

Sosialisasi Penggunaan Media Diorama Kepada Guru Di Kelas V MIS Al Khairat Deli Tua

**Hotma Tiolina Siregar, S.Pd., M.Pd ¹⁾, Juniko Esra Tarigan, S.Pd., M.Pd ²⁾,
Sari Diella Zulianti ³⁾, Febyna Karenina Sembiring ⁴⁾**

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Quality

Email :

tiolinahotma@gmail.com ¹⁾

juniko.tarigan@gmail.com ²⁾

diellazulianti@gmail.com ³⁾

febynasembiring@gmail.com ⁴⁾

ABSTRAK

Pembahasan dalam kegiatan sosialisasi ini adalah tentang penerapan media pembelajaran Diorama pada mata pelajaran IPA di Kelas V MIS Al Khairat Deli Tua. Sebagai guru sekolah dasar, perlu diberikan sosialisasi dalam penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif dengan harapan dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru dan juga lebih melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna. Dan untuk kedepannya diharapkan agar seluruh guru lebih sering menggunakan media pembelajaran disetiap kegiatan belajar mengajar. Dan guru juga harus mengupgrade kompetensi dalam bidang teknologi agar kedepannya guru sudah bisa menggunakan media pembelajaran yang sudah berbasis teknologi. Sehingga kedepannya seluruh siswa bisa memiliki output sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru.

Kata Kunci : Sosialisasi Media Pembelajaran Diorama, Guru Sekolah Dasar

ABSTRACT

The discussion in this socialization activity was about the application of Diorama learning media to science subjects in Class V MIS Al Khairat Deli Tua. As an elementary school teacher, it is necessary to provide socialization in the use of varied and innovative learning media in the hope that it can help students more easily understand the material taught by the teacher and also involve students more in the teaching and learning process so that the learning process becomes more active and meaningful. And in the future, it is hoped that all teachers will use learning media more often in every teaching and learning activity. And teachers must also upgrade their competence in the field of technology so that in the future teachers will be able to use technology-based learning media. So that in the future all students can have output according to what the teacher expects.

Keywords: Diorama Learning Media Socialization, Elementary School Teachers

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan bisa mempengaruhi kualitas hidup. Apalagi saat ini perkembangan teknologi terjadi dengan begitu cepat, sehingga memaksa kita semua harus bisa mengikuti perkembangan zaman jika tidak ingin menjadi orang yang tertinggal. Proses belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja terlepas dari ada yang mengajar atau tidak. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Proses belajar mengajar tentunya memberi andil yang besar dalam pendidikan, sebab roh dari pendidikan itu adalah proses dalam belajar. Belajar dan mengajar adalah dua mata rantai yang tidak dapat dipisahkan. Sehingga pendidikan yang baik ada kemampuan guru dalam mengelola kelas, seorang guru harus dapat memahami kondisi pembelajaran agar proses pendidikan bisa berjalan dengan maksimal.

Media pembelajaran mempunyai arti yang sangat penting, karena dapat membantu guru dalam menyampaikan pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa dan siswa juga dapat memperoleh informasi dan memperjelas pelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang dibutuhkan oleh guru untuk membantu siswa memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Penggunaan media dalam proses belajar merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Karena media, merupakan salah hal mutlak yang ada dalam proses belajar. Oleh karena itu, sebisa mungkin guru harus bisa menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar.

Pada kenyataan yang ada, bahwa proses pembelajaran disekolah selama ini dinilai kurang bervariasi. Faktor kebosananlah yang rata-rata membuat hasil belajar siswa rendah. Oleh sebab itu, perlunya media pembelajaran yang menarik agar menumbuhkan minat belajar siswa dan dapat tercapailah tujuan pembelajaran yang diharapkan.

IPA merupakan mata pelajaran yang ada dalam tiap tingkatan sekolah, mulai dari sekolah dasar (SD) sampai tingkat perguruan tinggi. Keberadaan IPA diperlukan setiap tingkat sekolah karena IPA memegang peranan penting dalam ilmu pengetahuan, sehingga siswa setiap tingkat sekolah harus mempelajari IPA. Dalam proses belajar mengajar IPA, diharapkan terjadi transfer belajar, yakni materi yang disajikan guru dapat diterapkan kedalam struktur kognitif siswa. Akibat terjadinya transfer belajar yang diterapkan ke dalam struktur kognitif siswa, siswa dapat

menguasai materi pelajaran tidak hanya sebatas pada tahap ingatan tanpa pengertian, tetapi bahan pelajaran dapat diserap secara bermakna.

Berdasarkan informasi yang telah di peroleh dari guru kelas V MIS Al Khairat Deli Tua, bahwa dalam pembelajaran IPA masih didominasi dengan menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas. Dalam mengajar guru cenderung bersifat informatif atau hanya mentransfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif oleh guru sehingga siswa pasif dan bosan dalam proses pembelajaran, dapat dikatakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas masih bersifat TCL (*Teacher Center Learning*) dan hasil belajar yang diperoleh siswa banyak yang belum memenuhi nilai KKM.

Agar siswa mendapat hasil yang diharapkan, maka guru dapat memperkenalkan pembelajaran yang tadinya berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa sementara guru hanya sebagai fasilitator saja. Dengan melibatkan siswa dalam setiap kegiatan dan memberi rasa nyaman pada siswa, sehingga mereka tidak jenuh dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

1. ANALISIS SITUASI

Di dalam proses pembelajaran di dalam kelas guru memerlukan media Pembelajaran berupa Diorama untuk mempermudah guru dalam menyampaikan informasi atau pesan kepada siswa pada pembelajaran IPA, karena media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran khususnya IPA di Di MIS Al Khairat Deli Tua masih kurang maksimal. Padahal alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran IPA sangat penting, agar dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa untuk mempelajari IPA. Proses pembelajaran IPA di dalam kelas yang dilakukan guru masih bersifat ceramah dan masih menggunakan buku yang disediakan di sekolah sebagai sumber belajar. Sehingga siswa menganggap pelajaran IPA sangat membosankan dan tidak semangat dalam mempelajarinya, karena pembelajaran IPA memiliki cabang-cabang ilmu yang cukup banyak untuk diingat dan dipelajari oleh siswa.

2. PERMASALAHAN MITRA

Masalah yang dihadapi oleh Mitra adalah Berdasarkan informasi yang telah di peroleh dari guru kelas V MIS Al Khairat Deli Tua, bahwa dalam pembelajaran materi tentang jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya masih didominasi dengan menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas proses pembelajaran masih kurang maksimal Alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran IPA pun masih minim. Padahal alat peraga

dirasakan sangat penting supaya dapat menarik minat siswa untuk mempelajari IPA dan menumbuhkan minat belajar bagi para siswa. Proses pembelajaran IPA yang dilakukan masih bersifat ceramah dan sebagian besar pelajaran IPA di kelas dilakukan oleh guru dengan menggunakan buku teks sebagai sumber belajar. Akibatnya para siswa menganggap Pelajaran IPA sebagai pelajaran yang sukar dan menimbulkan kebosanan atau tidak bersemangat dalam mempelajarinya. Selain itu, siswa menjadi sering lupa untuk menyebutkan tentang jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya

Dari permasalahan yang dihadapi oleh di MIS Al Khairat Deli Tua yaitu kurangnya alat peraga dan media pembelajaran yang dimiliki oleh guru dan sekolah, pembelajaran dalam proses pembelajaran IPA maka diperlukan metode lain yang dapat membangun pengetahuan siswa dalam meningkatkan pembelajaran IPA dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Salah satu media yang menarik dan menyenangkan adalah media permainan. Permainan mampu memberikan beberapa keuntungan, seperti bertambahnya pengetahuan, dan pengalaman nyata bagi siswa. Pelajaran IPA yang diberikan dapat diterima secara menyenangkan, dan dapat membangkitkan minat yang besar bagi siswa terhadap topik tertentu. Permainan yang didesain dengan baik akan mengembangkan keterampilan siswa dalam hal tertentu, karena siswa menyukai hal tersebut. Penggunaan permainan dapat membuat siswa lebih mudah mempelajari ketrampilan dalam proses pembelajaran daripada melalui penyampaian materi secara biasa, Media permainan ini lebih disukai siswa dari pada metode ceramah, karena pada dasarnya anak-anak lebih menyukai permainan. Permainan memiliki manfaat praktis yaitu membantu pertumbuhan fisik, mengendalikan emosi, mengembangkan keterampilan berbahasa, merangsang kreativitas, belajar bersosialisasi, mengetahui standar moral, dan mendukung perkembangan kognitif anak usia sekolah. Melalui media permainan para siswa mampu berinteraksi dan berkomunikasi serta menghafal berbagai materi IPA yang dipelajarinya.

Setelah diidentifikasi, ada beberapa masalah yang harus diselesaikan dengan Mitra tersebut yaitu :

1. Guru belum menggunakan Media Diorama Pada Mata Pelajaran IPA
2. Guru belum mengenalkan Media Pembelajaran *Diorama* Pada Mata Pelajaran IPA
3. Siswa kurang aktif dalam mempelajarai Pada Mata Pelajaran IPA

Berdasarkan informasi yang telah di peroleh dari di MIS Al Khairat Deli Tua, berdasarkan informasi dari guru kelas V bahwa dalam pembelajaran materi tentang jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya masih didominasi dengan menggunakan metode

pemberian tugas. Dalam mengajar cenderung bersifat informatif atau hanya mentransfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa dan kurangnya metode bervariasi oleh guru sehingga siswa belum terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, dapat dikatakan guru dalam mengajar masih cenderung menggunakan metode ceramah saja dan hasil belajar yang diperoleh siswa banyak yang belum memenuhi nilai KKM.

SOLUSI TARGET DAN LUARAN

Melalui kegiatan Sosialisasi Kepada Guru MIS Al Khairat Deli Tua akan ada tersampaikan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan Media Diorama pada Materi Ekosistem yang diharapkan yaitu dapat diterapkan oleh Guru pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan materi pembelajaran dan mengemasnya kedalam bentuk pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif yang dapat dikembangkan yaitu media Diorama.

a. Kelebihan Media Diorama

Menurut Subana dalam Ismilasari dan Hendratno (2013:4), kelebihan menggunakan media diorama yaitu:

- 1) Dapat dibuat dari bahan yang murah dan mudah didapat,
- 2) Dapat dipakai berulang-ulang
- 3) Dapat melukiskan bentuk dari keadaan sebenarnya,
- 4) Dapat memperlihatkan bagian dalam sesuatu yang dalam keadaan sebenarnya sulit dilihat.

b. Kelemahan Media Diorama

Media diorama memang memiliki banyak manfaat dan kelebihan. Namun, masih ada yang harus diperhatikan, terutama dalam pembuatannya. Sanaky (dalam Murtiana 2015:35), mengemukakan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media diorama yaitu:

- 1) Diorama sebaiknya tidak terlalu ramai tetapi jelas sasarannya atau tujuannya dan memiliki daya tarik.
- 2) Diorama harus dikaitkan dengan pelajaran yang sedang dijelaskan.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat berlokasi di Kampus

Universitas Quality dilakukan dengan cara :

1. Tahap Registrasi

Tahap ini dilakukan pada awal Mahasiswa mengisi format yang ada di portal masing-masing untuk mengikuti kegiatan pendidikan Moral Etik yang sudah terjadwal.

2. Tahap Seminar

Tahap ini dilakukan kepada Mahasiswa Universitas Quality Semester IV, dalam tahap ini Mahasiswa diberikan berbagai Materi tentang Pendidikan Dasar Moral Etik yang diisi oleh Pembicara yang berkompeten dibidang masing-masing.

3. Tahap Diskusi

Tahap ini dilaksanakan oleh Tim Dosen Tutor sebagai pembicara Kegiatan Pendidikan Moral dan Etik, dalam kegiatan ini Mahasiswa dan Dosen saling berinteraksi bagaimana Kegiatan tersebut dapat terlaksana dan berkomitmen agar dapat menerapkan materi yang telah diberikan oleh Dosen Tutor.

4. Tahap Implementasi

Tahap ini dilaksanakan setelah Mahasiswa mendapat Materi yang telah diberikan oleh Dosen Tutor, pada tahap ini sangat penting dilaksanakan, untuk melihat apakah Mahasiswa benar-benar mengimplementasikan kegiatan tersebut.

5. Tahap Evaluasi

Tahap ini yang dilakukan oleh dosen tidak hanya pada saat implementasi, akan tetapi dilaksanakan setiap hari. Dalam setiap perkuliahan dosen selalu memantau atau mengawasi semua hal yang berkaitan dengan kegiatan Pendidikan Moral Etik. Evaluasi atau pengawasan ini dilakukan secara terus menerus dan berkesinambungan, dengan maksud agar para mahasiswa terbiasa untuk berdisiplin dan bertingkah laku yang sesuai dengan nilai-nilai moral yang telah disepakati bersama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Diorama menjadi salah satu media pembelajaran visual pada usia sekolah dasar yang dapat mempermudah peserta didik dalam proses pelaksanaan pembelajaran, dimana media pembelajaran ini dapat memberikan kemudahan dan menyenangkan dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas sehingga berdampak pada efektifitas media pembelajaran dan meningkatkan motivasi anak-anak usia sekolah dasar dalam kegiatan belajar, dengan demikian media pembelajaran ini yang dikembangkan dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru dalam menyampaikan materi. Selain itu media diorama dapat meningkatkan minat belajar anak-anak usia sekolah dasar karena mereka merasa tertarik dengan media diorama, karena dengan menggunakan media diorama pada proses pembelajaran dapat melibatkan siswa yang terbagi pada kelompok untuk melengkapi media diorama yang belum lengkap yang sudah disediakan oleh guru sehingga peserta didik akan memperoleh hasil belajar yang maksimal bila menerapkan media pembelajaran diorama pada mata pelajaran IPA khususnya di kelas V SD.

Foto Pelaksanaan Pengabdian



DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2003. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ismailsari, Y, dan Hendratno. 2013. Penggunaan Media Diorama Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 01 (02).
- Isrok'atun. et al. 2020. Pembelajaran Matematika dan Sains Secara Integratif Melalui Situation-Bassed Learning. Sumedang: UPI Sumedang Pers.
- Jalinus, N., dan Ambiyar. 2016. Media & Sumber Pembelajaran. Jakarta: Kencana. Jihad, A., dan Abdul, H. (2013). Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressido. Kelana, B. J., dan Pratama, F. 2019. Bahan Ajar IPA Berbasis Literasi Sains. Bandung: Lekkas.
- Kurniawan, Deni. 2014. Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: Alfabeta
- Kustandi, C, dan Sutjipto, B. 2013. Media Pembelajaran: Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia
- Murtiana, A. I. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Ekosistem Pada Siswa Kelas V SD Bantul. Skripsi. Yogyakarta: Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purwanto. (2011). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusmono. (2017). Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Samatowa. 2011. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Jakarta : Indeks
- Sari, Komala D, dan Sunardi. 2017. Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture dan Think Pair Share (TPS). Jurnal Intrapendidikan 1 (5).
- Sudarwan Danim, Media Komunikasi Pendidikan, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), hlm. 6-8.
- Sundayana, rostina. 2016. Media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika. Bandung: alfabeta.
- Suryosubroto. 1997. Proses Belajar Mengajar di Sekolah. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto, 2003. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya, Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2013). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT Rineka Cipta.