



Analisis Kajian Teori Pengembangan Media Diorama Tentang Kegiatan Ekonomi di Lingkungan Sekitar Pada Muatan IPS Kelas IV di Sekolah Dasar

Ria Indrawati¹, Iin Purnamasari²

¹SD Negeri Lamper Kidul 01 Semarang

²Universitas PGRI Semarang

Received : 20 Juli 2024
Revised : 30 Juli 2024
Accepted : 8 Agustus 2024

Abstract

This research is motivated by the lack of interest in learning, especially in social studies subjects. Using media in teaching can assist students in the learning process. In learning, media is an essential aspect of conveying information from educators to learners. The use of media in learning will enable the concepts or subject matter studied by students to be more easily understood. In this context, diorama is chosen as a teaching media because of its ability to present information visually and comprehensively. The purpose of using diorama is to facilitate students' understanding of various economic activities that occur around them, such as agriculture, trade, or local crafts. The theoretical approach used in the development of this diorama media includes constructivist learning theory, where students are encouraged to build their own understanding through direct experience and reflection. Additionally, visual learning theory also forms the basis, as diorama provides strong visual representations to help students better understand economic concepts. The steps in developing this diorama media include identifying learning objectives, analyzing student needs, designing a diorama concept that aligns with the curriculum, as well as implementing and evaluating the use of diorama in teaching. With this approach, it is hoped that the diorama media can become an effective tool in enhancing students' understanding of relevant economic concepts within their environment.

Keywords: Diorama Media Development, Design Based Research, Economic Activities in the Surrounding Environment

(*) Corresponding Author: riaindrawati1505@gmail.com

How to Cite: Indrawati, Ria., Purnamasari, Iin. (2024). Analisis Kajian Teori Pengembangan Media Diorama Tentang Kegiatan Ekonomi di Lingkungan Sekitar Pada Muatan IPS Kelas IV di Sekolah Dasar. *Pena Edukasia*, 2 (4): 185-189.

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang dipelajari mulai dari pendidikan dasar sampai menengah. Menurut Anshori (2014: 61) pembelajaran IPS diharapkan dapat membuat siswa mencapai keunggulan penguasaan pengetahuan dan kecakapan dalam bidang studi atau mata pelajaran yang dipelajarinya. Oleh karena itu pembelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi siswa agar menjadi peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Sedangkan untuk menjadi peka, siswa perlu memahami terlebih dahulu bagaimana permasalahan yang terjadi dengan memahami isi dari materi dalam pembelajaran. Pemahaman merupakan salah satu faktor kemampuan siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Namun hasil belajar yang baik belum tentu membuktikan siswa paham dengan konsep yang diajarkan. Oleh karena itu, Menurut Latifah (2017: 3) jika siswa dapat memahami konsep yang diajarkan dan menguasainya, maka hasil belajar yang didapatkan akan sesuai dengan pemahaman konsepnya. Dengan demikian, pemahaman konsep sangatlah penting bagi siswa sekolah dasar terutama dalam mata pelajaran IPS. Hal tersebut merupakan tugas guru dalam merancang sistem pembelajaran agar siswa dapat memahami konsep pada mata pelajaran IPS.

Dalam kegiatan pendidikan terjadi proses pembelajaran yaitu kegiatan komunikasi antar guru dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dilakukan berdasarkan muatan kurikulum dalam tiap satuan pendidikan. Salah satu muatan dalam kurikulum satuan pendidikan dasar dan menengah adalah Ilmu Pengetahuan Sosial. Susanto (dalam Nadhliroh, 2018, hlm. 2) mengatakan Ilmu



Pengetahuan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji beberapa disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik khususnya di tingkat dasar dan menengah, sedangkan menurut (Rahmad, 2016, hlm 4) menyatakan bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya. Menurut (Susanto 2016, hlm. 145) menyatakan bahwa pembelajaran IPS yang dilakukan di sekolah bertujuan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Pendidikan IPS membantu siswa dalam melaksanakan sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Mata pelajaran IPS menuntut siswa untuk diberikan asupan pengetahuan baik bersifat konsep abstrak maupun konsep konkret. Dengan itu siswa harus dibekali pengalaman yang nyata dalam proses pembelajarannya, seperti belajar menggunakan media pembelajaran yang mendukung siswa untuk lebih kreatif. Menurut (Sugiyono, 2016, hlm. 5) Dalam setiap penelitian mempunyai tujuan tertentu yang bersifat temuan, pembuktian, dan penegembangan. Hal ini menuntut seorang guru untuk berpikir lebih kreatif lagi. (Amalia et al., 2018, hlm. 2). Sedangkan menurut Nurdin, dkk. 2014 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang mengajarkan pada siswa SD/MI agar mereka kelak mengenal fenomena alam dan fenomena sosial mulai dari lingkungan yang dekat sampai kepada lingkungan yang jauh.

Berdasarkan hasil studi lapangan masih banyak ditemukan permasalahan bahwa dalam menerapkan pembelajaran tematik guru hanya menggunakan buku dan dibantu dengan menggunakan media berupa gambar dan teks saja, sehingga siswa masih merasa kesulitan dalam menerima materi pelajaran dan sulit memahami materi yang sedang disampaikan, sedangkan media yang disukai siswa ialah media yang konkret. Selain itu belum tersedianya media pembelajaran khusus untuk materi pembelajaran kegiatan ekonomi sekolah dasar, karena kurangnya pemahaman guru mengenai media pembelajaran yang ideal dan menarik untuk siswa. Suprijono (dalam Sari, 2016, hlm.12) mendefinisikan belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan. Dalam pembelajaran media merupakan aspek penting dalam penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik. Daryanto (dalam Aisiah, 2016, hlm. 18) mengemukakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Tanpa media proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak dapat terlaksana dengan optimal karena media adalah yang menjadi komponen komunikasi. Menurut Setyosari dan Sihkabuden (dalam Prasetya, 2015, hlm.113) diorama adalah medium yang berbentuk kotak ataupun berbentuk media yang lain yang menggambarkan media tiga dimensi suatu pemandangan yang memiliki latar dengan persepektif yang sebenarnya. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan atau materi yang disampaikan dapat dibantu dengan kehadiran media sebagai perantara. (Djamarah, 2014, hlm. 120).

Penggunaan media dalam pembelajaran akan memungkinkan konsep atau materi pelajaran yang dipelajari siswa lebih mudah dipahami. Karena konsep yang sifatnya abstrak dapat disajikan secara konkret dengan menggunakan media. Pelajaran dengan menggunakan media akan meningkatkan intensitas perhatian peserta didik, terutama peserta didik dengan gaya visual dan kinestetik, karena pelajaran menjadi lebih menarik bila dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media (Ratumanan, 2019, hlm. 267) Pengembangan media dikembangkan guru agar menciptakan suasana belajar yang merangsang siswa untuk aktif motoriknya maupun daya pikirnya. Media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk memberikan pengalaman konkret atau nyata yaitu media diorama. Diorama merupakan salah satu jenis media tiga dimensi. Sudjana 2013: 170 (dalam Amalia et al., 2018, hlm. 3) menyatakan, diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Dari pernyataan di atas disimpulkan bahwa diorama merupakan media tiga dimensi yang menggambarkan suasana atau gambaran yang nyata atau konkret.



METODE

Penulisan dilakukan dengan menggunakan studi literatur berdasarkan beberapa hasil penelitian yang relevan dalam upaya menggambarkan suatu fenomena yang ada yang terjadi pada saat ini atau di masa lalu. Studi Literatur merupakan penelitian teoritis, referensi, dan dokumen ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai, dan norma yang dikembangkan dalam situasi sosial yang diteliti (Sugiyono, 2012). Penelitian studi literatur dibuat dengan menelaah jurnal terkait konsep ekonomi mark blaug dengan muatan IPS Sekolah Dasar. Hasil dari berbagai telaah literatur ini akan digunakan untuk mengidentifikasi terkait pengembangan media diorama tentang kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar pada muatan IPS di sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Media Pembelajaran Diorama

Diorama adalah representasi tiga dimensi miniatur yang digunakan untuk menggambarkan skenario, fenomena, atau fenomena aktif lainnya (Evitasari1 & Aulia, 2022). Media diorama sebagai pengganti bahan pembelajaran tradisional untuk meningkatkan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Diorama dapat berfungsi sebagai museum mini, instrument Anisatul Badriah, Dkk| Pengembangan Media Diorama Untuk Meningkatkan Analisis Peran Ekonomi Dalam Kehidupan Sosial Siswa Sekolah Dasar423yang efektif untuk memelihara catatan yang akurat, sarana untuk mendirikan museum di sekolah untuk meningkatkan jumlah bahan ajar dan pembelajaran yang tersedia di kelas, dan cara untuk merekam pengetahuan budaya dan sejarah yang penting (Mukti Prabowo & Wulandari, 2017). Warna-warna cerah digunakan untuk menampilkan objek diorama untuk menarik perhatian siswa dan membantu pembelajaran mereka. Buatlah bentuk-bentuk kemasan dan media visual yang autentik agar anak-anak dapat menangkap isi yang disampaikan (Sapitri et al., 2021).

Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep sulit, penggunaan media diorama sangat penting dalam proses pendidikan. Diorama adalah representasi kecil tiga dimensi dari lanskap asli yang digunakan untuk memberikan pengetahuan dan informasi tentang peristiwa aktual yang telah terjadi. Di masa sekarang, masa lalu, dan masa depan. Seperti halnya mata pelajaran IPS materi peran-peran ekonomi berdasarkan SDA yang dimana tempatnya kurang begitu dimengerti contohnya dibidang pemukiman, perkebunan, kehutanan, dan kelautan. Diorama, yang terdiri dari tampilan tiga dimensi kecil yang dimaksudkan untuk mereplikasi pemandangan atau benda nyata, biasanya digunakan untuk mengilustrasikan peristiwa atau proses untuk membangkitkan rasa ingin tahu orang yang mengamatinya. Diorama dapat menggambarkan barang-barang realistik yang sulit dipamerkan di ruang kelas. Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep sulit, penggunaan media diorama sangat penting dalam proses pendidikan. Fungsi perekonomian yang berbasis sumber daya alam, misalnya di bidang perumahan, perkebunan, kehutanan, dan kelautan kurang dipahami. Ini menyerupai kursus ilmu sosial dalam beberapa hal.

Penelitian yang sama telah dilakukan oleh Sapitri merekomendasikan bahwa:(1) Media diorama dapat dikembangkan lebih lanjut untuk materi pembelajaran IPS lainnya, namun diperlukan analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, dan pemilihan siswa yang efektif. Sapitri melakukan penelitian yang sama dan memberikan rekomendasi berikut. materi terlebih dahulu; (2) Plywood yang dipilih harus berdiameter tebal agar engsel mudah dipasang di setiap sisi dan tidak pecah, serta dilakukan pengamplasan pada triplek (Sapitri et al., 2021). Berdasarkan saran tersebut peneliti dalam mengembangkan produk media diorama menggunakan bahan dasar media yaitu menggunakan balok kayu. Hal ini dilakukan atas pertimbangan bahwa balok kayu lebih kokoh dan tidak mudah rusak atau patah.



Desain dan Produk Diorama

Produk media diorama ini terdapat indikator kompetensi dasar, kompetensi inti, tujuan pembelajaran, indikator, materi dan quiz. Pada bagian kerangka mengalami penambahan di bagian pewarnaan yang belum sempurna agar guru dan siswa mengetahui jenis letak bidang pekerjaan yang cocok. Bagian materi ditambahkan miniatur orang yang dapat disentuh agar siswa dapat merasakan tekstur pada media dan informasi materi menjadi lebih rinci. Prinsip-prinsip pengembangan media Diorama bertujuan untuk membantu siswa dalam mempelajari materi jenis-jenis peran ekonomi masyarakat berdasarkan sumber daya alam. Media dibuat semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian siswa dan siswa menjadi lebih aktif. Tidak hanya saat pembelajaran di kelas saja media dikembangkan agar bisa digunakan dimanapun walaupun tanpa dampingan guru. Salah satu keuntungan menggunakan diorama sebagai alat pembelajaran visual tiga dimensi adalah mendorong siswa untuk aktif belajar. Keuntungan penggunaan media pembelajaran antara lain: (1) Menyeragamkan pemaparan materi pelajaran; (2) menjadikan kegiatan pembelajaran lebih jelas dan menarik; (3) Menjadikan kegiatan pembelajaran lebih interaktif; (4) Meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga; (5) Peningkatan kualitas hasil belajar siswa; (6) Menyediakan media pembelajaran kapan saja dan di mana saja; (7) Mendorong sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran; dan (8) Pergantian guru.

