Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Hewan Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Menceritakan Kembali Isi Dongeng kelas III SDN Mrican 2 Kota Kediri

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh GelarSarjanaPendidikan (S.Pd.)
pada Prodi PGSD

OLEH :

AHMAD EKO CAHYO
NPM : 17.1.01.10.0109

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIDKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2023

Skripsi oleh:

AHMAD EKO CAHYO

NPM 17.1.01.10.0109

Judul:

Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Hewan Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Menceritakan Kembali Isi Dongeng kelas III SDN Mrican 2 Kota Kediri

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 4 Januari 2023

Pembimbing I	Pembimbing II
Rian Damariswara, M.Pd.	**Ita Kurnia, M.Pd.**
NIDN. 0728129001	NIDN. 0701128306

Skripsi oleh:

AHMAD EKO CAHYO

NMP 17.1.01.10.0109

Judul

Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Hewan Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Menceritakan Kembali Isi Dongeng kelas III SDN Mrican 2 Kota Kediri

Telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Ujian/Skripsi

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 18 Januari 2023

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : RIAN DAMARISWARA, M.Pd. _____
2. Penguji I : FRANS ADITIA WIGUNA, S.Pd.,M.Pd. _____
3. Penguji II : ITA KURNIA, M.Pd _____

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd

NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertandatangandibawah ini saya,

Nama	: Ahmad Eko Cahyo
JenisKelamin	: Laki-Laki
Tempat/TanggalLahir	: Nganjuk / 09-01-1999
NPM	: 17.1.01.10.0109
Fakultas/ProgramStudi	: FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenamya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri. 18 Januari 2023

Yang menyatakan

Ahmad Eko Cahyo

NPM 17.1.01.10.0109

Motto

“Prioritize The Most Important For The Planned Future”

(Utamakan Yang Terpenting Demi Masa Depan Yang Terencana)

PERSEMBAHAN

Ku persembahkan karya ini untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, yang selalu menjadi tempat bersandar saya untuk mencurahkan segala permasalahan saya supaya dipermudahkan.
2. Kedua orang tua yang memberikan dukungan kepada saya dan selalu menasehati ku untuk menjadi yang terbaik.
3. Support system yang selalu bawel, terimakasih.
4. Bapak Rian Damariswara, M.P.d. dan Ibu Ita Kurnia, M.Pd. yang selalu sabar menjadi pembimbing.
5. Seluruh Dosen PGSD UN PGRI Kediri yang mulia telah memberikan banyak ilmu berharga dalam menempuh gelar S1.
6. Teman-teman seangkatan Prodi PGSD UN PGRI Kediri angkatan 2017.

ABSTRAK

AHMAD EKO CAHYO: Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Hewan Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Menceritakan Kembali Isi Dongeng Kelas III Sekolah Dasar.

Katakunci:Media *Visual*, Diorama Hewan, Materi Dongeng.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil observasi yang dilakukan, bahwa pembelajaran materi menceritakan kembali isi dongeng di kelas III Sekolah Dasar masih menggunakan buku teks. Terlihat dari proses pembelajaran yang hanya dilakukan dengan kegiatan ceramah dan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Oleh sebab itu diperlukanya pengembangan media pembelajaran yang menarik. Adapun penelitian ini bertujuan untuk, (1) mengetahui kevalidan produk pengembangan media pembelajaran diorama hewan pada materi menceritakan kembali isi dongeng. (2) mengetahui keefektifan produk media pembelajaran diorama hewan pada materi menceritakan kembali isi dongeng. (3) mengetahui kepraktisan produk pengembangan media pembelajaran diorama hewan pada materi menceritakan kembali isi dongeng.

