

## Pengembangan Media Diorama Berbasis Lingkungan Sosial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran PPKn

Fazalika Syahputra<sup>①</sup>, Puspa Djuwita<sup>②</sup> Bambang Parmadi<sup>③</sup>

SD Negeri 27 Lubuklinggau, Sumatera Selatan, Indonesia<sup>①</sup>

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia<sup>②</sup>

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia<sup>③</sup>

[fazalikasyahputra@gmail.com](mailto:fazalikasyahputra@gmail.com)<sup>①</sup>, [puspitadjuwita1958@gmail.com](mailto:puspitadjuwita1958@gmail.com)<sup>②</sup>, [bparmadie@unib.ac.id](mailto:bparmadie@unib.ac.id)<sup>③</sup>

### ABSTRACT

#### Article Information:

Reviewed: 26 Februari 2024

Revised: 22 Maret 2024

Available Online: 28 Maret 2024

*The purpose of this study was to develop, describe the level of feasibility, determine user responses and determine the effectiveness of social environment-based diorama media to improve student learning outcomes. The type of research used is research and development (Research and development). The research model in the development of 4 dimensions. The types of data used are quantitative and qualitative data with instruments: interviews, needs analysis questionnaires, questions, expert validation sheets and user response questionnaires. Based on the results of the study it was concluded that the teaching materials developed were suitable for use as teaching materials in learning Pancasila and Citizenship Education (PPKN) class IV let's love the environment. Expert validation was carried out for aspects of design feasibility, materials and media. Percentage of validation results of design aspects (83%), materials (71%) and media (90%). Based on the results of the questionnaire, student responses to PPKN teaching materials with the material let's love the environment in the very good category. Environment-based diorama teaching media to improve student learning outcomes in class IV SD Negeri 27 Lubuklinggau based on effect size (1.507) with a very effective category for improving student learning outcomes.*

**Correspondence E-mail:**  
[fazalikasyahputra@gmail.com](mailto:fazalikasyahputra@gmail.com)

**Keywords:** Diorama Teaching Materials, Environment, Learning Outcomes.

### Pendahuluan

Pada proses pembelajaran di sekolah dibutuhkan media yang pantas dan mudah diterima oleh siswa agar tujuan pembelajaran mendapatkan hasil yang maksimal. Penggunaan media dalam pembelajaran harus mempertimbangkan peserta didik, baik itu dari segi kebutuhan maupun kesiapan dari peserta didik itu sendiri sehingga perlu kecermatan dalam memilih media. Menurut (Hasanah & Nulhakim, 2015, hal. 92) peranan sebuah media dalam pembelajaran dikatakan sangat penting, karena media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan informasi, sehingga dapat memperlancar

proses belajar dan meningkatkan hasil belajar. Jadi apa yang disampaikan pendapat diatas dapat diartikan bahwa media memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran, media juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif serta terciptanya pembelajaran yang efektif seperti pembelajaran PPKn yang mengutamakan sikap dan karakter siswa, menurut (Rahayu, 2017, hal. 1) PPKn adalah studi tentang kehidupan kita sehari-hari yang mengajarkan bagaimana menjadi warga negara yang baik yang menjunjung tinggi nilai-nilai pancasila. Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa PPKn merupakan pembentukan kepribadian siswa yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air sesuai dengan UUD 1945.

Mata pelajaran PPKn pada masa sekarang cenderung dianggap sebagai pelajaran yang membosankan, karena pada umumnya hanya disajikan dengan menggunakan metode ceramah dan siswa hanya sebatas menghafal, oleh karena itu untuk dapat memberikan pengalaman langsung dan bermakna kepada siswa maka guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan aktif. Untuk mewujudkan hal tersebut, maka dapat dilakukan guru dengan menerapkan atau menggunakan model, strategi, metode, teknik, pendekatan, dan media pembelajaran. Namun pada kenyataannya masih banyak yang melaksanakan pembelajaran secara konvensional sehingga membuat siswa merasa jenuh dan bosan pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD Negeri 27 Lubuklinggau, pada hari Senin tanggal 30 Agustus 2022, penulis menemukan suatu pokok permasalahan. Permasalahan tersebut adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan, serta kurangnya jiwa sosial di lingkungan khususnya disekitar sekolah. Upaya proses pembelajaran sudah dilakukan oleh guru untuk siswa. Namun, hasil yang diperoleh belum maksimal dan banyak siswa mendapatkan hasil dibawah KKM yaitu 75. Salah satu faktor penyebab rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran berupa gambar, sehingga siswa merasa pembelajaran tersebut kurang menarik yang membuat siswa pasif dan hasil belajar siswa dibawah KKM.

