mudah memahami materi Rantai Makanan Ekosistem Sawah.

Oleh karena itu berdasarkan masalah dan solusi yang telah ditemukan, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Rantai Makanan Ekosistem Sawah Di Kelas V SD Negeri 067776 Medan Johor.**

BAHAN DAN METODE

Bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah triplek, styrofoam, bola kecil, sumpit, bola lampu, kabel, baterai, sakelar, cat warna dan dinamo. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*). Dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).





Media Diorama yang dikembangkan divalidasi oleh validator untuk mengetahui kelayakan media diorama. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 067776 Medan Johor. Penelitian ini juga dilaksanakan pada kelas V SD. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara kepada guru kelas V terhadap permasalahan pembelajaran yang ada di sekolah. Data kualitatif juga berupa komentar dan saran yang diberikan oleh beberapa validator materi dan validator media. Data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian menggunakan skala penskroan. Hasil persentase yang diperoleh, kemudian diinterpretasikan ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif yang dapat dilihat melalui tabel berikut ini.

Tabel Kriteria Kevalidan

Penilaian	Kriteria Kevalidan
85.01%-100%	Sangat Valid
70.01%-85%	Valid
50.01%-70%	Kurang Valid
1%-50%	Tidak Valid

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 067776 Medan Johor, Kecamatan Medan Johor, Kota Medan, Sumatera Utara. Adapun produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran diorama di kelas V SD/MI di semester genap sesuai dengan kurikulum 2013. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan media diorama menggunakan model ADDIE dan tujuan kedua adalah menghasilkan media dioramayang dapat digunakan. Fungsi dan hasil yang diperoleh dari setiap Langkah dengan menggunakan model ADDIE adalah sebagai berikut:

Tahap analisis adalah suatu tahap pengumpulan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat produk, dalam hal ini produk yang dihasilkan adalah bahan ajar materi Rantai Makanan Ekosistem Sawah. Pada



tahap ini peneliti melakukan analisis dengan melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas V SD Negeri 067776 Medan Johor.

Berdasarkan pengamatan pada proses belajar mengajar mata pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 067776 Medan Johor peneliti memperoleh data sebagai berikut :

1. SD Negeri 067776 Medan Johor menggunakan kurikulum 2013
2. Pada proses belajar mengajar di kelas V guru menggunakan buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Penerbit Kementerian Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia.
3. Guru terkadang kesulitan melakukan proses belajar mengajar terkhusus pada materi rantai makanan ekosistem sawah karena harus menggunakan alat yang konkret atau media pembelajaran yang sesuai agar peserta didik tidak bosan dan mudah memahami materi yang disampaikan.
4. Guru juga masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana seperti kertas karton bergambar.

Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan (*desain*) yang meliputi pembuatan media pembelajaran diorama rantai makanan ekosistem sawah sebagai produk pengembangan peneliti.

1. Pembuatan Rancangan Media Pembelajaran Diorama Rantai Makanan Ekosistem Sawah

Pembuatan desain media diorama rantai makanan ekosistem sawah meliputi gambaran secara keseluruhan isi/kerangka. Media diorama rantai makanan ekosistem sawah yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran diorama rantai makanan ekosistem sawah adalah sebagai berikut :

- a) Terdapat Triplek sebagai alas pembuatan media diorama.
- b) Terdapat sterofom yang menjadi tumpuan dan background dari media diorama.



- c) Terdapat Judul dan hiasan media pembelajaran rantai makanan ekosistem sawah yang terletak di background media diorama.
- d) Terdapat rumput sintetis yang menggambarkan keadaan persawahan.
- e) Terdapat miniatur hewan dan tumbuhan yang menjadi objek materi rantai makanan ekosistem sawah.
- f) Terdapat Stik eskrim yang menjadi pagar-pagar dari media diorama.
- g) Terdapat gambaran Sungai kecil yang dihiasi dengan batu kerikil warna warni.
- h) Terdapat Petunjuk peran miniatur hewan pada media diorama.

2. Penyusunan dan Pembuatan Media Pembelajaran Diorama Rantai Makanan Ekosistem Sawah.

Langkah-langkah dalam penyusunan dan pembuatan media pembelajaran diorama rantai makanan ekosistem sawah adalah sebagai berikut :

- a) Pertama-tama siapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran diorama rantai makanan ekosistem sawah yang terdiri dari :
Alat (gunting, double tip, lem tembak, pisau cutter, penggaris, pensil, kuas)
Bahan (triplek, sterofoam, rumput sintetis, miniatur hewan dan tumbuhan, cat, batu kerikil warna warni, stik eskrim, hiasan background dan judul media)
- b) Setelah alat dan bahan sudah tersedia selanjutnya ukur triplek dengan panjang 55cm dan lebar 39cm menggunakan penggaris dan pensil lalu potong menggunakan pisau cutter sesuai dengan ukuran yang sudah ditentukan.
- c) Tempelkan double tip pada setiap sisi sterofoam dan tempelkan pada triplek dan dibuat seperti terasering.