Penelitian yang diterapkan menggunakan jenis model penelitian ADDIE. Dengan melalui tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subyek penelitian ini dilaksanakan pada skala terbatas pada kelas III sekolah dasar yang berjumlah 5 orang siswa. Kemudian untuk subyek penelitian uji coba luas yang dilakukan setelah uji terbatas yaitu dilakukan pada siswa kelas III SD yang berjumlah 14 siswa. Uji coba produk ini dilakukan menggunakan uji terbatas dan uji luas. Uji analisis kelayakan produk yang dikembangkan ditetapkan melalui hasil validasi materi, validasi media, uji coba pemakaian pada siswa dan guru menggunakan analisis deskriptif serta uji keefektifan dan kepraktisan menggunakan angket.

Berdasarkan hasil analisis yang dipaparkan: (1) kevalidan produk pengembangan media pembelajaran diorama hewan pada materi menceritakan kembali isi dongeng sudah memenuhi kriteria valid, pada validasi media mendapatkan nilai 88,5% kategori sangat valid, sedangkan pada validasi materi mendapatkan nilai 90% kategori valid. (2) kepraktisan produk pengembangan media pembelajaran diorama hewan memperoleh uji coba luas 95%, sedangkan respon siswa uji luas memperoleh nilai rata rata 97 dari presentase 100% kategori sangat praktis. (3) keefektifan produk pengembangan media pembelajaran diorama hewan, uji luas mendapat nilai rata-rata sebesar 97 pada kategori sangat efektif. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama hewan pada materi menceritakan kembali isi dongen sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan dari hasil yang diperoleh dari hasil uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama hewan ini dinyatakan sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada pelajaran bahasa Indonesia materi menceritakan kembali isi dongeng untuk siswa sekolah dasar kelas III.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis, panjatkan kehadirat Allah SWT Yang Maha Esa atas limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir kuliah untuk penyusunan skripsi. Karena hanya atas perkenaan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Hewan Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi menceritakan kembali isi dongeng Kelas III Sekolah Dasar" merupakan bagian dari rencana penelitian dengan tujuan untuk sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S.Pd) pada FKIP UN PGRI Kediri. Penulis menyadari banyak pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak dalam proses penyusunan laporan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

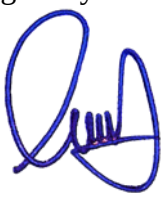
1. Dr.ZainalAfandi, M.Pd.selaku Rektor UNPGRI Kediri.
2. Dr.Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP UNPGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Rian Damariswara, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan laporan skripsi ini.
5. Ita Kurnia, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
6. Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd. selaku ahli validator media.
7. Encil Puspitoningrum,M.Pd. selaku ahli validator materi.
8. Sulisno S.Pd.i selaku Kepala Sekolah Sekolah Dasar yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
9. Rio Marhasan, S.Pd. selaku guru kelas III Sekolah Dasar.
10. Bapak/Ibu Dosen Program Studi PGSD UN PGRI Kediri, yang telah memberi kami lmu pengetahuan dan pengalaman selama proses meraih jenjang kesarjanaan.

11. Teman-teman dan pihak lain yang tidak dapa t disebutkan satu persatu yang telah membantu dan berperan dalam penyelesaian skripsi ini.

Disadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena ini, penulis mengharapkan adanya masukan, baik saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak. Dengan harapan semoga karya tulis ini dapat bermanfaat khususnya bagi pembaca dan umumnya bagi dunia Pendidikan.

Kediri. 18 Januari 2023

Yang menyatakan



Ahmad Eko Cahyo

NPM 17.1.01.10.0109

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PERSETUJUAN..... ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
HALAMAN PERNYATAAN iv
MOTTO v
PERSEMBAHAN vi
ABSTRAK vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI.....x
DAFTAR TABEL.....1
DAFTAR GAMBAR 2
DAFTAR LAMPIRAN.....3
BAB I PENDAHULUAN.....3
A. Latar Belakang Masalah.....4
B. Identifikasi Masalah 9
C. Pembatasan Masalah.....11
D. Rumusan Masalah.....11
E. Tujuan Penelitian 12
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....12
G. Manfaat Penelitian 13
BAB II KAJIAN TEORI 14
A. Media Pembelajaran.....14
1. Definisi Media Pembelajaran.....14
2. Jenis – jenis Media Pembelajaran.....15
3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran 17
4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....18
B. Media Diorama 20
1. Pengertian Diorama.....20
2. Manfaat dari Membuat Diorama.....22

3. Unsur–unsur Diorama 23
4. Langkah-Langkah Pembuatan Media Diorama 24
5. Langkah–langkah Penggunaan Media Diorama 26
6. Kelemahan Media Diorama 27
7. Kelebihan Media Diorama 28
C. Dongeng 28
1. Pengertian Dongeng 28
2. Ciri-ciri Dongeng 30
3. Jenis – Jenis Dongeng 30
4. Jenis Dongeng 32
5. Unsur Intrinsik Dongeng 32
D. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar Bahasa Indonesia Kelas III 34
E. Hasil Penelitian Terdahulu 35
F. Kerangka Berfikir 36
BAB III METODE PENGEMBANGAN 39
A. Model Pengembangan 39
B. Prosedur Pengembangan 41
1. Analisis 41
2. Desain 42
3. Pengembangan 42
4. Penerapan 43
5. Evaluasi 44
C. Lokasi dan Subjek Penelitian 44
1. Lokasi Penelitian 44
2. Subjek Penelitian 45
D. Uji Coba Produk 45
1. Desain Uji Skala Kecil 45
2. Subjek Uji Skala Besar 46
E. Validasi Produk 46
F. Instrumen Pengumpulan Data 47

1. Pengembangan Instrumen.....47
2. Validasi Intrumen.....48
G. Teknik Analisis Data.....49
1. Analisis kevalidan.....49
2. Analisis Kepraktisan.....51
3. Analisis keefektifan.....53
H. Norma keputusan.....54
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRESTASI DAN PEMBAHASAN.....55
A. Hasil Studi Pedahuluan.....55
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....55
2. Interpretasi Hasil Analisis Studi Pendahuluan.....57
3. Desain Awal (Draft) Media.....57
B. Hasil Uji Validasi Ahli.....59
1. Hasil Uji Validasi Konstruksi Media.....59
2. Hasil Uji Validasi Materi.....60
C. Pengujian Model.....61
1. Deskripsi Hasil Uji Coba Terbatas.....61
2. Deskripsi Hasil Uji Coba Luas.....65
D. Validasi model.....70
1. Diskripsi.....70
2. Interprestasi.....72
3. Desain akhir.....72
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....73
1. Spesifikasi Media.....73
2. Prinsip-prinsip, Kelemahan, dan Keunggulan Media.....74
3. Faktor pendukung dan penghambat.....76
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....77
A. Simpulan.....77
B. Implikasi.....78
C. Saran.....79
DAFTAR PUSTAKA.....82

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 Penelitian terdahulu 35
Tabel 3.1 Kisi – Kisi Angket Validasi Media 49
Tabel 3.2 Pilihan Jawaban Untuk Lembar Validasi Media 49
Tabel 3.3 Kriteria Kevalidan.....50
Tabel 3.4 Kisi – Kisi Angket Validasi Materi 50
Tabel 3.5 Pilihan Jawaban Untuk Lembar Validasi Materi 51
Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan.....51
Tabel 3.7 Kisi–Kisi Angket Respon Guru 52
Tabel 3.8 Pilihan Jadwal Untuk Angket Respon Guru 52
Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan.....52
Tabel 3.10 Kriteria Uji Keefektifan 53
Tabel 4.1 Angket validasi media.....60
Tabel 4 2 Kisi – Kisi Angket Validasi Materi 61
Tabel 4.3 Data Siswa Uji Coba Terbatas 62
Tabel 4.4 Data Hasil Post Test Siswa Uji Coba Terbatas 63
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Guru pada Uji Coba Terbatas 64
Tabel 4.6 Data Siswa Uji Coba Luas 66
Tabel 4.7 Data Hasil Post Test Siswa Uji Coba Luas 67
Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Guru pada Uji Coba Luas 68
Tabel 4.9 Tabel interprestasi 72
Tabel 4.10 Tabel desain Akhir Produk 73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diorama Normandy countryside Skala 1:72 21
Gambar 2.2 Diorama Breaktrough skala 1:72 22
Gambar 2.3 Kerangka Berfikir.....38
Gambar 3.1 Bagan Penelitian ADDIE 40
Gambar 4.1 pengembangan media diorama.....58
Gambar 4.2 pengembangan media diorama.....59
Gambar 4.3 Latar pengembangan media diorama 59

