

PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD NEGERI 2 SURODADI

Elsa Dwi Lingga¹, Armi Yuneti², Cahyo Dwi Andita³
Universitas PGRI Silampari, Sumatera Selatan, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Diorama berbasis kearifan lokal pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 2 Surodadi. Menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media Diorama. Jenis penelitian ini yaitu Research and Development dengan model pengembangan Four-D. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 2 Surodadi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes. Berdasarkan analisis validitas media Diorama menggunakan Skala Likert menunjukkan penilaian dari validator bahasa sebesar 96,06%, validator media sebesar 94,33%, dan validator materi sebesar 95%. Analisis penilaian lembar kepraktisan guru dan siswa diperoleh bahwa media Diorama memenuhi kriteria sangat praktis dengan skor rata-rata 93,83%. Kemudian analisis penilaian keefektifan diperoleh skor N-Gain rata-rata 0,77 dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa media Diorama terbukti valid, praktis, dan efektif sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 2 Surodadi

Key words: Bahasa Indonesia, Diorama, Pengembangan, Sekolah Dasar.

Abstract

This study aims to develop local wisdom-based Diorama media in Indonesia language learning for fifth-grade students of SD Negeri 2 Surodadi. Testing the validity, practicality, and effectiveness of Diorama media. This type of research is Research and Development with the Four-D development model. The subjects of this study were fifth-grade students of SD Negeri 2 Surodadi. Data collection techniques used observation, interviews, questionnaires, and tests. Based on the validity analysis of Diorama media using the Likert Scale, it shows that the assessment of the language validator is 96.06%, the media validator is 94.33%, and the material validator is 95%. Analysis of the assessment of teacher and student practicality sheets shows that Diorama media meets the criteria of very practical with an average score of 93.83%. Then the analysis of effectiveness assessment obtained an average N-Gam score of 0.77 with a high category. Based on the results, it was concluded that the local wisdom-based Diorama media was proven to be valid, practical, and effective so that it was suitable for use in Indonesia language learning for fifth-grade students of SD Negeri 2 Surodadi

Kata kunci: Indonesian Language, Diorama, Development, Elementary School.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan. Proses ini dapat dilakukan melalui beberapa cara, seperti pengajaran, pelatihan maupun melalui pengalaman sehari-hari.

Pendidikan dapat membantu individu dalam mengembangkan potensi diri untuk mendorong pertumbuhan ekonomi dan menjadi anggota masyarakat yang produktif. Menurut Rahman, dkk., (2022) pendidikan merupakan proses yang dilakukan terus menerus dari penyesuaian

yang lebih tinggi bagi makhluk manusia yang telah berkembang dari fisik dan mental, yang bebas dan sadar kepada tuhan, seperti termanifestasi dalam alam sekitar intelektual, emosional, dan kemanusiaan dari manusia. Dengan demikian pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang melalui belajar dan pembelajaran dalam mengembangkan potensi dirinya.

Pembelajaran merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh seorang pendidik kepada peserta didik guna memperoleh pengetahuan atau keterampilan untuk mencapai tujuan tertentu. Pada proses ini tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga melatih berfikir kritis dan kreatif pada peserta didik. Dalam hal ini seorang pendidik memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Wahab & Rosnawati (2021) bahwa pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat peserta didik aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi yang menyenangkan. Hal ini jelas bahwa pembelajaran yang dirancang diarahkan untuk mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik salah satunya pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa pada peserta didik yang meliputi menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia mempunyai peranan yang sangat penting untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, karena bahasa berfungsi sebagai sarana untuk berpikir secara logis dalam kehidupan sehari-hari. Handayani dan Subakti (2021) mendefinisikan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu cabang ilmu yang

diajarkan kepada siswa saat menempuh jenjang pendidikan dasar yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Artinya Bahasa Indonesia juga digunakan sebagai alat untuk melatih kemampuan berpikir dan mengoptimalkan potensi diri siswa di tingkat sekolah dasar. Sesuai dalam capaian pembelajaran kelas V semester genap pada mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik diharapkan mampu menulis teks eksplanasi.

Menganalisis kebutuhan peserta didik, pendidik dan sekolah merupakan langkah yang sangat penting dalam melaksanakan suatu pembelajaran. Seorang pendidik perlu memahami karakteristik, gaya belajar, serta kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik agar pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, pendidik juga membutuhkan dukungan seperti pelatihan, media pembelajaran dan kurikulum yang fleksibel untuk mengembangkan strategi mengajarnya. Musfirah, dkk., (2025) kebutuhan adalah kesenjangan antara situasi yang diamati saat ini dengan yang diinginkan. Artinya, melalui identifikasi kebutuhan, pendidik dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan berpusat pada peserta didik.

Setelah melakukan observasi penelitian di SD Negeri 2 Surodadi pada tanggal 30 September 2025 sampai dengan tanggal 07 Oktober 2025, diketahui bahwa hasil dari observasi tersebut dapat dilihat pada halaman 89, pendidik menggunakan buku cetak pada saat proses pembelajaran serta pendidik juga telah menggunakan media pembelajaran dalam mengajar yang berupa lembaran-lembaran kertas bergambar. Namun, media tersebut kurang efektif untuk digunakan pada saat proses pembelajaran di kelas dikarenakan

media dianggap kurang menarik minat peserta didik jika hanya terdapat gambar biasa sehingga peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan terlihat bosan oleh karena itu peserta didik sulit untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik dengan baik. Hal ini sesuai dengan hasil observasi peserta didik pada halaman 91.

Sementara hasil dari wawancara kepada wali kelas V pada halaman 76 yaitu diperoleh informasi bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik dikarenakan kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia dianggap terlalu banyak teks panjang yang membuat peserta didik jenuh dan bosan saat belajar. Hal ini dapat dilihat dari nilai ujian sumatif peserta didik kelas V mata pelajaran Bahasa Indonesia terhitung hanya 35% peserta didik yang tuntas dari keseluruhan jumlah peserta didik yaitu 20 orang dengan KKM 60 yang terdapat pada halaman 150. Sedangkan hasil wawancara peserta didik diperoleh informasi bahwa peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan media bersifat 3D (media timbul tiga dimensi) agar peserta didik tertarik untuk mengikuti proses belajar. Sehingga, diberikan alternatif inovasi media pembelajaran Diorama pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Media pembelajaran Diorama merupakan media pembelajaran yang di dalamnya memuat konsep 3D (media timbul tiga dimensi). Salah satu kelebihan media Diorama peserta didik dapat memahami materi secara konkret dan menarik. Dengan adanya media Diorama, peserta didik dapat melihat peristiwa atau teks yang sedang

dipelajari. Sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi dengan konsep pada media tersebut. Media ini juga mendorong kreativitas, kerja sama, berfikir kritis peserta didik. Tidak hanya itu, pendidik pun lebih mudah menjelaskan materi menjadi lebih nyata dan kontekstual. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Ristavita & Hendratno pada tahun 2020 dengan hasil penelitian yaitu pengembangan media Diorama ini memiliki kualitas baik sehingga dapat dikatakan layak untuk diterapkan pada pembelajaran keterampilan menulis puisi bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

Media Diorama berbasis kearifan lokal, merupakan sebuah media yang dikaitkan dengan budaya lokal yang berkembang di wilayah tersebut, yang unsur-unsurnya adalah budaya suku bangsa yang tinggal di daerah itu. Melalui kearifan lokal ini, peserta didik diharapkan mampu mengetahui budaya apa yang berkembang di daerahnya melalui kegiatan sehari-hari. Oleh karena itu, peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan, serta membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Sehingga dengan menggunakan media Diorama berbasis kearifan lokal ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian terdahulu tentang pengembangan media Diorama berbasis kearifan lokal telah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti diantaranya Aulia & Sutarini pada tahun 2024 dengan judul Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar, dengan hasil penelitian menunjukan bahawa media pembelajaran Diorama tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik di kelas IV SD “Sangat Layak” digunakan oleh

siswa saat proses pembelajaran. Sementara itu, penelitian ini juga dilakukan oleh Sukma pada tahun 2019 dengan judul Pengembangan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Materi Lingkungan Kelas I SDN 104 Laba Kabupaten Luwu Utara, hasil penelitian menunjukkan bahwa media Diorama berbasis kearifan lokal dikatakan valid oleh tiga validator dengan dengan beberapa kali revisi sehingga bisa dikatakan valid dan dikatakan efektif dari aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan analisis kebutuhan, hasil wawancara, serta analisis penelitian terdahulu peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 2 Surodadi”.

Metode

Model Pengembangan 4D

Model penelitian yang peneliti ambil yaitu model *Research & Development* (R&D). Model pengembangan 4D terdiri dari 4 tahap utama, yaitu *Define* atau Pendefinisian, *Design* atau tahap Perancangan, *Develop* atau merupakan tahap Pengembangan, serta *Disseminate* atau tahapan untuk Penyebaran. Menurut Siahaan (2025) bahwa salah satu model R&D yang efektif dalam membantu proses penelitian dan pengembangan suatu produk, model ini ada sejak 1974 oleh Thiagarajan. Risal, dkk., (2022) bahwa R&D merupakan cara atau metode yang diterapkan untuk mengembangkan dan menguji sebuah produk pendidikan. Sementara Tegeh, dkk., (2014) juga memberikan pengertian pengembangan sebagai proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Sedangkan

Kahar, dkk., (2025: 3) pengertian penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai upaya untuk menciptakan suatu produk yang efektif dan berupa bahan-bahan pembelajaran, media strategi pembelajaran untuk digunakan di sekolah, dan bukan untuk melakukan pengujian teori.

Prosedur Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menghasilkan produk baru berupa diorama berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 2 Surodadi. Melalui media diorama ini diharapkan peserta didik akan lebih mudah menerima penyampaian materi pelajaran yang disampaikan dan menarik perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal.

Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba merupakan tahap dilakukannya evaluasi pengembangan media Diorama berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 2 Surodadi yang melalui beberapa validator yaitu uji coba validasi ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Selanjutnya dilakukan revisi I, uji skala kecil, revisi II, uji skala besar, dan dievaluasi pada media yang telah divalidasi sesuai dengan saran dan komentar yang dibelikan oleh masing-masing validator agar media Diorama valid, praktis, dan efektif.

Subjek Uji Coba Terbatas & Besar

Subjek Uji Coba Terbatas

Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group*)

Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui umpan balik dari peserta didik terhadap produk yang sedang dikembangkan. Uji coba kelompok kecil (*small group*) dilakukan di SD Negeri 2 Surodadi yang melibatkan

peserta didik kelas V yang berjumlah 6 orang. Peserta didik yang dipilih yaitu peserta didik yang memiliki tingkat kemampuan tinggi, kemampuan sedang, dan kemampuan rendah.

Subjek Uji Coba Besar

Uji Coba Lapangan (Field Testing)

Uji coba lapangan (*field testing*) dilakukan untuk mengevaluasi dampak keefektifan dari produk yang dikembangkan. Uji coba ini dilakukan dengan memberikan soal *pre-test* dan *post-test* kepada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Surodadi yang berjumlah 20 orang.

Instrument Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik angket dan tes. Sedangkan instrumen pengumpulan data dalam penelitian pengembangan media Diorama berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 2 Surodadi adalah lembar angket, dan lembar tes. Observasi & wawancara juga merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian untuk melengkapi bab I. Secara rinci instrumen yang digunakan adalah:

Teknik Analisis Data

Uji Validitas

Hasil validasi media diinterpretasikan berdasarkan persentase skor yang diperoleh dari lembar validasi ahli. Kriteria validasi mengacu pada skala likert seperti pada tabel 3.8 di atas. Persentase sebesar 81%-100% termasuk kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan tanpa memerlukan revisi. Persentase 61%-80% termasuk kategori valid, yang berarti media layak digunakan dengan revisi sesuai saran dan masukan oleh ahli validator. Persentase 21%-40% termasuk kategori cukup valid, sehingga media

masih memerlukan beberapa perbaikan sebelum digunakan. Adapun persentase 0%-20% termasuk kategori tidak valid, sehingga media belum layak digunakan dan memerlukan perbaikan secara menyeluruh.

Uji Kepraktisan

Kepraktisan suatu media Diorama berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 2 Surodadi dilihat dari analisis angket siswa.

Uji keefektifan

Keefektifan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 2 Surodadi dapat dilihat dari hasil *pre test* dan *post test* peserta didik melalui soal pilihan ganda. Untuk mendapatkan hasil dan melihat keefektifan dari produk pengembangan media Diorama dengan menentukan nilai rata-rata atau mean. Suleiman (2016: 145) Diorama merupakan suatu tampilan dalam tiga dimensi yang digunakan untuk memperagakan suatu keadaan dalam skala kecil. Selanjutnya Afifah, dkk., (2022: 529) bahwa media Diorama merupakan suatu bentuk tiga dimensi yang menampilkan bermacam-macam bahan, baik simbolis maupun nyata seperti gambar-gambar spesimen dan biasanya, diorama ini memanfaatkan cahaya pantulan sehingga menunjukkan pengaruh pemandangan yang tampak alami. Sedangkan Amalia, dkk., (2017: 188) menyatakan bahwa Diorama merupakan sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan yang nyata.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media Diorama berbasis kearifan lokal. Penelitian ini

menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahapan yaitu: tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Berikut penjelasan mengenai langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pengembangan media Diorama berbasis kearifan lokal.

Tahap Pendefinisian (Define)

Tahapan awal yang dilakukan yaitu observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 30 September sampai dengan 07 Oktober 2025. Observasi dilakukan agar peneliti mendapatkan informasi yang dibutuhkan serta melakukan wawancara bersama guru kelas V SD Negeri 2 Surodadi. Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, diketahui bahwa siswa lebih senang dan termotivasi belajar ketika menggunakan media Diorama berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 2 Surodadi.

Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap perancangan ini bertujuan untuk melakukan pemilihan media, pemilihan format, dan perancangan awal. Perencanaan isi pada media Diorama berbasis kearifan lokal yang digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 2 Surodadi disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan selama proses pembelajaran. Desain pada bagian sampul mencakup judul dari materi yang akan disamapaikan, yaitu teks eksplanasi. Selanjutnya, pada bagian isi media terdapat tiga lembaran triplek yang berisi contoh Diorama serta penjelasan materi. Pada bagian lembar pertama terdapat penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan materi yang akan diajarkan. Kemudian, pada lembar kedua terdapat contoh

diorama tentang kearifan lokal yang ada di daerah Kabupaten Musi Rawas, seperti Bukit Botak. Pada bagian lembar ketiga terdapat *quiz* yang berisi pertanyaan beserta jawaban yang terdiri dari sepuluh pertanyaan dan sepuluh jawaban yang digunakan untuk mengevaluasi kemampuan siswa secara mandiri dan juga untuk membantu meningkatkan daya ingat siswa pada materi yang telah dipelajari.

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah produk berupa media Diorama berbasis kearifan lokal yang telah melewati beberapa tahap uji coba dan oleh para validator yaitu validasi bahasa, validasi materi, dan validasi media serta diikuti dengan 2x revisi. Revisi pertama berasal dari hasil validasi oleh beberapa validator yang kemudian dilakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan yang telah diberikan. Selanjutnya dilakukan uji coba terbatas (kepraktisan) berupa pengujian yang melibatkan 6 orang siswa yang dipilih dari siswa yang memiliki kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Setelah itu dilanjutkan dengan revisi dua yang diambil berdasarkan pada hasil pengamatan dan tanggapan dari para siswa agar media Diorama tersebut dapat digunakan secara praktis oleh seluruh siswa kelas V SD Negeri 2 Surodadi.

Tahap Penyebaran (Disseminate)

Selanjutnya pada tahap penyebaran (*disseminate*) ini, media Diorama berbasis kearifan lokal yang telah diuji coba dibagikan untuk digunakan oleh siswa kelas V SD Negeri 2 Surodadi. Media Diorama tersebut telah melewati beberapa tahapan, yaitu *pre-test* pada tanggal 23 April 2026, *treatment* 2x pada tanggal 27 sampai dengan 28 April 2026, dan *post-test* pada tanggal 29 April 2026. Pada tahap penyebaran ini, media yang telah disusun dan dikembangkan

digunakan dalam cakupan yang lebih luas, sehingga dapat mengukur efektivitas media Diorama tersebut.

Penyajian Data Uji Coba

Pada penelitian ini, produk media Diorama berbasis kearifan lokal sebelumnya diuji cobakan terlebih dahulu yaitu validasi pada produk yang dikembangkan oleh para ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dengan menggunakan angket kevalidan. Validasi media Diorama dilakukan untuk mengetahui apakah media Diorama yang dikembangkan itu valid atau tidak, sehingga dapat diuji cobakan atau tidak dilapangan.

Penyajian Data Hasil Uji Coba Kevalidan

Media Diorama telah dilakukan uji validasi bahasa, validasi materi, dan validasi media:

Penyajian Data Hasil Uji Coba Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan pada tanggal 21 April 2024. Validasi ahli bahasa pada media Diorama adalah Ibu Dr. Yohana Satinem, M.Pd. Validasi dilakukan dengan cara memberikan nilai pada angket yang diberikan kepada ahli bahasa yang terdiri dari 15 butir pernyataan. Berdasarkan hasil perhitungan data hasil uji coba oleh ahli bahasa bahwa media Diorama dapat digunakan dalam proses pembelajaran tanpa revisi.

Penyajian Data Hasil Uji Coba Ahli Media

Validasi bahasa dilakukan pada tanggal 20 April 2024. Validasi ahli media pada media Diorama adalah Bapak Dr. Leo Charli, M.Pd. Validasi dilakukan dengan cara memberikan nilai pada angket yang diberikan kepada ahli media yang terdiri dari 10 butir pernyataan serta memberikan kritik dan saran terhadap produk yang dikembangkan. Adapun kritik dan saran yang diberikan yaitu

media Diorama berbasis kearifan lokal pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V dapat digunakan dengan revisi sesuai saran. Penilaian dan saran yang diberikan validator yaitu pada bagian triplek ketiga media Diorama seharusnya dibuat seperti ornament atau miniatur Bukit Botak agar menampilkan kearifan lokal yang menampilkan bentuk 3 dimensi.

Penyajian Data Hasil Uji Coba Ahli Materi

Validasi bahasa dilakukan pada tanggal 20 April 2026. Validasi ahli materi pada media Diorama adalah Ibu Tiara Rahmasari, S.Pd. Validasi dilakukan dengan cara memberikan nilai pada angket yang diberikan kepada ahli materi yang terdiri dari 12 butir pernyataan serta memberikan kritik dan saran terhadap produk yang dikembangkan. Adapun kritik dan saran yang diberikan yaitu validator memberikan saran untuk menambahkan tujuan pembelajaran pada media Diorama.

Penyajian Data Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru dan Siswa

Penyajian Data Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

Setelah tahap validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi selesai dilakukan dan direvisi, tahap selanjutnya yaitu melakukan uji coba kepraktisan kepada wali kelas V SD Negeri 2 Surodadi. Uji coba ini dilakukan agar mengetahui sejauh mana media Diorama tersebut praktis untuk digunakan. Hasil penilaian ini nantinya akan digunakan sebagai acuan apakah media Diorama tersebut masih ada yang harus diperbaiki atau tidak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penyajian Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (Small Group)

Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan jumlah siswa sebanyak 6 orang dengan kemampuan yang beragam, yaitu rendah 2 orang, sedang 2 orang, dan tinggi 2 orang. Siswa diberikan petunjuk penggunaan media Diorama kemudian dipraktikkan secara sederhana lalu diberikan angket penilaian untuk diisi berdasarkan pendapat masing-masing mengenai media Diorama. Menurut Darman (2020: 11) belajar dapat diartikan sebagai sebuah proses yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari pengalaman dari individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan dunia sekitarnya. Sedangkan menurut Mursyidi (2019: 33) belajar merupakan suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Selanjutnya Asriyanti dan Janah (2018: 183) belajar merupakan sebuah proses untuk melakukan perubahan perilaku seseorang. Berdasarkan tabel 4.8 di atas bahwa rata-rata respon siswa dalam uji coba kelompok kecil (*small group*) yaitu 91,66% yang termasuk dalam kategori sangat praktis

Penyajian Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Hasil penilaian uji coba kelompok besar dilakukan oleh 20 siswa kelas V SD Negeri 2 Surodadi. Media Diorama diterapkan pada proses pembelajaran setelah itu dilaksanakan *post-test*. Hasil pretest dan posttest yang dilakukan akan dihitung hasil akhirnya serta rata-rata setiap tes. Data hasil pretest dan posttest dihitung menggunakan rumus *N-Gain* (g). Kemudian hasil *N-Gain* (g) diklasifikasikan untuk mengetahui tingkat keefektifan dari data hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis keefektifan menggunakan rumus *N-Gain* (g) memberikan gambaran lebih jelas tentang sejauh mana media Diorama yang

dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil Analisis Data Validasi

Hasil analisis data dari penelitian ini merupakan deskripsi dari hasil analisis data yang dilakukan untuk menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media Diorama berbasis kearifan lokal pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 2 Surodadi yang dikembangkan. Menurut Munawaroh (2021: 50) Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan krusial dalam kehidupan siswa dan pembelajaran ini wajib dilakukan dalam sistem pendidikan di Indonesia karena bahasa merupakan salah satu alat komunikasi yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan Akhir (2022: 19) dalam proses pembelajaran bahasa, pembelajaran membutuhkan strategi baik secara *top-down* dan *bottom-up*. Sementara Ita, dkk., (2023: 29) bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tertulis.

Fahrurrozi & Wicaksono (2023: 108) menjelaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tertulis, menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, emosional, sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, nudi pekerti, pengetahuan dan menghargai, membanggakan sastra Indonesia sebagai

kebiasaan budaya Indonesia. Adapun hasil dari analisis data sebagai berikut.

Analisis Uji Coba Validasi

Ahli Bahasa

Uji coba validasi bahasa yang dilakukan oleh Ibu Dr. Yohana Satinem, M.Pd, pada tanggal 21 April 2026 bahwa di peroleh hasil perhitungan berdasarkan angket yang telah diisi dan dihitung menggunakan rumus skala *likert* (P) dengan jumlah 15 butir yang dinilai dan diperoleh nilai persentase (P) sebesar 96,06% dengan kriteria sangat valid. Ahli bahasa memberikan penilaian bahwa media Diorama dapat digunakan dalam proses pembelajaran tanpa revisi. Berdasarkan tabel 4.11 di atas diperoleh nilai $V = 96,06\%$ yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid” sehingga dapat dikatakan valid.

Ahli Media

Uji coba validasi ahli media yang dilakukan oleh Bapak Dr. Leo Charli, M.Pd, pada tanggal 20 April 2026 bahwa hasil dari perhitungan berdasarkan angket yang telah diisi dan dihitung menggunakan rumus skala *likert* (P) dengan jumlah 10 butir yang dinilai dan diperoleh nilai persentase (P) sebesar 94,33% dengan kriteria sangat valid. Ahli media memberikan penilaian dan saran pada media Diorama dibuat miniatur Bukit Botak pada bagian lembar kedua media diorama agar lebih menampilkan media yang bersifat 3 dimensi. Media Diorama dapat digunakan dalam proses pembelajaran setelah direvisi sesuai saran dan masukan. Berdasarkan tabel 4.12 di atas diperoleh nilai $V = 94,33\%$ yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid” sehingga dapat dikatakan valid.

Ahli Materi

Uji coba validasi materi yang dilakukan oleh Ibu Tiara Rahmasari, S.Pd, sebagai guru kelas V SD Negeri 2 Surodadi, bahwa hasil dari perhitungan

berdasarkan angket yang telah diisi dan dihitung menggunakan rumus skala *likert* (P) dengan jumlah 12 butir yang dinilai diperoleh nilai persentase (P) sebesar 95% dengan kriteria sangat valid. Adapun saran dan masukan yang telah diberikan oleh ahli validasi materi yaitu penambahan tujuan pembelajaran pada lembar pertama media diorama dan media diorama dapat digunakan dalam pembelajaran setelah direvisi sesuai saran dan masukan. Berdasarkan tabel 4.13 di atas diperoleh nilai $V = 95\%$ yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid” sehingga dapat dikatakan valid.

Rekapitulasi Analisis Penilaian Validator

Berdasarkan hasil dari keseluruhan penilaian media diorama berbasis kearifan lokal pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 2 Surodadi yang diberikan oleh 3 ahli yaitu ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi bahwa media diorama yang telah disusun dan dikembangkan serta dihasilkan dapat dikatakan valid. Berdasarkan data pengisian angket oleh ketiga validator menunjukan bahwa dalam pengembangan media Diorama pada ahli bahasa “Sangat Valid”, ahli media “Sangat Valid”, dan ahli materi “Sangat Valid”, yang telah diperbaiki sesuai dengan masukan dan saran. Dari uraian di atas bahwa perhitungan data pengisian angket dapat disimpulkan pengembangan media Diorama layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Analisis Uji Coba Kepraktisan

Uji Coba Kepraktisan Guru

Uji coba kepraktisan guru dilaksanakan pada tanggal 22 April 2026 oleh ibu Tiara Rahmasari, S.Pd, sebagai guru kelas V SD Negeri 2 Surodadi. Uji coba dilakukan dengan cara memberikan nilai pada lembar kepraktisan guru yang terdiri dari 15 butir pertanyaan serta saran dan masukan terhadap media yang

dikembangkan. Persentase yang diperoleh yaitu 96% termasuk dalam klasifikasi sangat praktis.

Uji Coba Kelompok Kecil (Small Group)

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 27 April 2026 dilakukan oleh 6 orang siswa kelas V SD Negeri 2 Surodadi. Pengambilan data dengan menggunakan lembar angket kepraktisan siswa dengan 10 butir pertanyaan. Persentase yang diperoleh yaitu sebesar 91,66% termasuk dalam klasifikasi sangat praktis. Sehingga media diorama dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Ardiansyah, dkk., (2025: 93) pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu bentuk komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui saluran atau media tertentu. Sedangkan Mahendradhani (2021: 10) pembelajaran kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Selanjutnya menurut Pane & Dasopang, (2017: 338) bahwa pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan secara sengaja oleh seorang guru untuk membantu peserta didik dalam proses belajarnya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai. Hasil analisis penilaian uji coba kepraktisan kelompok kecil dapat dilihat pada halaman 64.

Rekapitulasi Uji Kepraktisan

Berdasarkan penilaian kepraktisan media diorama yang telah diuji coba oleh guru dan siswa terhadap media diorama yang telah dijelaskan di atas menunjukkan bahwa media diorama yang telah disusun dan dikembangkan memperoleh skor rata-rata 93,83% dengan kriteria sangat praktis. Oleh karena itu berdasarkan rekapitulasi angket respon guru dan

kelompok kecil dapat disimpulkan bahwa media diorama berbasis kearifan lokal dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dari hasil rekapitulasi penilaian uji coba kepraktisan guru dan siswa pada tabel 4.16 di atas bahwa media Diorama praktis digunakan dalam proses pembelajaran dengan presentase 93,83% dinyatakan sangat praktis.

Analisis Uji Coba Keefektifan

Pengujian keefektifan dilakukan dengan subjek 20 orang siswa kelas V SD Negeri 2 Surodadi. Untuk mengetahui keefektifan dari penggunaan media diorama berbasis kearifan lokal pemberian soal *pre-test* sebelum menggunakan media diorama dan pemberian soal *post-test* setelah menggunakan media diorama.

Berdasarkan analisis data diketahui bahwa sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan media diorama diperoleh skor rata-rata *pre-test* 43,65. Setelah melakukan *pre-test*, siswa diberikan perlakuan atau *treatment* sebanyak 2x dengan menggunakan media diorama. Kemudian setelah belajar menggunakan media diorama tersebut, siswa kembali mengerjakan soal *post-test* dengan soal yang sama seperti *pre-test* dan memperoleh nilai rata-rata *post-test* yaitu 87,6. Dan diketahui bahwa *N-Gain* (g) dari rata-rata *pre-test* dan *post-test* yaitu sebesar 0,77 dengan klasifikasi tinggi. Sehingga media diorama dinyatakan memiliki efektivitas sedang dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Revisi Produk Akhir

Berdasarkan uji efektivitas yang dilakukan, menunjukkan bahwa media Diorama baik untuk digunakan dan tidak ditemukan adanya kendala dalam penggunaannya, sehingga tidak diperlukan revisi. Setiap individu memiliki ciri, sifat dan karakteristik

bawaan (*heredity*) serta karakteristik pengaruh dari lingkungan sehari-hari yang berbeda. Perbedaan tersebut dapat mempengaruhi perilaku peserta didik di rumah maupun di sekolah. Oleh karena itu, faktor penyebab karakteristik peserta didik tidak dapat disamakan antara satu dengan yang lainnya. Lestari, dkk., (2020: 3) bahwa karakter merupakan sebuah nilai yang sudah terpatrit di dalam diri seseorang melalui pengalaman, pendidikan, pengorbanan, serta percobaan lingkungan yang kemudian dipadupadankan dengan nilai-nilai yang ada di dalam diri seseorang dan menjadi nilai intrinsik yang terwujud di dalam sistem daya juang yang kemudian melandasi sikap, perilaku dan pemikiran seseorang. Selanjutnya Hikmah (2019: 32) bahwa setiap individu atau setiap peserta didik memiliki ciri dan sifat atau karakteristik bawaan dan karakteristik yang diperoleh dari pengaruh lingkungan. Sedangkan Lestari, dkk., (2020: 4) karakter kumpulan tata nilai menuju pada suatu sistem, yang melandasi pemikiran, sikap, dan perilaku yang disampaikan. Dengan demikian, media Diorama berbasis kearifan lokal yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Surodadi dinyatakan valid, praktis, dan efektif serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media Diorama berbasis kearifan lokal pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 2 Surodadi, dapat disimpulkan bahwa: Kevalidan media Diorama yang dikembangkan berdasarkan hasil penilaian lembar angket yang telah diisi oleh ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi menunjukkan kriteria sangat valid.

Sehingga dapat disimpulkan media Diorama berbasis kearifan lokal pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 2 Surodadi valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kepraktisan media Diorama yang dikembangkan telah menghasilkan media Diorama yang praktis. Hasil dari keseluruhan uji kepraktisan tersebut memperoleh skor rata-rata sebesar dengan kategori “Sangat Praktis”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Diorama berbasis kearifan lokal pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 2 Surodadi yang dikembangkan dinyatakan praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Keefektifan media Diorama yang telah dikembangkan didapat berdasarkan hasil pengisian lembar *pre-test* dan *post-test* dan dihitung dengan menggunakan rumus *N-Gain* (g) dengan klasifikasi “Tinggi”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Diorama berbasis kearifan lokal pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 2 Surodadi yang dikembangkan dinyatakan baik untuk meningkatkan hasil belajar.

Daftar Pustaka

- Abd Rahman, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, Yumriani. 2022. “Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan.” 2(1): 1–8.
- Abrar, Andi Ika Prasasti. 2022. *Metode Pembelajaran E-Split Classroom Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Dan Kemandirian Belajar*. Cetakan Pe. ed. Mardhiah. Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management.

- Akhir, Muhammad. 2022. *Materi Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Karakter*. ed. Junaedi. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata.
- Amalia, Miftah Devi, Ferina Agustini, and Joko Sulianto. 2017. "Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 20(2): 185–98. doi:10.20961/paedagogia.v20i2.9850.
- Anwar, Sjaeful. 2024. *Inovasi Pembelajaran IPA Terpadu Berbasis Etnosains*. Cetakan Pe. ed. Ijang Rohman. Bandung: Indonesia Emas Grup.
- Aprida Pane, Muhammad Darwis Dasopang. 2017. "Belajar Dan Pembelajaran." *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman* 3(2): 333–52. doi:10.24952/fitrah.v3i2.945.
- Darman, Regina Ade. 2020. *Belajar Dan Pembelajaran*. 1st ed. ed. Regina Ade Darman. Indonesia: Guepedia The First On-Publisher in Indonesia.
- Daryanti., & Taufina. (2020) "Penggunaan Media Pembelajaran dalam Model Picture and Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Basicedu*, 4(2), hal 484-490.
- Desty Putri Hanifah, Supadmi, Mustafa, Sigit Wibowo, Kadek Devi Kalfika Anggria Wardani, Agus Budiyo. 2023. *Teori Dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*. Agustus 20. ed. Dini Wahyu Mulyasari. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Devi Nur Afifah, Aan Widiyono, Syailin Nichla Choirin Attalina. 2022. "Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4: 528–33.
- Efrida Ita, Maria Carmelita Tali Wangge, Maria Desidaria Noge. 2023. *Buku Ajar Mata Kuliah Terintegrasi Bahasa Ibu: Pembelajaran Multilingual Di Sekolah Dasar*. Cetakan Pe. Jawa Tengah: PT Nasya Expanding Management.
- Eka Selvi Handayani, Hani Subakti. 2021. "Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia." 5(1): 151–64.
- Fahrurrozi, Andri Wicaksono. 2023. *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. ed. Supriyono. Yogyakarta.
- Fika Hidayatul Munawaroh, Dkk. 2021. *Model Dan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Cetakan Pe. ed. Lika Ariyanti. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Fipin Lestari, Fransisca Maylita, Nurul Hidayah, Porita Devi Junitawati. 2020. *Memahami Karakteristik Anak*. ed. Tim Editor Bayfa-Edu. Madiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Firmansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Uniska* 3(1): 37. Diakses melalui <https://journal.unsika.ac.id/in>

- dex.php/judika/article/viewFile/199/197.
- Frita Devi Asriyanti, Lilis Arinatul Janah. 2018. "Analisis Gaya Belajar Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan* 3: 183.
- Gusnarib Wahab, Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. ed. Harits Azmi. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata.
- Handy Ferdiansyah, Zulkifli N, Syamsunir, Kamal, Muh. Abduh. Anwar. 2022. *Pembelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital (Sebuah Pengembangan Media Pada Sekolah Kejuruan)*. Cetakan Pe. ed. Kodri. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata.
- Hidayat, A. (2017). Pengembangan LKS Berbasis RME dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. (51-63).
- Hikmah, Nurul. 2019. *Perkembangan Peserta Didik Sekolah Dasar*. ed. Awal Syaddad. Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center.
- I Made Teguh, I Nyoman Jampel, Ketut Pudjawan. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Cetakan Pe. Yogyakarta.
- Istarani. (2011) "Model Pembelajaran Inovatif (Reverensi Guru dalam Menentukan Model Pembelajaran)", Medan: Media Persada.
- Joko Krismanto Harianja, Dkk. 2022. *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif*. Cetakan Pe. Yayasan Kita Menulis.
- Mahendradhani, Gusti Ayu Agung Riesa. 2021. *Probel-Based Learning Di Masa Pandemi*. 1st ed. ed. Ide Bagus Weda Wigena. Bandung: Nilacakra.
- Muhamad Ridho Ardiansyah, Dkk. 2025. *Dasar-Dasar Teknologi Pendidikan*. 1st ed. ed. Muhammad Ridho Ardiansyah. Bandung: Widina Media Utama.
- Muhammad Syahrul Kahar, Ibrahim, Ismail Suardi Wekke. 2025. *Metode Penelitian Pendidikan*. Cetakan Pe. ed. Ismail Suardi. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata.
- Mursyidi, Wathroh. 2019. "Kajian Teori Belajar Behaviorisme Dan Desain Instruksional." *Jurnal Pendidikan Islam* 03(1): 33–38.
- Musfirah Nurul, Marjuni, Andi Maulana. 2025. "Mengidentifikasi Kebutuhan Pembelajaran." 2(May): 10–13.
- Mushfi, Muhammad, El Iq, and Siti Fatimatuz Zahroh. 2023. "Implementasi Media Diorama Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa." *Pendidikan dan Pembelajaran* 4: 2943–52.
- Patta Rapanna, Yana Fajriah. 2018. *Menembus Badai Ekonomi Dalam Perspektif Kearifan Lokal*. ed. Sahidah. Makassar: CV Sah Media.
- Rapanna, Patta. 2016. *Menumbuhkan Kearifan Lokal Menuju Kemandirian Ekonomi*. Cetakan Pe. ed. Herawati Syamsul. Makassar: CV Sah Media.
- Riduan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*.

- Bandung: Alfabeta.
- Robertus Adi Sarjono Owon, Dkk. 2024. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. ed. Achmad Harristhana Mauldfi Sastraatmadja Nanny Mayasari. Jawa Barat: Widina Media Utama.
- Siahaan, Leroy Holman. 2025. *R&D Dalam Pedidikan Implementasi Model ADDIE Dan 4D Pada Pendidikan Bahasa Inggris Dan PG PAUD*. 1st ed. ed. Nur Aryaningsih Jihan Auliatul Alifah. Depok, Sleman-Jogjakarta (Kantor): KBM Indonesia.
- Suleiman, Amir Hamzah. 2016. *Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Peneranagan Dan Penyuluhan*. Jakarta: PT Gramedia.
- Suprijono. Agus. (2009) "Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM," Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Wahidar, Nifsi. 2018. "Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bunulrejo 3 Malang." Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Wahyuni, Loria, and Nining Huriyati. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Teorema Phytagoras." 16(2): 154–59.
- Yogiansyah Patama, Agung Nugroho, Sri Murti. 2024. "Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Terhadap Kemampuan Menulis Teks Dongeng Fantasi Di Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau." 4(2): 25–34.
- Zef Risal, Rachman Hakim, Aminol Rosid Abdullah. 2022. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research and Development (R&d) Konsep, Teori-Teori, Dan Desain Penelitian*. ed. Zulya Rachma Bahar. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.