

## PENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA HEWAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI MENCERITAKAN KEMBALI ISI DONGENG KELAS III SDN MRICAN 2 KOTA KEDIRI

Ahmad Eko Cahyo<sup>1\*</sup>, Rian Damariswara<sup>2</sup>, Ita Kurnia<sup>3</sup>

Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

\*e-mail : [ahmadeko140@gmail.com](mailto:ahmadeko140@gmail.com)

---

**Abstract:** This research was motivated by the results of observations at SDN Mrican 2, the observations made were by interviewing teachers and observing the learning process that in class III it was known that the teacher did not use learning media in the learning process and the teacher explained the material verbally and was fixated on the textbook on telling material return to fairy tales. This study aims to determine the validity of the media, the practicality of the media, and the effectiveness of the Animal Diorama learning media. In this study using the ADDIE model. Data collection techniques used media validation questionnaires, materials, tests, teacher responses, and student responses. The results of the research on the development of Animal Diorama media are as follows: (1) Animal diorama media is declared valid because it gets a percentage of 88.57%, and 90% of the material. (2) Animal diorama media is declared effective because it obtains 100% percentage *post test*. (3) The Animal Diorama Media was stated to be interesting because it got a teacher's response with a percentage of 95%. It can be concluded that the Animal Diorama media is valid and suitable for use in Indonesian language learning material for retelling fairy tales in elementary schools.

**Keywords :** Dioramas, Indonesian Language, and Retelling of Fairy Tales

**Abstrak:** Penelitian ini dilatar belakangi hasil observasi di SDN Mrican 2, observasi yang dilakukan adalah dengan mewawancarai guru dan mengamati proses pembelajaran bahwa di kelas III diketahui bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dan guru menjelaskan materi secara verbal dan terpaku pada buku teks pada materi menceritakan kembali isi dongeng. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan media, kepraktisan media, dan keefektifan media pembelajaran Diorama Hewan. Pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi media, materi, test, respon guru, dan respon siswa. Hasil penelitian pengembangan media Diorama Hewan sebagai berikut: (1) Media diorama Hewan dinyatakan valid karena mendapatkan presentase 88,57%, dan materi 90%. (2) Media diorama Hewan dinyatakan efektif karena memperoleh presentase 100% *post test*. (3) Media Diorama Hewan dinyatakan menarik karena mendapatkan respon guru dengan presentase 95%. Dapat disimpulkan media Diorama Hewan valid dan layak digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi menceritakan kembali isi dongeng di Sekolah Dasar.

**Kata kunci :** Diorama, Bahasa Indonesia, dan Menceritakan Kembali Isi Dongeng

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan agar siswa memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa serta tingkat pengalaman siswa sekolah dasar.

Seperti yang dinyatakan oleh Akhadiah dkk, (2013:1). Maka dapat dirumuskan menjadi empat bagian yaitu: 1. Lulusan SD diharapkan mampu menggunakan bahasa Indonesia secara baik dengan benar. 2. Lulusan SD diharapkan dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia. 3. penggunaan bahasa harus sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa. 4. menyiratkan sampai di mana tingkat kesulitan materi pelajaran bahasa Indonesia yang diajarkan, dari tujuan tersebut jelas tergambar bahwa fungsi pengajaran bahasa Indonesia di SD adalah sebagai wadah untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa sesuai dengan fungsi bahasa, terutama sebagai alat komunikasi.

Seperti pada hasil observasi media diorama belum digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III di SDN Mrican 2 kota Kediri. Hasilnya, pemberian materi kurang menarik dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran di kelas, guru menjelaskan materi hanya secara verbal dan terpaku pada buku teks. Dengan pembelajaran guru tersebut dapat berdampak pada siswa dalam proses belajar di kelas.

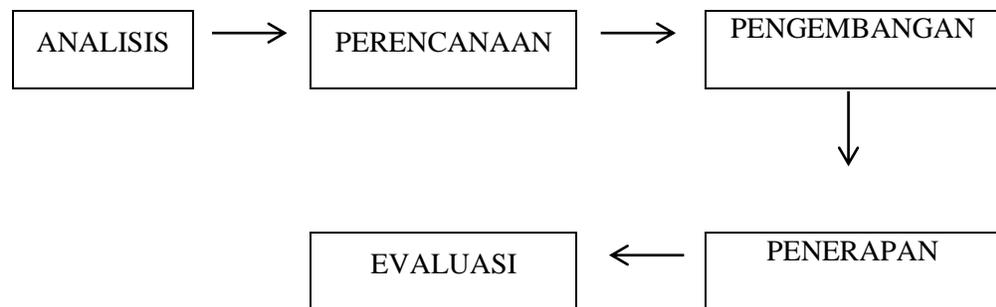
Media yang sesuai dengan pembelajaran bahasa Indonesia adalah media visual. Media visual yang dimaksud disini adalah diorama hewan. Menurut Susanto (2013:106) diorama merupakan gambaran adegan yang dituangkan dalam bentuk seni patung. Sebagai pengadaan sebuah pemandangan dalam ukuran kecil yang dibuat seperti aslinya dilengkapi patung-patung dan dipadukan warna-warna.

