

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KETERAMPILAN MENULIS NARASI MENGUNAKAN MEDIA DIORAMA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK

Arriza¹, Jayanti², Marleni³

arriza201202@gmail.com¹, jayanti2hr@gmail.com², marlenigandhi82@gmail.com³
Universitas PGRI Palembang^{1,2,3}

Abstrak-- Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat produk pengembangan media diorama yang dapat digunakan dan berguna. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (R&D). Dalam penelitian ini, model pengembangan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Siswa kelas V SDN 140 Palembang adalah subjek penelitian ini. Data penelitian ini diperoleh dari dua angket validasi dan tanggapan siswa. Kriteria validitas didapatkan dari validator yang menilai tampilan media, penyajian materi, dan penggunaan bahasa. Angket validasi tim ahli menerima skor presentase 91,6% dengan kriteria sangat valid, dan angket tanggapan siswa menerima skor presentase 89,6% dengan kriteria sangat valid. Dengan demikian, temuan peneliti menunjukkan bahwa media diorama yang dibuat sudah memenuhi persyaratan yang sah dan praktis.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Diorama, Pembelajaran Tematik, Menulis Narasi.

Abstract— The purpose of this research is to make diorama media development products that can be used and useful. This research uses a type of development research (R&D). In this study, the development model used the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Fifth grade students of SDN 140 Palembang were the subjects of this study. The data for this study were obtained from two validation questionnaires and student responses. The validity criteria were obtained from validators who assessed the appearance of the media, the presentation of the material, and the use of language. The expert team validation questionnaire received a percentage score of 91.6% with very valid criteria, and the student response questionnaire received a percentage score of 89.6% with very valid criteria. Thus, the researcher's findings show that the diorama media made has met the requirements of valid and practical.

Keywords : Development, Diorama Media, Thematic Learning, Narrative Writing.

Article Submitted: 10-06-2024

Corresponden Author: Arriza

DOI: <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v14i2>

Article Accepted: 10-06-2024 Article Published: 15-07-2024

E-mail: arriza201202@gmail.com

PENDAHULUAN

Pertolongan atau bimbingan yang diberikan oleh orang yang memiliki pengetahuan terhadap perkembangan orang lain untuk mencapai kesuksesan dengan tujuan membuat orang yang didik memiliki kemampuan untuk memenuhi semua kebutuhan hidupnya secara mandiri dikenal sebagai pendidikan (Husamah, 2019, hal. 2). Pendidikan adalah upaya yang direncanakan secara sistematis untuk mewujudkan proses pembelajaran agar

siswa secara aktif dapat mengembangkan potensinya untuk memiliki kecerdasan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, keterampilan, dan kepribadian yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan inilah yang akan menghasilkan bangsa yang tangguh, berkarakter, dan berdaya saing di masa depan.

Penguasaan diri, menurut Ki Hajar Dewantara, adalah langkah pertama menuju pembelajaran memanusiakan manusia dan

membimbing siswa menjadi manusia yang merdeka (Restian, 2019, hal. 27). Pendidikan bertujuan untuk menumbuhkan potensi dan mencerdaskan setiap orang. Diharapkan mereka memiliki pengetahuan, kreativitas, kepribadian, kemandirian, dan kemandirian.

Dari penjelasan tersebut dapat diketahui pula bahwa peran seorang guru atau pendidik sangat penting dalam pendidikan, di mana siswa belajar secara aktif dengan bantuan dan bimbingan guru (Mustadi, 2020, hlm. 3). Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memaksimalkan potensi mereka dan meningkatkan kemampuan mereka untuk menyelesaikan masalah melalui pemikiran kritis dan kreatif.

Pembelajaran terpadu didefinisikan sebagai "berkenaan dengan tema" dan "tema" berarti "pokok pikiran". Metode pembelajaran terpadu ini menggunakan tema untuk mengaitkan berbagai mata pelajaran sehingga peserta didik menerima pengalaman yang bermakna. Pembelajaran tematik adalah gabungan konsep dari berbagai mata pelajaran, seperti Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK), Bahasa Indonesia, Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), dan Matematika, dengan tema dan subtema di dalamnya (Lubis, 2020, hal. 7).

