

Pengembangan Media Diorama untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Dwi Ristavida

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, dwiristavida20@gmail.com

Hendratno

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, Hendratno@unesa.ac.id

Abstrak

Media Diorama merupakan suatu rangkaian media yang menggambarkan kejadian yang dibuat serupa dengan aslinya yang memiliki bentuk lebih kecil. Dengan adanya pengembangan media diorama dapat membantu siswa menulis puisi. Dari media diorama ini, siswa dapat menentukan judul, kerangka, dan isi puisi. Penelitian ini bertujuan mengetahui proses pengembangan media dan kualitas media dalam pembelajaran menulis puisi siswa kelas IV sekolah dasar. Dengan menggunakan jenis model ADDIE yang memiliki lima tahapan. Hasil penelitian pengembangan media ini memiliki kualitas baik sehingga dapat dikatakan layak untuk diterapkan pada pembelajaran keterampilan menulis puisi bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Dengan perolehan kevalidan dari para ahli media sebesar 96%, dari ahli materi 95%, dan dari nilai rata-rata berdasarkan lembar angket siswa 98%.

Kata Kunci: pengembangan, media diorama, menulis puisi.

Abstract

Diorama Media is a media created. With the development of media, dioramas can help students write poetry. From this diorama media, students can determine the title, move, and the contents of the poem. This research studies the learning process of media development and media quality in learning to write poetry for fourth grade students of elementary schools. By using the ADDIE model type which has five stages. The results of this media development research are of good quality that can be submitted appropriately to be applied to the learning of writing skills for fourth grade students of elementary schools. With validity approval from media experts 96%, from material experts 95%, and from an average score based on 98% student questionnaire sheets.

Keywords: development, diorama's media, poetry writing.

PENDAHULUAN

Di dunia pendidikan mulai dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi semua akan mendapatkan mata pelajaran bahasa Indonesia. Bukan hanya di dalam lingkup yang formal yaitu di sekolah. Di lingkup in formal atau dalam setiap harinya bahasa Indonesia digunakan sebagai alat komunikasi, memberikan pesan, dan lain-lainnya. Karena pada dasarnya bahasa Indonesia berfungsi sebagai alat pemersatu bangsa. Meskipun Indonesia memiliki berbagai macam suku dan bahasa daerah, untuk alat komunikasi resmi tetap memakai bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia sebagai alat untuk mempererat dan memperkuat persatuan bangsa. Sehingga, pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi penting dan strategis bagi perkembangan bangsa Indonesia ke masa depan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia selalu biasanya dikaitkan dengan pembelajaran sastra. Pembelajaran sastra ada dua jenis, yaitu yang pertama apresiasi sastra dan yang kedua ekspresi sastra. Apresiasi sastra yaitu

mendengar atau membaca suatu karya kemudian dipahami, dirasakan, dan mengimajinasikan isi di dalamnya. Ekspresi sastra yaitu kegiatan suatu karya sastra dengan menuangkan pikiran, perasaan, dan imajinasi menggunakan ragam bahasa tulis maupun lisan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia juga mengajarkan siswa untuk berpikir rasional, kritis, dan sistematis. Selain itu juga untuk mengarahkan siswa dalam berkomunikasi baik lisan maupun tulisan, serta baik dalam konteks formal atau nonformal sekaligus. Pembelajaran bahasa Indonesia sangat relevan ketika diberikan kepada siswa. Sebab dapat mengembangkan keterampilan berpikir siswa. Ada beberapa aspek keterampilan berbahasa diantaranya yaitu, keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*). Aspek keterampilan berbahasa diajarkan secara terpadu dengan menyesuaikan keadaan siswa, standart kompetensi yang harus dicapai, dan penggunaan sumber belajar atau media.

Dalam aspek berbahasa keterampilan menulis dibutuhkan siswa di setiap proses pembelajaran berlangsung. Dalam kegiatan menulis, siswa bisa menuliskan ide gagasan secara ilmiah maupun imajinatif. Menulis merupakan bentuk komunikasi secara tidak langsung. Hal itu selaras dengan pendapat Dalman (2016:4) bahwa menulis adalah proses untuk menyampaikan pikiran dalam bentuk tanda/tulisan/lambang yang bermakna. Bentuk tulisan yang dihasilkan harus mudah dipahami oleh pembaca. Keterampilan seorang penulis tidak mudah didapatkan secara singkat atau otomatis, melainkan perlu latihan dan praktik yang teratur, sehingga perlu ada latihan dan praktik menulis sejak seseorang masih duduk dibangku sekolah dasar.

Pada jenjang sekolah dasar mata pelajaran bahasa Indonesia yang diajarkan salah satunya adalah menulis puisi. Menulis puisi adalah salah satu bidang keterampilan ekspresi sastra yang harus diberikan kepada siswa SD sebagai pengetahuan dasar mengenai keterampilan menulis puisi. Puisi merupakan hasil dari pemikiran, perasaan, dan pengalaman dari seorang penulis yang diekspresikan melalui media yang unik dan khas. Pada saat guru mengajarkan menulis puisi diperlukan dukungan media yang dapat membantu guru dalam menjelaskannya.

Media merupakan alat yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Media ialah suatu alat yang dibutuhkan dalam menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah alat yang dibutuhkan guru dalam menyampaikan materi agar proses pembelajaran berlangsung efektif dan efisien untuk mencapai tujuan. Selain itu media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang bisa menjadi sumber belajar. Jenis media yang digunakan dengan mudah dalam ketika pembelajaran berlangsung yaitu media visual. Media visual adalah media yang melibatkan indra penglihatan. Media visual yang dapat dikembangkan adalah diorama.

Dalam prosedur pembelajaran menulis puisi terdapat beberapa kendala yang membuat siswa merasa kurang terdorong untuk mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia dan membuat siswa menjadi tidak kondusif. Hal ini disebabkan pembelajaran tidak didukung dengan media. Pemanfaatan media pembelajaran secara tepat dapat mengoptimalkan keberhasilan pembelajaran menulis puisi.

Dalam penggunaan media yang bisa dikembangkan saat proses pembelajaran menulis adalah media diorama. Menurut Benny A. Pribadi (2015:50) media diorama merupakan media untuk memberikan informasi atau pemahaman mengenai kejadian yang sudah berlangsung di masa lampau dengan menggunakan media pameran diam atau statis, dan biasanya juga memakai media tiga dimensi untuk menggambarkan suatu peristiwa yang akan datang. Bentuk tiga dimensi sendiri biasanya media yang

diletakan di sebuah kotak yang memiliki bagian depan dan belakang. Bagian depannya sendiri berisikan suatu pemandangan yang memiliki berbagai model, misalnya binatang, orang, bangunan, peralatan, kendaraan. Sebuah panorama tiga dimensi kecil yang memiliki tujuan untuk mengilustrasikan panorama yang sesungguhnya itu disebut dengan diorama.

Media diorama digunakan pendidik dalam pembelajaran untuk memberikan materi kepada siswa. Media diorama sendiri memiliki desain yang menarik perhatian dari siswa sehingga memotivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Jenis dari media diorama yang akan dibuat yaitu diorama terbuka dimana media yang pandangnya tidak dibatasi sama dinding semacam jenis media diorama tertutup dan lipat. Media ini sekilas sama dengan maket yang menggambarkan objek peristiwa di atas bidang datar.

Media ini memiliki manfaat dalam menunjang kesuksesan pembelajaran menulis puisi. Selain itu media diorama juga memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri. Untuk kekurangannya yaitu: a. Dibutuhkannya kreatifitas guru dan siswa, b. Media tidak bisa menjangkau jumlah sasaran yang besar, c. untuk pembuatannya sendiri membutuhkan banyak waktu dan biaya, d. Tidak semua siswa memiliki kreatifitas, e. alat yang digunakan rumit dan untuk membuatnya membutuhkan kesabaran yang tinggi. Sedangkan untuk kelebihannya yaitu: a. Pembelajaran akan lebih menarik, b. Memberikan gambaran peristiwa yang sebenarnya dengan ukuran kecil, c. siswa akan lebih kreatif dalam mengepresikan isi dari cerita yang ada pada media, d. Media bisa dilihat di kapan saja, dilihat diarah dan posisi tersendiri secara lebih hidup. Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan, akan dilakukannya penelitian dengan judul “Pengembangan Media Diorama Untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

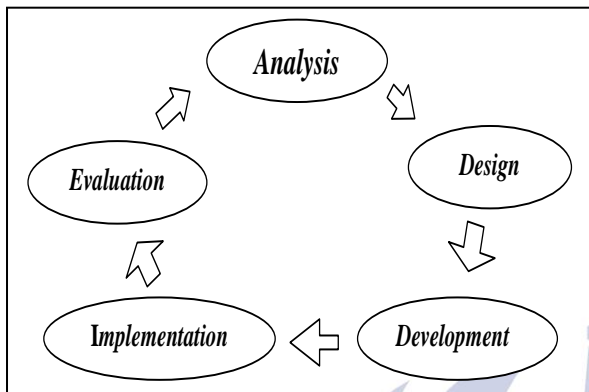
Tujuan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui proses pengembangan dan kualitas dari produk diorama pada materi keterampilan menulis puisi oleh siswa kelas IV sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian menggunakan Research and Development (R&D). Alasan memilih penelitian pengembangan dikarenakan dalam penelitian ini menghasilkan suatu produk atau bisa mengembangkan dari produk yang sudah ada sebelumnya. Untuk model yang akan digunakan dalam penelitian yaitu model ADDIE.

Pada model penelitian ini memiliki lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan

evaluation (evaluasi). Tetapi dalam penelitian ini penerapannya hanya menggunakan uji coba berskala kecil dikarenakan adanya kendala wabah pandemi Covid-19. Berikut prosedur dari tahapan penelitian pengembangan:



Bagan 1. Siklus Pengembangan ADDIE

Analysis merupakan tahapan dari tujuan ditentukannya materi yang akan dikembangkan di media diorama. Tahap ini digunakan untuk menyesuaikan pengembangan media dengan kompetensi, karakteristik siswa dan materi. Dari proses analisis sendiri memiliki empat tahapan untuk menemukan masalah yang timbul dengan menggunakan tinjauan mengenai penyebab timbulnya masalah dan alternatif pemecahannya. Kedua, analisis kurikulum untuk mengetahui kurikulum, kompetensi dasar dan indikator yang dicapai pada proses pembelajaran pada siswa kelas IV Sekolah. Ketiga, analisis karakteristik siswa yang harus dipertimbangkan untuk dapat menyesuaikan dengan pengembangan produk. Keempat, analisis materi untuk mengetahui yang akan dikembangkan dari adanya media.

Design merupakan tahapan perencanaan dari hasil produk pengembangan media yang nantinya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Di tahapan ini masih berupa rancangan awal produk yaitu media diorama. Media dirancang semenarik mungkin sehingga siswa merasa tertarik dan senang mengikuti pembelajaran yang diberikan.

Development merupakan tahapan pengembangan dari perencanaan pelaksanaan secara terperinci. Dengan dilakukannya empat tahapan. Pertama, menghasilkan konten pembelajaran dimana rancangan dari media sesuai dengan materi yang nantinya diharapkan bisa membantu siswa dalam menulis puisi. Kedua, mengembangkan media yang dipilih bahwa media dibuat sesuai dengan rancangan yang sudah dipersiapkan. Ketiga, membuat panduan penggunaan media untuk dapat mudah dipahami dan mencapai harapan dari adanya penggunaan media. Keempat, tahap validasi yang merupakan mengukur kelayakan pengembangan media yang dilakukan oleh ahli materi dan media. Media yang sudah dibuat perlu dinilai oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media untuk

mengetahui hasil dari kevalidan dari pengembangan media yang sudah dibuat.

Implementation merupakan tahapan uji coba penggunaan media setelah proses validasi dan mendapat persetujuan para ahli. *Implementation* bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media yang digunakan oleh guru dan siswa. Media yang digunakan pada tahap uji coba merupakan media yang telah divalidasi dan dilakukan perbaikan sesuai dengan saran ahli materi dan media.

Jenis data penelitian yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berdasarkan proses validasi ahli materi dan media yang berupa saran dalam perbaikan pengembangan media. Sedangkan pada data kuantitatif, dihasilkan dari kevalidan dan perhitungan perolehan jumlah skor pada angket yang menyatakan kelayakan dan kepraktisan pada media.

Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data pengembangan media diorama untuk pembelajaran keterampilan menulis puisi siswa kelas IV Sekolah Dasar. Instrumen pada penelitian ini menggunakan lembar validasi materi, lembar validasi media, dan lembar angket siswa. Lembar validasi materi digunakan untuk mengetahui kevalidan dari kelayakan materi menulis puisi pada media diorama. Digunakannya lembar validasi media untuk mengetahui kevalidan dari kelayakan media diorama untuk pembelajaran menulis puisi. Selain diberikan penilaian pada lembar validasi juga diberikan saran supaya media lebih layak untuk dikembangkan. Sedangkan lembar angket siswa diberikan untuk mengetahui kepraktisan media diorama yang digunakan dalam pembelajaran menulis puisi. Lembar angket berupa kuisioner tertutup dengan menggunakan opsi “ya” dan “tidak”.

Teknik analisis data digunakan untuk mengetahui perolehan nilai dari hasil data yang dikumpulkan melalui data kualitatif dan data kuantitatif. Dalam penelitian ini teknik analisis data terdiri dari analisis data hasil validasi dan analisis data hasil angket. Penilaian skor menggunakan perhitungan dengan rumus dibawah ini:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2016)

Keterangan:

P = Presentase jawaban

F = Frekuensi jawaban responden

N = Jawaban responden

Dari perhitungan dengan rumus tersebut dihasilkan kualitas yang memenuhi kategori dan skor yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Presentase Validasi Berdasarkan Skala Likert

| Kategori | Skor |
|--------------------|------------------|
| Sangat Tidak Valid | 0,00% - 20,00% |
| Tidak Valid | 21,00% - 40,00% |
| Kurang Valid | 41,00% - 60,00% |
| Valid | 61,00% - 80,00% |
| Sangat Valid | 81,00% - 100,00% |

(Riduwan, 2014:41)

Angket yang diberikan terdiri dari beberapa pernyataan. Angket yang sudah diberikan kepada siswa sebagai responden dalam mengamati media diorama dan dapat dianalisis menggunakan skala Guttman dengan pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak”. Penilaian pada hasil angket bertujuan untuk dapat mengubah nilai pada jawaban yang berupa angka. Untuk tabel skala dari Guttman dibawa ini :

Tabel 2. Penilaian Angket Siswa

| Skor | Jawaban |
|------|---------|
| 0 | Tidak |
| 1 | Ya |

(Sugiyono, 2017:96)

Perolehan hasil angket siswa dihitung dengan rumus dibawah ini :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2016)

Keterangan:

P = Presentase jawaban

F = Frekuensi jawaban responden

N = Jawaban responden

Dari perhitungan rumus tersebut, hasilnya dapat memenuhi kategori sebagai berikut:

Tabel 3. Kategori Penilaian Skala Guttman

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

(Sugiyono, 2017:99)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian dengan model pengembangan ADDIE adalah media diorama. Adanya media bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa pada pembelajaran kelas IV sekolah dasar dengan materi menulis puisi. Pada bab ini akan dijelaskan mengenai kevalidan, dan kepraktisan media diorama.

Media diorama diterapkan di kelas IV pada tema enam (cita-citaku), subtema dua (hebatnya cita-citaku), dan pembelajaran lima . Media diorama difokuskan pada materi menulis puisi. Dengan adanya media ini diharapkan menunjang siswa dalam memahami pembelajaran menulis puisi..

Proses dari penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan ADDIE oleh Brach (2009). Prosedur pengembangan model ADIIE dilakukan melalui lima, tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi).

Pada tahap *analysis*, ditetapkan tujuan materi yang akan dikembangkan pada media sesuai dengan kompetensi dasar, karakteristik siswa, dan tujuan pembelajaran. Berdasarkan proses pengamatan dan hasil wawancara pada guru kelas IV di SDN Pakal I, maka didapatkan hasil informasi bila masih banyak ditemui siswa yang kesulitan dalam menerima materi yang diberikan guru, dengan ditinjau pada hasil belajar siswa. Hal tersebut bisa terjadi dikarenakan kurangnya penggunaan media oleh guru yang menjadikan siswa merasa bosan sehingga mempengaruhi nilai yang dicapai siswa.