Hasil belajar merupakan suatu ketercapaian siswa dalam proses belajar mengajar dengan tujuan yang diharapkan. Sebagaimana yang disampaikan oleh Ermiana dkk. (2019: 299) hasil belajar merupakan kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotor yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar dapat dicapai oleh siswa secara optimal dan ini tidak terlepas dari upaya yang dilakukan oleh guru, keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran misalnya, merupakan salah satu faktor yang dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Emiliano (2020: 188) Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan membentuk sikap sosial siswa ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif, media yang tepat adalah media diorama, karena media diorama merupakan media tiga dimensi mini yang menggambarkan sesuatu menyerupai wujud aslinya.

## Metode

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model pengembangan 4-D yang berguna untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu media diorama. Model pengembangan 4-D terdiri dari empat tahapan, yaitu: define (tahap pendefinisian), design (tahap perancangan), develop (tahap pengembangan), dan disseminate (tahap penyebaran).

### *Partisipan*

Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas IV pada SD Negeri 27 Lubuklinggau yang berjumlah 15 orang siswa dan guru pada kelas eksperimen dan 15 orang siswa kelas IV dan guru kelas sebagai kelas kontrol.

### *Instrumen*

Pada pengembangan bahan ajar ini, instrumen yang digunakan adalah lembar validasi produk oleh ahli dan angket tanggapan (respon guru dan siswa). Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan yaitu:

lembar analisis dokumen, pedoman wawancara, lembar validasi, butir angket, dan instrumen tes (*pretest dan posttest*).

### *Teknik Pengumpulan Data*

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah analisis dokumen, wawancara, angket dan tes.

### *Teknik Analisis Data*

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisa validasi instrumen oleh ahli, analisis respon siswa, pembakuan instrumen soal, uji daya pembeda soal dan analisis uji prasyarat.

## **Hasil**

### *1. Tahap Pendefinisian (Define)*

Tahap pendefinisian merupakan tahap awal untuk melakukan pengembangan media diorama. Tahap ini meliputi dua langkah; (a) Analisis awal tentang kurikulum, (b) Analisis kebutuhan peserta didik dan guru.

#### a. Analisis awal tentang kurikulum

Analisis kurikulum yang dilakukan untuk memetakan kompetensi dasar dan indikator pada tema dan sub tema, serta menghubungkan lingkup materi sebagai dasar untuk mengembangkan media diorama berbasis lingkungan. Pengembangan bahan ajar dilakukan pada muatan pelajaran PPKN kelas IV semester satu tahun pelajaran 2022/2023 pada tema 3 (peduli terhadap makhluk hidup) dengan sub tema 3 ayo cintai lingkungan.

#### b. Analisis kebutuhan peserta didik dan guru.

Analisis kebutuhan guru melalui wawancara tentang penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran PPKN dilakukan di SD Negeri 27 Lubuklinggau pada tanggal 28 Februari 2023. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru tentang bahan ajar guru belum pernah menyusun bahan ajar untuk pembelajaran di sekolah.

### *2. Tahap Perancangan (Design)*

Tahap design bertujuan untuk menghasilkan draf media diorama. Berikut ini beberapa langkah yang dilakukan penulis dalam melaksanakan tahap design, yaitu:

#### a. Pemetaan materi

Pemetaan materi dilakukan setelah tujuan pembelajaran dirumuskan. Penyusunan tes acuan patokan berupa soal-soal yang sering ditemui oleh siswa dalam proses pembelajaran. Soal latihan diberikan dan dikerjakan secara individu dengan menggunakan dua cara yakni dikerjakan secara langsung dan dikerjakan kembali menggunakan media diorama.

#### b. Pemilihan Media

Pemilihan media Diorama ini diharapkan indikator dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

#### c. Pemilihan Format

Format media Diorama yang dikembangkan tentang materi pembelajaran PPKN (Peduli Terhadap Makhluk Hidup) sesuai dengan kurikulum yang berlaku yaitu Kurikulum 2013. Media Diorama ini dikembangkan bertujuan agar siswa dapat belajar dengan aktif, kreatif, dan mandiri dalam menemukan dan mengembangkan pengetahuan sehingga siswa mampu memahami materi Peduli Terhadap Makhluk Hidup pada tema 3,(subtema 3).

#### d. Pemilihan Tes Acuan

Soal proses berjumlah 4 soal, soal konten berjumlah 3 soal, dan soal konteks berjumlah 3 soal. Jumlah soal yang diberikan adalah 10 soal pretest dan posttest. Bentuk soal pretest sama dengan soal posttest. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui dampak sebelum menggunakan media pembelajaran dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

### *3. Tahap Development Pengembangan*

#### a. Pengembangan Media Diorama Berbasis Lingkungan

##### 1) Kelayakan Bahasa

Hasil penilaian ahli bahasa terhadap bahan ajar media diorama berbasis lingkungan, seperti dalam tabel 1.

**Tabel 1 Aspek Penilaian Kelayakan Bahasa**

No	Rater 1	Rater 2	Koofisen Aiken V	Interpretasi
1	4	4	1,0	Sangat Valid
2	4	4	1,0	Sangat Valid
3	4	4	1,0	Sangat Valid
4	4	3	0,8	Sedang
5	4	4	1,0	Sangat Valid
6	4	4	1,0	Sangat Valid
7	4	4	1,0	Sangat Valid
8	4	4	1,0	Sangat Valid
9	4	4	1,0	Sangat Valid
10	4	4	1,0	Sangat Valid
11	3	4	0,8	Sedang
12	4	4	1,0	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>			<b>0,97</b>	<b>Sangat Valid</b>

Tabel 1. menunjukkan nilai Aiken's V dari tiap butir pernyataan berkisar antara 0,8 sampai 1. Yang dapat diartikan dari segi bahasa yang digunakan dalam produk bahan ajar media diorama berbasis lingkungan yang dikembangkan sudah sangat valid.

## 2) Kelayakan Materi

Kelayakan materi disesuaikan dengan materi pembelajaran PPKn tentang "Peduli Terhadap Makhluk Hidup" pada tema 3, subtema 3, seperti dalam tabel 2.

**Tabel 2 Aspek Penilaian Kelayakan Materi**

No	Penilaian Ahli		Koofisien Aiken V	Interpretasi
	Rater 1	Rater 2		
1	4	4	1,0	Sangat Valid
2	4	4	1,0	Sangat Valid
3	4	4	1,0	Sangat Valid
4	4	4	1,0	Sangat Valid
5	4	3	0,8	Sedang
6	3	4	0,8	Sedang
7	4	4	1,0	Sangat Valid
8	4	4	1,0	Sangat Valid
9	4	3	0,8	Sedang
10	4	4	1,0	Sangat Valid
11	4	4	1,0	Sangat Valid
12	4	4	1,0	Sangat Valid
13	4	4	1,0	Sangat Valid
14	4	4	1,0	Sangat Valid
15	4	4	1,0	Sangat Valid
16	4	3	0,8	Sedang
17	4	4	1,0	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>			<b>0,96</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan nilai Aiken's V dari tiap butir pernyataan berkisar antara 0,8 sampai 1. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dari aspek materi yang digunakan dalam produk bahan ajar media diorama berbasis lingkungan yang dikembangkan sangat valid. Setelah dilakukan uji reliabilitas didapatkan bahwa kesepakatan validator ahli materi mendapatkan persentase level kesepakatan ahli materi sebesar 71% yang berarti termasuk dalam kriteria level kesepakatan kuat.

## 3) Kelayakan Media

Hasil penilaian ahli desain dari validator terhadap bahan ajar media diorama berbasis lingkungan, seperti dalam tabel 3.

**Tabel 3 Aspek Penilaian Kelayakan Media**

No. Item	Rater 1	Rater 2	Koefisien Aiken V	Interpretasi
----------	---------	---------	-------------------	--------------

1	3	3	0,7	Valid
2	3	3	0,7	Valid
3	3	3	0,7	Valid
4	3	3	0,7	Valid
5	4	4	1,0	Sangat Valid
6	4	4	1,0	Sangat Valid
7	3	4	0,8	Sangat Valid
8	4	4	1,0	Sangat Valid
9	3	3	0,7	Valid
10	4	4	1,0	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>			<b>0,82</b>	<b>Sangat Valid</b>

Dari tabel 3 menunjukkan nilai Aiken's V dari tiap butir pernyataan berkisar antara 0,7 sampai 1. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dari aspek desain yang digunakan dalam produk bahan ajar media diorama berbasis lingkungan sangat valid. Setelah dilakukan uji reliabilitas didapatkan bahwa kesepakatan validator ahli media mendapatkan persentase level kesepakatan ahli media sebesar 90% yang berarti termasuk dalam kriteria level kesepakatan hampir sempurna.

Hasil dari pengembangan media diorama berbasis lingkungan yang sudah direvisi berdasarkan hasil validasi ahli diterapkan dalam pembelajaran di kelas, berfungsi untuk mengetahui kelayakan dan efektifitas media diorama berbasis lingkungan. Sebelum pembelajaran di kelas eksperimen dilakukan dengan jumlah siswa 15 orang dan menggunakan media diorama, dilakukan dulu uji coba instrumen tes untuk mengetahui bahwa media diorama mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 27 Lubuklinggau.

#### b. Uji Baku Instrumen Tes

Dari hasil analisis data yang diperoleh dari tiga validator, dalam aspek bahasa diperoleh data validitas kesepakatan 1,15 dan dapat disimpulkan bahwa dari aspek bahasa yang digunakan dalam instrument soal menunjukkan hasil sangat valid. Untuk validasi dari aspek materi diperoleh indeks kesepakatan ahli validitas materi mencapai 1,11 dan dapat disimpulkan bahwa dari aspek materi yang digunakan dalam instrumen soal menunjukkan hasil sangat valid. Sedangkan untuk validitas aspek media, indeks kesepakatan ahli validitas media mencapai 1,08 dan dapat disimpulkan bahwa dari aspek media yang digunakan dalam instrument soal menunjukkan hasil sangat valid.

Dapat disimpulkan jumlah butir soal sebanyak 15 butir, 20% dinyatakan tidak valid. Pada penelitian ini butir soal yang tidak valid tidak dilakukan perbaikan karena 10 butir sudah mewakili kompetensi dasar yang diteliti. Sedangkan reliabilitas tes dilakukan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Hasil dari  $r_{11} = 0,72$  jika dikonversikan dalam koefisien reabilitas ( $r$ ) maka nilai tersebut masuk dalam interpretasi baik dan dinyatakan reliabel.

Perhitungan daya beda butir tes yang diujicobakan dihitung dengan rumus dan ditampilkan dalam tabel 4.

**Tabel 4 Hasil Perhitungan Daya Beda**

No Butir Soal	Indikator Soal (Jenjang Kognitif)	Daya Beda	Kategori Daya Beda
1	Menganalisis	0,5	Baik
3	Memilih	0,8	Baik Sekali
4	Menganalisis	0,6	Baik
6	Mendeteksi	0,6	Baik
9	Memilih	0,8	Baik Sekali
11	Menelaah	0,7	Baik
12	Memilih	0,8	Baik Sekali
13	Merinci	0,9	Baik Sekali
14	Memilih	0,8	Baik Sekali
15	Menguraikan	0,5	Baik Sekali

Dari tabel 4 instrumen soal nomor 2, 5, 7, 8, dan 10 masuk dalam kategori daya beda dibuang dan jelek karena berada  $\leq 0,20$ . Menurut Sudijono (2009: 408-409), soal-soal yang memiliki daya beda yang jelek harus dilakukan revisi agar intrumens tersebut dapat digunakan dalam penilaian. Penyebab instrumen soal memiliki daya beda jelek bisa dikarena kunci jawaban dari pertanyaan tidak tepat,

memiliki dua atau lebih kunci jawaban, materi yang ditanyakan terlalu sulit sehingga peserta didik banyak yang menebak, atau kompetensi yang diukur dalam instrumen soal tidak jelas.

Sudijono (2009: 376-378) berpendapat bahwa instrument soal yang baik adalah instrument soal yang memiliki tingkat kesukaran dalam kategori cukup atau sedang dan baik. Sedangkan penghitungan tingkat kesukaran soal yang telah dilakukan ujicoba terhadap peserta didik dapat disajikan dalam tabel 5.

**Tabel 5 Tingkat Kesukaran Soal**

No. Soal	Indikator Soal	Jenjang Kognitif	Tingkat Kesukaran (P)	Kategori
1	Menganalisis	Menganalisis (C4)	0,8	Mudah
3	Memilih	Menganalisis (C4)	0,7	Mudah
4	Menganalisis	Menganalisis (C4)	0,2	Sukar
6	Mendeteksi	Mendeteksi (C4)	0,8	Mudah
9	Memilih	Memilih (C4)	0,6	Sedang
11	Menelaah	Menelaah (C4)	0,6	Sedang
12	Memilih	Memilih (C4)	0,6	Sedang
13	Merinci	Merinci (C4)	0,5	Sedang
14	Memilih	Memilih (C4)	0,5	Sedang
15	Menguraikan	Merinci (C4)	0,8	Mudah

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil analisis ujicoba instrumen penilaian yang telah dilakukan ujicoba lapangan terhadap siswa maka untuk instrument soal yang tidak valid tidak digunakan dalam penilaian. Sedangkan untuk soal yang memiliki daya beda jelek namun valid, instrument tersebut tetap digunakan dengan syarat dilakukan revisi terlebih dahulu sebelum instrument soal tersebut digunakan dalam penilaian. Kemudian dari hasil analisis tingkat kesukaran soal yang memiliki kategori mudah juga dilakukan revisi agar memenuhi syarat instrument yang baik dan dapat digunakan dalam penelitian ini.

c. Proses Pembelajaran

1) Kegiatan pembelajaran di kelas Eksperimen

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen dilaksanakan ada tanggal 08 Maret 2023 di kelas IV SD Negeri 27 Lubuklinggau dengan jumlah peserta didik sebanyak 15 orang yang terdiri dari 9 orang perempuan dan 6 orang laki-laki. Proses pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen dengan memanfaatkan media diorama yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai pengajar dengan alasan agar pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun. Dalam pelaksanaannya, guru kelas IV berperan sebagai observer. Observer bernama A selaku wali kelas IV yang merupakan kelas eksperimen dalam penelitian ini.

2) Kegiatan Pembelajaran di Kelas Kontrol

Pembelajaran pada kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 10 Maret 2023 dengan jumlah peserta didik sebanyak 15 orang yang terdiri dari 5 peserta didik laki-laki dan 10 peserta didik perempuan. Pada kelas kontrol, peneliti masih berperan sebagai pengajar dan yang bertindak sebagai observer adalah wali kelas IV yang bernama SL.

d. Respon siswa terhadap media diorama berbasis lingkungan

Hasil angket respon siswa dapat disimpulkan bahwa materi bahan ajar disajikan sesuai dengan pengetahuan siswa hal ini sesuai dengan pernyataan 1 sebanyak 33 % menjawab sangat baik, dan berdasarkan pernyataan 2 sebanyak 47% siswa menjawab sangat baik artinya dengan bahan ajar siswa bisa belajar dengan mudah kapanpun dan dimana pun.

e. Uji Efektifitas

1) Uji Prasyarat

Untuk menentukan uji normalitas menggunakan rumus Kolmogorov smirnov. Suatu data dikatakan berdistribusi normal jika Sig (2-Tailed) lebih besar dari 0,05. Hasil uji normalitas nilai pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel 6.

**Tabel 6 Uji Normalitas Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen (n=15) dan Kelas Kontrol (n=15)**

Test	Kelompok	Paratmeter Statistik
------	----------	----------------------

		Median	(SD)	Nilai SaphiroWilk	Sig	Nilai Kolmogorov Smirnov	Sig
<b>Test Awal</b>	Eksperimen	52,67	8,837	0,63		0,052	
	Kontrol	51,33	9,155	0,50		0,040	
<b>Test Akhir</b>	Eksperimen	78,67	8,338	0,04		0,012	
	Kontrol	65,33	9,904	0,61		0,022	

Berdasarkan hasil *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan nilai Sig. sebesar 0,052 dan 0,40. Hasil *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan nilai Sig. sebesar 0,012 dan 0,022. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi tidak normal. Apabila data diketahui normal, langkah selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Namun uji normalitas yang dilakukan menggunakan perhitungan SPSS versi 25. Menunjukkan bahwa data tidak normal maka uji homogenitas tidak dilakukan. Dengan demikian uji hipotesis mengarah ke uji non parametrik.

## 2) Uji Non Parametrik

Untuk mengetahui meningkatnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media diorama dilakukan uji Mann Whitney. Hipotesis yang digunakan

$h_0$ : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan digunakannya media diorama berbasis lingkungan sosial dengan digunakannya pembelajaran menggunakan buku siswa dan buku guru.

$h_1$ : Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan digunakannya media diorama berbasis lingkungan sosial dengan digunakannya pembelajaran menggunakan buku siswa dan buku guru.