Bahan yang digunakan pembuatan media Diorama pada penelitian dan pengembangan ini adalah Balok kayu, Kain flanel, Lem, Kertas, semen, styrofoam, dll. Kemudian ada Alat Gunting, Cutter, Cat Akrilik, dll. Pola Diorama berbentuk kotak bersekat berjumlah 4 sudut setiap sudut diisi berbagai tempat peran ekonomi masyarakat, contohnya pada sudut terdapat bidang agraris sebagai tempat dengan mata pencahariannya sebagai petani maupun buruh tani. Pada tahap desain media maka dilakukan beberapa langkah berikut ini: (1) Menentukan judul media, judul media yang dipilih harus sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator; (2) Membuat desain media menggunakan papan balok kayu; (3) Menentukan pola gambar pada kain flanel yang sudah di pilih; (4) Menempelkan styrofoam yang sudah didesain; (5) Merancang atau mendesain pola gambar yang menarik dan sesuai kompetensi dasar serta indikatornya; (6) Menyempurnakan diorama dengan aksesoris tambahan dengan warnawarni yang menarik agar dapat menarik perhatian siswa. Berikut desain model produk dari diorama



Gambar 1 Materi Jenis-jenis Kegiatan Ekonomi Masyarakat

SIMPULAN

Setelah peneliti melakukan kajian literatur, didapatkan kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran khususnya di kelas IV masih jarang menggunakan media pembelajaran. Guru terkadang menggunakan media pembelajaran karena menyesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Apabila materi pembelajaran



memang memerlukan media seperti buku, globe dan peta, apabila materi pembelajaran dirasa tidak perlu menggunakan media, maka guru tidak menggunakan media untuk pembelajaran. Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran materi kegiatan ekonomi menggunakan metode konvensional yang ditakutkan terjadinya verbalitas dan kemenarikan belajar untuk siswa. Guru pun mengatakan bahwa media pembelajaran yang ideal yang digunakan untuk pembelajaran adalah media yang konkret dan nyata. Peneliti mengkaji media pembelajaran, Media Diorama dan materi pembelajaran mengenai Kegiatan Ekonomi di Lingkungan Sekitar untuk menguatkan penelitian ini. Media pembelajaran penting untuk membantu pembelajaran yang memuat fakta, konsep dan generalisasi yang susah dijelaskan menjadi mudah karena kemampuan media. Kontenpun sangat penting karena media tanpa konten bukan media pembelajaran. Peneliti pun mengkaji media dan konten agar pembelajaran sesuai dengan tujuan yang di harapkan dalam pembelajaran. Konten dan media yang sudah dikaji selanjutnya dikonsultasikan dengan dosen pembimbing agar peneliti paham mengenai apa yang ingin diketahui . Proses konsultasi dengan dosen berlangsung secara insentif dan berkelanjutan agar peneliti memperoleh solusi terbaik dalam pengembangan media diorama sebagai media pembelajaran IPS pada materi Kegiatan Ekonomi di Lingkungan Sekitar untuk kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, D. N., Widiyono, A., & Attalina, S. N. C. (2022). Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 528–533.
- Aisiah, S. (2016). Pengembangan pembelajaran Media Diorama. Thesis, 27.
- Cahyani, A. D., Anjarini, T., & Khaq, M. (2022). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Karakter Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Pada Subtema 2 Kelas V SD Negeri Borowetan. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 3(1), 1–10.
- Evitasari1, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–9. <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/jrpd>
- Ismawan, & Khaafidho, G. (2019). Pengembangan Media Diorama Pada Muatan Pembelajaran
- Ips Kelas IV-A Sdn Kalibateng Kulon 02 Kota Semarang.
- Jannah, M., & Basit, A. (2019). Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
- IPS Siswa. *Jurnal Terapung : Ilmu – Ilmu Sosial*, 1(2), 67–77.