ARTIKEL

PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMAPADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI MENGIDENTIFIKASI UNSUR CERITA (TOKOH, TEMA, LATAR, AMANAT) KELAS V SDN MELIS TRENGGALEK TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Oleh:

INTAN PURNAMA SARI

14.1.01.10.0112

Dibimbing oleh :

1. **ABDUL AZIZ HUNAIFI, S.S., M.A.**
2. **KARIMATUS SAIDAH, M.Pd.**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2018

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Intan Purnama Sari
NPM	: 14.1.01.10.0112
Telepun/HP	: 087755356730
Alamat Surel (Email)	: Intan12purnama.sr@gmail.com
Judul Artikel	: Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Mengidentifikasi Unsur Cerita (Tokoh, Tema, Latar, Amanat) Kelas V SDN Melis Trenggalek Tahun Pelajaran 2017/2018
Fakultas – Program Studi	: FKIP-PGSD
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: JL.KH. Achmad Dahlan 76 Kediri, Jawa Timur

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;

b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 27 Juli 2018
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Abdul Aziz Hunaifi, S.S.,M.A. NIDN. 0704078402	Karimatus Saidah, M.Pd. NIDN. 0710039103	Intan Purnama Sari NPM. 14.1.01.10.0112

PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI MENGIDENTIFIKASI UNSUR CERITA (TOKOH, TEMA, LATAR, AMANAT) KELAS V SDN MELIS TRENGGALEK TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Intan Purnama Sari
14.1.01.10.0112
FKIP-PGSD
email: intan12purnama.sr@gmail.com
Abdul Aziz Hunaifi, S,S.,M.A dan Karimatus Saidah, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan, bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran berupa media gambar. Media seperti itu belum optimal untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran, karena cenderung monoton. Tujuan penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan kevalidan media diorama pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat) kelas V SDN Melis Trenggalek tahun pelajaran 2017/2018; (2) Mendekripsikan kepraktisan media diorama pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat) kelas V SDN Melis Trenggalek tahun pelajaran 2017/2018; (3) Mendeskripsikan keefektifan media diorama pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat) kelas V SDN Melis Trenggalek tahun pelajaran 2017/2018. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE dari Benny terdiri dari 5 fase yaitu (A)*nalysis*, (D)*esain*, (D)*evelopment*, (I)*mplementation*, (E)*valuation*. Subjek penelitian siswa kelas V SDN Melis Trenggalek. Penelitian ini menggunakan instrument lembar validasi ahli desain media, validasi ahli materi Bahasa Indonesia, validasi perangkat pembelajaran, ang;ket respon guru, angket respon siswa, soal *pre test* dan soal *post tes*. Kesimpulan penelitian ini adalah (1) Hasil kevalidan media diorama didesain sesuai dengan kebutuhan siswa kelas V, yang divalidasikan kepada ahli media yang didesain dalam bentuk 3 dimensi disesuaikan dengan materi Bahasa Indonesia yaitu mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat); (2) Kepraktisan media dapat dilihat dari hasil angket respon guru mencapai 96% dengan kriteria baik dan angket respon siswa mencapai 83% dengankriteria baik; (3) Keefektifan media dapat dilihat dari hasil nilai pretes dan postes melalui uji T.

Kata kunci : Pengembangan, Media Diorama.

I. LATAR BELAKANG

Cerita merupakan salah satu produk sastra yang memiliki tujuan tidak hanya memberi kesenangan, tetapi juga memberikan pemahaman tentang kehidupan. Menurut Nurgiyantoro (2005:217), "Cerita adalah ungkapan yang ingin disampaikan pada pihak lain (pembaca)". Ada beberapa jenis cerita, salah satunya cerita anak. Zuzela (2012:44) mengemukakan bahwa, "Cerita anak merupakan cerita yang berisi misteri kehidupan yang berhubungan dengan kehidupan anak". Cerita anak dapat berkisah tentang apa saja dalam kehidupan. Manfaat cerita bagi kepribadian anak adalah mengembangkan kemampuan berbicara dan memperkaya kosa kata anak, karena secara tidak langsung telah mengajarkan kata melalui cerita.

Pembelajaran Bahasa Indonesia terdiri dalam empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Salah satu keterampilan yang sulit diterapkan di Sekolah Dasar adalah menyimak. Oleh karena itu anak yang mendengarkan cerita akan selalu ingat pada isi cerita tersebut. Kemampuan mengingat isi cerita tersebut merupakan kemampuan untuk melatih keterampilan menyimak. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarakan untuk meningkatkan kemampuan anak didik agar dapat berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan.

Pembelajaran yang ideal dapat diperoleh jika guru menggunakan strategi, model, dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Menurut Daryanto (2016:4), "Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan". Manfaat media pembelajaran menurut Sanaky (2013:5), "(1) pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan ajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik; (3) metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga".

Hasil observasi di SDN Melis Trenggalek pada pembelajaran Bahasa Indonesia mengidentifikasi unsur cerita, diketahui bahwa siswa kesulitan dalam menyimak cerita. Hal ini disebabkan guru kurang mampu menarik perhatian siswanya karena guru menggunakan media sederhana. Media yang digunakan yaitu

media gambar. Sehingga kegiatan pembelajaran belum berjalan dengan optimal.

Dari permasalahan diatas perlu adanya alternatif pemecahan masalah. Alternatif yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik, materi, dan gaya belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang jarang dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah media diorama. Menurut Sudjana dan Rivai (2010:170), kelebihan media diorama yaitu "Siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran, siswa tidak bosan dengan pembelajaran dikelas, memberikan pemandangan visual dari pokok yang sebenarnya dalam bentuk kecil, dapat menggambarkan peristiwa yang terjadi disuatu tempat".

Berdasarkan permasalahan pembelajaran diatas, maka dilakukan penelitian tentang "Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Mengidentifikasi Unsur Cerita (Tokoh, Tema, Latar, Amanat) Kelas V SDN Melis Trenggalek tahun pelajaran 2017/2018". Tujuan dari pengembangan media diorama adalah untuk mendeskripsikan kevalidan media diorama, mendeskripsikan kepraktisan media diorama, dan mendeskripsikan keefektifan media diorama.

II. METODE

Model Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2015: 297), "Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut".

Model penelitian dan pengembangan (R&D) yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Menurut Benny (2009: 125), "*Research and Development* (R&D) adalah salah satu model desain pembelajaran yang memperlihatan tahapan-tahapan dasar desain system pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari". Model ADDIE terdiri dari lima fase atau lima tahap utama yaitu *Analysis*, *Desain*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Dalam penelitian pengembangan ini, lima fase pada model ADDIE digunakan sebagai acuan prosedur penelitian.

Lokasi Penelitian

Lokasi yang dipilih dalam pengembangan media ini adalah SDN Melis Trenggalek.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang diambil peneliti adalah siswa kelas VA SDN Melis Trenggalek untuk uji coba terbatas dan kelas VB SDN Trenggalek untuk uji coba luas.

Teknik Analisis Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli media dan ahli materi. Sedangkan data kuantitatif, berupa skor angket.

1. Kevalidan

   Produk dinyatakan valid menurut ahli media dan materi. Pedoman peskoran diperoleh dari hasil validasi media dan materi. Data yang diperoleh dari angket validasi dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif dengan rumus sebagai berikut.

   (V-ah) = $\frac{TSe}{TSh} \times 100\ \% =..\ \%$

   Keterangan:

   V-ah = Validasi ahli

   TSe = Total skor empirik

   TSh = Total skor maksimal

Tabel 3.22 Kriteria Validitas

1	81,00% - 100,00%	Sangat valid/sangat efektif/sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan
2	61,00% - 80,00%	Cukup valid/cukup efektif/cukup tuntas dapat digunakan dengan sedikit perbaikan
3	41,00% - 60,00%	Kurang valid/kurang efektif/kurang tuntas perlu perbaikan besar, disarankan tidak digunakan
4	21,00% - 40,00%	Tidak valid/tidak efektif/tidak tuntas tidak bisa digunakan
5	0,00% - 20,00%	Sangat tidak valid/sangat tidak efektif/sangat tidak tuntas dan tidak bisa digunakan

Sa'dun (2013: 82)

2. Kepraktisan

   Produk kepraktisan akan dibagi menjadi dua, yaitu data kepraktisan uji coba terbatas dan uji coba luas. Hasil uji coba diperoleh dari angket respon guru dan respon siswa. Angket dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif dengan rumus berikut.

