

PENERAPAN MEDIA “RAKORA” BERBASIS LINGKUNGAN UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI DAN PRESTASI PESERTA DIDIK SMP NEGERI 2 BANJARNEGARA TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Haryono

SMP Negeri 2 Banjarnegara
e-mail: gurumelegenda@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan komunikasi dan prestasi belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Banjarnegara untuk materi ekosistem dengan menggunakan media diorama ekosistem darat (Rakora) berbasis lingkungan.

Penelitian ini merupakan pengalaman terbaik pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Banjarnegara kelas VII C Semester Genap Tahun Pelajaran 2016/2017. Sumber data dan alat pengumpulan data penelitian ini adalah dari peserta didik berupa observasi komunikasi, dan ulangan harian. Data dari guru yaitu observasi komunikasi.

Hasil penelitian adalah sebagai berikut. (1) Media “Rakora” komunikasi meningkat dari keadaan awal yaitu hanya 26% menjadi 100% dengan predikat amat baik 74% dan baik 18%. (2) Media “Rakora” prestasi meningkat dari ketuntasan yaitu hanya 61,76% menjadi 85,30%. Simpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media “Rakora” dapat meningkatkan komunikasi, dan prestasi belajar peserta didik kelas VII C Semester Genap Tahun Pelajaran 2016/2017.

Kata Kunci: *Media “Rakora”, Komunikasi, dan Prestasi belajar.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di kelas 7 C sudah dilakukan dengan optimal sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun guru. Dalam pelaksanaannya juga sudah melibatkan aktivitas peserta didik dengan baik. Setelah menyelesaikan materi dalam satu kompetensi dasar maka dilakukan ulangan harian. Hasil ulangan harian ternyata belum mencapai sesuai dengan kriteria yang ada di SMP Negeri 2 Banjarnegara. Dari 34 peserta didik masih ada 13 orang yang belum tuntas, ketuntasan klasikal 61,76% dari batas ketuntasan klasikal sekolah 85%.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa. Dalam proses pembelajaran komunikasi sangat penting peranannya, guru harus menguasai cara komunikasi yang baik sehingga informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat sampai dengan baik

pula, demikian juga dengan peserta didik harus mampu mengomunikasikan hasil pembelajarannya.

Kelas 7 C sebagai objek penelitian ini kemampuan komunikasinya juga belum optimal, hal ini didasarkan pada observasi terhadap kegiatan presentasi peserta didik didepan kelas. Hal ini disebabkan beberapa faktor antara lain; 1) kurangnya media komunikasi yang dapat memudahkan peserta didik dalam menyampaikan pesan atau hasil diskusi di depan kelas; 2) suara kurang jelas dan terstruktur dalam menyampaikan materi karena mereka tidak membuat skenario yang akan memudahkan dalam melakukan presentasi; 3) lingkungan kelas yang kurang mendukung, yaitu peserta didik yang tidak maju ramai sendiri, 4) volume dan intonasi suara yang maju kurang jelas dan menarik sehingga kelompok yang lain tidak merespon dan cenderung ramai sendiri.

Berdasarkan Depdiknas (2006) tentang lampiran permendiknas nomor 24 tahun 2006

tentang pelaksanaan standar isi dan standar kompetensi lulusan¹ menjelaskan bahwa mata pelajaran IPA SMP memiliki 7 (tujuh) tujuan, tujuan yang ke 4 (empat) adalah melakukan inkuiri ilmiah untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bersikap dan bertindak ilmiah serta berkomunikasi, dan tujuan yang ke 5 (lima) adalah meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan serta sumber daya alam. Dari keterangan tersebut maka seharusnya guru IPA dalam melakukan proses pembelajaran harus menekankan pada kegiatan yang dapat meningkatkan kerja ilmiah sebagai sarana pembelajaran inkuiri, serta melatih kemampuan berkomunikasi dan peduli pada lingkungan.