Teori tersebut sejalan dengan Sanaky, menurut Sanaky (2013:133) diorama dapat digunakan untuk menggambarkan peristiwa yang sudah terjadi dan memiliki daya tarik untuk memahami isi yang terkandung didalamnya. Media ini memiliki karakteristik menggambarkan peristiwa dalam bentuk kecil, untuk membantu siswa dalam proses belajar memahami materi yang diberikan guru.

Peneliti memilih media pembelajaran diorama hewan dikarenakan diorama hewan dianggap cocok digunakan di sekolah dasar untuk materi menceritakan kembali isi dongeng pada kelas III, dan dikuatkan oleh penelian-penelitian terdahulu pada sekolah dasar kelas bawah maupun kelas atas.

## METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development/RND*). Di dalam pengembangan terdapat beberapa model pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Menurut Benny (2010:125), “R&D adalah salah satu model desain pembelajaran yang memperlihatkan tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah terapkan”. Model ADDIE tersusun beberapa tahapan yaitu (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*. Metode dan model yang digunakan peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran visual dengan menggunakan Diorama guna diuji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.



**Bagan 1.** Bagan Penelitian ADDIE

Benny (2012:130)

Lokasi yang digunakan peneliti untuk uji coba terbatas ini dilakukan di SDN Mrican 2 Kota Kediri. Sedangkan subjek penelitian ini yaitu siswa kelas III SDN Mrican 2 Kota Kediri. Pada pelaksanaannya dilakukan sebaga berikut ini;

*Analyze* (Analisis), pada tahap awal ini dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan dengan cara observasi dengan mewawancarai guru kelas III dan melihat

proses pembelajaran di kelas III SDN Mrican 2 pada materi hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan.

*Design* (Desain), pada tahap kedua ini, setelah mengetahui analisis kebutuhannya, selanjutnya dilakukan rancangan media pembelajaran *Diorama* (Rumah Makanan) dirancang dengan memperhatikan makna dari suatu bentuk media terhadap materi yang akan disampaikan.

*Develop* (Pengembangan), pada tahap ketiga ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Diorama* (Rumah Makanan) dengan mencari dan mengumpulkan referensi atau segala sumber yang dibutuhkan untuk pengembangan media dan materi pembelajaran.

*Implement* (Implementasi), pada tahap keempat ini, media Diorama Hewan diimplementasikan di SDN Mrican 2 khususnya pada siswa kelas III. peneliti menerapkan program pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran visual agar dapat menghadirkan materi lebih konkrit dan menarik.

*Evaluate* (Evaluasi), pada tahap terakhir ini, peneliti akan mengevaluasi apa saja kekurangan pada media *Diorama* (Rumah Makanan) yang telah dikembangkan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari penelitian menghasilkan media pembelajaran diorama yang valid, praktis, dan efektif. Proses pengembangan pembelajaran diorama diawali dengan tahap validasi media, setelah mendapatkan data tentang kondisi siswa, selanjutnya ke tahap perancangan. Setelah tahap perancangan sudah lengkap maka dilanjutkan dengan tahap pengembangan. Tahap pengembangan dimulai dengan memperoleh data penilaian pada lembar validasi yang akan dilakukan oleh dosen validator. Setelah media dinyatakan valid, kemudian dilakukan tes kepada siswa.

Berdasarkan hasil penilaian angket oleh validator media memperoleh nilai sebesar 88,57% yang dapat diarti dalam kategori validitas sangat baik dan layak digunakan tanpa revisi, Hasil tersebut sesuai dengan kriteria penilaian media pembelajaran yang telah ditetapkan.

**Tabel 1.** Uji Validasi Media

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Media menyerupai wujud aslinya	✓				
2	Kualitas bahan yang digunakan		✓			
3	Warna media sesuai dengan wujud aslinya			✓		
4	Bentuk media menyerupai objek bentuk aslinya			✓		
5	Kesesuaian tampilan media dengan materi	✓				
6	Tekstur media pembelajaran tidak berbahaya	✓				
7	Kerapian media		✓			
<b>Jumlah Skor</b>		<b>31</b>				
<b>Skor Maksimal</b>		<b>35</b>				
<b>Presentase Skor</b>		<b>88,57 %</b>				

Berdasarkan penilaian hasil angket yang diperoleh, validasi materi menceritakan kembali isi dongeng memperoleh skor sebesar 90% yang diartikan dalam kategori validitas sangat baik dapat digunakan tanpa revisi. Hasil tersebut disesuaikan dengan kriteria penilaian materi yang ditetapkan.