- d) Lalu bentuk sungai atau aliran air menggunakan kuas dan cat pada sterofoam.
- e) Selanjutnya potong-potong rumput sintetis tersebut sesuai ukuran sterofoam yang dibuat seperti terasering dan ditempelkan menggunakan double tip.
- f) Selanjutnya tempelkan miniatur hewan dan tumbuhan yang menjadi objek materi sesuai dengan peran dan urutan pada materi.
- g) Lalu potong potong stik es krim dan bentuk menjadi pagar sebagai hiasan dari media diorama dan tancapkan di sisi kanan dan kiri sterofoam.
- h) Selanjutnya tempel judul materi dan background menggunakan double tip lalu tempelkan untuk menjadi background dari media pembelajaran diorama.
- i) Lalu hias media pembelajaran diorama menggunakan batu kerikil warna warni dan miniatur tumbuhan yang sudah disediakan sebelumnya.

3. Penyusunan Instrumen Validasi Produk Media Pembelajaran Diorama Rantai Makanan Ekosistem Sawah dan Kepraktisan Produk Media Pembelajaran Diorama Rantai Makanan Ekosistem Sawah yang Dikembangkan

Pada tahap desain ini juga disusun instrumen validasi validator berupa angket terhadap produk pengembangan media pembelajaran diorama rantai makanan ekosistem sawah yang dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap ini dimulai dengan Menyusun angket validasi berupa penilaian terhadap aspek media dan aspek materi IPA. Validasi validator yang dimaksudkan adalah validator ahli media dan validator ahli materi IPA.

Peneliti memilih validator ahli materi dan ahli media dari Universitas Quality yaitu Dr. Eka Kartika Silalahi S.Si., M.Pd



Sebagai validator ahli materi dan Dr. Dedi Holden Simbolon S.Si., M.Pd sebagai validator ahli media. Disusun juga instrumen angket respon guru terhadap produk pengembangan media pembelajaran diorama rantai makanan ekosistem sawah.

Pada tahap selanjutnya yaitu pembuatan media diorama kelas V SD yang meliputi desain dan kerangka media, validasi produk media diorama. Adapun hasil dari validasi terhadap media diorama yang dikembangkan oleh dua validator yaitu dosen Universitas Quality. Adapun masukan dari validator ahli media yaitu dari tampilan media sudah sangat menarik.

Adapun masukan dari validator ahli materi yaitu menyesuaikan dengan topik RPP, menyesuaikan materi dengan media yang digunakan serta SK, KD, indikator dan tujuan pembelajaran. Dari komentar kedua validator dinyatakan bahwa media diorama tersebut sudah dapat digunakan pada proses pembelajaran dan juga menarik untuk digunakan.

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi, yaitu tahap uji coba produk media diorama yang dikembangkan dari materi rantai makanan peneliti disiplin untuk siswa kelas V SD Negeri 067776 Medan Johor. Peneliti melakukan uji produk pada tanggal 13 Februari 2024. Pada uji coba tersebut, guru diberitahu cara menggunakan media diorama, dan kedua, menyebarkan angket tentang tanggapan guru terhadap media pembelajaran..

Penilaian menggunakan angket respon guru.

Penilaian angket respon guru ini bertujuan untuk mengetahui penilaian terhadap media diorama yang dikembangkan oleh peneliti.

- a. Penilaian angket respon guru terhadap media diorama yang dikembangkan oleh peneliti.

Peneliti memberikan angket respon guru kepada wali kelas V SD Negeri 067776 Medan Johor, tujuannya agar peneliti mengetahui apakah media diorama tersebut sudah praktis digunakan atau tidak. Berdasarkan hasil angket respon guru maka diperoleh skor 92,5% .



KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan selama ini, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Validitas dapat diperiksa dari hasil umum ahli verifikasi informasi dan ahli materi platform diorama, hasil validasi diperoleh dalam % dan dapat digunakan tanpa modifikasi. Efektifitas platform video yang dibuat peneliti dapat dipastikan hingga 92,5% pada hasil survei respon guru, sehingga dapat disimpulkan bahwa informasi yang dibuat peneliti ada pada bagian pekerjaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aris, I. E., & Afina, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Materi Siklus Air Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Kebanyakan Kota Serang. *Jurnal Pelita Calistung*, 3(01), 1-14.
- Arsyad, Azhar. (2013) Media pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Endang Mulyatiningsih. (2012) Metodologi Penelitian Terapan. Yogyakarta: Alfabeta
- Fardiana, N. (2022). *Pengembangan Media Diorama Sains Pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sdn Ellak Laok Iv* (Doctoral dissertation, Universitas wiraraja Madura).
- John Dewey, Yatimah, 2017. Landasan Pendidikan. Jakarta: CV. Alungdan Mandiri.
- Prabowo, D. M., & Wulandari, D. (2019). Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Dalam Pembelajaran Ipa Materi Ekosistem Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 6(4), 234-242.
- Sa'dun Akbar. 2013. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung RemajaRosdakarya.



Sudjana, N, Rivai, A (2015). Media Pengajaran. Cetakan ke-12. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sudjana, N. (2017). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung; PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono, 2020. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D. Bandung: CV Alfabeta.

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono.(2009). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.

Syahril dan Zelhendri Zen. Dasar Dasar Ilmu Pendidikan. Depok: Kencana, 2017. *ajar*. Bumi Aksara.

Trianto. (2010). Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana