

PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA GOTONG ROYONG (DIGO) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Melisa Nor Hikam

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, (melisa.20194@mhs.unesa.ac.id)

Hendrik Pandu Paksi

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, (hendrikpaksi@unesa.ac.id)

Abstrak

Pada era globalisasi saat ini, nilai karakter pada siswa terus mengalami degradasi yang menjadikan hal tersebut berpengaruh kepada pendidikan. Salah satunya yakni karakter gotong royong seperti sikap saling berbagi, sikap tolong menolong, dan berkolaborasi yang mana mulai mengalami dekadensi, sehingga diperlukan suatu hal agar siswa lebih memahami materi gotong royong mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Salah satu upayanya adalah implementasi dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini mengembangkan media diorama gotong royong (DIGO) yang bertujuan untuk (1) Menghasilkan media Digo, (2) Menghasilkan kevalidan media digo untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar, (3) Menghasilkan keefektifan media digo untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar, (4) Menghasilkan kepraktisan media digo untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Sawo I Kutorejo Mojokerto. Berdasarkan penelitian tersebut hasil dari uji coba validasi media dengan presentase 92% dengan kategori sangat valid, dan uji validasi materi presentase 86% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan sebesar 94% diperoleh dari angket peserta didik dan 86% dari hasil angket pendidik dengan keefektifan memperoleh nilai n-gain sebesar 0,73 dengan kategori peningkatan tinggi.

Kata Kunci: pengembangan, media digo, hasil belajar, pendidikan pancasila.

Abstract

In the current era of globalization, student character values continue to deteriorate, which has an impact on education. One of them is the character of mutual cooperation, such as the attitude of sharing, helping, and collaborating, which is beginning to decline. It is necessary to understand the material of mutual cooperation in study of Pancasila education. An attempt is to implement a learning activity. This study develops Gotong Royong media (DIGO), which aims to (1) produce DIGO media, (2) generate a validation of the digo for the improve learning Pancasila education fourth-grade elementary school students, (3) generate the effectiveness of the digo for the improve learning Pancasila education fourth-grade elementary school students, (4) generate digo media practicality for the improve learning Pancasila education fourth-grade elementary school students. This type of research uses research and development (R&D) with the ADDIE model, which consists of five stages: analyze, design, development, implementation, and evaluation. The test subject in this study was a fourth-grade student at SDN Sawo I Kutorejo Mojokerto. Based on this study, media validation tests resulted in a presentations of 92% with a highly valid category and material validation test of 86% with a very valid category. 94% of practicality was obtained from the evaluation of students, and 86% of educators with effectiveness achieved an n-Gain score of 0.73 in the high elevation category.

Keywords: development, digo media, learning outcomes, Pancasila education.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya sadar peserta didik untuk menemukan kebenaran mutlak secara kritis dan obyektif. Nuryanto memandang bidang pendidikan sebagai solusi terhadap realitas social (Arif, et al,2021). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI Nadiem Makarim mengatakan pendidikan karakter menjadi prioritas utama. Pendidikan karakter merupakan salah satu isu penting

yang menjadi perhatian para intelektual. Implementasi pendidikan karakter saat ini sangatlah mendesak, karena merupakan manifestasi dari kemerosotan moral. Pendidikan karakter selalu menjadi landasan pemikiran, tujuan utama dan jiwa dari segala gagasan, pemikiran yang hendak mereka kemukakan (Mualif et al. 2022).

Pendidikan pancasila proses pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai – nilai Pancasila

sebagai dasar negara, ideologi, dan pandangan hidup bangsa Indonesia. Pendidikan ini dirancang untuk membentuk kepribadian siswa yang berkepribadian, berintegritas, dan memiliki rasa cinta tanah air. Pendidikan Pancasila bertujuan untuk menciptakan warga Indonesia yang memiliki kesadaran akan hak dan kewajibannya sebagai warga negara serta memahami nilai – nilai dasar Pancasila sebagai pedoman hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Kaelan, 2013).

Kasus bullying yang terjadi di sekolah dasar juga semakin meningkat dan cukup menarik perhatian pakar pendidikan dan psikologi (Wicaksono 2023). Seringkali didapati beberapa siswa kurang memiliki rasa peduli kepada sesama teman, guru, dan orang lain di sekolah hal tersebut diketahui peneliti pada saat observasi melalui wawancara yang telah dilakukan di SD Negeri Sawo I Kutorejo Mojokerto.

Berdasarkan hasil observasi wawancara kepada guru kelas IV di SD Negeri Sawo I Kutorejo,. Permasalahan tersebut adalah terdapat beberapa siswa yang kurang memiliki rasa peduli, rasa ingin berbagi, dan memiliki rasa ingin unggul dalam suatu hal ketika tugas berkelompok. Contohnya adalah ketika terdapat teman yang jatuh tidak segera di tolong, tetapi malah ditertawakan, kurangnya fokus kepada guru ketika pembelajaran sehingga, menjadikan siswa yang lain terganggu. Bahkan, Terkadang, ketika pembelajaran ada siswa yang bermain dan tidak memahami serta terfokus pada guru tersebut.

Peneliti juga menemukan kurangnya sikap tenggang rasa antar sesama siswa pada saat di lingkungan sekolah. Beberapa antaranya adalah: tidak menghargai ketika teman berbicara dengan memotong pembicaraan lawan bicara, tidak memperdulikan sekitar terutama ketika temannya sedang mengalami kesusahan, adanya sikap saling curiga dan benci antar sesama yang mengakibatkan ketidakpedulian semakin tinggi. Bahkan terdapat tindak bullying antar sesama siswa. Hal tersebut terjadi lantaran terdapat kesenjangan sosial antara siswa yang berkuasa dan siswa yang penakut di kelas. Kurangnya sikap sopan santun juga termasuk contoh turunnya sikap peduli sosial pada sesama siswa. Tak jarang, ketika diberi nasihat oleh guru atau orang yang lebih tua siswa bersikap tidak peduli atau membantah.

Seringkali para siswa tidak mau meminjamkan barang ketika temannya butuh (seperti: penghapus, pensil warna, dll), sedangkan barang tersebut bisa digunakan bersama – sama. Penulis juga menemukan sikap ingin unggul salah satu siswa ketika terdapat tugas kelompok, yang menjadikan tidak merata pembagian tugas pada satu kelompok. Hal tersebut menjadikan siswa yang tidak terbagi tugas merasa tidak dipercaya oleh teman kelompoknya sendiri.

Salah Berdasarkan permasalahan diatas, dapat disimpulkan bahwa siswa kurang memahami materi gotong royong. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan pengembangan media yang efektif dan menarik, seperti diorama gotong royong yang dapat membantu siswa lebih mudah memahami konsep materi dan nilai – nilai gotong. Media pembelajaran ini diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga diharapkan dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari – hari oleh siswa.

Diorama gotong royong (DIGO) adalah media tidak bergerak atau diam non- TIK yang dapat di amati dari semua arah dan mempunyai dimensi lebar, panjang, dan tebal. Diorama gotong royong (DIGO) mempunyai tiga sisi seperti bilik atau pojok ruangan yang ditempel dan dihias dengan kreatif sesuai dengan materi dimensi gotong royong yang berisi sub dimensi gotong – royong seperti: kolaborasi, kepedulian, dan berbagi. Pada bagian alas terdapat miniatur yang berkaitan dengan materi gotong royong. Diorama gotong royong (DIGO) juga dapat dikatakan sebagai media pembelajaran konkret karena dapat dilihat, diraba dan dihadirkan. Media Diorama gotong royong (DIGO) adalah media pembelajaran diorama yang berlatar pada lingkungan sekolah yang mana ditambahkan cerita yang di sesuaikan dengan miniatur media diorama. Pada sekolah sasaran peneliti belum pernah mengembangkan media Diorama dalam pembelajaran. Sehingga, diharapkan adanya pengembangan media ini dapat menguatkan rasa peduli terhadap sesama, rasa ingin berbagi kepada sesama, rasa kesetaraan di dalam berkelompok dan sikap yang seharusnya dilakukan.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Diantaranya adalah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Untuk Meningkatkan Dimensi Bergotong Royong pada Pembelajaran IPA Materi Tindakan Heroik Mendukung Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar” yang dilakukan oleh (Suhana and Wardani 2022) dengan hasil presentase uji validitas ahli media sebesar 81,5%, dan uji validitas ahli materi sebesar 79,7%. Penelitian kedua berjudul “Pengembangan Media Diorama Tema Ekosistem Untuk Kelas V Sekolah Dasar” yang dilakukan oleh (Wijaya and Mustika 2022) yang memperoleh hasil uji validitas ahli media sebesar 94%, validitas materi sebesar 97%, dan kategori praktis sebesar 97%. Penelitian ketiga berjudul “Penelitian Media Diorama Sains Pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar Negeri Ellak Laok IV” yang dilakukan oleh (Nurin and dkk 2022) yang memperoleh hasil validasi desain media dengan presentase sebesar 94%, validasi materi sebesar 96%, dan hasil respon siswa dan guru mendapatkan presentase sebesar 95%. Dari penelitian

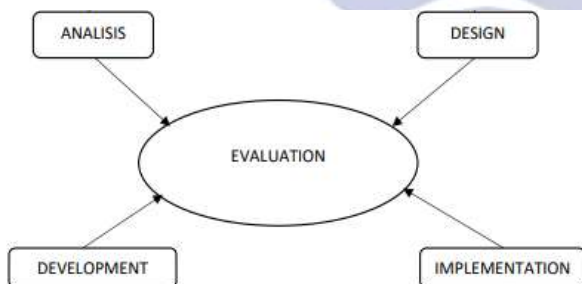
terdahulu kita mengetahui jika media pembelajaran Diorama dapat meningkatkan karakter gotong royong pada siswa di sekolah dasar seperti media Diorama gotong royong (DIGO) Sehingga, dapat di katakan bahwa media diorama terbukti bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan Research and Development (R&D) dengan metodologi yang berjudul “Pengembangan Media Diorama Gotong Royong (DIGO) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa kelas IV Sekolah Dasar”. Media Diorama ini merupakan media konkret non TIK yang berisi mengenai miniatur gotong royong di lingkungan sekolah. Media Diorama akan diimplementasikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Unit 5 “Hidup Bergotong Royong” pembelajaran 2 “saling membantu satu sama lainnya untuk memenuhi kebutuhan baik secara individual maupun kolektif”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan proses produk yang dihasilkan serta mengetahui kelayakan pengembangan media digo untuk peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa di sekolah dasar.

METODE

Pada model penelitian ADDIE terdapat tahapan atau rincian yang dilakukan dalam pengerjaan. Tahapan model ADDIE dalam pengembangan media diorama gotong royong (digo) yakni:



Tahap yang pertama ialah melakukan analisis untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada. Dalam hal tersebut, peneliti mengidentifikasi pemahaman siswa terkait materi gotong royong. Peneliti menemukan permasalahan tersebut ketika mengikuti program kampus mengajar yang bertempat pada SD N Sawo I Kutorejo, Mojokerto. Peneliti mengamati bahwa siswa SD N Sawo I Kutorejo kurang memiliki rasa peduli, kurang dapat berkomunikasi dengan baik kepada sesama ataupun kepada guru, dan kurang dalam berkerja sama dengan tim, yang mana hal tersebut masuk dalam kategori karakter gotong royong. peneliti juga telah melakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui lebih dalam mengenai karakter siswa di SD N Sawo I Kutorejo, Mojokerto.

Sehingga, hal tersebut dapat menjadi acuan bagi peneliti untuk memanfaatkan media pembelajaran sebagai salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar materi gotong royong pada siswa.

Tahap yang kedua adalah melakukan perencanaan. Tahap ini mengacu pada tahap pertama yaitu analisis. Peneliti melakukan perencanaan antara lain adalah membuat sketsa sederhana sebagai gambaran media pembelajaran yang akan dibuat, menentukan ukuran media, menyaring dan menyeleksi bahan baku yang sesuai, penentuan materi yang sesuai dan merancang modul ajar. Dalam tahap perencanaan ini, peneliti mempertimbangkan beberapa hal agar media tidak hanya digunakan sekali dan hanya pada satu kelas, melainkan dapat digunakan di semua Tingkat kelas pada sekolah dasar. Selain itu, pertimbangan lain yang menjadi perhatian peneliti pada tahap ini adalah tenaga, waktu dan biaya. Hal tersebut dilakukan agar media pembelajaran lebih efektif dan efisien. Berikut adalah design awal dari media pembelajaran diorama gotong royong (DIGO).

Tahap yang ketiga adalah pengembangan. Pengembangan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti merealisasikan produk yang di rancang pada tahap perencanaan sebelumnya. Kemudian, sebelum produk di ujicobakan kepada siswa, perlu melakukan validasi media, dan validasi materi yang tentunya dilakukan oleh para ahli. Tujuan dari validasi sendiri adalah untuk mengidentifikasi kekurangan pada media pembelajaran yang telah dibuat. Sehingga, dapat dievaluasi lebih lanjut oleh peneliti (Gogahu and Prasetyo 2020).Setelah itu, peneliti melakukan tahap evaluasi, yang mana evaluasi dilakukan setelah proses validasi dari. Evaluasi dilakukan ketika terdapat saran oleh validator sebagai acuan memperbaiki media menjadi lebih baik dan layak diimplementasikan.

Tahap keempat adalah tahap implementasi yang dilakukan setelah media dinyatakan layak oleh dan telah melalui tahap evaluasi setelahnya. Pada tahap implementasi Media disesuaikan dengan modul ajar, media, serta kegiatan yang telah di rancang sebelumnya (Rosidah and Paksi n.d.).Pengimpementasian media pembelajaran ini memuat pembelajaran Pancasila pada kelas IV Sekolah Dasar unit 5 “Hidup Bergotong Royong” pembelajaran 2 “saling membantu satu sama lainnya untuk memenuhi kebutuhan baik secara individual maupun kolektif” yang memanfaatkan perangkat pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran. Pengimplementasian ini dilakukan di SDN Sawo I Kutorejo, Mojokerto.

Tahap kelima atau terakhir dalam penelitian ini adalah tahap evaluasi yang dilaksanakan untuk mengetahui tujuan dan sasaran telah tercapai. Hal tersebut dilakukan dengan melakukan validasi ahli dan validasi lapangan dengan

kelompok skala kecil. Tahap validasi ahli dilakukan uji validasi oleh ahli media, dan ahli materi. Sedangkan, validasi lapangan dengan kelompok skala kecil dilaksanakan dengan menyebar angket, melaksanakan observasi serta wawancara kepada siswa kelas IV SDN Sawo I Kutorejo, Mojokerto. Sehingga, tahap evaluasi dijadikan sebagai tempat perbaikan dan acuan dalam memperbaiki media pembelajaran agar menjadi media yang berkualitas, dan memberikan efektivitas serta dapat dimanfaatkan lebih lanjut oleh pendidik.

Desain uji coba penelitian ini melibatkan kelompok skala kecil yakni siswa kelas IV SDN Sawo I dengan menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini dilaksanakan *pre test* sebelum diberikan perlakuan dan dilakukan *post test* setelah diberikan perlakuan. Dilaksanakan *pretest* dan *posttest* tersebut untuk membandingkan hasil sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan tersebut. Sehingga, dapat mengukur pemahaman siswa. Sedangkan, perlakuan yang diberikan adalah media pembelajaran yang telah dirancang dan di validasi oleh ahli. Subjek uji coba penelitian ini adalah kelas IV SDN Sawo I Kutorejo Mojokerto. Siswa kelas IV tersebut menggunakan media pembelajaran yang telah dirancang dan divalidasi oleh ahli.

Data dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari kritik dan saran oleh ahli validasi media dan materi, wawancara oleh pendidik, tanggapan pendidik mengenai media. Sedangkan, data kuantitatif didapatkan dari perhitungan aspek kevalidan, aspek keefektifan, dan aspek kepraktisan media yang diperoleh dari hasil validasi media, validasi materi, hasil *pre test* dan *post test* siswa, serta lembar angket pendidik dan peserta didik.

Data hasil validasi ini menggunakan hasil skor kevalidan media dari ahli materi dan media. Hasil validasi dapat dikatakan layak jika skor dari kedua ahli tersebut mencakupi kriteria maksimal untuk kemudian diolah dan dihitung menggunakan rumus skala likert sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor penilaian responden}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Untuk kategori skala likert dapat dilihat pada tabel berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat baik
4	baik
3	Cukup baik
2	Kurang baik
1	Tidak baik

Kemudian, setelah data dihitung menggunakan rumus diatas, data akan dianalisis dengan tabel data kriteria kevalidan sebagai berikut:

Data hasil tes dilakukan untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan. Data tersebut diperoleh dari hasil perbandingan *pre test* dan *post test* siswa. media dapat dikatakan efektif atau mencapai target jika jumlah presentase hasil *post test* lebih banyak dari hasil *pre test*. Hal tersebut dapat diperhitungkan dengan rumus sebagai

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

berikut:

$$P = \frac{\text{Siswa yang mendapat nilai} \geq 78}{\text{Siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

(Purwoko, 2001)

Kemudian, dianalisis menggunakan tabel kriteria keefektifan. Dibawah ini merupakan tabel keefektifan media yang dikembangkan:

Nilai (%)	Keterangan
81 - 100	Sangat efektif
61 - 80	efektif
41 - 60	Cukup efektif
21 - 40	Kurang efektif
0 - 20	Tidak efektif

Setelah data dianalisis menggunakan tabel diatas, data akan dianalisis menggunakan n-gain.

$$(G) = \frac{(\text{skor post test}) - (\text{skor pre test})}{(\text{skor ideal}) - (\text{skor pretest})}$$

Ket:

$$G = \text{Indeks Gain}$$

Setelah memperoleh hasil n-gain. Kemudian, nilai siswa akan dihitung menggunakan kategori n-gain dengan tabel dibawah ini:

Nilai N-Gain	Keterangan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tetap, tidak terjadi penurunan
$0,00 \leq g < 0,30$	Peningkatan rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Peningkatan sedang
$0,70 \leq g < 1,00$	Peningkatan tinggi

Sedangkan, perhitungan untuk hasil angket pada penelitian ini yang diperuntukkan peserta didik dan pendidik untuk dilakukan perhitungan menggunakan skala likert menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor penilaian responden}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Maka, data yang telah dihitung tadi dianalisis menggunakan tabel kriteria kepraktisan dibawah ini:

Presentase	Keterangan
0,00% - 20,00%	Sangat tidak praktis
21,00% - 40,00%	Tidak praktis
41,00% - 60,00%	Kurang praktis
61,00% - 80,00%	praktis
81,00% - 100,00%	Sangat praktis

(Riduwan, 2014:11)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan ini berupa media diorama gotong royong (DIGO) untuk meningkatkan hasil belajar materi gotong royong pada siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kualitas diorama gotong royong (DIGO) yang ditinjau dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Media ini dikembangkan berdasarkan tahapam model ADDIE. Berikut ini adalah tahapan – tahapan pengembangan media DIGO:

Pada tahap pertama yakni tahap analisis dilakukan analisis untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dan kebutuhan yang dibutuhkan pada saat kegiatan pembelajaran. pada tahap penelitian ini terdapat tiga tahap analisis yaitu analisis kebutuhan peserta didik analisis kurikulum dan analisis pemahaman peserta didik.

Pada analisis kebutuhan peserta didik, peneliti melaksanakan observasi terhadap Karakter gotong royong pada peserta didik di SD N Sawo I Kutorejo, Mojokerto. Peneliti Mengamati pemahaman materi gotong royong peserta didik pada saat pelaksanaan kampus mengajar dan dikuatkan dengan observasi kepada salah satu guru yakni guru kelas IV SD N Sawo I Kutorejo, Mojokerto untuk mengumpulkan informasi. Berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui bahwa peserta didik masih sering membully temannya, kurang memperhatikan guru, terlalu mendahulukan egosentris , kurang memiliki rasa empati, dan masih ingin unggul didalam kelompok. Dari hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik kurang dalam penguatan karakter gotong royong.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dikembangkan media yang dapat meningkatkan pemahaman materi gotong royong pada peserta didik. Media yang dikembangkan yakni media diorama gotong royong (DIGO), yang diharapkan dapat menguatkan karakter gotong royong pada peserta didik.


Kurikulum yang digunakan pada kelas IV di SD N Sawo I Kutorejo Mojokerto adalah kurikulum merdeka. Pada media diorama gotong royong (DIGO) diimplementasikan pada kurikulum merdeka fase B (kelas IV) sehingga media ini mengacu pada materi yang termuat

dalam kurikulum merdeka. Media digo akan diimplementasikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Unit 5 “Hidup Bergotong Royong” pembelajaran 2. Menggunakan materi tersebut karena berkesinambungan dengan tujuan dari penelitian yakni penguatan karakter gotong royong.

Pada analisis karakter peserta didik didapatkan dari hasil observasi dan temuan sebelum dilaksanakannya penelitian yakni ketika pelaksanaan kampus mengajar kemudian dikuatkan dengan wawancara bersama guru untuk lebih mengetahui informasi lebih dalam terkait karakter gotong royong pada peserta didik di sekolah dasar tersebut. Dari hasil observasi dan temuan tersebut, terdapat beberapa peserta didik yang kurang memiliki rasa saling tolong menolong, rasa ingin salling berbagi, dan ingin menonjol atau menang sendiri dalam sebuah kelompok. Oleh karena itu, diperlukan suatu hal yang dapat menguatkan karakter gotong royong peserta didik tersebut yakni salah satunya dengan mengembangkan media diorama gotong royong (DIGO) yang diharapkan dapat menguatkan karakter gotong royong peserta didik.

Kedua yakni tahap *Design* (Desain), Tahap design pada penelitian ini yakni melakukan sebuah perancangan produk yang akan dikembangkan berupa produk diorama gotong royong (digo). Rancangan media disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik peserta didik dengan miniatur yang menarik yang berlatarbelakang lingkungan sekolah. Tahapan dalam penelitian ini adalah merancang desain media digo dan merancang instrumen penelitian.

Dalam proses perancangan desain media dilaksanakan sesuai dengan tujuan penelitian dan bahan ajar peserta didik. Spesifikasi media digo yang diinginkan yakni miniatur berbentuk pojok ruangan yang mempunyai sisi kanan, sisi kiri, dan alas yang berukuran 30 cm x 30 cm x 30 cm. adapapun rancangan media DIGO yaitu :

No	Tampilan	Deskripsi
1.		Media Diorama (DIGO) tema terkait gotong royong sub dimensi peduli, kolaborasi, dan berbagi yang berlatar di kelas.

2.		Media Diorama (DIGO) tema terkait gotong royong sub dimensi peduli, kolaborasi, dan berbagi yang berlatar di lapangan sekolah.
3.		Sisi kanan serta kiri media DIGO memuat kantong materi yang berisi kartu materi yang telah di jelaskan pada spesifikasi produk.
4.		Aktivitas Media DIGO
5.		Aktivitas media DIGO

menggunakan kertas buffalo dan digunting dengan rapi. Setelah itu, karakter pada miniatur pada desain dicetak pada kertas hvs, kemudian digunting dan direkatkan pada sterofoam untuk kemudian bentuk sesuai dengan gambar karakter miniatur.

Setelah proses pembuatan media langkah selanjutnya yakni uji validasi oleh validator ahli media yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media sehingga dapat diimpelmentasikan. Dosen validator media adalah dosen FIP UNESA yaitu Dr. Fajar Arianto, M.Pd. kemudian mendapatkan masukan berupa revisi miniatur menggunakan kertas dove/ kertas tebal atau melapisi dengan plastik dengan teknik laminating dengan gambar

Sebelum revisi	Sesudah revisi	Keterangan
		Sebelum revisi validator media, karakter pada media DIGO menggunakan kertas HVS yang ditempel pada <i>sterofoam</i> dan belum terdapat <i>setting</i> latar, setelah mendapatkan arahan dari validator karakter pada media DIGO dicetak bolak balik menggunakan kertas dove dan <i>setting</i> latar dicetak menggunakan bahan benner
		Sebelum revisi karakter pada media DIGO hanya terdapat 2 karakter, setelah revisi oleh validator media, mendapatkan arahan menambah karakter dalam media DIGO

bolak balik dan *setting* lingkungan menggunakan bahan cetak.

Dalam merancang kartu materi dan kartu soal pada media DIGO digunakan aplikasi canva. Aplikasi canva berguna untuk mendesain kartu materi serta kartu soal yang termasuk dalam komponen media DIGO agar mempunyai tampilan yang menarik.

Kemudian langkah selanjutnya yakni merancang instrumen penelitian. Pada tahap ini dirancang berbagai instrumen yang diperlukan dalam penelitian. Instrumen tersebut mencakup lembar validasi media serta materi, lembar observasi, lembar angket untuk peserta didik dan pendidik, serta perangkat pembelajaran lainnya, seperti modul ajar, LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), bahan ajar, serta lembar *pre test* dan *post test*.

Tahap selanjutnya yakni tahap *Development* (pengembangan) Setelah melakukan perancangan, tahap berikutnya yaitu melakukan pengembangan. Pada tahap ini membuat kerangka seperti pojok ruangan yang terbuat dari kayu yang disesuaikan dengan desain produk DIGO. Kemudian kartu materi dan kartu soal dicetak

Uji validasi ahli media pada media DIGO memperoleh hasil yang diperoleh dari perhitungan skor yakni sebesar 37 dari nilai maksimal yaitu 40. Perhitungan skor tersebut dimasukkan menggunakan rumus perhitungan presentasi sebagai berikut:

No	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan	Skor
1	Tampilan Media	Tampilan visual diorama	1	4
		Kejelasan gambar	2	4
		Kemenarikan dan kemudahan menggunakan miniatur	3	4
2	Isi Media	Penggunaan warna	4	5
		Kesesuaian ukuran dan bentuk diorama yang digunakan	5	5
		Tata letak miniatur Diorama	6	5
3	Bahasa	Bahasa mudah dipahami	7	5
		Kesesuaian kata dengan EYD	8	5

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$P = 0,92 \times 100\%$$

$$P = 92 \%$$

Dari perolehan skor sebesar 92%, maka media DIGO dapat dikatakan sangat valid.

Setelah melakukan uji validasi media, tahap selanjutnya yaitu uji validasi materi oleh dosen PGSD FIP UNESA yakni Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd. Hasil dari uji validasi ahli materi didalam media DIGO memperoleh skor sebesar 56 Dari nilai maksimal yaitu 65. Perhitungan skor tersebut dimasukkan menggunakan rumus perhitungan presentase sebagai berikut.

No	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan	Skor
1	Isi Materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indicator	1	5

2	Kelayakan Pesan	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	2	5
		Kesesuaian materi pembelajaran dengan media diorama gotong royong (DIGO)	3	5
		Kejelasan pemilihan materi dengan media diorama gotong royong (DIGO)	4	5
		Isi materi terfokuskan pada karakter gotong royong di sekolah dasar	5	4
		Kemudahan dalam memahami materi	6	4
		Materi dalam media DIGO dapat meningkatkan wawasan siswa mengenai pentingnya gotong royong di sekolah dasar	7	4
		Materi dapat memberikan gambaran secara nyata tentang sikap gotong royong di sekolah dasar	8	5
		3	Bahasa	Kesesuaian Bahasa yang digunakan
Bahasa yang digunakan dapat mudah dipahami	10			5
Kalimat yang digunakan jelas serta informatif	11			5
Kalimat disusun dengan tepat	12			5

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 10$$

$$P = \frac{56}{65} \times 100\%$$

$$P = 0,86 \times 100\%$$

$$P = 86\%$$

Dari perolehan skor sebesar 86%, maka materi didalam media digo dapat dikatakan sangat valid.

Berdasarkan hasil, data yang diperoleh dari uji validasi ahli media adalah 92% dan ahli materi sebesar 86% sehingga, dapat disimpulkan bahwa media digo dinyatakan layak untuk digunakan dan diujicobakan.

Selain validasi media dan materi, peneliti melakukan validasi lembar pretest dan post test yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan soal yang akan diberikan kepada peserta didik untuk mengukur peningkatan nilai siswa.

Uji validasi ahli materi *pre test* dan *post test* pada media DIGO memperoleh hasil yang diperoleh dari

No	Indikator	Nomor Pernyataan	Skor
1	Berisi soal yang sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran.	1	5
2	Soal menggunakan bahasa yang komunikatif, dan mudah dipahami.	2	5
3	Soal pada lembar tes menggunakan bahasa yang baik dan benar.	3	4
4	Batasan pertanyaan dan jawaban yang jelas.	4	4
5	Langkah – langkah dalam menjawab soal dinyatakan dengan jelas.	5	5
6	Berisi soal yang sesuai dengan tingkatan peserta didik.	6	4
7	Kesesuaian tanda baca pada soal tes.	7	5

perhitungan skor yakni sebesar 32 dari nilai maksimal yaitu 35. Perhitungan skor tersebut dimasukkan

Hasil yang diperoleh dari hasil angket respon pendidik yakni mendapat skor 39 dari hasil skor maksimal 45. Kemudian, dari hasil perolehan skor respon pendidik dilakukan perhitungan sesuai dengan rumus yang telah ditentukan. Maka didapatkan skor :

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

menggunakan rumus perhitungan presentasi sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{32}{35} \times 100\%$$

$$P = 0,91 \times 100\%$$

$$P = 91\%$$

Dari perolehan skor sebesar 91%, maka soal pre test dan post test didalam media digo dapat dikatakan sangat valid.

Berdasarkan hasil, data yang diperoleh dari uji validasi *pre test* dan *post test* sebesar 91% sehingga, dapat disimpulkan bahwa soal pre test dan post tes pada penelitian media digo dinyatakan layak digunakan untuk mengetahui peningkatan pada penggunaan media digo.

Evaluasi pada tahap ini yakni terdapat saran oleh ahli media bahwa kertas yang digunakan untuk mencetak minatur diganti dengan kertas yang lebih tebal atau dapat di laminating.

Berdasarkan saran dari ahli media maka diperlukan revisi, selain dari ahli media juga terdapat saran dari dosen penguji dan pembimbing.

Kemudian tahap keempat yakni tahap implementasi, pada Tahap implementasi dilakukan sebuah uji pada peserta didik kelas 4 SDN Sawo I yang berjumlah 23 siswa. uji coba tersebut dilaksanakan pada tanggal 24 Juni 2024. Uji coba tersebut digunakan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media digo. Uji coba untuk mengetahui kepraktisan media didapatkan dari respon hasil angket peserta didik dan pendidik di SD N Sawo I. sedangkan keefektifan media diperoleh dari hasil pre test dan post test peserta didik.

Setelah itu, Hasil angket respon pendidik digunakan untuk mengetahui kepraktisan media digo. Pendidik mengisi angket sesuai penilaian pendidik setelah pembelajaran menggunakan media digo yang dilaksanakan di kelas. yang mendapatkan nilai 39 kemudian dihitung dengan rumus dibawah ini:

$$P = \frac{39}{45} \times 100\%$$

$$P = 0,86 \times 100\%$$

$$P = 86\%$$

Dari hasil perhitungan dapat diperoleh hasil 86%. Mengacu dari presentase tabel kepraktisan yakni 81,00% - 100,00% dapat disimpulkan bahwa media digo dapat

dikatakan sangat praktis dan layak digunakan. angket respon peserta didik.

Setelah menghitung respon pendidik, kemudian menghitung Hasil angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui kepraktisan media digo. Peserta didik mengisi angket sesuai penilaiannya terhadap media digo setelah pembelajaran menggunakan media digo dilaksanakan.

Hasil angket respon peserta didik sebagai berikut :

Dari hasil angket yang diperoleh dari respon peserta didik memperoleh skor sebesar 789 dari total skor maksimal yakni 840. Kemudian dari skor yang diperoleh dilakukan perhitungan presentasi sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{789}{840} \times 100\%$$

$$P = 0,9392 \times 100\%$$

$$P = 93,92\%$$

$$P = 94\%$$

Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh hasil persentase sebesar 94% berdasarkan tabel kriteria kepraktisan media, hasil tersebut berada pada tingkat pencapaian 81,00% - 100,00% dengan kriteria sangat praktis .sehingga,media digo layak dan praktis Digunakan.

Kemudian, untuk keefektifan media digo menggunakan *pre test post test*, sehingga dihitung jumlah masing – masing *pretest* dan *post test* dihitung untuk mengetahui rata – rata nilai pada siswa.

$$(\text{mean}) = \frac{(\text{jumlah seluruh skor nilai})}{(\text{jumlah seluruh data})}$$

Pada penelitian ini terdapat dua langkah penilaian untuk dijadikan evaluasi yaitu formatif dan sumatif. Penilaian sumatif diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran menggunakan media digo, hasil pre test dan post test serta angket pendidik dan peserta didik. Hasil tersebut digunakan sebagai acuan perbaikan pada media digo agar lebih praktis dan efisien.

Sedangkan penilaian formatif dilakukan pada setiap tahapan pengembangan media digo. Hasil penilaian pada setiap tahapan digunakan untuk memperbaiki media dan sebagai acuan pada tahap selanjutnya.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode RnD (Research and Development) yang mengadopsi model pengembangan ADDIE (*analyze, design, ,development, implementation, dan evaluation*) dalam mengembangkan media pembelajaran diorama gotong royong (digo). Metode addie dipilih karena model pengembangan addie memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematis, setiap tahapan dilakukan evaluasi serta revisi dari tahapan yang dilalui, sehingga dapat

$$(\text{mean}) = \frac{(1550)}{(24)}$$

$$(\text{mean}) = 64,5 \text{ (pre test)}$$

Setelah itu , setelah menghitung rata – rata pre test peserta didik yang mempunyai skor 64,5 dihitung rata – rata post test peserta didik dengan rumus dibawah ini:

$$(\text{mean}) = \frac{(\text{jumlah seluruh skor nilai})}{(\text{jumlah seluruh data})}$$

$$(\text{mean}) = \frac{(2100)}{(24)}$$

$$(\text{mean}) = 87,5 \text{ (post test)}$$

Jadi hasil rata – rata nilai siswa sebelum penggunaan media digo adalah 64,5 dan rata – rata nilai siswa setelah penggunaan media digo sebesar 87,5

Untuk mengetahui peningkatan hasil test peserta didik menggunakan rumus n-Gain sebagai berikut :

$$(G) = \frac{(\text{skor posttest} - \text{skor pretest})}{(\text{skor ideal} - \text{skor pretest})}$$

$$(G) = \frac{(2100 - 1550)}{(2300 - 1550)}$$

$$(G) = \frac{550}{750}$$

$$(G) = 0,73$$

Berdasarkan hasil perolehan skor pre test dan post test dapat disimpulkan bahwa nilai n-Gain $g > 0,70$ yang mana jika dilihat dari kategori n-Gain pada tabel 3.10 termasuk kedalam peningkatan tinggi.

menyempurnakan produk sehingga menjadi produk yang layak diuji coba (Anggraeni and Damayanti n.d.).

Pada Penelitian didahului dengan analisis pada siswa kelas 4 SDN Sawo I Kutorejo, Mojokerto terkait Analisis pemahaman siswa terkait materi gotong royong, analisis kurikulum, dan analisis kebutuhan siswa. Fungsi dari analisis pemahaman siswa adalah untuk mengetahui sampai dimana pemahaman siswa terkait materi dari gotong royong. Sedangkan analisis kurikulum sendiri adalah sebagai acuan dalam merumuskan tujuan pembelajaran dan acuan pembelajaran, sehingga dapat disesuaikan dengan tujuan dari penelitian. Dari hasil wawancara yang telah dilaksanakan, SDN Sawo I, Kutorejo khususnya kelas IV menggunakan kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka terfokus pada materi yang esensial dan pengembangan pada kompetensi siswa pada fasenya, sehingga siswa dapat belajar mendalam, bermakna menyenangkan dan tidak terburu – buru(Rahmadayanti and Hartoyo 2022).

Analisis kebutuhan siswa bertujuan untuk mengetahui kebutuhan siswa serta permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran di sekolah. kemudian

mengidentifikasi hal – hal yang harus dilakukan sebagai upaya memberikan solusi dari permasalahan yang ditemukan (kawuwung, dkk 2021). Dalam hal ini, siswa membutuhkan media pembelajaran sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar materi gotong royong, sehingga dapat diharapkan siswa lebih memahami pengertian dari sub-sub dimensi gotong royong.

