

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA DIORAMA
BERBASIS KEARIFAN LOKAL SUBTEMA KEUNIKAN DAERAH
TEMPAT TINGGALKU KELAS IV SDN PANDANAN**

Lia Rohmawati¹⁾

Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Gresik

liarrachmn@gmail.com

Arya Setya Nugroho²⁾

PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Gresik

aryasetya@umg.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media diorama berbasis kearifan lokal pada subtema keunikan daerah tempat tinggal kelas IV SDN Pandanan. Adapun Subjek penelitian ini di SD Negeri Pandanan dengan 16 orang peserta didik yang terdiri dari 13 laki-laki dan 3 perempuan. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode observasi, dan metode tes. Sedangkan instrumen penelitian menggunakan lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik dan lembar tes hasil belajar guna mengetahui hasil belajar peserta didik. Hasil dari kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran mencapai kriteria sangat baik, karena dalam keseluruhan pertemuan memiliki rata – rata 93,7 yang berada diantara skala 85 - 100 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Aktivitas peserta didik termasuk dalam kategori aktif yaitu mencapai 63,35% Dari prosentase yang harus dicapai $\geq 50\%$. Tes hasil belajar mencapai 87,5% dan dikatakan tuntas apabila ketuntasan klasikal minimal mencapai $\geq 75\%$. Maka dapat disimpulkan bahwa media diorama dapat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran.

Kata Kunci : Efektivitas, Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal.

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of local wisdom based diorama media on the subtheme of the uniqueness of the area where I live class IV SDN Pandanan. The subject of this study in Pandanan Elementary School with 16 students consisting of 13 men and 3 women. Data collection methods used are observation methods, and test methods. While the research instrument uses teacher activity observation sheets, student activity observation sheets and learning achievement test sheets in order to find out student learning outcomes. The results of the teacher's ability to manage learning reached very good criteria, because in the whole meeting had an average of 93.7 which was in the scale of 85-100 which was included in the excellent category. Student activities are included in the active category which reaches 63.35% of the percentage that must be achieved $\geq 50\%$. The learning achievement test reaches 87.5% and is said to be complete if the classical completeness is at least $\geq 75\%$. Then it can be concluded that the diorama media can be used as a learning support medium.

Keywords: Effectiveness, Media Diorama Based on Local Wisdom

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pada dasarnya adalah suatu usaha yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan direncanakan dengan baik guna mengembangkan setiap potensi yang ada dalam diri peserta didik. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 yaitu “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual-keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Berdasarkan pengertian diatas maka salah satu tujuan pendidikan yakni mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang aktif sehingga setiap peserta didik dapat mengembangkan potensi dalam dirinya. Agar tujuan pendidikan tersebut terwujud, pemerintah membaginya dalam beberapa jenjang. Salah satunya jenjang sekolah dasar. Dalam jenjang pendidikan sekolah dasar banyak sekali mata pelajaran yang diajarkan, salah satunya mata pelajaran Ilmu Sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Hal ini disebabkan bahwa IPS merupakan suatu program pendidikan yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pembinaan warga negara yang baik (Samlawi, 1998:1). Melalui mata pelajaran IPS di sekolah dasar, peserta didik diharapkan memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas sehingga memiliki kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungan sekitarnya, serta memiliki kepekaan dan keterampilan dalam memecahkan berbagai masalah-masalah sosial.

Dalam proses kegiatan pembelajaran, guru adalah suatu komponen yang sangat penting. Guru dituntut untuk memiliki pemahaman, keterampilan atas

kompetensi dan peranan yang harus dilakoninya. Peran guru juga sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Guru langsung terjun menghadapi berbagai macam karakter peserta didik. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, yang didalamnya memuat kegiatan mengajarkan ilmu pengetahuan dan menanamkan nilai-nilai positif yang dapat diterapkan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari untuk membentuk karakternya. Selain menanamkan nilai positif pada peserta didik, pembelajaran juga bermanfaat baik bila terjadi suatu interaksi antara guru dan peserta didik yang memanfaatkan media, sumber ataupun model pembelajaran. dengan adanya inteksi yang baik, maka tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal. Dalam hal ini, seorang guru dituntut agar lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam menyampaikan pembelajaran pada semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Pandanan, ditemukan beberapa masalah yang terjadi diantaranya pada saat kegiatan belajar mengajar dari total keseluruhan peserta didik, masih ada sebagian yang merasa jenuh dan kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dikelas sehingga menyebabkan keramaian dan kegaduhan di dalam kelas.

Selain itu juga permasalahan yang terjadi di sekolah kurang berkembangnya kreatifitas dan potensi peserta didik dalam menjawab berbagai soal-soal yang telah diberikan oleh guru. Adapun media pembelajaran yang diterapkan hanya menggunakan buku guru dan buku tematik terpadu serta metode yang digunakan berupa ceramah, penugasan, dan tanya jawab yang mengakibatkan peserta didik terlihat kurang antusias dalam kegiatan belajar mengajar. Suatu pembelajaran bukan hanya berpacu terhadap nilai akhir saja, tetapi juga proses peserta didik dalam mencari tahu dari ketidaktahuannya. Dibutuhkan upaya semua pihak dalam meningkatkan kualitas pendidikan IPS. Pembelajaran yang efektif tidak hanya dilihat dari hasil evaluasi yang dicapai oleh peserta didik, tetapi juga mampu memberikan pemahaman yang baik, ketekunan, kedisiplinan, semangat dan rasa senang saat belajar. Untuk menumbuhkan aktivitas peserta didik, guru dapat menerapkan beberapa model pembelajaran dengan ditunjang sebuah media yang sesuai yang bertujuan agar pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan wawancara dengan guru Kelas IV SD Negeri Pandanan, peserta didik kelas IV sulit memahami pelajaran IPS pada subtema keunikan daerah tempat tinggal. Materi ini memerlukan sebuah contoh keadaan nyata untuk menggambarkan keadaan apa saja keunikan daerah tempat tinggal, dari keadaan ekonomi, sosial dan budayanya. Karena dengan menggunakan media gambar peserta didik kurang mampu memahami, dan media gambar hanya berbentuk visual dua dimensi yang kurang efektif untuk mendukung belajar mengajar. Selain itu kegiatan dalam konteks pembelajaran

Menurut Slameto, (2015 : 35) dalam suatu kegiatan belajar mengajar guru harus mampu menarik perhatian peserta didik, oleh sebab itu pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin agar mudah dipahami oleh peserta didik. Sedangkan menurut Susanto dalam Weranti (2017) Salah satu tujuan pembelajaran IPS pada tingkat sekolah dasar adalah untuk mengarahkan peserta didik agar dapat menjadi warga Negara Indonesia yang baik, dan bertanggung jawab dalam konteks pembelajaran kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, pelajaran IPS dirancang guna mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat, budaya di dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Piaget dalam Izzaty (2008 : 35) berpendapat bahwa tahap perkembangan kognitif peserta didik usia sekolah dasar, yakni 6 sampai 12 tahun merupakan tahap operasional konkret, pada tahapan ini peserta didik telah dapat membentuk ide berdasarkan pemikiran yang muncul pada benda atau kejadian logis disekitarnya atau dengan kata lain peserta didik mulai berfikir logis terhadap obyek yang konkret, sehingga penyampaian materi akan lebih efektif jika dibantu oleh sebuah media yang dapat mengasah tingkat keaktifan dan berfikir peserta didik secara mandiri.

Sejauh ini, peran pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar hanya menjelaskan dan pemberian tugas yang terkadang membuat peserta didik merasa jenuh dan kurang memahami tentang materi yang telah disampaikan. Maka sebagai pendidik yang bertugas sebagai fasilitator harus mampu mengetahui keinginan dari peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran

Dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar memerlukan suatu inovasi dan kreatifitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan berbagai pendekatan pembelajaran ataupun media pembelajaran untuk menarik minat peserta didik. Hal ini disesuaikan dengan tahapan berpikir peserta didik Sekolah Dasar yang dalam tahap operasional konkret, sehingga dalam memahami materi pembelajaran dan mempermudahnya memerlukan benda konkret. maka terdapat suatu media yang dapat diterapkan untuk pembelajaran IPS yakni media *Diorama Berbasis Kearifan Lokal*.

Menurut Sudjana (2013 : 170) Media diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan suatu pemandangan sebenarnya atau menurut objek yang sesungguhnya. Diorama sebagai media pengajaran berguna untuk mata pelajaran ilmu bumi, ilmu hayat, sejarah bahkan dapat mencakup berbagai macam mata pelajaran.

Sehubungan dengan itu, Suhartini (2009) berpendapat bahwa Kearifan lokal merupakan suatu bentuk kearifan lingkungan yang ada dalam kehidupan bermasyarakat di suatu tempat atau daerah yang merujuk pada lokalitas dan komunitas tertentu. Sedangkan Fajarini (2014) mengartikan bahwa kearifan lokal sebagai pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media diorama layak digunakan dalam proses pembelajaran yakni penelitian dari Arya Rizki, Khusnul Khotimah tahun 2014 dengan judul Pemanfaatan Media Diorama Beraudio Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Untuk meningkatkan Hasil Belajar Pada Kelas 5 Sekolah Dasar Sumokembangsri II di Sidoarjo. Hasil penelitian ini adalah pemanfaatan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil tes yang dilakukan di lapangan terdapat hasil yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dibuktikan dengan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media diorama Proklamasi

Kemerdekaan Indonesia. Sehingga dapat disimpulkan terdapat hasil yang signifikan kelas eksperimen memiliki rata-rata lebih baik daripada kelas kontrol.

Dari beberapa pernyataan diatas yang dimaksud dengan pembelajaran media diorama berbasis kearifan lokal adalah pemanfaatan media 3 dimensi yang dibentuk sesuai objek-objek yang memiliki latar belakang sesuai tema penyajian dan berdasarkan aktifitas kehidupan oleh masyarakat lokal setempat khususnya wilayah Gresik. Untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang kreatif dan inovatif di SDN Pandanan khususnya pelajaran IPS, salah satunya adalah dengan menggunakan *media diorama berbasis kearifan lokal* untuk subtema yang membahas tentang keunikan daerah tempat tinggalku. Untuk itu peneliti memilih pembelajaran berbasis kearifan lokal dengan melalui Diorama sebagai alatnya, karena penggunaan media inilah nantinya yang akan mengembangkan keaktifan peserta didik dan pemahaman materi secara discovery yaitu peserta didik menemukan dan membangun sendiri pengetahuan yang diperolehnya sesuai dengan tahap perkembangan intelektual dan pengalamannya.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti mengangkat judul "*Efektivitas Pembelajaran Dengan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal Pada Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SDN Pandanan*".

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa media *diorama* di samping mempunyai kelebihan juga mempunyai kekurangan. Kelebihan dari media diorama yaitu dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung. Sedangkan kekurangan dari media *diorama* yaitu, *diorama* tidak dapat menjangkau sasaran yang lebih banyak sehingga, apabila media tersebut digunakan oleh peserta didik dalam jumlah yang besar dalam kegiatan pembelajaran, maka harus bergiliran untuk dapat menggunakannya.

2. KAJIAN TEORI

Sebelum kegiatan pembelajaran terlaksana guru harus menentukan sebuah media guna mendukung proses pembelajaran. Agar pembelajaran dapat berjalan efektif. Menurut Uno (2011:73) pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menghasilkan pembelajaran yang bermanfaat dan terfokus pada peserta didik melalui pengguna prosedur secara tepat. Sementara Sudjana (2004 : 34)

mengungkapkan bahwa suatu pembelajaran yang efektif dapat ditinjau dari segi proses dan hasilnya. Dari segi proses, atau pembelajaran harus berupa interaksi dinamis sehingga peserta didik mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya secara efektif. Adapun 4 indikator efektifitas pembelajaran yaitu : (1) Kemampuan guru dalam memotivasi peserta didik dan mengolah pembelajaran; (2) Pencapaian tingkat penguasaan materi; (3) Peserta didik secara aktif dilibatkan dalam pembelajaran; (4) Ketuntasan pembelajaran.

Menurut Arsyad, (2015 : 74) Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media: (1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; (2) tepat untuk mendukung isi pelajaran; (3) praktis, luwes dan bertahan; (4) guru terampil menggunakannya; (5) pengelompokan sasaran; (6) mutu teknis. Sedangkan Prastowo, (2015 : 236) mengungkapkan Diorama adalah bentuk-bentuk sosok atau objek yang ditempatkan di pentas yang memiliki latar belakang dan disesuaikan dengan tema penyajian. Keunggulan penggunaan diorama dalam pembelajaran yaitu (1) cocok digunakan dalam pengajaran ilmu fisika, biologi, sejarah dan berbagai mata pelajaran lainnya; (2) dapat memberikan gambaran situasi atau kondisi objek seperti aslinya, sehingga peserta didik mudah dalam menghayatinya.

Tujuan Media ada dua yaitu : (1) tujuan informasi, digunakan untuk menyajikan informasi di hadapan peserta didik; (2) tujuan instruksi, media tersebut harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata (Arsyad, 2015 : 24-25).

Adapun Kelebihan Media Diorama dalam kategori media tiga dimensi. Muedjiono dalam (Daryanto, 2010 : 29) berpendapat bahwa media tiga dimensi memiliki kelebihan yaitu: (1) Memberikan pengalaman belajar secara langsung; (2) Dapat menunjukkan objek secara utuh baik dari segi; (3) Penyajian secara konkret dan dapat menghindari verbalisme; (4) Dapat memperlibatkan alur suatu proses secara jelas; (5) Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

Kekurangan Media Diorama Media diorama tidak dapat menjangkau sasaran yang lebih banyak sehingga, apabila media tersebut digunakan oleh

peserta didik dalam jumlah yang besar dalam kegiatan pembelajaran, maka harus bergiliran untuk dapat menggunakannya. Selain itu, penyimpanan dan perawatan media diorama juga membutuhkan tempat yang cukup besar dan sedikit rumit. Pembuatan media diorama juga membutuhkan waktu dan biaya yang besar. Ukuran komponen didalam diorama juga sulit untuk dibuat secara proporsional apabila media diorama tersebut dibuat sendiri oleh guru karena keterbatasan bahan pembuatan.

Menurut Uno (2014 : 111) pembelajaran langsung merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar peserta didik dan berkaitan dengan pengetahuan deklaratif serta pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik, pembelajaran langsung dapat diajarkan dengan berbagai pola kegiatan yang bertahap atau langkah demi langkah. Model pengajaran langsung dirancang untuk mengajarkan keterampilan prosedural. Kemudian menilai pemahaman peserta didik tentang keterampilan-keterampilan yang bersifat langsung. Peserta didik juga diberikan soal yang harus mereka pecahkan sendiri. Pembelajaran langsung dapat berbentuk ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktik, dan kerja kelompok. Pembelajaran langsung digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru kepada peserta didik. Adapun Langkah-Langkah Pembelajaran Langsung Menurut Uno (2014 : 111) langkah-langkah pembelajaran langsung meliputi tahapan sebagai berikut: (1) Menyampaikan tujuan dan menyiapkan peserta didik; (2) Menyampaikan tujuan pembelajaran; (3) Menyiapkan peserta didik; (4) Presentasi dan demonstrasi; (5) Mencapai kejelasan; (6) Melakukan demonstrasi; (7) Mencapai pemahaman dan penguasaan berlatih; (8) Memberikan latihan terbimbing; (9) Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik; (10) Memberikan kesempatan latihan mandiri.

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa media diorama mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media diorama yaitu memberikan pengalaman belajar secara langsung dan penyajian secara konkret

sehingga menghindari verbalisme sedangkan kekurangan dari media diorama yaitu media diorama tidak dapat menjangkau sasaran yang lebih banyak sehingga

apabila media tersebut digunakan oleh peserta didik dalam jumlah yang besar dalam kegiatan pembelajaran, maka harus bergiliran untuk menggunakannya.

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. mendeskripsikan tentang kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, aktivitas peserta didik selama pembelajaran, serta hasil belajar dari peserta didik. Penelitian ini akan mencermati aktivitas guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dengan memanfaatkan media diorama. Penelitian bertujuan untuk mengetahui keefektifan media diorama dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan melalui penelitian ini dapat menyelesaikan persoalan dan memperbaiki kualitas pembelajaran.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Pandanan dengan jumlah 16 orang, 13 peserta didik laki-laki dan 3 peserta didik perempuan. Subjek dipilih atas dasar hasil wawancara dan observasi peneliti yang menemukan ketidaktuntasan hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS Subtema keunikan daerah tempat tinggalku. Hal-hal yang akan dilakukan peneliti pada tahap persiapan adalah membuat perangkat pembelajaran seperti menyusun silabus, rpp, membuat materi pembelajaran, dan membuat lembar tes hasil belajar peserta didik. peneliti juga membuat instrumen penelitian yang meliputi lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, lembar hasil belajar peserta didik.

Pada tahap pelaksanaan kegiatan peneliti adalah menjelaskan materi kegiatan ekonomi meliputi ekonomi, distribusi dan konsumsi, peserta didik mengamati gambar kegiatan ekonomi pada buku siswa dan materi tambahan yang diberikan, peserta didik diminta untuk mengamati media diorama berbasis kearifan lokal. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik tentang materi kegiatan ekonomi, peserta didik menanggapi pertanyaan yang diungkapkan oleh guru tentang kegiatan ekonomi khususnya di wilayah gresik.

Kegiatan selanjutnya adalah : (1) guru meminta masing-masing kelompok yang sudah terbentuk untuk maju ke depan kelas bergiliran untuk mengamati media diorama; (2) guru minta setiap peserta didik mengerjakan lembar kerja

peserta didik yang telah dibagikan; (3) peserta didik menjawab pertanyaan di dalam lembar kerja peserta didik sesuai pengamatannya masing-masing; (4) peserta didik dan guru membuat kesimpulan tentang materi kegiatan ekonomi; (5) peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya jika ada materi tentang kegiatan ekonomi yang belum diketahui, guru menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan rencana kegiatan yang pada pertemuan selanjutnya; (6) menutup kegiatan belajar mengajar dengan do'a dan salam.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan: (1) *observasi* yaitu digunakan untuk mengumpulkan data terkait aktivitas guru dan peserta didik ketika pembelajaran dilaksanakan, 2) *Tes hasil belajar* yaitu untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang sudah diajarkan peneliti. Ada tiga instrumen yang akan digunakan peneliti yaitu lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, dan lembar tes hasil belajar. Setelah data-data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Teknik analisis data aktivitas guru dan peserta didik dimulai dari penghitungan hasil isian skor pada lembar observasi yang diisikan observer. Skor penilaian adalah berupa angka dengan kriteria sebagai berikut : 4 = sangat baik, 3 = baik, 2 = cukup, 1 = kurang, Data yang diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru dianalisis dengan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\sum h}{h} \times 100$$

$$\text{Rata-rata nilai} = \frac{\sum h}{h}$$

Skala Penilaian Kategori Kemampuan Guru

Skala	Kriteria
85-100	Sangat Baik
70-84	Baik
55-69	Cukup Baik

40-54	Kurang
-------	--------

Sementara itu teknik analisis data untuk hasil belajar peserta didik adalah dengan melihat nilai yang diperoleh peserta didik. Penentuan tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik secara individu diukur berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran IPS (75). Hasil belajar tersebut diperoleh dari tes yang diadakan peneliti dengan pedoman penskoran terhadap soal yang diberikan peserta didik.

No.	Bentuk Soal	Jumlah Soal	Skor	Nilai
1	Pilihan Ganda	10	5	50
2	Uraian	5	10	50
TOTAL				100

Analisis hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum f_x}{n} \times 100\%$$

Σ

Kriteria Keberhasilan Proses Pembelajaran Peserta Didik

No	Tingkat Keberhasilan	Predikat Keberhasilan
1	86 – 100%	Sangat Tinggi
2	71 – 85%	Tinggi
3	56 – 70%	Sedang
4	41 – 55%	Rendah
5	< 40%	Sangat Rendah

Peserta didik yang memperoleh nilai kurang dari 75 dinyatakan belum tuntas dan mengalami kesulitan dalam belajarnya sementara peserta didik yang memperoleh nilai lebih dari 75 dinyatakan tuntas, sementara itu untuk mengukur ketuntasan hasil belajar klasikal peneliti akan menggunakan rumus :

$$KBK = \frac{h}{h} \times 100\%$$

Keterangan:

KBK = Ketuntasan Belajar Klasik

Ketuntasan klasikal dinyatakan berhasil, jika 80% dari jumlah peserta didik mendapat nilai ≥ 75 , dan penelitian dikatakan berhasil manakala bisa mencapai indikator keberhasilan di antaranya :

1. Aktivitas kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran mencapai kriteria minimal baik
2. aktivitas peserta didik dikatakan efektif dan prosentase rata-rata dari aktivitas peserta didik yang aktif mendapat nilai $\geq 50\%$.
3. Ketuntasan hasil belajar dikatakan tuntas belajar jika mendapat nilai ≥ 75 (sesuai KKM) dan dikatakan tuntas apabila dalam satu kelas tersebut ketuntasan klasikal peserta didik minimal dapat mencapai $\geq 75\%$.

Data yang diperoleh dari lembar observasi aktivitas peserta didik dianalisis dengan rumus :

$$N = \frac{\sum h}{\sum} \times 100\%$$

Keterangan:

N : Prosentase rata-rata dari setiap kriteria untuk tiap-tiap aktivitas peserta didik di setiap pertemuan

$$N = \frac{\sum}{\sum}$$

Keterangan:

N : Prosentase rata-rata dari setiap jenis kriteria untuk seluruh aktivitas pada setiap pertemuan

$$N = \frac{\sum}{\sum}$$

Keterangan:

N : Prosentase rata-rata dari setiap jenis kriteria untuk seluruh pertemuan

Menurut Uno (2011 : 185) bahwa aktivitas peserta didik dikatakan efektif jika presentase rata-rata dari aktivitas peserta didik yang aktif mencapai $\geq 50\%$.

4. HASIL PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 10-11 Mei 2019 dengan 2 pertemuan dan setiap pertemuan berlangsung selama 2 x 35 menit. Hasilnya adalah sebagai berikut : a) Hasil observasi aktivitas guru (diperoleh dengan melakukan observasi pada saat proses pembelajaran).

Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

No	Aspek yang diamati	Skor	
		Pertemuan ke 1	Pertemuan ke 2
Memberikan penjelasan tentang materi			
1	Memberi apersepsi dengan menanya berbagai kegiatan ekonomi di lingkungan	4	4
2	Menggunakan media untuk membantu menjelaskan materi	3	4
Menggali seberapa pengetahuan awal peserta didik terhadap keunikan daerah tempat tinggalnya			
3	Pembelajaran diawali dengan menjelaskan materi kegiatan ekonomi yang hubungannya dengan keadaan sosial budaya di lingkungan sekitar	3	3
4	Meminta peserta didik menyebutkan berbagai kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar terutama wilayah Gresik	4	4
5	Memberikan pemahaman terkait kegiatan ekonomi yang ada di lingkungan sekitar	4	4
Mengintruksikan peserta didik untuk menyelesaikan beberapa soal lthian			
6	Berkeliling dan membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal	4	4
Menyimpulkan			
7	Menanyakan beberapa pertanyaan kepada peserta didik mengenai materi yang telah disampaikan	3	4
8	Mengajak peserta didik untuk menarik kesimpulan	4	4
Jumlah Skor		29	31
Nilai		90,6	96,8
Rata-rata		93,7	

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata nilai} &= \frac{h}{2} \\ &= \frac{90,6+96,8}{2} \\ &= 93,7 \end{aligned}$$

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan aktivitas guru dalam pembelajaran menggunakan media diorama pada pertemuan ke 1 yaitu 90,6 dan pertemuan ke 2 memperoleh 96,8 sehingga rata-rata nilai guru dari

keseluruhan penelitian adalah 93,7. berada diantara skala 85 - 100 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan media diorama berbasis kearifan lokal subtema keunikan daerah tempat tinggalku dalam kategori sangat baik.

b) Sementara itu hasil tes peserta didik pada siklus ini adalah tampak pada tabel hasil belajar sebagaimana berikut.

Hasil Tes Belajar Setiap Peserta Didik

No	Nama	Skor	Prosentase	Predikat
1.	ABIDZAR NABIL AL BAHIJ	96	96%	Sangat Tinggi
2.	ACHMAD FATHUR FIQRI	100	100%	Sangat Tinggi
3.	ANDHIKA FAHMI PRATAMA	72	72%	Tinggi
4.	AN NISA OLIVIA JULIA R	68	68%	Sedang
5.	HABIB RIFQI ARROHMAN	76	76%	Tinggi
6.	MOH. DENIS NUR MAULANA	84	84%	Tinggi
7.	MUH. ABIDULLAH M	100	100%	Sangat Tinggi
8.	MUH. ZAKI WAFIQ NUR R	100	100%	Sangat Tinggi
9.	MUKHAMMAD DAVA A	100	100%	Sangat Tinggi
10.	NENO KARTIKA SARI	96	96%	Sangat Tinggi
11.	REIHANSYACH ARDHITA M	76	76%	Tinggi
12.	RIDHO ALAM PAMUNGKAS	84	84%	Tinggi
13.	SYAHRUL ANDIKA P	96	96%	Sangat Tinggi
14.	TRISTAN MARVELINO P	88	88%	Sangat Tinggi
15.	YULLIANA FARELLIN	96	96%	Sangat Tinggi
16.	MUHAMMAD IRWAN S	84	84%	Tinggi

$$P = \frac{\sum h}{\sum} \times 100 \%$$

$$P = \frac{96}{100} \times 100\%$$

$$=96\%$$

$$KBK = \frac{\sum h}{\sum} \times 100\%$$

$$= \frac{14}{16} \times 100\%$$

$$= 87,5\%$$

c) Selanjutnya untu hasil observasi aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran diperoleh data sebagai berikut:


Analisis Data Aktivitas Peserta Didik


No	Aktifitas ke	Pertemuan				Pertemuan				Pertemuan			
		1		2		1		2		1		2	
		Aktif		Aktif		Cukup Aktif		Cukup Aktif		Tidak Aktif		Tidak Aktif	
		ΣP D	%	ΣP D	%	ΣP D	%	ΣP D	%	ΣP D	%	ΣP D	%
1	I	12	75	13	81,2	2	12,5	2	12,5	2	12,5	1	6,2
2	II	8	50	10	62,5	4	25	4	25	4	25	2	12,5
2	III	11	68,7	10	62,5	3	18,7	3	18,7	2	12,5	3	18,7
4	IV	6	37,5	9	56,2	8	50	6	37,5	2	12,5	1	6,2
5	V	12	75	13	81,2	2	12,5	2	12,5	2	12,5	1	6,2
6	VI	8	50	10	62,5	5	31,2	4	25	3	18,7	2	12,5
7	VII	10	62,5	10	62,5	3	18,7	3	18,7	3	18,7	3	18,7
Σ X			418,7		468,6		169		150		112,4		81
Rata-Rata			59,8		66,9		24		21,4		16		11,5
Rata-Rata		63,35				22,7				13,7			

Keterangan :

Σ X = Jumlah peserta didik

 = Jumlah rata-rata setiap kriteria aktifitas di setiap pertemuan

 = Rata-rata nilai setiap kriteria dari keseluruhan aktifitas di setiap pertemuan

\sum  = Rata-rata setiap kategori pada seluruh pertemuan

$$N = \frac{\sum h}{\sum h} \times 100\%$$

$$N = \frac{12}{16} \times 100\%$$

$$\begin{aligned}
 &= 75 \\
 N &= \frac{\sum}{7} \\
 N &= \frac{75+50+68,7+37,5+75+50+62,5}{7} \\
 &= \frac{418,7}{7} \\
 &= 59,8. \\
 N &= \frac{\sum}{2} \\
 N &= \frac{59,8+66,9}{2} \\
 &= 63,35
 \end{aligned}$$

Dari pelaksanaan penelitian dikelas VI SDN Pandanan, peneliti menemukan hal yang menarik. Pada saat pertemuan pertama dan kedua antusias peserta didik sangat baik, kondusif. Dalam proses pembelajaran pertama peserta didik masih terlihat bingung ketika menerima pembelajaran menggunakan media diorama berbasis kearifan lokal karena sebelumnya mereka belum pernah menerima pembelajaran menggunakan media diorama, informasi itu diperoleh dari peserta didik dan guru. Hal itu terlihat ketika mereka diminta guru untuk menyebutkan berbagai komponen yang ada di dalam media diorama, mereka masih bingung untuk menyebutkannya.

Pada pembelajaran kedua, peserta didik sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran menggunakan media diorama, hal ini dapat dilihat pada waktu guru meminta peserta didik untuk menyebutkan berbagai kegiatan ekonomi yang ada di lingkungan sekitar, dan berbagai sektor kegiatan perekonomian khususnya di wilayah gresik. Secara keseluruhan respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan media diorama berbasis kearifan lokal adalah baik. Adapun analisis yang dilakukan pada efektivitas pembelajaran dengan media diorama berbasis kearifan lokal subtema keunikan daerah tempat tinggalku, hasil yang diperoleh yaitu :

1. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran mencapai kriteria sangat baik, karena dalam keseluruhan pertemuan memiliki rata – rata 93,7 yang berada diantara skala 85 - 100 termasuk dalam kategori sangat baik.
2. Aktivitas peserta didik termasuk dalam kategori aktif yaitu mencapai 63,35% Dari prosentase yang harus dicapai $\geq 50\%$.
3. Hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media diorama berbasis kearifan lokal subtema keunikan daerah tempat tinggalku dikatakan tuntas karena mencapai 87,5% dari ketuntasan minimal ≥ 75 .

5. PEMBAHASAN

Hasil penelitian efektivitas pembelajaran dengan media diorama dikaji lebih lanjut pada pembahasan. Pembahasan penelitian meliputi pemaknaan temuan dan implikasi hasil penelitian. Pemaknaan temuan penelitian meliputi aktivitas peserta didik, aktivitas guru, dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial subtema keunikan daerah tempat tinggalku. Sedangkan implikasi hasil penelitian meliputi implikasi teoritis, praktis dan pedagogis. Adapun implikasi hasil penelitian yang diperoleh ada tiga, yaitu:

Implikasi Teoritis

Implikasi teoritis diartikan sebagai dampak hasil penelitian yang terdiri kelayakan sebuah media pembelajaran, hasil belajar, dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran. Media diorama berbasis kearifan lokal membantu guru untuk menyampaikan materi tentang kegiatan sosial, ekonomi dan budaya di lingkungan sekitar. Media pembelajaran selain sebagai sarana untuk menyampaikan informasi juga dapat merangsang proses pembelajaran yang terjadi pada peserta didik (Aqib, 2014 : 50). Media diorama berbasis kearifan lokal membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Menurut Sudjana & Rivai (2013 : 170) media diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Peserta didik akan mendapatkan pengalaman baru dengan melihat sebuah pemandangan tiga dimensi yang disajikan.

Melalui penggunaan media diorama berbasis kearifan lokal dapat merangsang peserta didik untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Berdasarkan aspek kajian empiris yang mendukung penelitian ini adalah

penelitian Arya Rizki, Khusnul Khotimah (2014) mengenai pemanfaatan media diorama beraudio pada pembelajaran. Proses pemanfaatan media diorama beraudio pada pembelajaran. Melalui observasi terhadap guru, terlihat bahwa guru melaksanakan perannya sebagai pengajar, pembimbing, maupun motivator dengan baik dan bimbingan guru yang maksimal. Selain itu proses pembelajaran menggunakan media diorama juga bisa dilihat melalui hasil observasi terhadap peserta didik. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik antusias dan peserta didik juga tidak segan untuk bertanya kepada guru saat mereka tidak paham dengan materi yang disampaikan.

Penggunaan media diorama berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial subtema keunikan daerah tempat tinggal menarik perhatian peserta didik dan menambah minat belajar peserta didik. Peserta didik diajak ikut berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan mencoba memperagakan media diorama berbasis kearifan lokal serta tanya jawab disela-sela pembelajaran. Hasil penelitian ini yang membuktikan bahwa efektivitas pembelajaran dengan media diorama berbasis kearifan lokal dapat mengoptimalkan hasil belajar pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial subtema keunikan daerah tempat tinggal. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi serta mendukung teori pada penelitian selanjutnya yang akan mengembangkan inovasi baru dari sebuah media diorama.

Implikasi Praktis

Implikasi praktis dalam penelitian ini berkaitan dengan dampak hasil penelitian terhadap proses pelaksanaan pembelajaran selanjutnya. Efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media diorama berbasis kearifan lokal subtema keunikan daerah tempat tinggal membantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran dan dapat mengefektifkan pembelajaran di kelas. Media diorama berbasis kearifan lokal melatih kreativitas guru untuk dapat berinovasi menciptakan sebuah media pembelajaran. Untuk pihak sekolah, penelitian efektivitas pembelajaran dengan media diorama berbasis kearifan lokal membantu menemukan solusi untuk mengoptimalkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dan memberikan sumbangan positif terhadap kemajuan sekolah serta dapat

menjadikan kondusifnya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil pembelajaran yang di dapat eserta didik akan berimbas pada mutu pendidikan di sekolah.

Implikasi Pedagogis

Implikasi pedagogis dalam penelitian ini adalah memberikan gambaran lebih lanjut dalam menggunakan media pembelajaran untuk mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini memberikan gambaran tentang media yang menarik, inovatif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran harus terus dikembangkan untuk menghasilkan pembelajaran yang berkualitas. Media pembelajaran harus harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan serta kondisi lingkungan belajar dan tidak harus menggunakan bahan yang sulit untuk didapatkan. Media pembelajaran juga dapat membantu proses pembelajaran jika dibuat dengan baik dan terus dikembangkan.

6. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, maka jawaban dari rumusan masalah yang merupakan kesimpulan dari peneliti ini adalah:

1. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan media diorama berbasis kearifan lokal Subtema keunikan daerah tempat tinggal kelas IV SD Negeri Pandanan untuk indikator efektivitas kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran mencapai kriteria sangat baik, karena dalam keseluruhan pertemuan memiliki rata – rata 89 yang berada diantara skala 85 – 100 termasuk dalam kategori sangat baik.
2. Aktivitas peserta didik menggunakan media diorama berbasis kearifan lokal subtema keunikan daerah tempat tinggal subtema keunikan daerah tempat tinggal dalam ketegori aktif yaitu mencapai 63,35% dari prosentase yang harus dicapai $\geq 50\%$.
3. Hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media diorama berbasis kearifan lokal subtema keunikan daerah tempat tinggal dikatakan tuntas.

Saran

Berdasarkan dari hasil analisis data deskriptif yang diperoleh peneliti dalam menggunakan media diorama berbasis kearifan lokal subtema keunikan daerah tempat tinggalku di SD Negeri Pandanan, maka dalam penelitian ini disarankan sebagai berikut:

1. Bagi guru, media diorama dapat dijadikan media pembelajaran yang dapat memberikan dorongan dan semangat belajar bagi peserta didik, serta dapat memotivasi peserta didik agar tidak jenuh dan bisa terlibat langsung dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi sekolah, media diorama berbasis kearifan lokal dapat dijadikan salah satu media yang dapat menunjang kegiatan proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, S. (2007). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fakih Samlawi, Bunyamin Maftuh. (2008). *Konsep Dasar IPS*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta
- Aqib, Zainal. 2014. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Erlangga
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fajarini, U. 2014. *Peranan Kearifan Lokal dalam Pendidikan Karakter*. *Sosio Didaktika* 1(2): 123-130.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamalik, O. (1989). *Teknik Pengukuran dan Evaluasi Pendidikan*. Bandung: Mandar Maju.
- Hamalik, O. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Keraf, S. 2002. *Etika Lingkungan*. Jakarta: Kompas.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Mulyasa. (2006). *Manajemen Berbasis Sekolah Konsep, Strategi dan Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Nana Sudjana. 2004. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

- Poerwanti, Endang. Dkk. 2008. *Assesmen Pembelajaran SD*. Dirjen Dikti Depdiknas. Jakarta.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rita Eka Izzaty. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sanaky, H.A.A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Selly Effa Weranti. 2017. *Pengaruh Media Diorama Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Mengenal Penggunaan Uang Pada Mapel IPS Kelas III SDN BalongBowo*. Journal of Information and Computer Technology Education. 1(1): 32-42.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 1989. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suhartini, 2009. *Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Pengelolaan Sumber Daya Air di Telaga Omang dan Ngloro Kecamatan Saptosari, Gunungkidul, Yogyakarta*. *Mimbar Hukum*. 21(2): 203-408.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada media Group.
- Sudjana, N. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumantri. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. (2005). *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. Jakarta: Indeks.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Uno, H., & Mohammad, N. (2011). *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. 2014. *Belajar dengan pendekatan PAIKEM*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Rizki, Arya dan Khusnul Khotimah. 2014. *Pemanfaatan Media Diorama Beraudio Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kelas 5 Sekolah Dasar Sumokembang Sri II Di Sidoarjo*. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan. Vol 2(3) hal 1-6.