Diketahui nilai Sig. (2-tailed) kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar,  $0,001 < 0,05$  maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji Mann Whitney dapat disimpulkan bahwa maka hipotesis diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Karena ada perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa media diorama berbasis lingkungan sosial dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## 3) Efektifitas Media Diorama Berbasis Lingkungan Sosial

Untuk melihat seberapa efektif media diorama berbasis lingkungan sosial dapat digunakan saat proses pembelajaran di kelas IV, peneliti mengukurnya menggunakan nilai effect size. Nilai efektifitas dihitung berdasarkan hasil perhitungan effect size, menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil postes untuk kelas kontrol adalah sebesar 60 dengan standar deviasi 9,57 %. Sementara untuk median kelas eksperimen (menggunakan media diorama berbasis lingkungan sosial) adalah sebesar 80 dengan standar deviasi 8,06 %. Dengan standar deviasi gabungan sebesar 8,85 maka dapat dihitung nilai effect size sebesar 0,587 termasuk dalam kriteria besar. Maka dapat disimpulkan bahwa efektifitas penggunaan media diorama berbasis lingkungan sosial untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam kategori besar.

## Pembahasan

### 1. Pengembangan Media Diorama Bebasis Lingkungan Sosial

Penelitian pengembangan ini menghasilkan berupa produk diorama berbasis lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian dilaksanakan pada bulan februari sampai dengan maret tahun 2023. Pelaksanaan penelitian dilakukan sesuai dengan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan melalui 4 tahap yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), dan penyebaran (*Disseminate*).

Tahap definisian (*define*) dilakukan analisis awal tentang kurikulum dan silabus, analisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media. Hasil yang didapat adalah ditemukannya permasalahan yang memerlukan pengembangan media diorama berbasis lingkungan sosial.

Pada tahap perancangan (*design*) mempunyai langkah-langkah yang harus dikerjakan yaitu pemilihan tes acuan, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Penyusunan tes acuan

mengacu pada pretes dan posttest. Sedangkan langkah pemilihan media berdasarkan analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik siswa, dan sarana serta prasarana yang dimiliki oleh siswa, sekolah yang dipilih serta dikonsultasikan kepada dosen untuk mendapatkan masukan dan perbaikan.

Pemilihan format disesuaikan dengan teori yang menghasilkan media pembelajaran yang baik. Tahap rancangan awal disesuaikan dengan materi serta konsep yang bertujuan untuk memperoleh rancangan yang sesuai dengan kompetensi dan materi yang akan diteliti. Langkah rancangan produk diawali dengan menentukan kompetensi yang akan diukur hingga tahap revisi oleh dosen pembimbing agar produk yang dikembangkan lebih baik lagi.

Tahap pengembangan telah menghasilkan produk berupa media diorama berbasis lingkungan sosial pada materi ayo cintai lingkungan. Menurut (Gambini dkk., 2015, hal. 473) metode yang disarankan untuk menggunakan media Diorama mempromosikan persatuan yang erat antara informasi yang dipelajari dan aspek emosional, yang umumnya terpinggirkan dalam pengajaran. Media yang dikembangkan dapat dipastikan menjadi bagian dari sebagian kehidupan manusia yang memerlukan revisi dan produk ini telah direvisi memenuhi kelayakan bahasa, materi, dan media. Media diorama yang dikembangkan mempunyai keunikan dalam penyajian materi ayo cintai lingkungan, kebahasaan dan juga dari aspek kekhasan mediana. Dari aspek penyajian materi, diintegrasikan antara materi ayo cintai lingkungan dan media diorama seirama atau satu tujuan.

Sajian dalam media diorama ditinjau dari segi desainnya menyajikan bagian-bagian dari lingkungan yang sehat yang merupakan tujuan dari keberagaman baik sesama masyarakat disekitar maupun dari segi keberagaman beragama yang dapat diintegrasikan menjadi satu sajian pembelajaran yang menarik.

Salah satu penelitian relevan yang menjadi rujukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Penelitian oleh Lestari Tri (2015) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Tema Ekosistem di Sekolah Dasar". Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Ketintang I Surabaya. Penelitian ini menggunakan media diorama dengan ilustrasi gambar yang mewakili materi pembelajaran yang disajikan. Dari penelitian tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran yang berbeda. Peneliti menggabungkan ilustrasi gambar dengan bentuk yang hampir menyerupai bentuk asli lingkungan dan manusia yang diperkecil dengan skala 1:100 berdimensi 1,9 cm. Peneliti juga meintegrasikan pembelajaran tentang keberagaman dan lingkungan sehat yang di dalamnya memuat pembelajaran bermakna yang belum pernah dilakukan oleh peneliti lain. Tampilan media diorama juga menyajikan bentuk yang sesuai dengan usia siswa sehingga lebih menarik bagi siswa untuk belajar melalui media diorama.