Ada kesenjangan antara kenyataan di dalam kelas dimana peserta didik belum optimal dalam ketuntasan belajar dan kemampuan komunikasinya. Hal tersebut harus diatasi dengan meningkatkan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar dan komunikasi peserta didik. Inovasi pembelajaran yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media diorama ekosistem darat (rakora) berbasis lingkungan. Kiswandari, S. dalam penelitiannya menjelaskan bahwa media diorama dapat meningkatkan pemahaman aspek kognitif peserta didik.² Hal yang sama disampaikan oleh Anggraeni, R dan Istianah, F yang menjelaskan bahwa media diorama dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.³

Diorama yang dibuat berupa miniatur dari suatu ekosistem yang dibuat dari bahan kardus bekas dengan menambahkan berbagai ornamen

agar diorama lebih lengkap dan sesuai dengan ekosistem sesungguhnya. Diorama berfungsi sebagai media yang pembawa pesan berupa materi ekosistem sehingga materi tersebut dapat lebih mudah sampai pada penerima pesan.

Berdasarkan uraian tersebut maka diperlukan inovasi pembelajaran dengan judul "Penerapan Media Diorama Ekosistem Darat (Rakora) berbasis lingkungan untuk meningkatkan komunitas dan prestasi belajar peserta didik kelas VII C Tahun Pelajaran 2016/2017".

Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan media diorama ekosistem darat (rakora) berbasis lingkungan untuk meningkatkan komunikasi peserta didik pada materi ekosistem kelas VII SMP Negeri 2 Banjarnegara Tahun Pelajaran 2016/2017?
2. Bagaimana penerapan media diorama ekosistem darat (rakora) berbasis lingkungan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada materi ekosistem kelas VII SMP Negeri 2 Banjarnegara Tahun Pelajaran 2016/2017?

KAJIAN PUSTAKA

Komunikasi

Pengertian komunikasi disampaikan oleh Harold Lasswell dalam Miftah menjelaskan bahwa komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu.⁴ Evertt M. Rogers dalam Majid dan Rochman mendefinikan komunikasi sebagai proses yang didalamnya terdapat suatu gagasan

¹ Depdiknas, *Permendiknas No. 24 Tahun 2006 tentang Lampiran Pelaksanaan Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan*, (Jakarta: Depdiknas, 2006)

² S. Kiswandari, "Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Daur Air Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri Seyegan", (Skripsi), Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2016.

³ Anggraeni & Istianah, "Penggunaan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA tentang Daur Air Siswa Di Sekolah Dasar", *JPGSD*, 5.(2), 2017.

⁴ Miftah, *Komunikasi Efektif dalam Pembelajaran*. Diambil dari web.unair.ac.id. Diunduh 27 - 2 - 2017 jam. 19.30.

yang dikirimkan dari sumber kepada penerima dengan tujuan untuk mengubah perilakunya⁵.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disarikan bahwa komunikasi adalah proses pengiriman pesan oleh pengirim kepada penerima pesan dengan menggunakan media dengan tujuan dapat memberikan hasil atau efek sesuai dengan tujuan dari pemberi pesan.

Harold Lasswell dalam Miftah menjelaskan unsur-unsur proses komunikasi meliputi; sender, encoding, message, media, receiver, response, feedback, noise.⁶ Unsur-unsur komunikasi yang lebih sederhana disampaikan oleh Wardani dalam Majid dan Rochman yang menjelaskan bahwa unsur utama dalam komunikasi mencakup lima unsur utama yaitu; komunikator, pesan yang disampaikan, komunikan (penerima pesan), konteks, sistem penyampaian.⁷ Engkoswara dan Komariah menjelaskan bahwa unsur-unsur pokok dalam komunikasi adalah; komunikator, komunikan, pesan, media, efek.⁸

Pada penelitian ini unsur-unsur komunikasi yang digunakan adalah pemberi pesan, penerima pesan, pesan, media, dan efek dari pesan. Indikator keberhasilan dari pemberi pesan adalah; 1) menggunakan bahasa yang jelas, 2) teratur, dan 3) mudah di pahami. Indikator penerima pesan adalah; 1) mendengarkan dengan baik, 2) tenang, dan 3) melakukan umpan balik. Indikator pesan yang baik adalah; 1) materi yang disampaikan sesuai dengan konsep, 2) sesuai dengan materi, 3) mudah dipahami. Indikator media yang baik adalah; 1) menggunakan media dari bahan limbah, 2) mudah didapat, dan 3) menarik.