DAFTAR LAMPIRAN

1. LAMPIRAN 1 Lembar Pengajuan Judul Skripsi.....82
2. LAMPIRAN 2 Berita Acara Bimbingan Skripsi 85
3. LAMPIRAN 3 Lembar Validasi Ahli Media.....89
4. LAMPIRAN 4 Lembar Validasi Ahli Materi 91
5. LAMPIRAN 5 Surat Izin Penelitian.....96
6. LAMPIRAN 6 Surat Keterangan Penelitian.....98
7. LAMPIRAN 7 Hasil Data Post Test Uji Terbatas 100
8. LAMPIRAN 8 Angket Respon Guru.....102
9. LAMPIRAN 9 Perangkat Pembelajaran.....106
10. LAMPIRAN 10 Dokumentasi Penelitian 128
11. LAMPIRAN 11 Surat Undangan Skripsi 130

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam perkembangan hidup manusia, untuk itu seseorang harus mendapatkan pendidikan yang tepat. Pendidikan yang tepat adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia tahun 1945, sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003.

Pendidikan Nasional memiliki fungsi adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam dunia pendidikan ada salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh peserta didik atau siswa adalah mata pelajaran bahasa Indonesia, hal ini diperkuat dan diperjelas dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, disebut bahwa bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan dari Sekolah Dasar (SD) sampai ke jenjang pendidikan yang paling tinggi.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan agar siswa memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa serta tingkat pengalaman siswa sekolah dasar. Seperti yang dinyatakan oleh Akhadiah dkk, (2013:1). Maka dapat dirumuskan menjadi empat bagian yaitu: 1. Lulusan SD diharapkan mampu menggunakan bahasa Indonesia secara baik dengan benar. 2. Lulusan SD diharapkan dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia. 3. penggunaan bahasa harus sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa. 4. menyiratkan sampai di mana tingkat kesulitan materi pelajaran bahasa Indonesia yang diajarkan, dari tujuan tersebut jelas tergambar bahwa fungsi pengajaran bahasa Indonesia di SD adalah sebagai wadah untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa sesuai dengan fungsi bahasa, terutama sebagai alat komunikasi.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar mengampu banyak materi yang salah satunya materi dongeng. Dongeng menurut Kamisa, (2014:144) dongeng ialah suatu cerita yang dituturkan atau dituliskan yang sifatnya hiburan dan biasanya tidak benar-benar terjadi dalam suatu kehidupan. Seperti juga menurut Agus Triyanto (2014:46) menyatakan bahwa dongeng adalah suatu cerita fantasi sederhana yang tidak benar–benar terjadi yang berfungsi untuk menyampaikan suatu ajaran moral (mendidik) dan juga menghibur. Menurut Danandjaja (2013:83), dongeng adalah cerita pendek kolektif kesusastraan lisan, merupakan cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar – benar terjadi. Dalam materi dongeng juga

di bagi beberapa jenis yaitu mite, legenda, fabel, hikayat. dan parabel. Dalam memahami materi dongeng diperlukannya media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar di dalam kelas.

Media merupakan alat pendukung untuk pengantar pesan dari pengirim ke penerima, media juga dapat sebagai penyalur informasi. Kata media berasal dari bahasa latin "medius" yang memiliki arti perantara atau pengantar (Azhar, 2011:3). "Media merupakan sebagian komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan" (Daryanto, 2016:4). Berdasarkan pernyataan tersebut media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan informasi dari guru ke siswa saat proses pembelajaran.

