

## Pengembangan Media Diorama Berbasis Audio Visual Pada Pembelajaran PKN Materi Keputusan Bersama Di Kelas V SDN 102063 Bangun Bandar

Hilyati Sari<sup>1</sup>, Beta Rapita Silalahi<sup>2</sup>

Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan

Corresponding Author: ✉ [hilyatisari99@gmail.com](mailto:hilyatisari99@gmail.com)

### ABSTRACT

Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan langkah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produk akhir. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 102063 Bangun Bandar yang menjadi sampel adalah siswa kelas VC dengan teknik random sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, angket dan dokumen. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis data awal/uji persyaratan analisis, uji t, uji gain, dan analisis data deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media diorama berbasis audiovisual layak digunakan dengan persentase penilaian komponen kelayakan isi 97,5%, komponen penyajian 95% dan komponen kebahasaan 75%. Media diorama berbasis audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar dengan adanya perbedaan rata-rata melalui uji t sebesar 2,181 dan peningkatan rata-rata (gain) sebesar 0,343 dengan kriteria sedang. Aktivitas siswa memperoleh skor dengan persentase 81% kriteria sangat tinggi pada pertemuan pertama dan memperoleh skor dengan persentase 85% kriteria sangat tinggi pada pertemuan 2. Simpulan ini adalah bahwa aktifitas dengan menggunakan media diorama berbasis audio visual sangat baik bagi siswa dan mempermudah guru dalam mengajar pkn keputusan bersama. Penelitian ini adalah media diorama berbasis audiovisual efektif digunakan pada pembelajaran Pkn materi keputusan bersama dan meningkatkan aktivitas siswa. Saran penelitian selanjutnya dapat menerapkan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran lain dengan menyesuaikan desain dan komponen media terhadap materi yang akan diajarkan.

### Keywords

Pengembangan, Diorama Berbasis Audio, Keputusan Bersama

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak dan kewajiban warga Negara yang harus dipenuhi baik melalui pendidikan formal, informal maupun nonformal. Menurut Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 pasal 1, pendidikan merupakan usaha yang direncanakan untuk mewujudkan proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian yang baik,

kecerdasan, serta keterampilan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Setiap warga Negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang layak.

Setiap kegiatan memiliki suatu tujuan yang harus dicapai begitu pula dengan kegiatan pendidikan. Tujuan kegiatan pendidikan telah dijelaskan dalam Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003, yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, mencerdaskan kehidupan bangsa, serta mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan nasional tersebut menjadi tolok ukur keberhasilan suatu kegiatan pendidikan. pembelajaran. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 menyatakan bahwa kurikulum tingkat satuan pendidikan adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan.

Sesuai Permendiknas Nomor 22 tahun 2013 tentang Standar Isi dalam mengembangkan K13 setiap satuan pendidikan harus memperhatikan prinsip pelaksanaan kurikulum yang salah satunya tercantum dalam standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah. Kurikulum dilaksanakan dengan menegakkan kelima pilar belajar, yaitu:

(1) belajar untuk beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; (2) belajar untuk memahami dan menghayati; (3) belajar untuk mampu melaksanakan dan berbuat secara efektif; (4) belajar untuk hidup bersama dan berguna bagi orang lain; (5) belajar untuk membangun dan menemukan jati diri, melalui proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Badan Standar Nasional Pendidikan,2006:10).

Salah satu pilar belajar tersebut sejalan PP No 19 tahun 2005 tentang Standar Proses dalam pasal 19 menyatakan bahwa proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang untuk menyalurkan kreativitas sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Berdasarkan PP tersebut sudah jelas bahwa proses pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan sehingga memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Hal tersebut harus didukung dengan memanfaatkan sumber belajar yang menarik, salah satunya dengan memanfaatkan media yang menarik dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang berlangsung di Indonesia saat ini

menggunakan kurikulum K13 yang terdiri atas beberapa kelompok mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang selalu ada di setiap jenjang pendidikan adalah Pendidikan Kewarganegaraan. Badan Standar Nasional Pendidikan menjelaskan bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Mata pelajaran PKn bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan:

(1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi; (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006:108).

Tujuan PKn tersebut di capai melalui proses pembelajaran yang terdiri dari beberapa aspek. Ruang lingkup mata pelajaran PKn meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) persatuan dan kesatuan bangsa; (2) norma, hukum dan peraturan; (3) hak asasi manusia; (4) kebutuhan warga negara; (5) konstitusi negara; (6) kekuasaan dan politik; (7) Pancasila; (8) globalisasi.

Permasalahan pembelajaran PKn tersebut juga masih terjadi di SD. Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan di SDN 102063 Bangun Bandar melalui data observasi, wawancara dan hasil belajar ditemukan informasi bahwa pembelajaran PKn selama ini berlangsung dengan media yang terbatas pada gambar yang ada pada buku teks siswa. Guru menggunakan metode ceramah dan bermain peran dalam pembelajaran. Berikut adalah kutipan dari wawancara guru mata pelajaran PKn: *"Pada saat pembelajaran, saya jarang menggunakan media yang inovatif, biasanya hanya menggunakan media yang ada di sekolah seperti buku teks serta gambar. Selain itu biasanya saya memanfaatkan siswa dalam pembelajaran, seperti kegiatan bermain peran..."*

Berdasarkan informasi tersebut ditemukan permasalahan mengenai kurang tersedia media pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar PKn materi keputusan bersama rendah. Guru belum optimal dalam menggunakan alat bantu mengajar. Media pembelajaran yang tersedia untuk pembelajaran PKn materi keputusan bersama terbatas pada gambar kegiatan musyawarah dan

voting yang ada pada buku teks guru dan siswa. Penyampaian materi tanpa media yang menarik membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Materi keputusan bersama membutuhkan media yang dapat menampilkan adegan kegiatan musyawarah dan voting yang nyata sehingga siswa dapat memahami secara langsung bagaimana proses musyawarah dan voting itu berlangsung.

Permasalahan tersebut didukung dengan perolehan hasil belajar PKn kelas V SDN 102063 Bangun Bandar yang memiliki rerata rendah yaitu 65, ditunjukkan dengan data, dari 20 siswa terdapat 7 siswa (51%) yang mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, sedangkan sisanya 13siswa (49%) nilainya dibawah KKM. Berdasarkan data tersebut maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dan meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran.

Untuk mengoptimalkan hasil belajar diperlukan berbagai faktor, salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran membantu siswa untuk menyerap informasi yang diberikan guru serta menjadi daya tarik siswa untuk memperhatikannya. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran diorama berbasis media audiovisual pada materi keputusan bersama untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media selama proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran ini siswa dapat memahami dan menerapkan cara mengambil keputusan bersama dan bentuk-bentuk keputusan. Media diorama berbasis audiovisual menyajikan contoh pengambilan keputusan secara konkret dalam bentuk miniatur pemandangan tiga dimensi. Selain itu media diorama berbasis audiovisual akan menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Media Diorama merupakan sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya (Sudjana, 2013:170). Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. Keunggulan penggunaan media diorama ini dalam pembelajaran yaitu: (1) cocok untuk pengajaran mata pelajaran ilmu fisika, biologi, sejarah dan berbagai macam mata pelajaran lainnya; (2) dapat memberikan gambaran situasi (kondisi) objek seperti aslinya, sehingga peserta didik mudah dalam menghayatinya (Prastowo, 2015:240).

Menurut Sudjana (2013:129) media audio untuk pengajaran, dimaksudkan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga terjadi proses belajar mengajar. Pengajaran juga akan lebih efektif apabila objek dan kejadian yang menjadi bahan pengajaran dapat

divisualisasikan secara realistik menyerupai keadaan yang sebenarnya.

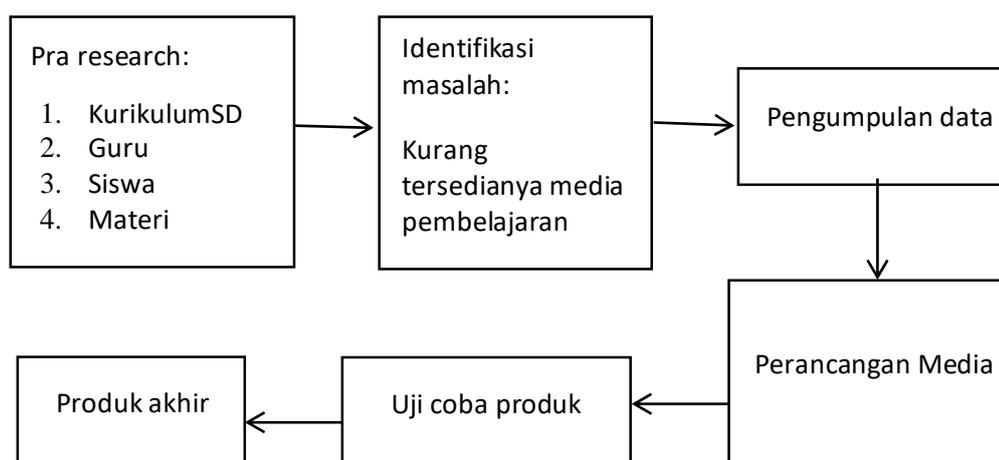
## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D). Metode penelitian dan pengembangan yaitu *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keaktifan produk tersebut (Sugiyono, 2010:407). Untuk menghasilkan produk yang dapat berfungsi dan dapat di gunakan maka produk tersebut perlu di uji keefektifan produk. Sedangkan Sukma dinata( 2015:164) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu proses atau langkah-langkah yang bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan. Produk yang di hasilkan dapat berupa buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas, model-model pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan dalam lingkup pendidikan digunakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam lingkup pendidikan. Misalnya untuk mengembangkan kurikulum, meningkatkan kemampuan guru, mengatasi masalah pembelajaran di kelas, mengatasi kekurangan media pembelajaran.

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2010:409). Langkah-langkah model ini terdiri dari 10 langkah sebagai berikut:(1)potensi dan masalah;(2)pengumpulan data;(3)desain produk;(4)validasi desain;(5)revisi desain;(6) uji coba produk;(7)revisi produk;(8) uji coba pemakaian; 9) revisi produk; dan 10) produk akhir

### Prosedur Penelitian



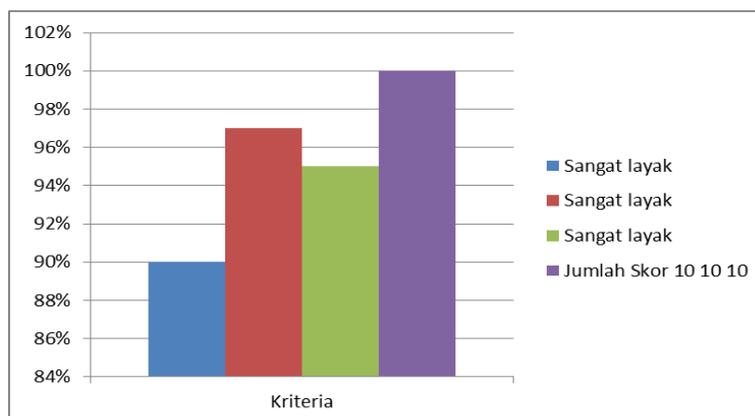
**Gambar 1.**  
**Skema Prosedur Penelitian**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penilaian Kelayakan Media Diorama Berbasis Audio Visual

Penilaian media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama dilaksanakan dalam 2 tahap. Penilaian tahap pertama berisi validasi penilaian kelengkapan komponen yang dinilai oleh pakar materi, pakar media dan pakar bahasa. Instrumen validasi penilaian terdiri dari 10 aspek yang ditanyakan dengan 5 kriteria. Kriteria sangat layak dengan rentang 80%- 100%, kriteria layak dengan rentang 60%-80%, kriteria cukup layak dengan rentang 40%-60%, kriteria kurang layak dengan rentang 20%-40% dan kriteria tidak layak dengan rentang <20%.

Hasil validasi penilaian oleh pakarmateri, media dan bahasa menunjukkan bahwa keseluruhan aspek mendapat respon positif dengan persentase 95%. Sepuluh aspek yang ditanyakan meliputi, isi materi yang ditampilkan sesuai dengan SK dan KD, adegan yang ditampilkan sesuai dengan materi pembelajaran, materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran mendapat respon positif (Ya) ada 3 dengan persentase 90% termasuk dalam kriteria sangat layak. Aspek lainnya yang meliputi judul, tujuan pembelajaran, materi bentuk keputusan bersama, materi menghargai keputusan bersama, gambar yang sesuai dengan isi cerita, tokoh adegan, dan rekaman percakapan adegan mendapat respon positif ada 7 dengan persentase 97% termasuk dalam kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil validasi penilaian oleh pakar materi, media dan bahasa, dapat disimpulkan bahwa media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama layak digunakan. Instrumen validasi secara keseluruhan terlampir pada lampiran. Dari data tersebut akan ditampilkan dalam statistik sebagai berikut.



**Gambar 2.**  
**Diagram Hasil Validasi Penilaian**

Media diorama berbasis audiovisual yang telah lolos penilaian tahap 1, selanjutnya dilakukan penilaian pada tahap 2 yang meliputi penilaian setiap komponen media. Komponen media yang dinilai adalah komponen isi, penyajian dan kebahasaan. Validasi penilaian komponen kelayakan isi dinilai oleh pakar materi, validasi penilaian komponen penyajian dinilai oleh pakar media dan validasi penilaian komponen kebahasaan dinilai oleh pakar bahasa.

### Keefektifan Media Diorama Berbasis Audiovisual

Hasil belajar kognitif yang didapat siswa digunakan untuk mengetahui keefektifan media diorama berbasis audiovisual. Hasil belajar kognitif siswa didapat dari nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* didapat sebelum pembelajaran PKn materi keputusan bersama menggunakan media diorama berbasis audiovisual dan nilai *posttest* didapat setelah pembelajaran PKn materi keputusan bersama dengan menggunakan media diorama berbasis audiovisual. Hasil belajar *pretest* dan *posttest* sebagai berikut.

**Tabel 1. Hasil Belajar Siswa *Pretest* dan *Posttest***

| <b>Tindakan</b> | <b>Rata- rata</b> | <b>Nilai tertinggi</b> | <b>Nilai terendah</b> | <b>Jumlah siswa tuntas</b> | <b>Ketuntasan belajar (%)</b> |
|-----------------|-------------------|------------------------|-----------------------|----------------------------|-------------------------------|
| <i>Pretest</i>  | 82,16             | 92                     | 45                    | 25                         | 85%                           |
| <i>Posttest</i> | 88,30             | 100                    | 65                    | 29                         | 97%                           |

Berdasarkan tabel 4.5 hasil belajar siswa kelas V SDN 102063 Bangun Bandar pada saat *pretest* dan *posttest* dapat diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* adalah 82,13 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 88,30. Berdasarkan data tersebut diketahui ada peningkatan dari nilai *pretest* ke nilai *posttest* sebesar 7,60%. Selain itu jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar juga meningkat. Jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar pada nilai *pretest* sebanyak 24 siswa (80%) dan jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar pada nilai *posttest* sebanyak 29 siswa (97%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PKn materi keputusan bersama siswa kelas V SDN 102063 Bangun Bandar terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media diorama berbasis audiovisual.

### Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan media diorama berbasis audiovisual dikaji lebih lanjut pada pembahasan. Pembahasan penelitian meliputi

pemaknaan temuan dan implikasi hasil penelitian. Pemaknaan temuan penelitian meliputi hasil validasi penilaian media diorama berbasis audiovisual, tanggapan siswa dan tanggapan guru, hasil belajar *pretest* dan *posttest* serta aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn materi keputusan bersama dengan media diorama berbasis audiovisual. Sedangkan implikasi hasil penelitian meliputi implikasi teoritis, praktis dan pedagogis.

### **Hasil Validasi Penilaian Media Diorama Berbasis Audiovisual**

Penilaian kelayakan media diorama berbasis audiovisual divalidasi oleh pakar materi, media dan bahasa dengan menggunakan instrumen validasi penilaian yang mengacu pada kriteria pemilihan media pembelajaran dari beberapa sumber ahli. Instrumen validasi penilaian ini berisi kelengkapan komponen yang ada pada media diorama berbasis audiovisual. Setelah semua komponen dinilai dan tidak mendapat respon negatif (tidak), maka penilaian media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama dilanjutkan pada tahap selanjutnya.

Validasi penilaian oleh ketiga pakar mendapat respon positif (Ya) dengan persentase 100%. Sepuluh aspek yang dinilai meliputi isi materi yang ditampilkansesuai dengan SK dan KD, adegan yang ditampilkan sesuai dengan materi pembelajaran, materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran, judul, tujuan pembelajaran, materi bentuk keputusan bersama, materi menghargai keputusan bersama, gambar yang sesuai dengan isi cerita, dan tokoh adegan. Hasil validasi tersebut berkaitan dengan teori Arsyad (2015:74) yang menyebutkan beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media diantaranya: (1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; (2) tepat untuk mendukung isi pelajaran.

Pada aspek isi materi yang ditampilkan sesuai dengan SK dan KD, adegan yang ditampilkan sesuai dengan materi pembelajaran, dan materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran mendapat respon positif (Ya). Berdasarkan penilaian tersebut media diorama berbasis audiovisual telah sesuai dengan isi materi keputusan bersama. Aspek selanjutnya judul, tujuan pembelajaran, materi bentuk keputusan bersama, materi menghargai keputusan bersama, gambar yang sesuai dengan isi cerita, dan tokoh adegan sudah tercantum dalam media diorama berbasis audiovisual. Ketujuh aspek ini mendapat respon positif (Ya) oleh ketiga pakar.

Berdasarkan penilaian kelayakan dari pakar materi, media dan bahasa media diorama berbasis audiovisual termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran PKn materi keputusan bersama. Setelah dikatakan sangat layak, maka dilakukan penilaian validasi pada setiap

komponen oleh pakar yang meliputi komponen kelayakan isi (materi), penyajian (media) dan bahasa.

### **Hasil Validasi Penilaian pada Setiap Komponen**

Komponen media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama dinilai oleh pakar materi, media dan bahasa. Skor yang diperoleh dari masing-masing pakar pada setiap komponen diakumulasikan kemudian dirata-rata.

Penilaian kelayakan media diorama berbasis audiovisual di uji deskriptif persentase dengan rumus dari Sudijono (2015:43) media diorama berbasis audiovisual dikatakan layak apabila komponen kelayakan isi, media dan bahasa memiliki rata-rata dengan persentase 61 % - 80 %. Apabila hasil penilaian pada setiap komponen melebihi dari persentase 61%, maka dapat disimpulkan bahwa media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama dikatakan layak.

Berdasarkan penilaian kelayakan oleh pakar materi keseluruhan aspek penilaian yang berjumlah 10 aspek, terdapat 1 aspek yang mendapat skor 3 yaitu pada aspek 5 sedangkan 9 aspek lainnya mendapat skor 4. Aspek yang mendapat skor 3 adalah pada aspek materi keputusan bersama telah tercakup secara keseluruhan dalam media diorama berbasis audiovisual. Aspek yang mendapat skor 4 antara lain materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD, kesesuaian materi yang disampaikan dengan tujuan pembelajaran, konsep yang digunakan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SD, materi keputusan bersama disajikan secara runtut, referensi yang digunakan relevan, disertai gambar yang berhubungan dengan materi keputusan bersama, dialog adegan cerita sesuai dengan materi yang dibahas, dan menyajikan contoh nyata bentuk pengambilan keputusan bersama. Hasil penilaian aspek tersebut sesuai dengan teori Anita (2008: 6.9) yaitu media harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran.

Berdasarkan penilaian kelayakan oleh pakar media keseluruhan aspek penilaian yang berjumlah 10 aspek, terdapat 2 aspek yang mendapat skor 3 yaitu aspek 4 dan 10 dan terdapat 8 aspek yang mendapat skor 4. Aspek yang mendapat skor 3 adalah pada aspek ukuran gambar dalam media diorama berbasis audiovisual yang dapat terlihat jelas dan keseluruhan komponen media dapat terlihat dengan jelas. Pada media diorama berbasis audiovisual gambar yang disajikan disesuaikan dengan suasana latar adegan pengambilan keputusan bersama.

Aspek yang mendapat skor 4 yaitu pada aspek penyajian konsep dari

yang mudah ke yang sukar. Aspek ini sejalan dengan Kerucut pengalaman Edgar Dale (dalam Arsyad, 2015: 14) bahwa penggunaan media digambarkan dari yang bersifat kongkret ke abstrak. Aspek yang mendapat skor 4 selanjutnya adalah pada aspek isi cerita yang disajikan dalam media diorama berbasis audiovisual menjabarkan materi dalam SK KD. Selain itu penyajian media diorama berbasis audiovisual dilengkapi gambar yang sesuai, media diorama berbasis audiovisual dilengkapi ilustrasi yang menarik perhatian siswa, desain tampilan media diorama berbasis audiovisual menarik minat belajar siswa, tata letak gambar dan obyek (tokoh adegan) yang proporsional. Tampilan media diorama berbasis audiovisual dibuat dengan gambar yang menarik serta ukuran dan tata letak yang diatur untuk menarik perhatian dan minat siswa untuk memperhatikan pembelajaran. Aspek tersebut sejalan dengan teori Arsyad (2015:76) mengenai mutu teknis media, yaitu pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, misalnya visual harus jelas dengan informasi yang ingin disampaikan. Aspek lainnya yaitu media diorama berbasis audiovisual mudah digunakan dalam proses pembelajaran, penyajian alur cerita dalam media diorama berbasis audiovisual dilakukan secara runtut. Penyajian media diorama berbasis audiovisual didesain agar mudah digunakan.

Berdasarkan penilaian kelayakan oleh pakar bahasa keseluruhan aspek penilaian yang berjumlah 10 aspek, keseluruhan aspek mendapat skor 3. Sepuluh aspek tersebut meliputi bahasa yang digunakan dalam percakapan adegan sesuai dengan EYD, bahasa yang digunakan dalam percakapan adegan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa, bahasa yang digunakan dalam percakapan adegan sesuai dengan tingkat perkembangan sosial emosional siswa, bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk merespon. Bahasa yang digunakan dalam percakapan adegan pengambilan keputusan bersama disesuaikan dengan tingkat kemampuan bahasa siswa sehingga siswa mudah untuk memahami isi percakapan. Aspek lain yang mendapat skor 3 adalah pada aspek pesan yang disampaikan mudah dipahami siswa. Kelima aspek lainnya adalah menggunakan kalimat efektif, kalimat yang digunakan dalam percakapan adegan mudah dipahami siswa, dialog/percakapan adegan jelas, singkat dan informatif, penggunaan kata yang sederhana dalam percakapan adegan pengambilan keputusan bersama, penggunaan istilah yang sederhana dalam dialog/ percakapan adegan.

Berdasarkan hasil penilaian dari pakar materi, media dan bahasa terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki. Perbaikan pada media meliputi penambahan efek suara pada adegan pengambilan keputusan bersama di sekolah, pemilihan warna *background* ruang tamu pada adegan pengambilan

keputusan bersama di keluarga perlu memilih warna yang cerah yang menarik perhatian siswa, pemilihan nama tokoh menggunakan nama yang biasa digunakan masyarakat saat ini dan memperbaiki detail gambar tokoh.

Aspek kajian empiris yang mendukung penelitian ini adalah penelitian Mas Hudul Khaq (2014) yang mengembangkan media diorama tiga dimensi untuk matapelajaran di SD hasil penilaian oleh ahli materi I dengan 3,1 dengan kategori layak, ahli materi II dengan 3,1 dengan kategori layak, ahli media I dengan 3 dengan kategori layak, ahli media II dengan 3 dengan kategori layak, angket siswa dengan 79,42 dengan kategori layak. Penilaian dari ahli materi, media dan bahasa serta angket siswa dapat diartikan bahwa media diorama layak digunakan sebagai media pembelajaran di SD.

Validasi penilaian setiap komponen oleh pakar materi, media dan bahasa pada media diorama berbasis audiovisual mendapat persentase rata-rata komponen kelayakan isi 97,5%, komponen kelayakan penyajian 95% dan komponen kebahasaan 75%. Hasil penilaian media diorama berbasis audiovisual pada setiap komponen telah melebihi dari persentase 61%, maka dapat dikatakan bahwa media diorama berbasis audiovisual dinyatakan layak digunakan untuk pembelajaran PKn materi keputusan bersama.

Pengembangan media diorama berbasis audiovisual ini belum melaksanakan langkah produksi massal. Media diorama berbasis audiovisual belum diproduksi secara massal dikarenakan perlu diuji beberapa kali sehingga dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi massal. Menurut Sugiyono (2010:427) media diorama akan diproduksi massal apabila berdasarkan studi kelayakan dari aspek teknologi, ekonomi, dan lingkungan memenuhi. Untuk memproduksi massal maka peneliti perlu berkerja sama dengan perusahaan. Oleh karena itu peneliti belum melakukan langkah untuk memproduksi media diorama berbasis audiovisual secara massal.