**Tabel 2.** Uji Materi Media

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Materi sesuai SK/KD dan tujuan pembelajaran	✓				
2	Materi dalam media sesuai indicator pembelajaran	✓				
3	Ketepatan pada langkah pembelajaran		✓			
4	Bahasa yang digunakan sesuai perkembangan anak	✓				
5	Kejelasan menggunakan bahasa		✓			
6	Kelengkapan materi		✓			
7	Ketepatan waktu yang digunakan		✓			
8	Adanya evaluasi bagi peserta didik	✓				
<b>Jumlah Skor</b>		<b>36</b>				
<b>Skor Maksimal</b>		<b>40</b>				
<b>Presentase Skor</b>		<b>90%</b>				

Berdasarkan hasil *pots test* tersebut mampu mencapai tergolong kriteria ketuntasan secara klasikal sebesar 100%. Sesuai kriteria penilaian keefektifan dengan demikian pengembangan media diorama hewan dinyatakan efektif digunakan dalam uji coba skala besar.

**Tabel 3.** Data Hasil *Post Test* Siswa Uji Coba Luas

No.	Nama Siswa	Nilai Post Test			Ket.
		KKM	PilihanGanda	Menulis	
1	Alzena Safa Thanaya	70	100	80	Tuntas
2	Brian Akmaradika	70	100	85	Tuntas
3	Chusna Choirunisa'	70	100	90	Tuntas
4	Citra Atresia Rahima	70	100	95	Tuntas
5	Hanif Darul Nur Abieza	70	90	85	Tuntas
6	Ivo Rima Ramadhani	70	100	85	Tuntas
7	Muhammad Shino M. F.	70	100	80	Tuntas
8	Naura Hasna Annida	70	90	90	Tuntas
9	Nilna Medina Putri	70	100	90	Tuntas
10	Regina Kusuma Wardhani	70	100	90	Tuntas
11	Satria Agung Wicaksono	70	100	85	Tuntas
12	Shafara Helga Afikho	70	100	80	Tuntas
13	Vanessa Bunga Insanni	70	100	85	Tuntas
14	Yurid Izza Maulana	70	80	90	Tuntas
<b>Total</b>		980	1360	1210	–
<b>Skor Maksimal</b>		1400	1400	1400	–
<b>Rata-rata</b>		70	97	86	–
<b>Tuntas Secara Klasikal</b>		–	–	–	100%

Berdasarkan penilaian hasil penilaian angket, respon guru dalam penggunaan media diorama hewan memiliki skor sebesar 95% yang artinya dalam kategori sangat baik untuk digunakan. Hasil tersebut telah disesuaikan dengan kriteria penilaian angket respon guru yang telah ditetapkan.

**Tabel 4.** Data Hasil *Post Test* Siswa Uji Coba Luas

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Materi yang dalam media sesuai KD dan indikator	✓				
2	Materi yang diberikan sesuai tujuan pembelajaran	✓				
3	Penyampaian materi jelas dan mudah dipahami			✓		
4	Media diorama dapat digunakan sesuai materi yang dijelaskan	✓				
5	Keefektifan sumber belajar	✓				
6	Desain diorama sesuai dengan perkembangan anak	✓				

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
7	Ketepatan waktu yang digunakan			✓		
8	Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran	✓				
<b>Jumlah Skor</b>		<b>38</b>				
<b>Skor Maksimal</b>		<b>40</b>				
<b>Presentase Skor</b>		<b>95%</b>				

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi konstruksi media yang dikembangkan, validasi materi, respon guru, dan hasil keefektifan pengembangan media pembelajaran diorama hewan pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menceritakan kembali isi dongeng pada siswa kelas III, hasil pengembangan penelitian menunjukkan kevalidan media 88,85% dan materi 90%, keefektifan pada nilai klasikal 100%, dan kepraktisan respon guru 95%. Hal ini dapat disimpulkan media diorama hewan valid dan layak digunakan pada pembelajaran bahasa indonesia materi menceritakan kembali isi dongeng di sekolah dasar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Akhadiyah, dkk, 2013. *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Rafika Aditama
- Benny. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat
- Sanaky. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif Dan Inovatif*. Yogyakarta: Dipantara
- Susanto. 2012. *Materi Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka