

PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI MATERI PERAIRAN LAUT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X IIS DI MAN TEMPURSARI NGAWI TAHUN AJARAN 2015/2016

Annisa Robbayani

Mahasiswa S1 Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya.
annisarobbayani@yahoo.co.id

Dra. Sulistinah, M.Pd

Dosen Pembimbing Mahasiswa

Abstrak

Pembelajaran Geografi memiliki materi-materi yang kompleks seperti materi perairan laut yang diajarkan pada siswa SMA/MA kelas X IIS pada semester genap yang membutuhkan taraf berfikir secara abstrak karena objek tidak dapat diamati secara langsung oleh siswa sehingga sangat menyulitkan siswa dalam belajar dan dapat menimbulkan miskonsepsi pada siswa. Oleh karena itu guru dituntut agar lebih kreatif dalam mengembangkan pembelajaran geografi yang bermakna. Dari permasalahan tersebut peneliti mengambil tema penelitian yakni pengembangan media diorama pada materi perairan laut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media diorama, respon siswa dan perbedaan hasil belajar siswa di kelas eksperimen atau kelas yang menerapkan media diorama dengan kelas kontrol yang tidak menerapkan media diorama.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ASSURE. Lokasi penelitian di Universitas Negeri Surabaya dan MAN Tempursari Ngawi. Subjek penelitian adalah siswa kelas X IIS 1 (Kelas Eksperimen) dan kelas X IIS 2 (Kelas Kontrol). Teknik analisis data menggunakan lembar validasi, angket respon siswa dan program *SPSS 20 for windows*. Uji statistik yang digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yaitu *Uji Independent Sample T-Test* dan *Paired Sample T-Test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media diorama yang dikembangkan mendapat penilaian kelayakan oleh ahli media sebesar 90% dan ahli materi sebesar 94,28% sehingga total presentase >81% termasuk kategori sangat layak. Angket respon siswa menunjukkan kategori sangat baik dengan nilai sebesar 96,09%. Untuk Uji-T dengan *Uji Independent Sample T-Test* dan *Paired Sample T-Test* menunjukkan ada perbedaan hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang menerapkan media diorama dengan kelas kontrol yang tidak menerapkan media diorama. Nilai rata-rata hasil belajar (*post test*) di kelas eksperimen 81,25 lebih tinggi daripada kelas kontrol yaitu 73,27.

Kata Kunci: *Pengembangan Media, Media Diorama Tentang Perairan Laut*

Abstract

Geography has a complex materials such a marine subject learned by the Senior High School students grade X II social in the second semester that needs an abstract degree of thinking because the object can't be observed by students immediately this makes the students difficult follow the learning process and this could make a misconception among students. Because of that, the teacher is asked to be more creative to develop the geography learning process more meaningful. From that case, researcher took a research topic which is "Development of Diorama Media in Marine Subject". The purpose of this research to know the worthiness of diorama media, response of the students, and the difference of student's final grade on the experimental class or the class that apply the diorama media compared to the control classes which is not using the diorama media.

Design of research is a developing research using a developing model of ASSURE. Research setting of State University of Surabaya and MAN Tempursari Ngawi. The subject of the research are students of X II 1 Social grades (Experimental Class) and the students of X II 2 Social (as the Control Class). Using a questionnaire form, validation paper, observation, and writing test as data collection. The validation paper, form of response, and *SPSS 20* used as the data analysis technique. Statistic test which used for knowing the difference is *Independent Sample T-Test* and *Paired Sample T-Test*.

The result of this research shows that diorama media developed has a worthiness assesment by the media expert about 90% and materials expert about 94,28% so that total percentage is >81% which is can be said that's very worthy. Response form of students shows a very good result which is about 96,09%. For the T-Test with the *Independent Sample T Test* and *Paired Sample T-Test* can be assumed that there's a difference of the student's final grade in the experimental class which is apply the diorama media

compared to control class without the diorama media by seeing the average of *post test* result that is the average of the experiment class is 81,25 higher than control class which is 73,27

Keywords : *Media Development, Diorama Media Of Marines*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Pendidikan mempunyai posisi strategis dalam rangka peningkatan kualitas sumber daya manusia. Posisi yang strategis tersebut dapat tercapai apabila pendidikan yang dilaksanakan mempunyai kualitas.

Kualitas pendidikan dapat diketahui dari dua hal, yaitu: kualitas proses dan produk (Sudjana, 2000:35). Suatu pendidikan dikatakan berkualitas proses apabila proses belajar mengajar (PBM) dapat berlangsung secara efektif dan peserta didik mengalami proses pembelajaran yang bermakna. Pendidikan disebut berkualitas produk apabila peserta didik menunjukkan tingkat penguasaan yang tinggi terhadap tugas-tugas belajar sesuai dengan sasaran dan tujuan pendidikan.

Rusijono dan Mustaji (2008:39) mengatakan bahwa “Pengembangan adalah kegiatan yang menghasilkan rancangan atau produk yang dapat dipakai untuk memecahkan masalah aktual”. Menurut Seels dan Richey (1999:12) bahwa “Kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi terpadu”. Berdasarkan pemaparan diatas, definisi pengembangan menurut peneliti adalah suatu kegiatan yang menghasilkan suatu produk yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara siswa, guru dan bahan pembelajaran. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang dituangkan oleh pengajar atau fasilitator atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi, baik simbol verbal maupun simbol non verbal atau visual. Media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian integral dari suatu sistem pembelajaran bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu. Fungsi guru sebagai agen penyampai pesan-pesan pendidikan tampaknya perlu dibantu dengan media pendidikan, hal itu disebabkan antara lain, materi pembelajaran yang akan disampaikan semakin beragam dan luas mengingat perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat.

Sudjana (2005:2) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar siswa yang dicapai. Ada beberapa alasan mengapa penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa. Alasan yang pertama berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran, antara lain (1) media pembelajaran membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa; (2) materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik; (3) metode pembelajaran akan lebih bervariasi sehingga tidak membuat bosan; dan (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Alasan yang kedua adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Penggunaan media pembelajaran berfungsi untuk mengkonkretkan hal-hal yang abstrak serta menyederhanakan hal-hal yang kompleks.



Gambar 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Menurut Arsyad (2002: 10-12), kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale ini memberikan gambaran bahwa: Hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Pengalaman langsung akan memberikan kesan utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba.

Menurut Prasetya (2014:23-24) bahwa guru membawa gambar, lukisan, foto, slide, animasi tiga dimensi, film, video-VCD, tentang gejala-gejala vulkanisme tersebut. Cara ini akan membantu guru dalam memberikan penjelasan. Selain menghemat kata-kata, menghemat waktu, penjelasan guru-pun akan lebih mudah dimengerti oleh siswa, menarik, membangkitkan

motivasi belajar, menghilangkan kesalah pahaman, serta informasi yang disampaikan menjadi konsisten.

Geografi adalah ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kewilayahan dan kelingkungan dalam konteks keruangan (Hasil seminar dan lokakarya di Semarang tahun 1988). Belajar geografi merupakan langkah yang tepat untuk memahami alam beserta isinya. Tujuannya untuk memperoleh jawaban atas fenomena alam, pola distribusi spasial dan ekologisnya, serta menemukan keterkaitannya dengan eksistensi diri manusia baik pada lingkup lokal maupun global. Belajar geografi tidak hanya sekedar menghafal deretan nama tempat, objek geografi, negara dengan ibu kota-ibu kotanya. Pembelajaran geografi disekolah diharapkan dapat menjadikan wahana bagi siswa untuk memahami tentang lingkungan dan proses yang terkait diharapkan akan memberi kecakapan hidup (*life skills*) di kondisi alam seperti apa pun. Kearifan, tanggung jawab, dan kepedulian dalam memanfaatkan lingkungan serta toleransi terhadap keberagaman budaya masyarakat sangat diharapkan (Anjani, 2007:5).

Belajar geografi tidak hanya sebatas membaca materi, tetapi mengingat dan memahami apa yang telah dipelajari sehingga pemahaman konsep, prinsip dan kemampuan proses ilmiah siswa dapat dikembangkan. Pemahaman konsep yang diperlukan siswa adalah pemahaman yang saling berhubungan secara bermakna bukan hafalan. Guru perlu memahami hal-hal yang mempengaruhi proses belajar siswa, baik yang menghambat, maupun yang mendukung untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Konsep materi perairan laut yang diajarkan pada siswa SMA/MA kelas X IIS semester genap tersebut membutuhkan taraf berfikir secara abstrak karena objek dan proses tersebut berada di alam yang luas dan prosesnya berjalan secara lambat yang tidak dapat diamati secara langsung di kelas. Sehingga sangat menyulitkan siswa dalam belajar dan dapat menimbulkan miskonsepsi pada siswa. Kenyataan dilapangan banyak guru-guru yang umumnya menggunakan media audio hanya dengan menyampaikan secara verbal (bahasa lisan atau kata-kata) mendengarkan tanpa ada *feedback* (umpan balik) dengan begitu siswa dituntut untuk duduk dengan tenang, mendengarkan dan melihat guru mengajar selama berjam-jam. Gaya guru yang statis dapat menimbulkan kejenuhan siswa dalam mengikuti pelajaran, yaitu adanya sikap kurang perhatian terhadap materi, gelisah dan bosan. Penggunaan media audio secara verbal (bahasa lisan atau kata-kata) sebaiknya digunakan apabila akan menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik yang jumlahnya besar.

Berdasarkan hasil wawancara langsung kepada Ibu Ana Setyaningsing, S.Pd, selaku guru mata pelajaran

geografi di MAN Tempursari Ngawi pada tanggal 26 November 2015, diketahui bahwa ternyata dalam proses pembelajaran geografi, media pembelajaran yang digunakan guru selama ini bersifat monoton dan kurang bervariasi. Yakni hanya berupa *powerpoint*. Media pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi seperti itu pada akhirnya akan membuat proses pembelajaran berlangsung secara monoton juga. Hal ini menimbulkan rendahnya motivasi siswa terhadap mata pelajaran geografi. Hal ini dapat dilihat dari suasana kelas yang kurang kondusif, banyaknya siswa yang kurang memperhatikan penjelasan dari guru serta kurangnya motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan bertanya, menjawab, mengkritik maupun berpendapat.

Berdasarkan wawancara tersebut juga diketahui bahwa materi perairan laut pada mata pelajaran geografi merupakan materi yang objeknya luas dan tidak bisa diamati secara langsung oleh siswa sehingga menimbulkan miskonsepsi pada siswa jika hanya dijelaskan secara verbal oleh guru. Hal ini pada akhirnya menuntut kreativitas guru untuk menggunakan sebuah media pembelajaran guna memudahkan siswa dalam memahami materi perairan laut sehingga menimbulkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Media dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pembelajara geografi adalah faktor yang penting, sehingga berbagai media dapat digunakan dalam menyampaikan materi geografi, karena pada hakikatnya siswa lebih menyukai suatu pembelajaran yang menyenangkan atau melalui aktivitas-aktivitas dalam kelas. Kenyataan tersebut mendorong peneliti untuk memberikan inovasi dalam pembelajaran yaitu pengembangan media diorama.

Diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan dipementasan yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajiannya. Contoh diorama dalam ilmu bumi: interior pada gua, pemandangan suatu padang pasir, hutan belantara dengan binatang, tiruan dari sebuah pemandangan hutan, pemandangan sebuah desa pegunungan (Sudjana dan Rivai, 2013:170-171).

Diorama merupakan suatu kotak yang didalamnya berisi dengan tiruan pemandangan mini 3 dimensi yang menggambarkan pemandangan sebenarnya. Kesemuanya tersebut dibuat lebih kecil daripada keadaan aslinya. Diorama biasanya digunakan dalam menggambarkan kejadian dan atau suatu proses supaya yang melihat tertarik untuk memahami isi tersebut sehingga peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Diorama pada materi perairan laut diharapkan dapat

menghindari miskonsepsi peserta didik dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan pengamatan karena tidak semua objek, benda dan peristiwa dapat dibawa kedalam kelas. Diorama juga bersifat konkret dan menarik yang berarti lebih realistis daripada media verbal. Pada akhirnya, diharapkan penggunaan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal dalam mempelajari geografi khususnya pada materi perairan laut.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana kelayakan media pembelajaran diorama tentang perairan laut, bagaimana respon siswa terhadap media diorama, serta bagaimana perbedaan hasil belajar siswa di kelas eksperimen atau kelas yang menerapkan media diorama dengan kelas kontrol yang tidak menerapkan media diorama.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ASSURE yang dikemukakan oleh Heinich yaitu dengan mengembangkan media diorama pada materi perairan laut dalam mata pelajaran geografi kelas X IIS guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengembangan media diorama ini dilakukan di Universitas Negeri Surabaya dan untuk selanjutnya media diorama akan diujicobakan kepada siswa kelas X IIS MAN Tempursari Mantingan Ngawi pada semester genap tahun ajaran 2015/2016.

Sampel penelitian diambil melalui teknik *sampling purposive* berdasar pada hasil dokumentasi guru berupa nilai rata-rata ulangan akhir semester ganjil siswa kelas X IIS 1 sampai X IIS 3 di MAN Tempursari Ngawi. berdasarkan analisis nilai tersebut, penentuan sampel untuk kelas eksperimen atau kelas yang menerapkan media diorama yakni kelas X IIS 1 dan kelas kontrol atau kelas yang tidak menerapkan media diorama yakni kelas X IIS 2.

Prosedur penelitian dan pengembangan untuk mengembangkan media pembelajaran diorama pada materi perairan laut ini berpedoman pada model pengembangan ASSURE, yang diperkenalkan oleh Heinich, Molanda, Russell, yang kemudian disempurnakan oleh Smaldino, Lowther, dan Russell. Model pengembangan ASSURE ini memiliki 6 tahapan, yaitu *Analyze Learner* (Menganalisis Siswa), *State Standart and Objective* (Merumuskan Standart dan Tujuan Pembelajaran), *Select Strategy, Method, Media and Material* (Memilih Strategi, Metode, Media dan Bahan Ajar), *Utilize Media and Material* (Menggunakan media dan bahan ajar), *Require Learner Participant* (Mengikutsertakan Partisipasi Siswa), dan *Evaluate and Revise* (Mengevaluasi dan Merevisi).

Desain penelitian yang digunakan adalah model eksperimental semu (*quasi eksperimental design*). Bentuk desain eksperimen semu yang dipilih adalah desain eksperimen dengan kelompok kontrol (*pretest-posttest control group design*).

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui teknik wawancara, angket, observasi, dan test. Kelayakan media diorama dinilai oleh ahli media dan ahli materi, respon siswa terhadap media diorama, kelayakan perangkat pembelajaran, dan aktifitas guru dilakukan analisis melalui perhitungan prosentase sedangkan untuk analisis perbedaan hasil belajar siswa sebelumnya soal *pre test* dan *post test* terlebih dahulu dianalisis butir soal untuk mengetahui kevalidan soal selanjutnya untuk menganalisis perbedaan hasil belajar dilakukan perhitungan menggunakan SPSS 20 dengan melalui *uji t* berupa *uji independent sample t test* untuk mengetahui adanya perbedaan antara *pre test* dan *post test* pada kelas dengan sampel bebas dan *uji paired sample t test* digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan antara *pre test* dan *post test* pada kelas dengan sampel sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran diorama ini telah dilaksanakan pada 15 Februari 2016 s/d 19 Februari 2016. Penelitian pengembangan ini berpedoman pada model ASSURE yang diperkenalkan oleh Heinich, Molanda, Russell, yang kemudian disempurnakan oleh Smaldino, Lowther, dan Russell, yang meliputi 6 tahapan. Berikut merupakan hasil penelitian pada masing-masing tahapan tersebut:

1. *Analyze Learner* (Menganalisis Siswa)

Tahap menganalisis siswa, terdapat tiga kunci utama yang harus dipertimbangkan, yaitu karakteristik umum, kecakapan dasar spesifik, dan gaya belajar siswa (Smaldino, dkk., 2012:112) Dalam hal ini, peneliti telah melakukan wawancara dengan guru geografi kelas X IIS di MAN Tempursari Ngawi.

Tahap menganalisis karakteristik umum siswa, diperoleh hasil siswa yang menjadi populasi penelitian berasal dari kelas X IIS dengan rata-rata usia siswa kisaran 14-16 tahun yang menurut teori Piaget merupakan tahap operasional formal dengan kisaran usia 11-Dewasa. Pada tahap operasional formal siswa mulai berpikir abstrak, menalar secara logis, menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia dan dapat menerima pandangan oranglain. Pada tahap ini pula siswa sudah mampu mengasimilasi (menghubungkan objek dengan konsep yang sudah ada dalam pikiran) dan akomodasi (proses memanfaatkan konsep-konsep dalam pikiran untuk

menafsirkan objek). Kedua proses tersebut jika berlangsung terus menerus akan membuat pengetahuan lama dan pengetahuan baru menjadi seimbang.

Berdasarkan jenis kelamin, populasi penelitian memiliki komposisi yang kurang seimbang. Jumlah siswa jenis kelamin perempuan lebih banyak dari pada jumlah siswa laki-laki. Dari segi agama dan suku bangsa, populasi penelitian tergolong homogen yaitu beragama islam dan siswa berasal dari suku bangsa yang sama yaitu suku jawa.

Segi kecakapan dasar spesifik, diketahui bahwa siswa telah menerima materi perairan laut pada mata pelajaran IPS terpadu di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan gaya belajar siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran geografi sehingga siswa cenderung ramai dan tidak fokus pada penjelasan guru didalam kelas.

2. *State Standart and Objective* (Merumuskan Standart dan Tujuan Pembelajaran)

Tahap pemilihan standart dan tujuan pembelajaran dilakukan peneliti dengan mengacu pada silabus yang telah disusun oleh pemerintah berdasarkan kurikulum 2013. Materi yang dipilih adalah perairan laut pada Kompetensi Dasar 3.6 Menganalisis hubungan antara manusia dengan lingkungan sebagai akibat dari dinamika hidrsfera.

3. *Select Strategy, Method, Media, and Material* (Memilih Strategi, Metode, Media, dan Bahan Ajar)

Secara keseluruhan, rincian tentang pemilihan dan rencana pembelajaran telah tertuang pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh peneliti berdasarkan silabus yang telah dikeluarkan oleh pemerintah dan telah divalidasi oleh ahli pembelajaran yakni Ibu Dian Ayu Larasati, S.Pd., M.Sc dan Guru mata pelajaran geografi yakni Ibu Ana Setyaningsih, S.Pd, berikut rekapitulasi hasil validasi:

Tabel 1 Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

Aspek	Nilai Ahli Pembelajaran	Nilai Guru	Keterangan
Silabus	95	90	Sangat Layak
RPP	86,6	83,3	Sangat Layak
Penyajian materi dalam media	100	86,6	Sangat Layak
Total	89,22%		Sangat Layak

Sumber: Data primer yang telah diolah (2016)

Berdasarkan Tabel tersebut dapat diketahui bahwa silabus dan RPP telah divalidasi oleh Dosen ahli pembelajaran dan Guru geografi. Rata-rata untuk penilaian silabus dan RPP sebesar 92,30% dan 86,15%. Jika dirata-rata prosentase penilaian silabus dan RPP dari 2 validator di atas total presentase sebesar 89,22%. Berdasarkan skala likert (Riduwan, 2009:21) kategori dalam penilaian silabus dan RPP

termasuk “Sangat Layak”. Berdasarkan penilaian Riduwan, (2009,21) tersebut silabus dan RPP layak untuk digunakan sebagai pendukung pembelajaran menggunakan media diorama yang telah dikembangkan.

Media Pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran diorama dengan materi perairan laut. Media diorama memvisualisasikan materi pembagian zona laut menurut kedalamannya dan macam-macam morfologi dasar laut berbasic 3 dimensi. Media diorama yang telah dikembangkan sebelum diuji cobakan kepada siswa terlebih dahulu dilakukan validasi kelayakan oleh ahli media (Dosen geografi) untuk melihat layak atau tidaknya media diorama yang akan digunakan dalam pembelajaran. Ahli media yang telah menilai kelayakan media diorama dalam penelitian ini adalah Dian Ayu Larasati S.Pd., M.Sc Hasil penilaian oleh ahli media tentang pengembangan media diorama tersebut ada pada tabel di bawah ini:

Tabel 2 Hasil Validasi Kelayakan Media Diorama Oleh Ahli Media

Akpek yang Dinilai	%	Keterangan
Kualitas isi dan tujuan	86,6	Sangat Layak
Kualitas Media	88	Sangat Layak
Kualitas Intruksional	95	Sangat Layak
Total prosentase	90	Sangat Layak

Sumber: Data primer yang telah diolah (2016)

Penilaian kelayakan media pembelajaran diorama berdasarkan aspek yang dinilai terdiri dari tiga variabel yaitu kualitas isi dan tujuan, kualitas media dan kualitas intruksional. Kualitas isi dan tujuan dari media diorama yang dikembangkan presentase penilaian sebesar 86,6% dan tidak ada revisi, untuk kualitas media diorama prosentase penilaian sebesar 88% dan tidak ada revisi serta untuk kualitas intruksional pada media diorama prosentase penilaian sebesar 95% dan tidak ada revisi. Ketiga variabel penilaian yang diukur jika ditotal presentasenya sebesar 90% dan masuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

Materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan yaitu materi perairan laut mencakup kompetensi pembagian laut menurut zona kedalamannya dan morfologi dasar laut. Materi yang digunakan disesuaikan dengan Silabus dan RPP. Sedangkan untuk ahli materi yang telah menilai kelayakan media diorama dalam penelitian ini adalah Ahli Materi (Dosen geografi) yakni Ibu Dian Ayu Larasati S.Pd. M.Sc. Hasil penilaian oleh ahli materi tentang pengembangan media diorama pada materi perairan laut tersebut ada pada tabel di bawah ini :

Tabel 3 Hasil Validasi Kelayakan Media Diorama Oleh Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	%	Keterangan
Komponen Kualitas Isi	95	Sangat Layak
Komponen Kognitif	93,3	Sangat Layak
Total Prosentase	94,28	Sangat Layak

Sumber: Data primer yang telah diolah (2016)

Media diorama yang telah dinilai kelayakan oleh ahli materi terdiri dari 2 aspek terkait dengan materi yang disajikan dalam media diorama yang dikembangkan. Tabel tersebut menunjukkan rata-rata sebesar 94,28%. Berdasarkan skala likert (Riduwan, 2009:21) angka 94,28% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hal ini dikarenakan angka 94,28% terdapat diantara 81-100% yang tergolong sangat layak.

4. *Utilize Media and Material* (Menggunakan Media dan Bahan Ajar)

Tahap keempat ini dilaksanakan setelah media diorama yang dikembangkan telah dinyatakan layak baik dari ahli media, ahli materi serta guru geografi dan telah diperbaiki berdasarkan masukan dari kedua ahli tersebut. Media diorama kemudian diuji cobakan kepada siswa kelas X IIS MAN Tempursari Mantingan Ngawi. Uji coba dilakukan dengan menggunakan *desain experiment* (penelitian semu). Desain penelitian tersebut menggunakan dua kelas yakni satu kelas eksperimen yang menggunakan media diorama yang telah dikembangkan dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media diorama namun menggunakan media seperti biasanya yaitu media *powerpoint*.

Uji coba dilakukan satu kali pertemuan seperti yang sudah ditulis sebelumnya tepat pada tanggal 15 Februari 2016 s/d 19 Februari 2016, untuk jadwal observasi bisa dilihat pada lampiran. Selama pembelajaran di kelas eksperimen, aktivitas guru dalam menggunakan media yang dikembangkan diamati oleh observer. Berikut ini rekapitulasi hasil pengamatan (observasi) aktivitas guru selama satu kali pembelajaran berlangsung oleh ahli pembelajaran yakni Guru Geografi.

Tabel 4 Hasil Observasi Aktivitas Guru di Kelas Eksperimen (X IIS 1)

Aspek yang Dinilai	%	Keterangan
Keterlaksanaan kegiatan awal dalam pembelajaran	100	Sangat Baik
Pelaksanaan kegiatan inti	80	Baik
Ketepatan dalam pembelajaran	80	Baik
Total Prosentase	86,6	Sangat Baik

Sumber: Data primer yang telah diolah (2016)

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa hasil pengamatan mengenai aktivitas guru pada satu kali pertemuan di kelas eksperimen sebesar 86,66 % atau dikatakan “Sangat baik”.

5. *Require Learner Participant* (Mengikutsertakan Partisipasi Siswa)

Tahap kelima ini dilaksanakan untuk mengumpulkan data berupa hasil angket respon siswa tentang penerapan media diorama yang dikembangkan dan telah diterima mereka dalam pembelajaran yaitu hanya pada kelas eksperimen (X IIS 1). Berikut data rekapitulasi angket respon siswa setelah diberikan penerapan media diorama tersebut

Tabel 5 Hasil Rekapitulasi Angket Respon Siswa

Aspek yang Dinilai	%	Keterangan
Mengetahui Ketertarikan Siswa	94,66	Sangat Baik
Kejelasan Media bagi Siswa	97,2	Sangat Baik
Total Prosentase	96,09	Sangat Baik

Sumber: Data primer yang telah diolah (2016)

Tabel di atas tentang pengolahan data angket respon siswa, total presentase menunjukkan angka 96,09%. Berdasarkan tabel skala likert (Riduwan, 2009:21), angka 96,09% termasuk dalam kriteria respon siswa yang “Sangat Baik”. Respon siswa termasuk dalam kategori sangat baik dikarenakan adanya media diorama yang disertai dengan metode pembelajaran *game make a match* dimana siswa dituntut untuk aktif memasang kartu *game make a match* yang kemudian ditempelkan ke media diorama.

6. *Evaluate and Revise* (Mengevaluasi dan Merevisi)

Tahap terakhir dalam model pengembangan Assure ini adalah mengevaluasi dan merevisi. Tahap keenam ini terdapat dua komponen yakni menilai hasil belajar siswa dengan mengevaluasi dan merevisi media diorama yang dikembangkan. Untuk menilai hasil belajar siswa baik dikelas kontrol maupun kelas eksperimen digunakan *pre test* dan *post test* dengan soal yang sama. Soal *post test* adalah hasil dari soal *pre test* yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya terlebih dahulu seperti pada lampiran yang disimpulkan terdapat 8 soal *post test* dari 15 soal *pre test*.

Pertama, Berdasarkan data hasil belajar siswa diketahui bahwa nilai dari 30 siswa dikelas eksperimen memiliki nilai *pre test* dan *post test* dengan rata-rata 51,3 dan 81,25 sedangkan dari 29 siswa dikelas kontrol memiliki nilai *pre test* dan *post test* dengan rata-rata sebesar 50,54 dan 73,27.

Sementara untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar dengan menggunakan perhitungan *independent sample t-test*, nilai t hitung sebesar 0,294 dengan $p = 0,770$, karena data ini homogen maka yang dibaca adalah signifikansi dari *Equal variances assumed*. Dapat diketahui bahwa p yang merupakan hasil perhitungan signifikansi sebesar 0,770 sehingga $p > \alpha$. Dengan demikian H_0 diterima dan H_a ditolak, hal ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan rata-rata nilai *pre test* dikelas eksperimen (X IIS 1) dan

nilai *pre test* di kelas kontrol (X IIS 2). Sedangkan untuk nilai *post test*, nilai *t* hitung sebesar 2,409 dengan $p = 0,019$, karena data ini homogen maka yang dibaca adalah signifikansi dari *Equal variances assumed*. Dapat diketahui bahwa p yang merupakan hasil perhitungan signifikansi sebesar 0,019, sehingga $p < \alpha$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai *post test* di kelas eksperimen (X IIS 1) dan nilai *post test* di kelas kontrol (X IIS 2).

Berdasarkan perhitungan uji dengan *independent sample t-test*, data nilai diuji dengan *paired sample t-test*. uji *paired sample t-test* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui ada perbedaan antara hasil *pre test* dan *post test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tabel *paired sample t-test* dapat diketahui bahwa nilai p sebesar 0,000. Dengan demikian nilai signifikansi (p) tersebut $< 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara nilai *pre test* (sebelum *treatment*) dan *post test* (sebelum *treatment*) dikelas eksperimen. Sedangkan perhitungan pada kelas kontrol dengan uji *paired sample t-test* dapat diketahui bahwa nilai p sebesar 0,000 dengan demikian nilai signifikansi (p) tersebut $< 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara nilai *pre test* dan *post test* dikelas kontrol.

Kedua, Setelah melihat hasil belajar siswa, tahap keenam ini juga melihat hasil rancangan media yang telah dikembangkan kemudian dievaluasi dan direvisi berdasarkan kritik dan saran dari ahli media, ahli materi dan siswa yang memberi masukan dari angket respon siswa yang telah disebar setelah pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil kegiatan uji coba media diorama di MAN Tempursari Ngawi, didapatkan kritik dan saran dari siswa di kelas eksperimen. Berikut ini merupakan hasil revisi media diorama dan rangkuman dari tanggapan ahli media, ahli materi dan siswa tentang media diorama yang telah dikembangkan.

Tabel 6 Daftar Tanggapan (Komentar, Kritik, dan Saran)

Jenis Tanggapan	Isi
Komentar	1. Pembelajaran dengan media diorama memudahkan dalam memahami materi perairan laut
	2. Pembelajaran jadi lebih asik
	3. Tampilan media diorama sudah memvisualisasikan perairan laut
Kritik	1. Proporsional komponen morfologi dasar laut belum sesuai dengan keadaan dilapangan
	2. Lebih bagus ditambahkan rumput laut dan karang didalam media diorama

Saran	1. Skala pada media diorama diperjelas
	2. Media diorama lebih disesuaikan dengan keadaan dilapangan

Berdasarkan pada hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi serta lembar angket respon siswa dan daftar tanggapan. pertama, berdasarkan pada hasil validasi oleh berbagai ahli media dinyatakan media diorama sangat layak untuk diterapkan kepada siswa kelas X dan berdasarkan pada rekapitulasi respon siswa setelah menerapkan media diorama hasilnya respon siswa sangat baik. Kedua, berdasarkan pada daftar tanggapan dapat disimpulkan media mendapat tanggapan positif dan negatif. Jadi kesimpulannya media diorama tentang perairan laut tidak akan direvisi karena aspek positifnya lebih mendominasi daripada aspek negatifnya. Hal ini sesuai dengan pedoman umum dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran bahwa tidak ada satu media yang terbaik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran, karena masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan.