### **Hasil Penilaian Angket Tanggapan Siswa**

Media diorama berbasis audiovisual yang telah dikatakan layak dan direvisi berdasarkan masukan dari ketiga pakar, selanjutnya digunakan untuk uji coba produk. Media diorama berbasis audiovisual diujikan pada 6 orang siswa kelas V SDN 102063 Bangun Bandar. Siswa tersebut mengikuti demonstrasi dan ikut mencoba menggunakan media diorama berbasis audiovisual. Setelah uji coba produk selesai, siswa diminta untuk mengisi angket tanggapan siswa. Hasil tanggapan siswa digunakan untuk perbaikan media diorama berbasis audiovisual sebelum digunakan untuk uji coba pemakaian.

Berdasarkan tanggapan siswa kelas V SDN 102063 Bangun Bandar dari 6

siswa yang telah mengikuti uji coba produk. Terdapat 1 aspek yang mendapat skor 3 atau 50% yaitu pada aspek dialog percakapan terdengar jelas. Aspek lainnya mendapat skor 6 dengan persentase 97%.

Aspek yang mendapat skor 3 dengan persentase 50% adalah aspek dialog percakapan terdengar jelas. Tiga siswa menjawab iya dan tiga siswa lainnya menjawab tidak. Siswa yang menjawab tidak, dikarenakan posisi tempat duduk mereka di belakang sehingga suara dialog percakapan tidak terdengar jelas. Berdasarkan kajian teoritis menurut Arsyad (2015:141) audio dapat menampilkan pesan yang memotivasi dan dapat digunakan dalam semua fase pembelajaran mulaidari pengantar atau pembukaan ketika memperkenalkan topik bahasan sampai

kepada evaluasi hasil belajar siswa. Audio pada media diorama berbasis audiovisual berupa suara/rekaman dialog percakapan.

Aspek yang mendapat skor 6 yaitu aspek 1-7 dan 9-15. Aspek 1 yaitu keseluruhan tampilan media diorama berbasis audiovisual menarik minat untuk belajar, seluruh siswa menjawab iya. Aspek 2 yaitu kegiatan belajar menggunakan media diorama berbasis audiovisual menyenangkan, semua siswa menjawab iya. Hal ini terbukti dari antusias siswa dalam memperhatikan adegan yang ditampilkan media diorama berbasis audiovisual. Aspek selanjutnya yaitu materi dengan menggunakan media diorama berbasis audiovisual mudah dipahami, isi cerita adegan mudah dipahami, menambah wawasan tentang pengambilan keputusan bersama. Bahasa yang digunakan dalam dialog adegan mudah dipahami, media diorama berbasis audiovisual memudahkan pemahaman materi. Kelima aspek tersebut mendapat respon positif (ya). Media diorama berbasis audiovisual membantu siswa untuk memahami materi pelajaran. Berdasarkan kajian teoritis menurut Aqib (2014: 50) mendefinisikan media pembelajaran selain sebagai sarana menyampaikan informasi juga sebagai merangsang proses pembelajaran yang terjadi pada siswa. Agar penyampaian pesan atau bahan ajar dapat diterima siswa dengan baik maka perlu adanya perantara yang menyampaikan, yaitu media pembelajaran (Anitah, 2009: 6.4).

Aspek yang mendapat skor 6 adalah aspek penyajian media diorama berbasis audiovisual menarik perhatian, penggunaan *background* gambar pada media diorama berbasis audiovisual menarik perhatian, tokoh adegan menarik, dan media diorama berbasis audiovisual menambah semangat belajar. Semua siswa merasa tertarik dengan gambar dan tokoh adegan yang berwarna-warni dan siswa semangat untuk memperhatikan media diorama berbasis audiovisual. Aspek selanjutnya adalah keseluruhan komponen media diorama berbasis audiovisual terlihat dengan jelas mendapat skor 6. Berdasarkan kajian

teoritis menurut Arsyad (2015:76) pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, misalnya visual harus jelas dengan informasi yang ingin disampaikan. Dua aspek terakhir yang mendapat skor 6 adalah langkah-langkah penggunaan media diorama berbasis audiovisual mudah dimengerti dan media diorama berbasis audiovisual dapat dipelajari secara mandiri maupun kelompok. Enam siswa telah mencoba menggunakan media diorama berbasis audiovisual dan semua siswa menjawab iya. Hal ini menunjukkan bahwa media diorama berbasis audiovisual mudah dimengerti dan dapat dipelajari secara mandiri maupun kelompok.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa tanggapan siswa terhadap media diorama berbasis audiovisual termasuk kategori sangat baik dengan rentang 83%-97%. Ketuntasan pada aspek 8 dipengaruhi oleh *speaker* atau pengeras suara yang digunakan pada saat uji coba produk.

Tahap selanjutnya selanjutnya adalah melakukan uji coba pemakaian di kelas V SDN 102063 Bangun Bandar dengan jumlah siswa 30 orang. Uji coba pemakaian dilakukan 2 kali pertemuan dengan media diorama berbasis audiovisual. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, siswa mengerjakan soal *pretest*. Setelah mengikuti pembelajaran PKn materi keputusan bersama menggunakan media diorama berbasis audiovisual siswa mengerjakan soal *posttest*.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama yang telah dikembangkan dinyatakan layak digunakan oleh pakar materi, media dan bahasa dengan persentase penilaian komponen kelayakan isi 97,5%, komponen penyajian 95% dan komponen kebahasaan 75%.
2. Media diorama berbasis audiovisual efektif digunakan pada pembelajaran PKn terhadap hasil belajar siswa dengan perhitungan  $t_{hitung}$  yaitu 2,182 lebih besar dari dan  $t_{tabel}$  yaitu 2,002 dengan uji peningkatan rata-rata sebesar 0,343 dengan kriteria sedang.
3. Penggunaan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama berhasil meningkatkan aktivitas siswa pada pertemuan 1 dengan skor persentase 81% termasuk dalam kriteria sangat tinggi dan aktivitas siswa pada pertemuan 2 dengan skor persentase 85% dengan kriteria sangat tinggi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anitah,Sri. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto,Suharsimi.2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*.Jakarta: Bumi Aksara.
- Aqib,Zainal. 2014. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad,Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Audrey,dkk.2009. Making Cereal Box Dioramas of Native American Historic Homes and Culture. Hal 1-63.
- BNSP. 2006. *Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi*. Jakarta: CV.Mini Jaya Abadi.
- Cahyono,dkk. 2014. *Buku Panduan Penulisan Skripsi, Tugas Akhir, Skripsi, dan Artikel Ilmiah*. Semarang: Unnes.
- Christin,Devi , dkk. 2016. Kelayakan Media Diorama Pemanasan Global Kelas VII. *Jurnal*. Vol 5(3) hal 1-10.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Faturrohman.PAKEM Pkn. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hakim, Suparlan Al,dkk. 2009. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Sekolah Dasar Kelas 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ismilasari,Yaashinta dan Hendratno.2013. Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar.*Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.Vol1(2)hal1-10.
- Jurusan PGSD. 2016. *Hasil Workshop Metodologi Penyusunan Skripsi (Edisi Revisi)*.Semarang: UNNES.
- Khaq Mas Hudul.2014.Pengembangan Media Dioram Tiga Dimensi Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Pokok Kerja Paksa Kelas 5 SekolahDasarNegeri1CandinegoroWonoayuSidoarjo.*Jurnal Pendidikan*. Vol 1(1) hal 1-10.
- Kusumah,Wijaya dan Desi Dwitagama. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Lestari, Kurnia Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung:Refika Aditama.
- Marandino,dkk.2009. The important role of Natural History dioramas inbiological learning.*ICOM Natural History Committee Newsletter*. No 29 ISSN 1814- 6058.

- Maswiyah,dkk. 2014. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Media Diorama Pada Anak Kelompok A TK Marsudisiwi Laweyan Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014.*jurnal*. Vol 2(2) hal 1-10.
- Muris, Alfisah Fadlila,dkk. 2015 Penggunaan Media Diorama Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi.*Jurnal Didaktika Dwija Indria*. Vol 3(8) hal 1-5.
- Rizki,Arya dan Khusnul Khotimah. 2014. Pemanfaatan Media Diorama Beraudio Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kelas 5 Sekolah Dasar Sumokembangsri II Di Sidoarjo.*Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. Vol 2(3) hal 1-6.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 23 Tahun 2006.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pratiwi, Ni Putu Sri, dkk. 2014. Pengaruh Model Brain-Based Learning Berbantuan Media Diorama terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus VIII Sukawati Tahun Ajaran 2013/ 2014. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol 2(1) hal 1-10.
- Priyatna, Opih, dkk. 2009. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Siswa SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Samsuri. 2013. *Paradigma Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sardiman. 2016. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.