Media pembelajaran dikelompokan menjadi tiga yaitu media audio, media visual, dan media audio visual yang dalam perkembangannya mengikuti perkembangan teknologi sebagai mana yang dikemukakan oleh Azhar (2014:33). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membangkitkan motivasi dalam belajar siswa adalah media visual, salah satu dari contoh bagian media visual yang tepat adalah media diorama hewan. Diorama hewan menurut Sanaky (2013:4) jadi pada media pembelajaran diorama ini dapat dikembangkan lagi pada lingkup proses belajar mengajar di sekolah dasar.

Diorama menurut Alwi (2011:52) diorama diberi pengertian " Sajian pemandangan dalam ukuran kecil yang dilengkapi dangan patungan-patungan dan perincian seperti aslinya serta dipadukan dengan lingkungan alam asli

dan latar yang berwarna". Bisa juga diartikan sajian pemandangan dalam ukuran kecil yang dilengkapi dengan patung dan perincian lingkungan seperti aslinya serta dipadukan dengan latar yang berwarna alami: pola atau corak tiga dimensi suatu adegan atau pemandangan yang dihasilkan dengan menempatkan objek dan tokoh di depan latar belakang dengan perspektif yang sebenarnya sehingga dapat menggambarkan keadaan tertentu.

Berdasarkan para ahli diorama adalah gambaran adegan yang dituangkan dalam bentuk seni patung. Susanto (2012:106). Hal yang sama dikemukakan Paine (2010:1) diorama adalah adegan yang menceritakan suatu cerita. Jadi diorama dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran. Menurut Yashinta (2013:2), "Media diorama menjelaskan satu keadaan atau fenomena yang menunjukan suatu aktifitas". Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media diorama adalah media yang di dukung dengan objek-objek yang tidak monoton karena terdapat benda tiga dimensi dalam ukuran kecil seperti rumah, pohon, orang, maupun hewan, dan lain-lain.

Seperti pada hasil observasi yang diperoleh dari hasil angkat dan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III di SDN Mrican 2 kota Kediri. Guru sudah memiliki rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) namun saat pembelajaran guru menyampaikan materi belum sesuai dengan RPP, dari Hasil yang diperoleh dapat disimpulkan, guru pemberian materi kurang menarik dalam proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku ajar yang ada di sekolah. Dalam proses pembelajaran di kelas, guru

menjelaskan materi hanya secara verbal dan terpaku pada buku teks. Dengan pembelajaran guru tersebut dapat berdampak pada siswa dalam proses belajar di kelas.

Dampak dari pembelajaran guru tersebut siswa menjadi pasif dalam proses belajar berlangsung banyak siswa yang kurang memahami materi menceritakan kembali isi dongeng atau cerita. Pencapaian hasil belajar siswa di bawah KKM (75) yaitu dengan nilai rata-rata kelas pada materi menceritakan kembali isi dongeng yakni 62,5.

Selama ini siswa hanya menghafal serta belajar sendiri dengan adanya pemberian tugas secara terus menerus tanpa adanya konfirmasi mengenai informasi yang harus diterima oleh siswa. Ketika melewati pembelajaran tersebut, siswa mudah lupa. Untuk itu diperlukan sebuah alat yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi menceritakan kembali isi dongeng pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan masalah tersebut, diperlukan sebuah usaha agar dapat memperbaiki hasil belajar supaya menjadi lebih baik. Usaha yang tepat adalah dengan menggunakan media yang dapat menarik semangat, keaktifan, dan perhatian siswa serta membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Media visual yang dimaksud disini adalah diorama hewan. Diorama hewan dapat menjadi salah satu alternatif pemecahan masalah, karena diorama sangat sesuai dengan mata pelajaran bahasa Indonesia yang banyak membahas tentang cerita atau dongeng. Dengan menggunakan diorama hewan, kita dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa

untuk mengamati dan menelaah isi atau ide pokok dongeng yang sesuai dengan isi dalam teks dongeng. Hal ini akan membuat siswa lebih penasaran dan antusias sehingga siswa menjadi lebih mudah memahami materi Bahasa Indonesia tersebut. Dengan demikian peneliti melakukan penelitian dengan judul penelitian "Pengembangkan Media Pembelajaran Diorama Hewan Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Menceritakan Kembali Isi Dongeng kelas III SDN Mrican 2 Kota Kediri".

Peneliti memilih media pembelajaran diorama hewan dikarenakan diorama hewan dianggap cocok digunakan di sekolah dasar untuk materi menceritakan kembali isi dongeng pada kelas III, dan dikuatkan oleh penelian-penelitian terdahulu pada sekolah dasar kelas bawah maupun kelas atas.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan oleh peneliti di kelas III sdn mrican 2 kota Kediri. Permasalahan tersebut diantaranya minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru pada saat proses belajar mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia, penggunaan media hanya sebatas yang ada di buku belum dikembangkan secara konkret, "sehingga proses belajar mengajar guru kurang menarik, siswa hanya dijelaskan materi dan teori tanpa adanya media pembelajaran?"

Permasalahan selanjutnya yang peneliti temukan di kelas III SDN mrican 2 tersebut adalah dalam proses pembelajaran guru masih terpacu menggunakan teks bacaan. sehingga guru saat memberikan materi menceritakan kembali isi dongeng siswa kesulitan memahami materi menceritakan kembali isi dongeng?

Latar belakang di atas telah ditemukan beberapa permasalahan oleh peneliti di kelas III sdn mrican 2 kota Kediri. Permasalahan tersebut diantaranya minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru pada saat proses belajar mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia, penggunaan media hanya sebatas yang ada di buku belum dikembangkan secara konkret, “sehingga proses belajar mengajar guru kurang menarik, siswa hanya dijelaskan materi dan teori tanpa adanya media pembelajaran?”

Permasalahan selanjutnya yang peneliti temukan di sd tersebut adalah dalam proses pembelajaran guru masih terpacu menggunakan teks bacaan. “sehingga guru saat memberikan materi menceritakan kembali isi dongeng siswa kesulitan memahami materi menceritakan kembali isi dongeng?”

Guru bisa menggunakan strategi pembelajaran seperti model, metode, dan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satunya menggunakan media diorama, media ini dapat dibuat oleh guru dengan bahan yang mudah didapat. Dari barang bekas juga bisa digunakan untuk membuat media, “media dapat menarik minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran?”

. Media diorama dapat menggambarkan peristiwa yang terjadi disuatu tempat dengan ukuran kecil. Oleh karena itu pengembangan media diorama

dapat membuat siswa bersemangat dan aktif saat pembelajaran berlangsung. “sehingga dapat menarik minat belajar siswa?”

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi Menceritakan kembali isi dongeng di Sekolah Dasar, dengan menggunakan pengembangan media pembelajaran diorama hewan pada siswa kelas III SDN Mrican 2 Kota Kediri.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran diorama hewan pembelajaran bahasa indonesia materi menceritakan kembali isi dongeng pada kelas III SDN Mrican 2 Kota Kediri?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran diorama hewan pembelajaran bahasa indonesia materi menceritakan kembali isi dongeng pada kelas III SDN Mrican 2 Kota Kediri?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran diorama hewan pembelajaran bahasa indonesia materi menceritakan kembali isi dongeng pada kelas III SDN Mrican 2 Kota Kediri?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran diorama hewan pembelajaran bahasa indonesia materi menceritakan kembali isi dongeng pada siswa kelas III SDN Mrican 2 Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran diorama hewan pembelajaran bahasa indonesia materi menceritakan kembali isi dongeng pada siswa kelas III SDN Mrican 2 Kota Kediri.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran diorama hewan pembelajaran bahasa indonesia materi menceritakan kembali isi dongeng pada siswa kelas III SDN Mrican 2 Kota Kediri.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah produk media pembelajaran diorama hewan untuk kelas III Sekolah Dasar khususnya pada materi menceritakan kembali isi dongeng. media ini berisikan gambaran latar tempat yang sesuai pada cerita dan menggambarkan apa yang terjadi pada cerita sesuai materi menceritakan kembali isi dongeng dilengkapi aksesoris yang menarik perhatian anak seperti contoh hewan maupun tumbuhan berbentuk tiga dimensi. Dengan tujuan menarik minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat membuat siswa bersemangat dan aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

G. Manfaat Penelitian

Dari penelitian pengembangan media diorama hewan ini diharapkan mampu memberikan manfaat :

1. Bagi Siswa

   Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan siswa dalam memahami materi menceritakan kembali isi dongeng dan sumber wawasan bagi siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Bagi Guru

   Media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan dapat digunakan sebagai jalan alternatif dan faktor pendukung guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang berkualitas, sebagai upaya dalam meningkatkan potensi siswa serta sebagai pembangkit siswa dalam belajar.

3. Bagi Sekolah

   Sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Akhadiah. (2013). *Menulis*. Jakarta: Depdikbud.

Alwi, H. (2011). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

Assabani. (2013). Media Diorama. (online). Tersedia: www.lifestyle.kompasiana.com. Diakses 30 November 2013

Azhar, Arsyad. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Gravido Persada

Benny. (2010). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat

Danandjaja. (2013).*cerita pendek kolektif kesusastraan lisan.* Bandung: Rosdakarya

Daryanto, (2016). *Media Pembelajaran.* Jogyakarta: gava Media

Djamarah & Aswan. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Renika Cipta

Hanafi, H. (2017). *Pembentukan Karakter Anak Melalui Dongeng*. Yogjakarta : Alexander Book

Hujair Ah. Sanaky. (2013). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogjakarta: AR-RUZZ MEDIA

Indah. (2016). *Pengembangan Media Berbasis Audio Visual Pada Pembelajaran Pkn Materi Keputusan Bersama Kelas V.* Skripsi. Universitas Negeri Semarang

Ismilarasi. (2013). *Penggunaan Media Diorama.* Yogjakarta : Diva Press

Kamisa. (2014). Kamus Lengkap Bahasa Indonesia. Surabaya: Kartika.

Kriswandari, Septi. (2016), *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama.* Bandung : Temprint

Kosasih. (2013). *Ketatabahasaan dan Kesastraan*. Bandung: CV. Yrema Widya

Nurgiyantoro, Burhan. (2013). *Sastra Anak* . Yogjakarta: Gajah Mada University Press

Normandy. (2012). Gambar Diorama. *Jurnal Ilmu Pendidikan.* (online). Diunduh 23 Januari 2022

Pintanti, Darajati. (2016). *Pengembangan Media Diorama Lingkungan (Dolan).* Yogjakarta : Lumbung Pustaka

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah

Riris, dkk. (2014). *Penggunaan Media Diorama dalam proses pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya

Riduwan. (2018). *Skala Pengukur Variabel- Variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta

Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif Dan Inovatif* . Yogjakarta: Dipantara

Sa'dun. (2013). *Intrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Sujadna dan Rivai. (2013). *Media Pengajaran.* Bandung: Sinar Baru Algesind

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

Susanto. (2012). *Materi Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD.* Jakarta: Universitas Terbuka

Saryono. (2013). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kualitatif*, Cet. I: Makassar : CV. INDOBIS,

Sheperd, Paine. (2010). *Media Pembelajaran Interaktif Dan Inivatif*. Jogyakarta : Kaukaba Dipantara

Triyanto, Agus. (2014). *Cerita Fantasi Rakyat.* Bandung: Kata Pena

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Verlinden, (2012). *Gambar Diorama Breaktrough skala 1:72 (online)*. Diunduh 23 Januari 2022

Weranti, Selly. (2012). *Media Diorama Tiga Dimensi*. Semarang : UNNES

Winarno. (2011). *Rancangan Penelitian.* Yogjakatra : Media Persindo

Yashinta. (2013). Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. (Online). 01(02):2 tersedia *http://ejournal.unesa.ac.id*. Dunduh 19 Februari 2022