

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA BERBASIS KEARIFAN
LOKAL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MATERI
LINGKUNGAN KELAS I SDN 104 LABA KABUPATEN LUWU
UTARA**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Oleh

SUKMA

NIM : 15.0205.0001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU
KEGURUAN (FTIK) INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) PALOPO
2020**

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA BERBASIS KEARIFAN
LOKAL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MATERI
LINGKUNGAN KELAS I SDN 104 LABA KABUPATEN LUWU
UTARA**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Oleh

SUKMA
NIM : 15.0205.0001

Pembimbing

1. Dr. Hj. St. Marwiyah, M.Ag
2. Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd.I

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU
KEGURUAN (FTIK) INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) PALOPO
2020**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Lingkungan Kelas I sdn 104 Laba kabupaten Luwu Utara yang ditulis oleh Sukma, NIM 15.02.05.0001, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Rabu, 09, September 2020 bertepatan dengan 2 Safar 1442 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 13 Oktober 2021

TIM PENGUJI

- | | | |
|-----------------------------|---------------|---------|
| 1. Mirnawati, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | (.....) |
| 2. Firman, S.Pd.,M.Pd | Penguji I | (.....) |
| 3. Hisbullah, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | (.....) |
| 4. Dr.Hj.St.Marwiyah, M.Pd. | Pembimbing I | (.....) |
| 5. Dr.Taqwa, M.Pd.I | Pembimbing II | (.....) |

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Nurdin K, M.Pd.
NIP 19681231 199903 1 014

Dr. Edhy Rustan, M.Pd.
NIP 19840817 200901 1 018

NOTA DINAS PENGUJI

Lamp : Eksemplar

Hal : Skripsi Sukma

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo

Di-

Palopo.

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Setelah melakukan bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Sukma

NIM : 15.02.05.0001

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : Pengembangan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Materi Lingkungan Kelas I SDN 104 Laba Kabupaten Luwu Utara.

Menyatakan Bahwa Skripsi tersebut sudah layak untuk diujikan.

Demikian untuk diproses selanjutnya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Penguji II

Hisbullah,S.Pd.,M.Pd

NOTA DINAS PENGUJI

Lamp : Eksemplar

Hal : Skripsi Sukma

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo

Di-

Palopo.

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Setelah melakukan bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Sukma

NIM : 15.02.05.0001

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : Pengembangan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Materi Lingkungan Kelas I SDN 104 Laba Kabupaten Luwu Utara.

Menyatakan Bahwa Skripsi tersebut sudah layak untuk diujikan.

Demikian untuk diproses selanjutnya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Penguji I

Firman,S.Pd.,M.Pd

NIP.198106072011011 009

NOTA DINAS PEMBIMBING

Lamp : Eksemplar

Hal : Skripsi Sukma

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo

Di-

Palopo.

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Setelah melakukan bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Sukma

NIM : 15.02.05.0001

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : Pengembangan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Materi Lingkungan Kelas I SDN 104 Laba Kabupaten Luwu Utara.

Menyatakan Bahwa Skripsi tersebut sudah layak untuk diujikan.

Demikian untuk diproses selanjutnya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing II

Dr Taqwa,M.Pd.I

NIP.19760107 200312 1 002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Lamp : Eksemplar

Hal : Skripsi Sukma

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo

Di-

Palopo.

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Setelah melakukan bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Sukma

NIM : 15.02.05.0001

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : Pengembangan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Materi Lingkungan Kelas I SDN 104 Laba Kabupaten Luwu Utara.

Menyatakan Bahwa Skripsi tersebut sudah layak untuk diujikan.

Demikian untuk diproses selanjutnya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I

Dr.Hj.St.Marwiyah,M.Ag

NIP.19610711 1999303 2 002

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengembangan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Materi Lingkungan Kelas I SDN 104 Laba Kabupaten Luwu Utara.

Yang ditulis oleh :

Nama : Sukma
NIM : 15.02.05.0001
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI)

Disetujui untuk diujikan pada ujian *Munaqasyah*

Demikian untuk diproses selanjutnya.

Palopo, 12 Maret 2020

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Hj. St. Marwiyah, M. Ag
NIP. 1961071 11999303 2 002

Dr. Taqwa, M. Pd. I
NIP. 19760107 200312 1 002

PERSETUJUAN PENGUJI

Judul Skripsi : Pengembangan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Materi Lingkungan Kelas I SDN 104 Laba Kabupaten Luwu Utara.

Yang ditulis oleh :

Nama : Sukma
NIM : 15.02.05.0001
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI)

Disetujui untuk diujikan pada ujian *Munaqasyah*

Demikian untuk diproses selanjutnya.

Palopo, 12 Maret 2020

Penguji I

Penguji II

Firman, S.Pd., M.Pd
NIP.198106072011011009

Hisbullah, S.Pd., M.Pd

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SUKMA

Nim : 15 0205 0001

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : Pengembangan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Materi Lingkungan Kelas I SDN 104 Laba Kabupaten Luwu Utara.

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa :

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri,
2. Seluruh bagian dari skripsi adalah karya saya sendiri, kecuali kutipan yang ditunjukkan sumbernya, segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana di kemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Palopo, 3 Maret 2020

Yang membuat pernyataan

Sukma
Nim 15.0205.0001

ABSTRAK

Sukma, 2020. “*Pengembangan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Pada Kelas I SDN 104 Laba Kabupaten Luwu Utara*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, Dibimbing oleh Dr.Hj.St.Marwiyah,M,Ag dan Dr.Taqwa,M.Pd.I

Skripsi ini membahas tentang Pengembangan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Pada Kelas I SDN 104 Laba Kabupaten Luwu Utara. Penelitian ini bertujuan : Untuk mengetahui analisis kebutuhan peserta didik kelas I SDN 104 Laba; Untuk mengetahui desain media diorama berbasis kearifan lokal pada materi lingkungan alam dan lingkungan buatan yang efektif dan valid; Untuk mengaplikasikan media diorama berbasis kearifan lokal pada materi lingkungan alam dan lingkungan buatan. Jenis penelitian ini adalah merupakan penelitian *Research & Development (R&D)*. Untuk mengembangkan produk, penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari empat tahap yaitu: (1) tahap *define*, (2) tahap *Design*, (3) tahap *develop*, (4) tahap *disseminate*. Dalam penelitian ini dilakukan hanya tiga tahap saja, yaitu sampai tahap *develop* karena keterbatasan waktu dan biaya. Penelitian ini dilakukan di kelas I SDN 104 Laba, yang bertindak sebagai subjek penelitian adalah peserta didik kelas I yang berjumlah 29 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu: observasi, dokumentasi, dan validasi. Analisis data yang digunakan peneliti itu untuk menguji kevalidannya yaitu menggunakan rumus *Aiken's* dan untuk analisis data respons peserta didik dan observasi menggunakan analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media diorama berbasis kearifan lokal dikatakan valid oleh tiga validator dengan beberapa kali revisi sehingga bisa dikatakan valid, dan dikatakan efektif dari aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung, kemudian media diorama ini dapat dikatakan menarik, karena hasil dari respons siswa yang berjumlah 29 cenderung setuju dengan media diorama yang dikembangkan. Dengan demikian penelitian ini perlu disosialisasikan sehingga dapat menjadi pertimbangan guru di sekolah dalam penggunaan media pada peserta didik.

Kata Kunci: Pengembangan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal

ABSTRACT

Sukma, 2020. "*Development of Diorama Media Based on Local Wisdom in Thematic Learning in Class I SDN 104 Laba, North Luwu Regency*". Thesis Madrasah Teacher Education Study Program Ibtidaiyah Faculty. Tarbiyah and Teacher Training Institute of State Islamic Religion (IAIN) Palopo, Supervised by Dr.Hj.St.Marwiyah, M, Ag and Dr. Taqwa, M.Pd.I.

This thesis discusses the development of Local Wisdom-based Diorama Media in Thematic Learning in Class I SDN 104 Laba, North Luwu Regency. This study aims: To find out the analysis of the needs of grade 1 students of SDN 104 Profit; To find out the design of diorama media based on local wisdom on natural and artificial environmental material that is effective and valid; To apply local wisdom based diorama media on natural environmental material and artificial environments. This type of research is a Research & Development (R&D) research. To develop a product, this research uses a 4-D development model consisting of four stages, namely: (1) the define stage, (2) the design stage, (3) the develop stage, (4) the disseminate stage. In this study only three stages were carried out, namely to the develop stage due to time and cost limitations. This research was conducted in class I SDN 104 Profit, which acted as research subjects were class I students totaling 29 people. Data collection techniques in this study are: observation, documentation, and validation. Analysis of the data used by the researcher was to test its validity by using the Aiken's formula and for analyzing students' response data and observations using descriptive statistical analysis. The results showed that the diorama media based on local wisdom was said to be valid by three validators with several revisions so that it could be said to be valid, and said to be effective from the activities of students during the learning process, then the media of this diorama can be said to be interesting, because the results of the responses of 29 students tend to agree with the developed diorama media. Thus this research needs to be socialized so that it can become a consideration of teachers in schools in the use of media to students.

Keywords: Development of Local Wisdom-Based Diorama Media

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى اشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَ عَلَى آلِهِ
وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ آمِينَ

Syukur *Alhamdulillah* atas berkat rahmat dan taufiq-Nya skripsi ini penulis dapat selesai, meskipun dalam bentuk yang sangat sederhana. Semoga dalam kesederhanaan ini, dari padanya dapat dipetik manfaat sebagai tambahan referensi para pembaca yang budiman, demikian pula salawat dan taslim atas junjungan Nabi Muhammad saw. Sebagai *Rahmatan lil alamin*.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan partisipasi dari semua pihak, baik dalam bentuk dorongan moral maupun material, skripsi ini tidak mungkin terwujud seperti yang diharapkan. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih teristimewah kepada kedua orang tua ayahanda Alm. Musa. T, dan ibunda terkasih Jaliana, yang telah mengasuh, mendidik, membesarkan, dengan kasih dan sayang yang tulus mengorbankan segalanya demi kebahagiaan dan kesuksesan penulis, yang selalu dan tak hentinya untuk mendoakan kebaikan kepada penulis. Kemudian untuk saudara saya Safri Musa, Musjal Musa, Pandi Musa, Yudah Musa dan Ulfah Musa yang telah memberi dorongan semangat dan motivasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Tak lupa pula penulis ucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. Rektor IAIN Palopo, Dr. H.Muammar Arafat, S.H.,M.H., Wakil Rektor I, Dr. Ahmad Syarif Iskandar, S.E., M.M., Wakil Rektor II, Bapak Dr.Muhaemin, M.A., Wakil Rektor III IAIN Palopo yang telah membina dan mengembangkan perguruan tinggi, tempat penulis memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.

2. Dr. Nurdin K., M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Dr.Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan I, Dr. Hj. Andi Ria Warda, M.Ag. Wakil Dekan II, dan Ibu Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I., Wakil Dekan III IAIN Palopo, Senantiasa Membina dan Mengembangkan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Menjadi Fakultas yang Terbaik

3. Dr. Edhy Rustan, M.Pd., dan Ibu Mirnawati, S.Pd., M.Pd., masing-masing selaku Ketua dan Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), tempat penulis menimba ilmu.

4. Ibu Dr.Hj.St.Marwiyah.M.Ag. dan Dr.Taqwa.M.Pd.I masing-masing selaku pembimbing I dan II penulis yang telah banyak memberikan pengarahan atau bimbingan tanpa mengenal lelah, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.

5. Ibu Lilis Suryani S.Pd.M.Pd. Ibu Mirnawati, S.Pd.,M.Pd. dan Ibu Nurma S.Pd, selaku tim validator yang telah membantu memvalidasi produk yang telah dikembangkan oleh penulis.

6. Madehang, S.Ag., M.Pd., Kepala Perpustakaan IAIN Palopo, beserta para stafnya yang banyak membantu penulis dalam memfasilitasi buku literatur.

7. Ibu Masni Tut Wuri Handayani S.Pd dan Ibu Rafiqah Muslimah Amir S.Pd Staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang senantiasa melayani dan membantu penulis jika penulis membutuhkan pertolongan.

8. Drs.Masfum. Kepala Sekolah SDN 104 Laba dan Seluruh Bapak/Ibu Guru, Serta Staf Pegawai, yang telah berkenan memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut.

9. Kepada Rekan-rekan Seperjuangan PGMI angkatan 2015, Ningsi Jaya Sari S.Pd, Asih widianti, Monica, Subiha Badawi S.Pd dan teman-teman kost Ariska, Marissa, Devi lestari, Harma Jalil, Hijrah Wati, yang telah memberikan bantuannya serta motivasi dan semangat kepada penulis sehingga skripsi dapat diselesaikan dengan tepat waktu.

kepada semua pihak yang telah membantu penulis yang tak sempat disebutkan namanya satu persatu. Pada akhirnya hanya kepada Allah Swt semata peneliti meminta pertolongan dan berserah diri. Semoga Allah Swt memberikan pahala atas segala yang telah penulis kerjakan Aamiin.

Palopo, 06 Desember 2019
Penyusun

Sukma
NIM. 15.02.05.0001



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
PERSETUJUAN PENGUJI	iv
NOTA DINAS PENGUJI	v
PERSETUJUAN PEMBIMBING	vii
NOTA DINAS PEMBIMBING	ix
ABSTRAK	xi
PRAKATA	xii
DAFTAR ISI	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	
BAB II KAJIAN TEROTIK	
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	6
B. Landasan Teori.....	9
C. Pengembangan Media Pembelajaran.....	12
D. Media Diorama.....	18
E. Pembelajaran Tematik.....	20
F. Konsep Pendidikan Lingkungan.....	23
G. Kearifan Lokal.....	24
H. Kerang Fikir.....	26

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian & Pendekatan.....	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
C. Subjek Penelitian.....	2
D. Prosedur Penelitian.....	29
E. Prosedur Pengembangan Dengan Uji Terbatas.....	30
F. Teknik Pengumpulan Data.....	33
G. Instrumen Penelitian Data.....	33
H. Teknik Analisis Data.....	34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	36
B. Pembahasan.....	45

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	49
B. Saran.....	49

DAFTAR PUSTAKA	51
-----------------------------	----

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran dari satu tema/topik kemudian dikolaborasikan dari berbagai aspek atau tinjauan dari berbagai perpestif mata pelajaran yang biasa diajarkan disekolah. Tematik merupakan pembelajaran terpadu yang mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat membentuk tema dan beberapa sub-sub tema dalam setiap tema, pada dasarnya pembelajaran tematik diimplementasikan pada kelas awal (1-3) sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Melalui mata pelajaran tematik di sekolah dasar, para peserta didik diharapkan dapat menyesuaikan diri untuk menghadapi pembelajaran tersebut, dengan adanya perkembangan fisik dan psikis anak. Tematik merupakan pembelajaran yang melintasi batas-batas mata pembelajaran untuk berfokus pada permasalahan kehidupan yang konferensif atau dapat pula disebut dengan studi luas yang mengabungkan berbagai bagian kurikulum kedalam hubungan yang bermakna¹ guna untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan setiap insan yang ada dimuka bumi agar mendapatkan suatu pendidikan, upaya untuk mengembangkan pola pikir semua insan yang telah diperintahkan oleh Allah swt., kepada Nabi Muhammad saw. Bahwa Allah swt., akan mengangkat derajat hamba-Nya yang dijelaskan pada QS. Al-Mujadilah /58:11:

¹ Nurul Hidayah “ Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar”.Vol 2 No 1 juni 2015.

... يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ جَبْتِ

Terjemahnya : Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan.²

Lingkungan dapat mengajarkan peserta didik dalam menyadari luar biasanya ciptaan Tuhan Sang Pencipta Alam, belajar mensyukuri dengan lingkungan yang adanya hubungan timbal balik manusia dan lingkungan, bagaimana cara melestirikan dan menjaga lingkungan, serta memahami perlunya kerjasama antar manusia untuk menciptakan lingkungan yang seimbang dan saling menjaga agar hubungan timbal balik dengan lingkungan akan terus terjaga dan seimbang.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SDN 104 LABA pada tanggal 18 april 2018, peneliti menemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran Tematik dikelas I antara lain rendahnya pemahaman peserta didik tentang lingkungan alam dan lingkungan buatan. Hasil dari observasi yang peneliti lakukan adalah hasil dalam bentuk wawancara dengan guru, wawancara dengan siswa, dan melihat secara langsung pembelajaran mata pelajaran Tematik materi lingkungan alam dan lingkungan buatan. Pada saat pembelajaran berlangsung, terlihat rendahnya aktivitas tanya jawab guru dengan peserta didik. Hal ini terlihat dari ada peserta didik yang mengantuk dan berbincang dengan temannya saat guru sedang menerangkan. Perilaku peserta didik di atas menunjukkan proses belajar mengajar yang belum maksimal.

