

## PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA SUBTEMA MANUSIA DAN LINGKUNGAN DI KELAS V SDI NUFUAK BELU

Anna Trifonia Tafuli<sup>1</sup>  
Andriyani Afliyanti Dua Lehan<sup>2</sup>  
Daniel Williams Fointuna<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP-Undana  
E-mail: [annatafuli612@gmail.com](mailto:annatafuli612@gmail.com).

**Abstract:** *This research was conducted based on the situation in the social studies learning process which is ineffective and inefficient. This study aims to develop diorama media that are relevant to social studies material on the sub-themes of humans and the environment in class V that are valid, practical and effective. Type research using development research with the ADDIE Model, which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Collection research data using questionnaires and tests. The research subjects were fifth grade students of SDI Nufuak Belu as many as 25 students. The data collected consists of expert validation data, response questionnaire data teachers and students, and test result data. The results showed that the development of diorama media for social studies learning sub-themes of humans and the environment class V SDI Nufuak Belu has very good qualifications with an achievement rate of 90.41%. Achievement this quality is obtained from the calculation of the average media validity rate of 90.83% with very valid, practicality rate of 96.40% with very practical, and the effectiveness rate is 84% very high.*

**Keywords:** *Development, Diorama Media, Human and Environment*

**Abstrak:** Penelitian ini dilakukan berdasarkan keadaan dalam proses pembelajaran IPS yang tidak efektif dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media diorama yang relevan dengan materi IPS pada subtema manusia dan lingkungan di kelas V yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian menggunakan penelitian pengembangan dengan Model ADDIE, yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pengumpulan data penelitian menggunakan angket dan tes. Subjek penelitian siswa kelas V SDI Nufuak Belu sebanyak 25 orang. Data yang dikumpulkan terdiri dari data validasi ahli, data angket respon guru dan siswa, serta data hasil tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media diorama untuk pembelajaran IPS subtema manusia dan lingkungan kelas V SDI Nufuak Belu memiliki kualifikasi sangat baik dengan tingkat pencapaian sebesar 90,41%. Tingkat kevalidan sebesar 90,83% sangat valid, tingkat kepraktisan media sebesar 96,40% sangat praktis, serta tingkat keefektifan media sebesar 84% sangat tinggi/efektif.

**Kata kunci:** Pengembangan, Media Diorama, Manusia dan Lingkungan

### PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu tindakan yang bersifat edukatif dengan tujuan untuk mengembangkan potensi diri siswa dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal tersebut selaras dengan isi Permendikbud No. 103 Tahun 2014 Pasal 2 yang menyatakan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka guru harus melaksanakan pembelajaran berbasis aktivitas yang

memuat karakteristik antara lain interaksi dan inspiratif, menyenangkan dan memotivasi siswa berpartisipasi aktif. Dengan melaksanakan hal tersebut, siswa diharapkan dapat mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDI Nufuak, menunjukkan bahwa terdapat suatu permasalahan dalam pembelajaran yaitu kurangnya ketersediaan media yang relevan dengan materi yang akan diajarkan oleh guru. Dengan kondisi pembelajaran seperti itu, maka siswa menerima materi yang diajarkan secara hafalan saja. Siswa bisa saja menyebutkan sebuah kalimat tetapi tidak mengetahui makna sebenarnya, hal ini terjadi karena siswa hanya mendengarkan penjelasan gurunya secara lisan. Menurut Daryanto (2013) bahwa perkembangan karakteristik siswa pada usia SD/MI pada rentang usia 7 hingga 11 tahun berada pada tahapan operasional konkret. Dapat diartikan bahwa proses belajar anak beranjak dari hal – hal yang konkret yakni yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan juga diutak-atik. Oleh karena hal inilah, proses pembelajaran di jenjang sekolah dasar masih bergantung pada objek konkret dan pengalaman yang dialami.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bermaksud merancang dan menghasilkan suatu media pembelajaran untuk menunjang aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun media pembelajaran yang dirancang oleh peneliti yakni media diorama yang relevan pada pembelajaran subtema manusia dan lingkungan bagi siswa kelas V SD. Diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi dalam ukuran mini yang menarik perhatian, dibuat dalam suatu skene yang di dalamnya terdapat benda atau objek tiga dimensi dalam ukuran kecil pula, biasanya berupa orang, pepohonan, rumah dan lain sebagainya, bertujuan untuk memperagakan suatu keadaan dalam ukuran lebih kecil serta menggambarkan pemandangan yang sebenarnya (Asiah, 2016; Firnanda, 2019; Kiswandari, 2016; Donagan & Sachin, 2014). Pada kenyataannya kegiatan pembelajaran yang dilakukan di SDI Nufuak Belu melalui diskusi dengan guru kelas V yang dilakukan pada hari Jumat, 10 April 2021 diperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran belum sepenuhnya berhasil dan masih belum mendekati tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam pembelajaran tersebut, pada muatan IPS masih ditemui permasalahan yang dihadapi oleh guru maupun siswa. Permasalahannya sebagian besar siswa kurang memahami materi dengan baik. Hal ini terjadi pada saat pembelajaran IPS guru hanya memberikan pembelajaran dengan menggunakan media yang bersifat sederhana berupa gambar yang ada pada buku cetak dan penggunaan media tersebut membuat siswa kurang tertarik dan kurang memahami materi.

Permasalahan tersebut juga terlihat dari hasil belajar siswa kelas V SDI Nufuak yang berjumlah 32 siswa. Data Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa kelas 5 pada mata pelajaran IPS adalah 70. Siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 14 orang, sedangkan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 18 orang. Dengan demikian, siswa yang mencapai ketuntasan belajar hanya sebesar 43,75%. Sehingga disimpulkan bahwa hasil belajar yang dicapai

oleh siswa berada di bawah KKM. Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa keterbatasan penerapan media pembelajaran menjadi masalah utama yang harus diperhatikan. Poin utama pemecahan masalah ini adalah guru harus mampu mengembangkan dan menggunakan media, terlebih dalam mendukung penyampaian muatan IPS pada subtema manusia dan lingkungan.

Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran tiga dimensi berupa media diorama dengan judul “Pengembangan Media Diorama dalam Pembelajaran IPS pada Subtema Manusia dan Lingkungan di Kelas V SDI Nufuak Belu”. Media diorama ini akan dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam mempelajari muatan IPS subtema manusia dan lingkungan sesuai dengan proses pembelajaran kurikulum 2013. Pengembangan media diorama dalam penelitian ini akan dibatasi pada permasalahan pembelajaran pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia. Peneliti memilih muatan pelajaran IPS pada Subtema 2 tentang Manusia dan Lingkungan yang ada pada Pembelajaran 3 dan Pembelajaran 4. Adapun kompetensi dasar yang akan siswa capai, yaitu KD IPS 3.1 dan KD 4.1 yang memuat tentang karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi. Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, maka tujuan penelitian ini adalah mengkaji kevalidan media diorama, mengkaji kepraktisan media diorama, dan menguji keefektifan media diorama dalam pembelajaran IPS subtema Manusia dan Lingkungan untuk siswa kelas V.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Sugiyono (2015), R&D (*research and development*) adalah penelitian untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifannya. Ada beberapa model pengembangan yang biasa digunakan, yaitu model ASSURE, model PIE, model *Borg and Gall*, dan model ADDIE (Yaumi, 2018). Dari model-model pengembangan tersebut, salah satu model yang dipilih oleh peneliti adalah model ADDIE, yang dikembangkan oleh Branch (2009). Model ADDIE terdiri dari 5 tahap yang sistematis, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Model ADDIE digunakan oleh peneliti terbatas pada pembuatan produk dan penilaian ahli media untuk menguji validasi, kepraktisan dan keefektifan media diorama (Pribadi, 2016).

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen pengumpulan data yang akan dikembangkan oleh peneliti yakni berupa angket dan tes. Angket yang akan digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui respon siswa dan terdapat juga angket validator ahli media pembelajaran kepada dosen, dan validator ahli pembelajaran kepada guru kelas V SD. Angket yang akan peneliti pilih menggunakan Skala *Likert*. Djemari (2008) menegaskan

bahwa tujuan teknik tes adalah untuk mengukur aspek tertentu dari orang yang dikenai tes. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes yang dibagi dalam sesi *pretest* dan *posttest*.

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini untuk mengetahui bahwa media diorama layak digunakan dengan memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

### Analisis Kevalidan Media Diorama

Berdasarkan data hasil validasi media dari dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media, ditentukan rata-rata skor aspek yang diberikan masing-masing validator. Data hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media dianalisis secara kuantitatif dan diukur dengan skala *Likert* lima interval. Setelah hasil persentase diketahui, peneliti mengelompokkan ke dalam kriteria penilaian sesuai dengan skala *Likert* (Riduwan, 2013) pada tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Skala Likert**

Penilaian Kualitatif	Bobot Nilai	Penilaian Kuantitatif
Sangat Setuju/Sangat Valid	5	84% - 100%
Setuju/Valid	4	68% - 83%
Ragu-Ragu/Cukup Valid	3	52% - 67%
Tidak Setuju/Tidak Valid	2	36% - 51%
Sangat Tidak Setuju/ Sangat Tidak Valid	1	20% - 35%

### Analisis Kepraktisan Media Diorama

Analisis kepraktisan media didasarkan pada angket respon guru dan angket respon siswa. Data hasil angket ini dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Secara kuantitatif menggunakan skala *Likert* empat interval. Kriteria penilaian angket respon (Akbar, 2013) disajikan pada tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Produk**

Kriteria	Tingkat
85,01% - 100%	Sangat Praktis
70,01% - 85,00%	Praktis
50,01% - 70,00%	Kurang Praktis
01,00% - 50,00%	Tidak Praktis

### Analisis Keefektifan Media Diorama

Dalam menjawab rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian, maka selain menganalisis indikator keberhasilan, peneliti juga bermaksud untuk melakukan analisis pada data hasil pretest dan posttest siswa. Langkah-langkah analisis statistik yang ditempuh sebagai berikut:

- a. Uji Normalitas, berfungsi untuk mengetahui sebaran data responden berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* berbantu program SPSS 16. Data hasil uji dapat dikatakan normal jika nilai signifikansi menunjukkan *p-value* > 0,05 yang artinya data tersebut tidak berbeda dengan kurva normal persebaran data.

- b. Uji Homogenitas, digunakan peneliti untuk mengetahui apakah kelompok responden berasal dari populasi yang sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan bantuan SPSS 16 menggunakan perhitungan *test of homogeneity of variance*. Berdasarkan pada perhitungan rata-rata (mean), maka hipotesis yang diuji, yaitu:

H<sub>0</sub>: Variasi pada tiap kelompok adalah sama (homogen)

H<sub>1</sub>: Variasi pada tiap kelompok adalah beda (tidak homogen)

- c. Uji Hipotesis, jika data hasil perhitungan pada uji normalitas menunjukkan bahwa distribusi data adalah normal, maka analisis statistik yang digunakan untuk uji keefektifan media menggunakan analisis statistik parametrik. Uji keefektifan media menggunakan uji-t (*t-test*) dengan rumus *Paired Samples T Test* (Kadir, 2016). Adapun hipotesis penelitiannya, yaitu:

H<sub>0</sub>: Tidak ada perbedaan rata-rata skor *pretest* dan *posttest*

H<sub>1</sub>: Ada perbedaan rata-rata skor *pretest* dan *posttest*

Dalam uji hipotesis, jika *p-value* < 0,05 maka H<sub>0</sub> ditolak, dan H<sub>1</sub> diterima. Jika H<sub>1</sub> diterima, artinya media diorama dapat menjadi media alternatif yang relevan untuk digunakan dalam pembelajaran karena efektif membuat hasil belajar dalam muatan IPS subtema Manusia dan Lingkungan menjadi lebih baik.

### **Analisis Kajian Penelitian**

Dalam sebuah penelitian pengembangan dibutuhkan presentasi kajian hasil penelitian, dimana dalam penelitian ini yang dikaji meliputi tiga aspek yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media (Riduwan, 2013). Bila hasil dari analisis kajian penelitian dari ketiga aspek tersebut telah direkapitulasi, maka langkah selanjutnya peneliti perlu menghitung rata-rata persentase tingkat pencapaian kualifikasi produk, kemudian hasil persentase itulah yang disesuaikan dengan standar pendeskripsian kualitas media (Riduwan, 2013) berikut.

**Tabel 3. Standar Pendeskripsian Kualifikasi Media**

<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>Kategori</b>
81% – 100%	Sangat Baik
61% – 80%	Baik
41% – 60%	Sedang
21% – 40%	Cukup
0% – 20%	Kurang Baik

Berdasarkan tingkat pencapaian sesuai standar pendeskripsian seperti pada tabel 3, media yang dikembangkan mencapai kualitas yang baik. Produk media pembelajaran yang dihasilkan dengan kualitas yang baik bila berada pada tingkat 80%.

## HASIL

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah Media Pembelajaran Diorama untuk pembelajaran IPS kelas V SD pada Tema 1 tentang Organ Gerak Hewan dan Manusia, Subtema 2 tentang Manusia dan Lingkungan yang ada pada Pembelajaran 3 dan Pembelajaran 4. Adapun kompetensi dasar yang akan siswa capai yaitu pada KD IPS 3.1 dan KD 4.1 yang memuat tentang karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan bagi siswa kelas V di SDI Nufuak Belu, dengan tujuan hasil yaitu kualitas media dilihat dari kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media diorama.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa diorama tiga dimensi yang diberi nama “Diorama Kekayaan dan Keragaman Lingkungan Setempat” yang digunakan untuk pembelajaran IPS subtema Manusia dan Lingkungan di kelas V SDI Nufuak Belu. Proses pengembangan produk media diorama ini dilaksanakan sesuai dengan alur model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Setelah produk pengembangan ini disetujui oleh validator ahli materi dan ahli media, selanjutnya diujicobakan untuk kelompok kecil dan kelompok besar.

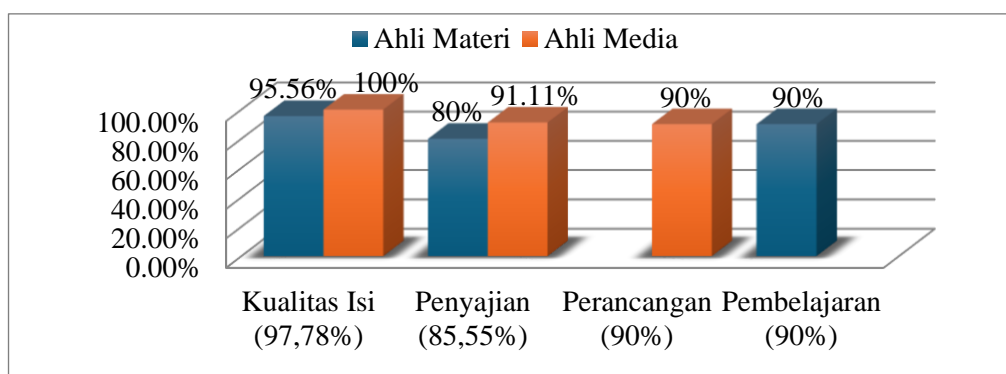
### Kevalidan Pengembangan Media Diorama

Validasi oleh ahli materi meliputi tiga aspek yaitu kualitas isi, penyajian dan pembelajaran dengan indikatornya masing-masing. Untuk aspek yang pertama yaitu kualitas isi terdiri dari 9 butir indikator dan mendapat skor total 43, untuk aspek kedua yaitu penyajian terdiri dari 4 butir indikator dan mendapat skor total 16, serta untuk aspek ketiga yaitu aspek pembelajaran terdiri dari 2 butir indikator dan mendapat skor total 9. Tabel 4 menyajikan rekapitulasi data validasi dari kedua ahli.

**Tabel 4. Rekapitulasi Validasi Tim Ahli**

No.	Validator	Persentase Aspek Penilaian			
		Kualitas Isi	Penyajian	Perancangan	Pembelajaran
1.	Ahli Materi	95,56%	80%	-	90%
2.	Ahli Media	100%	91.11%	90%	-
<b>Rata-Rata</b>		<b>97,78%</b>	<b>85,55%</b>	<b>90%</b>	<b>90%</b>
<b>Persentase Kevalidan</b>			<b>90,83%</b>		
<b>Kategori Kevalidan</b>			<b>Sangat Valid</b>		

Hasil validasi dari kedua ahli berdasarkan tabel rekapitulasi tersebut, dapat peneliti sajikan dalam bentuk diagram batang pada gambar 1 berikut.



**Gambar 1. Diagram Rekapitulasi Validasi Kevalidan oleh Tim Ahli**

Berdasarkan tabel dan diagram yang ada, data rekapitulasi perolehan persentase validitas dalam empat aspek untuk menguji tingkat kevalidan media diorama, diperoleh hasil yaitu rata-rata persentase aspek kualitas isi media diorama sebesar 97,78% dengan kategori sangat valid, rata-rata persentase aspek penyajian media diorama sebesar 85,55% dengan kategori sangat valid, rata-rata persentase aspek perancangan media diorama hanya dinilai oleh ahli media dan mendapat skor persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid, serta rata-rata persentase untuk aspek pembelajaran menggunakan media diorama yang hanya dinilai oleh ahli materi mendapat skor persentase 90% dengan kategori sangat valid.

Hasil uji kevalidan dari kedua ahli tersebut, diperoleh hasil akhir yaitu rata-rata persentase untuk keempat aspek sebesar 90,83% yang disesuaikan dengan kategori skala *Likert* (pada tabel 3.9) termasuk dalam kategori sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media diorama yang dikembangkan oleh peneliti adalah sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas V SD pada subtema manusia dan lingkungan.

### **Kepraktisan Pengembangan Media Diorama**

Kepraktisan pembuatan media diorama dapat diketahui dari data angket respon guru dan rekapitulasi angket respon siswa. Angket respon guru yang disusun peneliti terdiri dari tiga aspek yaitu aspek kelayakan diorama dalam pembelajaran, daya tarik media diorama, dan aspek efisiensi media diorama. Untuk aspek pertama terdiri dari 10 butir indikator diperoleh skor total 40, aspek kedua terdiri dari 5 butir indikator diperoleh skor total 20, serta untuk aspek ketiga terdiri dari 5 butir indikator diperoleh skor total 20 juga.

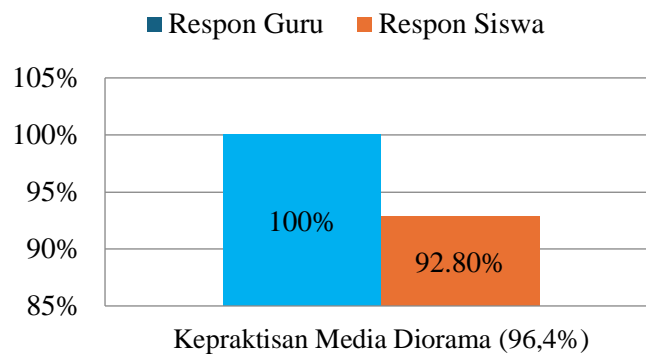
Untuk angket respon siswa terbagi dalam dua tahap uji yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, tapi menggunakan instrumen angket yang sama. Untuk uji coba kelompok kecil dengan sampel penelitian sebanyak 10 orang siswa diperoleh nilai persentase kepraktisan sebesar 93% dan termasuk kategori sangat praktis. Sedangkan, untuk uji coba kelompok besar dengan jumlah sampel subjek sebanyak 25 orang siswa diperoleh nilai persentase kepraktisan sebesar 92,60% dan termasuk pada kategori sangat praktis.

Peneliti merekapitulasi hasil penilaian kepraktisan oleh guru dan siswa kelas V. Tabel 5 menyajikan informasi tentang rata-rata persentase tingkat kepraktisan dari subjek praktisi dan siswa kelas V.

**Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Kepraktisan**

No.	Validator	Persentase	Tingkat Kepraktisan
1.	Guru Kelas V	100%	Sangat Praktis
2.	Siswa Kelas V	92,8%	Sangat Praktis
<b>Rata-rata</b>		<b>96,4%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Hasil rekapitulasi penilaian angket respon kepraktisan pada tabel di atas dapat disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



**Gambar 2. Diagram Persentase Kepraktisan Media oleh guru dan siswa**

Dari tabel dan diagram di atas, dapat kita ketahui bahwa rata-rata persentase dari kedua subjek uji coba yaitu guru dan siswa sebesar 96,4% dengan kategori tingkat kepraktisan, yaitu sangat praktis. Sehingga media diorama yang dikembangkan peneliti dapat dikatakan praktis digunakan dalam pembelajaran IPS subtema manusia dan lingkungan di kelas V SDI Nufuak Belu, baik untuk guru maupun siswa.

#### **Keefektifan Pengembangan Media Diorama**

Pengukuran efektif tidaknya media diorama tersebut dilakukan dengan membandingkan skor *pretest* dengan skor *posttest*. Adapun data deskriptif statistik hasil *pretest* dan *posttest* pada uji coba skala besar dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

**Tabel 6. Data Deskriptif Hasil *Pretest* dan *Posttest***

Jenis Tes	Jumlah Subjek (N)	Min	Max	Mean	Persentase Ketuntasan	Kategori Ketuntasan
<i>Pretest</i>	25	49,40	73,80	44,48	-	Sangat Rendah
<i>Posttest</i>	25	44,48	70,88	70,88	84%	Tinggi

Berdasarkan data pada tabel 6 di atas, diperoleh nilai rata-rata *pretest* yaitu 44,48, jika disesuaikan dengan tabel kategori kemampuan siswa maka termasuk kategori sangat rendah karena tidak ada seorang pun siswa yang mencapai KKM. Namun, pada rata-rata nilai *pretest* meningkat yakni 70,88 dan termasuk kategori tinggi. Dari total 25 siswa sebagai subjek penelitian diketahui



bahwa 21 siswa mencapai ketuntasan, namun 4 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan. Oleh karena itu, persentase ketuntasan siswa dapat dihitung dengan persamaan berikut.

$$\begin{aligned}\text{Persentase Ketuntasan} &= \frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100\% \\ &= \frac{21}{25} \times 100\%\end{aligned}$$

$$\text{Persentase Ketuntasan} = 84\%$$

Jadi, diperoleh persentase ketuntasan sebesar 84%. Sesuai dengan tabel 6 kategori kemampuan siswa, maka persentase ketuntasan kelas V SDI Nufuak termasuk dalam kategori tinggi. Jadi, kategori ini memenuhi syarat acuan ketuntasan belajar klasikal dimana minimal 80% siswa mencapai KKM. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tercapai syarat keefektifan media diorama yang dikembangkan dalam penelitian.

Keefektifan media diorama yang dikembangkan dapat diketahui dari peningkatan hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *Paired Sample T-Test* dengan bantuan program SPSS 16. Adapun hasil dari uji hipotesis ini disajikan pada tabel 7 berikut.

**Tabel 7. Hasil Uji Paired Sample T-Test**

Paired Samples Statistics						
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Pair 1	Sebelum	44.48	25	11.155	2.231	
	Sesudah	70.88	25	8.348	1.670	

Paired Samples Test							
		Paired Differences				t	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		
					Lower		Upper
Pair 1	Sebelum - Sesudah	-26.400	11.165	2.233	-31.009	-21.791	-11.822

Paired Samples Test			
		df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Sebelum - Sesudah	24	.000

Berdasarkan hasil analisis data *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan dalam uji coba kelompok besar dengan desain penelitian *pre-experiment one group pretest-posttest*, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari hasil uji *paired samples t-test* Sig. 0,000 < 0,05. Hal ini berarti hipotesis awal  $H_0$  ditolak dan hipotesis akhir  $H_1$  diterima. Dengan diterimanya  $H_1$  menunjukkan bahwa media diorama yang dikembangkan efektif dalam pembelajaran IPS subtema manusia dan lingkungan. Keefektifan tersebut terlihat dari rata-rata hasil *posttest* 70,88 lebih besar dari pada hasil *pretest* 44,48.

