# Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi " *Televisi Ajaib* " Berbasis Sosiodrama

## Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi “*Televisi Ajaib*” Berbasis Sosiodrama Materi Proklamasi Kemerdekaan Kelas V Sekolah Dasar

**Ellenna Ayu Maywulandari** PGSD, FIP, Univeritas Negeri Surabaya ellenna.17010644014@mhs.unesa.ac.id

## Putri Rachmadyanti

PGSD, FIP, Univeritas Negeri Surabaya putrirachmadyanti@unesa.ac.id

## Abstrak

Media tiga dimensi “*Televisi Ajaib*” berbasiso sosiodrama adalah media yang berbentuk televisi berongga dengan wayang tokoh proklamasi sebagai peran dalam menceritakan peristiwa proklamasi.Media tersebut memberikan suasana yang nyata mengenai peristiwa proklamasi untuk siswa. Sedangkan wayang tokoh proklamasi memudahkan siswa untuk mengingat dengan baik nama tokoh, peristiwa proklamasi, serta peran setiap tokoh.Dalam penelitian pengembangan ini mempunyai tujuan dalam mengetahui kevalidan serta kelayakan dari media media pembelajaran Tiga Dimensi “*Televisi Ajaib”* berbasis sosiodrama dalam materi Proklamasi Kemerdekaan kelas V di SD Negeri Tulungrejo II Kabupaten Madiun.Penelitian ini menggunakan penelitian R&D (*Research and Development*) dengam model sugiyono terbagi sepuluh tahap tetapi penelitian media “*Televisi Ajaib*” menggunakan tujuh tahap dikarenakan kondisi pandemi Covid-19,terbatasnya suatu biaya ,serta tenaga yang tidak memungkinkan. Subjek menggunakan 6 siswa kelas V SDN Tulungrejo II Madiun. Intrumen menggunakan lembaran validasi (materi maupun media ) serta lembaran angket (guru maupun siswa). Teknik analisis suatu data menggunakan analisis dari data validasi serta analisis dari data angket. Hasil penelitian memperoleh kevalidan materi 94,3% sedangkan kevalidan media 88,2%. Untuk hasil dari angket guru mendapatkan 95% sedangkan angket siswa 98%.Hasil akhir penelitian pengembangan ini menyimpulkan media pembelajaran tiga dimensi “Televisi Ajaib” berbasis sosiodrama sangat valid serta sangat layak jika digunakan untuk media IPS materi proklamasi kemerdekaan kelas V sekolah dasar.

**Kata Kunci :**Media Pembelajaran, *Televisi Ajaib*,Proklamasi

## Abstract

*The three-dimensional "Wonder Television" media based on sociodrama is media hollow television shaped with the puppet of proclamation figures as role to tell proclamation events. The media provides real atmosphere about proclamation for the students. Furthermore, the puppets of proclamation figures make it easier for students to remember well names of characters, proclamation events, and roles of each character. In this development research has the purpose to know the validity and feasibility of the three-dimensional learning media "Wonder Television” based on sociodrama method through Independence Proclamation material in the fifth grade Tulungrejo II Madiun elementary schools. This study uses R & D (Research and Development) with Sugiyono model which is divided into ten steps, whereas media research “Wonder Television” uses seven steps because of the Covid-19 pandemic conditions which resulted in limited amount of costs and impossibility of labor. The subjects used are 6 fifth grade students at Tulungrejo II Madiun elementary school. The instruments used are validation sheets (material and media) and also questionnaire sheets (teachers and students). The data analysis technique used the analysis of the validation data and the analysis of the questionnaire data. The results of the study obtained the validity of the material as much as 94.3%, while the validity of the media as much as 88.2%. The results of the teacher's questionnaire got 95%, while the student questionnaire got 98%. The final results of this development research can*

# JPGSD. Volume 09. Nomor 01 Tahun 2021, 1381-1392

Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi " Televisi Ajaib" Berbasis Sosiodrama

*be concluded that the three-dimensional learning media "Wonder Television" based on sociodrama method is very valid and very feasible when used for Social Science media and Independence Proclamation material for fifth grade elementary schools*.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tergolongaspek besar dalam hal pencapaian seluruh individual,utamanya dalam segi sosial. Tugas pendidikan adalah membantu anak dalam hal rohani maupun jasmani, pendidikan diharapkan mampu mengembangkan suatu kemampuan dalam diri siswa disesuaikan dengan kemauan siswa tersebut utamanya dalam hal minat dan bakat.Kondisi pendidikan pada saat ini sangat memprihatikan dikarenakan adanya pandemi covid-19 pembelajaran dialihkan secara daring atau online, Mengakibatkan keterbatasan guru dalam menjelaskan materi ajar, sehingga kebanyakan siswa kurang memahami materi yang diberikan guru. Faktor utama yang menyebabkan hal tersebut yaitu dikarenakan guru belum bisa menggunakan metode serta media yang menarik dalam tipe pembelajaran daring.tidak semuanya memahami teknologi dengan baik,usia serta kemampuan membatasi mereka untuk penggunaan media serta metode secara daring yang berdampak pada penguasaan kemampuanatau pemahaman pada siswa (Syah, 2020).Pemahaman siswa yang optimal diharapkan mampu berdampak pada pendidikan Negara.Dikarenakan suatu pendidikan adalah instrument terpenting dalam proses menjadikan suatu negara yang hebat.

Negara dapat dikatakan sukses merupakan Negara yang mampu menghormati serta menghargai pahlawan dalam merebutkan Negara Indonesia utamanya dalam hal perjuangan.Dengan memahami perjuangan para pahlawan diharapkan muncul rasa patriotisme dan nasionalisme,seluruh individual dapat mengambil makna yang terkandung dari peristiwa yang terjadi di masa lalu serta mampu menghadapu permasalahan di masa depan.Hal tersebut mendasari munculnya sejarah.Sejarah terintregrasi ke dalam materi pembelajaran di sekolah dasar yaitu pada materi pembelajaran sosial yang dapat disebut IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial).

IPS merupakan ilmu sosial mempunyai tiga struktur atau kajian berupa suatu peristiwa, fakta, maupun generalisasi yang berhubungan dengan kasus sosial.Materi pembelajaran IPS adalah suatu materi pembelajaran menkaji suatu keilmuan sosial yang

mencangkup fakta, konsep, dan generalisasi (Dwi Handayani, 2020). Peristiwa dan fakta yang dipelajari di bangku sekolah dasar berupa perjuangan para pahlawan pada saat penjajahan, persiapan kemerdekaan, proklamasi, hingga reformasi. Pemahaman tentang perjuangan para pahlawan dalam memperoleh kemerdekaan, hal tersebut mampu membentuk suatu karakter dalam diri siswa.

Pengajaran pada materi pembelajaran IPS agar mampu meningkatkan pemahamannya semuanya siswa harus mempunyai pilihan metode serta media yang digunakan.Kenyataannya, sebagian guru lebih memilih menggunakan sistem kuno yaitu ceramah, serta minimnya penggunaan suatu alat peraga atau media pembelajaran. Metode ceramah merupakan suatu metode yang sering digunakan untuk kegiatan belajar mengajar (Mawarni, 2018). Dikarenakan metode tersebut yang paling mudah digunakan dan tidak mengeluarkan biaya.hal tersebut berdampak pada proses pembelajaran yaitu siswa kurang dapat mengerti atau memahami suatu materi yang disampaikan atau siswa kesulitan dalam memahami materi karena dalam fase Sekolah Dasar Media pembelajaran sangat penting, supaya konsep yang diberikan dipahami dengan baik.Diharapkan guru lebih memilih metode, model, serta media pembelajaran yang kreatif ,sehingga siswa mampu memahami konsep dengan baik. Dikarenakan Media pembelajaran dan metode merupakan kedua unsur dalam kegiatan pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dikarenakan kedua tersebut penting dalam berjalannya kegiatan pembelajaran (Vatricia et al., 2017). Oleh sebab itu dibutuhkan metode dan media pembelajaran yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar, diharapkan siswa lebih tertarik dan memahami konsep yang diberikan.Pada penelitian ini terfokus kedalam pembaharuan metode serta media pembelajaran pada pembelajaran IPS.

Kesulitan pembelajaran IPS dikarenakan siswa kurang tertarik serta me nomor duakan pembelajaran tersebut. Kebanyakan siswa menganggap pembelajaran IPS membosankan dikarenakan sistem belajar dengan menghafal akibatknya siswa menomorduakan IPS (Rivai & Wulandari, 2018).

# Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi " *Televisi Ajaib*" Berbasis Sosiodrama

Kesulitan tersebut diharapkan mampu disiati dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif serta inovasi. Media pembelajaran adalah suatu pesan yang menyakinkan dan dapat merangsang perasaan, pemikiran, maupun kemampuan siswa dalam mendorong terjadinya proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Tafonao, 2018). Sehingga pemilihan media pembelajaran tidak hanya berisi fakta melainkan adanya suatu pertimbangan dengan lingkungan dan keadaan siswa.Salah satu media pembelajaran adalah media wayang yang digunakan dengan cara menceritakan suatu dongeng yang mengandung materi ajar mempunyai dua sis mengenai pendidikan karakter serta moral untuk siswa (Kurniawan et al., 2019). Oleh sebab itu suatu produk media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu produk media pembelajaran tiga dimensi “*Televisi ajaib”*. Produk tersebut relevan dengan media wayang profesi yang penggunaanya menceritakan dongeng mengenai materi ajar (Kurniawan et al., 2019). Dikarenakan media wayang profesi tersebut sesuai dengan media “Televisi Ajaib” yang menceritakan suatu dongeng mengenai materi ajar, akan tetapi mempunyai perbedaan suatu cara penggunaan atau yang lainnya. Kelemahan dari wayang profesi ini hanya menggunakan wayang untuk menjelaskan suatu dongeng, tidak ada batasan tempat untuk menceritakan dongeng, dan menambahkan hiasan pendukung. Oleh sebab itu penelitian ini mengembangkan suatu produk dari penelitian kurniawan yaitu memberikan batasan tempat untuk menceritakan suatu dongeng diharapkan siswa dapat terfokus dalam satu tempat misalnya televisi berongga yang berbentuk bangun datar persegi panjang yang terbuat dari kayu jati agar lebih menarik serta tahan lama di plitur pada semua bagian televisi tersebut, dan sebagai pendukung memberikan hiasan tambahan pada sisi depan televisi tersebut diharapkan mempu menarik perhatian siswa. Sehingga penelitian ini ingin membuat media pembelajaran tiga dimensi “*Televisi ajaib”*, untuk menambahkan kekurangan dari penelitian sebelumnya atau penelitian kurniawan mengenai wayang profesi. Produk media pembelajaran tiga dimensi “*Televisi ajaib”* adalah suatu produk media pembelajaran tepat digunakan untuk pembelajaran IPS,utamanya materi proklamasi kemerdekaan

.Dikarenakan Materi proklamasi kemerdekaan adalah suatu materi pembelajaran yang dalam kategori

abstrak serta peristiwanya jauh dari keseharian anak. Media tersebut diharapkan memberikan suasana yang nyata dalam proses pembelajaran dan menceritakan peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia secara runtut sesuai dengan tahapan alurnya.

Materi pembelajaran Proklamasi Kemerdekaan Indonesia merupakan peristiwa perjuangan para pahlawan dalam merebut kemerdekaan .Materi tersebut diajarkan di sekolah dasar walaupun materi ajar ini bisa dikatakan abstrak dan jauh dari kehidupan sehari-hari dengan siswa. Oleh sebab itu perlu pemahaman konsep yang matang di jenjang sekolah dasar supaya pada jenjang berikutnya siswa bisa mengikuti materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan baik. Siswa bisa dikatakan berhasil dalam belajar ketika mengalami perubahan dalam dirinya. Dikarenakan belajar mempunyai definisi bahwa ketika individu memperoleh suatu ilmu dimana ilmu tersebut mampu merubah perilaku, keterampilan, serta pengetahuan individu (Santosa & Us, 2016).

Berdasarkan perolehan data melalui teknik wawancara, pada tanggal 10 Maret 2021. Dengan wali kelas V SDN Tulungrejo II Madiun yang bernama Putri Mulyani S.Pd. Data yang diperoleh saat menjelaskan materi proklamasi guru jarang menggunakan media pembelajaran, serta lebih memilih tanpa menggunakan media dengan metode ceramah saat menjelaskan materi proklamasi. Hambatan guru dalam memanfaatkan media yaitu biaya maupun kepraktisan Media yang sudah dilakukan guru saat menjelaskan materi proklamasi adalah media visual gambar tokoh Ir.Soekarno serta moh.hatta yang sedang membacakan naskah proklamasi, yang berdampak pada siswa kurang mengerti, kurang termotivasi, serta kurang tertarik dengan kegiatan belajar.

Penggunaan Media pembelajaran tiga dimensi “*Televisi Ajaib”* merupakan jalan alternative untuk mensiasati permasalahan siswa yang kurang tertarik dalam metode konvensional, salah satunya metode ceramah yang digunakan dalam menjelaskan materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Media pembelajaran tiga dimensi“*Televisi Ajaib”* adalah media yang memiliki sistem kerja seperti wayang kulit.Media yang berbentuk wajah asli tokoh pahlawan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia seperti bentuk wayang kulit, akan tetapi media tersebut memiliki wadah untuk menceritakan alur peristiwa

# JPGSD. Volume 09. Nomor 01 Tahun 2021, 1381-1392

Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi " Televisi Ajaib" Berbasis Sosiodrama

Proklamasi serta mempunyai hiasan pendukung. Media tersebut tergolong media tiga dimensi dikarenakan media yang dapat diamati dalam segala arah dan memiliki dimensi panjang, lebar, maupun tinggi. Pernyataan tersebut selaras dengan pendapat Yahya (2019) Media tiga dimensi adalah suatu media yang mampu diamati oleh berbagai sudut pandang mempunyai tinggi, lebar, dan panjang.Media pembelajaran *(Televisi Ajaib)* dirasa sesuai dengan permasalahan diatas karena diharapkan mampu memfokuskan siswa serta memberikan suasana yang nyata dalam proses pembelajaran. Cara kerja media tersebut menceritakan peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia secara runtut sesuai dengan tahapan alurnya. Metode yang variatif mempengaruhi pengalaman belajar siswa, sama halnya dengan penggunaan media pembelajaran yang beragam akan memberikan pengalaman belajar yang maksimal. Salah satu kontribusi penelitian ini untuk keilmuan di Sekolah Dasar terkait adalah mampu meningkatkan pengetahuan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang kreatif serta inovatif khusunya pada materi proklamasi.

Penggunaan media sebelumnya sudah dalam jurnal Sulistyaningrum (2013), dalam penelitian tersebut menyatakan jika penggunaan media yang berbentuk wajah asli tokoh pahlawan kemerdekaan Indonesiaakan menunjang kegiatan pembelajaran yang berkualitas dan tercapainya tujuan pembelajaran dengan maksimal.Persamaannya media utama atau benda terpenting didalam media berbentuk wayang dan metode berbasis sosiodrama.Perbedaanya pada penelitian ini tidak memiliki wadah hanya wayang tokoh pahlawan.

Penggunaan metode sebelumnya juga pernah dilakukan oleh Susilowati (2012) disimpulkan bahwa penelitian tersebut memiliki persamaan yaitu menggunakan metode berbasis sosio drama.Jurnal tersebut menyarankan agar guru lebih menggunakan metode berbasis sosio drama dibandingkan dengan metode kovensional. Hasil dari penelitian tersebut pembelajaran menggunakan metode sosio drama mengalami suatu peningkatan pada siklus pertama sampai dengan siklus kedua yaitu siklus pertama sekitar 84,81 meningkat pada siklus kedua sekitar 97,2.Akan tetapi tujuan dan kinerja dari bermain peran berbeda pada penelitian ini yaitu peningkatan dalam kemampuan keterampilan berbicara materi pembelajaran Bahasa Indonesia dan kinerja dari

bermain peran pada jurnal tersebut adalah cara memerankan tokoh drama tanpa menggunakan media pembelajaran.

Penelitian yang senada juga pernah dilakukan oleh Indri Wirasti (2014).Dalam jurnal tersebut memiliki persamaan dalam variabel Y yaitu materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dan populasi yang di amati menggunakan kelas V Sekolah Dasar.Jurnal tersebut meneliti adanya suatu hasil dari belajar siswa dalam bidang IPS mengalami peningkatan,utamanya materi pembelajaran proklamasi. Akan tetapi jurnal tersebut memiliki tujuan yaitu dapat mengetahui perbedaan pengingkatan dari hasil belajar siswa yang menggunakan metode konvensional dan metode inkuiri.Dalam jurnal tersebut menyatakan bahwa metode inkuiri sangat efektif dilakukan dalam pembelajaran dibandingkan penggunaan metode konvensional.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik dalam mengembangkan media pembelajaran tiga dimensi “*Televisi Ajaib”* yang digunakan oleh peneliti sebagai media pembelajaran Kelas V di Sekolah Dasar.Judul dalam penelitian ini yakni “Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi “*Televisi Ajaib*” Berbasis Sosiodrama Materi Proklamasi Kemerdekaan Kelas V Sekolah Dasar”.Harapan penelitian ini untuk pengembangan keilmuan mengenai media selanjutnya adalah lebih meningkatkan suatu media pembelajaran yang kreatif serta inovatif, memberikan suasana yang nyata kepada siswa mengenai peristiwa proklamasi, serta meningkatkan pengetahuan dan wawasan guru dalam pembuatan media, sehingga pembelajaran berjalan dengan maksimal.Rumusan masalah dalam penelitian

1) Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran Tiga Dimensi “*Televisi Ajaib”* berbasis sosiodrama dalam materi Proklamasi Kemerdekaan kelas V di sekolah dasar? 2) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *(Televisi Ajaib)* berbasis sosiodrama materi Proklamasi Kemerdekaan kelas V di sekolah dasar ?.Tujuan dalam penelitian 1) Untuk mendapatkan kevalidan mengenai media pembelajaran Tiga Dimensi “*Televisi Ajaib”* berbasis sosiodrama materi Proklamasi Kemerdekaan kelas V di sekolah dasar. 2) Untuk mendapatkan kelayakan mengenai media pembelajaran Tiga Dimensi “*Televisi Ajai)* berbasis sosiodrama materi Proklamasi Kemerdekaan kelas V di sekolah dasar.

# Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi " Televisi Ajaib" Berbasis Sosiodrama

Spesifikasi produk media “*Televisi Ajaib*” yang menggunakan pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar berikut ini 1) Media *SIAB (Televisi Ajaib)* dirancang dengan bentuk seperti Televisi berongga yang membentuk bangun datar persegi panjang. 2) Bagian depan media diberikan hiasan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dari kardus bekas yang sudah dibentuk dan diberi warna. 3) Bahan Media pembelajaran menggunakan kayu jati yang diplitur serta ukuran Media Pembelajaran tiga dimensi “*Televisi Ajaib”* yaitu 43 x 63 cm. 4) Mendesain bentuk wayang sesuai dengan wajah asli tokoh pahlawan peristiwa proklamasi kemerdekaan, diantaranya Sayuti Melik, Sukarni, Ir.Soekarno, Fatmawati, Drs. Moh Hatta, dan sebagainya.