² Depertemen Agama RI, *Al-Quran Terjemahan*, (Bandung Syaamil Al-Quran 2007), h. 543

Media pembelajaran digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran. Menurut Ibrahim dan Syaodih (dalam kutipan Rusman) media pembelajaran diartikan sebagai “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar”.³ Menurut Depdiknas istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makanya umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Untuk itu, penggunaan media pembelajaran harus diterapkan guru pada setiap materi pembelajaran.

Pada kenyataannya penggunaan media pembelajaran saat ini belum dimanfaatkan dengan baik. Hal ini dikarenakan terbatasnya media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan guru. Salah satunya yaitu media pada pembelajaran Tematik materi lingkungan. Pembelajaran Tematik adalah program pembelajaran dari satu tema/topik kemudian dikolaborasikan dari berbagai aspek tinjauan dari berbagai perspektif mata pelajaran yang bisa diajarkan disekolah.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa media Diorama yang berbasis kearifan lokal. Diorama adalah pemandangan (scene) tiga dimensi yang dibuat dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu kejadian atau fenomena yang menunjukkan suatu aktivitas.⁴ Pemilihan

³ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, h 77

⁴ Pintanti Darajati “Pengembangan Media Diorama” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Edisi 4 Tahun ke5 2016, hal.297.

diorama sebagai media pembelajaran, selain sebagai alternatif pemecahan masalah terkait dengan pemenuhan kebutuhan media tentang lingkungan.

Menurut Rahyono dalam Ulfah Fajarini, kearifan lokal merupakan kecerdasan manusia yang dimiliki oleh kelompok etnis tertentu yang diperoleh melalui pengalaman masyarakat.⁵ Kearifan lokal perlu ditanamkan kepada anak sejak duduk dibangku sekolah dasar agar kebudayaan lokal bisa tetap eksis meski sekarang berada di zaman modern. Adapun bahan utama yang digunakan dalam pembuatan media yaitu dari tanaman sagu, dimana di Luwu Utara adalah penghasil sagu, daerah yang terkenal penghasil sagu yang bagus Di Luwu Utara yaitu desa Laba. Di desa Laba sebagian masyarakat mata pencariannya sebagai pembuat sagu dan tanaman sagu di desa Laba tumbuh subur dan lebat sehingga masyarakat tidak kesusahan mencari tanaman sagu.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti tertarik untuk meneliti dan mengembangkan media diorama dengan melilih judul “ **Pengembangan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik Marteri Lingkungan pada Kelas I SDN 104 Laba Kabupaten Luwu Utara** ”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus dalam penelitian ini, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana analisis kebutuhan peserta didik kelas 1 SDN 104 Laba.
2. Bagaimana desain media diorama berbasis kearifan lokal pada materi lingkungan alam dan lingkungan buatan yang efektif dan valid.

⁵ Ulfah Fajarini “ Peranan Kearifan Lokal Dalam Pendidikan karakter “ Sisio Didaktika: Vol 1, No 2 Des 2014. H 124

3. Bagaimana keefektifitasan produk dalam pengaplikasian media diorama berbasis kearifan lokal pada materi lingkungan alam dan lingkungan buatan yang menarik.

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan peserta didik kelas 1 SDN 104 Laba.
2. Untuk mengetahui desain media diorama berbasis kearifan lokal pada materi lingkungan alam dan lingkungan buatan yang efektif dan valid.
3. Untuk mengaplikasikan media diorama berbasis kearifan lokal pada materi lingkungan lingkungan buatan yang menarik.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan acuan atau referensi bagi guru SDN dalam upaya pengembangan mutu pembelajaran bagi peserta didik pada mata pelajaran Tematik dengan menggunakan media diorama yang dihasilkan dari penelitian ini.

Adapun kegunaan teoretis dan praktis hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Kegunaan teoretis, diharapkan media diorama ini dapat menjadi salah satu pilihan dalam pembelajaran Tematik khususnya dalam lingkungan alam dan buatan agar pembelajaran lebih efektif, proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
2. Kegunaan praktis:
 - a. Guru, dengan adanya media diorama ini dapat membantu dan mempertahankan mengajarkan materi lingkungan alam dan buatan.
 - b. Peserta didik, media diorama ini dapat membantu peserta didik dalam mengetahui lingkungan alam dan buatan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berdasarkan penelusuran hasil penelitian, ditemukan beberapa skripsi yang relevan dengan penelitian diantaranya:

Pertama, skripsi yang ditulis oleh Pintanti Darajati, dengan judul *Pengembangan Media Diorama Lingkungan Sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas SDN TAHUNAN*. Penelitian di atas merupakan skripsi pada Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2016. Dari hasil penelitian menjelaskan bahwa dalam pembelajaran IPS pada materi lingkungan alam dan lingkungan buatan yaitu disebabkan keterbatasan media yang digunakan guru.⁶ Oleh sebab itu peneliti membuat rancangan media yang akan dikembangkan menggunakan media diorama.

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Eddy Noviana, dengan judul *Pola Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal di Kelas IV SDN 04 Buanta Besar Kecamatan Siak Kabupaten Siak*. Penelitian di atas merupakan skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, Pekanbaru tahun 2014. Dari hasil penelitian

⁶ Pintanti Darajati, *Pengembangan Media Diorama Lingkungan Sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas III SDN TAHUNAN*, (Universitas Negeri Yogyakarta, Skripsi 2016)

menjelaskan bahwa pemahaman siswa dalam mempelajari IPS kurang baik.⁷ Oleh sebab itu peneliti membuat bahan ajar di desain sedemikian rupa agar mempermudah siswa untuk mempelajarinya.

Ketiga, skripsi yang ditulis Risa Adilah Utami, dengan judul Penggunaan Metode *Make A Match* dalam Pembelajaran IPS tentang Lingkungan alam dan buatan. Penelitian di atas merupakan skripsi pada Program studi Guru SD Muhammadiyah Purwodiningratan 2 Yogyakarta tahun 2016. Dari hasil penelitian menjelaskan permasalahan yang di dapat yaitu guru hanya terus menerus menggunakan ceramah untuk membahas suatu materi.⁸ Oleh sebab itu, peneliti menggunakan model 4-D untuk membuat peserta didik mudah memahami pembelajaran.

Keempat, skripsi yang ditulis Normilasari, Purna Haidawati, dengan judul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Kombinasi Media Diorama dan Media Bergambar pada SDN 5 Langkai Palangkaraya. Penelitian di atas merupakan skripsi pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Palangkaraya tahun 2016.⁹ Dari hasil penelitian menjelaskan bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik untuk mata pelajaran

⁷ Eddy noviana, *Pola Pembelajaran Pendidikan IPS berbasis Kearifan Lokal di Kelas IV SDN 04 Buanta Besar Kecamatan Siak Kabupaten Siak* , Skripsi(Universitas Riau,Pekanbaru)

⁸ Risa Adaliah Utami, *Penggunaan Make A Match dalam Pembelajaran IPS tentang Lingkungan alam dan buatan*, (Universitas Yogyakarta, Skripsi 2016)

⁹ Normilasari, Purna Haidawati, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Kombinasi Media Diorama dan Media Bergambar pada SDN 5 Langkai Palangkaraya*, (Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Skripsi 2016)

IPA. Oleh sebab itu, diterapkan metode R&D untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan media.

Tabel 1.1 Penelitian terdahulu yang relevan

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Pintanti Darajati	Pengembangan Media Diorama Lingkungan Sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas SDN TAHUNAN	Sama-sama meneliti tentang pengembangan media diorama	Model pengembangan media yang dilakukan.
2	Eddy Noviana	Pola pengembangan Pendidikan IPS berbasis Kearifan Lokal di Kelas IV SDN 04 Buanta Besar Kecamatan Siak Kabupaten Siak	Sama-sama meneliti tentang kearifan lokal dalam pembelajaran ips	Mengembangkan bahan ajar
3	Risa Adaliah Utami	Penggunaan Make A Match Pembelajaran IPS tentang Lingkungan alam dan buatan	Sama-sama meneliti tentang pembelajaran IPS	Metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran

				IPS
4	Normilasari, Purna Haidawati	Upaya meningkatkan hasil belajar IPA dengan menggunakan kombinasi media diorama dan media bergambar pada SDN 5 Langkai Palangkaraya	Sama-sama menggunakan media diorama untuk meneliti pembelajaran	Metode yang digunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

B. Landasan Teori

a. Model pengembangan pembelajaran

Model pengembangan pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk berdasarkan teori pengembangan yang sudah ada.

Model-model pengembangan media diorama diuraikan sebagai berikut:

1. Model 4-D

Model penelitian pengembangan 4D *Thiagarajan* yang melalui beberapa tahap, yakni tahap define (pendefinisian), tahap design(perancangan), tahap develop (pengembangan) dan serta tahap disseminate (penyebaran). Adapun tahap-tahapan yang akan dilaksanakan pada penerapan model pengembangan 4D sebagai berikut:

- a. Tahap *Define* (Pendefinisi). Pada tahap ini peneliti akan menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Syarat-syarat pengembangan produk yang akan dilakukan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan (R&D) yang tepat digunakan untuk mengembangkan produk. Tahap pendefinisian dilakukan dengan cara : (a) analisis kurikulum, (b) analisis karakter peserta didik, (c) analisis materi, (d) merumuskan tujuan.
- b. Tahap *Design* (Perancangan). Dalam tahap ini, peneliti telah membuat produk awal atau rancangan produk. Kemudian, tahap ini akan diisi dengan kegiatan menyiapkan perangkat pembelajaran (materi, media, alat evaluasi) . Tahap ini terdiri dari empat langkah yaitu : (a) penyusunan tes, (b) pemilihan media, (c) Pemilihan bentuk penyajian pembelajaran, (d) rancangan awal.
- c. Tahap *Devlop* (Pengembangan). Pada tahap ini adalah menghasilkan produk pembelajaran yang telah direvisi. Langkah-langkahnya sebagai berikut : (a) Validasi model oleh ahli/pakar. (b) Revisi. (c) Uji coba. (d) Revisi model berdasarkan hasil uji coba. (e) Implementasi model pada wilayah yang lebih luas.
- d. Tahap *Disseminate* (Penyebaran). Tahap ini dilakukan dengan cara mensosialisasikan bahan ajar kepada guru dan peserta didik dengan jumlah yang

dibatasi. sosialisasi ini dimaksudkan untuk memperoleh respons terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Apabila respon sasaran pengguna bahan ajar baik maka dapat dilakukan pencetakan dalam jumlah banyak dan penyebaran bahan ajar.¹⁰

2. Model ADDIE

Model pengembangan penelitian ini merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (ADDIE)*.

- a. *Analysis*. Pada tahap ini adalah menganalisis pengembangan produk pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan produk pembelajaran yang baru.
- b. *Design*. Dalam perancangan produk pembelajaran, tahap desain akan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar.
- c. *Development*. Pada tahap ini apabila di tahap Design telah dirancang penggunaan perangkat baru yang masih konseptual, maka pada tahap Development disiapkan atau dibuat perangkat pembelajaran dengan perangkat baru tersebut seperti RPP, media dan materi pelajaran.

¹⁰ Syahrir, Susilawati " Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Siswa SMP". Vol.1, No.2, h.167

d. *Implementation*. Pada tahap ini diimplementasikan perangkat yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas.

e. *Evaluation*. Dalam tahap ini dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif.¹¹

Model pengembangan yang diterapkan oleh penulis yaitu model 4-D , yang memiliki empat tahap, tahap pertama pendefinisian (*define*), kedua tahap perancangan (*design*), ketiga tahap pengembangan (*devlop*) dan keempat tahap penyebaran (*disseminate*). Peneliti menggunakan model 4-D ini dengan alasan, banyaknya peneliti sebelumnya yang mengembangkan bahan ajar menggunakan model 4-D dan hasil dari penelitiannya berhasil. Maka dari itu penulis ingin mengikuti jejak peneliti sebelumnya dengan keberhasilannya menggunakan model 4-D untuk mengembangkan bahan ajar. Tapi penelitian kali ini hanya melaksanakan sampai tahap *develop* saja, disebabkan waktu yang terbatas dan memiliki biaya yang cukup mahal.

B. Pengembangan Media Pembelajaran

Kata ‘Media’ berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari ‘medium’, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Association for Education and Communication Tecnology* (AECT), mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi.

¹¹ Cahya Alim Wijaya dkk ”Pengembangan Media Pembelajaran Pengendali Kecepatan dan Soft Starting Motor Listrik Berbasis Arduino Pada Mata Kuliah Penggunaan dan Penguatan Motor” Vol. 2, No. 2, Tahun 2017. h. 16.

National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Sedangkan Heinich, dkk (1982) mengartikan istilah media sebagai “ *the term refer to anything that carries infomation between a source and a receiver*”.

Pengertian media pembelajaran menurut Latuheru, media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau bendayang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar).

Perlu dikemukakan pula bahwa kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Dengan kata lain, kegiatan belajar melalui media terjadi bila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber, lewat media tersebut. Namun proses komunikasi itu sendiri baru terjadi setelah ada reaksi balik. Berdasarkan uraian di atas maka secara singkat dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran itu merupakan wahana penyalur pesan atau imformasi belajar.¹²

Fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini:

1. Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.

¹² Tejo Nurseto “ *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*”,(Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta).

2. Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.

3. Mempercepat proses belajar.

4. Meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.

5. Mengkonkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa. Adapun manfaat media sebagai berikut:

a. Menyamakan persepsi siswa. Dengan melihat objek yang sama dan konsisten maka siswa akan memiliki persepsi yang sama.

b. Mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak. Misalnya untuk menjelaskan tentang sistem pemerintahan, perekonomian, berhembusnya angin, dan sebagainya. Bisa menggunakan media gambar, grafik atau bahan sederhana.

c. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau film tentang binatang-binatang buas, gunung meletus, lautan, kutub utara dll.

d. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil. Misalnya guru yang akan menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, dan sebagainya.

e. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat dalam media film bisa memperlihatkan tentang lintasan peluru, melesatnya anak panah, atau memperlihatkan suatu ledakan.

f. Pembelajaran lebih menarik media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berfikir yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat belajar.

g. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa umpan balik dan penguatan.

h. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinan dapat diserap oleh siswa.

i. Kualitas hasil belajar dapat dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dan mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara terorganisasikan dengan baik, spesipik, dan jelas.

j. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran diracang untuk penggunaan secara individu.

k. Sikaf positif terhadap peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat peserta didik.¹³

Sudjana dan riva, mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

¹³ Arsyad Azhar, hal,25-27

3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pembelajaran.

4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.¹⁴

Tujuan penggunaan media pembelajaran yaitu:

- a. Agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat.
- b. Untuk mempermudah bagi guru/pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada anak didik.
- c. Untuk mempermudah bagi anak didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru/pendidik.
- d. Untuk mendapat dorongan keinginan anak didik untuk mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan guru.
- e. Untuk menghindari salah pengertian atau salah paham antara anak didik yang satu dengan yang lain terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru.

Jenis –jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

¹⁴ Arsyad Azhar, Media Pembelajaran, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada 2007) hal,24-25

1. Media audio, seperti : siaran berita, sandiwara dalam radio, *tape recorder*
2. Media cetak, seperti : buku, modul, bahan ajar.
3. Media visual diam, seperti: foto, *slide*, gambar.
4. Media visual gerak, seperti : film bisu, *movie maker* tanpa suara, video tanpa suara.
5. Media audio semi gerak, seperti: tulisan jauh bersuara.
6. Media audio visual diam, seperti : film rangkai suara, *slide* rangkai suara.
7. Media audio visual gerak, seperti: film dokumentasi, video kethorprak, video wayang, video campursari.

C. Media Diorama

Menurut Sudjana dan Rivai, diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan dipentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian.

¹⁵Sudjana dan Rivai, menyatakan bahwa diorama merupakan sebuah model khusus yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana lingkungan tertentu, salah satu contohnya yaitu boneka, merupakan variasi bentuk model yang diperuntukkan bagi pertunjukan lakon-lakon dramatisasi. Penggunaan benda nyata di dalam proses belajar mengajar terutama bertujuan untuk memperkenalkan suatu unit pelajaran tertentu, proses kerja suatu objek studi tertentu, atau bagian-bagian serta aspek-aspek lain yang dipergunakan. Dapat disimpulkan diorama adalah pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau

¹⁵ Sudjana dan Rivai, *Media Pengajaran*, (Sinar Baru Algesindo, 2013) h.170

menjelaskan suatu keadaan atau fenomena baik yang memiliki nilai sejarah maupun tidak.

Beberapa manfaat media diorama di antaranya, yaitu:

1. Media Diorama mengandung materi tentang lingkungan yang berbentuk media tiga dimensi.
2. Diorama lingkungan dapat memvisualisasikan materi yang tidak memungkinkan dibawa di dalam kelas.
3. Media Diorama memiliki unsur banyak warna sehingga dapat menarik perhatian siswa.
4. Dapat digunakan di luar jam pelajaran,
5. Membimbing siswa aktif dan meminimalisir metode ceramah guru.
6. Memberikan wawasan kepada masyarakat bahwa diorama tidak selalu berbentuk besar, namun, dapat dimodifikasi menjadi diorama bongkar pasang, sehingga mudah di dalam penyimpanan.

Kelebihan media diorama yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar adalah dapat dibuat dari bahan yang murah dan mudah di dapat, dapat dipakai berulang-ulang, dapat melukiskan bentuk dari keadaan sebenarnya.

Kelemahan media diorama adalah tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar, penyimpanannya memerlukan ruang yang besar dan perawatannya rumit. Namun kekurangan tersebut dapat diatasi dengan membuat diorama dalam ukuran yang besar sehingga dapat diamati oleh seisi kelas. Untuk perawatannya yang rumit, diorama dapat dibuat model tertutup sehingga tidak

mudah kotor. Media diorama memang memiliki banyak manfaat dan kelebihan. Namun, masih ada yang harus diperhatikan, terutama dalam pembuatannya.

Tujuan penggunaan media diorama ini, tidak jauh berbeda dengan tujuan penggunaan media. Namun, dalam penelitian ini, pengguna media diorama terutama tujuan untuk memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

D. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik. Pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra mata pembelajaran maupun antar mata pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran tematik di maknai sebagai pola pembelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, nilai, dan sikap pembelajaran dengan menggunakan tema. Pembelajaran ini melibatkan beberapa kompetensi dasar, hasil belajar, dan indikator dari suatu mata pelajaran atau bahkan beberapa mata pelajaran.¹⁶

2. Karakteristik pembelajaran tematik.

¹⁶ Andi Prastowo, *Pengembangan Pembelajaran Tematik : Tinjauan Teoritis dan Praktis*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2014) hlm.55

Sebagai suatu model proses, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

a. Berpusat pada siswa

b. Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

b. Memberikan pengalaman langsung

c. Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

d. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

e. Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

f. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran.

g. Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, Siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk

membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

g. Bersifat fleksibel

h. Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

i. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa

j. Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhan.

3. Manfaat Pembelajaran Tematik

Dengan menerapkan pembelajaran tematik, peserta didik dan guru mendapatkan banyak manfaat. Diantara manfaat tersebut adalah:

a. Pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik terhadap realitas sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualitasnya.

b. Pembelajaran tematik memungkinkan peserta didik mampu mengeksplorasi pengetahuan melalui serangkaian proses kegiatan pembelajaran.

c. Pembelajaran tematik mampu meningkatkan keeratan hubungan antarpeserta didik.

d. Pembelajaran tematik membantu guru dalam meningkatkan profesionalismenya.

e. Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan anak.

- f. Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena berkesan dan bermakna.
- g. Mengembangkan keterampilan berfikir anak sesuai dengan permasalahan yang dihadapi.
- h. Menumbuhkan keterampilan sosial dalam bekerja, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

E. Konsep Pendidikan Lingkungan

Pendidikan lingkungan hidup adalah suatu program pendidikan untuk membina anak atau peserta didik memiliki pengertian, kesadaran, sikap, dan perilaku yang rasional serta bertanggung jawab tentang pengaruh timbal balik antara penduduk dengan lingkungan hidup dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Tujuan umum pendidikan lingkungan hidup menurut UNESCO dalam konferensi Tbilisi yaitu: 1) untuk membantu menjelaskan masalah kepedulian serta perhatian tentang saling berkaitan antara ekonomi, sosial, politik, dan ekologi di kota maupun di wilayah pedesaan; 2) untuk memerikan kesempatan kepada setiap orang untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, komitmen, dan kemampuan yang dibutuhkan untuk melindungi dan memperbaiki lingkungan, dan 3) untuk menciptakan pola perilaku yang baru pada individu, kelompok, dan masyarakat sebagai suatu keseluruhan terhadap lingkungan.¹⁷

¹⁷ Rifki Afandi “ *Interaksi Pendidikan Lingkungan Hidup Melalui Pembelajaran Di Sekolah Dasar Sebagai Alternatif Menciptakan Sekolah Hijau*” vol.2, No.1, Februari 2013: h 98-108

Lingkungan dapat mengajarkan peserta didik dalam menyadari luar biasanya ciptaan Tuhan Sang Pencipta Alam, belajar bersyukur dengan lingkungan yang ada di sekitar, menyadari adanya hubungan timbal balik manusia dan lingkungan, bagaimana lingkungan membantu dalam berkehidupan, bagaimana cara melestarikan dan menjaga lingkungan, serta memahami perlu kerjasama antar manusia untuk menciptakan lingkungan yang seimbang dan saling menjaga agar hubungan timbal balik dengan lingkungan akan terus terjaga dan seimbang.

Peta konsep pendidikan lingkungan hidup melalui pembelajaran IPS di sekolah dasar kelas rendah, dengan kompetensi dasar yaitu:

1. lingkungan alam dan
2. lingkungan buatan

Lingkungan alam atau alam semesta adalah fana. Alam semesta adalah ruang dimana di dalamnya terdapat kehidupan biotik maupun abiotik serta segala macam peristiwa alam yang dapat diungkapkan maupun yang belum diungkapkan oleh manusia, contoh lingkungan alam yaitu 1) gunung; 2) laut; 3) danau.

Lingkungan buatan adalah segala sesuatu yang dibuat oleh manusia dan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia, contoh lingkungan buatan yaitu 1) sungai; 2) sawah; 3) kolam ikan; 4) sekolah; 5) gedung; 6) pasar; 7) jalan; 8) rumah dll.

F. Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan suatu budaya yang menjadi tradisi masyarakat dalam hal ini peneliti mengambil jenis kearifan lokal yang bercirikan bahan atau kebutuhan masyarakat sehari-hari yang berkearifan lokal. Yang dimaksud disini adalah pembuatan media diorama bahan tanaman sagu, dimana tanaman sagu merupakan kebutuhan masyarakat dan menjadikan tumbuhan sagu sebagai kebudayaan Luwu. Dimana serabut, batang dan daun sagu merupakan bahan utama dari pembuatan media yang saya buat sehingga dikatakan media diorama ini bercirikan kearifan lokal.

Secara konseptual kearifan lokal merupakan bagian dari kebudayaan, sifat-sifat hakiki kearifan lokal adalah: 1) mampu bertahan terhadap budaya luar; 2) memiliki kemampuan mengakomodasi unsur-unsur budaya luar; 3) mempunyai kemampuan mengintegrasikan unsur-unsur budaya luar ke dalam kebudayaan asli; 4) mampu mengendalikan; dan 5) mampu memberikan arah pada perkembangan budaya.¹⁸ Atas dasar itu kearifan lokal dapat dimaknai sebagai kebijakan manusia dan komunikasi dengan bersandar pada filosofi, nilai-nilai, etika, cara-cara, dan perilaku yang melembaga secara tradisional mengelola berbagai sumber daya alam, sumber daya hayati, sumber daya manusia, dan sumber daya budaya untuk kelestarian sumber daya tersebut bagi kelangsungan hidup berkelanjutan. Pada era globalisasi dewasa ini muncul upaya-upaya untuk membangkitkan kembali atau pemberdayaan, pelestarian dan pengembangan adat istiadat dan peran dari lembaga-lembaga adat. Menggunakan nilai-nilai budaya lokal untuk menjawab

¹⁸ Brata Bagus Ida, "Kearifan Budaya Lokal Perakot Identitas Bangsa", Jurnal Bakti Saraswati Vol.05.Nomor 01,2016,h,11-15

berbagai tantangan inilah sebagai wujud nyata revitalisasi budaya lokal itu. Bahkan tidak hanya mampu menjawab berbagai tantangan ke depan, namun kearifan lokal itu dapat dijadikan sebagai perekat sekaligus memperkokoh identitas bangsa. Kearifan lokal yang dimiliki daerah-daerah dalam lingkup wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia sungguh sangat luar biasa banyaknya dan yang menunjukkan keberagaman jenisnya. Secara selektif banyak diantaranya yang dapat diangkat sebagai asset kekayaan kebudayaan bangsa dan dapat dijadikan sebagai perekat sekaligus sebagai modal dasar untuk memperkokoh identitas/jati diri bangsa, seperti halnya wilayah luwu yang peneliti fokuskan pada penelitian ini.

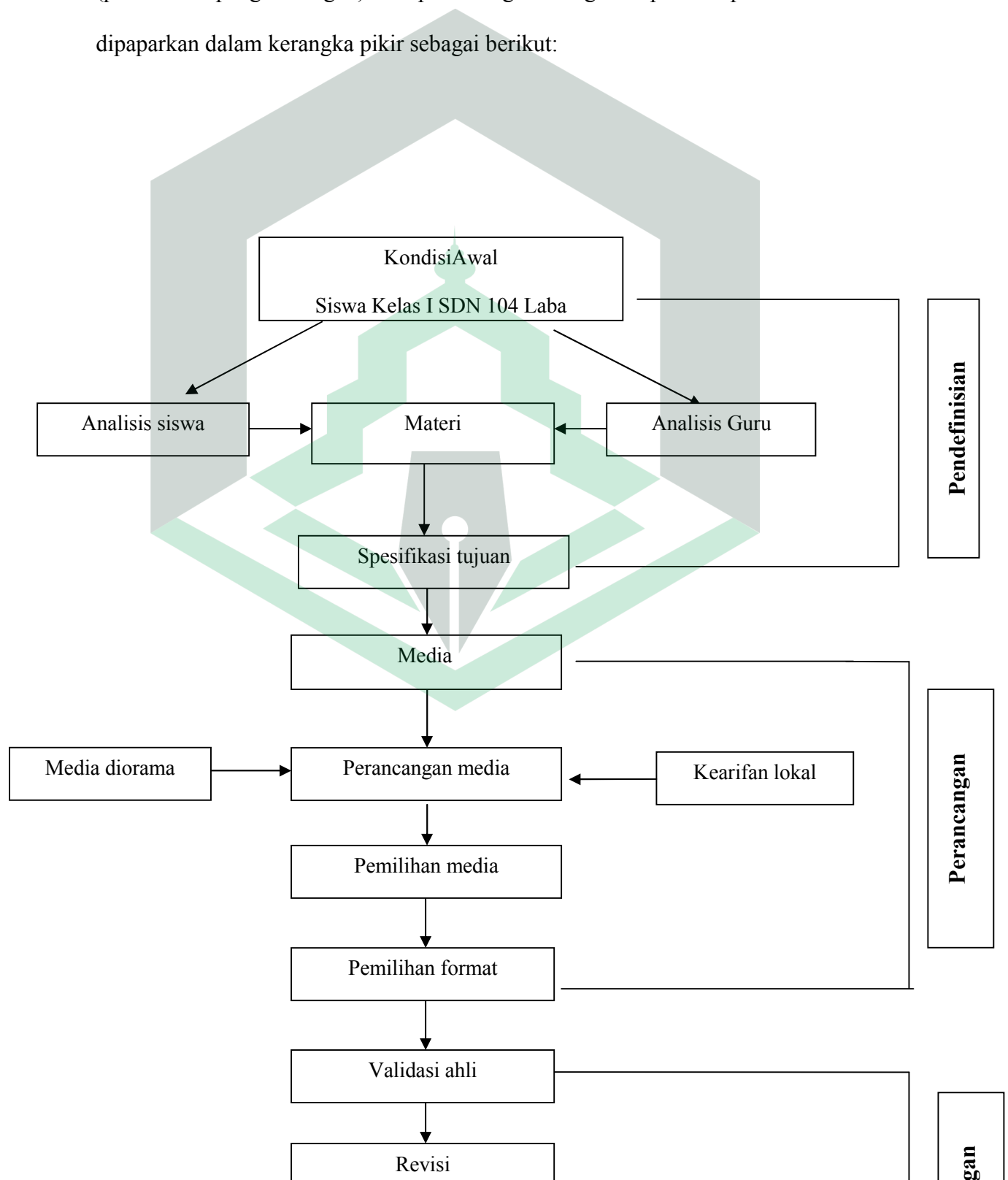
G. Kerangka Pikir

Berbagai upaya telah dilakukan untuk memperbaiki pendidikan di Indonesia. Salah satu upaya yang dilakukan oleh tenaga pendidikan adalah melakukan berbagai penelitian untuk mengetahui masalah-masalah dan mencoba berbagai model, pendekatan, strategi, metode, dan teknik baru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu media pembelajaran yang akan digunakan perlu diteliti kelayakannya.

Oleh sebab itu, peneliti tertarik membuat perangkat media dan ingin dikembangkan untuk di jadikan sebagai media pembelajaran yang valid, efektif, dan menarik.

Model pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini mengacu kepada model *Four-D* Thiagarajan. Alasan peneliti menggunakan Model *Four-D* adalah: (1) lebih tepat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan media, (2)

uraiannya tampak lebih lengkap dan sistematis, dan (3) dalam pengembangannya melibatkan penilaian ahli, sehingga sebelum dilakukan uji coba di lapangan media pembelajaran telah dilakukan revisi berdasarkan penilaian, saran dan masukan para ahli. Penelitian ini merupakan suatu penelitian *Research and Development* (penelitian pengembangan) adapun langkah-langkah proses penelitian ini dipaparkan dalam kerangka pikir sebagai berikut:



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berdasarkan penelusuran hasil penelitian, ditemukan beberapa skripsi yang relevan dengan penelitian diantaranya:

Pertama, skripsi yang ditulis oleh Pintanti Darajati, dengan judul *Pengembangan Media Diorama Lingkungan Sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas SDN TAHUNAN*. Penelitian di atas merupakan skripsi pada Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2016. Dari hasil penelitian menjelaskan bahwa dalam pembelajaran IPS pada materi lingkungan alam dan lingkungan buatan yaitu disebabkan keterbatasan media yang digunakan guru.¹ Oleh sebab itu peneliti membuat rancangan media yang akan dikembangkan menggunakan media diorama.

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Eddy Noviana, dengan judul *Pola Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal di Kelas IV SDN 04 Buanta Besar Kecamatan Siak Kabupaten Siak*. Penelitian di atas merupakan skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, Pekanbaru tahun 2014. Dari hasil penelitian menjelaskan bahwa pemahaman siswa dalam mempelajari IPS kurang baik.²

¹ Pintanti Darajati, *Pengembangan Media Diorama Lingkungan Sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas III SDN TAHUNAN*, (Universitas Negeri Yogyakarta, Skripsi 2016)

² Eddy noviana, *Pola Pembelajaran Pendidikan IPS berbasis Kearifan Lokal di Kelas IV SDN 04 Buanta Besar Kecamatan Siak Kabupaten Siak* , Skripsi (Universitas Riau, Pekanbaru)

Oleh sebab itu peneliti membuat bahan ajar di desain sedemikian rupa agar mempermudah siswa untuk mempelajarinya.

Ketiga, skripsi yang ditulis Risa Adilah Utami, dengan judul Penggunaan Metode *Make A Match* dalam Pembelajaran IPS tentang Lingkungan alam dan buatan. Penelitian di atas merupakan skripsi pada Program studi Guru SD Muhammadiyah Purwodiningratan 2 Yogyakarta tahun 2016. Dari hasil penelitian menjelaskan permasalahan yang di dapat yaitu guru hanya terus menerus menggunakan ceramah untuk membahas suatu materi.³Oleh sebab itu, peneliti menggunakan model 4-D untuk membuat peserta didik mudah memahami pembelajaran.

Keempat, skripsi yang ditulis Normilasari, Purna Haidawati, dengan judul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Kombinasi Media Diorama dan Media Bergambar pada SDN 5 Langkai Palangkaraya. Penelitian di atas merupakan skripsi pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Palangkaraya tahun 2016.⁴Dari hasil penelitian menjelaskan bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik untuk mata pelajaran IPA. Oleh sebab itu, diterapkan metode R&D untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan media.

³ Risa Adaliah Utami, *Penggunaan Make A Match dalam Pembelajaran IPS tentang Lingkungan alam dan buatan*, (Universitas Yogyakarta, Skripsi 2016)

⁴ Normilasari, Purna Haidawati, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Kombinasi Media Diorama dan Media Bergambar pada SDN 5 Langkai Palangkaraya*, (Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Skripsi 2016)

Tabel 1.1 Penelitian terdahulu yang relevan

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Pintanti Darajati	Pengembangan Media Diorama Lingkungan Sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas SDN TAHUNAN	Sama-sama meneliti tentang pengembangan media diorama	Model pengembangan media yang dilakukan.
2	Eddy Noviana	Pola pengembangan Pendidikan IPS berbasis Kearifan Lokal di Kelas IV SDN 04 Buanta Besar Kecamatan Siak Kabupaten Siak	Sama-sama meneliti tentang kearifan lokal dalam pembelajaran ips	Mengembangkan bahan ajar
3	Risa Adaliah Utami	Penggunaan Make A Match Pembelajaran IPS tentang Lingkungan alam dan buatan	Sama-sama meneliti tentang pembelajaran IPS	Metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS

4	Normilasari, Purna Haidawati	Upaya meningkatkan hasil belajar IPA dengan menggunakan kombinasi media diorama dan media bergambar pada SDN 5 Langkai Palangkaraya	Sama-sama menggunakan media diorama untuk meneliti pembelajaran	Metode yang digunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
---	---------------------------------	---	---	---

B. Landasan Teori

a. Model pengembangan pembelajaran

Model pengembangan pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk berdasarkan teori pengembangan yang sudah ada.

Model-model pengembangan media diorama diuraikan sebagai berikut:

1. Model 4-D

Model penelitian pengembangan 4D *Thiagarajan* yang melalui beberapa tahap, yakni tahap define (pendefinisian), tahap design(perancangan), tahap develop (pengembangan) dan serta tahap disseminate (penyebaran).

Adapun tahap-tahapan yang akan dilaksanakan pada penerapan model pengembangan 4D sebagai berikut:

a. Tahap *Define* (Pendefinisi). Pada tahap ini peneliti akan menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Syarat-syarat pengembangan produk yang akan dilakukan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan (R&D) yang tepat digunakan untuk mengembangkan produk. Tahap pendefinisian dilakukan dengan cara : (a) analisis kurikulum, (b) analisis karakter peserta didik, (c) analisis materi, (d) merumuskan tujuan.

b. Tahap *Design* (Perancangan). Dalam tahap ini, peneliti telah membuat produk awal atau rancangan produk. Kemudian, tahap ini akan diisi dengan kegiatan menyiapkan perangkat pembelajaran (materi, media, alat evaluasi) . Tahap ini terdiri dari empat langkah yaitu : (a) penyusunan tes, (b) pemilihan media, (c) Pemilihan bentuk penyajian pembelajaran, (d) rancangan awal.

c. Tahap *Devlop* (Pengembangan). Pada tahap ini adalah menghasilkan produk pembelajaran yang telah direvisi. Langkah-langkahnya sebagai berikut : (a) Validasi model oleh ahli/pakar. (b) Revisi. (c) Uji coba. (d) Revisi model berdasarkan hasil uji coba. (e) Implementasi model pada wilayah yang lebih luas.

d. Tahap *Disseminate* (Penyebaran). Tahap ini dilakukan dengan cara mensosialisasikan bahan ajar kepada guru dan peserta didik dengan jumlah yang dibatasi. sosialisasi ini dimaksudkan untuk memperoleh respons terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Apabila respon sasaran pengguna bahan ajar baik

maka dapat dilakukan pencetakan dalam jumlah banyak dan penyebaran bahan ajar.⁵

2. Model ADDIE

Model pengembangan penelitian ini merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE).

a. *Analysis*. Pada tahap ini adalah menganalisis pengembangan produk pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan produk pembelajaran yang baru.

b. *Design*. Dalam perancangan produk pembelajaran, tahap desain akan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar.

c. *Development*. Pada tahap ini apabila di tahap Design telah dirancang penggunaan perangkat baru yang masih konseptual, maka pada tahap Development disiapkan atau dibuat perangkat pembelajaran dengan perangkat baru tersebut seperti RPP, media dan materi pelajaran.

d. *Implementation*. Pada tahap ini diimplementasikan perangkat yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas.

⁵ Syahrir, Susilawati” Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Siswa SMP”. Vol.1, No.2, h.167

e. *Evaluation*. Dalam tahap ini dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif.⁶

Model pengembangan yang diterapkan oleh penulis yaitu model 4-D , yang memiliki empat tahap, tahap pertama pendefinisian (*define*), kedua tahap perancangan (*design*), ketiga tahap pengembangan (*devlop*) dan keempat tahap penyebaran (*disseminate*). Peneliti menggunakan model 4-D ini dengan alasan, banyaknya peneliti sebelumnya yang mengembangkan bahan ajar menggunakan model 4-D dan hasil dari penelitiannya berhasil. Maka dari itu penulis ingin mengikuti jejak peneliti sebelumnya dengan keberhasilannya menggunakan model 4-D untuk mengembangkan bahan ajar. Tapi penelitian kali ini hanya melaksanakan sampai tahap *develop* saja, disebabkan waktu yang terbatas dan memiliki biaya yang cukup mahal.

B. Pengembangan Media Pembelajaran

Kata ‘Media’ berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari ‘medium’, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Association for Education and Communication Tecnology* (AECT), mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Associtation* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Sedangkan Heinich, dkk

⁶ Cahya Alim Wijaya dkk ”Pengembangan Media Pembelajaran Pengendali Kecepatan dan Soft Starting Motor Listrik Berbasis Arduino Pada Mata Kuliah Penggunaan dan Penguatan Motor” Vol. 2, No. 2, Tahun 2017. h. 16.

(1982) mengartikan istilah media sebagai “ *the term refer to anything that carries infomation between a source and a receiver*”.

Pengertian media pembelajaran menurut Latuheru, media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau bendayang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar).

Perlu dikemukakan pula bahwa kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Dengan kata lain, kegiatan belajar melalui media terjadi bila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber, lewat media tersebut. Namun proses komunikasi itu sendiri baru terjadi setelah ada reaksi balik. Berdasarkan uraian di atas maka secara singkat dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran itu merupakan wahana penyalur pesan atau imformasi belajar.⁷

Fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini:

1. Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
3. Mempercepat proses belajar.

⁷ Tejo Nurseto “ *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*”,(Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta).

4. Meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.

5. Mengkonkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa. Adapun manfaat media sebagai berikut:

a. Menyamakan persepsi siswa. Dengan melihat objek yang sama dan konsisten maka siswa akan memiliki persepsi yang sama.

b. Mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak. Misalnya untuk menjelaskan tentang sistem pemerintahan, perekonomian, berhembusnya angin, dan sebagainya. Bisa menggunakan media gambar, grafik atau bahan sederhana.

c. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau film tentang binatang-binatang buas, gunung meletus, lautan, kutub utara dll.

d. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil. Misalnya guru yang akan menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, dan sebagainya.

e. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat dalam media film bisa memperlihatkan tentang lintasan peluru, melesatnya anak panah, atau memperlihatkan suatu ledakan.

f. Pembelajaran lebih menarik media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berfikir yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat belajar.

g. Pembelajara menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa umpan balik dan penguatan.

h. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinan dapat diserap oleh siswa.

i. Kualiatas hasil belajar dapat dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dan mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara terorganisasikan dengan baik, spesipik, dan jelas.

j. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.

k. Sikaf positif terhadap peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasehat peserta didik.⁸

Sudjana dan riva, mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pembelajaran.

⁸ Arsyad Azhar, hal,25-27

4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.⁹

Tujuan penggunaan media pembelajaran yaitu:

- a. Agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat.
- b. Untuk mempermudah bagi guru/pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada anak didik.
- c. Untuk mempermudah bagi anak didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru/pendidik.
- d. Untuk mendapat dorongan keinginan anak didik untuk mengetahui lebih banyak dalam mendalami tentang materi atau pesan yang disampaikan guru.
- e. Untuk menghindari salah pengertian atau salah paham antara anak didik yang satu dengan yang lain terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru.

Jenis –jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media audio, seperti : siaran berita, sandiwara dalam radio, *tape recorder*
2. Media cetak, seperti : buku, modul, bahan ajar.
3. Media visual diam, seperti: foto, *slide*, gambar.

⁹ Arsyad Azhar, Media Pembelajaran, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada 2007) hal,24-25

4. Media visual gerak, seperti : film bisu, *movie maker* tanpa suara, video tanpa suara.
5. Media audio semi gerak, seperti: tulisan jauh bersuara.
6. Media audio visual diam, seperti : film rangkai suara, slide rangkai suara.
7. Media audio visual gerak, seperti: film dokumentasi, video kethorprak, video wayang, video campursari.

C. Media Diorama

Menurut Sudjana dan Rivai, diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan dipentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian.

¹⁰Sudjana dan Rivai, menyatakan bahwa diorama merupakan sebuah model khusus yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana lingkungan tertentu, salah satu contohnya yaitu boneka, merupakan variasi bentuk model yang diperuntukkan bagi pertunjukan lakon-lakon dramatisasi. Penggunaan benda nyata di dalam proses belajar mengajar terutama bertujuan untuk memperkenalkan suatu unit pelajaran tertentu, proses kerja suatu objek studi tertentu, atau bagian-bagian serta aspek-aspek lain yang dipergunakan. Dapat disimpulkan diorama adalah pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena baik yang memiliki nilai sejarah maupun tidak.

Beberapa manfaat media diorama di antaranya, yaitu:

¹⁰ Sudjana dan Rivai, *Media Pengajaran*, (Sinar Baru Algesindo, 2013) h.170

1. Media Diorama mengandung materi tentang lingkungan yang berbentuk media tiga dimensi.

2. Diorama lingkungan dapat memvisualisasikan materi yang tidak memungkinkan dibawa di dalam kelas.

3. Media Diorama memiliki unsur banyak warna sehingga dapat menarik perhatian siswa.

4. Dapat digunakan di luar jam pelajaran,

5. Membimbing siswa aktif dan meminimalisir metode ceramah guru.

6. Memberikan wawasan kepada masyarakat bahwa diorama tidak selalu berbentuk besar, namun, dapat dimodifikasi menjadi diorama bongkar pasang, sehingga mudah di dalam penyimpanan.

Kelebihan media diorama yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar adalah dapat dibuat dari bahan yang murah dan mudah di dapat, dapat dipakai berulang-ulang, dapat melukiskan bentuk dari keadaan sebenarnya.

Kelemahan media diorama adalah tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar, penyimpanannya memerlukan ruang yang besar dan perawatannya rumit. Namun kekurangan tersebut dapat diatasi dengan membuat diorama dalam ukuran yang besar sehingga dapat diamati oleh seisi kelas. Untuk perawatannya yang rumit, diorama dapat dibuat model tertutup sehingga tidak mudah kotor. Media diorama memang memiliki banyak manfaat dan kelebihan. Namun, masih ada yang harus diperhatikan, terutama dalam pembuatannya.

Tujuan penggunaan media diorama ini, tidak jauh berbeda dengan tujuan penggunaan media. Namun, dalam penelitian ini, pengguna media diorama

terutama tujuan untuk memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

D. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik. Pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra mata pembelajaran maupun antar mata pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran tematik di maknai sebagai pola pembelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, nilai, dan sikap pembelajaran dengan menggunakan tema. Pembelajaran ini melibatkan beberapa kompetensi dasar, hasil belajar, dan indikator dari suatu mata pelajaran atau bahkan beberapa mata pelajaran.¹¹

2. Karakteristik pembelajaran tematik.

Sebagai suatu model proses, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

a. Berpusat pada siswa

b. Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa

¹¹ Andi Prastowo, *Pengembangan Pembelajaran Tematik : Tinjauan Teoritis dan Praktis*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2014) hlm.55

sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

- b. Memberikan pengalaman langsung
- c. Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- d. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
- e. Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.
- f. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran.
- g. Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, Siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- g. Bersifat fleksibel
- h. Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang

lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

- i. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa
- j. Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhan.

3. Manfaat Pembelajaran Tematik

Dengan menerapkan pembelajaran tematik, peserta didik dan guru mendapatkan banyak manfaat. Diantara manfaat tersebut adalah:

- a. Pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik terhadap realitas sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualitasnya.
- b. Pembelajaran tematik memungkinkan peserta didik mampu mengeksplorasi pengetahuan melalui serangkaian proses kegiatan pembelajaran.
- c. Pembelajaran tematik mampu meningkatkan keeratan hubungan antarpeserta didik.
- d. Pembelajaran tematik membantu guru dalam meningkatkan profesionalismenya.
- e. Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan anak.
- f. Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena berkesan dan bermakna.
- g. Mengembangkan keterampilan berfikir anak sesuai dengan permasalahan yang dihadapi.
- h. Menumbuhkan keterampilan sosial dalam bekerja, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

E. Konsep Pendidikan Lingkungan

Pendidikan lingkungan hidup adalah suatu program pendidikan untuk membina anak atau peserta didik memiliki pengertian, kesadaran, sikap, dan perilaku yang rasional serta bertanggung jawab tentang pengaruh timbal balik antara penduduk dengan lingkungan hidup dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Tujuan umum pendidikan lingkungan hidup menurut UNESCO dalam konferensi Tbilisi yaitu: 1) untuk membantu menjelaskan masalah kepedulian serta perhatian tentang saling berkaitan antara ekonomi, sosial, politik, dan ekologi di kota maupun di wilayah pedesaan; 2) untuk memberikan kesempatan kepada setiap orang untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, komitmen, dan kemampuan yang dibutuhkan untuk melindungi dan memperbaiki lingkungan, dan 3) untuk menciptakan pola perilaku yang baru pada individu, kelompok, dan masyarakat sebagai suatu keseluruhan terhadap lingkungan.¹²

Lingkungan dapat mengajarkan peserta didik dalam menyadari luar biasanya ciptaan Tuhan Sang Pencipta Alam, belajar bersyukur dengan lingkungan yang ada di sekitar, menyadari adanya hubungan timbal balik manusia dan lingkungan, bagaimana lingkungan membantu dalam berkehidupan, bagaimana cara melestarikan dan menjaga lingkungan, serta memahami perlu kerjasama antar manusia untuk menciptakan lingkungan yang seimbang dan

¹² Rifki Afandi “ *Interaksi Pendidikan Lingkungan Hidup Melalui Pembelajaran Di Sekolah Dasar Sebagai Alternatif Menciptakan Sekolah Hijau*” vol.2, No.1, Februari 2013: h 98-108

saling menjaga agar hubungan timbal balik dengan lingkungan akan terus terjaga dan seimbang.

Peta konsep pendidikan lingkungan hidup melalui pembelajaran IPS di sekolah dasar kelas rendah, dengan kompetensi dasar yaitu:

1. lingkungan alam dan
2. lingkungan buatan

Lingkungan alam atau alam semesta adalah fana. Alam semesta adalah ruang dimana di dalamnya terdapat kehidupan biotik maupun abiotik serta segala macam peristiwa alam yang dapat diungkapkan maupun yang belum diungkapkan oleh manusia, contoh lingkungan alam yaitu 1) gunung; 2) laut; 3) danau.