PEMBAHASAN

1. Kelayakan Media Diorama sebagai Media Pembelajaran

Media yang telah dikembangkan berupa media diorama pada materi perairan laut telah dinilai kelayakan baik dari ahli media maupun ahli materi. Kategori kelayakan didasarkan atas skala likert yang sudah dijelaskan oleh Riduwan (2009:21).

Berdasarkan penilaian kelayakan media pembelajaran diorama berdasarkan aspek yang dinilai terdiri dari tiga variabel yaitu kualitas isi dan tujuan, kualitas media dan kualitas intruksional. Untuk kualitas isi dan tujuan dari media diorama yang dikembangkan presentase penilaian sebesar 86,6% dan tidak ada revisi, Untuk kualitas media diorama presentase penilaian sebesar 88% dan tidak ada revisi serta untuk kualitas intruksional pada media diorama presentase penilaian sebesar 95% dan tidak ada revisi. Jika ketiga variabel penilaian yang diukur ditotal presentasenya sebesar 90% dan masuk dalam kriteria "Sangat Layak".

Media diorama termasuk kategori sangat layak itu didukung pendapat yang dikemukakan oleh Summatmadja (1997:79) yang mengatakan bahwa pengajaran geografi hakikatnya adalah pengajaran tentang gejala-gejala geografi yang tersebar dipermukaan bumi. Untuk memberikan citra tentang penyebaran dan lokasi gejala-gejala tadi kepada anak didik, tidak dapat hanya diceramahkan, ditanyajawabkan, didiskusikan, melainkan harus ditunjukkan dan diperagakan. Seperti halnya media

diorama tentang perairan laut yang menunjukkan objek geografi berupa 3 dimensi dan memiliki keuntungan dimana siswa bisa memegang langsung objek yang diajarkan dan mampu mengkonkritkan persepsi siswa tentang perairan laut daripada hanya dijelaskan secara ceramah.



Gambar 2 Media Diorama tentang Perairan laut

Gambar tersebut merupakan gambar media diorama setelah mendapat masukan dari dosen pembimbing dan dosen penguji yang kemudian media diorama tentang perairan laut tersebut di validasi oleh ahli media untuk selanjutnya diuji cobakan kepada siswa kelas X IIS 1 di MAN Tempursari Ngawi.

2. Respon Siswa terhadap Media Diorama

Setiap siswa dalam pembelajaran harus terlibat dalam pengembangan media yang telah diterapkan dengan memberi respon atas media yang telah mereka amati sebagai penyalur materi pembelajaran dari guru. Hal ini seperti yang diperkirakan oleh Bloom, Engelhart, Furst, Hill dan Kratwohl dalam Sharon dkk (2012:136-137) yang menyatakan bahwa lebih dari 50 tahun yang lalu, perekonomian global saat ini akan mengharuskan siswa untuk memiliki pengalaman dan praktik menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi daripada sekedar mengetahui dan memahami informasi. Dalam penelitian ini juga disebar angket respon siswa untuk melihat tanggapan, kritikan, maupun saran dari media yang telah dikembangkan setelah dilakukan uji coba terbatas kepada siswa di kelas eksperimen. Total presentase dari hasil angket respon siswa tersebut sebesar 96,09% dengan kategori "Sangat Baik" jika disesuaikan dengan skala likert dari Riduwan, 2009:21.

3. Perbedaan Hasil Belajar Siswa di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan media diorama (X IIS 1) dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media diorama (X IIS 2) terdapat perbedaan pada nilai *pre test* dan *post test* baik dilihat dari rata-rata nilai hasil belajar maupun dari Uji T yang telah dilakukan. Pada kelas eksperimen, rata-rata nilai *pre test* sebesar 51,3 dan naik setelah diberikan *treathmen* berupa media diorama yang dikembangkan dengan rata-rata nilai *post test* sebesar 81,25. Sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata *pre test* sebesar 50,54 dan naik setelah diberikan materi tanpa media berupa rata-rata nilai

post test sebesar 73,27. Sedangkan pada hasil Uji T tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan baik dari nilai *pre test* maupun *post test*.

Berdasarkan hasil analisis data *pre test* dan *post test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa data kedua kelas berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen dengan menggunakan Uji *One Simple Kolmogorov-Smirnov* dan *Levene's test*. Selanjutnya dilakukan uji perbedaan hasil *pre test* dan *post test* dengan menggunakan Uji T *paired sample T Test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diperoleh nilai p sebesar $0,000 < \alpha$ dan kelas kontrol diperoleh nilai p sebesar $0,000 < \alpha$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang menyatakan bahwa ada perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan materi perairan laut. Hal ini dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar siswa yang diberi perlakuan yaitu menggunakan media diorama mengalami kenaikan rata-rata nilai dari 51,3 menjadi 81,25.