## 2. *Kelayakan Media Diorama Berbasis Lingkungan Sosial*

Hasil kelayakan media diorama berbasis lingkungan sosial menunjukkan bahwa media secara keseluruhan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan media dibuktikan dari hasil evaluasi dari ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Pengembangan kuisisioner media diorama berbasis lingkungan sosial di sesuaikan dengan ketentuan penilaian media untuk siswa yang dikeluarkan oleh BSNP dan peneliti memodifikasi kuisisioner tersebut dengan instrumen media pembelajaran yang peneliti kembangkan. BSNP (2006) mengemukakan bahwa standar media pembelajaran meliputi empat komponen yaitu: kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan. Berdasarkan analisis hasil penelitian, diperoleh hasil penilaian sebagai berikut. Kelayakan isi divalidasi oleh ahli materi pada media diorama berbasis lingkungan sosial dibagi menjadi 3 aspek yaitu kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan Kompetensi Dasar.

Media pembelajaran diorama memperoleh rata-rata 0,82 dari nilai skor maksimal 4. Hal ini membuktikan bahwa ahli materi menyatakan bahwa media diorama berbasis lingkungan sosial dalam kategori "sangat layak" dari aspek kesesuaian materi dengan Kompetensi inti dan sesuai dengan ketentuan yang tertera pada BSNP.

Kelayakan media/desain pada diorama berbasis lingkungan sosial dibagi menjadi tiga aspek penilaian yang tertuang dalam BSNP yaitu ukuran, desain. Media/desain dalam komik digital memperoleh skor 0,82 dari nilai skor maksimal 4 dari warna, tata letak, ukuran huruf, proporsi obyek sesuai dengan realita, dan ilustrasi gambar. Hal ini juga membuktikan media/desain dalam diorama berbasis lingkungan sosial dalam kategori "sangat layak".

## 3. *Respon pengguna media diorama berbasis lingkungan*

Respon pengguna terhadap media diorama yang dikembangkan setelah divalidasi dan dilakukan revisi maka peneliti membagikan angket terhadap peserta didik. Dari hasil angket respon peserta didik dapat diketahui bahwa ketertarikan peserta didik terhadap: 1) kesinambungan isi media

diorama terhadap materi sebesar 83 % termasuk dalam kategori baik, 2) desain tampilan media diorama yang dikembangkan memiliki tampilan desain yang menarik dari segi tampilan dan penempatan tata letak 3) aspek ketertarikan materi menunjukkan materi yang disajikan sudah membantu peserta didik untuk mengingat dan mencapai tujuan pembelajaran hal ini terlihat dari persentase ketertarikan siswa terhadap bahan ajar diorama sebesar 80 % termasuk dalam kategori baik.

Melalui kegiatan ini, dengan bimbingan guru, siswa menggunakan media diorama berbasis lingkungan sosial. Siswa dengan antusias dalam mencari informasi dan bertanggungjawab terhadap informasi yang diperoleh, sehingga pengetahuan siswa mengenai lingkungan sosial dapat meningkatkan hasil belajar dan mengubah sikap siswa, menurut (Doomhig dkk., 2021) siswa mempersepsikan kesulitan yang diinginkan secara lebih positif, hal yang mengubah sikap siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa dipersepsikan secara positif oleh guru melalui angket dan respon dari siswa itu sendiri.

#### 4. Efektivitas Pengembangan Media Diorama

Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IV SD Negeri 27 Lubuklinggau. Tahap awal penelitian, yaitu dilaksanakan pretest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kemudian dilakukan kegiatan proses pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan perlakuan yang berbeda. Tahap selanjutnya, yaitu dilaksanakan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam penelitian ini materi yang diberikan adalah materi ayo cintail lingkungan. Media diorama berbasis lingkungan sosial merupakan alat atau sumber belajar yang berisi materi yang dirancang dengan menarik mungkin dalam bentuk cetak. Menurut (Kanzoe dkk., 2023) Studi mengungkapkan bahwa sumber belajar secara langsung mempengaruhi seberapa sukses implementasi pedagogis terlepas dari pembelajaran dan konteks pendidikan. ketersediaan sumber belajar sangat penting dalam mengelola mata pelajaran dan memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan kemampuannya.