Lingkungan buatan adalah segala sesuatu yang dibuat oleh manusia dan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia, contoh lingkungan buatan yaitu 1) sungai; 2) sawah; 3) kolam ikan; 4) sekolah; 5) gedung; 6) pasar; 7) jalan; 8) rumah dll.

F. Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan suatu budaya yang menjadi tradisi masyarakat dalam hal ini peneliti mengambil jenis kearifan lokal yang bercirikan bahan atau kebutuhan masyarakat sehari-hari yang berkearifan lokal. Yang dimaksud disini adalah pembuatan media diorama bahan tanaman sagu, dimana tanaman sagu merupakan kebutuhan masyarakat dan menjadikan tumbuhan sagu sebagai kebudayaan Luwu. Dimana serabut, batang dan daun sagu merupakan bahan utama

dari pembuatan media yang saya buat sehingga dikatakan media diorama ini bercirikan kearifan lokal.

Secara konseptual kearifan lokal merupakan bagian dari kebudayaan, sifat-sifat hakiki kearifan lokal adalah: 1) mampu bertahan terhadap budaya luar; 2) memiliki kemampuan mengakomodasi unsur-unsur budaya luar; 3) mempunyai kemampuan mengintegrasikan unsur-unsur budaya luar ke dalam kebudayaan asli; 4) mampu mengendalikan; dan 5) mampu memberikan arah pada perkembangan budaya.¹³ Atas dasar itu kearifan lokal dapat dimaknai sebagai kebijakan manusia dan komunikasi dengan bersandar pada filosofi, nilai-nilai, etika, cara-cara, dan perilaku yang melembaga secara tradisional mengelola berbagai sumber daya alam, sumber daya hayati, sumber daya manusia, dan sumber daya budaya untuk kelestarian sumber daya tersebut bagi kelangsungan hidup berkelanjutan. Pada era globalisasi dewasa ini muncul upaya-upaya untuk membangkitkan kembali atau pemberdayaan, pelestarian dan pengembangan adat istiadat dan peran dari lembaga-lembaga adat. Menggunakan nilai-nilai budaya lokal untuk menjawab berbagai tantangan inilah sebagai wujud nyata revitalisasi budaya lokal itu. Bahkan tidak hanya mampu menjawab berbagai tantangan ke depan, namun kearifan lokal itu dapat dijadikan sebagai perekat sekaligus memperkokoh identitas bangsa. Kearifan lokal yang dimiliki daerah-daerah dalam lingkup wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia sungguh sangat luar biasa banyaknya dan yang menunjukkan keberagaman jenisnya. Secara selektif banyak

¹³ Brata Bagus Ida, "Kearifan Budaya Lokal Perakot Identitas Bangsa", Jurnal Bakti Saraswati Vol.05.Nomor 01,2016,h,11-15

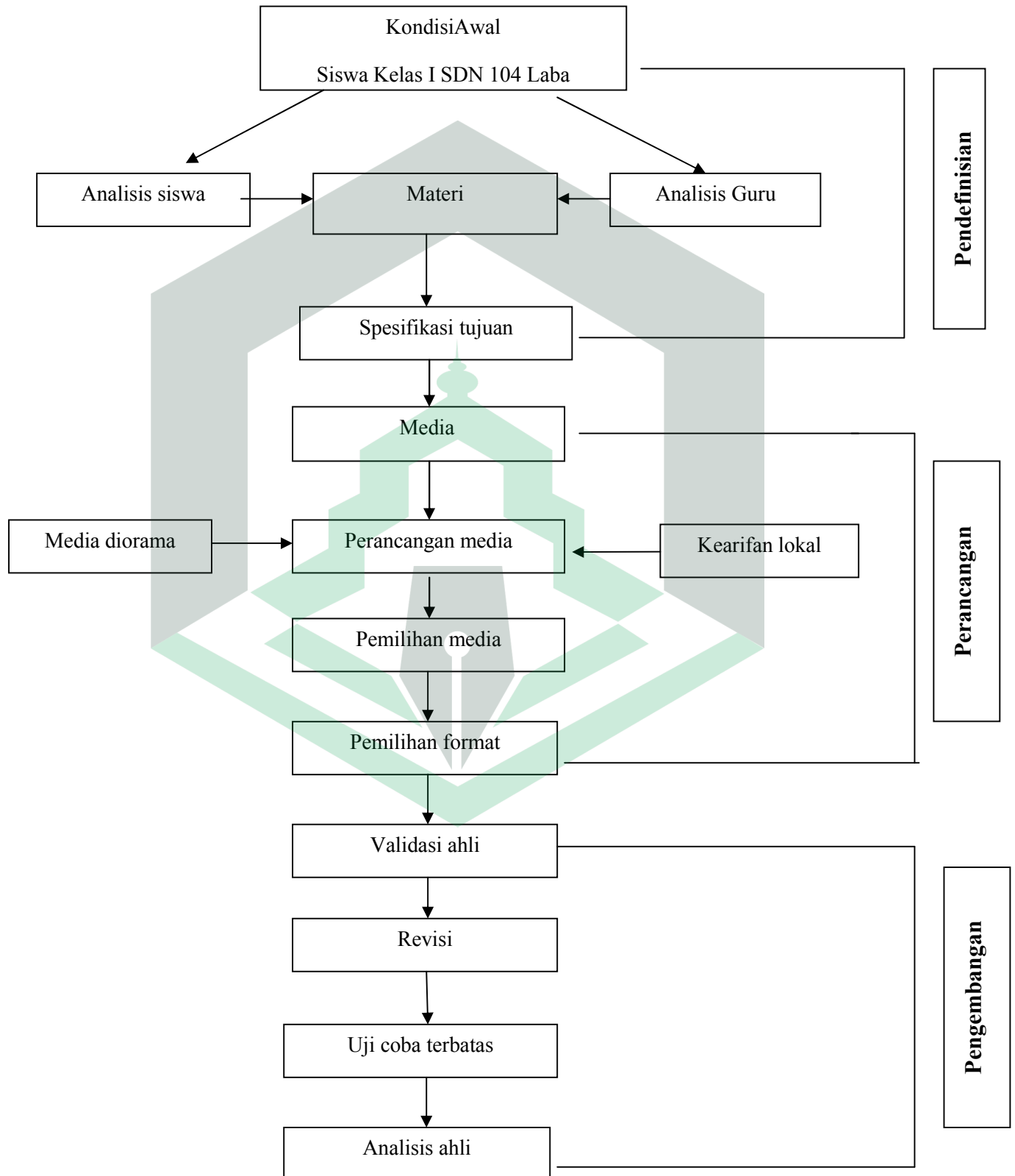
diantaranya yang dapat diangkat sebagai asset kekayaan kebudayaan bangsa dan dapat dijadikan sebagai perekat sekaligus sebagai modal dasar untuk memperkokoh identitas/jati diri bangsa, seperti halnya wilayah luwu yang peneliti fokuskan pada penelitian ini.

G. Kerangka Pikir

Berbagai upaya telah dilakukan untuk memperbaiki pendidikan di Indonesia. Salah satu upaya yang dilakukan oleh tenaga pendidikan adalah melakukan berbagai penelitian untuk mengetahui masalah-masalah dan mencoba berbagai model, pendekatan, strategi, metode, dan teknik baru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu media pembelajaran yang akan digunakan perlu diteliti kelayakannya.

Oleh sebab itu, peneliti tertarik membuat perangkat media dan ingin dikembangkan untuk di jadikan sebagai media pembelajaran yang valid, efektif, dan menarik.

Model pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini mengacu kepada model *Four-D* Thiagarajan. Alasan peneliti menggunakan Model *Four-D* adalah: (1) lebih tepat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan media, (2) uraiannya tampak lebih lengkap dan sistematis, dan (3) dalam pengembangannya melibatkan penilaian ahli, sehingga sebelum dilakukan uji coba di lapangan media pembelajaran telah dilakukan revisi berdasarkan penilaian, saran dan masukan para ahli. Penelitian ini merupakan suatu penelitian *Research and Development* (penelitian pengembangan) adapun langkah-langkah proses penelitian ini dipaparkan dalam kerangka pikir sebagai berikut:



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisa Kebutuhan Peserta didik

Berikut ini hasil wawancara peneliti mengenai analisis kebutuhan yang dilakukan pada guru, sebelumnya saya melakukan analisis terlebih dahulu mengenai media pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik. Dari hasil analisis kebutuhan tersebut, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan agar minat belajar peserta didik meningkat harus ada media pembelajaran lain bukan hanya materi saja guru perlu juga media, media yang dimaksud disini adalah media diorama yang berbasis kearifan lokal agar peserta didik memahami maka dalam proses pembelajarannya dapat berjalan lancar dengan adanya media. Peserta didik juga mampu mengambil makna yang berciri kearifan lokal yang ada pada media diorama.

Untuk itu perlu melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran agar guru dapat mengetahui media pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik sehingga materi yang disampaikan melalui media ini dapat diterima oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan pengembangan media pembelajaran yaitu diorama yang berbasis kearifan lokal, hal ini juga disetujui ihak guru yang ada di sekolah SDN 104 Laba Kabupaten Luwu Utara.

2. Deskripsi Prosedur Penelitian (Model 4-D)

Media diorama berbasis kearifan lokal ini disusun dan dikembangkan berdasarkan model 4-D *Thigrajan Sammel*, yang terdiri dari empat tahap yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Adapun hasil dari kegiatan yang dilakukan pada masing-masing tahap sebagai berikut :

a. Tahap *Define* (Pendefinisian)

1) Analisis ujung depan.

Berdasarkan hasil pantauan dan pengamatan (baik secara langsung atau tidak langsung) tentang kondisi peserta didik yang berkaitan dengan proses belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial materi lingkungan di SD Negeri 104 Laba Kelas I diperoleh informasi sebagai berikut:

a. Media yang digunakan dalam pembelajaran hanya mengandalkan buku paket. Tidak ada umpan balik antara guru dan peserta didik dibuktikan dengan hasil lembar observasi. Taraf keberhasilan tindakan yang diperoleh dari observasi.

b. Kurikulum yang digunakan di kelas V yaitu kurikulum 2013. Sebelum bahan ajar dikembangkan tersebut harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku pada sekolah tersebut. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 104 Laba, khususnya di kelas I diketahui bahwa untuk pelajaran IPS kurikulum yang digunakan kurikulum 2013.

2). Analisis siswa

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui dan melatih karakteristik peserta didik sesuai dengan desain media yang akan digunakan. Pada tahap ini peneliti

menemukan bahwa peserta didik kelas I SD Negeri 104 Laba dalam pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media alat peraga.

Siswa kelas I SD Negeri 104 Laba rata-rata 6-7 tahun. Siswa kelas I ini masih membutuhkan arahan dan bimbingan dari guru dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi lingkungan, seorang guru perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa baik dari segi metode, strategi, dan bahan ajar yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran ips.

3). Analisis materi

Pemilihan materi harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkatan peserta didik agar bahan ajar tersebut efektif. Materi yang akan diangkat adalah lingkungan yang terfokus pada lingkungan alam dan lingkungan buatan yang sesuai dengan kurikulum berlaku. Bagaimanapun idealnya kurikulum tanpa didukung oleh guru untuk mengaktualisasikan dan mengimplementasikannya maka kurikulum tidak akan bermakna sama sekali. Kunci keberhasilan implementasi kurikulum, adalah peran seorang guru. Kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 dan bahan ajar yang dikembangkan merujuk ke buku Tema 6 Lingkungan Bersih, Sehat, Asri (revisi 2016), pada subtema 3 Lingkungan Bersih, Sehat, Asri dan pembelajaran 1. Pada subtema dan pembelajaran 1 ini tematik akan memiliki keterkaitan dengan pembelajaran IPA yang sama-sama akan mempelajari tentang lingkungan sekitar. Pada pelajaran IPA fokus kepada pengidentifikasian terhadap manfaat lingkungan bersih, sehat, dan asri sedangkan

dalam pembelajaran tematik akan fokus tentang lingkungan alam dan lingkungan buatan.

4). Rumusan tujuan pembelajaran

Rumusan tujuan pembelajaran dimaksud untuk meremuskan tujuan-tujuan pembelajaran yang dinyatakan berdasarkan analisis materi. Tujuan pembelajaran ini disusun berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Tujuan Pembelajaran yang ingin dicapai yaitu : 1. Melalui media diorama tersebut peserta didik mudah memahami pembelajaran tersebut. 2. melalui pengamatan terhadap media diorama peserta didik dapat membedakan antara lingkungan alam dan lingkungan buatan. Setelah melalui pengamatan yang telah peneliti sajikan kepada peserta didik, peserta didik dapat membedakan lingkungan alam dan buatan. Kemudian, Kompetensi Dasarnya yaitu, menunjukkan lingkungan alam dan buatan di sekitar sekolah dan rumah. Selanjutnya Indikator: dalam pembelajaran adalah, Menjelaskan manfaat lingkungan buatan bagi kehidupan . Kemudian Materi Pembelajarannya adalah, lingkungan tentang alam dan buatan dalam menceritakan lingkungan sekolah dan rumah.

Proses pembelajaran dikelas, peneliti menugaskan peserta didik untuk menyebutkan lingkungan ada yang di sekitar mereka dan lingkungan yang terdapat di alat peraga yaitu media diorama. Kemudian mengelompokan yang termasuk lingkungan alam dan buatan.

b. Tahap *Design* (Rancangan

1) Penyusunan tes

Dalam media ini peneliti memberikan materi secara ringkas mengenai lingkungan alam dan buatan menulis yang mudah dipahami oleh peserta didik. Setelah mengamati media diorama, maka peserta didik di tes dengan menggunakan pertanyaan sesuai tema yang diangkat. Adapun format penilaiannya yaitu di lihat cara peserta didik menggunakan media dan hasil tanya jawab yang telah di berikan dengan hasil alat peraga.

2) Penyusunan media

Media menjadi bagian strategi pembelajaran dalam upaya mengatasi penguasaan materi pada peserta didik dengan cara yang lebih menarik dan menjadi media yang lebih mudah digunakan oleh peserta didik, tidak membahayakan, dan menarik. Alat bantu atau alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah papan tulis, spidol, penghapus, speaker dan alat peraga.

3) Pemilihan format

Pemilihan format dalam pengembangan bahan ajar melalui berbasis kearifan lokal meliputi materi IPS yang terfokus pada lingkungan alam dan buatan. Sumber materi berasal dari Buku Guru dan Buku Siswa Tematik Kelas 1 SD/MI (Revisi 2016) serta referensi dari internet.

Awalnya media ini hanya sebetuk buku cetak yang menjadi pedoman siswa dalam belajar tematik yang didalamnya terdapat berbagai mata pelajaran. Kemudian media ini dimodifikasi atau dikembangkan menjadi media tiga dimensi. Media yang dikembangkan hanya terfokus pada pembelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial dalam materi lingkungan. Dengan media inilah peserta didik akan mengamati, merasakan, dan memikirkan lingkungan di sekitar mereka. Media ini dibasiskan dengan kearifan lokal dengan tatanan bahasa yang digunakan oleh narator dalam menyajikan media ini membuat peeta didik akan lebih mudah dan mengerti dan menghayati setiap penjelasan materi yang akan diajarkan.

4) Rancangan awal

Pada tahap ini dihasilkan media diorama melalui lata peraga berbasis kearifan lokal.

c. Tahap *Develope* (Pengembangan)

1) Tujuan Pertama Mengenai kevalidan media melalui hasil penilaian ahli.

Salah satu kriteria utama untuk menentukan dipakai tidaknya media yang dikembangkan adalah hasil validasi oleh para ahli. Adapun nama-nama validator yang memvalidasi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 1.1

Nama-nama Validator

NAMA	PEKERJAAN
Lilis Suryani S.Pd.,M.Pd	Dosen IAIN Palopo
Mirnawati, S.Pd.,M.Pd.	Dosen IAIN Palpo
Nurma S.Pd	Guru Kelas I SDN 104 Laba

a) Hasil Validitas Instrumen Observasi

Hasil rekapitulasi validitas terhadap Instrumen Observasi dari tiga validator dapat menjelaskan bahwa nilai V (Aikens) diperoleh dari rumus $V = \frac{7}{[3(4-1)]}$ =0,78 begitu pula dengan tim konstruksi dan seterusnya. Nilai koefisien Aikens berkisar antara 0-1 koefisien sebesar 1 (item 1) dan lainnya sudah dianggap memiliki validitas isi yang memadai (valid). Hal ini dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut termasuk dalam kategori valid ditinjau dari keseluruhan aspek media ini dinyatakan memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori Valid.

b) Hasil Validitas Media Diorama berbasis kearifan lokal.

Hasil rekapitulasi validitas terhadap media dari tiga validator dapat menjelaskan bahwa nilai V (Aikens) diperoleh dari rumus $V = \frac{7}{[3(4-1)]}$ =0,78 begitu pula dengan tim konstruksi dan seterusnya. Nilai koefisien Aikens berkisar antara 0-1 koefisien sebesar 1 (item 1) dan lainnya sudah dianggap memiliki validitas isi yang memadai (valid). Hal ini dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut termasuk dalam kategori valid ditinjau dari keseluruhan aspek Media ini dinyatakan memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori Sangat Valid.

2). Hasil Media Yang Dikembangkan

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian kali ini yaitu media mengenai materi ips yang terkhusus lingkungan melalui alat peraga berbasis kearifan lokal , media tersebut dibuat dalam sebuah alat atau benda yang telah di

desain semenarik mungkin agar peserta didik tertarik dalam proses belajar mengajar ips yang telah menggunakan media alat peraga tersebut.

Isi dalam media yang melalui alat peraga berbasis kearifan lokal tersebut adalah materi tentang lingkungan yang menceritakan tentang lingkungan alam dan lingkungan buatan. Lingkungan alam adalah alam semesta yang diciptakan oleh Allah swt yang belum di buat oleh manusia, sedangkan lingkungan buatan adalah segala sesuatu yang dibuat manusia dan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia.

Materi dalam media ini terdapat kerja sama menggunakan lat peraga , peserta didik dapat mempraktekan alat peraga tersebut secara berkelompok.

Setelah menjelaskan materi-materi yang disajikan dalam media melalui alat peraga berbasis kearifan lokal tersebut, peserta didik akan menyimpulkan hasil dari proses belajar berlangsung yang telah disajikan. Pemanfaatan sebagai media pembelajaran bisa merangsang anak tertarik dala materi yang disampaikan karena disertai dengan gambar yang warna warni yang bisa menarik perhatian peserta didik dengan seusia anak sehingga peserta didik tidak jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran. Dari kesimpulan tersebut peserta didik akan mulai membuka pikirannya tentang pelajaran lingkungan yang ada disekitarnya dengan mengamati alat peraga.

Media yang dikembangkan berbasis kearifan lokal. Sebagaimana diketahui bahwa kearifan lokal adalah sebagai suatu pengetahuan yang ditemukan oleh masyarakat lokal tertentu melalui kumpulan pengalaman dalam mencoba dan

diintegrasikan dengan pemahaman terhadap budaya dan keadaan alam suatu tempat.

Tema yang diangkat dalam materi lingkungan adalah lingkungan alam dan lingkungan buatan sesuai dengan buku panduan kurikulum 2013. Setelah memperhatikan media alat peraga, menyimak dan membayangkan lingkungan yang ada dalam kehidupan sehari-harinya, peserta didik dipersilakan menulis yang termasuk lingkungan alam dan lingkungan buatan.

3). Hasil keefektifan Media Diorama berbasis kearifan lokal.

Untuk mengetahui tingkat keefektifan media diorama terhadap hasil belajar peserta didik, penelitian menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik. Adapun yang menjadi observasinya yaitu guru kelas 1. Observasi akan mengamati dan menilai aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran materi lingkungan alam dan lingkungan buatan yang berlangsung. Observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat hal-hal yang penting selama proses pembelajaran yang dibutuhkan dalam penelitian. Untuk mengetahui hasil frekuensi relatif (angka persen) pada tiap nomor (item) lembar observasi digunakan rumus frekuensi kumulatif sebagai berikut $P = \frac{2}{2} \times 100 = 96,55\%$ maka dinyatakan sangat efektif dengan kategori sangat baik. Tabel hasil observasi / pengamatan aktivitas peserta didik dapat dilihat pada lembar lampiran.

d. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap ini belum dilakukan karena belum bisa dilakukan karena pelaksanaannya berupa uji coba terbatas. Hal ini disebabkan karena dalam tahap penyebaran perlu dilakukan uji coba yang lebih luas untuk memperkenalkan bahan ajar yang dikembangkan tetapi dalam tahap penyebaran ini peneliti melakukan penyebaran saat pertemuan sekaligus pemberian bahan ajar berupa media yang dikembangkan pada guru kelas I di SDN 104 Laba Kabupaten Luwu Utara.

B. Pembahasan

1. Kebutuhan Analisis Peserta Didik

Kebutuhan dalam proses belajar sangat diperlukan, karena kebutuhan dalam belajar merupakan dasar yang menggambarkan jarak antara tujuan belajar yang diinginkan peserta didik atau keadaan belajar yang sebenarnya. Setiap peserta didik memiliki kebutuhan yang berbeda-beda hal ini perlu diidentifikasi untuk menentukan kebutuhan mana yang dibutuhkan peserta didik yang akan menjadi kebutuhannya. Dalam upaya untuk mencapai proses pembelajaran yang diinginkan oleh peserta didik maka peran pendidik (guru) dalam mengajar akan menjadikan suatu faktor penentu keberhasilan tercapai atau tidaknya suatu tujuan pembelajaran. Seorang pendidik perlu melakukan identifikasi terlebih dahulu kepada masing-masing peserta didiknya, hal ini berguna untuk apa yang telah disampaikan oleh peserta pendidik dalam proses pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Menurut Sanjaya dalam kegiatan belajar mengajar, guru memegang peranan yang sangat penting. Guru menentukan segalanya. Mau diapakan peserta didiknya? Apa yang harus dikuasai peserta didik? bagaimana cara melihat keberhasilan belajar? Semua tergantung guru. Oleh karena itu pentingnya peran guru maka biasanya proses pengajaran hanya akan berlangsung manakal akan berlangsung ada guru, dan tak mungkin ada proses pembelajaran tanpa guru.

Fungsi analisis kebutuhan menurut Morrison menjelaskan beberapa fungsi analisis kebutuhan, yaitu: mengidentifikasi kebutuhan yang relevan engan pekerjaan atau tugas yakni masalah apa yang mempengaruhi hasil pembelajaran, mengidentifikasi kebutuhan mendesak yang terkait dengan finansial, keamanan atau masalah lain yang mengganggu pekerjaan atau lingkungan pendidikan, menyajikan prioritas-prioritas untuk memilih tindakan, memberikan data basis untuk menganalisis efektivitas pembelajaran.

2. Desain yang dirancang sedemikian rupa dibuat semenarik mungkin agar kejenuhan peserta didik dalam proses pembelajaran teratasi. Dengan tampilan-tampilan gambar yang didukung oleh alat peraga akan membuat peserta didik terangsang untuk senang dalam materi pembelajara.

Media dan instrumen yang digunakan dilapangan penulis terlebih dahulu untuk memvalidasinya, agar media dan instrumen yang digunakan sesuai dengan fungsinya, sesuai dengan maksud dan tujuannya penelitian. Sejalan dengan pendapat Menurut azwar dalam Prasetyo Budi Widodo Pendefinisian validitas tes dapat diawali dengan melihat secara etimologi, validitas berasal dari kata *Validity* yang mempunyai sejauh mana ketetapan dan kecermatan suatu alat ukur dalam

melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes atau instrumen pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Tes yang menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran dikatakan sebagai tes yang memiliki validitas rendah.¹ Maka dari itu penulis memvalidasi media dan instrumen agar semuanya sesuai dengan fungsi dan tujuannya.

Tingkat kevalidan media yang dikembangkan sangat penting, media dikatakan Valid apabila memenuhi kriteria uji validitas yang telah dilakukan sebelum diuji cobakan untuk mengetahui tujuan yang ingin dikendaki. Terkandung disini pengertian bahwa valid tidaknya suatu alat ukur tergantung pada mampu tidaknya alat ukur tersebut mencapai tujuan pengukuran yang dikehendaki dengan tepat.² Sejalan dengan penelitian terdahulu dimana dalam penelitiannya penulis telah memenuhi kriteria perangkat yang valid dan efektif. Maka dari itu Desain media ini perlu melakukan mengukur kevalidan dan keefektivannya agar media layak untuk digunakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Desain media kali ini dikembangkan sebaik mungkin dan melakukan beberapa kali revisi sampai dalam tahap valid yang disetujui oleh tiga validator.

¹ Prasetyo Budi Widodo, "Reliabilitas dan Validitas Konstruk Skala Konsep Diri Untuk Mahasiswa Indonesia", Vol.3 No.1, Juni 2006, H.3

²Ahmad Muhammad Diponegoro, "Validitas Konstruk Skala Afek" Vol.2, No.1, Tahun 2005. h. 64.

3. Pengaplikasian Media diorama materi lingkungan Berbasis Kearifan lokal yang menarik.

Pengaplikasian media ini dibuat semenarik mungkin agar kejenuhan peserta didik dalam proses pembelajaran teratasi. Dengan tampilan-tampilan gambar yang didukung oleh alat peraga akan membuat peserta didik terangsang untuk tertarik dalam materi pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Arsyad, mengemukakan bahwa alar peraga pembelajaran adalah suatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang pikiran,perasaan,minat serta perhatian peserta didik. Oleh karena itu, keterampilan mahasiswa dalam memproduksi alat peraga perlu ditingkatkan terutama dengan biaya yang murah dan menggunakan bahan yang mudah didapatkan melalui pembelajaran lingkungan.³

Pada proses pembelajaran, peserta didik disajikan alat peraga yang berbasis kearifan lokal sehingga peserta didik mudah terangsang dengan apa yang ditampilkan, dan membuat peserta didik mulai mengeluarkan imajinasi atau ide-idenya. Tampilan gambar atau tema yang diangkat sesuai dengan lingkungan sekitar sehingga peserta didik bergairah dan tertarik untuk melihat alat peraga, dibuktikan dengan hasil respons peserta didik sebanyak 29 peserta didik.

³ Widiyatmoko dan Pamelasari, "Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Mengembangkan Alat Peraga dengan Memanfaatkan bahan Bekas Pakai". Vol.1.2012 h.53

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada Bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

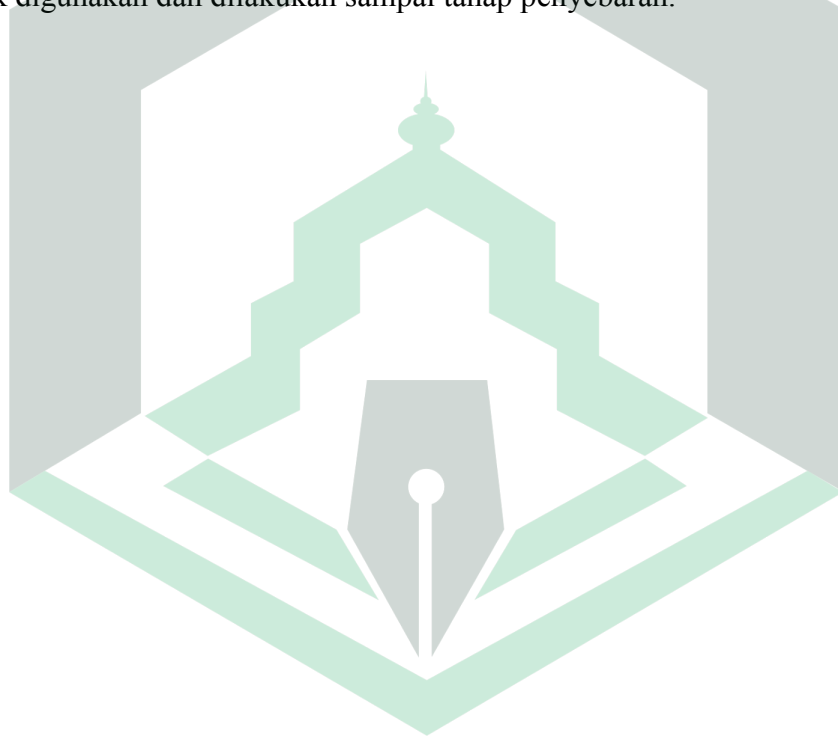
1. Dari hasil analisis kebutuhan peserta didik tersebut, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan agar minat belajar peserta didik meningkat harus ada media pembelajaran lain.
2. Desain media diorama pembelajaran tematik materi lingkungan berbasis kearifan lokal dikatakan valid dengan melakukan validasi kepada tiga validator dengan beberapa kali revisi sehingga bisa dikatakan valid.
3. Pengablikasian media dalam lingkungan melalui alat peraga berbasis kearifan lokal yang menarik dengan menggunakan observasi aktivitas peserta didik selama pembelajaran. Dari 29 peserta didik yang telah mengisi angket respon peserta didik untuk mengukur kemenarikan dari alat peraga yang dikembangkan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan di atas, maka ada beberapa saran yang dapat diajukan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti dibidang pendidikan yang berminat melanjutkan penelitian ini, diharapkan agar lebih memperhatikan segala kelemahan dan keterbatasan peneliti, sehingga penelitian yang dilakukan betul-betul dapat menyempurnakan penelitian ini.

2. Guru kelas atau mahasiswa sebaiknya mengembangkan media menggunakan alat peraga yang berbasisi kearifan lokal pada pokok bahasan lain dengan melakukan uji coba berkali-kali sehingga didapatkan media yang layak untuk digunakan dan dilakukan sampai tahap penyebaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Syarifuddin Ahmad “*Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar Dan Faktor- Faktor Yang Mempengaruhinya*” Vol. XVI, No. 01, Edisi Juni 2011
- Susanto Ahmad. *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Jakarta:Kencana Penadamain Group) 2013.
- Ida Bagus Brata,” *Kearifan Budaya Lokal Perakat Identitas Bangsa*”,Jurnal Bakti Saraswati Vol.05. Nomor 01,2016
- Noviana Eddy , *Pola Pembelajaran Pendidikan IPS berbasis Kearifan Lokal di Kelas IV SDN 04 Buanta Besar Kecamatan Siak Kabupaten Siak , (Universitas Riau,Pekanbaru)*
- Sunarto dan Hasilridwan.*Pengantar Statistika Untuk Pendidikan, Sosial,Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*, (Cet. III;Bandung: Alfabeta)2010.
- Vandini Intan “*Peran Kepercayaan Diri Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa*” Jurnal Formatif 5(3), Tahun, 2015.
- Keke T. Aritonang “*Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*” Jurnal Pendidikan Penabur - No.10/Tahun ke-7/Juni 2008.
- Pintati Darajati ”*Pengembangan Media Diorama Lingkungan Sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas III SDN Tahunan*”Jilid 1,No 1, Tahun 2016
- Afandi Rifki “ *Interaksi Pendidikan Lingkungan Hidup Melalui Pembelajaran Di Sekolah Dasar Sebagai Alterntif Menciptkan Sekolah Hijau*”vol.2,No.1,Februari 2013.
- Azwar Syaifuddin . *Reliabilitas dan Validitas*,Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* Bandung:Alfabeta 2018.
- Tejo Nurseto “ *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*”,(Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta).vol 8 No 1 2011
- Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*,
- Ulfah Fajarini “ *Peranan Kearifan Lokal Dalam Pendidikan karakter* “ Sisio Didaktika: Vol 1,No 2 Des 2014

Prasetyo Budi Widodo, *“Reliabilitas dan Validitas Konstruk Skala Konsep Diri Untuk Mahasiswa Indonesia”*, Vol.3 No.1, Juni 2006, H.3

Ahmad Muhammad Diponegoro, *“Validitas Konstruk Skala Afek”* Vol.2, No.1, Tahun 2005. h. 64.

Widiyatmoko dan Pamelasari, *“Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Mengembangkan Alat Peraga dengan Memanfaatkan bahan Bekas Pakai”*.Vol.1.2012 h.53



Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Untuk memahami profil SDN 104 Laba Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara dengan baik, makaterlebih dahulu perlu dipaparkan poin penting, yaitu :

1. Gambaran Umum SDN 104 Laba Kabupaten Luwu Utara

SDN 104 Laba berada di Desa laba kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara yang merupakan salah satu sekolah dasar negeri dari 355 sekolah dasar negeri di Luwu Utara. SDN 104 Laba yang beralamat di jalan Datuk.Pattimang,Laba. Letak sekolah tersebut berada di lingkungan masyarakat desa Laba.

SDN 104 Laba di dirikan Pada Tahun 1973. Pada tahun tersebut SDN 104 Laba lebih dikenal dengan Sekolah Dasar Negeri 154 Laba. Pemberian nama tersebut di karenakan lokasi SDN 154 Laba terletak di Desa Laba. Pada tahun ajaran 1997, SDN 154 berubah nomor menjadi SDN 145 Laba dan pada tahun 2004, SDN 145 Laba berubah nomor menjadi SDN O94 Laba, pada tahun 2019, SDN 094 Laba berubah nomor menjadi SDN 104 Laba yang saat ini di kenal sampai sekarang.

Pada tahun ajaran baru tepatnya tahun 1973 jumlah siswa SDN 104 Laba berjumlah 40 siswa. Pada tahun 1997 jumlah siswa di SDN 104 Laba meningkat sebanyak 200 siswa dan terus meningkat, sekarang dengan jumlah siswa sebnayak 138 siswa.

Kepala sekolah yang menjabat sekarang adalah bapak Drs.Masfum. kepala sekolah merupaka pimpinan utama yang memegang otoritas terbesar dan mengataur segala bentuk dalam sistem pembangunan serta pemerintahan sekolah. Luas tanah yang dimiliki SDN 104 Laba seluas 2835 m² dengan bangunan ruang kelas sebanyak 9 kelas, ruang kepala sekolah, ruang guru, perpustakaan, ruang serba guna dan ruang UKS.

Adapun daftar nama Kepala sekolah yang pernah menjabat di SDN 104 Laba sampai sekarang dapat dilihat pada tabel berikut.

**Nama-nama Kepala Sekolah yang pernah Menjabat
di SDN 104 Laba**

No	Nama Kepala Sekolah	Masa Jabatan
1.	Rahman	1973-1984
2.	Mukhtar	1984-1988
3.	Tahir Beddu	1988-1999
4.	Pena Husniati,A.Ma.Pd	1999-2008
5.	Ahmadi,S.Pd	2008-2013
6.	A.Asnani,S.Pd.M.Si	2013-2016
7.	Drs.Masfum	2016-sekarang

Sumber.Dokumentasi Arsip Nama-nama Kepala Sekolah yang pernah menjabat SDN 104

Laba

Sekolah SDN 104 Laba memiliki visi dan misi sebagai berikut :

- 1) Visi : Menetak SDM yang yang berwawasan luas, mandiri, disiplin, kreatif dan berkepribadian berdasarkan imtaq.
- 2) Misi :
 - a). Meningkatkan kualitas pembelajaran dan kualitas siswa yang makin meningkat dari tahun ke tahun.
 - b). Melaksanakan kegiatan ekstra kurikuler yang dapat menunjang kegiatan intra kurikuler untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperluas wawsan, pengembangan bakat, minat dalam iptek, meningkatkan disiplin, kreatifitas dan kepribadian siswa.
 - c). Menumbuhkan kreatifitas dan semangat keunggulan secara intensif kepada seluruh warga sekolah.
 - d). Penerima manajemen partisifatif dengan melibatkan seluruh warga sekolah masyarakat dan pemerintah pendidikan.

Guru adalah salah satu sumber ilmu pengetahuan yang karenanya dapat terbentuk pribadi-pribadi yang unggul dalam pendidikan. Proses belajar mengajar dapat hasil jika seorang guru mampu mengolah pembelajaran dengan baik. Guru dapat diartikan sebagi ornan yanag berpotensi sebagai pengajar dalam suatu lembaga pendidikan yaitu sekolah.

Selain guru sebagai faktor penentu pendidikan, pegawai juga ikut menentukan kelancaran proese belajar mengajarkarena pegawai bertugas mempersiapkan sarana dan prasarana penunjang interksi belajr mengajar. Adapun keaddan guru dan pengawai SDN 104 Laba Kabupaten Luwu Utara.

No	NAMA	NIP	JABATAN
1.	Nurma,S.Pd	19761218 199903 2005	Gr. Kelas I
2.	Isniah,S.Pd	19611231 198411 2068	Gr. Kelas II
3.	Hasrianti,M,S.Pd.SD	-	Gr. Kelas III
4.	Saiba,S.Pd	19690608 200005 2001	Gr. Kelas IV
5.	Rahmatika,S.Pd	-	Gr. Kelas V
6.	Cumana,S.Pd	19690502 199106 2001	Gr. Kelas VI
7.	Haslinda,S.Pd	-	Gr. Agama Islam
8.	Tahir,A.Ma.Pd	-	Gr. Penjas
9.	Bariah	-	Pustakawan
10.		-	Operator

Pada tahun ajaran 2019/ 2020, SDN 104 Laba Kabupaten Luwu Utara mempunyai 138 peserta didik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Rincian Jumlah Siswa SDN 104 Laba

KELAS	L	P	JUMLAH
Kelas I	12	11	23
Kelas II	15	11	26
Kelas III	7	11	18
Kelas IV	15	13	28
Kelas V	8	11	19
Kelas VI	10	14	24
Jumlah	67	71	138

Sumber. Dokumentasi Arsip Jumlah Siswa SDN 104 Laba

Sarana dan prasarana merupakan salah satu aspek yang melancarkan proses belajar mengajar. Tanpa sarana dan prasarana yang cukup memadai, proses pendidikan tidak akan

berlangsung dengan baik. Adapun sarana dan prasarana yang ada di SDN 104 Laba Kabupaten Luwu Utara dapat dilihat pada tabel berikut.

Sarana dan Prasarana SDN 104 LABA Kabupaten luwu utara

No	Sarana	Jumlah (Unit)	Keterangan
1.	Ruang Kepala Sekolah	1	Permanen/Baik
2.	Ruang Belajar	9	Permanen/Baik
3.	Ruang Guru	1	Permanen/Baik
4.	Perpustakaan	1	Permanen/Baik
5.	Ruang UKS	1	Permanen/Baik
6.	Kantin	4	Permanen/Baik
7.	Lapangan bulu tangkis	1	Permanen/Baik
8.	Pos Jaga	1	Permanen/Baik

Sumber. Dokumentasi Arsip Sarana dan Prasarana sdn 104 Laba

➤ Bahan dan Peralatan

Perencanaan dan pertimbangan pemilihan produk media. Media diorama dikembangkan dengan langkah awal perencanaan bahan peralatan yang diperlukan. Adapun bahan dan peralatan yang diperlukan yaitu:

1. Triplek digunakan sebagai alas media dengan ukuran 60 x 50 cm tinggi 10 cm.
2. Pelapah sagu dipotong-potong kecil kemudian di blender kemudian diberikan warna hijau dan coklat digunakan sebagai tanah dan rumput.
3. Daun sagu kering
4. Kawat kecil
5. Cat air

➤ Peralatan

Adapun peralatan yang dibutuhkan dalam pengembangan media diorama adalah sebagai berikut : gergaji, lem lilin, pisau/ketter, nampan, gunting, baskom.

➤ Merancang bentuk kotak

Proses perancangan pola diawali dengan pembuatan alas media diorama terlebih dahulu. Alas media diorama tersebut dari triplek yang dipotong dengan ukuran 60 x 50 cm dan tinggi 10 cm dibentuk menjadi kotak dan untuk samping kanan kiri dicat warna hijau.

➤ Pembuatan adonan alasan diatas.

Triplek yang telah dicat dan kering, selanjutnya dipasang pelapah pohon sagu di bagian atasnya setelah itu diberikan campuran ampas sagu yang telah dicampurkan dengan lem sagu sebagai perekatnya dan dijemur dibawah sinar matahari sampai kering.

➤ Pembuatan sungai, jalan, dan danau

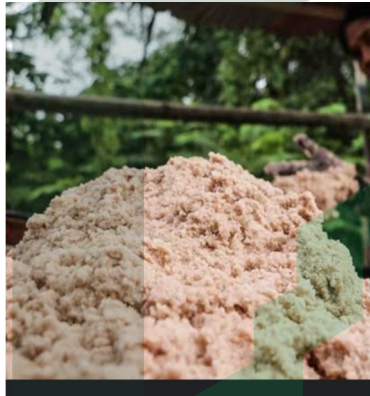
Pembuatan sungai, jalan, dan danau dengan cara menggambar kemudian diwarnai dengan cat air.

➤ Pembuatan sawah, pohon, dan rumah

Pembuatan sawah, pohon, dan rumah dengan meletakkan pohon-pohon, rumput pohon sagu dan rumah pada medi



Gambar 1. Bahan dan peralatan



Gambar 2. Ampas sagu dan adonan sagu



befor



after

Gambar 3. Media diorama tema lingkungan alam dan buatan

Local Wisdom Based Diorama Media Development at Thematic Learning of Environmental Materials

Sukma

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo

e-mail: sukmamusa96@gmail.com

[Center atau tengah, book antiqua 11 spasi 1]

Received:

Accepted:

Published:

How to cite this article:

Author. (2020). Title. Pedagogik Journal of Islamic Elementary School, Vol. (Issue), xx-xx. <https://doi.org/10.24256/pijies.xxx.xxx>

Abstract

This study aims to analyze the needs of students in the effectiveness and validity of the application of diorama media design with local wisdom, which is based on the Research & Development (R&D) approach to find new solutions and procedures for applying diorama media with local wisdom with different stages. structured and planned, including the learning process using diorama media and distributing questionnaires as development material. The results of the needs of students in the learning process are a medium to support the teaching and learning process, then the effectiveness and validity of the media based on the revision of the validator is said to be valid. As for the results of the questionnaire of respondents, 89% of the results came out of statements of interest from the application of diorama media with local wisdom.

Keywords: *Development of Diorama Media Based on Local Wisdom, Thematic Learning.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik dalam efektifitas dan validitas pengaplikasian desain media diorama berkearifan lokal yang dikembangkan dari media pembelajaran sebelumnya berlandaskan pada pendekatan research & Development (R&D) untuk menemukan tata cara baru pada pengaplikasian media diorama yang berkearifan lokal dengan tahapan-tahapan yang terstruktur dan terencana diantaranya proses belajar mengajar menggunakan media diorama dan pembagian angket respon sebagai bahan pengembangan. Adapun hasilnya pada proses pembelajaran membutuhkan media sebagai penunjang dari keberhasilan proses belajar mengajar. Media diorama yang di kembangkan ini mengambil tema lingkungan yang berkearifan lokal yang berhasil meningkatkan produktivitas antara siswa dan guru dalam pembelajaran adapun kevalidan dan efektivitas media ini juga berhasil memberikan ketertarikan siswa dengan angket responden yang menunjukkan angka 89%.

Kata kunci: *Pengembangan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal, Pembelajaran Tematik.*

©Pedagogik Journal of Islamic Elementary School. This is an open access article under the [Creative Commons - Attribution-ShareAlike 4.0 International license \(CC BY-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Pendahuluan

Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran dari satu tema/topik kemudian dikolaborasikan dari berbagai aspek atau tinjauan dari berbagai perpestif mata pelajaran yang biasa diajarkan disekolah. Tematik merupakan pembelajaran terpadu yang mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga membentuk suatu tema dan beberapa sub-sub tema yang berfokus pada permasalahan kehidupan yang konfrensif atau studi luas dalam meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan setiap insan yang ada dimuka bumi agar mendapatkan suatu pendidikan. Namun berdasarkan hasil observasi ada beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran Tematik diantaranya rendahnya pemahaman peserta didik tentang lingkungan alam dan lingkungan buatan. Begitupun pada saat wawancara awal, saat pembelajaran berlangsung peneliti melihat rendah dan kurangnya aktivitas interaksi dan Tanya jawab antara guru dan peserta didik. Hal ini terlihat dari beberapa peserta didik yang mengantuk dan berbincang dengan temannya saat guru sedang menerangkan di depan kelas. Perilaku ini menunjukkan proses belajar mengajar yang tidak efektif dan belum maksimal. Sementara Zaenuddin (Wenni Krissantono 2013) menyatakan bahwa komponen yang sangat mempengaruhi pembelajaran adalah adanya interaksi serta tercapainya komponen-komponen penting dalam pembelajaran diantaranya guru, siswa, materi pembelajaran, metode, media pembelajaran, serta evaluasi. Sejalan dengan itu Slameto (Wahyu 2016) juga mendukung pandangan Zaenuddin dengan mengemukakan 8 komponen penting dalam proses pendidikan diantaranya tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, bahan atau materi pembelajaran, pendekatan dan metode, media atau alat, sumber belajar dan evaluasi. Berdasarkan dari kedua konsep tersebut yang tidak sesuai dengan keadaan yang ada di lapangan memicu peneliti untuk melakukan riset mengenai efektifitas dan validitas pengembangan media diorama yang berbasis kearifan lokal tema lingkungan dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Sesuai dengan yang dikatakan oleh Hamzah B Uno & Ma'ruf, A.R.K. (2016) bahwa dalam pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik bidang studi, karakteristik siswa dan kondisi lapangan untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran. Pendapat ini mendukung riset atau penelitian penulis dalam pengembangan media diorama dengan melihat kondisi dan situasi pada lapangan.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang diperlukan dalam proses belajar mengajar sebagai penunjang keberhasilan proses pembelajaran. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa media Diorama yang berbasis kearifan lokal. Sebelumnya pada lokasi penelitian guru tidak menggunakan

media pembelajaran sehingga membuat peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran dengan membuat media diorama sebagai alat peraga dalam pembelajaran yang bertujuan dengan adanya media ini bisa meningkatkan efektivitas siswa dalam proses belajar mengajar. Menganalisis kebutuhan peserta didik juga untuk mengetahui desain media diorama berbasis kearifan lokal pada materi lingkungan alam dan buatan yang efektif dan valid. Serta mengaplikasikan media ini dalam proses pembelajaran.

Metode Penelitian

Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Diorama yang berkearifan lokal dengan tema lingkungan dibutuhkan metodologi khusus yang afektif aplikatif dan produktif untuk mencapai tujuan yang diinginkan adapun pendekatan yang di gunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dimana data-data yang berbentuk angka akan di simpulkan dalam sebuah kalimat dengan prosedur penelitian melalui beberapa tahap diantaranya tahap persiapan dan pelaksanaan dan analisis data kemudian prosedur pengembangan medianya menggunakan uji coba terbatas menggunakan model 4-D. Dalam penelitian ini mengambil subjek penelitian dari satu orang ahli materi dan desain, satu orang Guru MI/Sd dan 23 Peserta Didik. Pengumpulan data menggunakan Library research dan field research dengan dukungan dari instrumen penelitian menggunakan observasi, dokumentasi dan validasi. Tahapan akhir dari penelitian ini adalah analisis kevalidan media diorama dan instrumen menggunakan skala likert dengan skor 1-4 dimana Skor 1 : tidak valid, Skor 2 : kurang valid, Skor 3 : cukup valid, Skor 4 : valid.

Hasil Penelitian

1. *Analisi Kebutuhan Peserta didik*

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan pada guru dan media pembelajaran menghasilkan kurangnya minat belajar yang dialami peserta didik akibat tidak adanya media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan peserta didik yang menyatakan bahwa kurangnya minat belajar karena guru yang mengajar hanya menjelaskan tanpa adanya interaksi dan media yang bisa di lihat, pembelajaran yang monoton juga sangat membosankan bagi peserta didik. Siswa kelas I SD Negeri 104 Laba rata-rata 6-7 tahun. Siswa kelas I ini masih membutuhkan arahan dan bimbingan dari guru dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi lingkungan, seorang guru perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa baik dari segi metode, strategi, dan bahan ajar yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Ips. Adapun analisis

materinya masih kurang efektif karena tidak semua yang ada dalam buku Tema di pelajari secara rinci terkadang hanya diberikan sekilas.

2. Hasil Media Yang Dikembangkan

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media diorama mengenai materi Ips yang terkhusus lingkungan melalui alat peraga berbasis kearifan lokal, media tersebut dibuat dalam sebuah alat atau benda yang telah di desain semenarik mungkin agar peserta didik tertarik dalam proses belajar mengajar ips yang telah menggunakan media alat peraga tersebut. Isi dalam media yang melalui alat peraga berbasis kearifan lokal tersebut adalah gambar lingkungan berdasarkan kategorinya diantaranya lingkungan buatan dan lingkungan alamiah. Materi tentang lingkungan menceritakan lingkungan alam dan lingkungan buatan. Lingkungan alam adalah alam semesta yang diciptakan oleh Allah swt yang belum di buat oleh manusia, sedangkan lingkungan buatan adalah segala sesuatu yang dibuat manusia yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Materi dalam media ini terdapat kerja sama menggunakan alat peraga, peserta didik dapat mempraktekan alat peraga tersebut secara berkelompok. Setelah menjelaskan materi-materi yang disajikan dalam media melalui alat peraga berbasis kearifan lokal tersebut, peserta didik menyimpulkan hasil dari proses pembelajaran langsung yang telah disajikan. Pemanfaatan sebagai media pembelajaran bisa merangsang anak untuk tertarik pada materi yang disampaikan karena disertai dengan gambar warna warni yang bisa menarik perhatian peserta didik sesuai dengan usia anak sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran. Dari kesimpulan tersebut peserta didik akan mulai membuka pikirannya tentang pelajaran lingkungan yang ada disekitarnya dengan mengamati alat peraga.

Media yang dikembangkan berbasis kearifan lokal. Sebagaimana diketahui bahwa kearifan lokal adalah sebagai suatu pengetahuan yang ditemukan oleh masyarakat lokal tertentu melalui kumpulan pengalaman dalam mencoba dan diintegrasikan dengan pemahaman terhadap budaya dan keadaan alam satu tempat. Tema yang diangkat dalam materi lingkungan adalah lingkungan alam dan lingkungan buatan sesuai dengan buku panduan kurikulum 2013. Setelah memperhatikan media alat peraga, menyimak dan membayangkan lingkungan yang ada dalam kehidupan sehari-harinya, peserta didik dipersilakan menulis objek-objek yang termasuk dalam lingkungan alam dan lingkungan buatan. Hasil rekapitulasi validitas terhadap Instrumen Observasi dari tiga validator dapat menjelaskan bahwa nilai V (Aikens) diperoleh dari rumus $V = \frac{7}{[3(4-1)]} = 0,78$ begitu pula dengan tim konstruksi dan seterusnya.

Nilai koefisien Aikens berkisar antara 0-1 koefisien sebesar 1 (item 1) dan lainnya sudah

dianggap memiliki validitas isi yang memadai (valid). Hal ini dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut termasuk dalam kategori valid ditinjau dari keseluruhan aspek media ini dinyatakan memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori Valid. Untuk Hasil rekapitulasi validitas terhadap media dari tiga validator dapat menjelaskan bahwa nilai V (Aikens) diperoleh dari rumus $V = \frac{7}{[3(4-1)]} = 0,78$ begitu pula dengan tim konstruksi dan seterusnya. Nilai koefisien Aikens berkisar antara 0-1 koefisien sebesar 1 (item 1) dan lainnya sudah dianggap memiliki validitas isi yang memadai (valid). Hal ini dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut termasuk dalam kategori valid ditinjau dari keseluruhan aspek Media ini dinyatakan memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori Sangat Valid.

3). Hasil keefektifan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal.

Untuk mengetahui tingkat keefektifan media diorama terhadap hasil belajar peserta didik, peneliti menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik. Adapun yang menjadi observasinya yaitu guru kelas 1. Observasi akan mengamati dan menilai aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran materi lingkungan alam dan lingkungan buatan yang berlangsung. Observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat hal-hal yang penting selama proses pembelajaran yang dibutuhkan dalam penelitian. Untuk mengetahui hasil frekuensi relatif (angka persen) pada tiap nomor (item) lembar observasi digunakan rumus frekuensi kumulatif sebagai berikut $P = \frac{28}{29}$ x 100 = 96,55% maka dinyatakan sangat efektif dengan kategori sangat baik.

Pembahasan

1. Kebutuhan Analisis Peserta Didik.

Kebutuhan dalam proses belajar sangat diperlukan, karena kebutuhan dalam belajar merupakan dasar yang menggambarkan jarak antara tujuan belajar yang diinginkan peserta didik atau keadaan belajar yang sebenarnya. Setiap peserta didik memiliki kebutuhan yang berbeda-beda hal ini perlu diidentifikasi untuk menentukan kebutuhan yang dibutuhkan peserta didik. Dalam upaya untuk mencapai proses pembelajaran yang diinginkan oleh peserta didik maka peran pendidik (guru) dalam mengajar akan menjadikan suatu faktor penentu keberhasilan tercapai atau tidaknya suatu tujuan pembelajaran. Seorang pendidik perlu melakukan identifikasi terlebih dahulu kepada masing-masing peserta didiknya, hal ini berguna untuk apa yang telah disampaikan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Menurut Sanjaya (Achdiyat & Andriyani 2016) dalam kegiatan belajar mengajar, guru memegang peranan yang sangat penting. Guru menjadi penentu dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Fungsi analisis kebutuhan menurut Morrison (Neni Hasnunidah 2017) menjelaskan beberapa fungsi analisis kebutuhan, yaitu: mengidentifikasi kebutuhan yang relevan dengan pekerjaan atau tugas yakni masalah apa yang mempengaruhi hasil pembelajaran, mengidentifikasi kebutuhan mendesak yang terkait dengan finansial, keamanan atau masalah lain yang mengganggu pekerjaan atau lingkungan pendidikan, menyajikan prioritas-prioritas untuk memilih tindakan, memberikan data basis untuk menganalisis efektivitas pembelajaran. Dalam tahapan analisis membutuhkan sesuatu bahan acuan yang menjadi bahan analisis pada penelitian ini media pembelajaran diorama yang berkearifan lokal menjadi bahan analisis sebagai kebutuhan siswa dalam proses belajar mengajar.

2. Hasil Media Yang Dikembangkan.

Romisowski (Maya 2015) menyatakan media sebagai alat pengajaran “*....as the carries of massages, from some transmitting source (which may be a human being or an intimate object), to the receiver of the massages (which is our case is the learner)*”. Sejalan dengan Djamarah dan Aswan (Akhmad dkk 2016) mendefinisikan media sebagai alat bantu yang dijadikan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks media sebagai sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan hasil penelitian dimana media yang dikembangkan digunakan sebagai alat peraga dalam proses pembelajaran yang menjadi lat transfer ilmu bagi siswa dan guru. Sejalan dengan hasil di atas menurut Endah Mawarny (2019) media pembelajaran diartikan sebagai “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar). Secara singkat menurut Tejo Nurseto (2011) media pembelajaran itu merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar. Pendapat ini juga didukung oleh Sadirman (Eko Sri Wahyuni & Yokhebed 2019) bahwa segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima salah satunya adalah media. Sejalan dengan itu Schramm (Ahadiyah & Tjahyaningtyas 2016) juga menyatakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan sebagai keperluan pembelajaran. Diorama

menurut Pintati Darajati (2016) adalah pemandangan (scene) tiga dimensi yang dibuat dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu kejadian atau fenomena yang menunjukkan suatu aktivitas. Menurut Sudjana dan Rivai (2011) diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Sejalan dengan itu Prastowo (2011;235) menjelaskan diorama adalah jenis media dengan model pemandangan tiga dimensi mini untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya.

Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan dipentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. salah satu contohnya yaitu boneka, merupakan variasi bentuk model yang diperuntukkan bagi pertunjukan lakon-lakon dramatisasi dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media diorama dengan mengangkat tema pembelajaran IPS yaitu lingkungan alam alami dan lingkungan buatan dimana desain yang digunakan menggunakan beberapa campuran warna yang dapat menarik peserta didik yang juga di bumbui dengan desain berkearifan lokal sebagai ciri khas sesuai dengan yang dikatakan Nasution bahwa media pembelajaran yang baik adalah media yang mampu menarik daya tarik siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Diorama yang di desain secara khusus mampu menarik perhatian siswa dan juga mampu mengaktifkan proses belajar mengajar. Statement ini di dukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Arntanty, dkk (2017) yang menghasilkan kreativitas siswa meningkat menggunakan media diorama namun tanpa media kreativitas siswa stalk di tempatnya hal ini berdasarkan presentase penelitian lapangan. Menurut Rahyono (Ulfah Fajarini:2014) kearifan lokal merupakan kecerdasan manusia yang dimiliki oleh kelompok etnis tertentu yang diperoleh melalui pengalaman masyarakat. Desain yang dirancang sedemikian rupa dibuat semenarik mungkin agar kejenuhan peserta didik dalam proses pembelajaran teratasi. Dengan tampilan-tampilan gambar yang didukung oleh alat peraga akan membuat peserta didik terangsang untuk senang dalam materi pembelajaran. Media dan instrumen yang digunakan dilapangan penulis terlebih dahulu untuk memvalidasinya, agar media dan instrumen yang digunakan sesuai dengan fungsinya, sesuai dengan maksud dan tujuannya penelitian.

3. Keefektifan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal.

Keefektifan media diorama ini adalah valid setelah dilakukannya Tes validitas oleh para ahli desain sehingga mampu dipertanggung jawabkan keabsahannya. Menurut Azwar Pendefinisian validitas tes dapat diawali dengan melihat secara etimologi, validitas berasal dari kata *Validity* yang mempunyai sejauh mana ketetapan

dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes atau instrumen pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Prasetyo (dalam Ni'am 2019) menyatakan Tes yang menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran dikatakan sebagai tes yang memiliki validitas rendah. Maka dari itu penulis memvalidasi media dan instrumen agar semuanya sesuai dengan fungsi dan tujuannya. Dan hasilnya pun sesuai dengan keabsahan dan validitas dari para validator dengan proses revisi yang berulang kali dilakukan.

Tingkat kevalidan media yang dikembangkan sangat penting, media dikatakan Valid apabila memenuhi kriteria uji validitas yang telah dilakukan sebelum diuji cobakan untuk mengetahui tujuan yang ingin dikendaki. Rifki dkk (2015) memberikan pengertian bahwa valid tidaknya suatu alat ukur bergantung pada kemampuan alat ukur dalam mencapai tujuan pengukuran yang dikehendaki dengan tepat. Sejalan denganitu Sejalan dengan itu Suharso (2012) menjelaskan validitas dikatakan valid jika pengukuran menunjukkan tingkat ketepatan (kesahihan) terhadap konsep yang di teliti. Penelitian ini mendukung hasil penelitian peneliti dimana keabsahannya sesuai dengan sasaran atau penggunaannya tepat pada pembelajaran IPS. Pelitian terdahulu pun juga mendukung penelitian ini di mana penelitian penulis telah memenuhi kriteria perangkat yang valid dan efektif. Maka dari itu Desain media ini perlu melakukan mengukur kevalidan dan keefektivannya agar media layak untuk digunakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Desain media kali ini dikembangkan sebaik mungkin dan melakukan beberapa kali revisi sampai dalam tahap valid yang disetujui oleh tiga validator. Soegiyono (2015) menyatakan instrumen penelitian dikatakan valid apabila koefisien korelasi *Product moment* melebihi 0.3. selain keefektifan yang dilihat dari validitas data kefektifan media diorama di buktikan dengan beberapa penelitian yang mendukung penelitian peneliti dengan hasil yang sama dimana yang pertama datang dari Teske,dkk (2014) menunjukkan bahwa penggunaan media diorama berhasil memberikan perubahan positif pada siswa dengan membawa siswa dalam imajinasi sehingga memberikan kreativitas tersendiri bagi siswa sekolah dasar.

Sejalan dengan hasil diatas Weranti (2017) juga memaparkan hasil penelitiannya dengan menyajikan pengaruh media diorama dengan peningkatan hasil belajar siswa pada rana kognitif. Berlandaskan hasil temuan ini dan juga hasil penelitian penulis dapat membuktikan kefektifan media diorama ini dalam pembelajaran siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik tersebut, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan agar minat belajar peserta didik meningkat harus ada media pembelajaran lain. Desain media diorama pembelajaran tematik materi lingkungan berbasis kearifan lokal dikatakan valid dengan melakukan validasi kepada tiga validator dengan beberapa kali revisi sehingga bisa dikatakan valid. Pengaplikasian media dalam lingkungan melalui alat peraga berbasis kearifan lokal yang menarik dengan menggunakan observasi aktivitas peserta didik selama pembelajaran. Dari 29 peserta didik yang telah mengisi angket respon peserta didik untuk mengukur kemenarikan dari alat peraga yang dikembangkan.



Daftar Pustaka

- Akhmad Busyaeri, dkk. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA. *Al Ibtida*, Vol. 3 No. 1, Juni.
- Tejo Nurseto. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik, *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Volume 8 Nomor 1, April 2011
- Maya Kartika Sari. (2015). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Melalui Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Premiere Educandum*, Volume 5 Nomor 1, Juni, 80 - 88.
- Wahyu Bagja Sulfemi. (2016). Hubungan Persepsi Peserta Didik Tentang Kompetensi Guru Mata Pelajaran Sejarah Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas X Sma Negeri 1 Pamijahan Kabupaten Bogor. *Jurnal Fascho* Vol. 5 No.2 Oktober 2016 Issn: 997-2301-8844-5.
- Hamzah. B. Uno & Ma'ruf, A. R. K. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 169-185. <https://doi.org/10.21009/jtp.v18i3.5372>.
- Pintanti Darajati (2016) Pengembangan Media Diorama Lingkungan (Dolan) Sebagai Media Pembelajaran Ips Kelas Iii Sdn Tahunan. *The Development Of Environment Diorama As A Social Learning Media In 3th Grade Students*, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 4 Tahun Ke-5*.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2011). *Media Pengajaran: Penggunaan & Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Maman Achdiyati & Fitriya Andriyani. (2016). Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Model Pembelajaran Teams Assisted Individualization (TAI). *Jurnal Formatif* 6(3): 246-255, ISSN: 2088-351X.
- Ulfah Fajarini. (2014). Peranan Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Karakter. *Sosio Didaktika*: Vol. 1, No. 2 Des
- Neni Hasnunidah, (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Yogyakarta: Media Akademi).
- Endah Mawarny. (2019). Efektivitas Media Pembelajaran Infocus Dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Siswa Kelas VIII SMP PGRI Jombang - Ciputat). *Murabbi : Jurnal Ilmiah dalam Bidang Pendidikan* , STIT Al-Hikmah Tebing Tinggi Volume 02 No. 01 Januari-Juni.

- Muhammad Jazilun Ni'am. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Materi Integral Melalui Pembelajaran Kooperatif Teknik Gallery Walk berbasis Educational Game. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika Vol.2,1-9
- Riky Flying, Sutriyono , Prima Vitasari (2015). Analisis Peningkatan Kualitas Pelayanan (Studi Kasus: Humas Sekretariat Daerah Kabupaten Puncak Jaya). Jurnal Teknologi dan Manajemen Industri, Vol. 1 No. 1, Februari
- Wenni Krissantono (2013) Pemanfaatan Media Pembelajaran Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Kelas Vi Sdn 03 Kelampai Journal Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan Journal Published By Universitas Tanjungpura, University in Pontianak Vol 2 no 8 : August.
- Rohma Eka Indri Ahadiyah & Rr. Hapsari Peni Agustin Tjahyaningtyas. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Di Smk Negeri 3 Surabaya. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Volume 05 Nomor 03 Tahun, 1005-1012
- Eko Sri Wahyuni & Yokhebed. (2019). Deskripsi Media Pembelajaran yang digunakan Guru Biologi SMA N Pontianak. Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains. Volume 8 Nomor 1. DOI:10.31571/saintek.v8i1.1105.
- Arntanti, F.W.,Sudargo,F.,dan Rusyati, L. (2017). The profile of students' creativity through dioramas and flannel board in learning ecosystem.Mathematics, Science, and Computer Science Education.6(6):67-68.
- Suharso, Puguh (2012). Metode Penelitian Bisnis; Pendekatan Kuantitatif kualitatif dan R&D, Bandung; Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Bandung: Alfabeta
- Prastowo.A. (2011). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press
- Teske,J.K.,dkk. (2014). Making Dioramas of Women Scientists Help Elementary Students Recognize Their Contributions .Creative Education . 5(2):1998
- Weranti, S.E. (2017). Pengaruh Media Diorama Tiga Dimensi terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Mengenal Penggunaan Uang Pada Mapel IPS Kelas III SDN Balong Bowo.Journal of Informationand computer Technology Education.1(1):41