

PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA KEPAHLAWANAN UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS PUISI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Alfina Nida'ul Ummah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (alfina.19207@mhs.unesa.ac.id)

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media Diorama Kepahlawanan yang valid, praktis, dan efektif pada pembelajaran Menulis Puisi kelas V Sekolah Dasar. Metode penelitian ini menggunakan metode pengembangan model ADDIE. Hasil penelitian dari ahli media pertama skor 82% dan validasi media kedua mendapat skor 88% dengan kategori sangat layak, sedangkan hasil validasi dari ahli materi mendapat skor 90% dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba 34 siswa menggunakan Pre-test, Post-test skor 80,88% dan LKPD mendapat skor 80,2% dengan kategori sangat layak, hasil efektivitas pembelajaran mendapat skor 99,99% dengan kategori sangat layak. Hasil respon siswa skor 88,7% dengan sangat layak, dan hasil respon guru skor 94% dengan kategori sangat layak.

Kata Kunci: pengembangan, Diorama Kepahlawanan, Bahasa Indonesia, menulis puisi

Abstract

The purpose of this study was to produce a valid, practical, and effective Heroic Diorama media for learning Poetry Writing for class V of Elementary School. This research method uses the ADDIE model development method. The results of the research from the first media expert scored 82% and the second media validation scored 88% in the very feasible category, while the validation results from the material expert scored 90% in the very feasible category. The test results for 34 students used the pre-test, post-test with a score of 80.88% and LKPD with a score of 80.2% in the very feasible category, the learning effectiveness results with a score of 99.99% in the very feasible category. The results of the student response score were 88.7% very feasible, and the results of the teacher's response scored 94% with the very feasible category.

Keywords: development, Heroic Dioramas, Indonesian, writes poetry

PENDAHULUAN

Menurut (Ilham, 2019) Peran pendidikan sangat besar dalam merancang dan menjadikan manusia mampu berkompetisi secara positif yang memiliki rasa setara dengan sesama manusia. Ilmu pendidikan adalah ilmu yang bersifat praktis karena ditunjukkan dalam praktek dan segala tindakan yang dapat mempengaruhi siswa.

Di dalam lembaga sekolah guru dituntut untuk memberikan berbagai macam kreativitas saat kegiatan pembelajaran yang diterapkan pada siswa dengan berbagai macam cara, baik melalui metode, cara penyampaian materi, dan juga media yang dipergunakan di dalam kelas.

Menurut (Harsiwi & Arini, 2020) media adalah suatu faktor yang membawa keberhasilan kegiatan belajar di sekolah karena fungsinya mampu menunjang dalam penyajian informasi dari guru ke siswa dan sebaliknya. Media pembelajaran adalah suatu unsur pembelajaran yang penting sebagai penghubung dalam penyajian materi.

Menurut (Kustandi, C, 2020) media adalah sarana alat yang mampu mendukung kegiatan pembelajaran untuk mengkomunikasikan tujuan yang disampaikan guna untuk pendidikan yang sukses dan tuntas. Media pembelajaran yaitu sarana untuk mengembangkan proses saat pembelajaran. Melihat berbagai macam media, guru bisa memilih dengan teliti agar mampu digunakan dengan baik. Media pembelajaran adalah bagian kompleks dari keseluruhan dari kegiatan belajar.

Menurut (Syarifuddin, 2022) pemilihan media pembelajaran perlu melihat pemilihan media yang tepat saat digunakan dalam kegiatan belajar. Jika tidak tepat dalam pemilihan media tidak bisa menunjang kelancaran kegiatan mengajar. Beberapa kriteria yang harus dipertimbangkan dalam memilih bahan yang akan digunakan adalah a) Kesesuaian Media dengan Pembelajaran. b) Media Tepat Guna. c) Kondisi Peserta Didik.

Penerapan sebuah media pembelajaran untuk menunjang materi dan juga siswa bisa melihat dalam bentuk visual. Menurut (Jalinus Nizwardi, 2016) menggunakan media saat kegiatan belajar mempunyai

pengaruh pada semua indra. Pembelajaran yang hanya didengar dari guru saja berbeda dengan siswa yang hanya belajar dengan mendengar dan melihat. Hal itu maka dibutuhkan media yang sesuai karena sebagian besar guru belum memiliki inovasi media dan hanya menggunakan buku paket. Pendapat dari (Istim et al., 2022) bukan hanya kompetensi dalam merangkai rencana pembelajaran, guru juga harus menyediakan media belajar sebagai upaya untuk membantu siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu dibutuhkan suatu inovasi media baru yang kreatif guna dalam membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran salah satunya yaitu menggunakan media diorama.

Menurut (Pribadi Beny A., 2017) Diorama adalah suatu media pameran statis atau diam yang dimaksudkan untuk memberikan informasi dan pengetahuan tentang adanya suatu peristiwa yang terjadi di masa lalu atau masa depan dalam bentuk tiga dimensi yang nampak nyata. Media diorama adalah media yang mempunyai desain menarik mengilustrasikan objek peristiwa di atas bidang datar.

Menurut (Matondang, R, 2021) media diorama merupakan sebuah diorama atau miniatur dengan keindahan sebuah dimensi kecil untuk melukiskan pemandangan atau kejadian yang asli. Diorama biasanya mengilustrasikan bentuk, sosok dan objek melalui wujud tiruan dari aslinya dilengkapi menggunakan audio yang menjadikan diorama tersebut nampak nyata, sehingga diorama tersebut mampu menambah semangat belajar dalam memahami tentang materi yang disampaikan.

Pendapat dari (Ismilasari, 2013) diorama terdiri dari sosok, bentuk atau benda yang diletakkan di atas panggung dengan latar belakang dekoratif yang sesuai untuk pertunjukan. Bentuk diorama mempunyai bagian depan yang berisi dengan keindahan dengan model nyata dan latar belakang yang dibuat untuk memberikan dampak nyata.

Media Diorama bertema Kepahlawanan dengan 4 objek pahlawan di dalam media 4 objek tersebut yaitu tentang Pertempuran 10 November 1945, Benteng Vredenburg, Pertempuran Ambarawa dan Sejarah Tentara Nasional Indonesia yang nantinya akan dibagi menjadi 2 kelompok dengan setiap kelompok memiliki 1 media diorama Kepahlawanan, 1 media untuk hasil evaluasi, sedangkan untuk 1 media Diorama yang tersisa akan menjadi diorama klasikal yang dipegang oleh guru sebagai contoh untuk siswa.

Hal tersebut perlu dilakukan strategi pembelajaran inovatif terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang hanya berdominan menggunakan metode ceramah. Adanya inovasi media baru dapat meningkatkan dan memotivasi siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif, ceria, menyenangkan, dan

tidak adanya kejenuhan. Menurut (Wabang & Hendratno, 2022) motivasi adalah dorongan mental yang membimbing perilaku belajar siswa untuk menggerakkan, mengaktifkan dan membantu dalam proses belajar. Menurut (Andini & Supardi, 2018) efektivitas pembelajaran meliputi berbagai hal yang dapat berdampak dalam keberhasilan pendidikan, seperti guru, siswa, sarana dan prasarana, lingkungan pendidikan dan kurikulum. Dari beberapa hal tersebut guru adalah salah satu faktor yang sangat penting.

Pendapat dari (Hanafia & Ekawati, 2021) suasana kelas yang menyenangkan dan aktif akan menjadikan siswa menikmati proses pembelajaran dan tidak ingin tertinggal saat kegiatan belajar berlangsung.

Menurut (Bahtiar, 2020) adanya inovasi media baru dapat meningkatkan dan memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang efektif, ceria, menyenangkan, dan tidak adanya kejenuhan. Seperti halnya dalam materi pembelajaran menulis puisi. Menulis puisi adalah kegiatan melukis atau mencerminkan suatu objek nyata dalam bentuk teks yang berdasarkan dari pikiran dalam perasaan oleh jiwa penulis puisi sebagai suatu karya sastra.

Menurut (Isnaini & Herliani, 2022) puisi dan bahasa menjadi dua hal yang tidak bisa dipecahkan. Keduanya saling terkait, masing-masing terkait dan saling melengkapi. Sementara itu, bahasa memerlukan puisi sebagai unsur-unsur imajinatif yang abstrak sebagai pola-pola implisit sehingga bahasa memiliki ruh dan makna.

Menurut (Tahira & Huda, n.d.) puisi merupakan sebuah karya sastra yang bermula dari ungkapan yang berupa gagasan atau perasaan dari seorang pengarang disusun dalam bahasa yang indah mempunyai makna tertentu yang dimaksudkan untuk para pembaca maupun pecinta sastra. Puisi merupakan ekspresi dari penyair yang disampaikan secara padat.

Puisi merupakan karya dari penyair yang dinikmati untuk orang lain. Puisi juga memiliki manfaat baik untuk penulis juga untuk pendengar puisi.

Manfaat puisi menurut (Lubis Sri Khairani, 2020) yaitu: a) Menjadikan puisi sebagai panduan dalam membentuk kepribadian. b) Mengembangkan kreativitas, berimajinasi dalam diri. c) Dapat melukiskan kehidupan manusia dan sekitarnya. d) Mampu menjadikan puisi sebagai media dalam mengutarakan protes sosial oleh penyair.

Menulis puisi di sekolah dasar harus dikembangkan agar kreativitas para siswa mampu terasah dan imajinasi mereka terhadap materi pembelajaran menulis puisi semakin berkembang.

Menurut (Rasyid Rustan Efendy, 2019) menulis adalah kegiatan untuk mengasah kreativitas dan kemampuan bersastra yang dimiliki siswa setelah

kemampuan membaca, berbicara, dan menyimak, kemampuan menulis dikuasai dari kosakata seseorang. Banyaknya kosakata yang siswa miliki maka akan mampu menulis dalam sebuah cerita.

Pendapat dari (Olivia et al., 2021) penulisan sebuah puisi dibutuhkan ide dan menciptakan sebuah penulisan yang kreatif. Menulis menjadi suatu keterampilan yang penting dimiliki siswa, dengan kegiatan menulis dapat mengembangkan pola pikir kritis siswa. Dalam kegiatan belajar menulis puisi siswa bukan hanya belajar kemampuan menulis tetapi siswa juga mampu mencermati dan mengembangkan pemilihan kata yang digunakan, juga mempunyai keahlian mengembangkan ide.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru kelas yang dilakukan di kelas V SDN Sidotopo Wetan 1/255 pada hari Senin tanggal 09 Januari 2023 pukul 09.00-13.00 WIB diperoleh permasalahan yang ada di sekolah dasar salah satunya dalam penggunaan media pada materi menulis puisi. Sesuai dengan kenyataan yang ada di lapangan saat melangsungkan observasi kegiatan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia guru hanya menggunakan metode ceramah dan menggunakan media buku paket, kurangnya variasi dan pemilihan teknik tidak menggunakan media yang menarik sehingga semangat dan antusias siswa juga berkurang.

Menggunakan media diorama bertema kepahlawanan yang akan ditayangkan di mana media tersebut sudah dipertimbangkan baik dari segi bentuk, desain maupun keefektifannya. Sehingga pembelajaran di dalam kelas dapat membuat siswa lebih fokus dan tertarik jika menggunakan media tersebut sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dilaksanakan penelitian dengan berjudul "Pengembangan Media Diorama Kepahlawanan Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas V di SDN Sidotopo Wetan 1/255". Namun terdapat perbedaan yaitu dari segi desain, bahan yang digunakan maupun dari segi ukuran.

Adapun tujuan pengembangan media pembelajaran Diorama Kepahlawanan yaitu

- 1) Menghasilkan kevalidan media Diorama Kepahlawanan Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas V Sekolah Dasar.
- 2) Menghasilkan kepraktisan media Diorama Kepahlawanan Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas V Sekolah Dasar.
- 3) Menghasilkan keefektifan media Diorama Kepahlawanan Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

METODE

Menurut (Cahyadi, 2019) prosedur dilakukan sebelum mengembangkan penelitian yang akan dilaksanakan, penelitian ini akan menggunakan pengembangan dalam Model ADDIE. Berisi tentang kegiatan rancangan produk dalam hal ini adalah media. Inti dari pendekatan sistem dalam model ADDIE adalah membagi kegiatan rencana pembelajaran ke beberapa langkah, untuk mengatur seluruh langkah ke dalam urutan yang tepat menggunakan output dari semua langkah sebagai input pada langkah selanjutnya. Model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu Analisis Perencanaan, Pengembangan, implementasi dan Evaluasi.

Dalam prosedur mengembangkan sebuah produk akan menggunakan suatu model pengembangan dari ADDIE.

Subjek uji coba dalam penelitian ini ditunjukkan kepada dua ahli yaitu ahli media ahli materi, guru kelas V serta siswa kelas V di SDN Sidotopo Wetan 1/255 Surabaya dengan jumlah 34 siswa. Untuk mengetahui kevalidan dari pengembangan produk melalui uji validasi dari ahli media dan materi dengan menggunakan instrumen penilaian berupa angket yang dilaksanakan sebagai acuan penilaian untuk menentukan kriteria kevalidan media Diorama Kepahlawanan. Kemudian setelah diuji validasi media Diorama Kepahlawanan akan diuji coba dilapangan untuk mengetahui kepraktisan produk menggunakan respon siswa dan guru. Dan untuk mengetahui keefektifan melalui hasil *pre-test*, *post-test* dan LKPD.

Jenis data penelitian pengembangan media Diorama Kepahlawanan Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas V Sekolah dasar berupa data kualitatif dan kuantitatif. Pengambilan data kualitatif dihasilkan dari hasil wawancara kepada guru kelas dan siswa kelas V SDN Sidotopo Wetan 1/255 sedangkan pengambilan data kuantitatif dihasilkan dari hasil angket penilaian ahli media, ahli materi, hasil *pre-test*, *post-test* dan LKPD siswa, serta respon siswa dan guru. Penilaian instrumen pengumpulan data dirangkai menggunakan skala Likert dengan memberikan lima model alternative jawaban sehingga responden bisa memilih dengan memberikan tanda ceklist (√).

Selanjutnya untuk menghitung hasil dari data validasi ahli media dan ahli materi menggunakan rumus menurut (Sa'dun, 2013), yaitu:

$$V_a = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

Va : Validator ahli

Tse : Total skor yang diberikan oleh validator

Tsh : Skor total maksimal yang diharapkan

Analisis data dari hasil respon tanggapan dari siswa dan guru menggunakan rumus menurut (Sriwahyuni, 2016), yaitu:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase yang dicari

\sum_x : Jumlah skor

\sum_{x1} : Jumlah skor maksimal

100% : Konstanta

Penyimpulan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan diidentifikasi dengan skor presentase. Semakin besar atau tinggi presentase skor hasil analisis data, maka semakin besar pula tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media Diorama Kepahlawanan. Adapun kriteria untuk hasil penilaian dari validator juga subjek uji coba tersaji dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Kriteria penilaian validator ahli dan subjek uji coba

Persentase	Keterangan
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Belum Layak
0% - 20%	Sangat Belum Layak

kebutuhan siswa memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif sehingga dapat menumbuhkan aktivitas siswa di kelas. Sedangkan analisis kebutuhan terdapat permasalahan dimana materi pada pembelajaran Tema 8 Pembelajaran 2 dimana siswa masih dominan mendengar, karena guru lebih banyak menjelaskan materi sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan siswa lebih banyak diam. Oleh sebab itu dibutuhkan media pembelajaran yang bisa menciptakan suasana belajar kreatif, inovatif, menarik dengan menyenangkan.

Tahap yang kedua yaitu design atau perencanaan, pada tahap ini menjelaskan tentang rancangan media Diorama Kepahlawanan yang mana media tersebut dikembangkan berdasarkan media Diorama sebelumnya dengan 4 objek pahlawan di dalam media 4 objek tersebut yaitu tentang

- 1) Pertempuran 10 November 1945.
- 2) Benteng Vredeburg.
- 3) Pertempuran Ambarawa.
- 4) Sejarah Tentara Nasional Indonesia.

Tahap yang ketiga yaitu development atau pengembangan, dimana tahap mengembangkan media yang telah dibuat serta di uji coba oleh validator terhadap media Diorama Kepahlawanan yang dikembangkan. Media Diorama dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 1. Media Diorama Kepahlawanan (pertempuran 10 November 1945)

Media Diorama Kepahlawanan (Pertempuran 10 November 1945) yang diterapkan di kelompok A untuk media yang digunakan dalam pembelajaran menulis puisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan media Diorama Kepahlawanan berdasarkan tahapan dari model ADDIE diantaranya yaitu:

Pertama analisis, analisis permasalahan dilakukan di kelas V SDN Sidotopo Wetan I/255 Surabaya. Tahap analisis dilakukan dua hal, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja guru ini terdapat permasalahan yang mana guru sudah menggunakan media pembelajaran buku paket namun masih terdapat kesulitan dalam menentukan media yang akan digunakan cocok dengan masing-masing kebutuhan siswa. Oleh sebab itu, guru dapat mengoptimalkan pemahaman



Gambar 2. Media Diorama Kepahlawanan (pertempuran Ambarawa)

Media Diorama Kepahlawanan (Pertempuran Ambarawa) yang diterapkan di kelompok B untuk media yang digunakan dalam pembelajaran menulis puisi.



Gambar 3. Media Diorama Kepahlawanan (Benteng Vredeburg)

Media Diorama Kepahlawanan (Benteng Vredeburg) yang diterapkan sebagai media evaluasi didalam LKPD untuk mengetahui perkembangan potensi siswa didalam pembelajaran menulis puisi.



Gambar 4. Media Diorama Kepahlawanan (tentara nasional Indonesia)

Media Diorama Kepahlawanan (Tentara Nasional Indonesia) sebagai media Diorama klasikal atau disebut juga contoh media yang akan digunakan untuk contoh media yang dipegang oleh guru. evaluasi didalam LKPD untuk mengetahui perkembangan potensi siswa didalam pembelajaran menulis puisi.

Tahap pengembangan ini merupakan tahap untuk mengetahui apakah media Diorama Kepahlawanan yang telah dikembangkan sudah valid atau tidak. Adapun tujuannya yaitu untuk mengetahui kevalidan dari media Diorama Kepahlawanan yang telah dibuat. Pada tahap ini dilakukan validasi dan merevisi media sesuai dengan saran dari validator.

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Drs. Suprayitno, M. Si. (Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya). Ahli media saat validasi pertama memberikan penilaian dari aspek tampilan dan penyajian media dari media Diorama Kepahlawanan. Hasil penilaian dari ahli media.

Tabel 2. Hasil validasi ahli media

Butir pertanyaan	Skor aktual	Skor maksimal
10	41	50

Setelah dilakukan validasi dan mendapat skor persentase dari ahli media sebesar 82% kategori Sangat Layak dengan saran Miniatur “Model” sebaiknya diwarnai agar ada kesan dan pesan yang menginspirasi munculnya ide. Kemudian dilakukan validasi yang kedua diperoleh dengan hasil

Tabel 3. Hasil skor validasi kedua ahli media

Butir pertanyaan	Skor aktual	Skor maksimal
10	44	50

Validasi media yang kedua mendapat skor persentase sebesar 88% dengan kategori Sangat Layak dan tanpa ada revisi.

Validasi materi ini dilakukan oleh Ibu Ari Metalin Ika Puspita, M. Pd. (Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya). Ahli materi memberikan penilaian dari aspek isi dan tampilan.

Tabel 4. Hasil skor validasi ahli materi

Butir pertanyaan	Skor aktual	Skor maksimal
8	36	40

Hasil skor persentase yang diperoleh dari ahli materi sebesar 90% dengan kategori Sangat Layak dengan adanya revisi yaitu materi yang ada di media lebih dikompleksitaskan lagi sehingga dari media tersebut siswa mampu menyerap materi yang ada di media.

Yang keempat yaitu tahap implementasi, diterapkannya media Diorama Kepahlawanan yang dikembangkan dan sudah dilakukannya validasi kepada ahli media dan ahli materi kepada siswa kelas V Sekolah Dasar dengan jumlah 34 siswa. Dalam menerapkan media Diorama Kepahlawanan menjelaskan terlebih dahulu materi Tema 8 Pembelajaran 2 tentang Menulis Puisi, menjelaskan bagaimana cara membuat puisi berdasarkan media Diorama Kepahlawanan.

Yang kelima yaitu evaluasi, Hasil dari evaluasi ini didapatkan dari hasil *pre-test*, *post-test* dan LKPD dari siswa kelas V Sekolah Dasar yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan dari media Diorama Kepahlawanan yang sudah dikembangkan dan divalidasi oleh validator yang kemudian diuji cobakan. Berikut hasil *pre-test* dan *post-test* siswa Kelas V.

Hasil *pre-test* siswa Kelas V

Hasil *pre-test* siswa kelas V Sekolah Dasar:

1. Septian Nuriyah diperoleh hasil dari aspek menggunakan kata yang tepat skor 20, aspek sesuai dengan tema skor 20, dan aspek terdiri dari 4 baris skor 20, sehingga dapat diperoleh skor keseluruhan 60.
2. Yoga Wira Darma diperoleh hasil dari aspek menggunakan kata yang tepat skor 20, aspek sesuai dengan tema skor 20, dan aspek terdiri dari 4 baris skor 20, sehingga dapat diperoleh skor keseluruhan 60.
3. Juwanita Hidayah Gusti Rahmadhani diperoleh hasil dari aspek menggunakan kata yang tepat skor 20, aspek sesuai dengan tema skor 20, dan aspek terdiri dari 4 baris skor 20, sehingga dapat diperoleh skor keseluruhan 60.

Berdasarkan hasil *pre-test* siswa kelas V mendapat skor persentase sebanyak 60% dengan kategori layak. Kemudian dilakukan *post-test* untuk mengetahui perkembangan dan kemampuan siswa pada pembelajaran menulis puisi.

Hasil *post-test* siswa Kelas V

Skor hasil *post-test* siswa kelas V Sekolah Dasar :

1. Septian Nuriyah diperoleh hasil dari aspek menggunakan kata yang tepat skor 20, aspek sesuai dengan tema skor 20, aspek terdiri dari 4 baris skor 20, dan aspek sajak yang teratur skor 20, sehingga diperoleh skor keseluruhan 80.
2. Yoga Wira Darma diperoleh hasil dari aspek menggunakan kata yang tepat skor 20, aspek sesuai dengan tema skor 20, aspek terdiri dari 8 baris skor 20, dan aspek sajak yang teratur skor 20, sehingga dapat diperoleh skor keseluruhan 80.
3. Juwanita Hidayah Gusti Rahmadhani diperoleh hasil skor dari aspek sesuai dengan tema skor 20, aspek terdiri dari 4 baris skor 20, aspek terdiri 8 baris skor 20, dan aspek sajak yang teratur skor 20, sehingga dapat diperoleh skor keseluruhan 80.

Setelah diterapkannya media Diorama Kepahlawanan diketahui bahwa kemampuan dan perkembangan siswa kelas V SDN Sidotopo Wetan 1/255 meningkat dengan hasil *post-test* memperoleh skor persentase 80% dengan kategori Sangat Layak.

Hasil LKPD siswa Kelas V

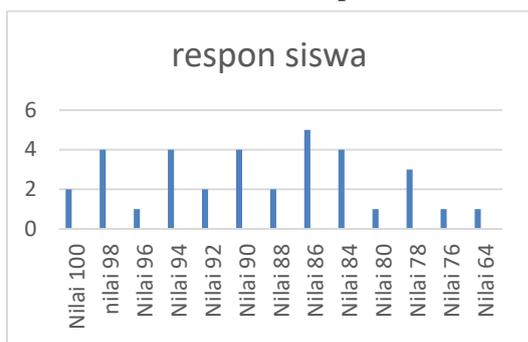
Berikut hasil LKPD siswa kelas V Sekolah Dasar:

1. Septian Nuriyah diperoleh hasil dari aspek menggunakan diksi yang tepat skor 20, aspek sesuai dengan tema skor 20, terdiri atas 4 baris skor 20, dan sajak yang teratur skor 20 sehingga dapat diperoleh skor keseluruhan yaitu 80.
2. Yoga Wira Darma diperoleh hasil dari aspek menggunakan diksi yang tepat skor 20, aspek sesuai dengan tema skor 20, aspek terdiri dari 4 baris skor 20, dan aspek terdiri dari 8 baris skor 20, sehingga dapat diperoleh skor keseluruhan yaitu 80.
3. Juwanita Hidayah Gusti Rahmadhani diperoleh hasil dari aspek menggunakan diksi yang tepat skor 20, aspek sesuai dengan tema skor 20, terdiri atas 4 baris skor 20, dan sajak yang teratur skor 20 sehingga dapat diperoleh skor keseluruhan yaitu 80.

Setelah melakukan *pre-test* dan *post-test* siswa juga melakukan tes di lembar LKPD untuk mengetahui hasil evaluasi siswa kelas V SDN Sidotopo Wetan 1/255. Diketahui hasil dari LKPD siswa kelas V SDN Sidotopo Wetan 1/255 mendapat skor persentase 80% dengan kategori sangat layak.

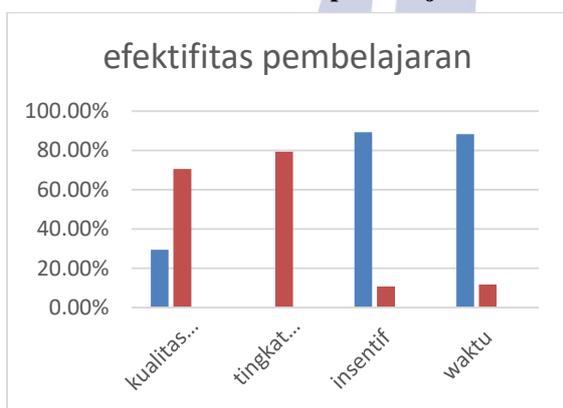
Setelah melakukan *post-test*, LKPD siswa mengisi angket repon siswa terhadap media Diorama Kepahlawanan.

Tabel 8. Hasil respon siswa



Hasil dari respon siswa terhadap media Diorama Kepahlawanan yang dilakukan kepada 34 siswa Kelas V SDN Sidotopo Wetan I/255 mendapat hasil persentase skor 88,7% dengan kategori Sangat Layak.

Tabel 9. Efektifitas pembelajaran



Pada saat kegiatan pembelajaran menulis puisi siswa juga mengisi angket Hasil efektifitas pembelajaran untuk mengetahui apakah saat kegiatan pembelajaran menggunakan media Diorama Kepahlawanan untuk pembelajaran menulis puisi efektif atau tidak digunakan dalam pembelajaran dikelas. Hasil angket efektifitas pembelajaran siswa kelas V SDN Sidotopo Wetan I/255 mendapat skor persentase 99,99% dengan kategori sangat layak.

Untuk mengetahui kepraktisan media Diorama Kepahlawanan bukan hanya perlu mengetahui dari respon siswa saja, tetapi juga untuk mengetahui bagaimana respon guru terkait media Diorama Kepahlawanan yang sudah diterapkan.

Tabel 10. Respon guru

Butir pertanyaan	Skor aktual	Skor maksimal
10	47	50

Hasil angket dari respon guru dinilai dari aspek tampilan dan aspek efek bagi pengguna terhadap media Diorama Kepahlawanan yang dilakukan kepada Ibu

Toeminingsih Soemarjati, S.Pd. selaku Wali dari kelas V SDN Sidotopo Wetan I/255 memperoleh skor persentase 94% dengan kategori Sangat Layak.

Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini membahas hasil pengembangan media Diorama Kepahlawanan. Menurut (Matondang, R, 2021) media diorama merupakan sebuah diorama atau miniatur dengan keindahan sebuah dimensi mini untuk mengilustrasikan pemandangan atau kejadian yang sebenarnya. Penelitian yang dilakukan oleh (Ristavida, 2020) tentang media Diorama di mana dalam penelitian tersebut menjelaskan kesulitan dalam keterampilan menulis puisi kelas IV sekolah dasar, oleh karena itu menggunakan media diorama sebagai solusi alternatif dalam mengembangkan keterampilan menulis puisi. Hasil temuan pada saat melakukan uji coba ternyata banyak siswa yang merasa tertarik saat melihat media dengan memandangnya dan siswa juga lebih fokus saat kegiatan pembelajaran.

Terkait dengan penelitian tersebut maka ditemukan permasalahan yang berbeda saat dilangsungkan observasi kegiatan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia di mana siswa mengalami kesulitan menulis puisi karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan menggunakan media buku paket juga tidak menggunakan media yang menarik sehingga semangat dan antusias siswa juga berkurang. Oleh karena itu dengan menggunakan media Diorama Kepahlawanan dapat membantu siswa dalam keterampilan menulis puisi sesuai dengan objek yang ada di dalam media. Implikasi dari penelitian ini berdampak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di mana siswa saat pembelajaran lebih antusias dan memotivasi sehingga proses belajar lebih efektif.

Berdasarkan dari uraian di atas maka penelitian selanjutnya dapat mengembangkan dan memperbaiki kekurangan dari penelitian sebelumnya sehingga menjadi media Diorama Kepahlawanan yang lebih baik. Media Diorama Kepahlawanan dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan dari ADDIE. Berdasarkan hasil yang diperoleh sebagai berikut.

Yang pertama, kavalidan dari media Diorama Kepahlawanan yang dilaksanakan oleh ahli validator yaitu ahli media dan materi. Berdasarkan hasil penelitian membuktikan bahwa media Diorama Kepahlawanan dibuktikan Sangat Layak digunakan. Hal tersebut terbukti oleh ahli media validasi pertama mendapat skor 41 dengan persentase aspek tampilan 76%, aspek penyajian media 88%. Total skor persentase 82% berada dikategori sangat layak dengan adanya revisi, yaitu 1) miniatur

“model” sebaiknya diwarnai agar ada kesan dan pesan yang menginspirasi munculnya ide.

Hasil validasi kedua mendapat skor 44 dengan persentase aspek tampilan 84%, aspek penyajian media 92%. Total skor persentase 88% berada dikategori Sangat Layak dan dapat digunakan tanpa revisi.

Mendapat skor 36 dengan persentase aspek isi 92%, aspek tampilan 86,6%. Maka hasil validasi dari ahli materi didapatkan skor persentase 90% dengan kategori “Sangat Layak”. namun hasil tersebut masih terdapat revisi sebab itu perlu dilakukan perbaikan dengan saran dan masukannya yaitu 1). Materi yang ada pada media lebih dikompleksitaskan lagi. 2). Media tersebut mampu menyerap materi.

Kedua, kepraktisan dari media Diorama Kepahlawanan didapatkan dari hasil respon siswa, angket efektifitas pembelajaran dan respon guru. Hasil persentase diperoleh dari angket siswa tentang media skor yang diberikan siswa perolehan persentase 100% dari 2 anak, 98% dari 4 anak, 96% dari 1 anak, 94% dari 4 anak, 92% dari 2 anak, 90% dari 4 anak, 88% dari 2 anak, 86% dari 5 anak, 84% dari 4 anak, 80% dari 1 anak, 78% dari 3 anak, 76% dari 1 anak, 64% dari 1 anak dengan total keseluruhan 88,7% termasuk kategori sangat. Angket efektifitas pembelajaran Perolehan yang diberikan untuk tanggapan hasil efektifitas pembelajaran yaitu dengan presentase aspek kualitas jawaban Ya sebanyak 30 anak persentase 29,41%, jawaban Tidak sebanyak 72 anak persentase 70,58%, aspek kesesuaian jawaban Ya sebanyak 21 anak persentase 20,58%, jawaban tidak sebanyak 81 anak persentase 79,41%, aspek insentif jawaban Ya sebanyak 91 anak persentase 89,21%, jawaban tidak 11 anak persentase 10,78%, dan aspek waktu jawaban Ya 30 anak persentase 88,23%, jawaban tidak 4 anak persentase 11,76%. Total keseluruhan 99,99% dengan kategori sangat layak. Perolehan presentase yang diberikan oleh guru mendapat skor 47 dari aspek tampilan persentase 95%, aspek efek bagi pengguna 95%, aspek kepraktisan 90%. Total skor persentase 94% dengan kategori sangat layak.

Ketiga, Keefektifan dari media Diorama Kepahlawanan merupakan hasil dari pre-test, post-test dan LKPD siswa kelas V SDN Sidotopo Wetan 1/255 yang berjumlah 34 siswa.

Hal tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa yang meningkat setelah diterapkannya media Diorama Kepahlawanan. Hasil *pre-test* siswa kelas V yang berjumlah 34 siswa mendapat skor 60% dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 80, pada pre-test ini tidak ada siswa yang mencapai KKM dengan nilai 74.

Hasil post-test mendapat skor 80% dimana kemampuan siswa tersebut meningkat dengan nilai

terendah 75 dan nilai tertinggi 100 yang telah mencapai KKM.

Hasil LKPD mendapat skor 80% dimana kemampuan siswa tersebut juga meningkat sama dengan post-test dengan nilai terendah 75 dan nilai tertinggi 100.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media Diorama sebagai solusi alternatif dalam mengembangkan keterampilan menulis puisi. Ternyata hasil menunjukkan siswa yang merasa tertarik saat melihat media dengan memandangnya dan siswa juga lebih fokus saat kegiatan pembelajaran. Hasil implikasi dari penelitian ini berdampak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di mana siswa saat pembelajaran lebih antusias dan memotivasi sehingga proses belajar lebih efektif. Penelitian ini terdapat keterbatasan saat proses pembuatan miniatur bangunan, peletakan mika, biaya dan keterbatasan waktu sehingga untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat menjadi motivasi untuk mengembangkan media Diorama yang lebih baik.

Saran

Berdasarkan penelitian dan saran dari ahli media, ahli materi serta tanggapan guru dan siswa maka dapat disimpulkan saran sebagai berikut :

- 1) Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan solusi terkait dengan penggunaan media Diorama Kepahlawanan kepada guru agar dapat diterapkan di sekolah.
- 2) Bagi guru, diharapkan media Diorama Kepahlawanan dapat dijadikan inovasi serta dimanfaatkan sebagai pendukung saat kegiatan belajar mengajar supaya siswa lebih aktif di kelas.
- 3) Bagi siswa, diharapkan media Diorama Kepahlawanan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan adanya peningkatan dalam proses belajar.
- 4) Bagi peneliti, diharapkan dapat memperbaiki dalam mengembangkan media Diorama Kepahlawanan supaya lebih baik.
- 5) Bagi peneliti selanjutnya, mampu mengembangkan dan memperbaiki kekurangan dari penelitian sebelumnya sehingga menjadi media Diorama Kepahlawanan yang lebih baik.
- 6) Bagi pembaca, dapat memotivasi dan mengetahui bagaimana bentuk dari media Diorama Kepahlawanan sehingga dapat diterapkan sesuai bidang masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, D. M., & Supardi, E. (2018). Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Efektivitas Pembelajaran

- Dengan Variabel Kontrol Latar Belakang Pendidikan Guru. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), 148. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i1.9450>
- Bahtiar, R. S. (2020). Metode Probing-Prompting dalam Meningkatkan Kemampuan Melengkapi Puisi bagi Siswa Sekolah Dasar. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 11(1), 60–75. <https://doi.org/10.31849/lectura.v11i1.3668>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Hanafia, W., & Ekawati, H. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Education and development*, Vol.9 No.4, 354–361.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Ilham, D. (2019). *Menggagas Pendidikan Nilai dalam Sistem Pendidikan Nasional*. 8(3)
- Ismilasari, Y. (2013). *Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar*. 01
- Isnaini, H., & Herliani, Y. (2022). *Gaya Humor Pada Puisi “Iklan” Karya Sapardi Djoko Damono*. 4
- Istim, N., Hendratno, H., & Setyowati, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Loose Part Bahan Plastik terhadap Perkembangan Bahasa dan Fisik Motorik pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8572–8584. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3793>
- Jalinus Nizwardi, A. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran* (Pertama). Kencana. https://books.google.co.id/books?id=wBVNDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Pentingnya+media+pembelajaran&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&ovdme=1&sa=X&ved=2ahUKEwjSq83diMT8AhWu03MBHXxfCvcQ6wF6BAgEEAU#v=onepage&q=Pentingnya%20media%20pembelajaran&f=false
- Kustandi, C. D. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. In *Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (pertama, p. 6). Kencana. https://books.google.co.id/books?id=cCTyDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Media+pembelajaran&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwj_v7_8IKT8AhW6cGwGHcGoBPUQ6wF6BAgCEAU#v=onepage&q=Media%20pembelajaran&f=false
- Lubis Sri Khairani, dkk. (2020). *Mengenal Lebih Dekat “Puisi Rakyat.”* Guepedia. https://books.google.co.id/books?id=U_7DwAAQBAJ&pg=PA99&dq=fungsi+puisi&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwj0jfxgsv8AhWKTmwGHTZSBSUQ6wF6BAgKEAU#v=onepage&q=fungsi%20puisi&f=false
- Matondang, R. dkk. (2021). *Ragam Media Pembelajaran DI Sd/Mi Untuk Pembelajaran PPKn* (p. 103). Literasi Nusantara. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=AKZHEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA103&dq=info:xqKWCaMwoiAJ:scholar.google.com/&ots=abZmKvSIYB&sig=nF6toP6OK3kO2fkNxyE101KFtpM&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Olivia, K., Halidjah, S., & Suparjan, S. (2021). Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Kelas III SDN 66
- Pontianak Kota. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(1). <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i1.51816>
- Pribadi Beny A. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran* (Pertama). Kencana. https://books.google.co.id/books?id=A-LJDwAAQBAJ&pg=PA52&dq=Media+Diorama&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwjcrLmJ66z8AhWG5XMBHVWFAYYQ6AF6BAgEEAM#v=onepage&q=Media%20Diorama&f=false
- Rasyid Rustan Efendy, dkk. (2019). *Buku ajar metode lekat (lelang kata) dalam pembelajaran menulis puisi.* SYNTAX COMPUTAMA. https://books.google.co.id/books?id=DxsZEEAAQBAJ&pg=PA4&dq=pembelajaran+menulis+puisi&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwix5eqjjMv8AhWZT2wGHcMvBkwQ6wF6BAgDEAU#v=onepage&q=pembelajaran%20menulis%20puisi&f=false
- Ristavida, D. (2020). *Pengembangan Media Diorama untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 08.
- Sa’dun, A. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya
- Syarifuddin, E. D. U. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Bening media. https://books.google.co.id/books?id=0biBEAAQBAJ&pg=PA39&dq=hal-hal+yang+perlu+diperhatikan+dalam+memilih+media+pembelajaran&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEWjTwv-Iy8j8AhVXxHMBHcYWAvgQ6wF6BAgFEAU#v=onepage&q=hal-

hal%20yang%20perlu%20diperhatikan%20dalam%
20memilih%20media%20pembelajaran&f=false

Sriwahyuni, N. A. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IIS SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang*. 9

Tahira, K. A. H., & Huda, N. (n.d.). *Analisis Kumpulan Puisi Karya Sitor Simurang (Pendekatan Hermeneutik)*

Wabang, Y. S., & Hendratno, I. (2022). *Pengaruh Keterampilan Membaca dan Sikap Bahasa terhadap Kemampuan Mengapresiasi Puisi pada Siswa SD*. 6(5).