Prestasi Belajar

Menurut Gagne dalam Dimiyati & Mudjiono belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Setelah belajar orang memiliki

keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai.⁹ Bukti bahwa seseorang telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Menurut Hamalik aspek perubahan tingkah laku meliputi; pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap.¹⁰ Slameto menyatakan bahwa prestasi belajar merupakan suatu perubahan yang dicapai seseorang setelah mengikuti proses belajar.¹¹

Berdasarkan penjelasan di atas maka prestasi belajar pada penelitian ini adalah adalah perubahan aspek tingkah laku kognitif setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran. Hasil prestasi belajar didapat dari ulangan harian.

Media Rakora (Diorama Ekosistem Darat) Berbasis Lingkungan

Sanjaya menjelaskan fungsi dari media yaitu; 1) fungsi komunikatif, media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan., 2) fungsi motivasi, dengan menggunakan media diharapkan peserta didik lebih termotivasi dalam belajar., 3) fungsi kebermaknaan, melalui penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna., 4) fungsi penyamaan persepsi, 5) fungsi individual, media dapat melayani setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.¹² Fungsi media yang lain disampaikan oleh Susilana & Riyana yaitu; 1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera, 3) menimbulkan gairah belajar, 4) memungkinkan belajar mandiri, 5) memberi rangsangan yang sama.¹³

⁵ A. Majid & C. Rochman, *Pendekatan Ilmiah. Dalam Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hal 194

⁶ Miftah, *Komunikasi Efektif dalam Pembelajaran*, 2012, Diambil dari web.unair.ac.id. Diunduh 27 – 2 – 2017 jam. 19.30.

⁷ A. Majid & C. Rochman, *Op. Cit.*, hal 196

⁸ Engkoswara & A. Komariah, *Administrasi Pendidikan*, (Alfabeta: Bandung, 2010), hal. 199

⁹ Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Rineka Cipta: Jakarta, 2009), hal. 10

¹⁰ O. Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 30

¹¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal. 10

¹² W. Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hal. 70

¹³ R. Susilana & C. Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2007), hal. 9

Media yang dibuat pada penelitian ini adalah diorama ekosistem darat. Media ini berupa miniatur dari ekosistem darat yang terbuat dari kardus bekas. Salah satu sisi dari kardus dibuang untuk memudahkan penempatan berbagai macam gambar hewan dan tumbuhan. Untuk melengkapi diorama tersebut maka dibuat juga berbagai satuan ekosistem seperti berbagai macam hewan dan tumbuhan serta latar belakang ekosistem dari gambar pemandangan hutan. Diorama ini berfungsi sebagai wadah untuk membawa pesan materi ekosistem dari pemberi pesan yaitu peserta didik yang maju di depan kelas kepada penerima pesan yaitu peserta didik yang tidak maju ke depan kelas. Diorama yang dibuat juga berbasis lingkungan karena bahan utama yang digunakan menggunakan bahan yang mudah didapat dan merupakan bahan limbah atau sudah tidak terpakai lagi.

METODOLOGI

Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII C tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 34 orang. Sumber data yang digunakan berasal dari peserta didik dan guru. Teknik dan alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: Teknik Pengamatan. Pengamatan dilakukan untuk mengukur keterampilan komunikasi peserta didik. Alat yang digunakan adalah lembar pengamatan keterampilan komunikasi peserta didik. Teknik Tes. Teknik tes digunakan untuk menguatkan hasil proses pembelajaran yang menggunakan media diorama ekosistem darat dapat meningkatkan komunikasi dan prestasi

peserta didik. Alat untuk mengukur prestasi belajar adalah lembar soal ulangan harian. Teknik Dokumentasi. Dokumentasi yang digunakan berupa video dan gambar. Dokumentasi penunjang yaitu data komunikasi pada pertemuan sebelum dilakukan penelitian.

Validasi data dalam penelitian ini menggunakan validasi empirik dan validasi teoritik yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Sedangkan validasi data menggunakan triangulasi sumber, teman sejawat, dokumentasi dan pengamatan.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis penelitian ini adalah teknik kuantitatif dan teknik kualitatif. Pada penelitian ini diperoleh data kualitatif dan kuantitatif. Data penelitian kualitatif dianalisis dari catatan pengamatan komunikasi selama proses pembelajaran dan data kuantitatif hasil ulangan harian. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif komparatif yaitu membandingkan hasil pembelajaran sebelum dikenai tindakan dengan hasil setelah dikenai tindakan. Data kreativitas dan komunikasi peserta didik dianalisis secara deskriptif berdasarkan hasil observasi dan refleksi.

Data penelitian kuantitatif dianalisis secara deskripsi dengan penyajian Tabel dan persentase. Data dalam bentuk persentase dideskripsikan dan diambil kesimpulan tentang masing-masing komponen dan indikator berdasarkan kriteria yang ditentukan. Penentuan kriteria mengacu pada rumus yang dikembangkan oleh Sukardjo (2012: 84). Rentang skor untuk masing-masing kategori dihitung dengan rumus seperti Tabel 1. berikut:

Tabel 1. Konversi Skor Nyata Menjadi Nilai Skala 5

No.	Rentangan skor (i)	Nilai	Kategori
1.	$X > \bar{x} + 1,80 Sbi$	A	Sangat Baik
2.	$\bar{x} + 0,60 Sbi < X \leq \bar{x} + 1,80 Sbi$	B	Baik
3.	$\bar{x} - 0,60 Sbi < X \leq \bar{x} + 0,60 Sbi$	C	Cukup Baik
4.	$\bar{x} - 1,80 Sbi < X \leq \bar{x} - 0,60 Sbi$	D	Kurang Baik
5.	$X \leq \bar{x} - 1,80 Sbi$	E	Sangat Kurang Baik

Keterangan:

X = Skor aktual

SBi = Simpangan baku ideal $\frac{1}{6} (X_{maksimal} - X_{minimal})$

Sains

$$\bar{x} = \text{Rata-rata ideal} \frac{1}{2}(X_{\text{maksimal}} - X_{\text{minimal}})$$

Analisis data dilakukan dengan tahap-tahap sebagai berikut: 1) Tabulasi semua data yang diperoleh selama pengamatan untuk setiap komponen, sub komponen dari butir penilaian yang tersedia dalam instrumen penilaian; 2) menghitung skor terendah untuk masing-masing penilaian dengan cara jumlah indikator dikalikan 1; 3) menghitung skor tertinggi untuk masing-masing penilaian dengan cara jumlah indikator dikalikan 3; 3) menghitung rata-rata ideal (\bar{x}) dengan cara $\frac{1}{2}$ Analisis Data Komunikasi

(skor maksimal – skor minimal); 4) menghitung simpangan baku ideal (S_{Bi}) dengan cara $\frac{1}{6}$ (skor maksimal – skor minimal); dan 4) menentukan tingkat kecenderungan. Tingkat kecenderungan dibagi dalam lima kategori seperti pada Tabel 2. Tingkat kecenderungan ini digunakan untuk menentukan pencapaian kreativitas dan komunikasi.

Tabel 2. Kriteria Predikat Komunikasi

Rentang skor	Nilai	Predikat
$X > 13,6$	A	Sangat baik
$11,2 < X \leq 13,6$	B	Baik
$8,8 < X \leq 11,2$	C	Cukup
$6,4 < X \leq 8,8$	D	Kurang Baik
$X \leq 6,4$	E	Sangat kurang baik

Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik, nilai yang diperoleh dari tes dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan:

Nilai= nilai yang diperoleh peserta didik

Skor perolehan = skor yang diperoleh peserta didik

Skor maksimum = skor total apabila dijawab benar

Ketuntasan belajar peserta didik dibandingkan dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang berlaku di SMP Negeri 2 Banjarnegara yaitu ≥ 78 . Peserta didik dikatakan tuntas apabila mendapatkan nilai ≥ 78 . Sedangkan untuk ketuntasan secara klasikal adalah $\geq 85\%$ peserta didik telah tuntas belajarnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Komunikasi

Data komunikasi awal diambil pada proses pembelajaran semester 1 Tahun 2016/2017 untuk peserta didik yang mau maju ke depan kelas untuk membacakan hasil diskusi. Dari 34 peserta didik ada 9 orang yang aktif maju ke depan atau 26,47%. Ketika yang maju kedepan juga masih ada beberapa kendala yaitu suaranya kurang keras, cara penyampainnya juga kurang menarik dan belum menggunakan media. Data komunikasi pada pertemuan 2, 3, dan 4 diambil dari kemampuan peserta didik dalam mempresentasikan materi yang pelajari dari diorama yang dibuat. Data lengkap kemampuan komunikasi terlihat pada tabel 3.

Tabel 3. Data Penilaian Komunikasi

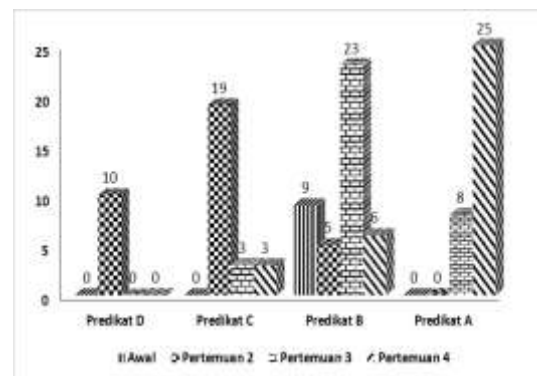
Data	Predikat/ Prosentase							
	D	%	C	%	B	%	A	%
Awal	0	0,00	0	0,00	9	0,26	0	0,00
Pertemuan 2	10	0,29	19	0,56	5	0,15	0	0,00
Pertemuan 3	0	0,00	3	0,09	23	0,68	8	0,24
Pertemuan 4	0	0,00	3	0,09	6	0,18	25	0,74

Berdasarkan Tabel 3 terlihat bahwa pada awal pembelajaran peserta didik yang mampu melakukan komunikasi hanya 9 orang dengan predikat baik/B. Pertemuan kedua semua peserta didik dapat melakukan komunikasi walaupun belum maksimal dengan predikat baik atau sangat baik. Masih ada 10 peserta didik yang berpredikat kurang baik atau D, 19 peserta didik dengan predikat cukup, dan 5 peserta didik dengan predikat B. Pertemuan ketiga sudah ada yang berpredikat sangat baik yaitu 8 peserta didik, 23 peserta didik dengan predikat baik, walaupun masih ada 5 peserta didik yang berpredikat cukup. Pada pertemuan keempat yang berpredikat sangat baik sudah meningkat menjadi 25 peserta didik, yang berpredikat baik ada 6 peserta didik, walaupun masih ada 3 peserta didik yang berpredikat cukup.

Berdasarkan Tabel 3 terlihat bahwa kemampuan komunikasi peserta didik meningkat dari data awal sampai pertemuan ke empat. Kemampuan komunikasi sebagai sumber komunikasi belum cukup merata karena pada umumnya yang menjadi juru bicara utama orangnya masih tetap sama dari pertemuan 2, 3 dan 4. Walaupun secara umum sudah baik karena ada pembagian tugas melakukan untuk memudahkan pesan yang diberikan sampai pada komunikasi atau peserta didik yang lain.

Pada pertemuan ketiga sudah ada peserta didik yang berpredikat sangat baik yaitu 8 orang dan pada pertemuan keempat meningkat menjadi 35 orang. Peningkatan ini terjadi karena mereka sudah mulai terbiasa mempresentasikan materi di depan kelas, mereka sudah dapat menggunakan media berupa diorama ekosistem dengan baik dan fungsional. Intonasi suara, volume, dan kejelasan materi sudah meningkat serta komunikasi yaitu peserta didik yang tidak maju ke depan dapat menjadi pendengar yang baik serta dapat memberikan umpan balik terhadap materi yang diberikan. Adanya umpan balik dari komunikasi menunjukkan bahwa proses komunikasi sudah berjalan dengan baik. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sanjaya bahwa umpan balik merupakan respons dari komunikasi yang menunjukkan adanya

efektivitas komunikasi.¹⁴ Sanjaya juga menjelaskan bahwa tingkat penguasaan materi yang memberikan pesan akan menjadi faktor yang menentukan proses komunikasi berlangsung dengan baik.¹⁵ Secara lengkap data penilaian komunikasi di sajikan dalam gambar 1.



Gambar 1. Grafik Komunikasi Peserta Didik

2. Data Prestasi Belajar

Data prestasi awal di ambil dari hasil ulangan pada materi organisasi kehidupan. Tabel selengkapnya untuk penilaian prestasi disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Data Penilaian Prestasi Belajar

	Tt	Tr	Rata-rata	Belum Tuntas	KKM
Awal	98	55	77	38,24	61,76
Penelitian	98	52	85	14,70	85,30

Dari data tersebut diketahui bahwa ada kenaikan prosentase ketuntasan dari data awal ke data hasil penelitian. Pada data awal prosentase ketuntasan mencapai 61,76% sedangkan pada prosentase ketuntasan hasil penelitian mencapai 85,00%. Berdasarkan data 4 dapat dijelaskan bahwa prestasi peserta didik naik secara signifikan dari ketuntasan klasikal 61,76% menjadi 85,30%. Hal ini sesuai dengan pendapat Logan (1973: 27) yang menyatakan bahwa kreativitas berkaitan dengan kecerdasan. Penelitian sebelumnya juga memberikan hal yang sama yaitu Kiswandari menyatakan bahwa media diorama dapat meningkatkan pemahaman

¹⁴ W. Sanjaya, *Op. Cit.*, hal. 80

¹⁵ *Ibid*

pada aspek kognitif peserta didik.¹⁶ Pernyataan yang hampir sama dinyatakan oleh Anggraeni dan Istiana yaitu media diorama dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.¹⁷

Secara lebih lengkap data hasil prestasi peserta didik ditampilkan pada gambar 2.



Gambar 2. Grafik Prestasi Belajar Peserta Didik

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, maka simpulan pada penelitian ini adalah:

Media Rakora berbasis lingkungan dapat meningkatkan komunikasi peserta didik. Peserta didik menggunakan media Rakora untuk mempermudah komunikasi, menggunakan fantasinya dalam menjelaskan sehingga komunikasi lebih menarik dan mudah difahami. Media Rakora berbasis lingkungan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Saran

Saran penelitian ini adalah:

1. Jumlah anggota kelompok diperkecil menjadi 2-3 orang, dan harus ada pergantian tugas, seperti yang menjadi juru bisacar, yang menjalankan hewan-hewan.
2. Skenario pembelajaran berkelompok dikumpulkan terlebih untuk dikoreksi oleh guru, kemudain baru diberikan untuk latihan komunikasi di depan kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni & Istianah. 2017. Penggunaan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil

Belajar IPA tentang Daur Air Siswa Di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 5.(2).

Dimiyati & Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta.

Depdiknas. 2006. *Permendiknas No. 24 Tahun 2006 tentang Lampiran Pelaksanaan Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan*. Jakarta: Depdiknas.

Engkoswara & Komariah, A. 2010. *Administrasi Pendidikan*. Alfabeta: Bandung.

Hamalik, O. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara: Jakarta.

Kiswandari, S. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Daur Air Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri Seyegan. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Majid, A & Rochman, C. 2014. *Pendekatan Ilmiah. Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Miftah. 2012. *Komunikasi Efektif dalam Pembelajaran*. Diambil dari web.unair.ac.id. Diunduh 27 – 2 – 2017 jam. 19.30.

Sanjaya, W. 2016. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta: Jakarta

Sukardjo. 2012. *Buku Pengangan Kuliah. Evaluasi Pembelajaran IPA*. UNY. Tidak diterbitkan.

Susilana, R. & Riyana, C. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

¹⁶ S. Kiswandari, *Op. Cit.*

¹⁷ Anggraeni & Istianah. *Op. Cit.*