

PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA BILIK CERITA UNTUK KETERAMPILAN MENULIS CERITA FIKSI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Qonita Sri Rusmawati

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(qonita.20057@mhs.unesa.ac.id)

Hendratno

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(hendratno@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemukan pada saat menulis cerita fiksi yaitu guru masih monoton dalam melaksanakan pembelajaran di kelas dan tidak menggunakan media yang inovatif, sehingga siswa kesulitan mencari idenya untuk menulis dengan baik. Dalam upaya mengatasi permasalahan siswa sulit menulis cerita fiksi, maka peneliti mengembangkan media Diorama Bilik Cerita untuk keterampilan menulis cerita fiksi siswa kelas V sekolah dasar yang valid, efektif, dan praktis. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan. Kelayakan media Diorama Bilik Cerita ditinjau dari tiga aspek yakni kevalidan media dan materi yang diperoleh dari lembar hasil validasi ahli, kepraktisan dari hasil angket respon guru dan siswa, serta keefektifan dari hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa hasil validasi media mendapat persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid, hasil validasi materi mendapat persentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid, hasil keefektifan menyatakan nilai gain 0,94 dengan kategori sangat efektif, dan hasil kepraktisan mendapat persentase sebesar 100% dari respon guru dan 100% dari respon siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini menyatakan bahwa media Diorama Bilik Cerita valid, efektif, dan praktis digunakan untuk keterampilan menulis cerita fiksi siswa kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: pengembangan, diorama bilik cerita, menulis cerita fiksi

Abstract

This research was motivated by problems found when writing fiction stories, namely that teachers were still monotonous in carrying out learning in class and did not use innovative media, so students had difficulty finding ideas for writing well. In an effort to overcome the problem of students having difficulty writing fiction stories, the researcher developed the Story Booth Diorama media for fiction story writing skills. The aim of this research is to produce Story Booth Diorama media for fifth grade elementary school students' fiction story writing skills that are valid, effective and practical. This type of research is development research using the ADDIE model with five stages. The feasibility of the Story Booth Diorama media is reviewed from three aspects, namely the validity of the media and material obtained from expert validation results sheets, the practicality of the results of teacher and student response questionnaires, and the effectiveness of the pretest and posttest results. The results of the development research showed that the media validation results got a percentage of 90% in the very valid category, the material validation results got a percentage of 95% in the very valid category, the effectiveness results stated a gain value of 0.94 in the very effective category, and the practicality results got a percentage of 100% of teacher responses and 100% of student responses. Based on the results of this research, it is stated that the Story Booth Diorama media is valid, effective and practical to use for the fiction story writing skills of fifth grade elementary school students.

Keywords: development, story booth diorama, writing fiction stories.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia termasuk mata pelajaran yang mempunyai peran penting untuk pembelajaran yang telah diajarkan sejak TK hingga jenjang perguruan tinggi. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia mirip dengan tujuan pembelajaran lainnya, yaitu

untuk mendapatkan pengetahuan, kreativitas, sikap, dan keterampilan. Di tingkat sekolah dasar, diperlukan penerapan kurikulum yang bersifat holistik mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik secara terpadu. Ketika pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan siswa dapat menggunakan kemampuannya secara otentik, fungsional,

dan komprehensif dalam berkomunikasi secara verbal dan tertulis (Wicaksono dkk., 2023).

Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Empat aspek keterampilan berbahasa yang dipertimbangkan yakni keterampilan menyimak atau mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek keterampilan berbahasa ini saling berkorelasi dan penting untuk diajarkan ketika belajar bahasa Indonesia. Menyimak dan membaca merupakan kemampuan menerima yang penggunaannya diharuskan untuk dapat menerima bahasa lisan dan tulisan, sedangkan berbicara dan menulis merupakan kemampuan menghasilkan yang penggunaannya diharuskan untuk dapat berbahasa secara lisan maupun tulisan (Harmer dalam Akhyar, 2019).

Dari keempat keterampilan seperti yang disebutkan di atas, keterampilan yang dianggap sulit untuk dikuasai adalah keterampilan menulis (*writing skills*). Menulis ialah kegiatan berbahasa yang kompleks dan rumit karena kompleksitas pada keterampilan menulis yakni berupa kemampuan dalam memperlihatkan topik di sebuah kalimat secara runtut yang harus bisa mudah dipahami oleh pembaca. Hal tersebut karena menulis tidak hanya menyalin kata-kata saja, akan tetapi kemampuan dalam menyajikan dan mengembangkan ide ke dalam sebuah tulisan secara sistematis dan informatif. Kegiatan menulis ialah proses berpikir secara aktif, konstruktif, dan bermakna (Khalik dalam Atmojo, 2020).

Pembelajaran menulis menjadi urgensi bagi siswa agar dipelajari karena sebagai wadah dalam kemampuan berkomunikasi secara langsung dan secara tertulis, sehingga gagasan yang disampaikan akan tersalurkan dengan baik. Menulis membutuhkan keahlian yang harus dilatih secara rutin agar tulisan yang dihasilkan dapat memberikan gambaran yang jelas terkait topik yang disajikan untuk pembaca. Oleh sebab itu, sekolah hendaknya memberi kesempatan kepada siswa dalam penguasaan keterampilan menulis, karena kegiatan menulis memungkinkan siswa untuk memunculkan ide, mengasah kreativitas, memicu keberanian, menumbuhkan minat dalam menggali informasi, dan mengembangkan inovasi (Hendratno, 2023).

Dalam kurikulum 2013 kegiatan menulis yang dapat dilakukan oleh siswa yaitu menulis cerita fiksi. Hal tersebut diajarkan pada jenjang kelas 5 tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” subtema 1 “Manusia dan Lingkungan” pada Kompetensi Dasar “Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita untuk membuat teks fiksi”. Cerita fiksi ialah sebuah karya sastra dengan berbagai macam isi cerita rekaan atau imajinasi yang tidak berdasar dari peristiwa nyata dan hanya bersumber dari imajinasi pengarang. Tujuan dari menulis cerita fiksi diajarkan di jenjang

sekolah dasar yakni sebagai wadah untuk mengungkapkan perasaan atau emosi anak pada sebuah tulisan dan dibimbing untuk menciptakan hasil tulisan dari kegiatan mengkhayal atau imajinasi dari mereka (Nurmina, 2016).

Dalam menulis cerita fiksi sulit dilakukan bagi siswa karena memerlukan proses berpikir tingkat tinggi dalam mengembangkan imajinasi mereka untuk menuangkan ke dalam sebuah tulisan. Untuk membantu siswa dalam menulis cerita fiksi diperlukan sebuah alat bantu atau media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan menulis dan meningkatkan daya imajinasi seorang siswa. Media pembelajaran ialah alat untuk belajar dan mengajar yang digunakan untuk membangkitkan perasaan, pikiran, kemampuan, atau keterampilan siswa dan perhatian agar dapat mendorong terjadinya proses belajar (Kartikasari dkk., 2022).

