



Pengembangan Media 3 Dimensi Map Diorama dalam Mendeskripsikan Tempat Sesuai dengan Denah atau Gambar Wilayah Sekolah dengan Kalimat yang Runtut DI SD

Vanes Dian Firdaus¹, Farida Nurlaila Zunaida², Tutut Indah Sulistiyowati³,

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

vanesdaua@gmail.com¹, farida@unpkdr.ac.id², tututindah@unpkdr.ac.id³

ABSTRACT

This research aims to develop concrete learning media in the form of a 3 Dimensional Map Diorama to improve the understanding of fourth grade students at SD in Indonesian language material about describing places according to a floor plan. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The media developed has been validated by material experts and media experts, each obtaining a percentage of 85% which indicates "very valid" criteria. The results of limited trials show the practicality of the media with teacher questionnaire scores of 92% and students' questionnaire scores of 90%. Meanwhile, in extensive trials, practicality increased to 93%. The effectiveness of the media is measured by increasing student learning outcomes, with a posttest average reaching 80 and classical completion 88%, including the "very effective" category. Thus, the 3 Dimensional Map Diorama media has proven to be valid, practical and effective for use in Indonesian language learning, especially in improving students' ability to describe places based on plans in a coherent and clear manner.

Keywords: Learning Media, 3D Map Diorama, Floor Plan, Elementary School.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran konkret berupa 3 Dimensi Map Diorama untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD dalam materi Bahasa Indonesia tentang mendeskripsikan tempat sesuai dengan denah. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Media yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, masing-masing memperoleh persentase 85% yang menunjukkan kriteria "sangat valid". Hasil uji coba terbatas menunjukkan kepraktisan media dengan nilai angket guru sebesar 92% dan siswa sebesar 90%. Sementara pada uji coba luas, kepraktisan meningkat hingga 93%. Keefektifan media diukur melalui peningkatan hasil belajar siswa, dengan rata-rata posttest mencapai 80 dan ketuntasan klasikal 88%, termasuk kategori "sangat efektif". Dengan demikian, media 3 Dimensi Map Diorama terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam meningkatkan kemampuan siswa mendeskripsikan tempat berdasarkan denah secara runtut dan jelas.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, 3D Map Diorama, Denah, SD.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman menuntut dunia pendidikan untuk terus berinovasi, baik dalam hal kurikulum, strategi pembelajaran, maupun penggunaan media pembelajaran. Tujuan dari setiap perubahan tersebut adalah untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh. Guru sebagai pelaksana utama pembelajaran di kelas memiliki tanggung jawab



besar untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan efektif bagi siswa. Salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran inti di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk keterampilan berbahasa siswa, baik secara lisan maupun tulisan. Materi mengenai mendeskripsikan tempat sesuai dengan denah merupakan bagian dari pembelajaran Bahasa Indonesia yang menuntut pemahaman spasial dan keterampilan menulis deskriptif secara runtut. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran materi ini masih banyak bergantung pada metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang kurang variatif. Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan pemahaman siswa, terutama di SD, tempat penelitian ini dilakukan.

Hasil observasi di kelas IV SD menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi mendeskripsikan tempat berdasarkan denah. Kurangnya penggunaan media pembelajaran konkret menyebabkan siswa kesulitan membayangkan dan memahami konsep yang abstrak. Berdasarkan hasil posttest, sekitar 75% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), menunjukkan perlunya intervensi berupa media pembelajaran yang lebih efektif.

Menanggapi permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis konkret dan visual, salah satunya adalah **3 Dimensi Map Diorama**. Media ini menawarkan visualisasi tiga dimensi yang menyerupai lingkungan nyata sehingga dapat membantu siswa dalam memahami dan mendeskripsikan tempat dengan lebih mudah dan menarik. Selain itu, media ini juga mendorong siswa untuk aktif, kreatif, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan media 3 Dimensi Map Diorama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi mendeskripsikan tempat sesuai dengan denah. Dengan pendekatan pengembangan model ADDIE, diharapkan media ini mampu menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *pengembangan (Research and Development)* yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri atas lima tahap: *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dilakukan di SD dengan subjek siswa kelas IV yang berjumlah



23 orang. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu rumus klasikal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV SD dengan menggunakan uji coba luas yang dilakukan terhadap 17 siswa, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Rata-Rata Nilai *Pre-test* dan *Post-test*)

| Keterangan | Nilai |
|---|-------|
| Rata-rata nilai <i>pre-test</i> uji luas | 68 |
| Rata-rata nilai <i>post-test</i> uji luas | 80 |

Penghitungan data menggunakan rumus ketuntasan klasikal mendapatkan nilai sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah total siswa}} \times 100\%$$
$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{15}{17} \times 100\% = 88\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, Persentase hasil posttest pada uji luas mencapai 88%, yang memenuhi standar ketuntasan klasikal dan termasuk dalam kategori "sangat efektif". Media **3D Map Diorama** terbukti **valid, praktis, dan efektif** sebagai media pembelajaran. Hasil ini selaras dengan pendapat Ibda (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media konkret dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Selain itu, media ini sejalan dengan pendekatan Kurikulum Merdeka yang menekankan keaktifan dan eksplorasi siswa.

Temuan ini juga menguatkan penelitian sebelumnya, seperti Puji Zakiyayati (2020) dan Miftakhul Nasikha (2020), yang menyatakan bahwa media diorama mampu meningkatkan pemahaman konsep dan membuat proses pembelajaran lebih menarik serta interaktif.

Keberhasilan media ini tidak hanya terletak pada bentuknya yang menarik secara visual, tetapi juga pada kemampuannya dalam menghubungkan teori dengan pengalaman nyata siswa. Interaksi langsung dengan media membantu siswa mengasah keterampilan mendeskripsikan dengan kalimat runtut, sesuai dengan kompetensi dasar yang ditetapkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Media 3 Dimensi Map Diorama yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, baik dari segi isi materi maupun tampilan visual, dengan persentase validasi dari ahli materi dan ahli media masing-masing sebesar 85%. Media ini tergolong sangat praktis digunakan dalam pembelajaran, berdasarkan hasil angket guru dan siswa dengan persentase berturut-turut 92% dan 93%. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah diterapkan di kelas



dan disukai oleh siswa. Media 3D Map Diorama juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Mendeskripsikan Tempat Sesuai dengan Denah, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari 59,13 (pretest) menjadi 80 (posttest), dengan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 88%.

SARAN

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran konkret seperti 3D Map Diorama sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi mendeskripsikan tempat sesuai dengan denah. Media ini terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif, minat belajar, dan pemahaman siswa secara signifikan.

2. Bagi Kepala Sekolah

disarankan memberikan dukungan fasilitas dan kebijakan yang mendorong guru untuk berinovasi, seperti menyediakan bahan-bahan sederhana yang dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran, serta mengadakan pelatihan pembuatan media yang kreatif dan kontekstual.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini terbatas pada materi dan subjek tertentu. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media sejenis untuk mata pelajaran lain atau tema yang berbeda, menguji efektivitas media dalam jangka waktu lebih panjang, melibatkan lebih banyak subjek dari berbagai latar belakang sekolah agar hasilnya dapat digeneralisasi lebih luas.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Apriyanti, E., Zulela, M. S., & Nugroho, A. S. (2019). Dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 45-53.
- Aryadillah, H. F., & Fitriansyah, F. (2017). Penggunaan media audio dalam pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 54-62.
- Daryanto. (2018). *Evaluasi pendidikan*. Yogyakarta: Gava Media.
- Evitasari, D., & Aulia, R. A. (2022). Pemanfaatan media diorama dalam pembelajaran tematik untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 123–130.
- Hobri. (2010). *Metodologi penelitian pengembangan*. Jember: Pena Salsabila.



- Ibda, H. (2019). Media pembelajaran: konsep dan pengembangan. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(1), 1-12.
- Junaidi, A. (2019). Media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap hasil belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 75-83.
- Miftakhul Nasikha. (2020). *Pengembangan media denah petunjuk arah tiga dimensi untuk siswa kelas III SD*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Motto, S. (2019). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 45-51.
- Nurfathi, R. A., & Wuriyah, I. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 11(1), 33–40.
- Palobo, Y. M., dkk. (2019). Kompetensi guru dalam pelaksanaan kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(3), 307-315.
- Puji Zakiyayati. (2020). *Pengembangan media diorama subtema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya*. Skripsi. Universitas Palangka Raya.
- Rustamana, A. S., Sumarna, N., & Wahyudi. (2024). *Pengembangan media pembelajaran berbasis TIK*. Bandung: Alfabeta.
- Saparuddin, S., Amin, B., & Azis, M. (2024). Pentingnya pemilihan media dalam pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 12-20.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian dan pengembangan (R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, N., Sudrajat, A., & Mustika, D. (2023). Media pembelajaran dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 21–28.
- Yunanda, R., & Efrizon. (2022). Validasi media pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Inovasi Kurikulum*, 10(2), 133-141.