Analisis kurikulum yang digunakan sekolah sampai saat ini yaitu kurikulum 2013. Dari analisis tersebut ditetapkan kompetensi dasar dan terfokusnya penelitian pengembangan media DIORAMA pada tema enam (cita-citaku), subtema dua (hebatnya cita-citaku), dan

pembelajaran lima. Berikut kompetensi dasar, indikator, dan tujuan yang hendak dicapai:

Tabel 4. Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran

| Kompetensi Dasar | Indikator | Tujuan Pembelajaran |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri. | 4.6.1 Menentukan judul puisi | Dengan kegiatan mengamati media Diorama siswa dapat menentukan judul puisi |
| | 4.6.2 Menuliskan kata kunci | Dengan kegiatan mengamati media Diorama siswa dapat menuliskan kata kunci dengan tepat |
| | 4.6.3 Menuliskan puisi berdasarkan kata kunci yang sudah dibuat | Dengan kegiatan mengamati media Diorama siswa dapat menuliskan puisi yang sesuai dengan kata kunci yang sudah dibuat dengan tepat |

Tahapan *design* (perencanaan), pada tahapan ini disusun dengan sebaik mungkin untuk menghasilkan produk yang layak untuk digunakan dan mencapai tujuan yang diinginkan yaitu mengembangkan keterampilan menulis puisi siswa melalui produk diorama. Tahap perencanaan dilakukan untuk mengembangkan media sesuai dengan analisis kebutuhan yang telah dilakukan.

Rancangan dari konsep produk media diorama sendiri yaitu sebagai berikut: a. Media diorama dirancang seperti pembuatan maket, b. Menetapkan bahan yang berasal dari plastik untuk patung profesinya, mobil hiasan, pesawat terbang dan untuk gedung-gedungnya menggunakan sterofoam, c. Untuk ukuran kaca sebagai wadah atau tempatnya berukuran 110cm x 40cm x 50cm, d. Membuat kata kunci untuk menentukan profesi yang akan dibuat puisi.

Dalam proses rancangan membuat media diorama juga mengalami beberapa kendala yang membuat terhambatnya penyelesaian media diorama. Kendala yang dihadapi seperti, mencari bahan-bahan yang dibutuhkan seperti sterofoam yang berbentuk balok atau kubus dan memesan kaca untuk tempat media yang sudah jadi. Sedangkan dalam proses pembuatan terkendala dalam membentuk sterofoam menjadi bangunan-bangunan, dan membuat baju dari kain flanel untuk patung profesi yang membutuhkan ketelatenan dan waktu yang cukup lama.

Media diorama ini cara penggunaannya yaitu bisa dengan berkelompok sesuai dengan profesi yang didapat. Rancangan ini juga dikonsultasikan ke dosen ahli untuk diberi masukan, kritik, saran sehingga media diorama layak untuk dikembangkan pada penelitian ini. Untuk rancangan media diorama yaitu sebagai berikut:

Tabel 5. Rancangan Media

| Topik | Desain Media Diorama | | | | | | | | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| Media Diorama yang bertema cita-cita dengan 5 contoh profesi |  | | | | | | | | | | |
| Kisi-kisi untuk menentukan profesi yang akan dibuat dalam menulis puisi | <table border="1"> <tbody> <tr> <td> <p>Alu adalah orang yang membantu mengembangkan orang lain. Bapalah Alu?</p> </td> <td> <p>Alu adalah orang yang membantu memulainya orang lain. Bapalah Alu?</p> </td> </tr> <tr> <td> <p>Alu adalah orang yang mengatur jalannya lalu lintas. Bapalah Alu?</p> </td> <td> <p>Alu adalah orang yang mengembangkan pelajaran. Bapalah Alu?</p> </td> </tr> <tr> <td> <p>Alu adalah orang yang mencari ilmu ketika di sekolah. Bapalah Alu?</p> </td> <td> <p>Alu adalah orang-orang ketika di sekolah. Bapalah Alu?</p> </td> </tr> <tr> <td> <p>Alu adalah orang yang bisa memberikan di dalam. Bapalah Alu?</p> </td> <td> <p>Alu adalah orang yang memulainya. Bapalah Alu?</p> </td> </tr> <tr> <td> <p>Alu adalah yang bisa menantang lawan. Bapalah Alu?</p> </td> <td> <p>Alu adalah orang yang mengembangkan ilmu ketika diajar. Bapalah Alu?</p> </td> </tr> </tbody> </table> | <p>Alu adalah orang yang membantu mengembangkan orang lain. Bapalah Alu?</p> | <p>Alu adalah orang yang membantu memulainya orang lain. Bapalah Alu?</p> | <p>Alu adalah orang yang mengatur jalannya lalu lintas. Bapalah Alu?</p> | <p>Alu adalah orang yang mengembangkan pelajaran. Bapalah Alu?</p> | <p>Alu adalah orang yang mencari ilmu ketika di sekolah. Bapalah Alu?</p> | <p>Alu adalah orang-orang ketika di sekolah. Bapalah Alu?</p> | <p>Alu adalah orang yang bisa memberikan di dalam. Bapalah Alu?</p> | <p>Alu adalah orang yang memulainya. Bapalah Alu?</p> | <p>Alu adalah yang bisa menantang lawan. Bapalah Alu?</p> | <p>Alu adalah orang yang mengembangkan ilmu ketika diajar. Bapalah Alu?</p> |
| <p>Alu adalah orang yang membantu mengembangkan orang lain. Bapalah Alu?</p> | <p>Alu adalah orang yang membantu memulainya orang lain. Bapalah Alu?</p> | | | | | | | | | | |
| <p>Alu adalah orang yang mengatur jalannya lalu lintas. Bapalah Alu?</p> | <p>Alu adalah orang yang mengembangkan pelajaran. Bapalah Alu?</p> | | | | | | | | | | |
| <p>Alu adalah orang yang mencari ilmu ketika di sekolah. Bapalah Alu?</p> | <p>Alu adalah orang-orang ketika di sekolah. Bapalah Alu?</p> | | | | | | | | | | |
| <p>Alu adalah orang yang bisa memberikan di dalam. Bapalah Alu?</p> | <p>Alu adalah orang yang memulainya. Bapalah Alu?</p> | | | | | | | | | | |
| <p>Alu adalah yang bisa menantang lawan. Bapalah Alu?</p> | <p>Alu adalah orang yang mengembangkan ilmu ketika diajar. Bapalah Alu?</p> | | | | | | | | | | |

