

PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA UNTUK MENINGKATKAN ANALISIS PERAN EKONOMI DALAM KEHIDUPAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR

Anisatul Badriah¹, Ilmawati Fahmi Imron², Alfi Laila³

e-mail: anisatul.badriah@gmail.com, ilmawati@unpkediri.ac.id, alfilaila@unpkediri.ac.id

¹ Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jawa Timur, Indonesia

^{2,3} Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jawa Timur, Indonesia

Abstrak

Permasalahannya adalah rendahnya motivasi belajar pada siswa kelas V dalam mengikuti pembelajaran. Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Akibatnya siswa merasa kurang bersemangat dan kurang antusias mengikuti pembelajaran. Dari permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan produk media pembelajaran diorama dengan tujuan mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media diorama pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research And Development (R&D)* model ADDIE. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE ini terdiri dari 5 lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode angket dan studi dokumen. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen wawancara, angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif kualitatif. Subjek uji coba skala kecil terdapat 1 guru dan 14 siswa sedangkan dalam uji coba skala besar terdapat 1 guru dan 26 siswa dalam satu kelas tersebut. Dari hasil perhitungan KBK soal evaluasi pada skala kecil menggunakan media diorama pada SDN Mrican 2 mendapatkan nilai sebesar 36%. Sedangkan hasil evaluasi pada skala besar dengan menggunakan media diorama pada SDN Mrican 1 mendapatkan nilai sebesar 88%. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil evaluasi dengan menggunakan media diorama sangat layak untuk membantu dalam proses pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Media Diorama, Analisis Peran Ekonomi, Kehidupan Sosial

Abstract

The problem is the low motivation to learn in class V students in participating in learning. Lack of use of media in learning Social Sciences. As a result, students feel less enthusiastic and less enthusiastic about participating in learning. From these problems, researchers developed diorama learning media products with the aim of knowing the validity, effectiveness, and practicality of diorama media in social studies subjects. This research is a type of research and development (RnD) ADDIE model. The research and development steps for the ADDIE model consist of 5 five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques used are questionnaires and document studies. Data collection techniques using interview instruments, questionnaires and tests. The data analysis technique used is a qualitative descriptive data analysis technique. The subject of the small-scale trial was 1 teacher and 14 students while in the large-scale trial there were 1 teacher and 26 students in one class. From the results of the KBK calculation, the evaluation questions on a small scale using diorama media at SDN Mrican 2 obtained a score of 36%. While the evaluation results on a large scale using diorama media at SDN Mrican 1 get a value of 88%. So it can be concluded that the evaluation results using diorama media are very feasible to assist in the learning process in the classroom

Keywords: Diorama Media, Economic Role Analysis, Social Life

Pendahuluan

Pendidikan sekolah dasar sangat penting karena potensi anak berkembang pada tingkat ini dan berfungsi sebagai pondasi pertama untuk memperoleh keterampilan di tingkat yang lebih tinggi. Siswa sekolah dasar lebih cepat tanggap dalam memperoleh informasi, sehingga diperlukan proses pembelajaran yang berkualitas agar berbagai tahapan pertumbuhan belajar siswa berjalan dengan lancar (Kosilah & Septian, 2020). Sejumlah faktor dapat berkontribusi terhadap kesulitan belajar anak. Salah satunya adalah cara penyampaian guru di kelas yang dapat menyebabkan siswa, khususnya di sekolah dasar seperti kurang memahami materi yang diajarkan. Karena siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan untuk memahami informasi yang dilihat ataupun didengar, maka peran guru dalam pembelajaran tersebut masih sangat dibutuhkan (Yestiani & Zahwa, 2020). Tidak dapat dipisahkan bahwasannya siswa atau peserta didik dituntut mampu mempelajari beberapa mata pelajaran dalam satu periode, dimana mereka memiliki karakteristik yang berbeda-beda sehingga guru sebagai pembimbing pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik siswa baik sebagai individu maupun kelompok. Proses terjadinya interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar yang saling berkaitan disebut dengan sistem pembelajaran (Pranandari et al., 2022).