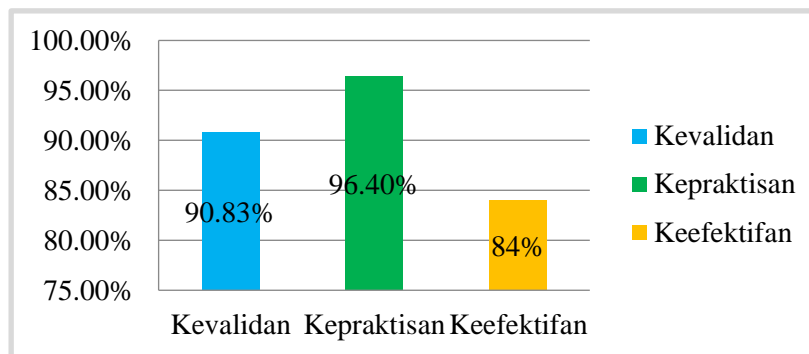
## Kajian Penelitian

Kajian penelitian adalah sub pembahasan peneliti tentang kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media diorama yang dikembangkan. Tabel 8 menyajikan hasil penentuan kualitas media diorama berdasarkan validitas, keefektifan, dan kepraktisan.

**Tabel 8. Kualifikasi Media Diorama**

Deskripsi Kualitas	Kevalidan	Kepraktisan	Keefektifan	Kualitas Produk Akhir
Pencapaian	90,83%	96,4%	84%	<b>90,41%</b>
Kualifikasi	Sangat Valid	Sangat Praktis	Tinggi/ Efektif	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan data pada tabel 8, diperoleh hasil bahwa pencapaian kualitas produk akhir media diorama sebesar 90.41% dengan kualifikasi produk sangat baik. Berikut disajikan diagram batang hasil kajian penelitian pengembangan yang dapat dilihat pada gambar 3 berikut.



**Gambar 3. Diagram Kualifikasi Media Diorama**

Dari diagram tersebut dapat kita lihat bahwa pencapaian tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan berada di atas standar minimal kualifikasi media rentang 81% - 100% pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari dua validator ahli menunjukkan angka rata-rata persentase 90,83%. Media diorama sudah relevan dengan materi ajar dengan desain yang bagus. Hasil yang diperoleh tersebut dikategorikan sangat baik dan sangat valid pada pengembangan media diorama sebagai media pembelajaran IPS.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa diorama tiga dimensi yang diberi nama “Diorama Kekayaan dan Keragaman Lingkungan Setempat” yang digunakan untuk pembelajaran IPS subtema Manusia dan Lingkungan di kelas V SDI Nufuak Belu. Proses pengembangan produk media diorama ini dilaksanakan sesuai dengan alur model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Hasil akhir menunjukkan persentase kualitas media diorama adalah 90,41% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari dua validator ahli menunjukkan angka rata-rata persentase 90,83%. Media diorama sudah relevan dengan materi ajar dengan desain yang

bagus. Hasil yang diperoleh tersebut dikategorikan sangat valid pada pengembangan media diorama sebagai media pembelajaran IPS. Angket respon guru dan angket respon siswa mengukur kepraktisan media diorama pada pembelajaran IPS subtema manusia dan lingkungan. Hasil angket respon guru dan siswa menunjukkan jawaban sangat setuju dengan rata-rata persentase 96,40% yang menunjukkan bahwa media diorama merupakan media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Keefektifan media diorama pada pembelajaran IPS subtema manusia dan lingkungan diperoleh dari hasil tes siswa. Keefektifan dari hasil tes siswa kelas V mencapai nilai rata-rata 70,88, sehingga rata-rata ketuntasan menunjukkan persentase keefektifan 84%. Berdasarkan hasil rekapitulasi tersebut keefektifan media diorama termasuk dalam kriteria tinggi. Berdasarkan data tersebut dalam penentuan kualitas media diorama menunjukkan kriteria sangat baik dengan persentase 90,41% yang sesuai dengan standar pendeskripsian kriteria media. Sehingga, kesimpulan akhir dari penelitian pengembangan ini adalah diorama tergolong sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS pada subtema manusia dan lingkungan bagi siswa kelas V SDI Nufuak Belu.

## **SIMPULAN**

Pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini, peneliti menghasilkan produk berupa media diorama yang relevan digunakan pada pembelajaran IPS di kelas V SD pada Tema 1 tentang Organ Gerak Hewan dan Manusia, Subtema 2 tentang Manusia dan Lingkungan yang dimana muatan IPS terdapat pada Pembelajaran 3 dan Pembelajaran 4. Pengembangan media diorama dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi.

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media diorama pada subtema manusia dan lingkungan dalam pembelajaran IPS di kelas V SDI Nufuak Belu, yang telah dilakukan, terdapat beberapa kesimpulan yang dapat diambil. Yang pertama, hasil validasi dari ahli materi terhadap media diorama yang dikembangkan mendapat persentase 90,67% yang berarti sangat valid. Selanjutnya, hasil validasi ahli media terhadap media diorama yang dikembangkan mendapat persentase 92,50% yang berarti sangat valid. Maka, media diorama yang dikembangkan layak untuk digunakan pada pembelajaran IPS subtema manusia dan lingkungan di kelas V SD. Berdasarkan hasil validasi dari dua validator ahli didapatkan angka rata-rata persentase 90,83%. Media diorama sudah relevan dengan materi ajar dengan desain yang bagus. Hasil yang diperoleh tersebut dikategorikan sangat valid pada pengembangan media diorama sebagai media pembelajaran IPS. Yang kedua, hasil angket respon guru terhadap media diorama mendapat persentase 100% yang berarti sangat praktis. Selanjutnya, hasil angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil mendapat

persentase 93% yang berarti sangat praktis, dan rekapitulasi angket respon siswa uji coba kelompok besar mendapat persentase 92,60% yang berarti sangat praktis. Hasil angket respon guru dan siswa menunjukkan jawaban sangat setuju dengan rata-rata persentase sebesar 96,40% yang menunjukkan bahwa media diorama merupakan media yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPS. Yang terakhir, hasil analisis data statistik keefektifan media menggunakan *paired Samples t-test* diperoleh nilai Sig.  $0,000 < 0,05$  sehingga hipotesis penelitian yang diterima  $H_1$ : ada perbedaaan rata-rata antara *pretest* dan *posttest*. Selain itu, keefektifan media diorama juga didapat dari persentase ketuntasan klasikal adalah 84% yang berarti kemampuan siswa tinggi. Keefektifan dari hasil tes siswa kelas V mencapai nilai rata-rata 70,88. Berdasarkan hasil rekapitulasi tersebut keefektifan media diorama termasuk kriteria tinggi.

Merangkum dari seluruh data penelitian baik untuk mengkaji tingkat kevalidan, kepraktisan maupun tingkat keefektifan, maka penentuan kualitas media diorama menunjukkan kriteria sangat baik dengan persentase 90,41% sesuai dengan standar pendeskripsian kriteria media pengembangan. Sehingga, simpulan akhir dari penelitian pengembangan ini adalah diorama tergolong sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS pada subtema manusia dan lingkungan bagi siswa kelas V SDI Nufuak Belu.

## DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Asiah, S. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Tema Lingkungan Alam dan Lingkungan Buatan Kelas III Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepanjen 1 Jombang*. UIN Malik Ibrahim Malang.
- Branch, R. (2009). *Instructional Design The ADDIE Approach*. USA: University of Georgia.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Djemari. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Press.
- Donagan & Sachin. (2014). *How to make Diorama*. USA: Kalmbach Books.
- Firnanda, Z. I. (2019). *Pengembangan Media Diorama Denah Tematik Subtema Bumi Bagian dari Alam Semesta Kelas III Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Kadir. (2016). *Statistika Terapan: Konsep, Contoh, dan Analisis Data dengan Program SPSS*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kiswandari, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Daur Air Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(5), 970 – 975.
- Permendikbud RI Nomor 103 Tahun 2014 tentang *Pembelajaran di Pendidikan dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Pribadi, A. (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Riduwan. (2013). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.