

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa media visual materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan sumber daya alam. Pembuatan media diorama menggunakan bahan dari kayu.

Kegiatan yang dilakukan pada saat studi lapangan adalah untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan perencanaan pengembangan media diorama. Langkah yang digunakan dalam pengembangan media diorama menggunakan tahapan-tahapan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berikut penjelasan tahapan dari model penelitian ADDIE.

##### 1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis adalah tahap/langkah pertama yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini yang dilakukan yaitu melakukan analisis kinerja, analisis kebutuhan, dan analisis materi. Hasil yang diperoleh pada tahap ini adalah sebagai berikut.

##### a. Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan untuk mengamati guru saat proses pembelajaran di kelas. Pada saat pengamatan di kelas V dengan tema 1 subtema 3 materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan sumber daya alam pada SDN Mrican 1, guru belum

menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Guru hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar utama di dalam kelas.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan dan perolehan data *need assesment* guru, bahwa pelajaran IPS materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan sumber daya alam sulit untuk dijelaskan, dikaitkan, difahami, dan diterapkan oleh siswa, dalam proses pembelajaran guru belum pernah menggunakan media dalam penyampaian materi, guru hanya menggunakan perangkat pembelajaran, guru sudah pernah mengikuti pelatihan terkait media pembelajaran, namun guru belum pernah menggunakan dan mengembangkan inovasi media, sehingga guru sangat setuju apabila terdapat media guna penunjang pembelajaran peserta didik untuk lebih aktif dalam penguasaan materi.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan pada penelitian ini di dapat dari hasil wawancara dengan guru dan siswa kelas V SDN Mrican 1 mengenai kebutuhan saat proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil *need assesment* siswa dapat diketahui bahwa siswa pada materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan sumber daya alam sulit difahami, siswa belum pernah menggunakan media pada materi tersebut, siswa membutuhkan media penunjang pada materi tersebut, siswa bersedia menerima

media apabila digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kebutuhan saat pembelajaran di kelas adalah sebuah inovasi berupa media pembelajaran yang memberikan pengalaman baru kepada siswa guna meningkatkan pengetahuan kognitif.

## 2. *Design* (Desain Awal Model)

Bahan yang digunakan pembuatan media Diorama adalah Balok kayu, Kain fanel, Lem, Kertas, semen, sterofoam, dll. Kemudian ada Alat Gunting, *Cutter*, Cat Akrilik, dll. Dengan Pola : untuk pola Diorama berbentuk kotak bersekat berjumlah 4 sudut setiap sudut diisi berbagai tempat peran ekonomi masyarakat, contohnya pada sudut terdapat bidang agraris sebagai tempat dengan mata pencahariannya sebagai petani maupun buruh tani, kemudian bidang perairan sebagai tempat mata pencaharian nelayan, dibidang industri terdapat mata pencaharian sebagai karyawan pabrik, dibidang datara terdapat mata pencaharian seperti pasar.

Pada tahap desain media maka dilakukan beberapa langkah berikut ini.

- a) Menentukan judul media, judul media yang dipilih harus sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator.
- b) Membuat desain media menggunakan papan balok kayu.
- c) Menentukan pola gambar pada kain fanel yang sudah di pilih.
- d) Menempelkan sterofoam yang sudah di desain

- e) Merancang atau mendesain pola gambar yang menarik dan sesuai kompetensi dasar serta indikatornya.
- f) Menyempurnakan diorama dengan aksesoris tambahan dengan warna-warni yang menarik agar dapat menarik perhatian siswa.



**Gambar 4.1 Komponen Media**



**Gambar 4.2 Bentuk Media**

### 3. Development (pengembangan)

Media yang dikembangkan akan diujikan kepada ahli sebelum di uji coba pada siswa. Teknik pengumpulan data validasi ahli menggunakan angket. Lembar validasi diberikan kepada tiga validator yaitu validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli pembelajaran.

#### a. Validasi Ahli Media

Validator ahli media yang dipilih adalah dosen PGSD yaitu Sutrisno Sahari S.Pd. M.Pd. Penilaian dilakukan kepada validator guna melihat media dengan mengisi angket dan memberikan komentar terhadap media. Instrumen angket media terdapat 20 item pertanyaan. Validator juga memberikan saran & kritik untuk memperbaiki media yang dikembangkan.

#### b. Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi yang dipilih adalah dosen IPS yaitu Muhammad Basori, S.Pd, M.Pd. Penilaian dilakukan dengan validator melihat media dan perangkat pembelajaran kemudian mengisi angket dan memberikan komentar terhadap media dan perangkat pembelajaran.

#### c. Validasi Ahli Pembelajaran

Validator ahli pembelajaran Dhian Dwi Nur Wenda M.Pd., selaku dosen Universitas Nusantara PGRI. Penilaian dilakukan dengan validator melihat media dan perangkat pembelajaran

kemudian mengisi angket dan memberikan komentar terhadap media dan perangkat pembelajaran.

#### 4. Implementasi (penerapan lapangan)

Uji coba lapangan dilakukan setelah media dan perangkat pembelajaran dinyatakan layak oleh validator. Hasil uji coba akan digunakan sebagai penentu keefektifan dan kepraktisan media. Lokasi uji coba dilakukan di SDN Mrican 1 dan 2 kota Kediri, dengan subjek kelas V SDN Mrican 1 yang diikuti oleh 26 siswa dan SDN Mrican 2 yang diikuti 14 siswa.

Uji coba diawali dengan memberikan informasi mengenai penelitian yang dilakukan. Kemudian peneliti menjelaskan materi tentang jenis-jenis peran ekonomi masyarakat berdasarkan sumber daya alam. menggunakan media diorama yang telah dikembangkan. Pada akhir pembelajaran siswa diberikan soal evaluasi/*posttest*. Soal *posttest* bertujuan untuk melihat hasil perkembangan pengetahuan pada siswa tentang materi sistem jenis-jenis peran ekonomi masyarakat berdasarkan sumber daya alam.

Perkembangan pengetahuan siswa tentang materi jenis-jenis peran ekonomi masyarakat berdasarkan sumber daya alam dapat dilihat dari hasil *posttest*. Dari hasil *posttest*/evaluasi dapat ditarik kesimpulan untuk menentukan keefektifan dari media. Sedangkan untuk kepraktisan diambil dari hasil angket kepraktisan guru dan kepraktisansiswa.

## **B. Hasil Validasi Media Diorama**

Uji validasi bertujuan untuk mengetahui dan mengukur media yang dikembangkan valid atau tidaknya untuk proses pembelajaran. Validasi dilakukan tiga tahap yaitu validasi ahli media oleh validator media dan validasi ahli materi oleh validator ahli materi IPS dan validasi ahli pembelajaran oleh ahli pembelajaran.

Tahap uji validasi yang dilakukan diperoleh hasil bahwa materi serta media sudah valid dan dapat digunakan untuk penelitian. Pada tahap validasi, peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran atau komentar dari validator.

### **1. Hasil Validasi Ahli Media**

Melalui tahap validasi ahli media pada hari Jumat, 24 februari 2023 media pembelajaran diorama yang dikembangkan telah dinyatakan valid. menurut (Akbar, 2013)perlu didakan revisi untuk memenuhi data kevalidan media. Media dikatakan valid jika media dan materi yang dikembangkan sudah valid atau layak. Praktis adalah kemudahan dalam penggunaan. Nilai kepraktisan diperoleh dari angket kepraktisan siswa dan angket kepraktisan guru. Efektif adalah pengaruh atau akibat. Media yang dikembangkan memiliki pengaruh atau akibat terhadap kegiatan pembelajaran siswa. Nilai keefektifan didapat dari hasil nilai evaluasi. Dari nilai evaluasi kemudian di cari nilai ketuntasan belajar klasikal (KBK) setiap tesnya.

Berikut komentar dari ahli media antara lain, 1) Memberikan warna yang mencolok pada media diorama , 2) memebrikan model atau tokoh atau miniatur orang pada media, 3) bahan pembuatan media diperhatikan.



**Gambar 4.3 Tampilan Awal**



**Gambar 4.4 Tampilan Awal**





**Gambar 4.5 Isi dalam media**



**Gambar 4.6 Materi Dalam Media**



**Gambar 4.7 Letak Materi Pada Sudut Media**

Model yang dikembangkan bersifat tiga dimensi. Media dapat digunakan siapa pun dari usia anak-anak sampai usia dewasa tanpa alat bantu. Di dalam media terdapat indikator kompetensi dasar, kompetensi inti, tujuan pembelajaran, indikator, materi dan *quiz*.

Adapun desain media diorama sebelum dan sesudah revisi sebagai berikut. Pada bagian kerangka mengalami penambahan di bagian pewarnaan yang belum sempurna agar guru dan siswa mengetahui jenis letak bidang pekerjaan yang cocok.



**Gambar 4.8** sebelum diwarnai



**Gambar 4.9** sesudah diwarnai

Bagian materi ditambahkan miniatur orang yang dapat disentuh agar siswa dapat merasakan tekstur pada media dan informasi materi menjadi lebih rinci.



**Gambar 4.10** Sudut Sebelum



**Gambar 4.11** Sudut Sesudah

Berikut hasil validasi dari ahli media

**Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Tampilan media	Jenis bahan yang digunakan	√				
		Ukuran pembuatan media diorama proporsional.	√				
		Komposisi warna media.	√				
		Bahan pembuatan media mudah diperoleh.	√				
		Kerapian desain setiap komponen dalam media.	√				
		Tampilan gambar yang disajikan.	√				
		Pengaturan tata letak setiap komponen dalam media.	√				
		Kemenarikan desain media.		√			
		Kesesuaian bentuk setiap komponen dalam media.	√				
		Kesesuaian gambar yang mendukung materi.	√				
2	Penggunaan media	Media kuat, tahan lama	√				
		Media dapat digunakan berulang-ulang.	√				
		Media mudah untuk dibawa		√			
		Media mudah disimpan.	√				
		Keamanan media ketika digunakan.	√				
		Kepraktisan penggunaan media		√			

	Media mudah untuk digunakan oleh guru	√				
	Media mudah digunakan oleh siswa.	√				
	Media dapat menarik perhatian siswa.	√				
	Media dapat mempercepat pembelajaran	√				
<b>TOTAL SKOR</b>		<b>85</b>				
<b>SKOR MAKSIMAL</b>		<b>100</b>				
<b>PRESENTASE SKOR</b>		<b>85%</b>				

Hasil persentase dari validasi ahli media adalah 85%. Dengan hasil persentase tersebut jika dibandingkan dengan kriteria tingkat kevalidan (Akbar, 2015: 78) dengan skor 80%-100% bahwa media tersebut dikatakan sangat valid.

## 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Melalui tahap validasi ahli media pada tanggal 24 Januari 2023 media pembelajaran diorama yang dikembangkan telah dinyatakan valid. Berikut hasil validasi dari ahli materi.

**Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi**

No.	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Kelengkapan identitas	√				
	Kelengkapan pembelajaran	√				
	Kelengkapan strategi /aktifitas pembelajaran	√				
	Kelengkapan penilaian	√				

2.	Kesesuaian penggunaan bahasa	√				
	Susunan kalimat	√				
	Penggunaan tanda baca	√				
3	Kesesuaian tujuan pembelajaran		√			
	Kesesuaian strategi/aktifitas	√				
4.	Perencanaan perumusan tujuan pembelajaran	√				
	Perencanaan penentuan strategi pembelajaran	√				
<b>Jumlah skor</b>		<b>54</b>				
<b>Persentase skor</b>		<b>98%</b>				

Hasil persentase dari validasi ahli materi adalah 98%. Dengan hasil persentase tersebut jika dibandingkan dengan kriteria tingkat kevalidan (Akbar, 2015: 78) dengan skor 80%-100% bahwa media tersebut dikatakan sangat valid.

### 3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Melalui tahap validasi ahli media pada tanggal 1 maret 2023 media pembelajaran diorama yang dikembangkan telah dinyatakan valid.

Berikut hasil validasi dari ahli materi

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Kejelasan	Kejelasan judul lembar				√	
		Kejelasan butir pernyataan				√	

		Kejelasan petunjuk pengisian angket				√	
2.	Ketepatan isi	Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan					√
3	Relevansi	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian				√	
		Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai				√	
4.	Kevalidan isi	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar					√
5.	Ketepatan bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				√	
		Bahasa yang digunakan efektif					√
<b>TOTAL SKOR</b>			<b>39</b>				
<b>SKOR MAKSIMAL</b>			<b>45</b>				
<b>HASIL SKOR</b>			<b>87%</b>				

Hasil persentase dari validasi ahli pembelajaran adalah 87%. Dengan hasil persentase tersebut jika dibandingkan dengan kriteria tingkat kevalidan (Akbar, 2015:78) dengan skor 80%-100% bahwa media tersebut dikatakan sangat valid.

Validasi media yang dilakukan oleh tiga validator mendapatkan hasil yang masing-masing 85%, 98% dan 87%. Dari tiga hasil tersebut menemukan jawaban kevalidan/kelayakan media di hitung rata-ratanya menggunakan rumus berikut.

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

$$\begin{aligned} \text{Nilairata - rata} &= \frac{98+87+85}{3} \\ &= 90\% \end{aligned}$$

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media diorama dinyatakan layak sesuai dengan kategori menurut Sholichah et al.(2019) yang menyatakan bahwa 81% - 100% masuk dalam kategori layak / valid untuk di implementasikan kepada siswa SD.

### C. Hasil Kepraktisan Media Diorama

#### 1) Angket Kepraktisan Guru

Angket kepraktisan guru digunakan untuk mengetahui tanggapan guru terhadap media diorama yang dikembangkan. Data angket kepraktisan guru terhadap media sebagai berikut.

**Tabel 4.4 Angket Kepraktisan Guru**

No.	Kriteria	Indikator	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Kualitas Isi dan Tujuan Pembelajaran	Media diorama dikembangkan relevan dengan KI,KD,dan indikator.					√
		Media diorama dapat menambah wawasan siswa mengenai konsep pembelajaran IPS.				√	
		Penyajian materi dalam Media diorama tersusun secara sistematis.				√	
		Media diorama sudah sesuai dengan tahap perkembangan anak.					√
2.	Kualitas	Penggunaan gambar dan contoh					√

	Instruksional	dalam Media diorama sangat relevandan dapat membantu pemahaman siswa.					
		Media diorama dapat memicu siswa aktif dalam pembelajaran.					√
		Media diorama dapat menumbuhkan minat belajar siswa.					√
		Bahasa dalam Media diorama mudah untuk dipahami siswa.				√	
3.	KualitasTeknis	Petunjuk penggunaan sudah jelas dan dapat membantu dalam Penggunaan Media diorama			√		
		Tidak memerlukan waktu yang banyak untuk mengoperasikan Media diorama .				√	
		Media diorama dipelajari oleh siswa secara mandiri maupun kelompok.				√	
		Soal evaluasi dan kuis yang tersedia dapat menumbuhkan kemampuan berpikir siswa.				√	
		Soal evaluasi sesuai dengan indicator pembelajaran.					√
TOTAL SKOR			56				
SKOR MAKSIMAL			65				
PERSENTASE SKOR			86%				

Berdasarkan hasil persentase skor pada angket kepraktisan guru mendapatkan nilai sebesar 86%.

## 2) Angket Kepraktisan Siswa

Sama halnya dengan Angket kepraktisan guru, angket kepraktisan siswa juga digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media diorama yang



dikembangkan. Data kepraktisan siswa terhadap media sebagai berikut.

**Tabel 4.5 Angket Kepraktisan Siswa**

<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
1	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami	20	4
2	Informasi yang disampaikan dalam media jelas	24	0
3	Media dapat digunakan untuk memahami materi	24	0
4	Gambar pada diorama jelas	24	0
5	Tampilan media menarik	24	0
6	Media mudah digunakan untuk belajar	24	0
7	Diorama dapat menambah semangat belajar	24	0
8	Media dapat sering digunakan	20	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>184</b>	
<b>Skor Maksimal</b>		<b>192</b>	
<b>Persentase Skor</b>		<b>96 %</b>	

Berdasarkan hasil persentase skor pada angket kepraktisan siswa mendapatkan nilai sebesar 96%.

Kepraktisan media diketahui dari hasil angket kepraktisan guru dan angket kepraktisan siswa. Perolehan hasil yang didapat dari angket guru sebesar 86% dan siswa sebesar 96%.

Dari dua hasil tersebut menemukan jawaban kevalidan / kelayakan media di hitung rata-ratanya menggunakan rumus berikut.

$$x = \frac{\Sigma x}{n}$$

$$\begin{aligned} \text{Nilairata - rata} &= \frac{86+96}{2} \\ &= 91\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil analisis dari data kepraktisan guru dan kepraktisan siswa memperoleh skor persentase sebesar 91% maka dapat dikatakan praktis, jika angket kepraktisan memenuhi kriteria baik yakni dengan perhitungan 81% - 100% masuk dalam kategori sangat layak.

#### D. Keefektifan Media Diorama

Keefektifan media yang dikembangkan dapat diketahui dengan hasil *post tes/* evaluasi siswa, yang dibandingkan nilai KKM sekolah yakni 75.

##### 1) Hasil Post Tes Skala Terbatas

Berikut hasil post test skala terbatas

**Tabel 4.6 Hasil Posttest Skala Terbatas**

No.	Nama	Nilai Evaluasi	Keterangan
1	A P	28	Belum Tuntas
2	A R	68	Belum Tuntas
3	F B	64	Belum Tuntas
4	M D	80	Tuntas
5	F O	64	Belum Tuntas

6	F A	48	Belum Tuntas
7	J A	36	Belum Tuntas
8	M I	64	Belum Tuntas
9	M F	76	Tuntas
10	M Z	68	Belum Tuntas
11	N A	88	Tuntas
12	R H	64	Belum Tuntas
13	R A	80	Tuntas
14	R S	82	Tuntas
<b>Jumlah Siswa yang Tuntas</b>		<b>5</b>	
<b>Jumlah Siswa yang Belum Tuntas</b>		<b>9</b>	
<b>Jumlah Siswa</b>		<b>14</b>	
<b>KBK</b>		<b>36 %</b>	

Berdasarkan hasil evaluasi uji coba skala terbatas 14 siswa kelas V yang telah dilakukan didapat 5 siswa yang tuntas dan 9 siswa belum tuntas. Untuk mengetahui perhitungan ketuntasan belajar klasikal menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\Sigma \text{Jumlah siswa yang mendapat nilai} \geq 75}{\Sigma \text{Jumlah siswa yang ikut tes}} \times 100$$

Menurut Islahudin(2019) ketuntasan belajar klasikal dikatakan berhasil atau tuntas jika 85% siswa yang mengikuti tes mendapatkan nilai  $\geq 75$ . Dari hasil perhitungan KBK soal evaluasi pada skala terbatas

didapatkan nilai sebesar 36%, berarti dapat dikatakan media Diorama belum layak digunakan kepada siswa SD kelas V materi jenis-jenis peran ekonomi masyarakat berdasarkan sumber daya alam, karena hasil ketuntasan belajar siswa belum mencapai  $> 75\%$ .