Agar proses pembelajaran dapat memberikan instruksi yang efektif dan mencapai hasil pembelajaran terbaik, penting untuk memahami karakteristik murid mereka. Karakteristik siswa adalah sifat unik yang dimiliki siswa, dan dapat berdampak pada seberapa berhasil mereka menyelesaikan tujuan akademiknya. Salah satu disiplin ilmu yang diajarkan dalam kurikulum pendidikan dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang mempelajari bagaimana orang berinteraksi satu sama lain. Mata pelajaran IPS pada tingkat sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia mengenai segala aspek kehidupan serta interaksi dalam kehidupan bermasyarakat (Susanto, 2016). Kemampuan siswa untuk peka terhadap masalah sosial yang berkembang di masyarakat, memiliki sikap peduli, mengatasi konflik, dan mampu mencari solusi atas masalah sehari-hari baik bagi diri sendiri maupun orang-orang di sekitarnya, dalam masyarakat adalah semua hal yang dipelajari IPS mata kuliah bertujuan untuk berkembang (Surahman & Mukminan, 2017). Siswa yang mempelajari studi sosial mendapatkan informasi dan keterampilan yang dapat mereka gunakan untuk menjadi warga negara yang produktif sesegera mungkin (Susanto, 2016). Pendidikan IPS merupakan penyederhanaan dari beberapa disiplin ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara dan agama yang diorganisasikan serta disajikan secara ilmiah untuk tujuan pendidikan. Tujuan ilmu-ilmu sosial adalah untuk membantu siswa mencapai potensi penuh mereka dengan memupuk sifat-sifat berikut: (1) Kepekaan terhadap berbagai masalah sosial yang muncul dalam masyarakat; (2) Sikap mental yang positif untuk memberantas segala ketidakadilan sosial; dan (3) Kompetensi dalam menangani masalah yang muncul dalam keseharian, baik masalah yang menimpa pribadi ataupun umum. Maka dari tujuan IPS tersebut dilakukanlah observasi guna mengetahui kondisi siswa saat pembelajaran IPS, sudah sesuaikah tujuan pembelajaran IPS dengan pembelajaran di sekolah dasar saat ini.

Kehidupan sosial manusia dalam masyarakat merupakan satu-satunya yang tercakup dalam IPS. Dengan demikian, lingkungan masyarakat berfungsi sebagai sumber utama IPS. Hubungan sosial, ekonomi, budaya, psikologi, sejarah, geografi, dan politik adalah contoh aspek kehidupan sosial yang berakar pada masyarakat. Siswa harus memberikan masukan tentang masalah kehidupan nyata ketika belajar IPS. Untuk melakukan ini, siswa harus diberikan pengalaman belajar praktis, seperti mengajari mereka cara menggunakan alat pendidikan yang mendorong kreativitas (Munifah et al., 2020). Anak tidak dapat mengkonkretkan isi yang dipelajari ketika pengajar menjelaskan pembelajaran tanpa menggunakan media. Namun dengan adanya bantuan media, niscaya guru akan dapat dengan mudah mengarahkan tujuan materi pembelajaran secara nyata pada saat pembelajaran terjadi.

Berdasarkan hasil angket *need assessment* terhadap guru kelas V SDN Mrican 1 pada tanggal 11 september 2022 menunjukkan bahwa terjadi beberapa permasalahan pada materi jenis-jenis usaha ekonomi berdasarkan Sumber Daya Alam. Masalah-masalah ini termasuk fakta bahwa siswa menganggap metode yang diajarkan guru membosankan, dan guru tidak dapat menggunakan alat pembelajaran, yang membuat siswa kurang bersemangat untuk berpartisipasi di kelas. Hasil persentase

need assessment siswa kelas V di SDN Mrican 1 terungkap bahwa 75% siswa secara keseluruhan mendapat nilai di bawah KKM. Hal ini disebabkan karena tidak tersedianya sumber belajar untuk memotivasi dan membangkitkan minat siswa dalam mempelajari berbagai jenis peran ekonomi dalam IPS. Guru harus secara ketat mengawasi kelas selama kegiatan pembelajaran di sekolah untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Kegiatan tersebut tidak luput dari media pembelajaran yang berguna menunjang keberhasilan proses pembelajaran serta dapat tersalurkan dengan baik maupun teratur. Segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan konsep atau informasi selama proses pembelajaran untuk menarik minat siswa dan membuat belajar lebih menyenangkan disebut sebagai media pembelajaran. Melalui berbagai rangsangan, media pembelajaran digunakan untuk memberikan pesan pembelajaran dalam bentuk bahan ajar kepada audiens yang dituju, memungkinkan mereka memperoleh pengalaman baru dan mencapai tujuannya (Ismawan & Khaafidho, 2019).

Permasalahan-permasalahan tersebut menjadikan proses pembelajaran terganggu, sehingga untuk mengatasinya perlu adanya inovasi baru berupa pengembangan media penunjang untuk pembelajaran yang lebih praktis, efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk memberi stimulus respon pada siswa sehingga pembelajaran menjadi mudah (Cahyani et al., 2022). Tujuan media pembelajaran yaitu untuk memberikan pengalaman baru kepada penerima pesan dengan menyampaikan pesan pembelajaran dalam bentuk bahan ajar melalui berbagai rangsangan (Ismawan & Khaafidho, 2019). Dengan keberadaan fasilitas yang mendukung, siswa merasa tertarik untuk mempelajari. Secara umum, tujuan media dalam pendidikan adalah untuk memperjelas komunikasi agar tidak terlalu bertele-tele (hanya berupa kata-kata lisan atau tertulis). Melalui frase atau kalimat tertentu, media dapat menyampaikan apa yang tidak dapat dikomunikasikan oleh guru, sehingga memudahkan anak-anak atau siswa untuk memahami apa yang diajarkan. Guru harus menguasai seni menciptakan materi pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan efisiensi, minat, motivasi, dan kreativitas kelas mereka (Nasir et al., 2018). Guru harus mampu menciptakan bahan ajar yang menarik bagi siswa dan interaktif disamping memiliki kemampuan teknis yang diperlukan (Siwi et al., 2018).

Media diorama merupakan jenis media yang sesuai dengan materi pelajaran dan kualitas siswa. Penggunaan media diorama dibenarkan karena dapat menciptakan lingkungan tiga dimensi dengan item ilustrasi di lokasi tertentu untuk memicu pemikiran kreatif siswa tentang materi pelajaran. Media diorama ini menggambarkan suatu hal tertentu, seperti gunung, lautan, sawah, hutan, dan lain-lain, dan dimanfaatkan dalam bentuk-bentuk material peran ekonomi yang berbasis sumber daya alam. Siswa akan di suguhkan sebuah ilusi atau bahasa visual untuk memahami konsep mengenai materi yang disampaikan dimana sangat sesuai dengan karakteristik siswa dan perkembangan psikologi siswa, serta melatih kemampuan motorik siswa menjadi lebih maksimal. Peneliti menggunakan media ini karena bahan-bahan pembuatannya terjangkau baik dari segi harga maupun material yang akan digunakan, pemanfaatannya dalam pembelajaran bersifat kontinuitas atau dapat dipakai berulang-ulang, dapat menggambarkan keadaan sebenarnya, dapat memperlihatkan bagian atau keadaan tertentu yang dalam model nyatanya sulit dilihat.

Penelitian oleh Jannah dan Basit menyatakan bahwa penerapan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa (Jannah & Basit, 2019). Hasil penelitian ini diketahui bahwa hasil belajar kognitif siswa meningkat setelah diberi perlakuan menggunakan media diorama. Dibuktikan dengan data hasil persentase pratindakan sebanyak 90% siswa mendapatkan nilai belum tuntas dan 10% siswa telah memperoleh nilai tuntas. Pada siklus pertama mengalami peningkatan yang mana 40% siswa memperoleh nilai belum tuntas dan 60% siswa telah memperoleh nilai tuntas. Pada siklus 2 data hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan yaitu 10% siswa belum memperoleh nilai tuntas dan 90% siswa telah memperoleh nilai tuntas. Penelitian yang dilakukan oleh Sapitri dkk, Temuan proyek penelitian yang diberi nama Pengembangan Media Diorama untuk IPS Kelas IV SD ini juga menunjukkan media diorama cocok diterapkan dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD (Sapitri et al., 2021).

Metode

Pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) ini merupakan teknik penelitian yang digunakan untuk membuat item spesifik dan mengevaluasi keefektifannya. Model ADDIE digunakan oleh para peneliti dalam pembuatan produk ini. Tahapan model ADDIE mencerminkan pendekatan pengembangan instruksional yang sistematis (berurutan), atau semua konten telah diuji dalam praktik untuk mencapai tujuan, oleh karena itu model ini dipilih. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran diorama pada materi jenis-jenis peran ekonomi masyarakat berdasarkan sumber daya alam yang dilakukan secara bertahap. Dimana setiap tahap yang dikembangkan melalui langkah-langkah yang mengacu pada tujuan. Dengan menggunakan metode pengembangan R&D, peneliti mampu mengembangkan produk media diorama yang layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Pada penerapannya peneliti menggunakan sistem perbandingan antar dua sekolah yaitu 1) Siswa kelas 5 SDN Mrican 1 dengan penerapan penggunaan media; dan 2) Siswa kelas 5 SDN Mrican 2 kota Kediri dengan penerapan tanpa adanya penggunaan media dan penerapan penggunaan media. Uji coba skala terbatas dan uji coba skala besar digunakan dalam subjek penelitian. Satu guru dan 14 siswa membentuk kelas dalam uji coba skala terbatas, sedangkan satu guru dan 26 siswa membentuk kelas dalam uji coba skala besar. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui ujian, kuesioner, dan wawancara. Pendekatan yang digunakan adalah analisis data penelitian adalah metode deskriptif kualitatif. Tujuan metode ini adalah untuk menilai kelayakan dan efektivitas produk.

Tabel 1 Kriteria Tingkat Validitas dan Kepraktisan Produk

Skor	Kategori Validitas	Ket.	Kategori Kepraktisan	Ket.
81% -100%	Sangat valid	Sangat baik untuk digunakan	Sangat Praktis	Tidak perlu revisi
61% -80%	Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil	Praktis	Revisi kecil
41% -60%	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar	Cukup Praktis	Revisi sedang
21% -40%	Kurang valid	Tidak boleh digunakan	Tidak Praktis	Revisi besar
0% -20%	Tidak valid	Tidak boleh digunakan	Sangat Tidak Praktis	Tidak dapat digunakan

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Pada tahap analisis kebutuhan peneliti dapat menentukan apa yang siswa butuhkan saat proses pembelajaran berlangsung dan tahap ini permasalahan yang diketahui dapat diperbaiki dan dipelajari. Berdasarkan hasil wawancara guru dapat disimpulkan bahwa kebutuhan saat pembelajaran di kelas adalah sebuah inovasi berupa media pembelajaran yang memberikan pengalaman baru kepada siswa guna meningkatkan pengetahuan kognitif. Data yang diperoleh dari analisis kebutuhan kemudian digunakan untuk membuat rancangan media yang akan dikembangkan. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa media visual pada materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA. Media yang dikembangkan akan diujikan kepada ahli sebelum diuji coba pada siswa.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli

No	Keterangan	Validator Ahli		
		Media	Materi	Pembelajaran
1	Total Skor	85	54	39
2	Skor Maksimal	100	55	45
3	Persentase Skor	85%	98%	87%
Nilai Rata-rata			90%	

Hasil persentase dari upaya validasi media ketiga validator menghasilkan hasil sebesar 98%, 87%, dan 85%, dengan nilai rata-rata 90%. Media diorama dinyatakan layak berdasarkan kategori tingkat kelayakan/validitas yang menyatakan nilai prosentase 81% - 100% termasuk dalam kategori layak/valid untuk diterapkan pada siswa sekolah dasar, dapat disimpulkan dari hasil tersebut. Implementasi datang setelah uji validasi produk selesai. Tahap ini dilakukan untuk menilai aplikatif media yang dikembangkan. Temuan survei reaksi guru dan siswa memberikan informasi tentang penerapan media. 86% guru menanggapi kuesioner, sementara 99% siswa melakukannya. Keefektifan media yang dibuat dapat diketahui saat masih dalam tahap penilaian dengan membandingkan hasil posttest/evaluasi siswa dengan nilai KKM sekolah sebesar 75.

Tabel 3 Hasil Angket Kepraktisan Media

No	Keterangan	Pengguna	
		Guru	Siswa
1	Total Skor	56	190
2	Skor Maksimal	65	192
3	Persentase Skor	86%	99%

Tabel 4 Hasil Evaluasi Uji Coba Skala Terbatas dan Skala Luas

No	Keterangan	Kelas Uji Coba Lapangan Utama	
		Skala Terbatas	Skala Luas
1	Jumlah Siswa	14	21
2	Nilai Terendah	28	64
3	Nilai Tertinggi	88	96
4	Rata-rata Nilai	65	82,08
5	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	9	3
6	Jumlah Siswa Tuntas	5	24
KBK (%)		36%	88%
Peningkatan			24%

Temuan ini menunjukkan dengan menggunakan media diorama menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibuktikan dengan peningkatan rata-rata KBK sebesar 24% dalam penguasaan pembelajaran klasikal. Jika 85% siswa yang mengikuti tes mendapat nilai kurang dari 75, maka dianggap berhasil atau tuntas bahwa siswa tersebut telah mempelajari materi tersebut. Lima siswa berhasil menyelesaikan percobaan skala kecil yang telah dilakukan dengan 14 siswa kelas V, sedangkan sembilan siswa belum tuntas. Soal penilaian skala terbatas mendapat nilai 36% berdasarkan temuan perhitungan KBK. Berdasarkan temuan evaluasi ekstensif yang dilakukan terhadap 24 siswa kelas V, 21 siswa menyelesaikannya dan 3 siswa tidak menyelesaikannya. Soal postes mendapatkan nilai 88% berdasarkan hasil perhitungan KBK. Oleh karena itu, dapat dikatakan sangat layak dan efektif untuk mengadopsi penggunaan media diorama dalam mata pelajaran IPS tentang berbagai bentuk peran ekonomi masyarakat berdasarkan sumber daya alam.

Pembahasan

Diorama adalah representasi tiga dimensi miniatur yang digunakan untuk menggambarkan skenario, fenomena, atau fenomena aktif lainnya (Evitasaki & Aulia, 2022). Media diorama sebagai pengganti bahan pembelajaran tradisional untuk meningkatkan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Diorama dapat berfungsi sebagai museum mini, instrumen

yang efektif untuk memelihara catatan yang akurat, sarana untuk mendirikan museum di sekolah untuk meningkatkan jumlah bahan ajar dan pembelajaran yang tersedia di kelas, dan cara untuk merekam pengetahuan budaya dan sejarah yang penting (Mukti Prabowo & Wulandari, 2017). Warna-warna cerah digunakan untuk menampilkan objek diorama untuk menarik perhatian siswa dan membantu pembelajaran mereka. Buatlah bentuk-bentuk kemasan dan media visual yang autentik agar anak-anak dapat menangkap isi yang disampaikan (Sapitri et al., 2021). Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep sulit, penggunaan media diorama sangat penting dalam proses pendidikan. Diorama adalah representasi kecil tiga dimensi dari lanskap asli yang digunakan untuk memberikan pengetahuan dan informasi tentang peristiwa aktual yang telah terjadi. Di masa sekarang, masa lalu, dan masa depan. Seperti halnya mata pelajaran IPS materi peran-peran ekonomi berdasarkan SDA yang dimana tempatnya kurang begitu dimengerti contohnya di bidang pemukiman, perkebunan, kehutanan, dan kelautan.

Diorama, yang terdiri dari tampilan tiga dimensi kecil yang dimaksudkan untuk mereplikasi pemandangan atau benda nyata, biasanya digunakan untuk mengilustrasikan peristiwa atau proses untuk membangkitkan rasa ingin tahu orang yang mengamatinya. Diorama dapat menggambarkan barang-barang realistik yang sulit dipamerkan di ruang kelas. Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep sulit, penggunaan media diorama sangat penting dalam proses pendidikan. Fungsi perekonomian yang berbasis sumber daya alam, misalnya di bidang perumahan, perkebunan, kehutanan, dan kelautan kurang dipahami. Ini menyerupai kursus ilmu sosial dalam beberapa hal. Peneliti menggunakan media ini karena dapat menggambarkan bentuk dari keadaan yang sebenarnya, dapat menggambarkan isi dari sesuatu yang sulit untuk dipahami dalam dunia nyata, dan tersusun dari bahan-bahan yang murah, mudah diproduksi, dapat digunakan kembali.

Penelitian yang sama telah dilakukan oleh Sapitri merekomendasikan bahwa: (1) Media diorama dapat dikembangkan lebih lanjut untuk materi pembelajaran IPS lainnya, namun diperlukan analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, dan pemilihan siswa yang efektif. Sapitri melakukan penelitian yang sama dan memberikan rekomendasi berikut. materi terlebih dahulu; (2) Plywood yang dipilih harus berdiameter tebal agar engsel mudah dipasang di setiap sisi dan tidak pecah, serta dilakukan pengamplasan pada triplek (Sapitri et al., 2021). Berdasarkan saran tersebut peneliti dalam mengembangkan produk media diorama menggunakan bahan dasar media yaitu menggunakan balok kayu. Hal ini dilakukan atas pertimbangan bahwa balok kayu lebih kokoh dan tidak mudah rusak atau patah.

Bahan yang digunakan pembuatan media Diorama pada penelitian dan pengembangan ini adalah Balok kayu, Kain flanel, Lem, Kertas, semen, styrofoam, dll. Kemudian ada Alat Gunting, *Cutter*, Cat Akrilik, dll. Pola Diorama berbentuk kotak bersekat berjumlah 4 sudut setiap sudut diisi berbagai tempat peran ekonomi masyarakat, contohnya pada sudut terdapat bidang agraris sebagai tempat dengan mata pencahariannya sebagai petani maupun buruh tani. Pada tahap desain media maka dilakukan beberapa langkah berikut ini: (1) Menentukan judul media, judul media yang dipilih harus sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator; (2) Membuat desain media menggunakan papan balok kayu; (3) Menentukan pola gambar pada kain flanel yang sudah di pilih; (4) Menempelkan styrofoam yang sudah didesain; (5) Merancang atau mendesain pola gambar yang menarik dan sesuai kompetensi dasar serta indikatornya; (6) Menyempurnakan diorama dengan aksesoris tambahan dengan warna-warni yang menarik agar dapat menarik perhatian siswa. Berikut desain model produk dari diorama:



Gambar 1 Tampilan Produk Sebelum dan Setelah Diwarna

Produk media diorama ini terdapat indikator kompetensi dasar, kompetensi inti, tujuan pembelajaran, indikator, materi dan *quiz*. Pada bagian kerangka mengalami penambahan di bagian pewarnaan yang belum sempurna agar guru dan siswa mengetahui jenis letak bidang pekerjaan yang cocok. Bagian materi ditambahkan miniatur orang yang dapat disentuh agar siswa dapat merasakan tekstur pada media dan informasi materi menjadi lebih rinci. Prinsip-prinsip pengembangan media Diorama bertujuan untuk membantu siswa dalam mempelajari materi jenis-jenis peran ekonomi masyarakat berdasarkan sumber daya alam. Media dibuat semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian siswa dan siswa menjadi lebih aktif. Tidak hanya saat pembelajaran di kelas saja media dikembangkan agar bisa digunakan dimanapun walaupun tanpa dampingan guru. Salah satu keuntungan menggunakan diorama sebagai alat pembelajaran visual tiga dimensi adalah mendorong siswa untuk aktif belajar. Keuntungan penggunaan media pembelajaran antara lain: (1) Menyeragamkan pemaparan materi pelajaran; (2) menjadikan kegiatan pembelajaran lebih jelas dan menarik; (3) Menjadikan kegiatan pembelajaran lebih interaktif; (4) Meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga; (5) Peningkatan kualitas hasil belajar siswa; (6) Menyediakan media pembelajaran kapan saja dan di mana saja; (7) Mendorong sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran; dan (8) Pergantian guru. Tampilan produk diorama yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran disajikan berikut ini:



Gambar 2 Materi Jenis-jenis Peran Ekonomi Masyarakat

Faktor pendukung dan yang menghambat dalam implementasi media diorama berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yaitu:

- 1) Siswa terlihat antusias terhadap media karena suatu hal yang baru, sehingga siswa akan menantikan pembelajaran yang akan kita sampaikan. Namun dalam penggunaannya di dalam kelas harus selalu didampingi oleh guru.
- 2) Siswa menjadi lebih antusias ketika terdapat pertanyaan yang mengenai materi yang ada dalam media. Hal ini harus didukung dengan penerjemah yang cepat dan cekatan sehingga dapat menjelaskan unsur-unsur yang ada pada diorama.
- 3) Penjelasan dikemas dengan rapi sehingga memudahkan siswa dalam pemahaman materi yang telah diajarkan dengan maksimal. Seiring dengan berjalannya pembelajaran, kemampuan siswa akan membaik setelah penggunaan media diorama. Hanya saja dibutuhkan tenaga ekstra karena murni dari suara dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik saat menjelaskan materi.

Berkurangnya pemahaman anak terkhusus pada tingkat sekolah dasar, dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kurangnya partisipasi guru dalam proses pendidikan (Yestiani & Zahwa, 2020). Peran guru masih sangat penting dalam situasi ini karena siswa sekolah dasar masih kesulitan menangkap apa yang mereka lihat dan dengar. Dengan menggunakan sumber belajar yang tepat, guru dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran. Namun, pendidik juga harus dilibatkan dalam penggunaan media diorama agar tujuan pembelajaran

Anisatul Badriah, Dkk | Pengembangan Media Diorama Untuk Meningkatkan Analisis Peran Ekonomi Dalam Kehidupan Sosial Siswa Sekolah Dasar

dapat tercapai. Kajian Avivah, "Pengembangan media diorama siklus air untuk meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar", menemukan bahwa media yang diproduksi terbukti sah berdasarkan hasil validasi media oleh para ahli dan praktisi (Afifah et al., 2022). Siswa memiliki kemampuan untuk menyerap materi pembelajaran yang dibuktikan dengan reaksi mereka yang bersemangat selama proses pembelajaran. Menurut penelitian Syahid, yang menggunakan sumber belajar diorama lingkungan untuk membantu siswa SD membaca lebih baik. Berdasarkan hasil penelitian, media diorama lingkungan dapat digunakan sebagai standar untuk menilai apakah media ini lebih efektif dalam membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan membaca di sekolah dasar. media diorama lingkungan digunakan oleh mereka yang peduli lingkungan maupun anak muda (Syahid et al., 2022).