Permasalahan yang ditemukan pada saat menulis sebuah cerita fiksi ialah guru masih terlalu monoton dalam melaksanakan pembelajaran di kelas dan tidak menggunakan sesuatu yang baru atau inovatif dalam menggunakan media pembelajaran. Sesuai hasil observasi dan wawancara yang sudah dilaksanakan di SDN Sumurwelut I Surabaya pada tanggal 27 Oktober 2023 bersama dengan guru siswa kelas V bahwa pada saat mengajarkan menulis cerita fiksi banyak siswa yang merasakan bosan, kurang termotivasi, pasif, dan tidak minat dalam hal menulis cerita fiksi karena kurangnya variasi media pembelajaran untuk membelajarkan menulis cerita fiksi. Biasanya guru hanya menggunakan media power point dan lingkungan sekitar siswa untuk menunjang menulis cerita fiksi. Penggunaan media tersebut menimbulkan permasalahan jika siswa kurang bisa menuangkan ide dan imajinasi yang mereka dapat dari media yang digunakan oleh guru ke dalam bentuk tulisan.

Permasalahan pada menulis cerita fiksi juga ditemukan pada penelitian sebelumnya yang dilaksanakan oleh Tiara Alvionita pada tahun 2022 yakni kurangnya pemahaman siswa terhadap materi cerita fiksi karena guru menggunakan media tradisional, sehingga siswa menjadi cepat merasa jenuh, pasif, tidak paham, dan tidak menulis dengan baik. Penelitian terdahulu lain yang dilakukan oleh Riya Cahyani, Sarwiji Suwandi, dan Edy Suryanto pada tahun 2017 ditemukan permasalahan yang sama bahwa siswa kurang mampu dalam menulis cerita fiksi karena siswa sulit menyusun kata dengan menyajikan idenya dalam bentuk tulisan, pasif nya siswa pada pembelajaran, kurangnya perhatian dari siswa, ketidaksesuaian guru memilih dan memanfaatkan media pembelajaran. Dari penelitian di atas dapat dipahami jika guru tidak memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dalam mendukung proses siswa untuk menulis cerita fiksi, maka timbul berbagai permasalahan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka diperlukan sebuah penelitian untuk mengembangkan media yang cocok digunakan dalam membantu siswa menulis cerita fiksi. Media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan guru mengajarkan cerita fiksi agar dapat memberikan pengalaman konkret atau nyata yaitu media tiga dimensi (Amalia, 2018). Diorama ialah salah satu media tiga dimensi. Diorama ialah representasi pemandangan tiga dimensi dalam bentuk mini yang dimaksudkan menirukan pemandangan nyata (Sudjana dalam Amalia, 2018). Menurut Matondang, R. (2022) media diorama ialah sebuah miniatur dengan keindahan berbentuk dimensi kecil untuk menggambarkan pemandangan atau kejadian yang nyata.

Media diorama menggambarkan pemandangan yang sebenarnya dalam ukuran kecil yang dilengkapi oleh objek-objek bersifat tiga dimensi seperti miniatur pepohonan, rumput, orang, tempat tinggal, hewan, dan lain sebagainya. Keunggulan dari media diorama yaitu untuk memudahkan siswa dalam mencerna konsep materi yang abstrak menjadi konkrit, menjadikan siswa lebih kreatif, menghilangkan kebosanan pada siswa, membuat suasana belajar menyenangkan, dan memberikan kesan mendalam pada materi cerita fiksi (Zakiyayati, 2020). Pemilihan media diorama pada penelitian ini akan meringankan guru dalam memaparkan materi pelajaran yang menggambarkan situasi nyata dalam bentuk tiga dimensi dengan ukuran kecil yang divariasikan dengan latar, gambar, serta hiasan berwarna agar dapat dilihat secara visual dan memotivasi siswa agar lebih aktif, responsif, fokus, dan membantu proses berpikir siswa untuk menuangkan ide imajinasi mereka dalam menulis cerita fiksi. Bentuk dan objek penyajian diorama ini akan dimodel dengan background lukisan sesuai dengan penyajian yang mengacu pada tema dalam menulis cerita fiksi yaitu tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita”.

Penelitian serupa dilakukan oleh Zulkifli tahun 2020 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama pada Tema 8 untuk Siswa Kelas V di MI Al-Hidayah Pulau Kukusan”. Hasil penelitian menunjukkan jika media diorama memperoleh nilai 3,78 (valid) dari validasi ahli media, nilai 4,8 (valid) dari ahli validasi materi, dan 3,9 (valid) dari hasil ahli pembelajaran guru. Ketika setelah menguji dalam kelompok kecil, hasil angket respon siswa memperoleh nilai 96%. Jadi, ditarik kesimpulan bila media diorama pada tema 8 bagi siswa kelas V di MI Al-Hidayah Pulau Kukusan dikatakan efektif, terbukti dari hasil yang diperoleh dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan, maka perlu dilakukan sebuah penelitian dengan mengembangkan media diorama bilik cerita untuk keterampilan menulis cerita fiksi. Adapun judul yang sesuai untuk penelitian ini

yakni “Pengembangan Media Diorama Bilik Cerita untuk Keterampilan Menulis Cerita Fiksi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Rumusan masalah dalam penelitian ini yakni: (1) Bagaimana kevalidan media Diorama Bilik Cerita untuk keterampilan menulis cerita fiksi siswa kelas V sekolah dasar?; (2) Bagaimana keefektifan media Diorama Bilik Cerita untuk keterampilan menulis cerita fiksi siswa kelas V sekolah dasar?; (3) Bagaimana kepraktisan media Diorama Bilik Cerita untuk keterampilan menulis cerita fiksi siswa kelas V sekolah dasar?. Tujuan penelitian dan pengembangan ini yakni untuk menghasilkan media Diorama Bilik Cerita untuk keterampilan menulis cerita fiksi siswa kelas V sekolah dasar yang valid, efektif, dan praktis.

METODE

Jenis penelitian ini memakai penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan ialah pendekatan penelitian yang memiliki tujuan menciptakan produk baru atau merevisi produk yang sudah ada, serta menguji efektivitas produk tersebut dengan cara yang bisa dipertanggungjawabkan. Pada penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan, produk yang dihasilkan berupa media diorama bilik cerita untuk keterampilan menulis cerita fiksi. Model penelitian ini menggunakan model ADDIE.

Pada tahap analisis akan dilakukan untuk meninjau masalah di lokasi penelitian, tahap perancangan akan dilakukan dengan membuat rancangan desain media atau rencana penelitian berupa lembar validasi ahli media dan ahli materi, merancang perangkat pembelajaran serta merancang angket respon guru dan siswa untuk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi agar diberikan saran dan perbaikan. Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan media Diorama Bilik Cerita yang dibuat perlu direalisasikan dan diselaraskan dengan KD, IPK, dan tujuan pembelajaran untuk dilakukan uji validasi pada ahli media dan ahli materi. Pada tahap implementasi hasil produk media Diorama Bilik Cerita yang sudah divalidasi kepada para ahli akan dilakukan uji coba skala kecil dan skala besar. Tahapan terakhir adalah tahap evaluasi yang dimana pada tahap ini menjadi fase yang tidak dapat dipisahkan dari semua tahapan ADDIE yang dilakukan.

Subjek penelitian uji coba produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu 6 siswa kelas V SDN Sumurwelut III Surabaya sebagai subjek uji coba kelompok kecil dan 21 siswa kelas V SDN Sumurwelut I Surabaya sebagai subjek uji coba kelompok besar. Sedangkan uji coba produk dilakukan dengan dosen ahli media sebagai penguji validitas dan kualitas dari media pembelajaran yang dikembangkan, dosen ahli materi sebagai penguji validitas dan kualitas dari materi dengan media yang akan dikembangkan.

Teknik pengumpulan data penelitian ini yakni wawancara, observasi, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, lembar *pretest posttest*, lembar LKPD, angket respon guru, dan angket respon siswa untuk menguji kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media.

Teknik analisis data penelitian ini yakni analisis data kevalidan produk validator ahli media dan ahli materi, analisis data keefektifan, dan analisis data kepraktisan. Berikut penjelasan mengenai teknik analisis data penelitian ini:

1. Analisis Data Kevalidan Media

Analisis data kevalidan pada produk yang dikembangkan akan didapatkan dari hasil pengisian lembar angket validasi ahli media dan lembar angket validasi ahli materi. Lembar angket validasi akan berisi beberapa pertanyaan dan skor pilihan. Penilaian validasi ini akan dianalisis menggunakan acuan penilaian skala likert 1-5. Data yang terkumpul dianalisis dengan menghitung skor yang diperoleh. Analisis data untuk menghitung persentase digunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase
- $\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh
- $\sum xi$ = Skor maksimum

Hasil pemerolehan skor dari perhitungan persentase akan menghasilkan kriteria tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Berikut kriteria persentase kevalidan media:

Tabel 1. Kriteria Persentase Kevalidan Media

Hasil Penilaian	Kriteria
80% < P ≤ 100%	Sangat Valid
60% < P ≤ 80%	Valid
40% < P ≤ 60%	Cukup Valid
20% < P ≤ 40%	Kurang Valid
0% < P ≤ 20%	Tidak Valid

Sumber: (Riduwan, 2014)

2. Analisis Data Kepraktisan Media

Analisis data kepraktisan diperoleh dari lembar angket respon guru dan siswa terhadap kemenarikan media diorama bilik cerita. Hasil penilaian lembar angket respon guru dan siswa menggunakan skala Gutman yang mempunyai skala penilaian 0-1. Skala Gutman dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Skala Gutman

Skor	Jawaban
0	Tidak
1	Ya

(Sugiyono, 2018)

Dari data respon yang sudah diperoleh, maka langkah selanjutnya menganalisis data dengan cara menghitung skor yang diperoleh. Analisis data untuk menghitung persentase digunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase
- $\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh
- $\sum xi$ = Skor maksimum

Dari pemerolehan persentase skor tersebut, lalu akan diklasifikasikan ke dalam kriteria kepraktisan sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Persentase Kepraktisan Media

Hasil Penilaian	Kriteria
80% < P ≤ 100%	Sangat Praktis
60% < P ≤ 80%	Praktis
40% < P ≤ 60%	Cukup Praktis
20% < P ≤ 40%	Kurang Praktis
0% < P ≤ 20%	Tidak Praktis

(Sugiyono, 2016)

3. Analisis Data Keefektifan Media

Analisis data keefektifan media diperoleh dari hasil penilaian pretest dan posttes. Pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji normalitas gain. Media dapat dinyatakan sangat efektif apabila memperoleh hasil nilai gain menunjukkan kriteria terjadi peningkatan tinggi. Kemudian, media yang telah dikembangkan dapat dinyatakan efektif apabila memperoleh hasil nilai gain menunjukkan kriteria terjadi peningkatan sedang. Apabila hasil nilai gain yang diperoleh menunjukkan kriteria terjadi peningkatan rendah, maka media dikatakan kurang efektif (Haake dalam Aghittara, 2016). Berikut rumus dari uji normalitas gain:

$$N - Gain = \frac{(Skor Posttest) - (Skor Pretest)}{Skor Ideal - Skor Pretest}$$

Dari hasil presentasi N-Gain yang diperoleh maka dapat diklasifikasikan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 4. Kriteria Uji Normalitas Gain

Skor N-Gain	Kriteria
(g) > 0,7	Terjadi Peningkatan Tinggi
0,3 ≤ (g) ≤ 0,7	Terjadi Peningkatan Sedang
(g) < 0,3	Terjadi Peningkatan Rendah

(Sugiyono, 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Diorama Bilik Cerita untuk Keterampilan Menulis Cerita Fiksi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”, mengikuti model pengembangan ADDIE. Tahap evaluasi dilakukan di setiap tahapan ADDIE dan tidak dilakukan secara terpisah. Data yang didapat akan dianalisis untuk mengidentifikasi kelayakan media Diorama Bilik Cerita yang ditinjau dari 3 aspek yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Tahap pertama yaitu tahap analisis. Tahap analisis dilaksanakan untuk mengidentifikasi masalah atau kondisi yang terjadi di SDN Sumurwelut I Surabaya. Tahap analisis pada penelitian ini telah dilakukan 3 tahapan yakni analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, dan analisis materi. Kurikulum di SDN Sumurwelut I Surabaya ialah kurikulum 2013. Analisis karakteristik siswa dilihat dari hasil observasi yang dilaksanakan saat pra penelitian diketahui siswa cenderung pasif, tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi, cepat merasa bosan, suka gaduh, penguasaan kosa kata siswa masih sangat kurang, siswa tidak dapat mengolah kalimatnya sendiri, siswa bingung untuk mencari topik cerita, siswa kesulitan mendapatkan ide-idenya dan kurang terampil dalam menulis. Hal inilah yang membuat minat siswa pada keterampilan menulis rendah. Siswa kelas V sekolah dasar melalui tahap operasional konkret membutuhkan bantuan media pembelajaran konkret untuk menarik perhatian, minat, dan kreativitas siswa pada saat pembelajaran. Dengan demikian, guru harus mengembangkan media pembelajaran konkret sebagai solusi menanggulangi permasalahan yang dialami siswa agar pembelajaran yang dilakukan berjalan dengan baik. Adapun materi yang digunakan berpatokan pada kompetensi yang akan dicapai pada materi keterampilan menulis cerita fiksi siswa kelas V yaitu pada kompetensi dasar 4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita untuk membuat teks fiksi.

Tahap kedua yakni perancangan. Tahap perancangan pada penelitian ini yakni merancang kerangka diorama bilik cerita, merancang perangkat pembelajaran lengkap, lembar validasi ahli, dan angket. Tahap perancangan media Diorama Bilik Cerita berupa media visual 3 dimensi berukuran kecil yang menggambarkan suasana sebenarnya yang di dalamnya berisi objek-objek kecil seperti orang-orangan, pohon, dll untuk merepresentasikan kejadian nyata. Rancangan media disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V dan tema pada pembelajaran menulis cerita fiksi yaitu tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita”. Kerangka diorama bilik cerita dirancang dengan alas berbentuk lingkaran ukuran 51cm, 3 sekat diorama berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 35cm dan lebar 26.

Kerangka diorama bilik cerita terdiri dari 3 bilik yang akan menampilkan pemandangan langit dan latar tempat berbeda-beda. Bilik pertama akan dilukiskan pemandangan langit sore hari yang menggunakan cat *acrylic* pada triplek dengan latar tempat di rumah. Bilik kedua akan dilukiskan pemandangan langit pagi hari yang menggunakan cat *acrylic* pada triplek dengan latar tempat di taman. Bilik ketiga akan dilukiskan pemandangan langit malam hari yang menggunakan cat *acrylic* pada triplek dengan latar tempat di hutan.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Tahap pengembangan penelitian ini pembuatan media Diorama Bilik Cerita yang akan diuji oleh validator materi dan validator media.

Tahap 5. Hasil Pengembangan Media Diorama Bilik Cerita

Pengembangan Media	Keterangan
	Hasil pengembangan media diorama bilik cerita 1 menunjukkan latar tempat di rumah pada sore hari dengan penyajian miniatur anggota keluarga dan ibu peri menjaga kebersihan lingkungan rumah, kucing sedang bertengkar, sampah berserakan, dan miniatur lain yang ditancapkan menggunakan lidi pada alas styrofoam sebagai hiasan media diorama
	Hasil pengembangan media diorama bilik cerita 2 menunjukkan latar tempat di taman pada siang hari dengan penyajian miniatur orang membersihkan sampah, orang berolahraga lari dan bersepeda, dan miniatur lain yang ditancapkan menggunakan lidi pada alas styrofoam sebagai hiasan media diorama.



Hasil pengembangan media diorama bilik cerita 3 menunjukkan latar tempat di hutan pada malam hari dengan penyajian miniatur orang berkemah, orang bersama hewan membakar marshmallow, monyet dan orang berkemah menanam tanaman, tupai membawa kayu, dan miniatur lain yang ditancapkan menggunakan lidi pada alas styrofoam sebagai hiasan media diorama.

Proses selanjutnya diuji validasi pada validator media dan validator materi. Tahap uji validasi media bertujuan untuk diketahui kekurangan media yang dibuat dan dilakukannya validasi serta merevisi media sesuai saran dari validator supaya pengembangan media menjadi lebih baik. Berikut data hasil uji validasi ahli media:

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor Maksimal	Skor
1.	Tampilan Media	25	22
2.	Penyajian Media	25	23
Total Skor		50	45
Persentase		90%	
Kategori		Sangat Valid	

Selanjutnya melakukan uji validasi ahli materi. Validasi materi dilaksanakan bertujuan dalam menilai kevalidan media Diorama Bilik Cerita. Validasi materi menyesuaikan media Diorama Bilik Cerita dengan perangkat pembelajaran yang dipergunakan dalam penelitian. Berikut data hasil uji validasi ahli materi:

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor Maksimal	Skor
1.	Relevansi dengan Kurikulum	20	20
2.	Isi Materi	15	13
3.	Tampilan	10	10
Total Skor		45	43
Persentase		95%	
Kategori		Sangat Valid	

Peneliti melakukan proses revisi atau perbaikan berdasarkan catatan yang diberi dari ahli media dan ahli materi. Revisi tersebut yaitu pada kerapian / finishing bagian tepi media diorama bilik cerita diberikan pita agar triplek terlihat lebih rapi dan background telah ditambah dengan memperbanyak objek gambar agar terlihat lebih sesuai. Revisi media sesuai dari saran ahli media dan ahli materi bisa terlihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Revisi Ahli Media dan Ahli Materi

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	<p>Catatan: Kerapian / finishing perlu ditingkatkan terutama bagian tepi bahan yang digunakan</p>	<p>Catatan: Kerapian / finishing pada bagian tepi media diorama bilik cerita diberikan pita agar triplek terlihat lebih rapi</p>
2.	<p>Catatan: Background perlu ditambah / pewarnaannya agar lebih sesuai</p>	<p>Catatan: Background telah ditambah dengan memperbanyak objek gambar agar terlihat lebih sesuai</p>

Tahap keempat yaitu tahap implementasi. Tahap implementasi penelitian ini dilakukan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

Uji Coba Skala Kecil

Pada uji coba skala kecil produk diujicobakan kepada 6 siswa kelas V SDN Sumurwelut III Surabaya pada tanggal 28 Maret 2024. Uji coba skala kecil bertujuan agar diketahui keefektifan dan kepraktisan media Diorama Bilik Cerita sebelum diimplementasikan pada proses pembelajaran sesungguhnya. Media Diorama Bilik Cerita diserahkan kepada siswa sebagai alat bantu menulis cerita fiksi. Data dari keefektifan dan kepraktisan media Diorama Bilik Cerita dapat dilihat melalui hasil *pretest posttest*, hasil LKPD, angket respon siswa, dan angket respon guru yang diberikan ketika menulis cerita fiksi dari media Diorama Bilik Cerita yang digunakan.

Keefektifan media pada uji coba skala kecil dihitung dari hasil *pretest* dan *posttest*. Adapun hasil data *pretest* dan *posttest* dari ke-6 siswa yakni:

Tabel 9. Nilai Hasil Pretest Posttest Uji Coba Skala Kecil

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1.	NAA	45	100
2.	NMK	25	95
3.	ZBA	40	95
4.	RPI	65	95
5.	NWA	40	95
6.	RDA	70	95
Total Skor		285	575

Untuk diketahui peningkatan hasil tes siswa digunakan rumus N-Gain, adapun perhitungan nilainya yakni sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{(Skor Posttest) - (Skor Pretest)}{Skor ideal - Skor Pretest}$$

$$N - Gain = \frac{(575) - (285)}{600 - 285}$$

$$N - Gain = \frac{290}{315}$$

$$N - Gain = 0,92$$

Hasil perhitungan N-Gain yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* uji coba skala kecil mendapat nilai sebesar 0,92. Nilai N-Gain (0,92) > 0,7 termasuk ke dalam peningkatan tinggi. Dari hasil data uji coba skala kecil dapat ditarik kesimpulan media Diorama Bilik Cerita efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal itu dibuktikan adanya peningkatan tinggi dari pemerolehan hasil *pretest* dan *posttest*, sehingga penelitian dapat diteruskan ke uji coba skala besar.

Selain mengerjakan *pretest* dan *posttest*, siswa juga mengerjakan LKPD tentang menulis cerita fiksi sesuai dengan media Diorama Bilik Cerita yang didapatkan. Adapun nilai LKPD 6 siswa dalam menulis cerita fiksi yakni:

Tabel 10. Nilai LKPD Menulis Cerita Fiksi

No.	Nama Siswa	Indikator / Kriteria				Jumlah	Nilai	
		Kesesuaian Isi Cerita terhadap Bilik Cerita yang didapat	Keruntutan Isi Cerita	Ketepatan Penggunaan Struktur Penulisan Cerita	Ketepatan Penggunaan Kalimat			Ketepatan Penggunaan Tanda Baca
1.	NAA	4	4	4	3	3	18	90
2.	NMK	4	4	4	3	3	18	90
3.	ZBA	3	4	4	4	4	19	95
4.	NWA	4	3	1	1	1	10	50
5.	RPI	3	4	4	2	3	16	80
6.	RDA	4	4	4	3	2	17	85

Berdasarkan nilai siswa yang telah dikumpulkan, perolehan nilai menulis cerita fiksi tertinggi adalah ZBA dengan nilai sebesar 95, sedangkan yang memperoleh nilai terendah adalah NWA dengan nilai 50. KKM dalam pelajaran bahasa Indonesia yakni 75, sehingga terdapat 1 siswa yang menerima nilai kurang dari KKM dan 5 siswa menerima nilai lebih dari KKM.

Untuk menguji kepraktisan media didapat dari hasil angket respon siswa dan respon guru. Berikut hasil data kepraktisan media dari angket respon siswa:

Tabel 11. Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Skala Kecil

No	Indikator	Skor Maksimal	Skor
1.	Tampilan	18	18
2.	Kepraktisan	24	24
3.	Keefektifan	18	18
Total Skor		60	60
Persentase		100%	
Kategori		Sangat Praktis	

Berdasarkan data hasil angket siswa untuk uji coba skala kecil mendapat persentase sebesar 100% bahwa media Diorama Bilik Cerita termasuk pada kategori "Sangat Praktis" digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan kriteria kepraktisan media kategori "Sangat Praktis" dengan presentase 80%-100%. Selain lembar angket respon siswa, terdapat lembar respon guru untuk diketahui kepraktisan media Diorama Bilik Cerita. Berikut hasil dari angket respon guru:

Tabel 12. Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Skala Kecil

No	Indikator	Skor Maksimal	Skor
1.	Tampilan	4	4
2.	Efek terhadap Pembelajaran	4	4
3.	Efektif	2	2
Total Skor		10	10
Persentase		100%	
Kategori		Sangat Praktis	

Uji Coba Skala Besar

Tahap uji coba skala besar dilaksanakan di SDN Sumurwelut I Surabaya dengan 21 siswa sebagai subjek penelitian skala besar. Uji coba skala besar dilaksanakan setelah penggunaan media Diorama Bilik Cerita tidak mendapatkan permasalahan pada saat uji coba skala kecil yang diketahui dari pemerolehan hasil angket. Uji coba skala besar dilaksanakan pada 3 April 2024. Pada uji coba skala besar, siswa dibagi menjadi 4 kelompok berisi 5-6 siswa.

Berdasarkan kegiatan uji coba skala besar, maka diperoleh data dari keefektifan dan kepraktisan media Diorama Bilik Cerita yang dapat dilihat melalui hasil *pretest posttest*, hasil LKPD, angket respon siswa, dan angket respon guru yang diberikan ketika menulis cerita fiksi dari media yang digunakan.

Keefektifan media pada uji coba skala besar dihitung dari hasil *pretest* dan *posttest*. Adapun hasil data *pretest* dan *posttest* dari ke-21 siswa yakni:

Tabel 13. Nilai Hasil Pretest Posttest Uji Coba Skala Besar

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1.	ARA	45	90
2.	NIN	25	100
3.	IGPD	35	85
4.	HQG	75	100
5.	QSA	60	100
6.	SN	40	100
7.	AS	35	90
8.	ESJ	50	100
9.	FAS	55	100
10.	MJS	45	95
11.	MOP	55	100
12.	MKA	40	95
13.	MAR	35	100
14.	GPP	40	95
15.	ADA	60	100
16.	TSM	45	100
17.	ZSA	40	95
18.	KNZ	55	100
19.	SDN	45	100
20.	KMPA	40	90
21.	DNS	55	100
Total Skor		975	2035

Agar memahami peningkatan hasil tes siswa dipakai rumus N-Gain, adapun perhitungan nilainya yakni:

$$N - Gain = \frac{(Skor Posttest) - (Skor Pretest)}{Skor max - Skor Pretest}$$

$$N - Gain = \frac{(2035) - (975)}{2100 - 975}$$

$$N - Gain = \frac{1060}{1125}$$

$$N - Gain = 0,94$$

Hasil perhitungan N-Gain yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* uji coba skala besar mendapat nilai sebesar 0,94. Nilai N-Gain (0,94) > 0,7 termasuk ke dalam peningkatan tinggi. Dari hasil data uji coba skala besar ditarik kesimpulan media Diorama Bilik Cerita efektif digunakan pada pembelajaran. Hal itu dibuktikan adanya peningkatan tinggi dari pemerolehan hasil *pretest* dan *posttest*.

Selain mengerjakan *pretest* dan *posttest*, siswa juga mengerjakan LKPD tentang menulis cerita fiksi sesuai dengan media Diorama Bilik Cerita yang didapatkan. Adapun nilai LKPD 21 siswa dalam menulis cerita fiksi yakni:

Tabel 14. Nilai LKPD Menulis Cerita Fiksi

No.	Nama Siswa	Kesesuaian Isi Cerita terhadap Bilik Cerita yang didapat	Indikator / Kriteria				Jumlah	Nilai
			Keruntutan Isi Cerita	Ketepatan Penggunaan Struktur Penulisan Cerita	Ketepatan Penggunaan Kata	Ketepatan Penggunaan Tanda Baca		
1.	NIN	4	4	4	2	1	15	75
2.	TSM	4	4	4	4	3	19	95
3.	MOP	4	4	4	3	2	17	85
4.	SN	4	4	4	3	3	18	90
5.	MAR	4	4	4	1	3	16	80
6.	ARA	3	4	3	3	3	16	80
7.	IGPD	4	4	4	3	3	18	90
8.	GPP	4	4	4	2	4	18	90
9.	ADA	4	4	4	3	1	16	80
10.	MJS	4	4	4	3	3	18	90
11.	MKA	3	4	2	4	1	14	70
12.	ZSA	3	4	2	4	3	16	80
13.	ESJ	4	4	4	4	3	19	95
14.	AS	4	4	4	3	2	17	85
15.	KNZ	4	4	4	4	2	18	90
16.	HQG	4	4	4	3	4	19	95
17.	QSA	4	4	4	4	3	19	95
18.	FAS	4	4	4	4	4	20	100
19.	SDN	3	4	4	3	2	16	80
20.	KMPA	3	4	4	3	3	17	85
21.	DNS	4	4	4	2	2	16	80

Berdasarkan nilai siswa yang terkumpul, perolehan nilai menulis cerita fiksi tertinggi adalah FAS dengan nilai sebesar 100, sedangkan yang memperoleh nilai terendah adalah MKA dengan nilai 70. KKM dalam pelajaran bahasa Indonesia yakni 75, sehingga terdapat 1 siswa yang menerima nilai kurang dari KKM dan 20 siswa menerima nilai melebihi KKM.

Untuk menguji kepraktisan media didapat dari hasil angket respon siswa dan respon guru. Berikut hasil data kepraktisan media dari angket respon siswa:

Tabel 15. Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Skala Kecil

No	Indikator	Skor Maksimal	Skor
1.	Tampilan	63	63
2.	Kepraktisan	84	84
3.	Keefektifan	63	63
Total Skor		210	210
Persentase			100%
Kategori			Sangat Praktis

Berdasarkan data angket siswa pada uji coba skala besar didapat persentase sebesar 100% bahwa media Diorama Bilik Cerita termasuk ke dalam kategori “Sangat Praktis” digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan kriteria kepraktisan media kategori “Sangat Praktis” dengan presentase 80%-100%. Selain lembar angket respon siswa, terdapat lembar respon guru dalam diketahui kepraktisan media Diorama Bilik Cerita. Berikut hasil dari angket respon guru:

Tabel 16. Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Skala Kecil

No	Indikator	Skor Maksimal	Skor
1.	Tampilan	4	4
2.	Efek terhadap Pembelajaran	4	4
3.	Efektif	2	2
Total Skor		10	10
Persentase			100%
Kategori			Sangat Praktis

Tahap akhir model ADDIE adalah tahap evaluasi. Hasil evaluasi diperoleh dari saran dan masukan validator dan responden. Hasil evaluasi ahli media yaitu pada kerapian / *finishing* perlu ditingkatkan terutama bagian tepi bahan yang digunakan agar ditutup dengan pita, dan *background* perlu ditambah / pewarnaannya agar lebih sesuai. Sedangkan hasil evaluasi dari ahli materi yaitu pada tata letak objek media diorama perlu untuk diperhatikan dan dirapikan, selain itu evaluasi dari ahli materi bahwa media diorama sesuai dan dapat dilanjutkan untuk penelitian. Dari hasil evaluasi validator media dan materi, pada saat implementasi media hasil belajar siswa mengalami peningkatan tinggi dan siswa dapat mengembangkan ide beserta gagasannya menjadi sebuah tulisan cerita fiksi yang baik.

Pembahasan

Kevalidan Media Diorama Bilik Cerita

Hasil validasi media diperoleh skor 45 dengan persentase sebesar 90% kategori sangat valid. Dari persentase tersebut terdapat revisi pada media yang perlu untuk dilakukan perbaikan yaitu (1) Kerapian / *finishing* perlu ditingkatkan terutama bagian tepi bahan yang digunakan, (2) *Background* perlu ditambah / pewarnaannya agar lebih sesuai. Sedangkan hasil validasi materi yang mencakup validasi RPP, Bahan Ajar, LKPD, Instrumen penilaian, lembar *pretest* dan *posttest*, serta LKPD. Hasil validasi diperoleh skor 43 dengan persentase sebesar 95% kategori sangat valid.

Media Diorama Bilik Cerita termasuk media visual 3 dimensi berukuran kecil yang menggambarkan suasana sebenarnya yang di dalamnya berisi objek-objek kecil tiruan seperti orang-orangan, pohon, yang digunakan untuk merepresentasikan kejadian nyata (Hendratno, 2020). Pengembangan media Diorama Bilik Cerita dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Sesuai teori Jean Piaget, siswa kelas V sekolah dasar memasuki tahapan operasional konkret yang dimana anak secara logis dapat berpikir terhadap hal bersifat konkrit atau nyata. Adanya media Diorama Bilik Cerita dengan rangkaian objek-objek bersifat nyata dan konkret, maka akan menstimulus keterampilan siswa dalam menulis cerita fiksi secara runtut. Siswa bisa menuliskan cerita fiksi yang runtut dengan memperhatikan penggunaan struktur penulisan cerita, unsur intristik, penggunaan kata dan tanda baca yang tepat untuk menciptakan karya tulisan yang baik (Wahidar, 2018).

Keefektifan Media Diorama Bilik Cerita

Keefektifan dari media Diorama Bilik Cerita diperoleh dari hasil *pretest*, *posttest*, dan LKPD siswa kelas V pada uji coba skala kecil di SDN Sumurwelut III Surabaya sebanyak 6 siswa dan uji coba skala besar di SDN Sumurwelut I Surabaya sebanyak 21 siswa. Keefektifan media Diorama Bilik Cerita didapat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah siswa kerjakan, apabila nilai dari kedua tes tersebut mengalami peningkatan, maka media Diorama Bilik Cerita dinyatakan efektif untuk dimanfaatkan pada pembelajaran menulis cerita fiksi. Hasil peningkatan *pretest* dan *posttest* diketahui dari perhitungan N-Gain (Haake dalam Aghittara, 2016).

Uji coba skala kecil dilaksanakan di kelas V SDN Sumurwelut III Surabaya sebanyak 6 siswa. Hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas V berjumlah 6 siswa mendapatkan hasil akhir berupa peningkatan tinggi dengan skor N-Gain sebesar 0,92. Untuk hasil LKPD siswa kelas V yang berjumlah 6 siswa menerima nilai di atas KKM senilai 5 siswa, dan 1 siswa menerima nilai di bawah KKM. Nilai tertinggi siswa pada LKPD diperoleh senilai 95 dan nilai terendah sebesar 50.

Uji coba skala besar dilaksanakan di kelas V SDN Sumurwelut I Surabaya sebanyak 21 siswa. Hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas V yang berjumlah 21 siswa mendapatkan hasil akhir berupa peningkatan tinggi dengan skor N-Gain sebesar 0,94. Untuk hasil LKPD siswa kelas V yang berjumlah 21 siswa menerima nilai di atas KKM sebanyak 20 siswa, dan 1 siswa menerima nilai di bawah KKM. Nilai tertinggi siswa pada LKPD diperoleh senilai 100 dan nilai terendah sebesar 70.

Kepraktisan Media Diorama Bilik Cerita

Kepraktisan media Diorama Bilik Cerita diperoleh dari angket respon siswa dan respon guru saat uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Kepraktisan media merujuk pada penggunaan media yang mudah untuk siswa dan guru, sehingga pembelajaran dapat memiliki makna, menarik, menyenangkan, bermanfaat, dan kreativitas belajar menjadi meningkat (Nisfi, 2018).

Perolehan hasil kepraktisan media Diorama Bilik Cerita pada uji coba skala kecil mendapat persentase senilai 100% dari 6 siswa dengan kategori sangat praktis. Sedangkan perolehan hasil kepraktisan media Diorama Bilik Cerita pada uji coba skala besar diterima persentase sebesar 100% dari 21 siswa dengan kategori sangat praktis. Sedangkan perolehan hasil kepraktisan media Diorama Bilik Cerita respon guru pada uji coba skala kecil di SDN Sumurwelut III Surabaya diperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan perolehan hasil kepraktisan media Diorama Bilik Cerita respon guru pada uji coba skala besar di SDN Sumurwelut I Surabaya diperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis.

Media diorama bilik cerita yang dikembangkan mempunyai keunggulan dan kekurangan. Keunggulan dari media Diorama Bilik Cerita yakni dapat merepresentasikan keadaan nyata atau sebenarnya dalam bentuk dimensi kecil, menolong siswa untuk memunculkan imajinasi dalam menulis cerita fiksi, objek-objek pada media diorama dapat membantu siswa untuk memahami lebih dalam unsur-unsur intrinsik pada cerita fiksi, dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan, menarik, dan memicu kreativitas siswa. Hal tersebut selaras dengan Wahidar (2018), menyebutkan bila media diorama dapat memunculkan ide kreatif siswa dalam menulis berdasarkan penggunaan media diorama yang dapat merepresentasikan keadaan sebenarnya dan pembelajaran menjadi berkesan, menyenangkan, menarik, dan inovatif.

Media diorama bilik cerita juga mempunyai kekurangan yakni siswa perlu kreativitas yang tinggi dalam membuat ide cerita, media diorama tidak dapat membantu siswa dalam mengolah penggunaan kata dan penempatan tanda baca untuk membuat cerita fiksi yang baik. Hal itu dibuktikan dengan banyak siswa yang memperoleh hasil skor rendah pada aspek penggunaan kata yang tidak tepat dan penggunaan tanda baca yang masih salah.

Hasil temuan selama pelaksanaan penelitian yaitu siswa sangat antusias melihat media Diorama Bilik Cerita yang menarik dan belum pernah mereka lihat sebelumnya. Selain itu saat pembelajaran berlangsung suasana di kelas siswa jadi lebih aktif, fokus, dan senang dalam mengikuti pembelajaran. Selanjutnya, media Diorama Bilik Cerita

terbukti dapat menambah pengetahuan siswa untuk mengenal unsur intrinsik pembangun cerita melalui objek-objek yang tertera pada media Diorama Bilik Cerita, meningkatkan kreativitas, membantu siswa untuk memunculkan imajinasinya, dan mengembangkan keterampilannya dalam menulis cerita fiksi. Hal ini terbukti dari antusias siswa dan hasil dari menulis cerita fiksi siswa terjadi peningkatan saat menggunakan media Diorama Bilik Cerita.

Sesuai hasil temuan tersebut, dapat diambil kesimpulan bila media Diorama Bilik Cerita memberikan dampak yang berpengaruh besar terhadap tahap belajar bahasa Indonesia pada materi cerita fiksi. Pembelajaran dengan materi yang bersifat abstrak harus menggunakan media yang konkret dan menarik yang akan membuat suasana di kelas menjadi aktif, antusias, dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Hal tersebut selaras menurut pendapat Zakiyayati (2020), bahwa media pembelajaran yang bisa digunakan guru dalam mengajarkan cerita fiksi agar dapat memberi pengalaman konkret atau nyata yakni media tiga dimensi seperti diorama. Media diorama memudahkan siswa dalam mencerna konsep materi yang abstrak menjadi konkret, menjadikan siswa lebih kreatif, menghilangkan kebosanan pada siswa, membuat suasana belajar menyenangkan, dan memberi kesan mendalam pada materi cerita fiksi.

Pengembangan media Diorama Bilik Cerita ada beberapa keterbatasan yang ditemukan pada penelitian ini seperti penelitian hanya dilakukan di kelas V, materi materi pembelajaran fokus pada keterampilan menulis cerita fiksi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” Subtema 1 “Manusia dan Lingkungan” dengan Kompetensi Dasar “Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita untuk membuat teks fiksi”.

PENUTUP

Simpulan

Berdasar pemaparan hasil penelitian dan pembahasan ditarik kesimpulan bahwasannya penelitian yang dilaksanakan digunakan untuk menguraikan kelayakan media Diorama Bilik Cerita yang dilihat dari 3 aspek yakni kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Pada aspek kevalidan dilakukan dengan melakukan uji validasi media dan materi bersama validator. Validasi ahli media didapatkan hasil persentase 90% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil dari validasi ahli materi didapatkan hasil persentase 95% dengan kategori sangat valid. Keefektifan dari media Diorama Bilik Cerita diperoleh dari hasil pengerjaan soal *pretest* dan *posttest* oleh siswa pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Sesuai penilaian menggunakan N-Gain, pengujian coba skala

kecil menerima nilai Gain 0,92 dengan kategori peningkatan tinggi, dan pada pengujian coba skala besar mendapat nilai Gain 0,94 dengan kategori peningkatan tinggi, sehingga media ini dinyatakan sangat efektif. Sedangkan kepraktisan media didapat dari hasil lembar angket respon siswa dan lembar angket respon guru pada penggunaan media Diorama Bilik Cerita. Berdasarkan hasil perhitungan kepraktisan media dari uji coba skala kecil dan uji coba skala besar diperoleh persentase 100% dari respon siswa dengan kategori sangat praktis, dan diperoleh persentase 100% dari respon guru dengan kategori sangat praktis. Dilihat dari perolehan hasil kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media Diorama Bilik Cerita bahwasannya media ini layak dipakai untuk pembelajaran menulis cerita fiksi.

Saran

Dari penelitian ini dalam keterampilan menulis cerita fiksi siswa kelas V sekolah dasar, akan diberi saran yakni:

1. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan media Diorama Bilik Cerita dapat dikembangkan dengan adanya keterbaruan desain yang lebih bervariasi dari sebelumnya yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa
2. Bagi guru, diharap media Diorama Bilik Cerita dapat dipergunakan sebagai media penunjang belajar siswa agar lebih memahami materi dan keterampilan menulis cerita fiksi terjadi peningkatan khususnya pada kelas V
3. Media Diorama Bilik Cerita sebaiknya perlu dikembangkan lebih lanjut terkait materi cerita fiksi dan memperbaiki kekurangan yang ada agar media ini menjadi lebih baik

DAFTAR PUSTAKA

Akhyar, F. 2019. Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Dalam Kurikulum 2013. *Prosiding Seminar Nasional STKIP PGRI Bandar Lampung*. hlm 77–90. <http://proceeding.stkipgribl.ac.id/index.php/se-mnas/article/view/7%0A>

Ali, M. 2020. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 3(1): hal. 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>

Amalia, M. D., Agustini, F dan Sulianto, J. 2018. "Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol. 20(2): hal. 186–188. <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v20i2.9850>

Angraeni, Dian Putri. 2019. *Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Mengidentifikasi Tokoh Cerita Fiksi Siswa Kelas Iv Sdn 2 Traji*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Aryanto, Sherif Juniar dkk. 2021. "Pengembangan Media Diorama Rumah Pintar pada Tema VI Subtema I Kelas II SD/MI". *Jurnal Keislaman*. Vol.1(1): hal. 1-12.

Asip, Muhammad dkk. 2022. *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SD*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia.

Atmojo, E. R. D. 2020. "Pengembangan Kemampuan Menulis Cerita Fiksi Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Abdidas*. Vol. 1(3): hal. 172–182. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i3.39>

Cahyani, Riya, Suwandi Sarwiji, dan Suryanto Edy. 2017. "Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Fiksi Berdasarkan Novel Melalui Penerapan Model Discovery Learning". *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya*. Vol. 5(1): hal. 243–244.

Dalman. 2021. *Keterampilan Menulis*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada. <https://books.google.co.id/books?id=3-cdEAAAQBAJ>

Fadhilah, Suci Nur. 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Fiksi Pada Siswa Kelas IV MI Miftahul Athfal Wonorejo Guntur Demak Tahun Ajaran 2021/2022*. Skripsi. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo.

Ilhami, Akmillah. 2022. "Implikasi Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Anak Usia Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 7(2): hal. 608–618.

Ismilasari, Y., dan Hendratno. 2013. "Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar". *Jpgsd*. Vol. 01(02): hal. 1–10. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3171/1861>

Maryati, Reni. 2016. "Pengembangan Media Diorama Papercraft Untuk Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Berpendekatan Saintifik Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Sidoarjo". *Jurnal Pendidikan Indonesia dan Sastra*. Vol. 4(1): hal.1-6.

Mifroh, Nazilatul. 2020. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya dalam Pembelajaran di SD/MI". *Jurnal Pendidikan Tematik*. Vol.1(2): hal. 253-263.

Nazirah. 2016. *Pengaruh Bacaan Fiksi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 5 Banda Aceh*. Skripsi. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Niswah, Muhtari Matun. 2018. *Pengembangan Media Diorama Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas 1 Tema Kegiatanku Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar*. Skripsi.

- Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Nurmina. 2016. "Menulis Fiksi Dengan Model Pembelajaran Efektif Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi". *Jurnal Pendidikan Almuslim*. Vol. 4(1): hal. 16–17.
- Prabowo, D. M. 2017. *Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Dalam Pembelajaran Ipa Materi Ekosistem Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Qomariyah. 2020. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi Melalui Model Picture and Picture*. Skripsi. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Riduwan. 2014. *Metode Dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian : Untuk Mahasiswa S-1, S-2, S-3 (H.J.S.Husdarta (Ed.))*. Alfabeta.
- Ristavida, Dwi., dan Hendratno. 2020. "Pengembangan Media Diorama Untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi Siswa Keals IV Sekolah Dasar". *JPGSD*. Vol. 8(3): hal 518-527.
- Rosidania, Umi. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) Pada Pembelajaran IPA Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah--Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember*. Skripsi. Jember: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Samsiyah, Nur. 2016. *Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Kelas Tinggi*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
<https://books.google.co.id/books?id=JrFyDwAAQBAJ>
- Sari, Kemala. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Linktree Pada Cerita Fiksi Berbasis Budaya Lokal Dengan Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD/MI*. Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Intan Lampung.
- Savitri, Rahma Devi., dan Hendratno. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Multi Image Cerita Fabel Untuk Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 11(8): hal 1758–1760.
- Setiawan, Erwin Rahayu. 2017. *Pengembangan Media Diorama Berbasis Project Based Learning pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 2 Candisari Kabupaten Temanggung*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Silvia, R. I, Suprihatien dan Kartikasari, E. 2022. "Penggunaan Media Diorama Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Topik Keterampilan Menulis Teks Narasi Sederhana Untuk Siswa Kelas II UPT SD Negeri 220 Gresik". *Jurnal Ilmu Sosial*. Vol. 1(6): hal. 329–336.
<http://bajangjournal.com/index.php/JISOS>
- Sugiyono. 2016. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Ummah, A. N. 2022. "Pengembangan Media Diorama Kepahlawanan Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas V Sekolah Dasar". *JPGSD*. Vol.11(7): hal. 1556-1565.
- Wahidar, Nisfi. 2018. *Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Pada Tema Peduli Terhadap Makhluh Hidup Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bunulrejo 3 Malang*. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Yusmita, Eries Norma., dan Ayogas, Yan Fatchur. 2018. "Pengembangan Media Diorama pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN II Sambitan Tahun Ajaran 2017/2018". *Jurnal ELSE*. Vol. 4(2): hal. 1-10.
- Zakiyayati, Puji. 2020. *Pengembangan Media Diorama Sub Tema Manusia dan Lingkungan Kelas V Di SDN 7 Bukit Tunggal Palangkaraya*. Skripsi. Palang Karaya: Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.
- Zulfa, Athiyah. 2022. *Upaya Guru Pada Pembelajaran Model Jigsaw Dalam Menulis Cerita Fiksi Menggunakan Media Gambar Berseri Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V MI Sabilul Falah Bangil*. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Zulkifli. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama pada Tema 8 untuk Siswa Kelas V di MI Al-Hidayah Pulau Kukusan*. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.