   Angket respon guru

   (V-pg) = $\frac{TSe}{TSh} \times 100\ \% =..\ \%$

   Angket respon siswa

   (V-au) = $\frac{TSe}{TSh} \times 100\ \% =..\ \%$

   Keterangan:

   V-pg = Validasi pengguna

   V-au = Validasi audience

   TSe = Total skor empiric

   Tsh = Total skor maksimal

Tabel 3.23 Kriteria Kepraktisan

1	81,00% - 100,00%	Sangat valid/sangat efektif/sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan
2	61,00% - 80,00%	Cukup valid/cukup efektif/cukup tuntas dapat digunakan dengan sedikit perbaikan
3	41,00% - 60,00%	Kurang valid/kurang efektif/kurang tuntas perlu perbaikan besar, disarankan tidak digunakan
4	21,00% - 40,00%	Tidak valid/tidak efektif/tidak tuntas tidak bisa digunakan
5	0,00% - 20,00%	Sangat tidak valid/sangat tidak efektif/sangat tidak tuntas dan tidak bisa digunakan

Sa'dun (2013: 82)

3. Keefektifan

Media dikatakan efektif dilihat dari kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita. Untuk mengetahui kemampuan tersebut menggunakan soal *pretes* dan *postes*. Nilai pretes dan postes dihitung menggunakan uji T.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan, media diorama merupakan media tiga dimensi yang dapat menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran. Media ini berbentuk seperti asliya dan dapat dipandang dari arah mana saja. Media diorama terbuat dari bahan triplek, kain flannel, dan karton. Diorama didesain berbentuk kotak, bisa dibuka dan ditutup kembali. Hal ini dibuat supaya dalam membawa media tidak terlalu kerepotan. Media ini beraudio, supaya siswa jelas dalam mendengarkan cerita.

Desain Media Diorama

Penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kevalidan media diorama diperoleh dari hasil validasi media dan materi yang telah menyatakan valid. Penilaian hasil validasi media diperoleh 94% yang berarti media dapat digunakan tanpa revisi. Sedangkan hasil validasi materi yang pertama mendapat 70% yang berarti materi cukup valid dengan sedikit perbaikan. Perbaikan tersebut berupa saran pada isi cerita yang dibuat disesuaikan dengan pemahaman siswa kelas V. Kemudian validasi kedua diperoleh 100% yang berarti sangat valid.
2. Kepraktisan penggunaan media diorama dapat dilihat dari angket respon guru dan angket respon siswa. Hasil uji terbatas diperoleh data angket respon guru 94% dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan angket respon siswa mendapat hasil 67% dengan kriteria cukup praktis. Sedangkan hasil uji luas diperoleh data angket respon guru 97% dengan kriteria sangat praktis dan

angket respon siswa 83% dengan kriteria sangat praktis.

3. Keefektifan pengembangan media diketahui berdasarkan kemampuan siswa mengidentifikasi unsur cerita menggunakan soal *pretes* dan *postes*. Dimana hasil nilai *pretes* dan *postes* meningkat yang dihitung menggunakan uji T. Nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000<0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil data sebelum dan sesudah menggunakan media.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Benny. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajara*. Jakarta: Dian Rakyat.

Daryanto. 2016. Media Pembelajaran. Yogyakarta : Gava Media.

Nurgiyantoro. 2005. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sanaky. 2013. *Media Pembelajaran Interakti-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Sudjana dan Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindi.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R%D)*. Bandung : Penerbit CV Alfabeta.

Zuzela. 2012. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Status "Terakreditasi B" Jl. K.H. Achmad Dahlan No.76 Telp: (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

Serfitikat Uji Kesamaan Artikel Ilmiah

Nomor : 0167/PGSD.UKAI/VII/2018

Hasil Uji kesamaan terhadap artikel ilmiah dengan identitas berikut.

Nama	:	Intan Purnama Sari
NPM	:	14.1.01.10.0112
Judul Artikel	:	PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI MENGIDENTIFIKASI UNSUR CERITA (TOKOH, TEMA, LATAR, AMANAT) KELAS V SDN MELIS TRENGGALEK TAHUN PELAJARAN 2017/2018
Diperoleh hasil dengan keunikan	:	96% (*Software* uji kesamaan Plagiarisma.Net versi premium. Metode pengecekan: *online* / daring).
Link hasil uji kesamaan	:	https://plagiarisma.net/users/n3IeqJthLJ5xpzyNqJ5jn2IxnKWcYzSwYzyx/JOBkgeJtI.html

Kediri, 29 Juli 2018
Ka. Prodi PGSD,

Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIDN. 0725076201