Pada penelitian media pembelajaran Tiga Dimensi “*Televisi Ajaib”* Berbasis Sosiodrama terdapat manfaat bagi siswa, guru, sekolah, maupun peneliti sebagai berikut 1) Bagi siswa adalah Meningkatkan minat belajar, meningkatkan antusias, memunculkan kreatifitas, meningkatkan keaktifan, serta memberikan suatu pengalaman siswa dalam kegiatan pembelajaran. 2) Bagi guru adalah Mampu memberikan masukan dan ide yang bertujuan untuk menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang berkreatifitas tinggi serta inovatif, dapat menambahkan suatu variasi dalam suatu media pembelajaran, dapat meningkatkan kreatifitas dalam menjelaskan materi didalam kelas. 3) Bagi sekolah adalah Mampu meningkatkan kegiatan belajar mengajar di kelas, dapat menjadikan titik tolak pengembangan suatu program sekolah, dapat meningkatkan kecakapan siswa dalam kegiatan belajar, dapat memberikan masukan serta saran kepada pihak sekolah untuk memanfaatkan suatu sumber komponen pembuatan media. 4) Bagi peneliti adalah Mampu menambahkan suatu wawasan serta pengetahuan bagi, menambah inovatif dan kreatifitas penelitian, serta dijadikan suatu referensi dari penelitian terbaru yang searah dengan penelitian ini.

## METODE

### Rancangan Penelitian

Jenis pada penelitian ini menggunakan penelitian R&D (*Research and Development*), menggunakan materi proklamasi kemerdekaan kelas V Sekolah Dasar. Tujuan melakukan penelitian pengembangan adalah menghasilkan suatu produk tertentu dalam

kegiatan pembelajaran, dan hasil produk dapat diuji kelayakan. Pada penelitian ini menggunakan model penelitian Sugiyono yang memiliki sepuluh tahapan penelitian. Tetapi penelitian ini hanya menggunakan tujuh tahapan penelitian dikarenakan terbatasnya suatu biaya, tenaga yang tidak memungkinkan,dan kondisi di era pandemi covid-19. Pada penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi “*Televisi Ajaib*” Berbasis Sosiodrama memilih menggunakan tahapan model sugiyono dikarenakan mempunyai langkah yang terkonsep, mengakibatkan setiap tahapan dalam model ini runtut dan lengkap dapat dilihat dari tahapan awal mencari permasalahan dari objek yang akan diteliti sampai dengan uji coba produk dalam bentuk luas, sehingga penelitian tersebut dapat mengetahui permasalahan dalam objek tersebut,supaya saat diuji coba produk sesuai dengan situasi dan kondisi dilapangan dan diharapkan dapat meminimalisir kegagalan suatu produk. Penggunaan prosedur penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi “*Televisi Ajaib*” Berbasis Sosiodrama, yaitu:

**B.PENGUMPULAN DATA**

A.Potensi dan masalah

**G.REVISI PRODUK**

**D.VALIDASI DESAIN**

**E.REVISI DESAIN**

Bagan 1 Prosedur Penelitian Model Sugiyono (sugiyono, 2016)

**C.DESAIN PRODUK**

**F.UJI COBA PRODUK**

Tahapan awal yang dilakukan potensi dan masalah.Perolehan data dengan menggunakan wawancara secara non formal. Hal tersebut bertujuan untuk mendapatkan suatu potensi serta masalah penelitian dengan menggunakan observasi dan wawancara. Hasil Wawancara non formal dengan wali kelas V yang bernama Putri Mulyani S.Pd dari SD Negeri Tulungrejo II Kabupaten Madiun. Dari Wawancara tersebut mendapatkan suatu data bahwa dalam kegiatan pembelajaran, utamanya materi proklamasi kemerdekaan Indonesia,guru fokus menjelaskan dengan metode ceramah dan penggunaan media jarang dilakukan, biasanya menggunakan media visual misal gambar Ir. Soekarno serta Moh. Hatta sehingga siswa kurang

# JPGSD. Volume 09. Nomor 01 Tahun 2021, 1381-1392

Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi " Televisi Ajaib" Berbasis Sosiodrama

termotivasi, minat, serta kurang terfokus dalam proses pembelajaran tersebut, mengakibatkan siswa pasif dalam jalannya kegiatan belajar. Cenderung siswa bermain sendiri dengan temannya, menggambar di buku, bermain penggaris, serta tertidur. Mengakibatkan sebagian hasil belajar siswa dalam materi tersebut kurang memuaskan. Sehingga wali kelas setuju jika diadakan pengembangan suatu media dan metode pembelajaran menarik, yang mempunyai dampak positif bagi kegiatan pembelajaran dan siswa.

Tahapan kedua adalah pengumpulan data. Tahapan tersebut dapat dilakukan saat mendapatkan suatu permasalahan yang ada disuatu tempat yang akan diteliti, misalnya pada penelitian ini SDN TULUNGREJO II Kab. Madiun. Pada tahap pengumpulan suatu datamenggunakan buku teks (buku guru dan buku siswa), observasi, wawancara, dan angket. Pada tahapan awal peneliti menggunakan buku guru dan buku siswa, kegunaannya mengidentifikasi materi proklamasi, sehingga dapat disesuaikan dengan media yang akan dikembangkan, indikator materi proklamasi kemerdekaan Indonesia, sebagai berikut : 1. Mendeskripsikan peristiwa pembacaan teks proklamasi, 2. Mengidentifikasikan kejadian penting seputar pembacaan teks proklamasi. Tahapan ketiga adalah desain produk. Desain produk media pembelajaran yang akan dikembangkan mengenai materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia.Tahapan awal dalam mendesain produk adalah melakukan pemetaan dalam kompetensi tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia, selanjutnya pembuatan garis besar tentang gambaran media pembelajaran, mengumpulkan materi pembelajaran terkait, lalu menjabarkan materi tersebut disusun secara cerita pewayangan, penyusunan media pembelajaran tentang materi proklamasi kemerdekaan Indonesiasecara tiga dimensi.Selanjutnya membuat perangkat misalnya RPP,silabus maupun soal evaluasi serta suatu instrument. Media *“Televisi Ajaib”* ditata dalam *Storyboard*.

Tahapan ke empat adalah Validasi desain suatu produk. Validasi desain suatu produk merupakan suatu proses penilaian mengenai gambaran media yang akan dikembangkan, hal tersebut untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan produk tersebut (sugiyono, 2016). Dengan mendatangkan pakar atau ahli bidang. pakar atau ahli bidang tersebut

mempunyai tugas untuk menilai suatu produk yang akan dikembangkan, sehingga produk tersebut sudah diketahui mengenai keunggulan dan kelemahan sebelum diuji cobakan di lapangan, sehingga perlu adanya revisi suatu produk. Validasi ini mempercaya pakar yang baik dalam bidangnya serta memenuhi kriteria sebagai validator materi serta media.

Tahapan kelima adalah Revisi Suatu Produk. Pada langkah ini untuk proses dalam penyempurnaan produk media pembelajaran sebagai masukan serta saran dari seorang validator.Dalam tahap ini untuk mengetahui kelemahan dan keunggulan dalam suatu produk media pembelajaranyang sudah diarahkan oleh seorang validator, dengan tujuan kelemahan tersebut diperbaiki oleh peneliti supaya saat produk tersebut diuji cobakan dilapangan tidak mengalami kegagalan serta diharapkan mempunyai dampak positif yang signifikan pada siswadan mempunyai kualitas yang tinggi.

Tahapan keenam adalah Uji Coba Suatu Produk. Tahapan ini untuk menguji produk yang akan dikembangkan sesuai dengan dilapangan atau tidak, pada tahap ini dilakukan melewati berbagai tahapan awal sebelumnya. Suatu produk media pembelajaran yang diuji cobakan Kelas V di SD Negeri Tulungrejo II Madiun dalam skala terbatas dengan jumlah 6 siswa dan batasan waktu yang sudah ditentukan, serta selalu memperhatikan protokol kesehatan yang sudah ditetapkan oleh pemerintah. Setelah menggunakan media Pembelajaran Tiga Dimensi “*Televisi Ajaib*” materi proklamasi kemerdekaan Indonesia, siswa diberikan angket berguna untuk mengetahui siswa dalam menggunakan produk media pembelajaran dan mengetahui informasi kekurangan suatu produk media pembelajaran tersebut.

Tahapan ketujuh adalah Revisi Suatu produk.pada tahap ini merupakan tahapan terakhir pada penelitian ini, dikarenakan kondisi dan situasi dalam tidak kondusif yaitu terjadinya pandemi covid-

19 tidak memungkinkan untuk melakukan tahapan selanjutnya. Tahapan ini untuk mengerti serta mendapatkan hasil dari tahap uji coba produk dari sampel berskala terbatas. Data tersebut diperoleh dari angket yang siswa kerjakan dan respon siswa dengan kegiatan proses pembelajaran bersama guru menggunakan produk media “*Televisi Ajaib*” materi proklamasi.

Pada penelitian ini menggunakan suatu jenis data adalah kualitatif serta kuantitif. Perolehan data

# Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi " *Televisi Ajaib*" Berbasis Sosiodrama

kualitatif dari hasil wawancara serta observasi.Untuk Kuantitatif perolehan data dari Suatu validasi media, validasi materi, serta suatu angket guru dan siswa dalam penggunaan media “*Televisi ajaib*”. Selanjutnya adalah instrument pengumpulan data. instrument berfungsi untuk pengumpulan semua data, mempunyai kegunaan untuk mendapatkan informasi dan menyelesaikan masalah-masalah dalam penelitian. Suatu instrument pengumpulan data dibagi menjadi : 1) Lembaran validasi materi maupun media. Lembaran Validasi media adalah suatu lembar yang digunakan untuk mendapatkan data dari seorang validator media yang berguna mengetahui produk media yang akan dikembangkan yaitu Media “*Televisi Ajaib*” valid atau tidak. Lembaran validasi yang sudah diisi oleh seorang validator dijadikan untuk mempertimbangkan peneliti dalam perevisian pengembangan media pembelajaran. Sedangkan lembaran validasi materi pembelajaran yang mempunyai fungsi agar peneliti dapat mengetahui materi pembelajaran di Media “*Televisi Ajaib*” dalam kriteria valid dan layak. Dari data lembaran validasi materi pembelajaran tersebut dapat digunakan sebagai revisian supaya materi tersebut valid. 2) Lembaran Angket, tujuan lain dari angket yaitu agar peneliti dapat mengetahui kelayakan dari produk Media “*Televisi Ajaib*” didapat dari semua responden yaitu guru kelas dan siswa terhadap Media “*Televisi Ajaib*”.

Penelitian ini menggunakan skala Likertuntuk teknik menganalisis suatu data validasi materi maupun media, dengan skala yaitu 1.arti sangat kurang,2.arti kurang,3.arti cukup, 4.arti baik,serta 5.arti sangat baik(D. A. Sulistyaningrum & Royana, 2017). Hasil kevalidan didapat dari perbandingan hasil penilaian dari penjumlahan semua data seorang validator dengan nilai atau skor maksimal, selanjutnya dikalikan 100% .Rumus yang dimaksud, sebagai berikut:

***P = Jumlah hasil skor penilaian validasi × 100 %***

***Skor maksimal***

(Nirmala, 2020)

Dari hasil perhitungan rumus tersebut akan didapatkan presentase yang digunakan mengukur kevalidan suatu produk. Selanjutnya peneliti melihat pedoman intepretasi skala. Tabel Intepretasi skala, sebagai berikut:

Tabel 1Intepretasi Skala

|  |  |
| --- | --- |
| **Presentase** | **Keterangan** |
| 0% - 20% | Tidak valid |
| 21% - 40% | Kurang Valid |
| 41%-60% | Cukup Valid |
| 61%-80% | Valid |
| 81% - 100% | Sangat Valid |

Sugiyono (dalam Nirmala, 2020) Pada tabel tersebut jika presentase produk media yang dikembangkan mencapai > 61 %.

Dikatakan Media “*Televisi Ajaib*”materi proklamasi kategorikan valid.

Analisis dari data angket guru maupun siswa.Data angket dari guru maupun siswa digunakan pegangan untuk pengembangan produk media “*Televisi Ajaib*”, Dengan data angket dapat diketahui kesulitan siswa dan guru dalam penggunaan media”*Televisi Ajaib*”. Rumus dalam menghitung data angket , sebagai berikut:

P = Jumlah hasil skor penilaian respon guru atau siswa× 100 %

Skor maksimal

Hasil dari perhitungan rumus tersebut, dapat dijadikan pedoman dalam mengetahui kelayakan produk Media “*Televisi Ajaib*”. Diketahui dengan pedoman, sebagai berikut :

Tabel 2Kelayakan Media *“Televisi Ajaib”*

|  |  |
| --- | --- |
| **Presentase** | **Keterangan** |
| 0% - 20% | Tidak layak |
| 21% - 40% | Kurang layak |
| 41%-60% | Cukup layak |
| 61%-80% | Layak |
| 81% - 100% | Sangat Layak |

Sugiyono (dalam Nirmala, 2020)

Pada tabel tersebut jika presentase produk Media “*Televisi Ajaib*” mencapai > 61 %.Dikatakan produk media kategori layak.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

**Hasil Pengembangan**

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran tiga dimensi “*Televisi Ajaib*” berbasis sosiodrama dengan materinya proklamasi diperuntukkan oleh siswa kelas V. Pengembangan media ini menggunakan tahapan model Sugiyono. Langkah dalam pembuatan media “*Televisi Ajaib*”: 1.

# JPGSD. Volume 09. Nomor 01 Tahun 2021, 1381-1392

Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi " Televisi Ajaib" Berbasis Sosiodrama

Menentukan teks cerita dari peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia, 2. Menentukan desain tempat dari wayang, 3. Hasil desain tempat wayang dibawa ke mebel kayu, untuk dibuatkan tempat wayang yang terbuat dari kayu jati, 4. Menentukan desain gambar wayang tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia dari internet, 5. Hasil desain tersebut dibentuk menyerupai wayang, 6. Hasil tempat wayang dan wayang tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia digabungkan menjadi satu,agar membentuk media *siab (televisi ajaib).* Dari

langkah tersebut menciptakan suatu media “*Televisi*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | tersebut diwarna sesuai dengan baju tokoh tersebut danditambahkan tusuk kayudi wayang |

## HASIL KEVALIDAN SERTA KELAYAKAN SUATU MEDIA

Suatu media “*Televisi Ajaib*” yang sudah melalui tahapan pembuatan selanjutnya melakukan

*Ajaib*”:

Tabel 3 *Storyboard*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Desain Produk** | **Keterangan** |
| 1. | C:\Users\user\Downloads\WhatsApp Image 2021-01-11 at 15.30.42.jpeg | Media sebagai tempat wayang tokoh proklamasi mempunyaiukuran 43 x 63 cm dengan berbahan kayu jati, dipoles agar lebih menarik dan mengkilat serta tahan lama.Agar tidak terlihat membosankan peneliti akan memberikan hiasan menarik di sisi televisi tersebut sesuai dengantema proklamasi |
| 2. | C:\Users\user\Downloads\WhatsApp Image 2021-01-13 at 19.09.44.jpeg | Dari gambar desain wayang tokohproklamasi secara manual. wayang tersebut menggunakan tokoh- tokoh proklamasi yang diperoleh di internet, peneliti akan mengeprint gambar tersebut, selanjutnya dipotong sesuai dengan gambar dan ditempelkan ke karton lalu dirapikan. Peneliti menambahkan tangan yang dapat digerakan dengan di sambung benangjahit,tetapi tangan |

penilaian. Digunakan untuk mengetahui suatau kevalidan serta kelayakan dari media tersebut. Hasil analisis suatu media “*Televisi Ajaib*”, yakni:

### Kevalidan Suatu Media

Pada validasi suatu media membutuhkan validator materi serta media. Tahapan validasi ini menjadi validator materi yaitu salah satu dosen PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar) yang bernama Ulhaq Zuhdi, S.Pd., M.Pd. Dosen tersebut merupakan Pakar serta wawasan dalam materi IPS. validasi suatu materi dilaksnakan tanggal 25 Februari 2021. Tujuan dari validator untuk mendapatkan masukan supaya media yang akan dikembangkan mampu melewati tahapan uji coba serta menjadikan produk media yang memiliki kualitas baik, serta masukan tersebut selanjutnya dianalisis maupun revisi kembali.Suatu Validator materi yang di matai maupun dinilai pada silabus, RPP, Kisi-kisi, Soal, serta teks percakapan peristiwa proklamsi. Hasil dari validator materi mendapatkan 94,3%. Presentase tersebut terkategori sangat valid, oleh sebab itu materi tersebut sangat valid serta mampu dilaksanakan di kegiatan belajar mengajar. Walaupun adanya masukan oleh validator materi adalah untuk materi naskah proklamasi harus menggunakan ejaan awal atau terdahulu sebelum ada KBBI. Saran oleh validator materi sangat berharga untuk kelanjutan media ini serta mampu menambahkan kualitas dari materi tersebut.

Sedangkan untuk validator media yaitu salah satu dosen TP (Teknologi Pendidikan) yang bernama Utari Dewi, S.Sn, M.Pd. Dosen tersebut merupakan pakar serta berwawasan dalam media pembelajaran. Pelaksanaan validasi suatu media tanggal 3 Maret 2021. Tujuan dari penilaian validator media adalah memberikan masukan terhadap media tersebut

# Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi " *Televisi Ajaib*" Berbasis Sosiodrama

sehingga media tidak mengalami kegagalan dalam uji coba suatu produk serta mampu menjadi media audio visual yang memiliki kualitas yang tinggi. Perolehan dari validasi media adalah 88,2%. Perolehan tersebut tergolong dalam kategori sangat valid. Sehingga media “*Televisi Ajaib*” yang bermateri proklamasi dapat digunakan pada kegiatan belajar mengajar, walaupun adanya masukan untuk media tersebut adalah media diberikan judul pada panggungnya

,untuk lainnya sudah bagus. Masukan oleh validator digunakan agar media “*Televisi Ajaib*” mampu bersaing dengan media lainnya, serta mampu diuji cobakan di kegiatan belajar mengajar dan menghasilkan kelayakan media dalam kegiatan tersebut.

### Kelayakan Suatu Media

Kelayakan media dapat diuji menggunakan kelayakan suatu media. Kelayakan didapatkan dari respon angket siswa mapun guru terhadap media “*Televisi Ajaib*”. Uji coba media tersebut menggunakan skala terbatas dikarenakan pandemi Covid-19 tidak dapat memungkinkan menggunakan skala besar, apalagi di area madiun menggunakan sistem PPKM skala mikro serta batasan suatu waktu. Langkah percobaan menggunakan wali kelas V SD serta 6 siswa SD. Media mampu tergolong layak jika sesuai kategori layak maupun siswa serta guru melakukan respon yang baik atau positif. Tempat penelitian dilakukan di SDN Tulungrejo II bertepat hari rabu tanggal 10 Maret 2021. SDN Tulungrejo II berada di Jl. Raya Tulungrejo Kec. Madiun Kab. Madiun yang telah menggunakan pembelajaran kurikulum 2013. Hal tersebut senada dengan penelitian ini. Subjek percobaan menggunakan 6 siswa kelas V SDN Tulungrejo II yang diberitahukan wali kelas untuk mengikuti penelitian.Pembagian kelompok menjadi dua bagian yaitu setiap kelompok memiliki pengetahuan secara seimbang adanya yang pengetahuan tinggi, sedang, maupun rendah.Untuk uji coba media “*Televisi Ajaib*” kelayakan diperoleh dari hasil angket siswa setelah siswa menggunakan media “*Televisi Ajaib*”.Untuk angket guru diisikan oleh wali kelas V SDN Tulungrejo II yang bernama Putri Mulyani, S.Pd serta NIP. 19660225 199112 2

003. Hasil dari angket guru serta siswa, berikut ini: 1. Dari perolehan angket siswa mendapatkan nilai 98%, sedangkan 2. Angket guru mendapatkan nilai 95%.

Angket guru serta siswa mampu dikategorikan sangat layak.Dari pernyataan tersebut media “*Televisi Ajaib*” berbasis sosiodrama mampu dikatakan sangat layak untuk dijadikan media kegiatan belajar mengajar. Di dalam komentar angket peneliti tidak menemukan masukan dari siswa mapun guru melainkan komentar bahwa media tersebut bagus, nyaman, serta mudah dilakukan dari sisi komentar siswa sedangkan komentar guru media pembelajaran sudah bagus serta menarik bagi anak.media “*Televisi Ajaib*” berbasis sosiodrama sebelum serta sesudah direvisi , berikut ini:

Tabel 4 Revisi Media *“Televisi Ajaib”*

|  |  |
| --- | --- |
| **SEBELUM DIREVISI** | **SESUDAH DIREVISI** |
| **Saran :**Untuk media pada bagian panggungnya diberikan judul | **Setelah revisi:** Adanya tambahan tulisan berupa judul media yaitu “*Televisi Ajaib*” dibagian panggunya serta sisi tulisan tersebutdiberikan coretan warnamerah. |

### Pembahasan

Kualitas dari suatu media “*Televisi Ajaib*” berbasis sosiodrama mampu dicapai melalui kevalidan serta kelayakan. Hal tersebut akan dijelaskan berikut ini:

Pertama yaitu kevalidan, untuk validasi materi memperoleh nilai sebesar 94,3%, hal tersebut mampu dikatakan bahwa sangat valid. Menurut Nur Khabibah (2020) mengatakan bahwa bahasa yang baik mampu dipahami serta dimengerti oleh lainnya sehingga makna yang terkandung jelas. Dalam memvalivasi suatu materi komponen yang terkandung silabus, RPP, kisi-kisi, soal, serta teks percakapan proklamasi. Hal tersebut digunakan untuk menyesuaikan dengan indikator serta KI suatu pelajaran. Pernyataan tersebut senada dengan penadapat Hidayatama (2016) bahwa dalam mengembangkan materi ajar sesuai dengan kurikulum yang berlaku di pemerintah. Disamping lain skor dari validitas suatu materi menyatakan media “*Televisi Ajaib*” sesuai dengan kurikulun atau

# JPGSD. Volume 09. Nomor 01 Tahun 2021, 1381-1392

Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi " Televisi Ajaib" Berbasis Sosiodrama

bahan ajar di SD. Dalam validasi suatu materi ini mendapatkan perbaikan sedikit untuk mengubah naskah proklamasi sesuai dengan naskah sebelum adanya KBBI atau naskah proklamasi asli. Saran dari validator tersebut untuk kesempurnaan dari media “*Televisi Ajaib*” serta tidak meninggalkan ciri khas dari naskah proklamasi.Dalam Validasi suatu materi terdiri dari berbagai segi yaitu dari kesesuian kurikulum dengan materi,isi dari materinya, kualitas isi, serta ketatabahasaan materi.pemilihan materi ajar harus melewati berbagai tahap agar rancangannya jelas sehingga tertuju pada sasaran yang tepat(Fitriani & Putri, 2020).

Sedangkan untuk validasi media mendapatkan nilai 88,2% mampu dikategorikan bahawa media “*Televisi Ajaib*” dikategorikan sangat valid. Diperkuat dengan pendapat Sugiyono(dalam Nirmala, 2020)media dalam golongan 81%-100% merupakan media yang sangat valid. Walaupun dalam media ini terdapat satu revisi yaitu memberikan nama judul media pada panggungnya. Media “*Televisi Ajaib*” tergolong media tiga dimensi dimana mampu dipegang serta dilihat dalam berbagai arah. Media tiga dimensi mampu memberikan suasana yang nyata untuk siswa serta menarik perhatian siswa (Ramadhan et al., 2018).Dalam penilaian validasi suatu media terbagi menjadi fisik media, isi media, keefektifan media, penggunaan produk media, dan memilih media.Segi tersebut digunakan untuk penilaian, serta komentar dari media “*Televisi Ajaib*”. Menyajikan media tersebut sesuai dengan indikator yang sudah dibuat serta sesuai dengan urutannya sehingga siswa akan lebih mengerti serta paham akan materi yang diberikan. Pernyataan tersebut senada dengan penadapat Teni Nurrita (2018) bahwa media yang baik akan memudahkan siswa untuk memhami suatau materi serta mampu meningkatkan hasil belajar dari siswa. Dari validasi materi serta media kesimpulannya bahwa media “*Televisi Ajaib*” berbasis sosiodrama dengan materi proklamasi dikategorikan sangat valid dijadikan media untuk siswa kelas V SD.

Kedua yaitu kelayakan dalam mengembangkan suatu media mampu diketahui dengan hasil angket dari siswa maupun guru. Penelitian pengembangan ini menggunakan subjek yaitu siswa dari SDN Tulungrejo II sebanyak 6 anak dengan memperoleh nilai 98%, sedangkan hasil dari angket guru mendapatkan 95% dari hasil keduanya tergolong dalam media yang sangat layak digunakan. Pernyataan senada dengan Sugiyono (dalam Nirmala, 2020) media mampu dikatakan sangat layak saat memperoleh nilai 81%-100%. Hal tersebut mampu disimulkan bahwa media “*Televisi Ajaib*” merupakan media yang menarik,mudah dilakukan, serta siswa mampu memudahkan dalam mengingat peran dan

nama tokoh.Senanda dengan pendapat Nurrita (2018) dengan menggunakan media siswa mampu dengan baik memahami materi ajar.

Suatu uji coba media mempunyai kegunaan untuk mengetahui reaksi siswa maupun guru setelah menggunakan media”*Televisi Ajaib*”. Hal tersebut digunakan untuk memberi suatu saran terhadap media tersebut, jika dari hasil angket tidak ada saran maka media “*Televisi Ajaib”* sudah layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media kegiatan belajar mengajar tidak terpacu buku modul melainkan melibatkan siswa dalam kegiatan belajar. Media tiga dimensi juga memfokuskan siswa dalam kegiatan belajar (Ramadhan et al., 2018). Penggunaan media “*Televisi Ajaib”*juga memberikan dampak baik untuk siswa yaitu siswa memahami materi, dan mudah dalam menghafal alur peristiwa, tokoh, serta peranan tokoh proklamasi dengan baik. Pernyataan tersebut senada dengan Swastyastu (2020) Menjelaskan konsep menggunakan media mampu memecahkan masalah belajar pada siswa serta mampu meningkatkan rangsangan pada siswa

### PENUTUP

**Simpulan**

Pembahasan serta hasil dari penelitian mengenai pengembangan media tiga dimensi “Televisi Ajaib” berbasis sosiodrama materi proklamasi ditujukan siswa kelas V sekolah dasar memperoleh simpulan untuk media “*Televisi Ajaib*” berbasis sosiodrama sangat bagus digunakan media pembelajaran kelas V materi proklamasi. Dalam penelitian pengembangan terdapat kevalidan, kelayakan, serta keefektifan dikarenakan adanya pandemi covid-19, terbatasnya suatu biaya, serta tenaga yang tidak memungkinkan. Sehingga menggunakan kevalidan serta kelayakan . Penjelasannya berikut ini : 1. Presentase kevalidan dari validasi pakar materi serta media. diperoleh untuk validasi materi 94,3% dikategorikan sangat valid digunakan untuk kegiatan belajar mengajar sedangkan validasi media memperoleh 88,2% dikategorikan sangat valid digunakan untuk media siswa dalam kegiatan belajar. Kesimpulannya media “*Televisi Ajaib*” sangat valid jika digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. 2. Presentase kelayakan dari angket siswa 98% sedangkan angket guru mendapatkan 95%. Kesimpulan dari media pembelajaran tiga dimensi “*Televisi Ajaib*” berbasis sosiodrama materi proklamasi sangat layak digunakan untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar. Sedangkan penelitian ini memiliki keterbatasan dalam segi tampilan media yaitu dalam pewarnaan yang kurang rapi, misalnya beberapa hiasan terdapat coretan yang tidak sesuai dengan

# Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi " *Televisi Ajaib*" Berbasis Sosiodrama

tema dikarenakan menggunakan pewarna *crayon*

dalam mewarnai hiasan tersebut.

### Saran

Berdasarkan simpulan diatas, saran dalam penelitian ini untuk kualitas kegiatan belajar IPS sekolah dasar berikut ini: Bagi guru 1. Media “*Televisi Ajaib*” mampu menjadi alternative media untuk kegiatan belajar mengajar IPS materi proklamasi karena media ini mempunyai manfaat memberikan suasana yang nyata untuk siswa mengenai peristiwa proklamasi, menjadikan siswa aktif dalam kegiatan belajar, siswa mudah mengingat nama tokoh serta peranannya, mudah dalam memahami materi, maupun meningkatkan hasil akhir siswa mengenai proklamasi. 2.Media ini mampu menjadi inspirasi atau alternative untuk pelajaran lainnya khusunya mengenai cerita. Bagi peneliti 1.Untuk membuat media juga memperhatikan waktu, kondisi, penggunaan media yang mudah, sehingga memudahkan peneliti untuk pembuatannya. 2. membuat media juga menjadi inspirasi untuk mengetahui keinginan serta minat siswa.

### DAFTAR PUSTAKA

Dwi Handayani, A. (2020). Penerapan Strategi Dictoglos Untuk Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Kembali Peristiwa Sejarah. *Skripsi*.

Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). *Analisis pengembangan bahan ajar*. *2*, 170–187.

Hidayatama, N. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Mengacu Kurikulum Sd 2013 Subtema Indahnya Budaya Indonesia. *Skripsi*. https://repository.usd.ac.id/6038/2/101134140\_ full.pdf

Indri Wirasti. (2014). KEEFEKTIFAN METODE INKUIRI TERHADAP

PENINGKATANHASIL BELAJARMATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN

INDONESIA. *Journal of Elementary Education*, *3*(2), 50–56. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee>

Kurniawan, D. T., Hayati, A. A., & Maryanti, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Profesi Untuk Mengenalkan Jenis Pekerjaan Pada Siswa SD. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, *2*(2), 1–9. https://doi.org/10.15575/al-aulad.v2i2.5208

Mawarni, D. (2018). *Pengaruh Metode Ceramah Dan Tanya Jawab Terhadap Tingkat*

*Partisipasi Siswa Dalam Proses Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Akidah Akhak Kelas X Di Man Yogyakarta 1*.

Nirmala, N. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Sebagai Media Belajar Dasar. *Jpgsd*, *08*, 79–88.

NUR KHABIBAH. (2020). Penyuntingan Media Online pada Artikel Jurnal Ilmiah. *Jurnal*, 1–9. https://doi.org/10.31227/osf.io/v2nm8

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal*, *3*(1).

Ramadhan, R., Maulana, A., & Rochadi, D. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Visual Tiga Dimensi (Sketch Up) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pelajaran Macam-Macam Pekerjaan Konstruksi Kayu. *Jurnal PenSil*, *7*(1), 35–44.

https://doi.org/10.21009/pensil.7.1.4

Rivai, I. N. A., & Wulandari, T. (2018). Perbedaan metode debat dan ceramah terhadap penguasaan konsep IPS ditinjau dari berpikir kritis siswa. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, *5*(1), 1–11. https://doi.org/10.21831/hsjpi.v5i1.11181

Santosa, D. T., & Us, T. (2016). Faktor-Faktor penyebab rendahnya motivasi belajar dan solusi penanganan pada siswa kelas XI jurusan Teknik Sepeda Motor. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif*, *13*(2), 14–21. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/ot> omotif-s1/article/view/2896

sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. alfabeta.

Sulistyaningrum, D. A., & Royana, I. F. (2017). *Pengembangan Quantum Teaching Berbasis Video Pembelajaran Camtasia*. 1849–1860.

Sulistyaningrum, Y. (2013). *Pengaruh penggunaan Media Wayang Panang (Pahlawan Nasional) Berbasis Sosiodrama Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 01 Manguharjo Kota Madiun*. ikip pgri madiun.

Susilowati, R. D. (2012). Penerapan metode sosiodrama untuk meningkatkan keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Macanbang Tulungagunge. *Profesi Pendidikan Dasar*.

# JPGSD. Volume 09. Nomor 01 Tahun 2021, 1381-1392

Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi " Televisi Ajaib" Berbasis Sosiodrama

<http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=deta> il&id=53931

Swastyastu, L. T. J. (2020). Manfaat Pembelajaran Dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini. *Pratamawidya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 52–59. https://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/PW/article

/view/1359

Syah, R. H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, *7*(5). https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *2*(2), 103. https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113

Teni Nurrita. (2018). Kata Kunci :Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, *03*(01), 171.

Vatricia, S., Maizora, S., & Syukur, M. F. (2017). Pengembangan Aplikasi Komputer Sebagai Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Penemuan Terbimbing Pada Materi Lingkaran Kelas Viii. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, *1*(1), 36–40.

https://doi.org/10.33369/jp2ms.1.1.36-40

Yahya, F. R. (2019). *PEGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TIGA DIMENSI TEMA EKOSISTEM SUBTEMA KOMPONEN EKOSISTEM MATA PELAJARAN IPA KELAS V MI TARBIYATUL HUDA- SKRIPSI Oleh : PELAJARAN IPA KELAS V MI TARBIYATUL HUDA-*.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *2*(2), 103. https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113