Simpulan (Penutup)

Proyek yang dikembangkan di SD kelas V ini berupaya menyediakan produk media diorama untuk pembelajaran IPS dengan muatan fungsi ekonomi yang beragam. Media yang dikembangkan adalah benda media tiga dimensi yang berbentuk kotak-kotak yang menggambarkan atau menjelaskan suatu keadaan atau kejadian yang terjadi pada suatu lingkungan tertentu. Berdasarkan temuan uji validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan kajian kegunaan pengguna, Dari uji keefektifan pengguna diperoleh temuan sebagai berikut: (1) Validasi media diorama oleh ahli media sebesar 85%, dengan kategori sangat valid; (2) validasi media diorama oleh ahli materi sebesar 98% dengan kategori sangat valid; (3) validasi media diorama oleh ahli pembelajaran sebesar 87% dengan kategori sangat valid; (4) uji coba kepraktisan pada pengguna yaitu guru dan siswa memperoleh skor 86% dan 99% dengan kategori sangat layak; dan (5) uji keefektifan produk media diorama sebesar 88%, dengan hasil akhir media sangat layak dan efektif.

Daftar Pustaka

- Afifah, D. N., Widiyono, A., & Attalina, S. N. C. (2022). Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 528–533.
- Cahyani, A. D., Anjarini, T., & Khaq, M. (2022). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Karakter Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Pada Subtema 2 Kelas V SD Negeri Borowetan. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 3(1), 1–10.
- Evitasari1, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–9. <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/jrpd>
- Ismawan, & Khaafidho, G. (2019). *Pengembangan Media Diorama Pada Muatan Pembelajaran Ips Kelas IV-A Sdn Kalibateng Kulon 02 Kota Semarang*.
- Jannah, M., & Basit, A. (2019). Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Terapung : Ilmu – Ilmu Sosial*, 1(2), 67–77.
- Kosilah, & Septian. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6), 1139–1148.
- Mukti Prabowo, D., & Wulandari, D. (2017). Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Dalam Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 6(4). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj>
- Munifah, U., Nugraha, A., & Ganda, N. (2020). Pengembangan Media Diorama tentang Kegiatan Ekonomi di Lingkungan Sekitar untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 7(4), 167–174.
- Nasir, M. A. S., Putra, D. S., Setiawan, D., & Wagino. (2018). Upaya Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Smkn 1 Batipuh. *PAKAR PENDIDIKAN*, 16(1), 1–8.
- Pranandari, E., Tywula, N. S., Ningrum, H. S., Sugiarti, E., & Rahayu, P. S. (2022). Analisis Pembelajaran IPS Daring Pada Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 3(1), 39–44.
- Sapitri, N., Guslinda, & Zufriady. (2021). Pengembangan Media Diorama Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 10(6), 1589–1598. <http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v10i6.8556>.

- Anisatul Badriah, Dkk | Pengembangan Media Diorama Untuk Meningkatkan Analisis Peran Ekonomi Dalam Kehidupan Sosial Siswa Sekolah Dasar
- Siwi, M. K., Syofyan, R., & Hayati, A. F. (2018). Pengembangan Webtoon Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Micro Teaching Di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang. *PAKAR PENDIDIKAN*, 16(1), 47–59.
- Surahman, E., & Mukminan. (2017). Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 4(1), 1–13.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana. Kencana.
- Syahid, S. N. L., Maula, L. H., Nurmeta, I. K., Sulastri, A., & Ruslani. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Siswa SD melalui Media Pembelajaran Diorama Lingkungan. *JURNAL BASICEDU*, 6(3), 5181–5192. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia : Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 41–47.