

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan produk media diorama tiga dimensi dilaksanakan di SDN 14 Batu Ampar pada siswa kelas IV. Media diorama tiga dimensi tersebut dikembangkan yang terdiri dari gambar-gambar profesi, dan pertanyaan. Pengembangan media tersebut untuk penunjang kegiatan belajar siswa. khususnya dalam pembelajaran materi tentang cita-citaku tema 4. Media tersebut dapat diamati secara bersama maupun kelompok.

Adapun jadwal pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada Tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Hari/Tanggal	Keterangan
1.	Senin 26 Agustus 2024 Juli 2024	Pembuatan Surat Ijin Penelitian di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang
2.	Senin 2 September 2024	Praobservasi dilaksanakan
3.	Kamis 5 September 2024	Surat Izin Penelitian Diterbitkan
4.	Rabu 11 September 2024–Jum’at 13 September 2024	Penelitian Dilaksanakan Di SDN 14 Batu Ampar
5.	Sabtu 14 September 2024	Penyerahan Surat Selesai Penelitian Oleh PLH Kepala Sekolah

1. Visi dan Misi

a. Visi

Meluluskan siswa beriman dan berprestasi”

b. Misi

1. Mendidik siswa memiliki iman dan kepercayaan.
2. Membiasakan siswa berperilaku baik, disiplin dan ramah.
3. Mendidik siswa selalu bersyukur atas potensi diri dan mengembangkannya untuk berprestasi.
4. Melaksanakan KBM aktif dan menyenangkan

2. Tujuan Sekolah

Dalam implementasi kurikulum, SDN 14 Batu Ampar Murid berharap dapat mencapai tujuan berikut:

- c. Mengoptimalkan sarana dan prasarana sekolah untuk mendukung rencana pembelajaran yang memotivasi siswa untuk belajar;
- d. Membangun sistem penilaian yang menggunakan teknologi digital
- e. Menciptakan siswa yang taat dan melakukan kedisiplinan
- f. Meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap kepedulian sosial
- g. Membuat program sekolah yang menunjukkan implementasi kebhinekaan global di Masyarakat
- h. Membuat kurikulum yang bangga akan potensi daerah
- i. Menerapkan dasar gotong royong dalam kegiatan kelas hingga sekolah

- j. Melaksanakan program dan pembelajaran HOT untuk meningkatkan bernalar kritis dan kreativitas
- k. Menjaga prestasi sebelumnya

3. Data Guru

Ada 12 guru di SDN 14 Batu Ampar. Daftar nama guru tahun 2023/2024 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

No	Nama Guru	Pendidikan Terakhir	Jabatan	JK
1.	Herelius Nius,S.Pd.,M.Pd.	S1	Kepala Sekolah	L
2.	Fedirman Laoli, S.Pd.	S1	Guru	L
3.	Mariani Ormala, S.A.P.	S1	Guru	P
4.	Asteria A.Fenny, S.A.P.	S1	Guru	P
5.	Jali	SMA	Guru	L
6.	Devi S. Suwitha, S.Pd.	S1	Guru	P
7.	Yoas	SMA	Guru	L

Jumlah guru di SDN 14 Batu Ampar berjumlah 7 guru, dengan 5 guru yang sudah S1 dan 2 yang belum S1.

Peneliti fokus pada siswa kelas IV, yang terdiri dari 20 siswa, dan wali kelasnya adalah Bapak Jali. Beliau belum mencapai Pendidikan tingkat S1 .Beliau diangkat menjadi wali kelas VI pada bulan September tahun 2022.

4. Data Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana, yang mencakup semua fasilitas yang secara langsung dipergunakan dan mendukung proses pembelajaran di sekolah, sangat memengaruhi kemampuan siswa dalam belajar. Adapun beberapa fasilitas yang terdapat pada SDN 14 Batu Ampar.

Tabel 4.3
Data Sarana dan Prasarana
SDN 14 Batu Ampar

No	Prasarana	Jumlah	Kondisi
1.	Kantor Guru	1	Baik
2.	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
3	Ruang Tata Usaha	1	Baik
4.	Ruang Kelas	6	Baik
5.	Perpustakaan	1	Baik
6.	Toilet Guru	1	Baik
7.	Toilet Siswa	3	Baik
8.	Tempat Parkir	1	Baik
9.	Dapur	1	Baik

Dari Dari tabel sarana dan prasarana di atas kelas yang dilakukan oleh peneliti yaitu di kelas IV. Adapun sarana yang dimiliki kelas IV yaitu antara lain :

- 1) Papan tulis 1
- 2) Meja Guru

3) Meja dan kursi yang berjumlah masing-masing 22

B. Penyajian Data Uji Coba

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE. Berikut pemaparan prosedur penelitian dan pengembangan produk media permainan media diorama tiga dimensi menggunakan model ADDIE:

1. Analisis (*Analyze*)

Tahapan pertama yang dilakukan dalam model pengembangan ADDIE yaitu analisis. Tahapan ini dimulai dari observasi ke SDN 14 Batu Ampar untuk mencari atau mengetahui informasi yang ada di SDN 14 Batu Ampar. Hal-hal yang dianalisis dalam ini adalah analisis sekolah dan analisis kebutuhan.

1. Analisis Sekolah

Pada tahap analisis sekolah, peneliti melakukannya. Pada analisis sekolah ini, data sekolah yang berkaitan dengan penelitian ditemukan. Untuk mengetahui masalah pembelajaran peserta didik, peneliti melakukan observasi dengan kepala sekolah SDN 14 Batu Ampar pada tanggal 11 September 2024. Kepala sekolah menyatakan bahwa tidak ada media pembelajaran yang digunakan dan fasilitas yang cukup. Di SDN 14 Batu Ampar, kelas 3,6 Murid masih menggunakan kurikulum 2013, tetapi di kelas 1,2,4,5 sudah menggunakan Kurikulum merdeka.

Guru yang menggunakan Kurikulum merdeka harus memiliki keahlian profesional dan menguasai teknik pembelajaran. Peneliti akan mengembangkan bahan ajar berbasis ular tangga untuk pembelajaran IPAS karena bahan ajar harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakter siswa.

2. Analisis Kebutuhan

Pada Analisis Kebutuhan, peneliti ingin mengetahui masalah apa yang terjadi di SDN 14 Batu Ampar. Sehubungan dengan materi "Cita-citaku", guru kelas IV SD 14 Batu Ampar murid diobservasi pada tanggal 12 September 2024. Umumnya untuk mengetahui kesulitan yang dihadapi guru saat memberikan materi cita-citaku kepada siswa.

Hasil observasi dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa peserta didik akan memanfaatkan media pembelajaran dengan lebih baik. Tidak adanya fasilitas sekolah seperti proyektor membuat guru merasa sulit untuk menyampaikan pelajaran, terutama pelajaran cita-citaku pada tema 4. Guru hanya menggunakan metode ceramah, kelompok, diskusi, dan tanya jawab untuk mengatasi masalah ini.

Dalam tahap analisis terdapat beberapa perbedaan media Diorama Tiga Dimensi dari yang sebelumnya dengan yang akan dikembangkan

a. Media diorama terbuat dari papan/triplek

- b. gambar yang sebelumnya gambar kartun diubah menjadi gambar orang asli
- c. tambahkan semua gambar profesi sesuai cita-cita
- d. ukuran papan semula berukuran 30x40cm menjadi 50x60cm

Pengembangan Media diorama tiga dimensi di desain semenarik mungkin agar peserta didik lebih tertarik dan termotivasi, dalam belajar tentang cita-citaku.

2. **Desain (*Design*)**

Tahap desain ini memiliki tujuan yang merumuskan tujuan pembelajaran sekaligus merancang suatu produk pengembangan media permainan Ular Tangga. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam menentukan hasil desain sebagai berikut:

- a. Menentukan materi

Sebelum membuat media diorama tiga dimensi perlu adanya untuk menentukan materi terlebih dahulu yang akan diajarkan dan menyesuaikan media yang akan dibuat dalam pembuatan media diorama tiga dimensi, jadi peneliti memilih materi tema 4 cita-citaku kelas IV.

- b. Menyesuaikan materi dengan media

Berdasarkan capaian pembelajaran, materi dan kebutuhan peserta didik maka dapat ditemukan apa yang menjadi kebutuhan peserta didik. Setelah itu dapat dilakukan penyesuaian antara materi dan media pembelajaran yang digunakan. Hal ini dilakukan supaya proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan maksimal

serta tujuan pembelajaran pun dapat dicapai. Materi yang digunakan berdasarkan referensi buku siswa.

c. Penyusunan Media Diorama Tiga Dimensi

Tabel 4.4
Langkah-Langkah Dalam
Pembuatan Media Diorama Tiga Dimensi

No	Langkah-langkah	Gambar
1.	Siapkan alat dan bahan terlebih dahulu seperti : Gunting, cutter, double tip, gambar polisi,tantara,guru.polwan yang sesuai dengan materi lalu di print,di dan pres.	
2.	Pembuatan media diorama tiga dimensi dari papan ,lalu di tempelkan gambar yang sesuai dengan materi.	

Media diorama tiga dimensi ini terbuat dari triplek yang berukuran 60 x 40 cm, kemudian diampelas tepinya supaya rapi dan juga di cat agar terlihat menarik. Media diorama dibuat dari bahan bekas yang masih layak pakai sehingga menjadi produk media yang menarik. Isi media diorama ini terdapat :

- 1) Miniatur orang TNI
- 2) Pohon

- 3) Foto Polisi
- 4) Foto Polwan
- 5) Foto TNI
- 6) Tenda
- 7) Bendera
- 8) Papan Nilai Karakter

Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat media diorama tiga dimensi antara lain:

- 1) Papan atau Triplek
- 2) Kain Flanel
- 3) Gunting
- 4) Penggaris
- 5) Pensil
- 6) Lem
- 7) Miniatur (orang,mobil,pohon)

Langkah-langkah dalam membuat media diorama tiga dimensi:

1. Pilihlah tema yang akan dibuat.
2. Buatlah rancangan diorama seperti membuat latar belakang media sesuai dengan tema yang diinginkan

3. Pilihlah bingkai dengan sesuai. Bingkai bisa dibuat dari papan atau triplek agar media terlihat rapi
4. Latar belakang media diorama bisa dibuat dengan 2 dimensi ataupun 3 dimensi yang menunjukkan pemandangan mini untuk mendukung media diorama
5. Membuat dasar media yaitu dengan menempelkan kain flanel dengan berbagai bentuk yang menarik
6. Tambahkan miniatur diatas dasar media seperti pohon, mobil, tenda, foto dan lainnya

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Hasil dari pengembangan media diorama tiga dimensi tentang cita-citaku tema 4 terdiri dari tahapan berikut:

a. Bentuk Produk

Karena bahan yang mudah didapat, media diorama tiga dimensi dapat dikembangkan oleh setiap orang. Media ini juga disesuaikan dengan materi yang diajarkan dalam tema 4 cita-citaku kelas IV. Terdapat satu validator dalam penelitian ini: validator media. Mereka kemudian akan diubah untuk melakukan validasi dan uji coba produk.

b. Komponen-Komponen Ular Tangga

- 1) Alat dan bahan pembuatan Ular Tangga
 - a). Papan triplek
 - b). Gunting

- c). Cuter
 - d). Gambar
 - e). Spidol
 - f). Double tip
- c. Media diorama tiga dimensi yang terintegrasi nilai- nilai karakter telah dibuat maka selajutnya adalah di uji validasi. Uji validasi dilakukan kepada validator yang merupakan dosen ahli dibidangnya masing-masing dengan menggunakan lembar validasi yang telah disiapkan.Uji validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.uji validasi ini adalah bapak Warkintin M,Pd.(Dosen STKIP Persada Khatulistiwa Sintang).

Penilaian validator terhadap produk pengembangan media diorama tiga dimensi yang terintegrasi nilai-nilai karakter yang telah disusun dan menghasilkan data hasil uji kevalidan produk. Validasi produk pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan angket, sehingga data yang disajikan merupakan data hasil dari validasi terhadap media diorama tiga dimensi yang terintegrasi nilai nilai karakter. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan kritik dan saran terhadap produk pengembangan dibagian akhir angket.

1. Validasi Penilaian Ahli Media

Validasi yang dilakukan oleh ahli media digunakan untuk menilai produk media diorama tiga dimensi yang terintegrasi nilai-

nilai karakter. Adapun komponen yang dinilai oleh ahli media yaitu kesesuaian media, kemudahan penggunaan media, kelengkapan media, tampilan media dan bentuk media. Validasi media dilakukan sebanyak satu kali.

Tabel 4.5
Rekap Data Hasil Validasi Ahli Media

No.	Pertanyaan	X	x	P (%)	Tingkat Kelayakan	Ket
1.	Tampilan yang digunakan dalam media diorama tiga dimensi ini menarik	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
2.	Tata letak penempatan replika yang digunakan media diorama ini tepat	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
3.	Tata letak penempatan tulisan mudah dipahami siswa	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
4.	Teks dan tulisan yang digunakan dalam media diorama tiga dimensi dapat terbaca dengan baik	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
5.	Replika yang disajikan dalam media diorama tiga dimensi memperjelas materi	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
6.	Replika yang disajikan dalam media diorama tiga dimensi sesuai materi	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
7.	Bentuk yang digunakan media diorama tiga dimensi menarik dan menyenangkan	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
8.	Penggunaan variasi warna yang digunakan dalam media diorama tiga dimensi menarik	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi

9.	Diorama menampilkan sebuah tiga dimensi	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
10.	Kelengkapan media diorama sesuai dengan materi	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
Jumlah		50	50	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
Validator Ahli Media: Warkintin, M.Pd.						

Keterangan :

X : Skor jawaban oleh ahli validator ahli media

x : Skor jawaban tertinggi

P : Presentase Tingkat kelayakan

Dari angket penilaian tanggapan yang diisi oleh dosen ahli media dapat dihitung nilai kelayakan media diorama tiga dimensi sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 xi &= \frac{\sum_s}{S_{\max}} \times 100 \% \\
 &= 50/50 \times 100 \% \\
 &= 100 \%
 \end{aligned}$$

Dari angket diatas bahwa tingkat kelayakan media diorama tiga dimensi menurut ahli media adalah sangat layak dijadikan media pembelajaran.

2. Revisi Desain

Revisi produk dilakukan berdasarkan masukan yang diberikan oleh para ahli ketika melakukan validasi media. Hasil dari saran dan

komentar yang diperoleh dari para ahli dijadikan dasar perbaikan desain agar produk layak digunakan.

Tabel 4.6
Revisi Produk Dari Beberapa Ahli

Media Diorama Sebelum Revisi	Media Diorama Sesudah Revisi
	
<p>Validator Ahli Materi : Warkintin M.Pd</p> <p>Saran atau Komentar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tambahkan pembahasan tentang bahasa Indonesia (puisi tentang TNI) 2. Tambahkan poin-poin nilai karakter dalam penyampaian materi 	<p>Validator Ahli Materi : Warkintin M.Pd</p> <p>Hasil Perbaikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Sudah ditambahkan pembahasan tentang bahasa Indonesia (puisi tentang TNI) 2.Sudah ditambahkan poin-poin nilai karakter dalam penyampaian materi dalam media
<p>Validator Ahli Media: Warkintin M.Pd</p> <p>Saran atau Komentar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tambahkan tema cita-citaku 2. Ubah Foto Kartun Menjadi Foto orang asli 	<p>Validator Ahli Media: Warkintin M.Pd</p> <p>Hasil Perbaikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sudah ditambahkan tema cita-citaku yaitu gambar TNI.POLISI,GURU dll 2. Sudah ditambahkan Foto orang asli

4. Implementasi (*implementation*)

Implementasi pengembangan produk media diorama tiga dimensi dilakukan setelah memenuhi tahap validasi media dan juga materi. Implementasi media tersebut dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 14 Batu Ampar dengan jumlah peserta didik 21. Tahap awal sebelum mengamati, siswa telah melaksanakan pembelajaran tentang cita-citaku. Kemudian, siswa dikenalkan dengan media diorama tiga dimensi.

Berdasarkan hasil observasi selama siswa mengimplementasikan media diorama tiga dimensi tersebut dapat dilihat bahwasannya siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam belajar. Tidak hanya itu, antusiasnya dalam memperhatikan teman lainnya menjawab pertanyaan sangat teliti jika ada yang salah dalam menjawab maka bisa memberitahu. Sehingga saling mengingatkan jawabannya salah atau benar dan menjadikan hal tersebut sama-sama belajar.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan dengan tujuan mendeskripsikan dan menganalisis hasil dari masing-masing validasi media permainan ular tangga sekaligus hasil dari respon siswa. Proses evaluasi, utamanya digunakan untuk mengetahui kevalidan pada media permainan ular tangga dengan demikian dapat diimplementasikan pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri 14 Batu Ampar.

B. Pembahasan

1. Langkah-Langkah Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi

Langkah-langkah pengembangan media diorama tiga dimensi dapat menjadi media pembelajaran yang efektif karena mudah digunakan, menarik bagi peserta didik, peserta didik dapat belajar sambil bermain, peserta didik dapat belajar dalam kelompok kecil, peserta didik dapat saling membantu dan berdiskusi

Desain pengembangan media ular tangga dapat dilakukan dengan beberapa cara, seperti:

- a). Membuat papan media diorama tiga dimensi menggunakan papan dengan ukuran 60x50.
- b). Mengisi angket yang telah dibagikan

2. Kelayakan Media Diorama Tiga Dimensi

kelayakan adalah kesimpulan yang dibuat oleh para profesional. Ahli media, dan pembelajaran bertanggung jawab atas analisis ini. Bapak Warkintin, M.Pd.

Tabel 4.7

Rekap Data Hasil Validasi Ahli Media

No.	Pertanyaan	X	x	P (%)	Tingkat Kelayakan	Ket
1.	Tampilan yang digunakan dalam media diorama tiga dimensi ini menarik	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
2.	Tata letak penempatan replika yang digunakan media diorama ini tepat	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi

3.	Tata letak penempatan tulisan mudah dipahami siswa	5	5	100%	SangatLayak	TidakRevisi
4.	Teks dan tulisan yang digunakan dalam media diorama tiga dimensi dapat terbaca dengan baik	5	5	100%	SangatLayak	TidakRevisi
5.	Replika yang disajikan dalam media diorama tiga dimensi memperjelas materi	5	5	100%	SangatLayak	TidakRevisi
6.	Replika yang disajikan dalam media diorama tiga dimensi sesuai materi	5	5	100%	SangatLayak	TidakRevisi
7.	Bentuk yang digunakan media diorama tiga dimensi menarik dan menyenangkan	5	5	100%	SangatLayak	TidakRevisi
8.	Penggunaan variasi warna yang digunakan dalam media diorama tiga dimensi menarik	5	5	100%	SangatLayak	TidakRevisi
9.	Diorama menampilkan sebuah tiga dimensi	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
10.	Kelengkapan media diorama sesuai dengan materi	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
Jumlah		50	50	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
Validator Ahli Media:Warkintin,M.Pd.						

Keterangan :

X : Skor jawaban oleh ahli validator ahli media

x : Skor jawaban tertinggi

P : Presentase Tingkat kelayakan

Dari angket penilaian tanggapan yang diisi oleh dosen ahli media dapat dihitung nilai kelayakan media diorama tiga dimensi sebagai berikut:

$$xi = \frac{\sum s}{S_{max}} \times 100\%$$

$$= 50/50 \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Tabel 4. 8
Skor Interval Presentase Penilaian Kelayakan Media Diorama Tiga Dimensi

Skor Presentasi	Interpretasi
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak
$20\% < x \leq 40\%$	Kurang Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak

Dengan adanya tabel skala likert tersebut peneliti dapat melihat persentase hasil penilaian layak atau tidak dijadikan sebagai media belajar.

5. Kepraktisan Media Diorama Tiga Dimensi

Kepraktisan adalah kesimpulan yang dibuat oleh para profesional. Ahli materi dan pembelajaran bertanggung jawab atas analisis ini. Bapak Jali selaku wali kelas IV. Kepraktisan dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.9
Rekap Data Respon Guru Terhadap Kepraktisan Media Diorama

Responden	Skor	P (%)	Tingkat Kepraktisan	Keterangan
Guru 1	72	96 %	Sangat Praktis	Tidak Revisi

Dari angket penilaian tanggapan yang diisi oleh guru kelas IV maka dapat dihitung nilai kepraktisan media diorama tiga dimensi sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100 \% \\
 &= 72/75 \times 100 \% \\
 &= 96 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil dari data respon guru terhadap media diorama tiga dimensi adalah sangat praktis untuk dijadikan media pembelajaran. Kepraktisan media diorama tiga dimensi dapat dilihat pada tabel interval 4.10

Tabel 4.10
Skor Interval Presentase Uji Kepraktisan
Media Pembelajaran

Skor Presentase	Interpretasi
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Praktis
$21\% < x \leq 40\%$	Kurang Praktis
$41\% < x \leq 60\%$	Cukup Praktis
$61\% < x \leq 80\%$	Praktis
$81\% < x \leq 100\%$	Sangat Praktis

Sumber: Afeni (2021)

6. Respon Siswa Terhadap Media Diorama Tiga Dimensi

Media diorama tiga dimensi yang terintegrasi nilai-nilai karakter setelah direvisi selanjutnya diberikan kepada siswa kelas IV dan guru kelas IV yang ada di SDN 14 Batu Ampar untuk diuji responnya terhadap media diorama tiga dimensi. Komponen yang dinilai pada uji coba respon siswa kelas IV terhadap media diorama tiga dimensi yaitu

tampilan media diorama, penggunaan media diorama, penyajian materi, kesesuaian materi, suasana pembelajaran dan respon siswa. Sedangkan komponen yang dinilai pada uji coba respon guru kelas IV terhadap media diorama tiga dimensi yaitu desain media diorama.

Tabel 4.11

Rekap Data Respon Siswa Terhadap Media Diorama

Responden	Skor	P (%)	Tingkat Kepraktisan	Keterangan
Siswa 1	63	97 %	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 2	63	97 %	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 3	63	97%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 4	63	97%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 5	63	97%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 6	62	95,3%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 7	62	95,3%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 8	62	95,3%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 9	63	97%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 10	63	95,3%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 11	63	97%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 12	62	95,3%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 13	61	94%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 14	63	97%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 15	63	97%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 16	63	97%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 17	63	97%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 18	61	94%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 19	62	95,3%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 20	62	95,3%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 21	62	95,3%	Sangat Praktis	Tidak Revisi

Dari angket penilaian tanggapan yang diisi oleh siswa kelas IV maka dapat dihitung nilai kepraktisan media diorama tiga dimensi sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100 \% \\
 &= 1312/1365 \times 100 \% \\
 &= 96,1\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil data diatas respon siswa terhadap media diorama tiga dimensi adalah sangat praktis untuk dijadikan media pembelajaran. Kepraktisan media diorama dapat dilihat pada tabel interval 4.12

Tabel 4.12
Skor Interval Presentase Respon Siswa

Skor Presentase	Interpretasi
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Praktis
$21\% < x \leq 40\%$	Kurang Praktis
$41\% < x \leq 60\%$	Cukup Praktis
$61\% < x \leq 80\%$	Praktis
$81\% < x \leq 100\%$	Sangat Praktis

Sumber:Afeni (2021)

C. Analisis Data

1. Analisis Data Kevalidan Media Diorama Tiga Dimensi

Media diorama telah dilakukan validasi oleh dua ahli yaitu ahli materi dan juga ahli media untuk menguji kevalidan suatu media. Validasi produk pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan angket validasi, sehingga data yang disajikan merupakan data hasil dari validasi terhadap media diorama tiga dimensi.

Komponen yang dinilai oleh ahli media yaitu kesesuaian media, kemudahan penggunaan media, kelengkapan media, tampilan media dan bentuk media. Sedangkan penilaian yang diisi oleh dosen ahli media dapat dihitung nilai kelayakan media diorama tiga dimensi adalah 100%. Dari hasil ini dapat dikatakan bahwa tingkat kelayakan media diorama

tiga dimensi menurut ahli materi adalah sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran.

2. Analisis Data Kepraktisan Media Diorama Tiga Dimensi

Media diorama dilakukan uji coba skala kecil untuk mengetahui kepraktisan media dengan adanya respon pendidik dan peserta didik terhadap media diorama yang telah dikembangkan. Dalam melakukan hasil uji coba skala kecil, peneliti menggunakan angket respon pendidik dan angket respon peserta didik. Jumlah peserta didik dalam uji coba ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 21 orang dan pendidik yaitu guru kelas IV yang berjumlah 1 orang.

Komponen yang dinilai pada uji coba respon siswa kelas IV terhadap media diorama tiga dimensi yaitu tampilan media diorama, penggunaan media diorama, penyajian materi, kesesuaian materi, suasana pembelajaran dan respon siswa. Sedangkan komponen yang dinilai pada uji coba respon guru kelas IV terhadap media diorama tiga dimensi yaitu desain media diorama, penggunaan media pembelajaran diorama, penyajian materi suasana pembelajaran dan dampak penggunaan media diorama dalam pembelajaran

D. Hasil Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi

Langkah-langkah pengembangan Media diorama tiga dimensi dilakukan dengan cara uji coba produk yang telah di validasi oleh ahli media. setelah diuji coba terdapat perbedaan antara sikap siswa dalam proses

pembelajaran dikelas setelah memakai produk media diorama tiga dimensi. Siswa mulai aktif dalam belajar serta nilai-nilai karakter yang ditanamkan mulai diterapkan oleh siswa di kelas maupun diluar kelas. Hal ini ditandai dengan respon siswa terhadap media diorama tiga dimensi yang baik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil respon pendidik dan peserta didik terhadap media diorama tiga dimensi mengatakan bahwa media menarik dan layak untuk digunakan, maka dapat dikatakan bahwa media diorama tiga dimensi yang dikembangkan telah selesai dan media diorama tiga dimensi dapat digunakan sebagai media pembelajaran dikelas.

Gambar 4.1

Hasil Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi



E. Petunjuk Integrasi Nilai-Nilai Karakter

Sakti (2017:8) menyebut Penanaman nilai karakter dapat dilakukan dengan 2 cara, yaitu :

- a. Integrasi konsep nilai karakter dengan substansi pembelajaran yang dilaksanakan bersama dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Pada saat pembelajaran berlangsung penanaman nilai karakter dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran seperti menerapkan nilai karakter kepada siswa ketika melaksanakan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Nilai-nilai karakter yang ditanamkan terdapat religius, nasionalis, integrasi, gotong royong dan mandiri.
- b. Integrasi nilai-nilai karakter dilanjutkan dengan mempraktekkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai karakter tersebut ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Relegius

Nilai karakter religius dapat ditanamkan kepada siswa seperti mencerminkan keberimanan terhadap Tuhan yang Maha Esa seperti beribadah.

Cara mengintegrasikan nilai religius kepada siswa yaitu dengan siswa dapat melaksanakan berdoa sebelum belajar, siswa dapat mengucapkan salam memasuki kelas serta siswa harus beribadah sesuai agama masing-masing.

2) Nasionalis

Nilai karakter nasionalis dapat ditanamkan kepada siswa seperti menaati aturan, rela berkorban dan cinta tanah air. Nilai karakter nasional yang dilakukan kepada seorang TNI adalah setia melakukan kegiatan yang dapat menjaga pertahanan di Indonesia, rela berkorban menghadapi rintangan demi menjaga keamanan.

Cara mengintegrasikan nilai karakter nasionalis kepada siswa yaitu siswa dapat menaati aturan sekolah dengan memakai seragam sekolah, siswa dapat mengikuti upacara bendera setiap hari senin, siswa dapat rela berbagi makanan dengan teman di kelas dan siswa dapat memakai produk Indonesia seperti baju batik, kain tenun dan lain-lain.

3) Integritas

Nilai karakter integritas dapat ditanamkan kepada siswa yaitu disiplin, percaya diri dan bertanggung jawab.

Cara mengintegrasikan nilai karakter integritas kepada siswa yaitu siswa dapat datang ke sekolah dengan tepat waktu, siswa percaya diri dalam menyampaikan pendapat, siswa harus bertanggung jawab mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan siswa melakukan piket kelas sesuai dengan jadwalnya.

4) Gotong Royong

Nilai karakter gotong royong dapat ditanamkan kepada siswa yaitu saling tolong menolong, kerja sama dan kebersamaan.

Cara mengintegrasikan nilai gotong royong kepada siswa yaitu siswa dapat saling tolong menolong ketika teman mendapatkan musibah, siswa dapat berkerja sama dengan teman disekolah saat melakukan kerja bakti dan siswa dapat kerja sama saat kerja kelompok di dalam kelas.

5) Mandiri

Nilai karakter mandiri dapat ditanamkan kepada siswa yaitu kerja keras, tidak patah semangat dan kreatif. Nilai karakter mandiri yang dilakukan oleh seorang TNI adalah tidak mudah menyerah dalam menjaga keamanan negara Indonesia, melakukan berbagai kegiatan seperti melewati rintangan dibawah kawat dan seorang TNI bekerja keras bersembunyi dari musuh untuk menjaga ketahanan negara Indonesia.

Cara mengintegrasikan nilai karakter mandiri kepada siswa yaitu siswa melakukan ulangan tanpa adanya menyontek dengan teman, siswa tidak mudah menyerah ketika mendapat nilai kecil, siswa mampu berkreasi dengan mengubah barang bekas menjadi barang yang berguna.