2) Berikut hasil *Post Test* Skala Luas

**Tabel 4.7 Hasil Posttest Skala Luas**

No.	Nama	Nilai Evaluasi	Keterangan
1	A Z	92	Tuntas
2	A P	92	Tuntas
3	A A	64	Belum Tuntas
4	A B	80	Tuntas
5	A P	80	Tuntas
6	A K	92	Tuntas
7	D A	84	Tuntas
8	D H	78	Tuntas
9	G A	76	Tuntas
10	H F	76	Tuntas
11	I S	76	Tuntas
12	J A	72	Belum Tuntas
13	K P	80	Tuntas
14	K A	80	Tuntas
15	M F	76	Tuntas
16	M H	96	Tuntas
17	M R	82	Tuntas
18	N R	88	Tuntas

19	R R	84	Tuntas
20	R V	96	Tuntas
21	S A	88	Tuntas
22	T T	80	Tuntas
23	VA	66	Belum Tuntas
24	W S	92	Tuntas
<b>Jumlah Siswa yang Tuntas</b>		<b>21</b>	
<b>Jumlah Siswa yang Belum Tuntas</b>		<b>3</b>	
<b>Jumlah Siswa</b>		<b>24</b>	
<b>KBK</b>		<b>87,5%</b>	

Berdasarkan hasil evaluasi skala luas 24 siswa kelas V yang telah dilakukan di dapat 21 siswa yang tuntas dan 3 siswa belum tuntas. Untuk mengetahui perhitungan ketuntasan belajar klasikal menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\Sigma \text{Jumlah siswa yang mendapat nilai} \geq 75}{\Sigma \text{Jumlah siswa yang ikut tes}} \times 100$$

Menurut Islahudin (2019) *ketuntasan* belajar klasikal dikatakan berhasil atau tuntas jika 85% siswa yang mengikuti tes mendapatkan nilai  $\geq 75$ . Dari hasil perhitungan KBK soal evaluasi pada skala luas mendapatkan nilai sebesar 87,5%.

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil evaluasi dengan menggunakan media diorama pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis peran ekonomi masyarakat berdasarkan sumber daya alam sangat layak.

## **E. Pembahasan**

### **1. Hasil Kevalidan Media**

Hasil data kevalidan yang diperoleh dari tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Berikut data yang diperoleh dari ahli media sebesar 85%. Media tersebut dikatakan valid, karena menurut validator jenis bahan yang digunakan sudah baik, ukuran pembuatan media diorama sudah proporsional, komposisi warna media sudah baik, bahan pembuatan media mudah diperoleh, desain setiap komponen dalam media sudah rapi, tampilan gambar yang disajikan sudah baik, pengaturan tata letak setiap komponen dalam media sudah bagus, serta desain media sudah menarik. Kesesuaian bentuk setiap komponen dalam media sudah baik, dari segi kesesuaian gambar sudah mendukung materi, penggunaan media kuat, tahan lama, dapat digunakan berulang-ulang, mudah untuk dibawa, mudah disimpan, keamanan media ketika digunakan, media mudah untuk digunakan oleh guru mudah digunakan oleh siswa, serta mampu menarik perhatian siswa sehingga media dapat mempercepat proses pembelajaran pembelajaran

Kemudian hasil data kevalidan yang diperoleh dari ahli materi sebesar 98%, Media tersebut dikatakan valid, karena menurut validator

kelengkapan identitas dan pembelajaransudah lengkap, strategi atau aktivitas sudah sesuai, kelengkapan penilaian sudah sangat lengkap, dalam kesesuaian bahasa dan susunan kalimat sudah baik, tujuan penulisan seperti tanda baca dan susunan kalimat sudah sesuai EYD, dan terdapat perumusan strategi tujuan dan strategi pembelajaran sudah sangat baik.

Selanjutnya data validasi dari ahli pembelajaran mendapatkan skor 87%, Media tersebut dikatakan valid, karena menurut validator berdasarkan aspek kejelasan judul, pernyataan, dan petunjuk pengisian angket sudah baik, ketepatan pernyataan dan jawaban sudah tepat, pernyataan yang berkaitan dengan tujuan dan aspek sudah relevan. Kelengkapan informasi sudah benar, bahasa mudah dipahami dan efektif.

## 2. Hasil Kepraktisan Media

Hasil data kepraktisan yang diperoleh guru sebesar 86% dan siswa sebesar 95% sehingga bisa dikatakan media tersebut praktis apabila memenuhi standar kepraktisan. Data dari kepraktisann guru sebesar 86% meliputi media tersebut sudah sesuai dengan KI dan KD indikator, media tersebut sudah baik dalam penguasaan konsep, penyajian materi sudah sistematis, media sudah sesuai dengan tahap berkembang anak, kualitas media dan gambar sudah sangat baik, media mampu membuat siswa menjadi lebih aktif, media sudah baik untuk dipahami siswa, adapun petunjuk penggunaan media sudah baik dan jelas, tidak memerlukan waktu yang lama penggunaan media, media mampu dipelajari sendiri oleh siswa

dengan mudah, terdapat soal evaluasi yang sudah baik, dan soal evaluasi tersebut sudah sesuai dengan indikator yang benar.

Kemudian terdapat angket kepraktisan siswa dengan perolehan skor 95%. Berdasarkan angket kepraktisan siswa diperoleh kesimpulan bahwa pada media diorama bahasa yang digunakan mudah dipahami, informasi yang disampaikan sudah sangat baik, media mampu digunakan dengan tepat, materi gambar tampilan sudah sangat baik, diorama berguna dalam menambah semangat belajar, media sering digunakan dalam penyampaian materi.

### 3. Hasil Keefektifan Media

Berdasarkan hasil evaluasi uji coba skala terbatas 14 siswa kelas V yang telah dilakukan didapat 5 siswa yang tuntas dan 9 siswa belum tuntas. Menurut Islahudin (2019) ketuntasan belajar klasikal dikatakan berhasil atau tuntas jika 85% apabila siswa yang mengikuti tes mendapatkan nilai  $\geq 75$ . Dari hasil perhitungan KBK soal evaluasi pada skala terbatas mendapatkan nilai sebesar 36%, sehingga media tersebut tidak efektif digunakan pada materi jenis-jenis peran kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan sumber daya alam, hal ini dipengaruhi saat penjelasan materi kurang jelas atau masih kaku, peletakan jam pelajaran terlalu siang, siswa cenderung ramai dan tidak kondusif, sehingga menyebabkan nilai hasil belajar siswa masih dibawah rata-rata.



Selanjutnya berdasarkan hasil evaluasi skala luas 24 siswa kelas V yang telah dilakukan di dapat 21 siswa yang tuntas dan 3 siswa belum tuntas. Menurut Islahudin (2019) ketuntasan belajar klasikal dikatakan berhasil atau tuntas jika 85% siswa yang mengikuti tes mendapatkan nilai  $\geq 75$ . Dari hasil perhitungan KBK soal evaluasi pada skala luas mendapatkan nilai sebesar 87,5%. Sehingga media tersebut sudah efektif digunakan di kelas 5 materi jenis-jenis peran kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan sumber daya alam.

Terjadi perubahan yang signifikan pada implementasi penelitian dari skala kecil ke skala luas. Hal tersebut terjadi akibat proses pembelajaran yang sebelumnya di waktu siang hari diganti di waktu pagi hari agar siswa bersemangat, kemudian perbaikan pada saat proses pembelajaran dengan pembenahan sistem kelompok dan kuis yang menarik sehingga diterima baik oleh siswa. Kemudian penggunaan metode tanya jawab disela-sela pelajaran yang mampu membuat siswa bersemangat, kemudian penyampaian guru saat pembelajaran sudah luwes dan tersusun rapi.

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil evaluasi dengan media diorama dapat dikatakan efektif digunakan pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan sumber daya alam pada kelas 5 SDN Mrican 1 kota Kediri.