Hasil uji *independent sample t-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol nilai *pre test* dapat diketahui diperoleh nilai p (signifikansi) 0,770 maka $p > \alpha$. Sehingga H_0 diterima yang artinya tidak ada perbedaan yang terlalu jauh. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas layak diberikan perlakuan atau sebagai subjek penelitian. Sedangkan untuk perhitungan nilai *post test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperleh nilai p (signifikansi) 0,019 maka dapat diketahui $p > \alpha$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa media diorama dan kelas kontrol yang tanpa perlakuan.

Hasil belajar siswa berupa nilai rata-rata *post test* atau setelah pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 81,25 dan 73,27. Dengan begitu dapat dianalisis tingkat keberhasilan belajar siswa yaitu dinyatakan berhasil apabila mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu ≥ 75 . Maka dapat simpulkan kelas eksperimen atau yang menggunakan media diorama memiliki nilai rata-rata $81,25 \geq 75$ telah mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Hal ini berbeda dengan kelas kontrol atau tanpa media diorama dengan rata-rata nilai *post test* $73,27 < 75$ yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Hasil belajar siswa di kelas eksperimen dengan menggunakan media diorama lebih baik karena pada saat pembelajaran guru menjelaskan materi perairan laut menggunakan perantara media diorama sehingga

persepsi siswa tentang perairan laut lebih konkret karena adanya perangsang yang sama didalam kelas, pandangan siswa lebih terpusat pada media dioama dan siswa lebih tertarik untuk belajar dengan adanya inovasi media pembelajaran. Sedangkan pada kelas kontrol yang tanpa menggunakan media diorama tapi menggunakan media *powerpoint* seperti biasanya pada saat proses pembelajaran siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan melihat *powerpoint* yang ada didalam kelas kondisi seperti ini menimbulkan adanya miskonsepsi pada siswa tentang materi perairan laut karena objek yang bersifat abstrak, kondisi kelas cenderung ramai karena tidak semua siswa memperhatikan penjelasan dari guru dan siswa kurang tertarik untuk belajar karena *powerpoint* bukan merupakan hal yang baru bagi siswa.

Kenyataan hasil belajar pada kelas eksperimen didukung pendapat yang dikemukakan oleh Arsyad (2002: 10-12), Bahwa hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Pengalaman langsung akan memberikan kesan utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba.

Hal tersebut juga didukung oleh penelitian terdahulu, yakni pada penelitian yang dilakukan oleh Samsul Arifin bahwa dengan menerapkan media diorama pada kompetensi dasar mendeskripsikan daur hidup kupu-kupu dan nyamuk pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN Klangrong I Pasuruan menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media diorama terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa dari 60,65 menjadi 81,3 dan ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dikelas eksperimen dengan hasil belajar di kelas kontrol.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan judul “Pengembangan Media Diorama pada Mata Pelajaran Geografi Materi Perairan Laut terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IIS di MAN Tempursari Mantingan Ngawi” dapat disimpulkan bahwa :

1. Media diorama yang telah dikembangkan mendapat penilaian kelayakan oleh ahli media yakni 90% dan oleh ahli materi yakni 94,28%. Dari hasil penilaian oleh ahli media dan ahli materi tersebut menunjukkan

bahwa total presentase >81% sehingga media diorama masuk kategori sangat layak.

2. Respon siswa terhadap pengembangan media diorama memiliki total presentase sebesar 96,09% dengan kategori sangat baik.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar di kelas eksperimen yang menerapkan media diorama dengan kelas kontrol yang tidak menerapkan media diorama dengan melihat hasil *post test* nilai rata-rata kelas eksperimen mencapai 81,25 sedangkan kelas kontrol mencapai 73,27.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh, terdapat beberapa hal yang terkait saran-saran dalam penelitian ini, diantaranya adalah :

1. Bagi pendidik dalam hal ini guru geografi, disarankan untuk menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajarannya yang dikemas semenarik mungkin dan disesuaikan dengan standar kompetensinya. Hal ini bertujuan agar siswa lebih responsif dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik sehingga terhindar dari miskonsepsi pada siswa serta guru dengan adanya media akan mengurangi adanya verbalistik sehingga lebih mudah dalam penyampaian materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, E.2009. *Geografi*. Jakarta. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Heinich, R., et.al. 20002. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Courier Kendallville.
- Prasetya, Sukma Perdana. 2014. *Media Pembelajaran Geografi*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Riduwan.2009. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Jakarta:Alfabeta.
- Rusijono dan Mustaji.2008. *Penelitian Teknologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Seels, B.B & Richey, R.C.1999. *Intruactional Technology: The Definition and Domains of the Field*. Washington
- Sharon E. Dkk. 2012. *Instructional Technology and Media for Larning : Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* . Terjemahan oleh Arif Rahman. Jakarta : Kencana Prenada Media Grup.
- Sudjana, Nana. 2000. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sudjana, Nana. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sudjana, N dan Rifai, A. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algendindo.

Sumaatmadja, N. 1997. *Metodologi Pengajaran Geografi*. Jakarta: Bumi Aksara.