

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas sepuluh hal pokok, yaitu (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) identifikasi istilah.

1.1 Latar belakang

Bahasa Indonesia merupakan ciri khas bangsa Indonesia dan sarana utama untuk berkomunikasi dalam kehidupan sosial bagi setiap individu di Indonesia. Bahasa Indonesia juga merupakan elemen penting dalam interaksi antar manusia. Komunikasi antar individu sangat bergantung pada Bahasa sebagai sarana utamanya. Bahasa berperan penting dalam menyampaikan pendapat, mengekspresikan ide, opini serta berperan penting untuk perkembangan peserta didik dan sebagai kunci keberhasilannya dalam berbagai bidang studi yang ada. Di sekolah, berbagai mata pelajaran diajarkan yang salah satunya merupakan mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan di semua jenjang Pendidikan mulai dari Pendidikan dasar, menengah hingga Pendidikan yang lebih tinggi. Berdasarkan (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional, 2006) tentang standar isi menyatakan bahwa salah satu tujuan yang harus dikuasai siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien yang sesuai dengan etika yang berlaku. Sejalan dengan pernyataan tersebut, pendidikan di sekolah juga bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, keterampilan,

pengetahuan serta kepribadian untuk hidup mandiri dan melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Maka dari itu, pembelajaran Bahasa Indonesia sangat penting dan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik dan benar secara tulis maupun lisan (Ananda, 2019). Dengan Bahasa, seseorang dapat mengungkapkan emosinya, menyampaikan pemikirannya, menjelaskan gagasannya dan berbagi pengalamannya kepada orang lain (Robbi'atna & Subrata, 2019). Hal ini karena mata pelajaran Bahasa Indonesia ditempatkan secara strategis dalam kurikulum sekolah. Terdapat 4 (empat) aspek keterampilan berbahasa, yaitu: keterampilan menyimak atau mendengarkan (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*) (Astutik, dkk 2021).

Menulis merupakan salah satu keterampilan dasar berbahasa yang harus dimiliki manusia selain menyimak, berbicara, dan membaca. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang dapat mengkomunikasikan pesan dalam sebuah tulisan. Keterampilan menulis juga adalah sebuah kemampuan untuk menyampaikan konsep, ide atau perasaan, yang ditulis dengan tujuan dapat dipahami pembaca sesuai isi tulisan yang dimaksud (Ibda, 2019). Di sekolah dasar, keterampilan menulis dibagi menjadi keterampilan menulis permulaan dan keterampilan menulis lanjut (Lazulfa, 2019). Keterampilan menulis permulaan menekankan kegiatan menulis dengan menjiplak, menebalkan, mencontoh, melengkapi, menyalin, dan melengkapi cerita. Keterampilan menulis ini memiliki sifat aktif dan produktif, yang berfungsi agar siswa dapat menulis sebuah karangan secara baik dan akan dapat membuat siswa dapat menghasilkan sebuah karya tulis

(Gde Nyana Kesuma, dkk., 2019). Keterampilan menulis diperoleh melalui praktik dan latihan yang teratur, bukan secara otomatis, (Andra, 2019).

Pada pelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan menulis sangat penting, terutama ketika menulis cerita. Keterampilan menulis dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif, kritis serta mengembangkan imajinasi siswa. Hal Ini membantu mereka dalam memunculkan ide-ide baru dan menyampaikan pesan melalui cerita. Melalui menulis, siswa belajar menyusun alur, mengembangkan karakter, dan menyampaikan pesan atau tema yang kompleks, sehingga meningkatkan kemampuan komunikasi mereka secara keseluruhan (Anggraeni dan & Afriyuni Yonanda, 2018). Saat menulis cerita, siswa belajar menyusun ide dengan cara yang jelas dan terstruktur. Ini meningkatkan keterampilan komunikasi mereka, baik secara lisan maupun tulisan. Menulis cerita dapat membuat siswa meningkatkan kemampuan berbahasa, termasuk tata bahasa, kosakata, dan gaya penulisan (Islamiati & Fasha, 2021). Selain itu, menulis cerita juga membantu dalam mengekspresikan diri, mengatasi masalah emosional, dan mengasah keterampilan literasi, termasuk tata bahasa dan kosa kata. Keterampilan ini bermanfaat di berbagai aspek kehidupan, baik di dunia akademis maupun di luar sekolah (Juniarti, 2019). Menulis cerita memungkinkan siswa untuk berpikir kreatif, membayangkan dunia, karakter, dan situasi baru. Ini membantu mereka melatih pemikiran luas yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah sehari-hari (Nur Ajmiy & Khoirul Umam, 2023). Keterampilan ini juga dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi dan mengemukakan gagasan sehingga dapat memperkaya kemampuan dalam berbahasa Indonesia. Peningkatan kemampuan menulis memerlukan pemahaman tentang bagaimana

cara menggabungkan komeponen-komponen linguistik (pengetahuan tentang kosakata, tatabahasa, ortografi, struktur genre) agar menghasilkan sebuah teks. Koreksi atau masukan salah satu dari sekian banyak aspek dalam pengajaran kemampuan keterampilan menulis. Penelitian-penelitian terhadap keterampilan menulis difokuskan pada masalah-masalah seperti koreksi kesalahan, strategi komposisi dan peran dari guru dalam proses penulisan Handayani, L. D., & Kristiantari, M. R. (2020).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar tentunya mengampu banyak materi yang salah satunya materi cerita fiksi. Pembelajaran fiksi di sekolah dasar bertujuan untuk mengasah kepekaan siswa dalam mengekspresikan emosi dan perasaannya dalam sebuah tulisan, mereka juga dibimbing untuk menghasilkan tulisan-tulisan yang merupakan hasil dari kegiatan menghayal atau imajinasi mereka (Nurmina, 2016). Karya fiksi untuk anak-anak umumnya mencakup tiga bentuk utama: puisi, cerita pendek, dan naskah drama. Ketiga jenis karya ini memiliki karakteristik khusus yang sesuai dengan dunia anak-anak. Ciri-ciri tersebut meliputi struktur yang tidak rumit, penggunaan kalimat yang jelas dan ringkas, alur cerita yang mudah diikuti, serta pemilihan tema dan materi yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Semua ini bertujuan agar karya tersebut mudah dicerna oleh pembaca muda. Dengan demikian, penggunaan metode penulisan yang tepat dalam menciptakan karya fiksi akan sangat membantu para siswa menghasilkan karya yang tidak hanya menarik, tetapi juga penuh kreativitas (Mina, 2016). Media pembelajaran yang sesuai untuk peserta didik dapat membuat siswa memahami materi cerita fiksi dengan baik. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai juga dapat menjadi pemicu dalam mengembangkan

kompetensi menulis siswa dikarenakan media sangat penting dan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat perantara untuk belajar dan mengajar yang digunakan untuk membantu menjelaskan, membangkitkan perasaan, pikiran, kemampuan, atau keterampilan siswa dan perhatian agar dapat mendorong terjadinya proses belajar (Rossa Ilma Silvia & Kartikasari, 2022). Media merupakan sebagian komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menjadi komunikan menurut (Daryanto, 2016). Berdasarkan pernyataan tersebut media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan informasi dari guru ke siswa saat proses pembelajaran. Media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga yang diantaranya media audio, media visual, dan media audio visual yang berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Media visual adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Menurut (Nurrita, 2018) media pembelajaran memiliki beberapa manfaat bagi guru. Pertama, mereka memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang memungkinkan mereka menjelaskan materi dengan cara yang sistematis dan menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kedua, media bermanfaat sebagai sarana pengajaran, berupa sarana yang dapat memberikan kepada siswa pengalaman visual dalam rangka mendorong belajar, memperjelas, dan mempersederhanakan ide yang kompleks dan abstrak menjadi lebih mudah dipahami, lebih sederhana, dan lebih konkrit. Salah satu contoh komponen media visual yang tepat adalah diorama. Media diorama tersebut sangat menarik sehingga dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa untuk belajar.

Diorama merupakan salah satu jenis media tiga dimensi mini, sehingga dapat membantu siswa belajar lebih memahami materi pembelajaran (Prabowo, 2017). Selain itu, diorama juga adalah gambaran kejadian baik yang mempunyai nilai sejarah atau tidak yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil menurut (Kustandi, 2020). Benda-benda kecil itu berupa orang-orangan, pohon - pohonan, rumah-rumahan, dan lain-lain sehingga tampak seperti dunia sebenarnya dalam ukuran mini. Media diorama dapat digunakan untuk membantu pemahaman siswa terkait materi yang masih abstrak dan cocok untuk diterapkan di kurikulum merdeka. Sebab media tiga dimensi dapat menunjukkan tampaknya suatu benda yang masih abstrak menjadi suatu benda yang bersifat konkret dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa (Wardoyo, 2022). Kemampuan dan keterampilan berpikir kreatif dibutuhkan siswa untuk mempelajari dan memahami objek atau fenomena tertentu. Oleh karena itu, pentingnya guru untuk mengoptimalkan kompetensi berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berpikir kritis merupakan kemampuan seseorang dalam menganalisis sesuatu informasi baru serta menggabungkan sesuatu masalah. Keterampilan berpikir kreatif dapat diketahui dari keterampilan menganalisis data serta memberikan tanggapan penyelesaian berbagai masalah. Kreativitas yang tinggi menandakan membawa seseorang memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif (Muhtar & Dallyono, 2020).

Berdasarkan kebutuhan tersebut, telah dilaksanakan wawancara dan pencatatan dokumen di SD Negeri 1 Bakkakan pada hari Kamis, 22 Agustus 2024 sebagai lokasi penelitian. Diperoleh beberapa data serta informasi terkait pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Bakkakan. Data tersebut, didapatkan

dari wali kelas yang bernama Ni Kadek Krisma Devi Yunika Manik, S.Pd. Diketahui bahwa pada proses pembelajaran di kelas IV kurang melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, nilai Bahasa Indonesia di SD tersebut juga masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan fakta yang terjadi di lapangan yaitu hasil nilai ulangan harian siswa yang masih berada di bawah KKTP. Adapun nilai ketuntasan belajar di kelas IV di SD Negeri 1 Bakkakan yaitu 75 per tema, sedangkan hasil dari ulangnya ialah dari 18 siswa hanya 5 siswa yang mencapai nilai KKTP dan sisanya 13 siswa masih belum mencapai KKTP. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal. Pertama, keterampilan siswa dalam menulis cerita yang rendah disebabkan oleh minimnya minat siswa terhadap aktivitas tersebut, siswa juga sulit berkonsentrasi ketika pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini menyebabkan banyak siswa merasa kesulitan dalam mengembangkan ide dan mengekspresikan kreativitas mereka melalui tulisan dan menganggap menulis sebagai aktivitas yang sulit dan membosankan, terutama ketika harus menulis cerita. Kedua pada saat menyampaikan materi guru hanya menggunakan media yang ada di dalam buku yaitu media gambar sederhana dan tidak menggunakan media penunjang lainnya. Ketiga, dalam materi cerita fiksi siswa masih mengalami kesulitan untuk mengarang cerita dikarenakan oleh pemahaman siswa yang kurang mendalam terhadap materi tersebut dan siswa juga sangat sulit berkonsentrasi saat menulis cerita. Keempat, dalam materi cerita fiksi masih banyak siswa yang kesulitan membayangkan dan menggambarkan setting latar, karakter, tema dalam tulisan mereka pada saat menulis cerita. Hal ini dikarenakan kecakapan siswa kelas IV SD yang masih berada di tahap operasional konkrit menuju ke semi konkrit, pada tahap ini, mereka sudah mulai dapat berfikir logis, namun masih bergantung pada benda-

benda yang nyata atau konkrit untuk memahami konsep-konsep yang abstrak, sehingga masih membutuhkan benda nyata ataupun benda yang menyerupai aslinya untuk mengembangkan imajinasinya dalam menulis cerita fiksi. Dengan demikian diperlukan sebuah media pembelajaran yang nyata dalam menunjang kegiatan pembelajaran terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Keterampilan menulis cerita dapat ditingkatkan dengan menggunakan media yang cocok guna memudahkan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu media yang cocok digunakan dalam menulis cerita fiksi adalah diorama. Diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini atau kecil yang divariasi dengan latar, gambar, serta hiasan berwarna agar dapat dilihat secara visual dan memotivasi siswa agar lebih aktif, responsif, fokus, dan membantu proses berpikir siswa untuk menuangkan ide imajinasi mereka dalam menulis cerita fiksi. Diorama juga dapat memvisualisasikan setting, karakter, dan alur cerita untuk siswa. Diorama ini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Jadi melalui media diorama, dapat memberikan objek atau benda untuk siswa amati sehingga siswa bisa menggambarkan atau mendeskripsikan yang mereka amati dengan terperinci. Media diorama dapat memudahkan siswa dalam melakukan pengamatan sehingga siswa dapat membuat karangan fiksi sesuai dengan hasil pengamatan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas diperlukan sebuah pengembangan media pembelajaran yaitu diorama sebagai bahan yang dapat digunakan untuk guru dalam menunjang proses pembelajaran. Media diorama memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan menulis siswa, terutama dalam membantu mereka memvisualisasikan cerita atau konsep yang

ingin mereka tuangkan dalam tulisan. Media diorama ini membuat siswa dapat menggambarkan alur, karakter, dan setting secara konkret, sehingga memudahkan mereka untuk menyusun ide-ide menjadi tulisan yang lebih terstruktur dan jelas. Diorama juga merangsang imajinasi dan kreativitas, memungkinkan siswa untuk lebih mendalam dalam menggali detail cerita atau narasi. Proses ini membantu siswa meningkatkan kemampuan menulis cerita fiksi, naratif, deskriptif, dan bahkan argumentatif melalui visualisasi langsung dari gagasan mereka dikarenakan diorama menggambarkan pemandangan yang sebenarnya dalam ukuran kecil yang dilengkapi oleh objek-objek bersifat tiga dimensi. Keunggulan dari media diorama yaitu untuk memudahkan siswa dalam mencerna konsep materi yang abstrak menjadi konkret, menjadikan siswa lebih kreatif, dan dapat meningkatkan semangat pada siswa, membuat suasana belajar menyenangkan, dan memberikan kesan mendalam pada materi cerita fiksi (Zakiyayati, 2020). Untuk itu, perlu dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “ **Pengembangan Media Diorama Cerita Fiksi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Bakbakan**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penelitian ini memiliki beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Guru memerlukan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis
- 2) Penggunaan media yang masih abstrak dalam proses pembelajaran.

- 3) Masih minimnya ketersediaan media pendukung pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga siswa kesulitan dalam mengembangkan ide dan mengekspresikan kreativitas mereka melalui tulisan.
- 4) Belum adanya pengembangan diorama serupa untuk membantu guru dalam menyampaikan materi cerita fiksi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV, sehingga materi yang disampaikan hanya bersumber dari buku saja.

1.3 Pembatasan Masalah

Dengan adanya beberapa permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka diperlukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Pada penelitian ini dilakukan pembatasan masalah agar penelitian lebih terfokus pada masalah yang dikaji. Penelitian ini hanya akan membahas terkait penerapan dan pengembangan media diorama cerita fiksi pada mata pelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV SD Negeri 1 Bakbakan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas penelitian ini akan mengkaji beberapa rumusan masalah sebagai berikut

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media diorama cerita fiksi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV SD Negeri 1 Bakbakan?

- 2) Bagaimanakah kelayakan media diorama cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV SD Negeri 1 Bakbakan?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media diorama cerita fiksi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV SD Negeri 1 Bakbakan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dijelaskan. Adapun tujuan dalam pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Untuk menghasilkan media diorama cerita fiksi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV SD Negeri 1 Bakbakan
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media diorama cerita fiksi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV SD Negeri 1 Bakbakan
- 3) Untuk mengetahui efektifitas media diorama cerita fiksi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV SD Negeri 1 Bakbakan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki dua jenis manfaat yaitu secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil pengembangan media diorama cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa ini dapat digunakan sebagai panduan yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas IV. Kehadiran diorama ini secara langsung memberikan variasi dan visualisasi yang jelas, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajarinya.

2) Manfaat Praktis

Manfaat yang ingin dicapai dari pelaksanaan penelitian pengembangan ini diklasifikasikan menjadi dua yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis. Penjabaran masing-masing manfaat penelitian ini yaitu sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan suasana baru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga dengan media diorama dapat meningkatkan dan membangkitkan minat siswa kelas IV dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Bagi Guru

Penelitian ini berupa produk media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu mengajar di kelas khususnya pada Bahasa Indonesia dan dapat membantu guru dalam merancang media pembelajaran yang inovatif serta meningkatkan profesionalitas guru dalam mengelola pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam merancang media pembelajaran yang inovatif dan dapat meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran di masa yang akan datang sehingga menghasilkan lulusan yang berkualitas.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menambah sumber rujukan penelitian mengenai pengembangan media diorama yang dapat digunakan dalam mengembangkan produk yang akan dirancang selama pendidikannya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan media diorama cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV SD Negeri 1 Bakbakan. Diorama merupakan sebuah model tiga dimensi yang menggambarkan suatu pemandangan, adegan, atau situasi tertentu dalam skala kecil sehingga memudahkan siswa untuk memvisualisasikan cerita yang akan dibuatnya karena terlihat lebih nyata. Diorama biasanya dibuat dengan sangat detail untuk memberikan representasi yang akurat dan realistis dari subjek yang digambarkan. Diorama ini dapat memudahkan siswa menulis cerita saat belajar. Guru akan mudah memvisualisasikan suatu cerita pada saat pembelajarannya. Adapun spesifikasi produk pengembangan media diorama cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV SD Negeri 1 Bakbakan adalah sebagai berikut.

- 1) Hasil produk berupa media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk diorama yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai pedoman bagi siswa dalam melaksanakan pembelajaran.
- 2) Produk hasil penelitian dirancang dengan bentuk diorama yang didalamnya memuat tentang materi pembelajaran khususnya Bahasa Indonesia yang dikembangkan dalam bentuk tiga dimensi yaitu diorama yang memiliki panjang, lebar, dan kedalaman.
- 3) Produk yang dibuat menggunakan miniatur, rumput sintetis, batu-batuan, cat, kayu, beralas *Styrofoam*.
- 4) Produk diorama tersebut dirancang sebagai media pembelajaran yang konkret dan berbentuk tiga dimensi sehingga siswa dapat melihatnya di berbagai sisi. Diorama ini dapat digunakan untuk membantu guru dalam pembelajaran, khususnya materi cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- 5) Diorama yang dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan analisis lapangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa masih adanya kebutuhan terhadap pengembangan diorama guna membantu peserta didik dan guru selama dalam proses pembelajaran. Diorama ini juga dapat digunakan sebagai sarana yang konkret untuk mempermudah peserta didik untuk mengembangkan keterampilannya dalam menulis cerita fiksi, sehingga dilakukan pengembangan diorama. Tujuan dari pengembangan diorama ini adalah untuk memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menulisnya terutama terkait materi Bahasa Indonesia kelas IV dan

memberikan kemudahan bagi guru dalam memvisualisasikan dan menyampaikan pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini didasari oleh asumsi sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini didasari atas beberapa asumsi sebagai berikut.

- 1) Kelas IV di SD Negeri 1 Bakbakan telah menerapkan Kurikulum Merdeka.
- 2) Peserta didik belum pernah menerapkan diorama sebagai sumber belajar di kelas.
- 3) Produk ini memiliki visualisasi yang menarik dan diharapkan mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dari penelitian pengembangan Diorama yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangam diorama hanya memuat materi cerita fiksi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV sekolah Dasar.
- 2) Media pembelajaran diorama ini memfokuskan untuk melatih keterampilan menulis cerita Sehingga terbatas hanya sebagai pendukung kegiatan belajar di kelas IV SD saja.

1.10 Definisi Istilah

Penelitian ini memiliki beberapa batasan istilah yang diuraikan untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah ilmiah yang digunakan pada peneliti ini, maka perlu adanya definisi dari istilah – istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1.10.1 Penelitian pengembangan merupakan pencarian solusi dalam mengatasi permasalahan dalam upaya peningkatan kualitas penyampaian pengetahuan dalam pembelajaran secara layak oleh siswa melalui pengembangan sesuatu. Penelitian pengembangan diuji coba dan bukan untuk menguji teori sehingga produk tersebut dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

1.10.2 Diorama merupakan bentuk tiruan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk memberikan gambaran tentang suatu suasana atau keadaan yang sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas objek-objek yang ditempatkan pada suatu pentas mini atau kecil. Diorama dibuat seperti objek yang nyata sehingga dalam penggunaannya dapat dibongkar lalu disusun Kembali.

1.10.3 Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik yang berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Indonesia.

1.10.4 Keterampilan Menulis adalah keterampilan menuangkan ide, gagasan, perasaan dalam bentuk bahasa tulis sehingga orang lain yang membaca dapat memahami isi tulisan tersebut dengan baik.