

PEMANFAATAN MEDIA DIORAMA BERAUDIO PADA MATA PELAJARAN IPS POKOK BAHASAN PERISTIWA PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA KELAS 5 SEKOLAH DASAR SUMOKEMBANGSRI II DI SIDOARJO

Arya Rizki, Khusnul Khotimah S.Pd M.Pd
Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya

Media tiga dimensi merupakan media yang memberikan respon secara nyata terhadap hasil belajar. Media tiga dimensi memiliki beberapa kategori kategori seperti penampang, diorama, model, dan mock-up. Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia merupakan materi yang bersifat mendengarkan dan berisi materi yang hanya terlihat secara lisan atau tertulis. Media diorama merupakan media yang mampu memberikan penjelasan secara nyata berbentuk tiga dimensi. Pemanfaatan media diorama dapat diterapkan dalam siswa kelas dasar. Berdasarkan hasil penelitian di SDN Sumokembangsri II Balongbendo Sidoarjo salah satu masalah pada SD terletak pada kelas 5 materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Siswa kurang mampu menangkap secara jelas materi yang disajikan. Siswa membutuhkan media diorama yang mampu menggambarkan secara jelas peristiwa Kemerdekaan Indonesia dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan media sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia kelas 5 SDN II Sumokembangsri II Balongbendo Sidoarjo. Pola pembelajaran dengan menggunakan pola yang dikemukakan oleh Morris. Pola pembelajaran IV Morris membantu siswa mudah dalam menggunakan media dalam pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan metodenya.

Pemanfaatan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa. hal ini dapat dibuktikan dari hasil tes yang dilakukan dilapangan terdapat hasil yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dibuktikan dengan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media Diorama Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Sehingga dapat disimpulkan terdapat hasil yang signifikan kelas eksperimen memiliki rata-rata lebih baik daripada kelas kontrol.

Kata Kunci : Pemanfaatan, Media Diorama, Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, Hasil Belajar

A. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan tempat penanaman belajar untuk anak-anak. Sekolah yang baik akan mengusahakan tersedianya berbagai kebutuhan untuk keberhasilan siswanya dalam menopang ilmu. Setiap kegiatan belajar mengajar berjalan muncul berbagai masalah atau kendala baru. Sebab itu untuk mengatasi hal tersebut maka disediakan berbagai kebutuhan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

Peraturan Pemerintah No. 19 2005 Bab 1 Pasal 1 Ayat 6, menjelaskan standar proses pendidikan adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satu satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan. Dengan demikian, seluruh sekolah seharusnya melaksanakan proses pembelajaran seperti yang dirumuskan dalam standar proses pendidikan. Sekolah yang berada di kota tentu tidak akan sama dengan yang ada di pedesaan. Sekolah berada di kota dengan dukungan orang tua dan masyarakat, dengan sarana prasarana yang memadai akan memiliki kualitas pembelajaran yang lebih bagus dibandingkan dengan sekolah yang berada di pedesaan yang memiliki sarana dan prasarana terbatas, serta dukungan masyarakat dan orang tua yang rendah. Maka dari itu standar proses pendidikan setiap sekolah harus mengacu kepada standar pendidikan.

Macam-macam media pembelajaran banyak membantu guru dan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran juga bisa dijadikan solusi mengatasi kebosanan siswa. Media yang diterapkan pada materi disesuaikan juga dengan karakteristik siswa. Dalam permasalahan SDN Sumokembangsri II terjadi, kelas 5 memiliki permasalahan dalam materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Solusi media yang mampu membantu menyelesaikan masalah tersebut dengan menggunakan media diorama. Media diorama merupakan media yang mampu menggambarkan kejadian sebenarnya. Ada

banyak media yang mampu untuk menyelesaikan masalah ini. Seperti media cetak/foto sekolah ini pernah memiliki akan tetapi sudah cepat rusak dan kurang bertahan karena perawatannya. Menggunakan teknologi pun seperti media berbasis komputer sekolah belum memiliki banyak komputer untuk siswanya, karena idealnya satu komputer untuk satu siswa dalam menggunakan media berbasis komputer.

Peneliti memilih memaksimalkan media diorama yang mudah dalam perawatan, penyimpanan yang baik karena terlindungi oleh kaca. Media diorama juga memberikan gambaran bentuk-bentuk obyek seperti sebenarnya sehingga siswa mampu memvisualisasikan materi yang disampaikan guru dan materi dari buku dengan mudah.

Dengan mempertimbangkan faktor penyebab diatas, upaya untuk mengatasi masalah pembelajaran maka menggunakan pemanfaatan media diorama dalam proses pembelajaran materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Media pembelajaran yang menarik akan dapat mengarahkan siswa agar lebih berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Media yang dimanfaatkan merupakan hasil dari produksi mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Produksi media ini berupa media tigadimensi. Ada beberapa model tigadimensi yang dapat digunakan. Akan tetapi sesuai dengan kebutuhan dari hasil observasi di lapangan maka akan memanfaatkan media diorama sesuai dengan kebutuhan. Media diorama yang akan dimanfaatkan yaitu diorama berbentuk proses Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

B. KAJIAN PUSTAKA

1. Pemanfaatan Media Diorama Audio Dalam dari Kawasan Teknologi Pembelajaran

Dalam penelitian yang dilakukan ini tergolong pada pemanfaatan media menurut Seels (1994). Pemanfaatan media adalah penggunaan yang sistematis dari sumber untuk belajar. Terdapat perubahan

pada Molenda (2008) yang mendefinisikan bahwa Teknologi Pendidikan terdiri dari 3 kawasan. Kawasan tersebut ialah kreasi, menggunakan/pemanfaatan, dan mengelola. Maka pembelajaran pemanfaatan diorama termasuk dalam kawasan pemanfaatan yang akan memanfaatkan media diorama sebagai media yang mampu memberikan materi secara jelas sehingga media diorama mampu berperan sebagai sumber belajar.

Pada mata kuliah Media Pembelajaran termasuk ke dalam kawasan Pemanfaatan, yang secara rinci membahas tentang pemanfaatan media merupakan cara memanfaatkan dan menyampaikan bahan dengan menggunakan media. Pada permasalahan yang diangkat, pemanfaatan diorama merupakan bagian dari domain pemanfaatan pada kategori pemanfaatan media yang pada aplikasinya menggunakan media diorama. Berdasarkan karakteristik dan definisi dari pemanfaatan yaitu memanfaatkan media pada mata pelajaran IPS Proklamasi Kemerdekaan Indonesia untuk Siswa Kelas V SDN Sumokembangsri II.

Kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk memberi kemudahan dalam meningkatkan hasil belajar untuk siswa kelas V SDN Sumokembangsri II.

2. Media Diorama

Pengertian media sudah banyak dikemukakan oleh para ahli, sehingga dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang dapat digunakan untuk menyuarakan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media dapat membantu guru dalam mengatasi kesulitan dalam belajar mengajar. Karena fungsi utama media pengajaran adalah alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. (Sudjana, 2009:7)

Disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk

menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima dalam keperluan pembelajaran khususnya di sekolah.

3. Landasan Teori Penggunaan Media Pembelajaran

Edgar Dale mengklasifikasikan pengalaman belajar anak mulai dari hal-hal yang paling kongkrit sampai kepada hal-hal yang dianggap abstrak. Klasifikasi pengalaman tersebut diikuti secara luas oleh kalangan pendidik dalam menentukan alat bantu apa seharusnya yang sesuai untuk pengalaman belajar tertentu. Uraian diatas memberikan petunjuk bahwa agar pembelajaran dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima adan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut diterima dan menyerap dengan mudah serta baik dalam bentuk pesan dalam materi yang disajikan.

4. Proses Pemanfaatan Media

Dari beberapa pola pembelajaran yang diungkapkan oleh Morris maka peneliti menganalisis sesuai dengan kebutuhan dalam lokasi observasi menggunakan pola pembelajaran Morris IV. Pola pembelajaran yang melibatkan media dalam merancang dan menilai serta menyeleksi, maupun berperan dalam fungsi pemanfaatan untuk hal-hal yang belum tercakup dalam proses instruksional. Dan pada saat pembelajaran berlangsung guru membutuhkan media untuk membantu dalam menyampaikan pesan agar materi yang disampaikan dapat diterima siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Pola instruksional ini mengandung pemanfaatan sistem intruksional yang lengkap, meliputi pembelajaran bermedia di mana guru terlibat dalam merancang dan menilai serta menyeleksi maupun berperan dalam fungsi pemanfaatan untuk hal-hal yang belum tercakup dalam sistem

instruksional. Sebagian besar proses pembelajaran diberikan melalui sistem instruksional yang telah dirancang sebelumnya dan terdiri dari komponen sistem instruksional yang bukan manusia.

Posisi guru pada media diorama beraudio ini tetap menyampaikan pesan yang ada pada program, karena guru berperan sebagai komponen sistem instruksional yang utama dan sebagai perantara meluruskan isi pesan pada siswa. siswa juga dapat memanfaatkan media diorama beraudio Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada waktu istirahat.

5. Pemanfaatan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh psikologi terhadap siswa. (Hamalik, 1986.dalam kutipan Arsyad 2009:15). Pemanfaatan media diorama akan mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar siswa yang akan dilaksanakan oleh guru.

Hasil belajar dapat diketahui hasil peningkatannya berdasarkan hasil pemanfaatan media diorama. Media diorama mampu untuk menjelaskan proses materi secara terinci sehingga siswa mampu menyerap materi dengan baik dengan menggunakan media diorama. Maka dengan penggunaan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SDN Sumokembangsri II Balongbendo Sidoarjo.

C. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Berdasarkan permasalahan dalam penelitian, maka penelitian ini menggunakan penelitian Kuantitatif. Memaksimalkan objektifitas desain penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angka-angka, pengelolahan statistik, struktur, dan percobaan terkontrol. Beberapa metode penelitian dikemukakan oleh

Sukmadinatah (2006:57). Penelitian ini menggunakan penelitian *Quasi Eksperimental Study* (Eksperimen Semu) pada dasarnya sama dengan eksperimen murni, perbedaannya terdapat dalam pengontrolan variabel. Menurut Basuki (2006:136) ciri-ciri eksperimen semu yakni:

- a. Jika tidak melakukan uji secara acak dengan kelompok bandingan, bandingan dilakukan dengan kelompok non-ekuivalen atau dengan subjek yang sama dalam sebuah kelompok menjelang pra dan pasca-eksperimen.
- b. Variabel bebas tidak sepenuhnya dapat dimanipulasikan (diberi perlakuan) oleh peneliti.
- c. Kurang memiliki kontrol dibandingkan dengan eksperimen betul (sesungguhnya, namun lebih mampu menghilangkan gangguan terhadap kesahihan intern daripada pra-ujji).

2. Lokasi Penelitian

Penelitian melakukan observasi di SDN II Sumokembangsri Sidoarjo. Sekolah ini dipilih oleh peneliti dikarenakan ada masalah dalam pembelajaran sehingga peneliti melakukan penelitian di SDN II Sumokembangsri II Sidoarjo. Dalam penelitian ini ditemukan masalah dalam mata pelajaran IPS kelas 5 pokok bahasan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Kelas 5 SDN Sumokembangsri sebagai kelas eksperimen dengan diberikan pemanfaatan media diorama. Peneliti juga mengambil kelas 5 SDN Kemasan Krian sebagai kelas kontrol sebagai banding karenanya kelas 5 SDN Sumokembangsri II hanya memiliki 1 kelas. Kelas 5 SDN Kemasan Krian memiliki potensi yang sama dan diberikan materi secara klasikal.

3. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian terdiri dari dua langkah dalam persiapan dan pelaksanaan berikut:

- 1) Persiapan

- a. Memilih SDN sebagai lokasi penelitian yaitu SDN Sumokembangsri Sidoarjo. Karena belum pernah melakukan pemanfaatan media diorama dalam pembelajaran khususnya materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
 - b. Menentukan waktu penelitian dan melakukan wawancara kepada guru wali kelas sebagai narasumber.
 - c. Menyususn proposal.
 - d. Menyusun instrument penelitian berupa RPP.
- 2) Pelaksanaan
 - a. Menerapkan media diorama terhadap proses pembelajaran pada kelas 5 SDN Sumokembangsri II.
 - b. Memberikan waktu bagi siswa untuk memahami dan menelaah materi yang disampaikan dengan menggunakan diorama.
 - c. Mendiskusikan hasil dari pembelajaran.
 - d. Memberi penilaian.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dapat diketahui adanya pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan media diorama terhadap hasil peningkatan belajar siswa kelas 5 SDN Sumokembangsri II. Hasil tersebut diketahui dari hasil observasi dan tes. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa pemanfaatan media tersebut sesuai diterapkan untuk mendukung kegiatan belajar IPS khususnya untuk materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Pembelajaran tersebut memberikan variasi belajar yang sesuai dengan media-media pembelajaran yang dapat digunakan secara efektif.

E. Pemanfaatan media diorama sesuai diterapkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran IPS pokok bahasan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Guru dapat memberikan model pembelajaran

sesuai dengan media pembelajaran yang dapat digunakan secara efektif dan mampu memberikan perubahan dalam hasil belajar siswa.

Pola pembelajaran Morris IV memberikan beberapa positif dalam pembelajaran dimana guru telah merancang proses pembelajaran dengan menggunakan media sehingga memudahkan siswa dalam menyerap materi yang telah disampaikan. Materi disampaikan melalui lisan dengan media diorama yang dapat memberikan visual audio secara nyata kepada siswa tentang bagaimana proses terjadinya Proklamasi. Peserta didik memahami metode yang telah digunakan oleh guru dan kemudian siswa mengimplementasikannya terhadap media yang akan digunakan sebagai penguatan materi. Penguatan ini dilakukan oleh siswa dan media. Siswa belajar menggunakan media didampingi oleh guru. Setelah itu hasilnya dapat dilihat dari siswa dalam menggunakan media sebagai media pembelajaran dengan menggunakan metode penerapan yang disampaikan guru. Dengan demikian siswa mampu menjelaskan kembali dan memahami materi sesuai dengan indikator.

F. PENUTUP

a) Simpulan

Berdasarkan hasil rumusan masalah dan hasil perhitungan analisis data pada bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Proses pemanfaatan media diorama berjalan dengan baik. Melalui observasi terhadap guru, terlihat bahwa guru melaksanakan perannya sebagai pengajar, pembimbing, maupun motivator dengan baik. Dan bimbingan guru yang maksimal juga dapat dilihat dari angket siswa yang menyatakan bimbingan guru selama proses pembelajaran sudah maksimal. Selain itu, kelancaran proses pemanfaatan media diorama juga bisa dilihat melalui hasil observasi terhadap siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa antusias dan siswa juga tidak

segan untuk bertanya kepada guru saat mereka tidak paham dengan materi yang disampaikan.

- 2) Pemanfaatan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa. hal ini dapat dibuktikan dari hasil tes yang dilakukan dilapangan terdapat hasil yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dibuktikan dengan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media Diorama Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Sehingga dapat disimpulkan terdapat hasil yang signifikan kelas eksperimen memiliki rata-rata lebih baik daripada kelas kontrol.
- b) Saran
- Berdasarkan hasil pembahasan pada penelitian yang telah dilakukan maka ada beberapa saran yang dapat memberikan manfaat hasil penelitian. Adapun saran tersebut antara lain:
1. Dalam pelaksanaan pemanfaatan media diorama sebaiknya dipersiapkan jauh hari sebelumnya untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan media diorama agar menarik.
 2. Dalam proses pemanfaatan media diorama, sebaiknya semua siswa ikut berperan. Sehingga siswa dapat belajar mempertanggungjawabkan tugas atau peran siswa.
 3. Melihat karakter siswa di SDN Sumokembangsri II sangat aktif berperan dalam proses pembelajaran dan cocok dengan pemanfaatan media dalam pembelajaran. Karena jika mereka turut aktif dalam proses pembelajaran mereka sangat antusias.

- Bruner (1966:10-11) "Toward a Theory of Instukction". Cambridge: Harvard University
- Dale (1969:180) "Audiovisual Methos in teaching (Third Edition)". New York: The Dryden Press, Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Hamalik (1986) "Media Pembelajaran", Penerbit Allumni, Bandung.
- Hasan, Hamid. 2008. *Evaluasi Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ischak, dkk. 2005. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Januszewski, Alan and Molenda, Michael. 2008. *Educational technology: A Definition With Commentary*. New York & London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Mustaji & Hadi Susarno, Lamijan. 2010. *Panduan Seminar*. Surabaya : Unesa Univessity Press.
- Rosijono & Mustadji, 2008. *Penelitian Teknologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Pers Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientai Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sadiman, Arif. 2010. *Media Pendidikan, Pengertian, Pemanfaatan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A.S. dkk. 1993. *Media Pendidikan*. Seri Pustaka Teknologi Pendidikan no.4. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N & Rivai A. 2009. *Media Pengajaran*, Bandung, sinar baru algensindo
- Sukardi. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Susilana R, Riyana C. 2007. *Media Pembelajaran*, Bandung, CV Wacana Prima
- Syukur, Fatah. 2005. *Teknologi Pendidikan*, Semarang : RaSAIL
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, Jakarta :Prestasi Pustaka Publiser

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajawali Grafindo Persada.