Bahasa Indonesia adalah salah satu topik yang dibahas dalam buku tematik ini. Belajar bahasa ini diajarkan di sekolah dasar. Secara umum, bahasa Indonesia terdiri dari tiga aspek: kebahasaan, kedua kemampuan berbahasa, dan ketiga kesastraan. Kemampuan berbahasa terdiri dari dua aspek: struktur bahasa, yang mencakup fonologi, morfologi, sintaksis, semantic, kewacanaan, dan kosakata. Kemampuan membaca terdiri dari empat aspek: (1) kemampuan mendengarkan dan membaca, (2) kemampuan membaca (kedua

kemampuan ini bersifat reseptif), (3) kemampuan menulis, dan (4) kemampuan berbicara. Berdasarkan penjelasan tersebut, bahasa Indonesia memiliki empat kemampuan (Farhrohman, 2017).

Keterampilan berbahasa meliputi kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menulis, sebagai bagian dari keterampilan berbahasa, merupakan tahapan terakhir yang dikuasai siswa. Siswa hanya dapat menulis dengan baik setelah melewati berbagai tahapan keterampilan berbahasa (Zulela, 2017, hal. 113). Narasi dapat didefinisikan sebagai suatu teks yang berisi karangan yang menyajikan serangkaian peristiwa atau kejadian yang terjadi secara berurutan dengan tujuan memberi makna kepada pembaca sehingga mereka dapat mengambil hikmah dari cerita (Indihadi, 2020, hal. 109). Berdasarkan pernyataan ini, narasi didefinisikan sebagai suatu teks yang berisi karangan yang menyajikan peristiwa dan kejadian secara berurutan.

Media pembelajaran berperan penting dan merupakan salah satu faktor keberhasilan siswa dalam belajar karena merupakan alat berupa benda yang digunakan untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, atau sikap, dan juga merupakan alat untuk menyampaikan pesan pendidikan (Nurfadhillah, 2021, hal. 12). Dengan demikian, media pembelajaran berperan penting dan merupakan salah satu faktor keberhasilan siswa dalam belajar karena merupakan alat yang digunakan untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 140 Palembang, yang berlangsung dari 29 Juli 2023 hingga 29 September 2023, terlihat bahwa guru menggunakan pembelajaran tematik sebagai satu-satunya sumber belajar, pembelajaran tetap monoton karena siswa hanya menerima apa yang disampaikan guru, dan siswa menjadi

bosan dan tidak terlibat secara aktif dalam kegiatan. Kurangnya pemanfaatan media cetak nyata menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang variatif dan kreatif. Untuk guru yang hanya menggunakan media di lingkungan sekolah dan kelas

Karena masalah ini, media yang mendukung siswa dalam belajar harus bervariasi dan kreatif. Media diorama dapat mengatasi masalah ini karena materi yang disampaikan dapat dilihat dan disentuh. Ini memungkinkan siswa mengingat materi dengan lebih baik. Selain itu, fitur kelas V dari SD Negeri 140 Palembang lebih tertarik pada proses pembelajaran yang menggunakan gambar karena lebih menarik. Jadi, model pembelajaran harus didukung oleh media pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya, seperti diorama, yang merupakan media nyata yang dapat dilihat dan disentuh. Media ini harus membantu proses pembelajaran yang aktif dan menarik siswa untuk lebih memahami apa yang mereka pelajari.

Media diorama adalah media yang dibuat dengan meniru benda asli. Diorama adalah media tiga dimensi mini yang digunakan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya (Sanaky, 2013, hal. 3). Dalam era modern, diorama digunakan untuk menggambarkan fenomena yang terjadi untuk keperluan proses pembelajaran (Januaripin, 2023, hal. 88), berdasarkan pendapat bahwa diorama adalah media yang meniru suatu fenomena dalam bentuk tiga dimensi mini sehingga mampu. Beberapa penelitian terlebih dahulu telah melakukan penelitian tentang pengembangan media diorama, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Dwi & Armisah Gajah, 2023, hal. 9) yang menemukan bahwa media diorama yang dikembangkan valid dan praktis dengan tingkat kevalidan sebesar 97%. Penelitian lain, penelitian yang dilakukan oleh (Zufriady, 2021, hal. 10), menemukan

bahwa media diorama yang dikembangkan valid dan praktis. Oleh karena itu, temuan penelitian tentang media diorama harus digunakan dalam proses pembelajaran. Ada perbedaan antara materi yang dikembangkan dan kelas yang digunakan dalam penelitian ini.

Media diorama ini dipilih karena beberapa alasan. Pertama, itu lebih menarik daripada jenis media sebelumnya yang hanya terdiri dari buku teks dan gambar biasa. Kedua, itu mudah digunakan baik oleh pendidik maupun siswa. Terakhir, itu memiliki kemampuan untuk menampilkan elemen tiga dimensi, yang secara langsung menggambarkan cerita melalui ilustrasi gambar dan tulisan. Berdasarkan informasi di atas, penelitian dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Menulis Narasi Menggunakan Media Diorama Dalam Pembelajaran Tematik Kelas 5 SDN 140 Palembang" adalah subjek yang menarik bagi penulis.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Dimana peneliti akan membuat dan mengembangkan produk atau menghasilkan sebuah produk sebagai media pembelajaran serta suatu solusi dari permasalahan yang berhubungan dengan pendidikan (Sugiyono, 2022, hal. 297). Model penelitian pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE Ada beberapa tahapan penelitian pengembangan media pembelajaran diorama yang harus dilakukan, namun

pada penelitian dan pengembangan memiliki tahapan yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation* (Rustandi & Rismayanti, 2021, hal. 58). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu observasi, angket dan dokumentasi. Dalam analisis *prototype* terdapat tiga teknik validasi yakni analisis, validator, analisis kepraktisan. Teknik analisis data digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis validasi kevalidan, dan analisis kepraktisan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada langkah analisis ini, peneliti menganalisis kebutuhan siswa serta kebutuhan media pembelajaran. Hasilnya adalah sebagai berikut: analisis kebutuhan guru dan siswa. Berdasarkan hasilnya, guru dan siswa membutuhkan alternatif pembelajaran di kelas seperti media pembelajaran. Ini karena media pembelajaran diharapkan membuat siswa lebih tertarik dan tertarik untuk belajar lebih banyak.

Penelitian ini melanjutkan tahap analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap desain, peneliti membuat sebuah media pembelajaran diorama yang berisi materi untuk pelajaran Tematik 5 (Ekosistem), Subtema 2 (Hubungan Antar

Mahluk Hidup dalam Ekosistem), dan pelajaran 6 (Menulis Narasi) kelas V.

Setelah dua tahap sebelumnya, tahap pengembangan (pengembangan) dilanjutkan. Pada tahap pengembangan ini, peneliti mulai mengembangkan media diorama sesuai dengan tahap desain (perancangan), yaitu yang ada di storyboard. Pada tahap pengembangan ini, peneliti mengembangkan rancangan yang ada di storyboard menjadi media diorama yang sah dan dapat digunakan.

Pada tahap pengembangan ini, peneliti menciptakan storyboard dengan desain yang sangat menarik untuk menjadi media diorama yang dapat digunakan siswa selama pembelajaran. Selanjutnya, storyboard divalidasi oleh validator—para ahli atau pakar. Media diorama yang dikembangkan oleh peneliti dikategorikan sebagai sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran, berdasarkan hasil validasi ketiga validator, yang menghasilkan nilai rata-rata sebesar 91,6%.

Tahap *Implementation* (implementasi) ini adalah lanjutan dari 3 tahap sebelumnya. Pada tahap implementasi, produk di uji coba kelompok besar yaitu 20 siswa kelas 5 A. Siswa diberi angket untuk menguji kepraktisan dan keefektifan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun hasil tahap implementasi sebagai berikut :

Tabel 1 Hasil Kepraktisan Uji coba

Kelompok Besar

No	Nama Siswa	Jumlah	Presentase Kepraktisan	Kriteria
1	Adhitya Revano	40	100%	Sangat Praktis
2	Andra Bianco	33	82,5%	Praktis
3	Aqila Dwi Putri	40	100%	Sangat Praktis
4	Aqilah Ibna Carolan	36	90%	Sangat Praktis
5	Asyfa Saugiah	40	100%	Sangat Praktis
6	Jonathan Delbert	40	100%	Sangat Praktis
7	Maisya Shafira	32	80%	Praktis
8	M Ayyub Mahdi	40	100%	Sangat Praktis
9	M Fajar Septian	40	100%	Sangat Praktis
10	Mikayla Zavindia	40	100%	Sangat Praktis
11	M Rafa Alfarizki	40	100%	Sangat Praktis
12	M Yusuf Hanif S	40	100%	Sangat Praktis
13	Nezha Leona S	32	80%	Praktis
14	Najib Ali	40	100%	Sangat Praktis
15	Raden Muhammad A	33	82,5%	Praktis
16	Siti Annisah S	35	87,5%	Sangat Praktis
17	Sabrina Nur Putri	36	90%	Sangat Praktis
18	Syakira Putri Aisyah	31	77,5%	Praktis
19	Trunantika Putri M	33	82,5%	Praktis
20	Zaskia Putri Setia	40	100%	Sangat Praktis
	Rata-rata		92,6%	Sangat Praktis

Hasil uji coba kelompok besar yang disebutkan di atas menunjukkan bahwa empat belas siswa menyatakan bahwa produk sangat

praktis dan enam siswa menyatakan bahwa produk dapat digunakan dalam proses pembelajaran. dengan nilai rata-rata 92,6% dan terdiri dari sepuluh indikator dan dua puluh siswa. Setiap bagian dari proses ADDIE yang dilakukan oleh peneliti melewati tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi ini, produk pengembangan media diorama yang dikembangkan oleh peneliti dievaluasi dari analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Analisis menganalisis kebutuhan siswa dengan melihat dan melihat bagaimana siswa belajar di kelas. Tahap desain membuka rancangan media pembelajaran, storyboard. Peneliti mengambil beberapa langkah untuk menentukan kevalidan dan kepraktisan media diorama. Respon positif ditunjukkan oleh siswa, seperti senang menggunakan media diorama dan aktif mengikuti proses pembelajaran di kelas. Selain itu, hasil yang diperoleh dari produk media diorama benar dan dapat digunakan; karena itu, revisi dilakukan hanya setelah tahap pengembangan, di mana produk diperbarui sesuai masukan dan rekomendasi validator.

Peneliti menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation, untuk membuat media diorama yang sah dan berguna untuk pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media diorama ini dapat membantu guru menyampaikan pembelajaran di kelas dan meningkatkan semangat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan beberapa penelitian mengenai pengembangan media

diorama yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan proses pembelajaran yaitu penelitian pernah dilakukan oleh beberapa penelitian terlebih dahulu diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Dwi & Armisah Gajah, 2023, hal. 9) dimana hasil tingkat kevalidan media diorama berdasarkan perhitungan oleh validator sebesar 97% membuktikan bahwa media diorama yang dikembangkan valid dan praktis yang artinya media layak digunakan dalam pembelajaran di kelas. Berikut, penelitian yang dilakukan oleh (Zufriady, 2021, hal. 10) dengan hasil penelitian media pembelajaran diorama memperoleh hasil validasi sebesar 91,67% membuktikan bahwa media diorama yang dikembangkan valid dan praktis. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Wijaya & Mustika, 2022, hal. 144) dengan hasil penelitian memperoleh hasil nilai validasi sebesar 96% membuktikan bahwa media pembelajaran media diorama yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran dengan kriteria sangat valid dan sangat praktis. Ini berarti bahwa guru dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan berpartisipasi secara aktif di kelas dengan menggunakan alat pembelajaran yang mereka gunakan.

Studi ini dilakukan secara langsung atau tatap muka di SDN 140 Palembang dari tanggal 13 Juni hingga 15 Juni 2024. Studi ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan produk melalui uji kevalidan yang dilakukan oleh validator dan kelompok besar

siswa yang terdiri dari 20 siswa. Siswa sangat tertarik untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dan mereka memberikan tanggapan pada angket secara lisan dan tertulis. Peneliti menggunakan model ADDIE untuk menghasilkan media diorama. Mereka mulai dengan tahap analisis, di mana mereka menganalisis kebutuhan siswa dan guru. Setelah mendapatkan data, mereka melanjutkan ke tahap desain, di mana mereka merancang desain media diorama dengan menggunakan komponen seperti strofoam, batu panca, cat, dan lidi. Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan media diorama. Selanjutnya adalah tahap implementasi, di mana produk sudah dapat diterapkan atau diuji coba pada siswa. Tahap terakhir adalah evaluasi.