Hasil analisis pretest menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan awal siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sementara, hasil analisis posttest menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tersebut karena adanya pemberian perlakuan berupa penggunaan media diorama berbasis lingkungan sosial. Perbedaan rata-rata hasil belajar menunjukkan bahwa media diorama berbasis lingkungan sosial efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 27 Lubuklinggau.

Hasil penelitian diketahui bahwa menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil postes untuk kelas kontrol adalah sebesar 6,33 dengan standar deviasi 9,57. Sementara untuk rata-rata kelas eksperimen (menggunakan media diorama berbasis lingkungan sosial) adalah sebesar 78,67 dengan standar deviasi 8,061,8 % . Dengan standar deviasi gabungan sebesar 8,85 maka dapat dihitung nilai effect size sebesar 0,587 termasuk dalam kriteria besar.

## Kesimpulan

1. Media diorama merupakan kotak yang melukiskan suatu pemandangan yang mempunyai latar belakang dengan perspektif sebenarnya. Pengembangan media diorama ini menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu define (tahap pendefinisian), design (tahap perancangan), develop (tahap pengembangan), dan disseminate (tahap penyebaran). Dalam menggunakan model pengembangan 4-D ini, peneliti hanya melakukan tahap pendefinisian, tahap perancangan, dan tahap pengembangan saja, sehingga tahap penyebaran tidak dilakukan.
2. Dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator sangat layak dengan sedikit masukan. Begitu juga dengan aspek bahasa dan media sangat layak digunakan dengan sedikit masukan untuk lebih menyempurnakan media pembelajaran diorama berbasis lingkungan sosial.
3. Respon siswa kelas IV SD Negeri 27 Lubuklinggau dalam penggunaan media diorama terdiri atas tiga aspek yaitu aspek materi, aspek bahasa, dan aspek media. Dari ketiga aspek respon diperoleh hasil rata-rata respon 81,33%, sehingga media diorama berbasis lingkungan sosial dikategorikan sangat praktis. Tes yang digunakan dalam pengembangan media hanya untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. ditunjukkan dengan hasil penghitungan effect size sebesar 1,507 atau 93,33 % termasuk dalam kategori besar, dari hasil pretest dan posttest diperoleh peningkatan hasil tes.

4. Efektivitas penggunaan bahan ajar atau media diorama berbasis lingkungan sosial, bahan ajar efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

### Saran

1. Pengembangan research and development atau 4D yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran, pada keempat tahap tersebut masih banyak kekurangan dan belum optimal dalam pelaksanaannya.
2. Media yang dikembangkan belum terintegrasi dengan materi dalam pembelajaran. Hal tersebut membuka bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan media sesuai dengan materi yang ada dalam pembelajaran.
3. Respon pengguna terhadap media diorama berbasis lingkungan sosial sudah baik, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk dapat mengembangkan bahan ajar atau media diorama pada materi yang lain pada pembelajaran PPKn di Sekolah dasar.
4. Efektivitas penggunaan bahan ajar atau media diorama berbasis lingkungan sosial, bahan ajar efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

### Referensi

- Doomhig, M., Bone, B., Siek, J., Bolt, S., Gick, K., & Beny, J. (2021). *The use of diorama media on humans and the environment enable students to learn human material and environment through the medium of dioramas*. 176 (May).
- Ermiana, I., Witono, H. A. H., & Khair, B. N. (2019). Pengembangan Media Berdasar Komputer (CBI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas III Di SDN 12 Ampenan. *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN) 2019*, 1(1), 297–303.
- Emiliano, G., (2020) *Student learning outcomes in class V elementary school education which includes quality education*. 188 (January)
- Gambini, A., Pezzotti, A., Broglia, A., & Poli, A. (2015). *The Digital Diorama project : the design*. 182(369), 470–476.
- Hasanah, U., & Nulhakim, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, 1(1), 91.
- Kanzoe, J., Deon Z., Myti, H., Zerk, N., Neon, Y., (2023). *Scientific analysis of learning resources in basic education*, Yonilyte, 8(3).
- Lestari, T. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Tema Ekosistem di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 114–124.
- Rahayu, A. S. (2017). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)*. Bumi Aksara.