Tahapan *development* (pengembangan) pada tahapan ini adalah rancangan dari suatu produk yang akan dibuat dan untuk penelitian ini produk yang dibuat adalah media diorama. Ada dua tahapan yang pertama yaitu, mendesain media mulai dari tema yang akan digunakan, isi media apa saja, dan bahan yang digunakan. Tahapan yang kedua yaitu, dilakukannya proses pembuatan media dari gedung, patung, dan memosisikan media sebgas mungkin ke dalam suatu wadah. Setelah dibuat benda-benda seperti gedung, patung profesi dan hiasan yang mendukung media lebih menarik. Kemudian benda-benda tersebut dimasukan ke dalam suatu wadah atau tempat yang berasal dari kaca. Untuk tempatnya memilih kaca supaya media bisa dilihat disegala arah dan media yang ada di dalamnya bisa tersimpan dengan baik dan aman. Kemudian untuk kerangka atau tempat wadah dari kaca memiliki ukuran 110cm x 40cm x 50cm untuk media miniatur yang sudah dibuat dan dimasukan ke dalam tempat kaca tersebut.

Setelah selesai membuat media, dilanjutkan dengan menyusun langkah pembelajaran untuk kegiatan tes menulis puisi dengan adanya media diorama. Serta dibuat petunjuk langkah-langkah atau bagaimana cara penggunaan media diorama. Pada tahap menyusun langkah pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan konsep dalam aktifitas belajarnya yaitu

pembukaan, inti, penutup yang menghasilkan suatu proses pembelajaran yang menyenangkan. Dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang komponennya di tema enam (cita-citaku), subtema dua (hebatnya cita-citaku), dan pembelajaran lima pada kelas IV sekolah dasar. Setelah itu dibuatlah petunjuk penggunaan media diorama untuk guru dan siswa. Dengan adanya petunjuk penggunaan media diorama guru dan siswa lebih mudah dan paham akan penguunaan media tersebut sehingga akan tercapai suatu tujuan yang kita inginkan.

Kemudian dilakukanya validasi materi dan media untuk mengetahui kelayakan produk diorama sebelum diterapkan. Rancangan media diorama yang akan dikembangkan perlu dilakukan proses validasi dengan menggunakan lembar validasi media, materi yang diberikan pada para ahli. Yang dilakukan para ahli media yaitu bapak Dr. Hendratno, M.Hum. Dari hasil validasi diperoleh presentase pada media sebesar 96% dengan memberi masukan untuk media yang sudah dibuat cukup bagus dan layak untuk digunakan. Untuk hasil validasi media bisa dilihat pada tabel yang sudah dilampirkan dibawah ini :

Tabel 6. Hasil Validasi Media

| No | Aspek yang Dinilai | Skor |
|----|----------------------------------------------------------------------------|------|
| | Tampilan | |
| 1 | Desain media dapat menarik perhatian siswa | 5 |
| 2 | Pemilihan bahan dan warna | 5 |
| 3 | Ukuran media jelas mudah untuk dilihat | 5 |
| 4 | Pemilihan media profesi yang menarik | 4 |
| | Kelayakan Penyajian | |
| 5 | Petunjuk dalam menggunakan media disampaikan dengan jelas | 4 |
| 6 | Dalam menyajikan materi dilakukan secara sistematis | 5 |
| 7 | Adanya media mendukung siswa terlibat dalam pembelajaran | 5 |
| | Efektivitas Media | |
| 8 | Media membuat siswa termotivasi dalam belajar menulis puisi | 5 |
| 9 | Media memberikan wawasan yang luas dalam menuangkan ide-ide ketika menulis | 5 |
| 10 | Media mampu meningkatkan pengetahuan dari siswa | 5 |

Untuk validasi materi dilakukan oleh bapak Dr. Hendratno, M.Hum. dengan memperoleh skor 95% dengan penilaian sudah cukup bagus dan melanjutkan ke penelitian selanjutya. Untuk hasil validasi materi bisa dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 7. Hasil Validasi Materi

| No | Aspek yang Dinilai | Skor |
|----|----------------------------------------------------------------|------|
| | Relevansi dengan kurikulum | |
| 1 | Kesesuaian kompetensi yang harus dikuasai siswa | 5 |
| 2 | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai | 5 |
| 3 | Kesesuaian materi dengan tema pada pembelajaran | 4 |
| | Isi | |
| 4 | Kejelasan materi yang akan diberikan kepada siswa | 5 |
| 5 | Kejelasan dari materi keterampilan menulis puisi | 5 |
| 6 | Mengajak siswa untuk berekspresi dengan cara menulis | 5 |
| | Kebahasaan | |
| 7 | Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami | 5 |
| 8 | Ketepatan dalam pemilihan kata | 4 |

Validasi lembar angket yang berisikan mengenai tujuan yang akan dicapai pada materi dan kesesuaian dalam materi yang ingin dicapai dengan menggunakan media. Di dalam tabel lembar angket validasi juga berisikan tentang pernyataan mengenai hasil belajar siswa selama uji coba media berlangsung. Dari lembar angket yang sudah disiapkan akan terlihat keberhasilan media sebagai pendukung proses pembelajaran yang efektif dan praktis. Sehingga produk atau media yang sudah dibuat mendapatkan hasil valid yang artinya layak diterapkan pada pembelajaran. Untuk validasi lembar angket dilakukan oleh dosen para ahli yaitu bapak Dr. Hendratno, M.Hum. dengan perolehan presentase nilai 96% dengan masukan dan saran perubahan kecil pada ejaan yang kurang tepat. Dibawah ini dipaparkan tabel lembar angket yang sudah divalidasi oleh dosen para ahli:

Tabel 8. Hasil Validasi Lembar Angket

| No | Aspek | Indikator Penilaian | Skor | | | | |
|----|----------------------------|----------------------------------------------------------------|------|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Relevansi dengan kurikulum | Kesesuaian kompetensi yang harus dikuasai siswa | | | | | |
| | | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai | | | | | |
| | | Kesesuaian materi dengan tema pada pembelajaran | | | | | |
| 2 | Isi | Kejelasan materi yang akan diberikan kepada siswa | | | | | |
| | | Kejelasan dari materi keterampilan menulis puisi | | | | | |
| | | Mengajak siswa untuk berekspresi dengan cara menulis | | | | | |
| 3 | Kebahasaan | Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami | | | | | |
| | | Ketepatan dalam pemilihan kata | | | | | |

Dari adanya validasi didapatkan hasil yang baik bahwa validasi media dan materi sudah layak digunakan dan disarankan untuk melanjutkan ke penelitian selanjutnya.

Pada bagian instrumen angket juga tetap sama dilakukannya validasi untuk memperoleh kelayakan dan kepraktisan dari media diorama bagi siswa. Untuk hasil validasi instrumen angket siswa memperoleh hasil 96% yang menunjukkan layak untuk digunakan dengan saran perlu perbaikan kecil dalam ejaan yang kurang tepat. Dengan validator yaitu bapak Dr. Hendratno, M.Hum.

Tahapan implementation (penerapan) yaitu tahapan uji coba. Dilakukannya uji coba media untuk mengetahui kepraktisan berdasarkan angket siswa. Media diorama dikatakan praktis dan efektif bila siswa dapat menggunakan dan paham akan media yang sudah dibuat. Untuk uji cobanya dilakukan dalam skala kecil dikarenakan terhalang oleh pandemi covid-19 sehingga uji coba tidak secara luas. Dengan menggunakan siswa yang ada di area lingkungan sekitar peneliti. Dari hasil angket siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 98% yang dikategorikan sangat baik atau praktis. Sedangkan untuk kepraktisan media diorama diperoleh dari hasil tes menulis puisi serta respon siswa pada pelaksanaan uji coba dengan menggunakan siswa yang berjumlah 10 anak. Yang terbagi menjadi 5 kelompok untuk menentukan profesi yang akan dibuat puisi.

Kemudian masing-masing siswa menulis puisi sesuai profesi yang didapat dari hasil undian yang sudah diberikan dan keberhasilan dalam menjawab kisi-kisi yang diberikan untuk menentukan profesi yang akan di buat dalam menulis puisi. Pada saat akan menulis puisi, siswa juga mengikuti langkah-langkah atau petunjuk dalam menulis puisi yaitu yang pertama, mengetahui tema dari media. Kedua, menentukan judul atau bisa menggunakan judul profesi. Ketiga, membuat kata kunci puisi dari media diorama. Keempat, menyusun kata kunci puisi yang sudah dibuat menjadi suatu puisi yang utuh.

Hasil menulis puisi dari 10 siswa sangat baik. Siswa dapat memunculkan kata kunci berdasarkan media yang dicermati seperti pilot, gagah, terbang, dunia. Hal tersebut menunjukkan bahwa objek yang dibuat dapat membantu siswa untuk menuliskan kata kunci. Kata kunci ini yang akan dikembangkan menjadi baris puisi seperti yang ditulis oleh Rama Aditya Putra, yaitu Cita-citaku menjadi Pilot.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media diorama membantu siswa dalam pembelajaran keterampilan menulis puisi. Dengan adanya media diorama yang sudah disediakan, siswa merasa lebih mudah untuk mengimajinasi suatu profesi yang akan ditulis kedalam suatu karangan puisi yang utuh dan indah. Selain itu juga media yang dibuat banyak menginspirasi siswa dalam hal cita-cita sehingga siswa sangat bangga dan senang dalam menulis puisi.

Dalam pelaksanaan uji coba sendiri dilakukan tidak seperti biasanya yaitu dilakukan pada suatu kelas yang luas di sekolah. Tetapi uji coba yang sudah terlaksana tidak seperti itu melainkan lebih sempit di lingkungan sekitar. Dengan dilaksanakannya uji coba sederhana cukup di rumah saja dengan tetap mematuhi protokol yang dibuat oleh pemerintah yaitu berjarak sesama teman dan tetap menjaga kebersihan.

Setelah dilakukannya uji coba menulis puisi, kemudian diberikanlah angket untuk menilai hasil dari uji coba menulis puisi pada media diorama. Berikut tabel hasil angket siswa :

Tabel 9. Hasil Angket Siswa

| No | Nama Siswa | Skor | Persentase |
|-----------------------------|------------|------|--------------|
| 1 | MS | 10 | 100% |
| 2 | NAK | 10 | 100% |
| 3 | PAL | 10 | 100% |
| 4 | ACM | 10 | 100% |
| 5 | ZJMA | 9 | 90% |
| 6 | ZSAW | 10 | 100% |
| 7 | RHAM | 10 | 100% |
| 8 | AIA | 10 | 100% |
| 9 | RAP | 10 | 100% |
| 10 | FAI | 9 | 90% |
| Total | | | 98 |
| Presentase Rata-rata | | | 98% |
| Kategori | | | Sangat Layak |

Dari hasil angket diperoleh hasil dari nilai total 980 yang dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{98}{100} \times 100\%$$

$$P = 98\%$$

Tahap terakhir yaitu tahap *evaluation* (evaluasi) dari tahap ini memiliki tujuan dapat mengetahui atau mengukur tercapainya produk pengembangan media oleh peneliti. Berdasarkan hasil tes dan angket yang diberikan menyatakan bahwa media atau produk yang dikembangkan sangat praktis dan efektif sehingga dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Dengan adanya Media Diorama memberikan manfaat yaitu: 1. Siswa lebih aktif, 2. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa, 3. Merangsang kepekaan siswa ketika pembelajaran berlangsung.