Desain media diorama gotong royong dirancang menyesuaikan dengan tujuan penelitian serta dan bahan ajar siswa. Desain media diorama gotong royong (DIGO) *bersetting* pada sekolah, yang mana tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar materi gotong royong siswa di sekolah. pada desain media terdapat sub-sub dimensi gotong royong diantaranya yakni tolong menolong, berbagi, dan kolaborasi. Media yang sesuai yaitu media yang harus memperhatikan kelayakan teknis yang artinya relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan merangsang terjadinya proses belajar (Isnaeni Kardillah and Syamsudduha 2022).

Selanjutnya Tahap pengembangan adalah merealisasikan produk yang dirancang pada tahap perencanaan sebelumnya. Pada tahap ini, media pembelajaran diorama gotong royong dikembangkan sesuai dengan desain produk. Hasil dari pengembangan mencakup berbagai komponen dari media yakni kerangka media diorama gotong royong, karakter diorama, kartu soal, dan kartu materi yang terdapat pada media diorama gotong royong (DIGO).

Dalam penelitian ini terdapat data kevalidan yang diperoleh dari tiga hasil validasi yakni validasi media, pretest posttest, dan materi. Proses validasi ini sangat penting didalam tahapan pengembangan media

kedalam rentang $0,70 \leq g < 1,00$ dengan peningkatan tinggi. Dari perhitungan tersebut diketahui bahwa media digo merupakan media efektif untuk digunakan

Selanjutnya data kepraktisan media digo diperoleh dari hasil angket respon siswa dan hasil angket respon pendidik. Dari hasil angket siswa diketahui bahwasanya media digo dapat mudah dipahami oleh siswa serta kegiatan pembelajaran menjadi tidak membosankan. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat bahwa media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran tidak membosankan (Nurussofa and Astuti 2023). Selain itu, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membuat siswa terjalin interaksi lebih dekat kepada sesama siswa. Manfaat pada media pembelajaran juga dapat lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Kemudian, dari hasil angket respon siswa dapat menjadikan siswa belajar secara mandiri dan menjadikan kelas menjadi lebih tertib dan asik karena pembelajaran menggunakan media digo. Dari segi tampilan media digo, siswa juga sangat tertarik karena diorama dan karakter pada miniatur yang berwarna

dikarenakan untuk mengetahui tingkatan kelayakan media yang akan diujicoba. Dari hasil validasi media diperoleh presentase sebesar 92%, dengan kategori sangat valid. Validasi pretest post test memperoleh presentase sebesar 91%, dengan kategori sangat valid. Kemudian validasi materi memperoleh presentase sebesar 86% dengan kategori sangat valid. Selain itu, diperoleh saran dan masukan dari ketiga validator agar media digo lebih layak digunakan. Dari ketiga validator tersebut diperoleh hasil bahwasanya media digo layak digunakan karena memperoleh kategori presentase antara 81% - 100% (Riduwan 2014).

Tahap implementasi dilakukan sebuah uji coba pada siswa kelas 4 SD N Sawo yang berjumlah 24 siswa. Pada uji coba dilakukan *pre tes* dan *post test* sebagai acuan peningkatan hasil belajar siswa. Lembar *pre test* diberikan kepada siswa sebelum penggunaan media digo. Sedangkan, lembar *post test* diberikan kepada siswa setelah penggunaan media pembelajaran digo. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal dari siswa sebelum penggunaan media dan sampai mana peningkatan kemampuan siswa setelah penggunaan media digo. Hasil rata – rata *pre test* memperoleh hasil nilai sebesar 64,5 sedangkan rata – rata hasil *post test* memperoleh nilai sebesar 87,5. Maka, dapat disimpulkan dari hasil rata – rata *post test* bahwa terdapat peningkatan.

Kemudian, data keefektifan juga diperoleh dari hasil *pre test* dan *post test* siswa yang dihitung menggunakan rumus N-Gain. Berdasarkan hasil perolehan skor *pre test* dan *post test* dapat disimpulkan bahwa nilai n-Gain $g > 0,70$ yang mana jika dilihat dari kategori n-Gain termasuk

dan menarik. Media yang mudah dan menggunakan langkah – langkah menggunakan kartu yang terdapat pada media. Diorama adalah kenampakan yang menggambarkan keadaannya sebenarnya pada tiga dimensi yang mempunyai manfaat dapat menarik perhatian siswa, metode dalam mengajar lebih bervariasi dan siswa merasa senang dan tidak bosan pada saat pembelajaran (Angelika et al. 2023). Dari pernyataan tersebut dibuktikan dengan adanya hasil presentase perolehan angket siswa sebesar 94% dengan kategori sangat praktis.

Selain Adapun temuan dalam penelitian ini meliputi :
1) fokus siswa sedikit terpecah dengan dua alas pada media digo, tetapi dapat segera teratasi dengan memberikan penjelasan terhadap para siswa, sehingga situasi dapat teratasi dengan baik dan pembelajaran kembali kondusif, 2) pada media digo terdapat *setting* latar yang direkatkan menggunakan lem dengan kuat, sehingga dapat menyulitkan pendidik saat mengganti tema dengan materi yang berbeda, tetapi hal tersebut dapat diatasi dengan baik, 3) pada media digo ternyata tidak hanya membantu visualisasi materi, tetapi juga mendorong

kolaborasi antara siswa dalam pembelajaran berkelompok, sehingga dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap pentingnya kerja sama dalam komunitas atau berkelompok.

Adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sawo I Kutorejo Mojokerto pada mata pelajaran pendidikan Pancasila untuk penguatan karakter gotong royong menunjukkan bahwa media diorama gotong royong (digo) memenuhi kriteria kelayakan. Kriteria kelayakan peningkatan pada hasil pre test dan post test yang termasuk kedalam peningkatan tinggi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. kriteria kelayakan pada peningkatan hasil pre test dan post test tergolong tinggi dapat diartikan meningkatkan hasil belajar siswa. tidak hanya itu, media digo juga dapat menguatkan karakter gotong royong pada siswa (Magdalena et al. 2021).

Selain itu, penggunaan media digo juga mudah digunakan karena menggambarkan kegiatan sehari – hari terkait kebiasaan siswa di lingkungan sekolah, siswa dapat melihat dan mengetahui terkait dimensi gotong royong di lingkungan sekolah. siswa juga akan lebih jelas ketika mengamati karakter pada media diorama dan penjelasan pada kartu materi yang terdapat pada media. Tampilan pada media digo juga telah didesain semenarik mungkin. Penggunaan warna, tata letak karakter juga disesuaikan dengan karakter anak agar siswa lebih tertarik dengan media digo. Jadi, media digo sangat cocok diterapkan pada jenjang siswa sekolah dasar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan mengenai penelitian pengembangan media digo untuk peningkatan

Saran yang dapat diberikan terkait dengan pengembangan media diorama gotong royong (digo) yang telah dilakukan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “gotong royong” yakni sebagai berikut :

1. Diharapkan pada penelitian selanjutnya untuk terfokus pada satu latar tempat saja, atau jika ingin menggunakan beberapa latar agar menggunakan lebih dari satu kerangka agar memudahkan pendidik dan siswa dalam penggunaan media.
2. Karakter pada media diorama alangkah baiknya dapat lebih divariasikan lagi dan mengevaluasi penggunaan lem pada karakter sehingga tidak menyulitkan ketika ingin mengganti karakter atau tema dalam media, agar dapat digunakan pada materi mata pembelajaran yang lain.
3. Media digo diharapkan untuk dapat terus digunakan sebagai media pembelajaran, dan diharapkan pengajar dapat menggunakan media digo secara berkelanjutan terkait berbagai topik pada materi gotong royong.

hasil belajar materi gotong royong pada siswa sekolah dasar, yang diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sawo I Kutorejo Mojokerto. Dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media diorama gotong royong (DIGO) menunjukkan hasil yang baik serta dapat memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dalam pembelajaran.

Pada proses pengembangan media diorama gotong royong (digo) menggunakan lima tahapan, yakni 1) Analisis (analisis kebutuhan peserta didik, kurikulum, serta karakter gotong royong pada peserta didik, 2) Desain (perancangan media pembelajaran, 3) Pengembangan (Pengembangan media yang telah di desain , pengembangan perangkat pembelajaran, 4) Implementasi (peserta didik kelas IV SDN Sawo I), 5) Evaluasi (media pembelajaran dan perangkat).

Dari hasil yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi, *pre test post test*, angket peserta didik dan angket pendidik. Maka, dari validasi oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 92% Dengan kategori sangat valid , ahli materi memperoleh persentase 82% dengan kategori sangat valid. *Pretest post test* memperoleh persentase 91% dengan kategori sangat valid. Angket respon pendidik memperoleh persentase 86% dengan kategori sangat praktis. angket respon peserta didik memperoleh persentase 94% dengan kategori sangat praktis. Kemudian, perolehan hasil *pre test* dan *post test*. Dengan demikian media diorama gotong royong memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan.

Saran

4. Diharapkan pada peneliti selanjutnya untuk lebih menyempurnakan penggunaan pada media digo, sehingga media dapat lebih dikembangkan. Seperti menambahkan fitur – fitur pada kerangka media digo, seperti memberikan barcode terkait materi pembelajaran agar siswa juga dapat lebih mengenal teknologi.
5. Kelebihan dari media diorama gotong royong (DIGO) adalah dapat mendukung pembelajaran terutama mata pembelajaran pendidikan Pancasila pada siswa, meningkatkan semangat belajar siswa, dapat meningkatkan kolaborasi antar siswa.
6. Sedangkan kelemahan dari diorama gotong royong adalah bahan yang digunakan sedikit berat, sehingga dibutuhkan 2 siswa bekerja sama untuk mengangkat media, sehingga diharapkan pada peneliti selanjutnya untuk dapat mengatasi kelemahan dari media pembelajaran digo

Wijaya, Dara Cyntia, and Dea Mustika. 2022. 3 IJOIS: Indonesian Journal of Islamic Studies *Pengembangan Media Diorama Tema Ekosistem Untuk Kelas V Sekolah Dasar.*

DAFTAR PUSTAKA

- Angelika, Lathifatul Khasanah, Susilo Tri Widodo, and Eka Retno Mardiyani. 2023. "Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran PKn." *Jurnal Basicedu*
- Anggraeni, Salsabila Dhafi, and Maryam Isnaini Damayanti. *Pengembangan Media Kalender Dongeng Pengembangan Media Kalender Dongeng Untuk Keterampilan Menyimak Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar.*
- Arif, Muhamad, Jesica Dwi Rahmayanti, and Fitri Diah Rahmawati. 2021. "Penanaman Karakter Peduli Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar." *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama* 13(2)
- Gogahu, Desy Getri Sari, and Tego Prasetyo. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu*
- Isnaeni Kardillah, Reni, and St Syamsudduha. 2022. "Perbandingan Media Diorama Dan Media Big Book Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas kawuwung, Femmy, MPd Jimmi Mamahit, and Mariana Meheda. 2021. *MAKALAH.*
- Magdalena, Ina, Miftah Nurul Annisa, Gestiana Ragin, and Adinda Rahmah Ishaq. 2021. 3 Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial *ANALISIS Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04.*
- Mualif, A, Fakultas Tarbiyah, Dan Keguruan, Universitas Islam, and Kuantan Singingi. 2022. 4 Journal Education and Chemistry *Pendidikan Karakter Dalam Khazanah Pendidikan.*
- Nurin, and dkk. 2022. *IRJE: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iii Di Sekolah DASAR.*
- Nurussofa, Reza, and heni puji Astuti. 2023. "Nurussofa&astuti Bab 4.Pdf."
- Rahmadayanti, Dewi, and Agung Hartoyo. 2022. "Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu*
- Riduwan, M B A. 2014. "Cetakan Ke 12." *Dasar-dasar Statistika, Bandung, Alfabeta Bandung.*
- Rosidah, Naela, and Hendrik Pandu Paksi. *Pengembangan Media Ceria Bersama Untuk Penguatan Karakter Peduli Sesama Siswa Di Sekolah Dasar.*
- Suhana, Akiko, and Krisma Widi Wardani. 2022. *Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Untuk Meningkatkan Dimensi Bergotong Royong Pada Pembelajaran IPS Materi Tindakan Heroik Mendukung Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar.*
- Wicaksono, Vicky Dwi. 2023. "Anti-Bullying Programs in Indonesia: An Integrative Review of Elementary Schools." In , 712–29. doi:10.2991/978-2-38476-008-4_77.