

Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Berbasis Digital Materi Jenis-Jenis Pekerjaan pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Ulil Maknunah*, Siti Umayaroh, Puri Selfi Cholifah

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: ulil.maknunah.1801516 @students.um.ac.id

Paper received: 14-12-2022; revised: 28-12-2022; accepted: 10-1-2023

Abstract

The purpose of this research is to develop diorama learning media about types of work for grade III elementary school students that are valid, practical, and interesting. This type of research is research and development, namely developing diorama learning media. This study uses the ADDIE research model step. The subjects in this study were grade 3 elementary school students, grade 3 teachers, media experts and material experts. The data collection techniques of this research are observation, questionnaire, interviews and documentation. The results of this research are diorama learning media with a level of validity of 97.08 percent and a level of practicality and attractiveness of 97.6 percent.

Keywords: diorama; jenis-jenis pekerjaan; ADDIE

Abstrak

Penelitian ini bertujuan guna kembangkan media belajar diorama tentang jenis-jenis pekerjaan guna siswa kelas III Sekolah Dasar yang valid, praktis, serta menarik. Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangannya, yaitu mengembangkan media belajar diorama. Penelitian ini menggunakan langkah model penelitian ADDIE. Subjek pada penelitian ini yakni siswa kelas 3 sekolah dasar, guru kelas 3, ahli media serta ahli materi. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu observasi, angket, wawancara serta dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran diorama dengan tingkat kevalidan 97,08 persen dan tingkat kepraktisan dan kemenarikan 97,6 persen.

Kata kunci: diorama; jenis-jenis pekerjaan; ADDIE

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha guna tingkatkan diri dari segala aspek. Pendidikan adalah asal dari kata “didik” yang berarti memelihara, dari penjelasan tersebut maka, pendidikan ialah upaya yang dilaksanakan dengan sadar juga disengaja agar merubah tingkah laku dari manusia baik dengan cara sendiri maupun berkelompok guna menjadikan dirinya menjadi dewasa melewati usaha pelajaran serta pelatihan (Subianto, 2013). Untuk mewujudkan pendidikan seperti yang diharapkan, sehingga adanya penyusunan kurikulum dapat berguna sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajarannya. Dalam kurikulum 2013 mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, serta keterampilan. Dalam kurikulum 2013 SD/MI dari kelas I sampai dengan kelas VI menggunakan pendekatan tematik terintegrasi (Amalia, dkk., 2018).

Tematik terintegrasi adalah pendekatan pembelajaran yang diintegrasikan bermacam kompetensi dalam bermacam mata pelajaran pada bentuk tema. Pada kurikulum ini, guru dituntut guna kreatif dan inovatif pada pelaksanaan pembelajarannya, supaya pesan dan informasi bisa dipahami oleh siswa. Hingga guru harus bisa membuat serta kembangkan perangkat pembelajaran salah satunya yaitu media pembelajaran. Aktivitas pembelajaran akan

lebih menarik bagi siswa dan bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya dengan penggunaan media pembelajaran sehingga keaktifan siswa bisa dilihat. Kurikulum 2013 juga menekankan pendekatan ilmiah. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) pada pembelajaran seperti yang dimaksud meliputi mengamati, menanya, menalar, mencoba, membentuk jejaring untuk semua mata pelajaran. Salah satu komponen sistem dari pembelajaran adalah media pembelajaran (Amalia, dkk., 2018).

Media adalah segala sebagai penyalur pesan dari orang yang mengirim ke orang yang menerima yang bisa menimbulkan rangsangan pada pikiran, perasaan, perhatian dan juga minat perhatian siswa dan dapat membuat pembelajaran terlaksana. Ada beberapa jenis yang bisa digunakan sebagai alat pembelajaran. Seperti media dua dimensi, tiga dimensi, audiovisual dan lain sebagainya. Media tiga dimensi menjadi media yang paling bisa membuat menarik perhatian peserta didik. Hal ini dikarenakan media tiga dimensi itu sendiri bisa sangat menyerupai benda asli maupun tiruan. Media tiga dimensi merupakan kumpulan media tanpa adanya proyeksi yang disajikan dengan cara visual tiga dimensional. Media tiga dimensi ini bisa berbentuk sebagai media asli, baik itu hidup maupun mati dan dapat juga berbentuk seperti tiruan yang mewakili benda aslinya. Benda asli apabila ingin dipakai sebagai alat dalam pembelajaran bisa dibawa langsung ke dalam kelas, atau siswa sekelas dibawa langsung ke tempat dimana benda itu berada. Jika benda asli sulit dibawa ke kelas atau tidak mungkin bisa dihadapkan langsung ke tempat benda itu berada maka benda tiruannya bisa dipakai untuk alat pembelajaran yang baik (Saiputri, 2017).

Salah satu media yang termasuk media tiga dimensi yaitu diorama. Diorama dapat digunakan sebagai gambaran dari keadaan yang asli dalam bentuk miniatur tiga dimensi. Media diorama memiliki tingkat konkret kapasitasnya lebih tinggi jika dibandingkan dengan media dua dimensi. Yang membuat media diorama dapat lebih mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran. Prastowo menyatakan bahwa “diorama adalah jenis model berupa sebuah pemandangan tiga dimensi mini untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya” (Nadhliroh, dkk., 2018).

Guru mengembangkan media pembelajaran agar dapat mewujudkan suasana belajar dalam kelas yang dapat mendorong siswa aktif motorik dan juga daya pikirnya. Akan tetapi, masih banyak guru menggunakan media yang monoton bahkan ada juga yang tidak menggunakan media. Sehingga membuat pembelajaran jadi kurang maksimal dan kondusif, siswa menjadi kurang tertarik dalam belajar dan dan membuat kurang dalam pencapaian tujuan pembelajaran (Amalia, dkk., 2018).

Pemakaian media pembelajaran bisa memudahkan guru saat menjelaskan materi pembelajaran juga dapat membuat penyampaian materi saat pembelajaran lebih menarik, sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Dari penggunaannya siswa mendapatkan pengalaman secara langsung yang akan membuat pembelajaran lebih berkesan dan membuat siswa lebih mudah dalam mengingat pembelajaran (Amalia, dkk., 2018).

Berdasarkan hasil observasi tidak terstruktur dalam pelaksanaan kegiatan asistensi mengajar di SDN Polehan 2 Malang yang dilaksanakan pada bulan Agustus – November 2021 dengan pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) dan menerapkan sistem *blended learning*. Media pembelajaran yang digunakan masih kurang variatif, khususnya pada kelas III. Guru masih mengajar tanpa menggunakan media pembelajaran untuk siswa yang melaksanakan pembelajaran *offline*. Dan guru menggunakan video dari YouTube yang dibagikan melalui

group WhatsApp untuk siswa yang melaksanakan pembelajaran *daring*. Dengan pemakaian alat belajar yang masih kurang variatif mengakibatkan siswa mudah jenuh dalam belajar. Pembelajaran yang bersifat monoton menyebabkan sikap siswa dalam melaksanakan pembelajaran terlihat kurang bersemangat dan mudah bosan. Ketika siswa F ditanya terkait alasan sikapnya saat pembelajaran yakni murid belum begitu memahami materi yang guru ajarkan sehingga siswa memilih untuk tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Selain itu disebabkan siswa terlalu lama melaksanakan pembelajaran di rumah menjadikan siswa harus beradaptasi dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah.

Dari hasil wawancara dengan wali kelas 3B SDN Polehan 2 Malang, Ibu A yang dilaksanakan pada hari Selasa, 9 November 2021 saat pembelajaran guru masih lebih suka memakai metode ceramah, penugasan dan tanya jawab daripada metode pembelajaran yang lain. Karena masih menerapkan sistem *blended learning*, media pembelajaran yang guru gunakan adalah video dari *YouTube* dengan mengirim *link* video tersebut melalui *grup WhatsApp*. Hal tersebut mengakibatkan siswa jenuh dalam menggunakan teknologi digital, khususnya dalam belajar. Pada saat pembelajaran *offline* guru masih jarang menggunakan media pembelajaran untuk menunjang pemahaman siswa. Dalam pembelajaran siswa kelas 3 cukup sulit dalam hal mengingat materi-materi yang sudah diajarkan sehingga guru harus mengulang kembali materi yang belum siswa fahami. Ibu A juga mengatakan bahwa siswa memiliki kesulitan pada materi yang harus dihafalkan. Oleh karena itu ibu A setuju dengan adanya media diorama untuk materi Jenis-jenis pekerjaan karena dapat menjelaskan materi dengan benda konkrit sehingga diharapkan media ini bisa membuat murid bisa memahami materi dengan lebih cepat.

Selaras dari hasil wawancara bersama dengan wali kelas 3 SDN Balongtani Jabon, Ibu J yang dilaksanakan hari Sabtu, 11 November 2021 yang menyatakan bahwa media pembelajaran masih jarang digunakan dikarenakan keterbatasan waktu dalam pembuatannya, biasanya guru lebih sering menggunakan video melalui *YouTube* sebagai media pembelajaran. Ibu J juga setuju dengan adanya media pembelajaran diorama untuk materi jenis-jenis pekerjaan dibutuhkan untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Didukung dengan hasil angket pada *google form* yang telah disebarkan kepada siswa kelas 3A pada tanggal 26 Desember 2021 melalui *grup WhatsApp* menunjukkan bahwa 25 siswa kelas III yang mengisi angket menghasilkan 100% setuju dengan dibuatnya media pembelajaran diorama untuk materi Jenis-jenis pekerjaan.

Berdasarkan hal tersebut maka media pembelajaran 3 dimensi dalam bentuk diorama layak untuk dikembangkan karena bisa memudahkan siswa guna memahami dan mengingat materi pembelajaran yang diberikan. Moedjiono dan Daryanto dalam Nafisah (2018) menjelaskan kalau keunggulan dari media tiga dimensi yakni bisa memberi pengalaman secara langsung, penyajian yang konkret, dan dapat menunjukkan objek secara utuh. Sedangkan kekurangan media tiga dimensi yaitu membutuhkan kreativitas guru dan siswa, sasaran yang dijangkau terbatas dan tidak bisa dalam skala besar, dan dalam pembuatan media memerlukan waktu yang panjang dan anggaran yang lumayan besar.

Media pembelajaran tiga dimensi berupa diorama pernah dikembangkan oleh beberapa peneliti yaitu Pratiwi (2020) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran diorama memiliki kelebihan jika diterapkan dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran diorama bisa membuat murid lebih aktif saat melaksanakan pembelajaran. Dalam penelitian Amalia, dkk.

(2018) menunjukkan kalau penerapan media pembelajaran diorama bisa membuat hasil belajar siswa kelas IV SDN Panggang 01 Jepara pada pembelajaran tematik terintegrasi tema indahny negeriku meningkat. Sama halnya dengan penelitian oleh Ardian (2018) yang menunjukkan kalau penerapan media pembelajaran diorama memiliki dampak yang besar bagi hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 9 Ampenan tahun pelajaran 2017/2018.

Pengembangan alat pembelajaran diorama yang akan peneliti kembangkan adalah diorama untuk siswa sekolah dasar dengan materi jenis-jenis pekerjaan berdasarkan hasilnya. Pada pembelajaran saat ini media pembelajaran yang digunakan sebagian besar menggunakan media elektronik, dan guru lebih banyak menggunakan video dari *YouTube* dan *Powerpoint*, sehingga media nyata khususnya diorama sudah mulai berkurang dalam penggunaannya. Padahal cara siswa memahami materi cenderung lebih mudah apabila disajikan benda nyata dan bisa dipegang. Media pembelajaran diorama berbasis digital ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang memiliki cara pemahaman yang berbeda-beda. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan *barcode* yang menghubungkan dengan video pembelajaran dan materi pembelajaran. Maka dari itu, dilaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Berbasis Digital Materi Jenis-jenis Pekerjaan pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar” agar media diorama dapat dikembangkan kembali.

Tujuan dari penelitian ini adalah guna menghasilkan dan meningkatkan media pembelajaran berupa diorama berbasis digital materi macam-macam pekerjaan buat siswa kelas III sekolah dasar yang valid, praktis, dan menarik untuk diterapkan oleh guru saat pelaksanaan pembelajaran. Media pembelajaran diorama ini dapat dijadikan penunjang pembelajaran di kelas III.

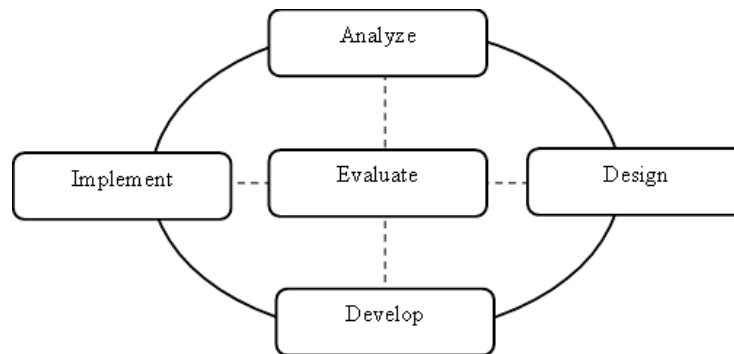
Manfaat dari penelitian ini adalah 1) dapat menghasilkan media pembelajaran diorama materi jenis-jenis pekerjaan, 2) dapat membantu pendidik untuk menyediakan sarana pembelajaran yang menarik untuk peserta didik, 3) bisa membantu peserta didik guna meningkatkan keaktifan saat pembelajaran dan juga bisa memudahkan peserta didik saat memahami materi pembelajaran, khususnya pada materi jenis-jenis pekerjaan, 4) dapat digunakan peneliti lain sebagai rujukan atau referensi dalam penelitian yang sejenis.

Media pembelajaran diorama dirancang dengan ukuran 60cm × 50 cm yang dibuat dari kayu. Di dalam diorama terdapat 7 miniatur jenis-jenis pekerjaan, yaitu Pedagang, Penjahit, Pengrajin Kayu, Tentara, Polisi, Dokter, dan Guru. Setiap jenis pekerjaan memiliki bagian masing-masing dan dibuat menjadi miniatur. Pada setiap jenis pekerjaan terdapat *barcode* yang dapat menghubungkan pada *handout* berbentuk buku digital yang dibuat melalui *Flip Snack*. Terdapat 2 *barcode* di bagian tengah media yang menghubungkan pada *handout* kumpulan materi dan video pembelajaran yang di *upload* di *YouTube* materi jenis-jenis pekerjaan. Media pembelajaran ini digunakan untuk kelas III sekolah dasar pada materi PPKn KD 3.3 Menyampaikan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar dan KD 4.3 Menyajikan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar.

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Jenis Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) adalah cara penelitian yang diterapkan guna menciptakan hasil produk tertentu dan juga menguji keefektifan dari produk itu sendiri. Pendekatan penelitian ini memakai pendekatan kualitatif

dan juga kuantitatif. Langkah-langkah metode penelitian dan pengembangan dari Branch (2010) dengan model ADDIE yaitu dengan tahapan disajikan pada Gambar. 1 dibawah ini.



Gambar 1. Tahapan Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE

(sumber: Branch (2010))

1. Tahap *analyze*/analisis, dalam tahap pertama peneliti melangsungkan observasi, wawancara dengan wali kelas, dan menyebarkan angket kepada siswa untuk menganalisis permasalahan yang terdapat di SDN Polehan 2 Malang. Dari hasil yang telah dikumpulkan peneliti melakukan analisis data, kemudian dievaluasi untuk melanjutkan tahap selanjutnya.
2. Tahap *design*/desain, pada fase kedua peneliti merancang desain media pembelajaran diorama yang ingin dibuat, peneliti merancang media pembelajaran dengan disesuaikan kebutuhan yang telah dikumpulkan pada proses analisis. Peneliti menyiapkan media pembelajaran mulai dari bahan baku yang digunakan, denah media dan hal-hal yang dibutuhkan dalam pengembangan media. Kemudian peneliti melakukan evaluasi dari hasil desain yang sudah dibuat.
3. Tahap *develop*/pengembangan, pada tahap ketiga peneliti melakukan penjabaran pada hasil pengembangan rancangan atau desain yang sudah dibuat. Pembuatan media pembelajaran diorama diterapkan dalam tahap ini. Hasil pengembangan media pembelajaran disampaikan kepada ahli media dan ahli materi. Kemudian mengevaluasi dari hasil validasi dalam bentuk angket pada ahli media dan juga ahli materi.
4. Tahap *implementasi*/implementasi, pada fase ini hasil produk yang sudah dievaluasi bisa dipakai dan diterapkan di tempat penelitian. Pelaksanaan pembelajaran ini dilakukan uji coba perorangan, kelompok kecil, dan juga kelompok besar. Uji coba perorangan dilangsungkan dengan 1 peserta didik, uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 9 murid dan kelompok besar dilakukan oleh minimal 20 murid (satu kelas). Pada fase ini peneliti melakukan pembelajaran di kelas III menggunakan media yang telah dirancang. Kemudian media dievaluasi dari hasil pembelajaran dan hasil angket pengguna yaitu guru dan siswa.
5. Tahap *evaluasi*/evaluasi, pada tahap ini peneliti melakukan analisa data yang sudah diperoleh dari hasil uji coba produk untuk dilaksanakan evaluasi. Hal ini ditujukan guna melihat hal-hal yang harus direvisi dalam produk media pembelajaran serta mengetahui

valid tidaknya media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap evaluasi juga ada dalam akhir setiap tahapan penelitian pengembangan.

Subjek pada penelitian dan pengembangan ini adalah (1) siswa kelas III SDN Polehan 2 Malang tahun ajaran 2021/2022 dengan murid dengan jumlah 28 murid yang terdiri atas 17 murid laki-laki dan 11 murid perempuan; (2) guru kelas III SDN Polehan 2 Malang, yang andil pada saat pengumpulan informasi dan melaksanakan pembelajaran memakai produk media diorama yang dikembangkan oleh peneliti; (3) ahli atau pakar yang menguji dan memberikan masukan pada media diorama, terdiri atas dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media.

Peneliti memilih SDN Polehan 2 Malang karena peneliti ditempatkan di sekolah ini untuk pelaksanaan KPL dan asistensi mengajar. Dalam pelaksanaan kegiatan guru masih tidak memakai media pembelajaran, salah satunya di kelas 3. Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam mengumpulkan data penelitian ini yaitu dengan memakai non tes. Instrumen non tes meliputi angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Jenis data pada penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari kritik dan saran dari ahli media, ahli materi dan pelaksana uji coba media pembelajaran. Data kuantitatif didapatkan dari hasil angket yang disebar kepada ahli media, ahli materi dan pelaksana uji coba. Untuk melihat layak tidaknya produk itu memakai lembar validasi dengan skala Guttman dan skala Likert yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Skala Penilaian Angket

Skala Penilaian	Skor
1	Sangat Tidak Baik
2	Tidak Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

(Sugiyono, 2014)

Guna menghitung valid atau tidaknya media pembelajaran digunakan perhitungan validasi produk dengan menggunakan rumus dari Akbar, (2016)

$$V = \frac{Tse}{TSh} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

V : Validitas

Tse : Total skor empirik (nilai yang dicapai oleh ahli dan pengguna)

TSh : Total maksimal yang diharapkan

100% : Konstanta

Tabel kriteria validitas media pembelajaran disajikan pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Indeks Kesepakatan Ahli

Indeks Perolehan	Kategori	Keterangan
≥ 80%	Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
39% - 79%	Cukup Valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil
≤ 40%	Kurang Valid	Tidak layak digunakan karena adanya revisi besar

Sumber: Retnawati (2016)

Untuk menguji kepraktisan dan kemenarikan media dilakukan uji kepraktisan dan kemenarikan produk dengan rumus dari Akbar, (2016)

$$PM = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

PM : Praktis dan Menarik

TSe : Total skor empirik (nilai yang dicapai oleh ahli dan pengguna)

TSh : Total maksimal yang diharapkan

100% : Konstanta

Tabel kriteria kepraktisan dan kemenarikan media pembelajaran disajikan pada bagan 3 dibawah ini.

Tabel 3. Kriteria Kepraktisan dan Kemenarikan Media

Presentase	Kategori	Keterangan
75,0% - 100,0%	Praktis dan Menarik	Dapat dipakai tanpa aanya revisi
50,0% - 74,9%	Cukup Praktis dan Cukup Menarik	Dapat digunakan dengan revisi kecil
25,0% - 49,9%	Kurang Praktis dan Kurang Menarik	Tidak dapat digunakan karena adanya revisi besar
00,0% - 24,9%	Tidak Praktis dan Tidak Menarik	Tidak dapat digunakan

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Hasil pengembangan media pembelajaran diorama berbasis digital materi jenis-jenis pekerjaan ini menggunakan model ADDIE pada tahap pengemangannya. Adapun pengembangan yang digunakan sesuai dengan langkah-langkah yang sudah diadaptasi dari langkah-langkah model ADDIE dalam pengembangannya. Tahapan yang dilakukan yaitu Analisis (*Analyze*), Rancangan (*Desain*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) yang akan dipaparkan sebagai berikut.

3.1.1. Hasil Tahapan Analisis (Analyze)

Tahap analisis (*analyze*) dilaksanakan dengan pengumpulan data awal untuk mengetahui masalah dan kebutuhan penelitian. Pada tahap ini dilakukan dengan melaksanakan observasi tidak terstruktur pada bulan Agustus – November 2021, wawancara dengan wali kelas 3B SDN Polehan 2 Malang pada tanggal 9 November 2021 dan dengan wali kelas 3 SDN Balongtani Jabon pada tanggal 11 November 2021 serta penyebaran angket kepada siswa kelas 3A pada tanggal 26 Desember 2021. Pada tahap analisis ini didapatkan masalah dan kebutuhan sebagai berikut

3.1.1.1. Analisis Masalah

Masalah yang ditemukan pada pengumpulan data awal yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran, khususnya pada kelas 3. Media pembelajaran yang digunakan masih kurang variatif. Selama kegiatan asistensi mengajar yang dilaksanakan sekitar 3 bulan guru kelas 3 tidak pernah menggunakan media nyata pada saat pelaksanaan pembelajaran secara *offline* dan mengirimkan video dari *YouTube* untuk pembelajaran secara *online*.

Penggunaan media pembelajaran yang masih kurang variatif mengakibatkan siswa mudah jenuh dalam belajar. Pembelajaran yang bersifat monoton menyebabkan sikap siswa terlihat kurang bersemangat dan mudah bosan dalam melaksanakan pembelajaran. Selain itu, cara murid yang tidak sama ketika memahami materi pembelajaran masih belum ditemukan cara dari guru untuk mengatasi hal tersebut.

3.1.1.2. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan analisis masalah pada observasi tidak terstruktur di SDN Polehan 2 Malang, penggunaan media dalam pembelajaran dibutuhkan guna membantu siswa saat memahami materi pembelajaran. Dibutuhkan pengadaan media pembelajaran yang bisa memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar disesuaikan dengan cara pemahamannya. Selain itu, media pembelajaran yang nyata dan dapat disentuh diperlukan agar dapat menunjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Hal ini didukung dengan adanya wawancara bersama wali kelas 3B SDN Polehan 2 Malang dan wali kelas 3 SDN Balongtani Jabon yang menyatakan bahwa media pembelajaran nyata, khususnya diorama dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Serta didukung dengan penyebaran angket kepada 25 siswa kelas 3A yang menyatakan 100% setuju dengan dibuatnya media pembelajaran diorama materi jenis-jenis pekerjaan.

3.1.1.3. Evaluasi Tahapan Analisis

Data yang diperoleh pada fase analisis sudah cukup guna melihat masalah dan keperluan yang dibutuhkan. Data diperoleh dengan menerapkan teknik observasi, wawancara, dan angket kebutuhan. Dari hasil analisis dapat disimpulkan kalau media pembelajaran nyata yang bisa memenuhi kebutuhan siswa dengan cara pemahaman yang berbeda-beda dibutuhkan peserta didik dan guru.

3.1.2. Hasil Tahapan Desain (*Design*)

Tahap desain ini terdapat 3 tahapan yang peneliti lakukan yaitu desain diorama, pembuatan *handout* dan video pembelajaran, dan penyusunan instrumen validasi yang akan dipaparkan sebagai berikut.

3.1.2.1. Desain Diorama

Desain pada diorama yang dibuat disesuaikan dengan materi pada kelas III tema 2 “Menyayangi Tumbuhan dan Hewan” subtema 4 “Menyayangi Hewan” pembelajaran 4. Materi ini masuk dalam muatan PPKn KD 3.3 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar dan KD 4.3 Menyajikan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar. Selanjutnya dilakukan dengan merancang bentuk media, jenis pekerjaan yang akan dijadikan miniatur, materi dan desain pada *handout* dan video pembelajaran.

Media pembelajaran diorama dirancang dengan ukuran 60cm × 50 cm yang dibuat dari kayu. Di dalam diorama terdapat 7 miniatur jenis-jenis pekerjaan, yaitu Pedagang, Penjahit, Pengrajin Kayu, Tentara, Polisi, Dokter, dan Guru. Setiap jenis pekerjaan memiliki bagian masing-masing dan dibuat menjadi miniatur. Pada setiap jenis pekerjaan terdapat *barcode* yang dapat menghubungkan pada *handout* berbentuk buku digital yang dibuat melalui *Flip Snack*. Terdapat 2 *barcode* di bagian tengah media yang menghubungkan pada *handout* kumpulan materi dan video pembelajaran yang di *upload* di *YouTube* materi jenis-jenis pekerjaan.

3.1.2.2. Desain *Handout*

Handout pembelajaran dibuat menggunakan *software Adobe Photoshop CS3*. Terdapat dua bagian pada *handout* yaitu cover dan juga isi *handout*. Materi yang disajikan pada *handout* setiap miniatur pekerjaan yaitu pengertian pekerjaan, hasil dari pekerjaan dan alasan memilih pekerjaan tersebut. Pada *handout* kumpulan materi berisi pengertian pekerjaan, pengelompokan berdasarkan hasilnya, pengertian pekerjaan yang bisa menghasilkan barang beserta contohnya, pengertian pekerjaan yang bisa menghasilkan jasa beserta contohnya dan kumpulan materi setiap jenis pekerjaan. Adapun bentuk desain *handout* sebagai berikut.



Gambar 2. Cover Handout



Gambar 3. Isi Handout

3.1.2.3. Video Pembelajaran

Video pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi *Canva* dan *Inshot* dan di upload melalui *YouTube*. Ada 3 bagian pada video pembelajaran yakni pembukaan, isi, dan juga penutup video. Materi pada video pembelajaran berisi pengertian pekerjaan, pengelompokan berdasarkan hasilnya, pengertian pekerjaan yang bisa menghasilkan barang beserta contohnya, pengertian pekerjaan yang menghasilkan jasa beserta contohnya dan kumpulan materi setiap jenis pekerjaan. Berikut hasil desain video pembelajaran materi jenis-jenis pekerjaan.



Gambar 4. Video Pembelajaran pada YouTube

3.1.2.4. Penyusunan Instrumen Validasi

Penyusunan instrumen validasi dilakukan dengan membuat instrumen validasi untuk mengukur kevalidan produk untuk validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Beberapa bagian yang terdapat dalam penilaian angket ahli media yaitu: diorama, handout, video pembelajaran dan buku pedoman media pembelajaran. Pada bagian diorama, indikator yang menjadi penilaian yaitu: kesesuaian media dengan kurikulum, tampilan, kualitas media, efisiensi media dan kemenarikan media. Indikator yang menjadi penilaian pada bagian video pembelajaran yaitu: isi, tampilan dan suara. Pada bagian handout yaitu: cover, kelengkapan, kebahasaan dan tampilan. Dan bagian yang terakhir yaitu buku pedoman media pembelajaran, aspek yang dinilai yaitu: kelengkapan, kebahasaan, dan tampilan. Angket penilaian untuk ahli materi terdapat 3 bagian yaitu: diorama, video pembelajaran, dan handout. Indikator pada angket bagian diorama yaitu: kelayakan materi, kesesuaian isi materi, dan efek pengembangan terhadap media pembelajaran. Pada bagian video pembelajaran indikatornya yaitu isi dan kebahasaan. Dan pada bagian terakhir yaitu handout, indikatornya adalah kelengkapan, kebahasaan, dan isi. Selain angket validasi untuk ahli media dan ahli materi, terdapat angket pengguna yaitu guru dan peserta didik untuk mengukur kepraktisan dan kemenarikan produk yang dibuat.

3.1.2.5. Evaluasi dari Tahapan Desain (*Design*)

Tahapan desain sudah sesuai dengan rancangan penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan, sehingga dapat menghasilkan rancangan diorama, handout, dan video pembelajaran. Pada fase ini juga menghasilkan instrumen validasi ahli materi dan ahli media. Dan, pada tahap ini juga menghasilkan angket untuk pengguna yaitu guru dan peserta didik.

3.1.3. Hasil Tahapan Pengembangan (Develop)

Tahap desain ini terdapat 3 tahapan yang peneliti lakukan yaitu pembuatan media diorama, pembuatan barcode handout dan video pembelajaran, dan validasi produk yang akan dipaparkan sebagai berikut.

3.1.3.1. Pembuatan Media Diorama

Media diorama dibuat dari bahan dasar kayu dan terbagi menjadi 8 bagian dengan 7 jenis pekerjaan. Pada bagian tengah diorama terdapat judul diorama yaitu “jenis-jenis pekerjaan” dan di atasnya terdapat 2 barcode yang menghubungkan dengan handout pembelajaran kumpulan materi dan video pembelajaran. Pada bagian 1 sampai 7 berisi jenis-jenis pekerjaan. Handout dibuat menjadi bentuk buku digital yang dibuat dengan Flip Snack dan video pembelajaran dibuat dengan aplikasi Canva dan Inshot lalu diupload di YouTube.

Pada setiap miniatur jenis pekerjaan terdapat barcode yang menghubungkan dengan handout pembelajaran. Pekerjaan yang bisa menghasilkan barang pada diorama ini yakni penjahit, dan pengrajin kayu. Pekerjaan yang menghasilkan jasa pada diorama ini yaitu dokter, guru, polisi, dan tentara. Berikut hasil pengembangan media pembelajaran diorama materi jenis-jenis pekerjaan.



Gambar 5. Diorama Jenis-Jenis Pekerjaan dari Atas

3.1.3.2. Pembuatan *Barcode Handout* dan Video Pembelajaran

Pembuatan barcode handout dilakukan dengan desain yang telah dibuat diubah menjadi format PDF terlebih dahulu. Sebelum menjadi barcode, handout dengan format PDF diubah menjadi buku digital menggunakan Flip Snack. Cara pembuatan *handout* digital yaitu 1) membuka Flip Snack pada Google Chrome, 2) membuat file baru lalu mengupload handout dengan format PDF, 3) Menyimpan PDF yang telah diubah menjadi buku digital. Setelah PDF diubah menjadi buku digital, tautan yang didapatkan dari Flip Snack dapat disalin untuk diubah menjadi barcode yang nantinya akan dipasang pada media pembelajaran diorama. Cara pembuatan barcode yaitu 1) membuka barcode generator pada Google Chrome, 2) memasukkan tautan yang ingin diubah menjadi barcode, 3) mengunduh barcode. Setelah barcode diunduh dapat di print untuk nantinya diletakkan pada diorama yang dibuat.

3.1.3.3. Buku Pedoman Media Pembelajaran

Buku pedoman media pembelajaran dibuat memakai *software Microsoft Word* dan aplikasi *Canva*. Terdapat 3 bagian pada buku pedoman media pembelajaran ini yaitu cover, gambaran singkat media diorama, dan cara scan barcode pada diorama. Setelah di desain melalui *software Microsoft Word* dan aplikasi *Canva*, buku pedoman dicetak dengan ukuran kertas HVS A4 agar dapat lebih mudah diberikan kepada siswa saat pembelajaran berlangsung. Berikut hasil buku pedoman media pembelajaran.



Gambar 6. Buku Pedoman Media Pembelajaran

3.1.3.4. Validasi Produk

Produk media pembelajaran diorama berbasis digital materi jenis-jenis pekerjaan divalidasi pada ahli media dan ahli materi. Sesudah media divalidasi lalu angket kevalidan tersebut dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Adapun hasil validasi dari ahli media dan ahli materi dijabarkan dibawah ini.

3.1.3.4.1. Hasil validasi angket ahli media

Validasi kepada ahli media dilakukan pada tanggal 16 Juni 2022 oleh Ibu Khusnul Khotimah, S.Pd, M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Malang. Berikut Merupakan data hasil validasi ahli materi disajikan secara kuantitatif.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase	Nilai Validasi	Kategori	Keterangan
1.	Diorama	52	55	94,54%	95,83%	Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
2.	Video Pembelajaran	20	20	100%			
3.	Handout	24	25	96%			
4.	Buku Pedoman Media Pembelajaran	19	20	95%			

Rata-rata hasil validasi ahli media yaitu 95,83% dengan kategori “baik” karena berada di interval $\geq 8,0$. Sehingga media pembelajaran diorama berbasis digital materi jenis-jenis pekerjaan dapat digunakan tanpa revisi. Adapun komentar dan saran dari ahli media yakni 1) papan nama/ judul media pembelajaran yaitu “jenis-jenis pekerjaan” dapat dibuat timbul agar lebih mudah dibaca dan dilihat, 2) setiap jenis pekerjaan diberikan papan nama untuk memudahkan siswa dalam mengetahui jenis pekerjaan, 3) font pada *handout* halaman terakhir diubah dengan font tidak latin agar mudah dibaca, 4) ukuran *barcode* diperbesar, 5) kertas yang digunakan pada *barcode* dan papan nama diganti dengan kertas yang tahan lama atau dilaminating, 6) penambahan KI dan KD pada *handout*, 7) plastisin sayur dan buah pada miniatur pedagang dilapisi lilin agar tidak berubah bentuknya.

3.1.3.4.2. Hasil validasi angket ahli materi

Validasi kepada ahli media dilakukan pada tanggal 18 Juni 2022 oleh Bapak Gandy Wigananda Bachtiar, S.Pd selaku Guru SDN Trompoasri 1, Sidoarjo. Berikut merupakan data hasil validasi ahli materi disajikan secara kuantitatif.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase	Nilai Validasi	Kategori	Keterangan
1.	Diorama	30	30	100%	98,33%	Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
2.	Video Pembelajaran	14	15	93,33%			
3.	Handout	15	15	100%			

Rata-rata hasil validasi ahli materi yaitu 98,33% dengan kategori “baik” karena berada di interval $\geq 8,0$. Sehingga media pembelajaran diorama berbasis digital materi jenis-jenis pekerjaan dapat digunakan tanpa revisi. Adapun komentar dari ahli materi yaitu media pembelajaran diorama berbasis digital yang dibuat sangat menarik dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Isi dan penampilan media pembelajaran bisa menaikkan daya tarik belajar murid-murid. Saran dari ahli materi yaitu menambahkan KI dan KD pada *handout* dan penggunaan kata yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik

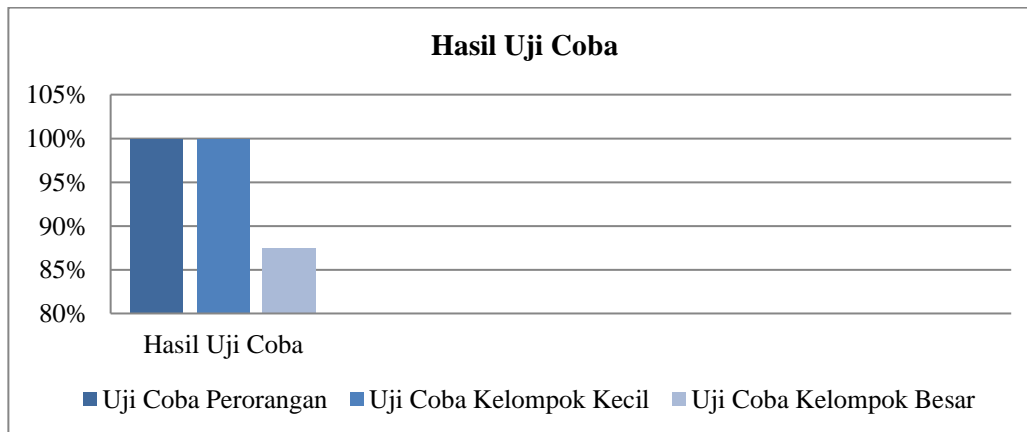
3.1.3.4.3. Evaluasi Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap pengembangan beberapa saran dari ahli media dan ahli materi digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran. Hasil dari perbaikan tersebut yaitu menambahkan KI dan KD pada *handout*, mengubah bahan baku yang mudah rusak dengan yang lebih tahan lama, memperbesar ukuran *barcode*, dan mengubah font pada halaman terakhir setiap *handout*.

3.1.4. Hasil Tahapan Implementasi (*Implement*)

Tahap implementasi dilaksanakan selama 2 hari yaitu pada tanggal 20 dan 21 Juni 2022. Pada tanggal 20 Juni 2022 dilaksanakan uji coba perorangan dan juga anggota kecil dengan jumlah 9 murid kelas 3B. Dan tanggal 21 Juni 2022 dilaksanakan uji coba kelompok besar dengan jumlah 22 murid kelas 3A. Seluruh siswa sebagai pelaksana uji coba mengisi angket

setelah pelaksanaan uji coba media pembelajaran untuk mengukur kepraktisan dan kemenarikan media yang dibuat. Selain itu, angket juga diberikan kepada Guru kelas setelah pelaksanaan setiap uji coba berlangsung. Berikut bagan hasil angket uji coba siswa pada tahapan implementasi.



Adapun jabaran dari dari bagan tahapan implementasi sebagai berikut.

3.1.4.1. Uji coba perorangan

Uji coba perorangan dilaksanakan pada tanggal 20 Juni 2022 di SDN Polehan 2 Malang dengan 1 siswa dari kelas 3B. Uji coba perorangan dilaksanakan guna melihat kepraktisan dan kemenarikan media pembelajaran yang dibuat, serta untuk melihat kekurangan dari media sehingga dapat dilaksanakan perbaikan pada uji coba kelompok kecil. Data dari uji coba perorangan didapat dari angket yang sudah dipenuhi oleh siswa sesudah pelaksanaan uji coba. Data dari angket uji coba perorangan dipaparkan dibawah ini.

Tabel 6. Hasil angket peserta didik uji coba perorangan

No	Skor	Skor Maks	Nilai	Kategori	Keterangan
1.	12	12	100%	Praktis dan Menarik	Dapat digunakan tanpa revisi

Uji coba perorangan pada penelitian ini mendapatkan hasil *kepraktisan* dan kemenarikan 100% sehingga media pembelajaran digolongkan kedalam kategori praktis dan menarik dan bisa dipakai tanpa adanya revisi.

Pelaksanaan uji coba perorangan ini mendapatkan respon baik dari siswa pelaksana uji coba. Dalam pelaksanaannya pelaksana uji coba tidak merasa kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran dan pelaksana uji coba melaksanakan pembelajaran dengan lancar sehingga materi yang diberikan tersampaikan dengan baik. Selain itu, ketika ditanya mengenai media pembelajaran, pelaksana uji coba merasa senang dengan pemakaian media dalam pembelajaran dengan melihat miniatur jenis pekerjaan secara langsung. Jadi secara keseluruhan media pembelajaran diorama berbasis digital materi jenis-jenis pekerjaan bisa mendorong siswa dalam memahami materi pembelajaran.

3.1.4.2. Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 20 Juni 2022 di SDN Polehan 2 Malang dengan 9 siswa dari kelas 3B. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan guna melihat kepraktisan dan kemenarikan dari media pembelajaran yang dibuat, serta untuk melihat kekurangan media sehingga dapat dilaksanakan perbaikan pada uji coba kelompok besar. Data dari uji coba kelompok kecil didapat dari angket yang diisi oleh siswa setelah pelaksanaan uji coba. Data dari angket uji coba perorangan dipaparkan berikut ini.

Tabel 7. Hasil angket peserta didik uji coba kelompok kecil

No	Skor	Skor Maks	Nilai	Kategori	Keterangan
1.	108	108	100%	Praktis dan Menarik	Dapat digunakan tanpa revisi

Uji coba kelompok kecil dalam penelitian ini mendapatkan hasil kepraktisan dan kemenarikan 100% sehingga media pembelajaran masuk dalam kategori praktis dan menarik dan bisa dipakai tanpa revisi.

Pelaksanaan uji coba kelompok kecil ini berjalan dengan lancar dan mendapatkan respon baik dari siswa pelaksana uji coba. Dalam pelaksanaannya pelaksana uji coba tidak merasa kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran dan pelaksana uji coba melaksanakan pembelajaran dengan lancar sehingga materi yang diberikan tersampaikan dengan baik. Pelaksana uji coba juga berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, Jadi secara keseluruhan media pembelajaran diorama berbasis digital materi macam-macam pekerjaan bisa menolong siswa dalam memahami materi pembelajaran.

3.1.4.3. Uji coba kelompok besar

Uji coba kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 21 Juni 2022 di SDN Polehan 2 Malang dengan 22 siswa dari kelas 3A. Uji coba kelompok besar dilaksanakan untuk melihat kepraktisan dan kemenarikan media pembelajaran dengan jumlah pengguna yang lebih banyak. Data dari uji coba kelompok kecil didapat dari angket yang diisi oleh siswa sesudah pelaksanaan uji coba. Data dari angket uji coba perorangan dipaparkan dibawah ini.

Tabel 8. Hasil angket peserta didik uji coba kelompok besar

No	Skor	Skor Maks	Nilai	Kategori	Keterangan
1.	231	264	87,5%	Praktis dan Menarik	Dapat digunakan tanpa revisi

Uji coba kelompok besar pada penelitian ini mendapatkan hasil kepraktisan dan kemenarikan 87,5% sehingga media pembelajaran masuk dalam kategori praktis dan menarik dan bisa dipakai tanpa revisi.

Pelaksanaan uji coba kelompok kecil ini berjalan dengan lancar dengan berbagai kendala yang dapat diatasi. Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan jumlah 22 siswa dan dibagi menjadi 7 kelompok membuat siswa berebut dalam penggunaan media. Saat pelaksanaan uji coba peneliti hanya menyediakan 4 *handphone* untuk scan barcode yang terdapat pada media, sehingga 3 kelompok yang lain harus menunggu kelompok lain selesai untuk scan barcode

pada media. Dalam pelaksanaannya pelaksana uji coba tidak merasa kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran dan pelaksana uji coba melaksanakan pembelajaran dengan lancar sehingga materi yang diberikan tersampaikan dengan baik. Pelaksana uji coba juga berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, Jadi secara keseluruhan media pembelajaran diorama berbasis digital materi macam-macam pekerjaan bisa membantu siswa guna memahami materi pembelajaran.

3.1.4.4. Uji coba pengguna (Guru)

Uji coba pengguna (Guru) diberikan angket uji kepraktisan dan kemenarikan yang diberikan setelah pelaksanaan setiap uji coba yaitu guru kelas 3B pada tanggal 20 Juni 2022 dan guru kelas 3A pada tanggal 21 Juni 2022. Guru juga mengamati pelaksanaan pembelajaran dari peneliti. Hasil angket dari guru dijabarkan sebagai berikut.

3.1.4.4.1. Guru kelas 3B

Tabel 9. Hasil Angket Guru Kelas 3B

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase	Nilai	Kategori	Keterangan
1.	Kepraktisan Media	25	25	100%	100%	Praktis dan Menarik	Dapat digunakan tanpa revisi
2.	Kemampuan Media	35	35	100%			
3.	Kesesuaian Media	20	20	100%			

Hasil angket yang diberikan kepada guru kelas 3B pada penelitian ini mendapatkan hasil kepraktisan dan kemenarikan 100% sehingga media pembelajaran masuk dalam kategori praktis dan menarik dan bisa dipakai tanpa revisi. Adapun komentar dari guru kelas yang terdapat pada angket yaitu media sangat bagus dan tertata rapi pada pelaksanaan pembelajarannya sehingga siswa mudah menerima materi pelajaran dan memahaminya.

3.1.4.4.2. Guru Kelas 3A

Tabel 10. Hasil Angket Guru Kelas 3B

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase	Nilai	Kategori	Keterangan
1.	Kelayakan Media	25	25	100%	98,75%	Praktis dan Menarik	Dapat digunakan tanpa revisi
2.	Kemampuan Media	35	35	100%			
3.	Kesesuaian Media	19	20	95%			

Hasil angket yang diberikan kepada guru kelas 3A pada penelitian ini mendapatkan hasil kepraktisan dan kemenarikan 98,75% sehingga media pembelajaran masuk dalam kategori praktis dan menarik dan bisa dipakai tanpa revisi. Adapun komentar dari guru kelas yang

terdapat pada angket yaitu media sangat membantu siswa dalam belajar sehingga siswa aktif dan kebutuhan siswa terpenuhi.

3.1.5. Evaluasi Tahap Implementasi

Berdasarkan pelaksanaan uji coba produk media pembelajaran diorama berbasis digital materi macam-macam pekerjaan pada kelas III SDN Polehan 2 Malang didapat bahwa respon peserta didik sangat baik. Peserta didik melaksanakan pembelajaran dengan tertib dan media pembelajaran digunakan selaras dengan kegunaannya. Namun, media ini kurang cocok apabila digunakan untuk jumlah siswa yang banyak. Media pembelajaran diorama ini juga mendapat respon positif dari guru bahwasannya media pembelajaran diorama ini dapat membuat siswa aktif dalam belajar, membantu siswa dalam memahami materi, dan bisa memenuhi kebutuhan siswa untuk memahami materi pembelajaran

3.1.6. Hasil Tahapan Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap evaluasi merupakan tahap yang dilakukan pada akhir setiap tahap penelitian pengembangan. Pada tahap evaluasi produk media diperiksa kembali untuk mengetahui kesalahan dari tahapan sebelumnya. Hasil akhir diperoleh data bahwa media pembelajaran diorama berbasis digital materi jenis-jenis pekerjaan layak digunakan

3.2. Pembahasan

Diorama merupakan media yang berbentuk tiga dimensi. Tiga dimensi yang dimaksud ialah tiga dimensi yang berukuran kecil guna menggambarkan atau mendeskripsikan suatu keadaan atau fenomenal yang menunjukkan aktivitas. Diorama yakni media yang sangat menarik perhatian siswa yang diciptakan dari pemandangan tiga dimensi untuk mengilustrasikan suatu objek dengan skala lebih kecil dari pada aslinya (Khairiyah, 2022).

Media pembelajaran diorama berbasis digital materi jenis-jenis pekerjaan merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang menggabungkan media diorama, media audio, video dan media digital. Media pembelajaran diorama ini digunakan untuk materi macam-macam pekerjaan pada kelas III sekolah dasar. Media pembelajaran diorama dilengkapi dengan barcode yang dapat menghubungkan dengan *handout* pembelajaran dan video pembelajaran.

Menurut Nurrita (2018) media pembelajaran ialah adalah alat yang bisa mendorong proses pembelajaran yang menimbulkan makna pesan yang disampaikan bisa lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran bisa mencapai hasil yang efektif dan kondisional. Maka dari itu, peneliti menyebarkan angket kepada ahli materi, ahli media, dan pengguna guna melihat layak tidaknya media pembelajaran yang dibuat. Hasil analisis dari penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, yaitu kevalidan produk, kepraktisan dan kemenarikan produk, dan kajian dari produk media pembelajaran diorama berbasis digital materi macam-macam pekerjaan untuk siswa kelas III sekolah dasar. Berikut merupakan paparan dan hasil analisis penelitian dan pengembangan ini.

3.2.1. Kevalidan Produk

Kevalidan dari produk media pembelajaran diorama berbasis digital materi macam-macam pekerjaan yang telah dikembangkan berdasarkan pada penilaian validasi dari ahli materi dan ahli media.

Berdasarkan hasil angket dari ahli materi dan ahli media produk media pembelajaran diorama berbasis digital materi jenis-jenis pekerjaan memiliki tingkat kevalidan dalam kategori "Valid" yaitu dengan rata-rata nilai validasi 97,08%. Presentase ini masuk pada rentang $\geq 80\%$ dengan kategori valid dan dapat digunakan tanpa revisi (Retnawati, 2016). Hasil kevalidan dari produk media diperoleh berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media yang dipaparkan sebagai berikut.

3.2.1.1. Kevalidan produk berdasarkan ahli materi

Pada angket penilaian untuk ahli materi terdapat 3 bagian yaitu: diorama, video pembelajaran, dan handout. Indikator pada angket bagian diorama yaitu: kelayakan materi, kesesuaian isi materi, dan efek pengembangan terhadap media pembelajaran. Pada bagian video pembelajaran indikatornya yaitu isi dan kebahasaan. Dan pada bagian terakhir yaitu handout, indikatornya adalah kelengkapan, kebahasaan, dan isi. Hasil validasi angket kepada ahli materi mendapatkan hasil 98,33% dengan kategori valid dan bisa dipakai tanpa revisi. Saran dari ahli materi yaitu menambahkan KI dan KD pada handout dan penggunaan kata yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini sejalan dengan menurut Rasyid (2018) bahwa peranan media sebagai sarana mempunyai peranan yang besar, karena dari adanya media ini bahan belajar bisa dipahami dengan mudah oleh para murid.

3.2.1.2. Kevalidan produk berdasarkan ahli media

Pada bagian diorama, indikator yang menjadi penilaian yaitu: kesesuaian media dengan kurikulum, tampilan, kualitas media, efisiensi media dan kemenarikan media. Indikator yang menjadi penilaian pada bagian video pembelajaran yaitu: isi, tampilan dan suara. Pada bagian handout yaitu: cover, kelengkapan, kebahasaan dan tampilan. Dan bagian yang terakhir yaitu buku pedoman media pembelajaran, aspek yang dinilai yaitu: kelengkapan, kebahasaan, dan tampilan. Hasil validasi angket kepada ahli materi mendapatkan nilai 95,83% dengan kategori valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

Beberapa saran dari ahli media yaitu 1) papan nama/ judul media pembelajaran yaitu "jenis-jenis pekerjaan" dapat dibuat timbul agar lebih mudah dibaca dan dilihat, 2) setiap jenis pekerjaan diberikan papan nama untuk memudahkan siswa dalam mengetahui jenis pekerjaan, 3) font pada *handout* halaman terakhir diubah dengan font tidak latin agar mudah dibaca, 4) ukuran *barcode* diperbesar, 5) kertas yang digunakan pada *barcode* dan papan nama diganti dengan kertas yang tahan lama atau dilaminating, 6) penambahan KI dan KD pada *handout*, 7) plastisin sayur dan buah pada miniatur pedagang dilapisi lilin agar tidak berubah bentuknya. Hal ini sejalan dengan dengan menurut Mukminan dalam (Nurseto, 2012) untuk mengembangkan media pembelajaran perlu adanya perhatian prinsip VISUALS, yang bisa digambarkan sebagai singkatan dari berbagai kata yang salah satunya yakni *visible* (mudah dilihat). Selain itu sejalan dengan menurut Sudjana dalam (Devi, 2016) kalau kelebihan

diorama yakni bisa dipakai secara berkali-kali, maka dibutuhkan bahan baku yang tahan lama agar media pembelajaran diorama lebih awet dan tidak mudah rusak.

3.2.2. Kepraktisan dan Kemenarikan Produk

Produk yang sudah divalidasi selanjutnya dikembangkan dengan mengukur kepraktisan dan kemenarikan produk media pembelajaran diorama berbasis digital materi jenis-jenis pekerjaan. Hasil dari penilaian kepraktisan dan kemenarikan didapat dari pengisian angket respon peserta didik dan guru melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Dari angket yang dibagikan didapatkan rata-rata hasil kepraktisan dan kemenarikan sebesar 97,6% yaitu masuk dalam kategori “praktis dan menarik” dan dapat digunakan tanpa revisi. Berikut dipaparkan hasil uji kepraktisan dan kemenarikan media.

3.2.2.1. Kepraktisan dan kemenarikan produk pada Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan dari media pembelajaran diorama berbasis digital materi jenis-jenis pekerjaan dilaksanakan di SDN Polehan 2 Malang dengan 1 peserta didik kelas 3B. Penilaian dari uji coba perorangan mendapatkan tingkat kepraktisan dan kemenarikan 100% yaitu masuk dalam kategori “praktis dan menarik” dan dapat digunakan tanpa revisi.

3.2.2.2. Kepraktisan dan kemenarikan produk pada Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dari media pembelajaran diorama berbasis digital materi jenis-jenis pekerjaan dilaksanakan di SDN Polehan 2 Malang dengan jumlah 9 peserta didik kelas 3B. Penilaian dari uji coba kelompok kecil mendapatkan tingkat kepraktisan dan kemenarikan 100% yaitu masuk dalam kategori “praktis dan menarik” dan dapat digunakan tanpa revisi.

3.2.2.3. Kepraktisan dan kemenarikan produk pada Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dari media pembelajaran diorama berbasis digital materi jenis-jenis pekerjaan dilaksanakan di SDN Polehan 2 Malang dengan jumlah 22 peserta didik kelas 3A. Penilaian dari uji coba kelompok besar mendapatkan tingkat kepraktisan dan kemenarikan 87,5% yaitu masuk dalam kategori “praktis dan menarik” dan dapat digunakan tanpa revisi.

Dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran diorama berbasis digital materi jenis-jenis pekerjaan memiliki tingkat kepraktisan dan kemenarikan dengan kategori “praktis dan menarik” dan nilai rata-rata yang didapat adalah 95,83%. Hasil kepraktisan dan kemenarikan produk media yang didapat dari pengisian angket siswa dipaparkan sebagai berikut. Hal ini sejalan dengan menurut Sudjana dalam (Devi, 2016) bahwasannya beberapa kelebihan diorama adalah dapat melukiskan bentuk dari keadaan sebenarnya, dan dapat memperlihatkan bagian sesuatu yang dalam keadaan sebenarnya sulit dilihat. Namun, kekurangan diorama adalah pada umumnya hanya baik untuk kelompok kecil. Sehingga media diorama kurang cocok apabila digunakan untuk jumlah siswa yang banyak.

Selain angket respon dari peserta didik, terdapat angket respon guru untuk mengukur kepraktisan dan kemenarikan media pembelajaran. Berikut disajikan rekapitulasi dari hasil angket guru.

3.2.2.4. Kepraktisan dan kemenarikan produk dari Guru Kelas 3B

Hasil angket dari guru kelas 3B untuk media pembelajaran diorama berbasis digital materi jenis-jenis pekerjaan dilaksanakan di SDN Polehan 2 Malang setelah dilaksanakannya uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil mendapatkan tingkat kepraktisan dan kemenarikan 100% yaitu masuk dalam kategori “praktis dan menarik” dan dapat digunakan tanpa revisi. Adapun komentar dari guru kelas yang terdapat pada angket yaitu media sangat bagus dan tertata rapi pada pelaksanaan pembelajarannya sehingga siswa mudah menerima materi pelajaran dan memahaminya.

3.2.2.5. Kepraktisan dan kemenarikan produk dari Guru Kelas 3A

Hasil angket dari guru kelas 3A untuk media pembelajaran diorama berbasis digital materi jenis-jenis pekerjaan dilaksanakan di SDN Polehan 2 Malang setelah dilaksanakannya uji coba kelompok besar mendapatkan tingkat kepraktisan dan kemenarikan 98,75% yaitu masuk dalam kategori “praktis dan menarik” dan dapat digunakan tanpa revisi. Adapun komentar dari guru kelas yang terdapat pada angket yaitu media sangat menolong murid dalam belajar sehingga siswa aktif dan kebutuhan siswa terpenuhi.

Bisa diambil kesimpulan kalau produk media pembelajaran diorama berbasis digital materi jenis-jenis pekerjaan memiliki tingkat kepraktisan dan kemenarikan dengan kategori “praktis dan menarik” dan nilai rata-rata yang didapat adalah 99,37%. Hasil kepraktisan dan kemenarikan produk media yang didapat dari pengisian angket guru dipaparkan sebagai berikut.

Dari hasil angket guru, sejalan dengan menurut Rasyid (2018) untuk mencapai tujuan pembelajaran peran media sebagai alat bantu atau alat peraga memegang andil yang penting, sebab dengan media ini bahan pelajaran bisa dengan mudah dipahami oleh murid (Rasyid, 2018).

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang sudah dipaparkan, media pembelajaran diorama berbasis digital materi jenis-jenis pekerjaan untuk siswa kelas III sekolah dasar memiliki beberapa kelebihan yaitu media dapat memenuhi kebutuhan siswa dengan cara memahami materi yang berbeda-beda yaitu melalui melihat/memegang secara langsung, video, dan membaca handout; media memiliki penampilan menarik, media bisa dipakai berkali-kali, media dapat mendorong murid memahami materi jenis-jenis pekerjaan, dan bisa membuat pembelajaran menjadi lebih seru dan menyenangkan.

Media pembelajaran diorama berbasis digital materi jenis-jenis pekerjaan untuk siswa kelas III sekolah dasar juga memiliki kelemahan yaitu kurang cocok untuk jumlah siswa yang banyak, biaya pembuatan yang cukup mahal, hanya dikembangkan untuk materi jenis-jenis pekerjaan saja, dan membutuhkan *handphone* untuk *scan barcode* video atau handout pembelajaran.

4. Simpulan

Media pembelajaran diorama berbasis digital materi macam-macam pekerjaan merupakan termasuk bentuk media pembelajaran yang menggabungkan media diorama, media audio, video dan media digital. Media pembelajaran diorama ini digunakan untuk materi jenis-jenis pekerjaan pada kelas III sekolah dasar. Media pembelajaran diorama dilengkapi

dengan barcode yang dapat menghubungkan dengan handout pembelajaran dan video pembelajaran. Hasil validasi ahli materi dan ahli media produk media pembelajaran diorama berbasis digital materi jenis-jenis pekerjaan mempunyai tingkat kevalidan dalam kategori “Valid” yaitu dengan rata-rata nilai validasi 97,08%. Hasil dari penilaian kepraktisan dan kemenarikan didapat dari pengisian angket respon peserta didik dan guru melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Dari hasil angket siswa disimpulkan bahwa produk media pembelajaran diorama berbasis digital materi jenis-jenis pekerjaan memiliki tingkat kepraktisan dan kemenarikan dengan kategori “praktis dan menarik” dan nilai rata-rata yang didapat adalah 95,83%. Selain angket respon dari peserta didik, terdapat angket respon guru untuk mengukur kepraktisan dan kemenarikan media yang mendapatkan hasil dengan kategori “praktis dan menarik” dan nilai rata-rata yang didapat adalah 99,37%. Rata-rata tingkat kepraktisan dan kemenarikan yang didapat adalah 9

Dari hasil penelitian ini diharapkan peneliti lain bisa meningkatkan dan menghasilkan media pembelajaran diorama yang valid, praktis, dan menarik untuk siswa sekolah dasar. Media pembelajaran ini membutuhkan *handphone* dalam penggunaannya, sedangkan siswa sekolah dasar tidak membawa *handphone* saat sekolah maka lebih baik apabila menyiapkan *handphone* dengan jumlah yang cukup dan membuat *handout* cetak juga agar pembelajaran lebih kondusif. Media diorama ini kurang cocok apabila digunakan pada kelas dengan jumlah lebih dari 10, maka peneliti lain dapat membuat media diorama lebih dari 1 apabila diterapkan pada kelas dengan jumlah siswa banyak. Media pembelajaran ini hanya untuk materi jenis-jenis pekerjaan, diharapkan peneliti lain dapat mengembangkan media diorama dengan materi yang berbeda.

Daftar Rujukan

- Akbar, S. (2016). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Amalia, M. D., Agustini, F., & Sulianto, J. (2018). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Paedagogia*, 20(2), 185. <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v20i2.9850>
- Ardian, B. A. U. (2018). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV DI SDN 9 AMPENAN TAHUN PELAJARAN 2017/2018*. 1–12.
- Branch, R. M. (2010). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US.
- Devi Christin, Entin Daningsih, R. M. (n.d.). Kelayakan Media Diorama Pemanasan Global Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Dan ...*, 1–11.
- Khairiyah, U. (2022). *To Be Fun Teacher: Menciptakan Kelas yang Kondusif dan Menyenangkan*. Nawa Litera Publishing.
- Nadhliroh, I., Prasetyaningtyas, F. D., & Artikel, I. (2018). Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Pada Muatan Ips Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 7(4), 25–33. <https://doi.org/10.15294/ijl.v7i4.25877>
- Nafisah, D. (2018). *PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DENGAN MEDIA VISUAL DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR IP*. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Journal of Physics: Conference Series*, 03(01), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Pratiwi, R. D. (2020). *Pengembangan Media Diorama Sumber Daya Alam Berbasis Audiovisual Pada Kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas Negeri Malang.
- Rasyid, I. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *AXIOM*, VII(1), 91–96.

- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, dan Psikometrian)*. Parama Publishing.
- Rofiqoh, I., Puspitasari, D., & Nursaidah, Z. (2020). Pengembangan Game Math Space Adventure Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pecahan Di Sekolah Dasar. *Lentera Sriwijaya : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 41–54. <https://doi.org/10.36706/jls.v2i1.11445>
- Saiputri, A. L. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG PADA MATERI MENGENAL JENIS-JENIS PEKERJAAN SISWA KELAS III SDN NGADIREJO 2 KEDIRI TAHUN AJARAN 2016/2017*. 01(06).
- Subianto, J. (2013). Peran Keluarga, Sekolah, Dan Masyarakat Dalam Pembentukan Karakter Berkualitas. *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 8(2), 331–354. <https://doi.org/10.21043/edukasia.v8i2.757>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.