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan yang dilakukan ini mengacu dalam jenis model ADDIE yang mempunyai lima tahapan. Dengan tidak melakukan *implementasi* secara luas. Untuk produk medianya yaitu Media Diorama sebagai penunjang proses pembelajaran menulis puisi.

Produk yang dihasilkan yaitu media Diorama yang tergolong kedalam jenis media visual. Media visual juga memiliki arti bahwa media yang bisa digunakan pada proses pembelajaran dan juga bisa dinikmati oleh panca indra penglihatan manusia. Sehingga media visual ini bisa dilihat dengan penglihatan dan dipahami. Dan dengan adanya media visual ini dapat memberikan pengalaman nyata bahwa media visual ini yang dikembangkan yaitu media diorama yang berupa benda yang bisa dilihat dan diraba. Adanya media diorama ini siswa akan lebih mudah untuk mengingat pengalaman atau kejadian dalam proses pembelajaran.

Media Diorama dalam penelitian yang akan dikembangkan terfokus pada materi keterampilan menulis puisi di siswa kelas IV sekolah dasar dikarenakan masih banyak yang belum optimal dalam penggunaannya. Berdasarkan observasi yang dilakukan bahwa masih banyak proses pembelajaran hanya terpaku dalam materi di buku pembelajaran saja. Dari situ timbulah masalah pada siswa yang mudah cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran.


Media Diorama dibuat dengan memikirkan isi dari konsep media tersebut. Dengan memberikan nuansa baru ketika materi dijelaskan dengan menggunakan media diorama sehingga siswa lebih aktif, ingin tahu dan menjadi semangat lagi. Termotivasi lagi dan media ini juga memiliki manfaat bisa dipajang di kelas-kelas dan bisa juga melatih kreatifitas siswa untuk mencoba membuat media seperti diorama ini lalu bisa diikuti dalam perlombaan atau pameran media.

Setelah media sudah selesai dibuat, media tersebut memerlukan proses validasi dan uji coba. Adanya proses validasi guna mengetahui seberapa valid media diorama dalam pembelajaran. Media Diorama kemudian divalidasi oleh para ahli untuk mengetahui kevalidan media dan kevalidan materi pada media tersebut. Untuk hasil validasi media dihasilkan kevalidan sebesar 96% dan untuk validasi materi sebesar 95%, dari hasil persentasi validasi yang sudah dilakukan menghasilkan bahwa media Diorama dinyatakan "sangat valid" menurut (Riduwan, 2014:41).

Sedangkan untuk pelaksanaan uji cobanya dilakukan menggunakan responden yaitu berjumlah 10 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Dengan dilakukannya uji coba melalui diberinya tes dan lembar angket sehingga akan diketahui hasil respon siswa terhadap media atau produk yang dibuat. Dari hasil tes

siswa dapat memunculkan kata kunci berdasarkan media yang dicermati seperti pilot, gagah, terbang, dunia. Hal tersebut menunjukkan bahwa objek yang dibuat dapat membantu siswa untuk menuliskan kata kunci. Kata kunci ini yang akan dikembangkan menjadi baris puisi seperti yang ditulis oleh Rama Aditya Putra, yaitu Cita-citaku menjadi Pilot. Berikut dilampirkan hasil puisi yang ditulis oleh Rama Aditya Putra dengan melihat media yang sudah disediakan :

Gambar Diorama



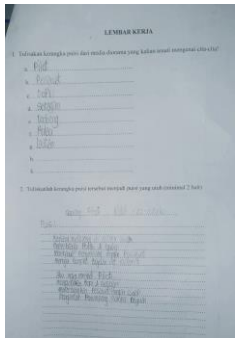
Daftar Kata Kunci :

- a. Pilot
- b. Pesawat
- c. Topi
- d. Seragam
- e. Terbang
- f. Pulau
- g. lautan

Puisi yang ditulis
Seorang Pilot adalah Cita-citaku

Terbang melayang diantara awan
Menyebrangi pulau dan lautan
Membawa penumpang dengan pesawat
Menuju tempat tujuan dengan selamat
 Aku ingin menjadi Pilot
 Mengenakan topi dan seragam
 Menerbangkan pesawat dengan sigap
 Mengantar penumpang sampai tujuan

Karya puisi
Nama : Farel Ahmad Ibrahim
Kelas : IV A



Gambar 1. Hasil Keterampilan Menulis Puisi

Dari hasil angket siswa menghasilkan presentase 98% dan hasil tersebut dinyatakan bahwa media layak atau praktis untuk digunakan media pendukung saat pembelajaran.

Maka dapat disimpulkan bahwa adanya penelitian pengembangan media diorama ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan suatu materi kepada siswa, sedangkan untuk siswanya akan lebih tertarik dan mudah dalam memahami materi yang diberikan guru.

Berdasarkan pengertian media dari (Sanaky, 2011:4) Media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pada capaian suatu tujuan pengajaran di pendidikan yang menggunakan perantara untuk keberlangsungannya suatu proses pembelajaran. Dengan adanya kegiatan validasi media dan materi media diorama dinyatakan mempunyai nilai kelayakan atau bisa dikatakan sangat valid. Tidak hanya itu saja, respon dari siswa juga menunjukkan media sangat layak digunakan atau valid. Media diorama dapat mencapai tujuan yang harus dicapai pada penelitian pengembangan ini.

Hasil temuan atau keunikan pada saat kegiatan uji coba berlangsung yaitu ketika akan melakukan uji coba membuat puisi siswa melihat media yang begitu besar merasa tertarik dengan memandangnya. Ketika penjelasan disampaikan siswa terlihat fokus mendengarkan dengan memahami media yang ada didepannya. Pada saat evaluasi menulis puisi siswa mudah untuk mengerjakannya karena banyak dari mereka yang cita-citanya ingin menjadi salah satu profesi dari media yang dibuat. Untuk angket yang diberikan sangat bagus dan menghasilkan kelayakan dalam media.

Dengan adanya keterbatasan dalam penelitian yang dilakukan, media hanya dapat digunakan pada kelas lanjut dikarenakan dalam tujuan penelitian untuk pembelajaran keterampilan menulis puisi bisa dicapai dengan baik yaitu oleh siswa kelas lanjut. Ketika pelaksanaan uji coba penelitian ini dilakukan juga mengalami hambatan atau kendala yaitu dikarenakan adanya peraturan di kota Surabaya yaitu *social distancing* atau adanya pandemi covid-19 yang membuat penelitian ini tidak bisa dijangkau dengan luas hanya menggunakan siswa yang ada di lingkungan sekitar yang kebanyakan dari Sekolah Dasar Negeri Jeruk I yang kelasnya berbeda tapi tingkatannya sama. Sehingga kelayakan penelitian pengembangan media ini tidak bisa mengukur kepraktisan dari media diorama.

Hasil penelitian sebelumnya dari Fery Ahmad Wahyudi dalam penelitian yang berjudul "Pengembangan Buku Pop Up Tiga Dimensi Sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi" mengalami perbedaan dengan penelitian yang dilakukan saat ini. Dalam penelitian pengembangan tersebut media yang digunakan yaitu buku pop up tiga

dimensi bukan media diorama. Media buku pop up tiga dimensi tersebut diujikan untuk mengetahui kepraktisan dari media tersebut sedangkan untuk penelitian yang sekarang tidak bisa untuk mencapai kepraktisan dikarenakan pelaksanaan uji coba yang sangat sempit ini dan kelayakan media diorama ini hanya mencapai kevalidan dan kepraktisan media.

Penelitian kedua, yang dilakukan oleh Vicky Arventianto dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Diorama DBBI Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V SDN 2 Kedamean Gresik” dari penelitian sebelumnya yaitu respondenya siswa kelas V dan untuk capaiannya yaitu keterampilan menulis narasi bukan puisi.

Penelitian ketiga, dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Diorama Dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi Di Kelas III SDN Lidah Kulon IV Surabaya” yang dilakukan oleh Yana (2014). Proses penelitian yang dilakukan mengembangkan media yang sama yaitu media diorama tetapi hasil capaiannya berbeda dikarenakan penelitian yang dilakukan Yana yaitu menulis deskripsi dengan responden siswa kelas III sekolah dasar.

Sehingga dapat ditunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan ini dinyatakan valid dan praktis pada pengembangan media diorama yang telah dilakukan. Dengan menggunakan jenis model ADDIE yang melalui lima tahapan. Melalui jenis model ADDIE yang dipilih tetap dilakukan meskipun secara penerapannya sangat kurang dikarenakan adanya keterbatasan. Tetapi media diorama tetap bisa digunakan dan menjadi media pembelajaran bagi siswa kelas IV pada pembelajaran menulis puisi. dikarenakan dengan adanya media membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, memunculkan inovasi dan kreatifitas dari guru dan siswa.

PENUTUP

Simpulan

Dari penelitian pengembangan media Diorama untuk pembelajaran keterampilan menulis puisi siswa kelas IV sekolah dasar dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Diorama menunjukkan hasil yang baik dan memenuhi kriteria dari kevalidan dan kepraktisan suatu media. Sesuai dengan didapatnya hasil validasi ahli materi dan ahli media serta angket respon dari siswa. Untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media Diorama menggunakan hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi sebesar 95% dengan kategori sangat valid dan ahli media sebesar 96% dengan kategori sangat valid untuk digunakan. Sedangkan untuk mengetahui kepraktisan dari media Diorama yaitu menggunakan angket respon dari siswa yang memperoleh hasil presentase 98% dengan kategori sangat praktis.

Saran

Berdasarkan dari penelitian pengembangan media diorama untuk pembelajaran keterampilan menulis puisi siswa kelas IV sekolah dasar yang sudah dilakukan, diberikan saran kepada penelitian selanjutnya yaitu sebagai berikut: pertama, menentukan bahan-bahan media yang mudah dicari dan tidak membutuhkan proses pembuatan yang lama. Kedua, dalam membuat desain media diorama perlu adanya inovatif, kreatif baru dari sebelumnya. Ketiga, pada saat uji coba media diorama dalam pelaksanaannya diharapkan untuk menguji pada kelompok besar atau diterapkan di kelas. Sehingga hasil yang didapat dalam penelitian pengembangan media diorama memiliki kelayakan yang tinggi untuk diterapkan oleh guru dalam menunjang pelaksanaannya suatu pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arventianto, Vicky dan Hariani, Sri. 2018. “Efektivitas Penggunaan Media Diorama DBBI Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V SDN 2 Kedamean Gresik”. *JPGSD*. Vol. 06(07).
- Dalman. 2016. *Keterampilan Menulis*. Jakarta. PT RajaGrafindo Persada
- Wahyudi, Fery A dan Doyin, M. “Pengembangan Buku Pop Up Tiga Dimensi Sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi”. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. FBS. UNNES.
- Sanaky, Hujair. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Yana dan Damayanti, Maryam Isnaini. 2014. “Efektivitas Penggunaan Media Diorama Dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi Di Kelas III SDN Lidah Kulon IV Surabaya”. *JPGSD*. Vol. 06(07)
- Pribadi, Benny. *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.