Dalam penyelidikan mereka, peneliti melakukannya di SDN 140 Palembang. Penelitian ini menemukan bahwa media diorama sangat berguna dan praktis untuk digunakan selama proses pembelajaran. Validator 1 menunjukkan presentase 91,6%, validator 2 menunjukkan presentase 89,6%, dan validator 3 menunjukkan presentase 93,7%. Hasil ketiga validator menunjukkan presentase rata-rata 91,6% dengan kriteria validitas yang sangat valid. Selanjutnya, angket tanggapan siswa yang diuji coba di kelompok besar menunjukkan presentase 92,6% dengan kriteria praktis. Berdasarkan temuan penelitian, peneliti menemukan bahwa media diorama yang digunakan dalam pelajaran Tematik Tema 5 (Ekosistem) dan Subtema 2 (Hubungan Antar

Mahluk Hidup dalam Ekosistem) pada pelajaran 6 Menulis Narasi Kelas V di SDN 140 Palembang adalah valid dan berguna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti mengenai pengembangan media diorama pada pembelajaran Tematik tema 5 (Ekosistem) Subtema 2 (Hubungan Antar Mahluk Hidup dalam Ekosistem) pembelajaran 6 kelas V Menulis Narasi SD Negeri 140 Palembang dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- 1 Pengembangan media diorama pada pembelajaran Tematik tema 5 (Ekosistem) Subtema 2 (Hubungan Antar Mahluk Hidup dalam Ekosistem) pembelajaran 6 kelas V SDN 140 Palembang, dilakukan dengan model ADDIE. Adapun tahapan yang dilakukan antaranya *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.
- 2 Produk yang diuji kevalidan oleh ketiga validator diperoleh rata-rata 91,6% dengan kriteria sangat valid.
- 3 Produk yang diuji kepraktisannya melalui angket tanggapan siswa dari kelompok besar diperoleh rata-rata 92,6% dengan kriteria sangat praktis.

Berdasarkan kesimpulan diatas maka pengembangan media diorama pada pada pembelajaran Tematik tema 5 (Ekosistem) Subtema 2 (Hubungan Antar Mahluk Hidup dalam Ekosistem) pembelajaran 6 kelas V

SDN 140 Palembang dapat disimpulkan bahwa media diorama yang dikembangkan memiliki kriteria sangat valid dan sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwi, T. A. (2023). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Peduli Terhadap Mahluk Hidup Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Marindal 104211 Kec Medan Amplas.
- Husamah, A. R. (2019). *Pengantar Pendidikan*. Magelang: Universitas Muhammadiyah Malang .
- Indihadi, R. M. (2020). Teknik Brainstorming pada Model Pembelajaran Teks Narasi. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 109.
- Januaripin, M. (2023). *Buku Ajar Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Yogyakarta: K-Media.
- Mustadi, A. (2020). *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Mustika, D. C. (2022). Pengembangan Media Diorama Tema Ekosistem Untuk Kelas V Sekolah Dasar.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV Jejak Publisher.
- Restian, A. (2019). *Koreografi Seni Tari Berkarakter Islami untuk anak sekolah dasar*. Malang: UMMPres.
- Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Kaukaba Dipantara*.
- Simbolon, M. H., Misriani, M., & Fitriani, Y. (2024). *Kajian Sosiologi Sastra Dalam*

- Novel Keluarga Cemara Karya Arswendo Atmowiloto. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 14(1), 14–22.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Research and Development*. Bandung: ALFABETA.
- Suhartadi, K. A. (2012). Media Pembelajaran Dua Dimensi, Tiga Dimensi dan Bakat Mekanik Terhadap Hasil Belajar Sistem Pengapian Motor Bensin. *Jurnal Teknologi dan Kejuruan*.
- Sujiati, R., Jaya, A., Rosmiyati, E., & Noviati. (2023). Efl Teachers' Attitudes and Experiences on the Implementation of Multiliteracies. *Esteem Journal of English Education Study Programme*, 7(1), 85–96. <https://doi.org/10.31851/esteem.v7i1.12653>
- Yati, D., Fitriani, Y., & Agustina, J. (2024). Kajian Semiotik Tradisi Perang Ketupat Di Desa Tempilang Kabupaten Bangka Barat Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 14(1), 23–33.
- Zufriady, N. S. (2021). *Pengembangan Media Diorama Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Zulela, Y. E. (2017). *Keterampilan Menulis Narasi Melalui Pendekatan Konstruktivisme Di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar*