

# Intan Rohmatul Laili ID 1791 revisi.docx

*by*

---

**Submission date:** 27-Nov-2021 11:58AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1713472035

**File name:** Intan Rohmatul Laili ID 1791 revisi.docx (1.12M)

**Word count:** 3915

**Character count:** 23965

## The Development of Diorama Media as a Covid-19 Educational Means in 2021

Intan Rohmatul Laili<sup>1</sup>, Ratih Asmarani<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia

\*e-mail : <sup>1</sup>intanlaili44@gmail.com, <sup>2</sup>ratihasmalani004@gmail.com

### ABSTRACT

The development of this diorama media was motivated by several gaps, including: 1) students had never received interesting education about covid-19, 2) diorama media did not teach students to understand covid-19, 3) general students did not understand about covid-19 yet, so the development of three dimensions model media and their implementation was carried out at Mundusewu Primary School 3 Jombang. Based on the problems that have been described, this development aims to determine the process of developing diorama media for fourth grade students at Mundusewu Primary School 3 Jombang and understand the implementation of it. The research method used is research and development, modified by the Sugiyono and Borg and Gall models as needed. The assessment of the diorama media is carried out by material experts, media experts, users or educators and fourth grade students. The results of the research showed the percentage of media experts was 79.41%. In stage 1, the percentage of material experts was 86.11%. Then, in stage 2 the percentage of material expert became 88.88%. In addition, the results of users or educators are 94.4%. The product test resulted 6 students were in the category of very attractive with a percentage of 92.59%, and the usability test for 15 students reach a percentage of 98.45% which is included in the very attractive category. Based on the results of data analysis in general, it can be concluded that the diorama media is feasible to be developed as a learning media.

**Keywords :** Borg and Gall development, Diorama media, Covid-19

## Pengembangan Media Diorama sebagai Upaya Edukasi Covid-19 Tahun 2021

### ABSTRAK

Pengembangan media diorama ini dilatarbelakangi oleh beberapa celah, antara lain: 1) siswa belum pernah mendapatkan edukasi yang menarik tentang covid-19, 2) media diorama yang tidak mengajarkan siswa untuk memahami covid-19, 3) siswa masyarakat awam belum memahami tentang covid19, sehingga pengembangan media Model tiga dimensi dan implementasinya pada siswa dilakukan di SDN Mundusewu 3 Jombang. Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media diorama siswa kelas IV SDN Mundusewu 3 Jombang dan memahami implementasi media diorama. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan, dimodifikasi dengan model Sugiyono dan Borg and Gall sesuai kebutuhan. Penilaian media diorama dilakukan oleh ahli materi, ahli media, pengguna atau pendidik dan siswa kelas IV. Hasil penelitian pengembangan media tiga dimensi menunjukkan persentase ahli verifikasi materi sebesar 79,41% dan persentase ahli verifikasi materi pada tahap I sebesar 86,11%. Persentase pengujian ahli materi pada tahap kedua adalah 88,88%. Selain itu, hasil tes pengguna atau pendidik adalah 94,4%. Hasil uji produk kategori sangat menarik untuk 6 siswa dengan persentase 92,59, dan uji kegunaan untuk 15 siswa dengan persentase 98,45% termasuk kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil analisis data secara umum dapat disimpulkan bahwa media diorama layak untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci :** Pengembangan Borg and Gall, Media Diorama, Covid-19

### PENDAHULUAN

Selama masa pandemi, siswa dituntut untuk cepat mengamati dan mempelajari mata pelajarannya sendiri. Meski memiliki ruang untuk bertanya kepada guru, tetap merasa tidak cukup waktu. Yang memudahkan orang tua siswa untuk mengamati adalah belajar mengajar di rumah juga membuat siswa mudah bosan karena tidak dapat berinteraksi langsung dengan guru dan teman. Keputusan pembelajaran daring banyak peserta didik yang bermain di sekitar sekolah dengan temannya meskipun dalam kondisi pandemi. Karena dalam lingkup perdesaan, mereka menghiraukan aturan yang telah dibuat oleh pemerintah salah satunya yaitu ketika keluar rumah harus memakai masker dan berjaga jarak. Mereka

menghiraikan adanya virus *covid-19* ini sehingga tetap bermain dengan bebas dan melanggar perjanjian kesehatan yang ditetapkan oleh pemerintah.

Hasil wawancara dengan beberapa peserta didik kelas IV SDN Mundusewu 3 ketika mereka ke sekolah untuk mengumpulkan tugas, mereka tidak memahami mengenai alur penularan *covid-19*. Bahkan banyak diantara mereka yang tidak memakai masker untuk mencegah penyebaran virus *covid-19*. Menurut hasil wawancara kepala sekolah SDN Mundusewu 3, kebanyakan peserta didik yang bersekolah di SDN Mundusewu 3 kecamatan Bareng ini tidak menerima edukasi secara langsung yang menarik mengenai virus *covid-19*, peserta didik hanya menerima edukasi cara mencuci tangan yang benar dari puskesmas setempat dan edukasi secara *online* melalui group *whatsapp* dengan nama programnya WIJABA yaitu *The World is Just a Book*. WIJABA adalah organisasi non profit yang berpusat di Santa Monica, California, USA dengan tujuan membentuk generasi pemimpin masa depan dengan membantu anak-anak mengubah hidup menjadi lebih baik melalui buku, perpustakaan, dan program-program pendidikan. Program WIJABA saat pandemi seperti sekarang ini yaitu Program Literasi Kebersihan dan Kesehatan secara *daring* atau *online*. Jadi tujuannya membuat group di *whatsapp* adalah untuk berbagi informasi tentang kebersihan dan kesehatan melalui video dari youtube. Jadi peserta didik hanya tahu mengenai virus *covid-19* berdasarkan internet dan pembicaraan-pembicaraan orang di sekelilingnya. Media edukasi sangat dibutuhkan untuk peserta didik supaya membuat peserta didik lebih paham akan adanya *covid-19* dan bisa menambah wawasan sehingga peserta didik bisa lebih mematuhi protokol kesehatan yang dibuat oleh pemerintah.

Permasalahan yang dikemukakan di atas berujung pada bahayanya virus *covid-19* yang tidak banyak diketahui oleh peserta didik sekolah dasar. Dengan menggunakan media diorama, diharapkan bisa untuk memberikan edukasi tentang *covid-19* yang menarik. Sehingga peserta didik bisa menjaga dan mematuhi protokol kesehatan yang dibuat oleh pemerintah.

Media yang disediakan adalah media model tiga dimensi, dan kombinasi model dan tampilan perspektif tiga dimensi menggambarkan suasana sebenarnya di sekitar jalur transmisi *covid-19* secara utuh. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mencoba melakukan inovasi dengan mengembangkan media diorama sebagai upaya pemberian edukasi *covid-19* di sekolah dasar. Tujuan dikembangkannya media diorama ini adalah menghasilkan media diorama untuk mengetahui proses pengembangan dan implementasi terhadap peserta didik mengenai *covid-19*, sehingga dapat menarik dan dinamis untuk menerima edukasi, serta dapat memberikan pemahaman tentang *covid-19* dalam bentuk pengalaman tiruan.

#### KAJIAN TEORI

Penyelidikan teoritis dari penyelidikan ini yaitu: (1) media pembelajaran, (2) model tiga dimensi, (3) *covid-19*. Media merupakan bentuk jamak dari makna tersebut berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah. Dalam bahasa Indonesia, kata "medium" diartikan sebagai "antara" atau "medium". Pengertian media pembelajaran adalah semua alat (tools) atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, yang tujuannya untuk mentransfer pembelajaran (informasi) dari sumber (guru atau sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini siswa) atau warga belajar. (Latuheru, 1988): 14).

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk mentransfer pesan dari pengirim ke penerima pesan. Proses merangsang semangat, emosi, perhatian, minat dan perhatian siswa, sehingga menjelaskan proses belajar. Dengan pernyataan tersebut, simpulannya yaitu media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru sebagai bahan ajar. Dalam pembelajaran interaktif, guru menyampaikan informasi pengajaran kepada siswa dalam bentuk bahan ajar (Sadiman, 2008:7). Dari sudut pandang sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa konsep media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima, sebagai alat pengajaran untuk menyampaikan materi, mempromosikan penerimaan informasi, dan memotivasi siswa. Menurut Kemp dan Dayton tentang peran media ditegaskan bahwa media pendidikan dapat memotivasi dan menginspirasi siswa untuk belajar, memberikan informasi dan memberikan bimbingan untuk menarik siswa melakukan tindakan dalam kegiatan (dalam Arsyad, 2002: 2021).

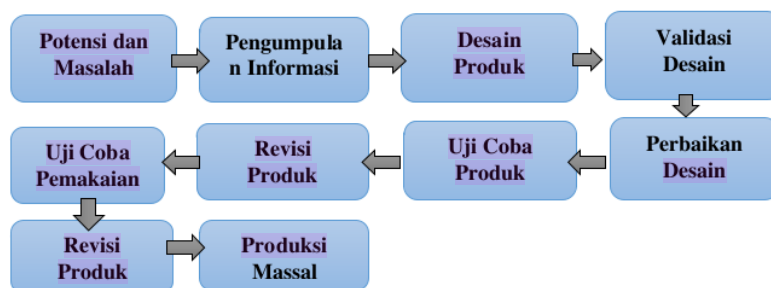
Media diorama adalah jenis media non proyeksi presentasi visual dalam tiga dimensi dalam bentuk tiruan dari aslinya. Media diorama bisa digunakan untuk belajar merepresentasikan objek nyata yang sulit disajikan di dalam kelas (Daryanto, 2010: 29). Nana Sudjana dan Ahmad Rivai menjelaskan bahwa diorama media adalah tampilan 3D mini yang dirancang untuk mewakili pemandangan nyata. Model

tiga dimensi terdiri dari gambar atau objek yang ditempatkan di latar belakang adegan lukisan yang cocok untuk presentasi. (Sudjana, dkk., 2011: 170). Menurut Hujair AH Sanaky, Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat diorama adalah: 1) diorama tidak boleh terlalu ramai, tetapi maksud atau tujuannya jelas dan menarik, 2) diorama harus dijelaskan dalam kaitannya dengan jalannya (Sanaky , 2013 : 135)

Coronavirus adalah kelompok besar virus yang dapat menyebabkan penyakit pada manusia dan hewan. Pada manusia biasanya menyebabkan infeksi pernafasan, mulai dari influenza biasa untuk penyakit berat seperti sindrom pernafasan Timur Tengah (MERS) dan sindrom pernafasan akut parah (SARS). Pada bulan Desember 2019, jenis baru dari coronavirus ditemukan pada manusia karena acara khusus muncul di Wuhan, Cina, yang disebut berat akut sindrom pernafasan Coronavirus 2 (SARSCOV2), dan menyebabkan 2019 penyakit coronavirus (COVID-19) Gejala umum adalah demam  $\geq 38$  C, batuk kering dan sesak napas. Jika ada orang dalam waktu 14 hari sebelum munculnya gejala, pergi ke negara yang telah terinfeksi oleh Covid-19, orang yang kemudian harus menguji laboratorium lain untuk memastikan diagnosis. Seperti penyakit pernafasan lainnya, Covid-19 praktis tidak ada gejala, seperti pilek, tenggorokan, batuk dan demam. Sekitar 80% kasus dapat disembuhkan tanpa perawatan khusus. Sekitar satu dari enam orang dapat mengembangkan penyakit serius, seperti pneumonia atau sesak napas, yang biasanya berkembang sedikit demi sedikit. Meskipun tingkat kematian dari penyakit ini masih rendah (sekitar 3%), penyakit ini umumnya lebih penting bagi orang tua dan orang dengan kondisi yang sudah ada sebelumnya (seperti diabetes, tekanan darah tinggi dan penyakit jantung). Se jauh ini, lebih dari 50% dari kasus yang dikonfirmasi telah diperbarui dan tingkat penyembuhan akan terus meningkat.

#### METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan produk media untuk upaya pemberian edukasi covid-19 yang berbentuk diorama. Model pengembangan yang digunakan adalah model Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono (2015:409). Pemilihan model ini dimodifikasi sesuai kebutuhan peneliti dan karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya, pengembangan ini belum menyelesaikan langkah 10. Subyek survei ini adalah siswa kelas empat SDN Mundusewu 3 yang berjumlah 21 siswa. Dalam proses pengembangannya, penelitian ini menggunakan metode R&D Borg and Gall yang bersikeras menggunakan 10 tahapan. Adapun alur model penelitiannya bisa dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Pengembangan Model Borg and Gall

Jenis data dan sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kategori, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Penelitian kuantitatif diperoleh melalui angket, meliputi: 1) angket verifikasi oleh ahli materi, 2) angket verifikasi oleh ahli media, 3) angket yang dijawab oleh pengguna atau pendidik, dan 4) angket untuk dijawab siswa kelas IV SDN Mundusewu 3. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari saran, kritik dan komentar para ahli, pendidik, dan peserta didik yang berbentuk deskriptif. Teknik pengumpulan dalam penelitian ini dilakukan sesuai dengan jenis datanya. Data validitas instrumen, validator produk, validitas materi, penggunaan teknik angket dan skala likert untuk menguji media pembelajaran dengan alternatif empat jawaban. Data masukan dari validator, dijarang dengan menggunakan angket bersama dengan angket validasi dengan menggunakan pertanyaan terbuka. Data

awal mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas dikumpulkan dengan teknik observasi dan wawancara. Data tentang media diorama alur penularan *covid-19* diperoleh melalui dokumentasi. Selanjutnya beberapa data terpilih dan dianalisis berdasarkan kebutuhan penelitian. Instrumen penelitian menggunakan angket, observasi, catatan, dan wawancara. Menggunakan teknik deskripsi kuantitatif dan standar perhitungan skala likert untuk menganalisis validator dan teknik analisis data siswa. Analisis hasil angket diolah dalam bentuk presentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$RM = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

RM = persentase dengan kriteria tertentu

F= banyaknya skor validator

n= jumlah seluruh skor ideal

41

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan akan membahas prosesnya pengembangan dan implementasi media diorama di Kelas IV SDN Mundusewu 3 Jombang. Proses pengembangan media diorama ini telah dikembangkan dengan 10 tahapan. Adapun tahapan yang telah dilakukan yaitu, 1) Potensi dan masalah; 2) Pengumpulan informasi; 3) Desain produk; 4) Verifikasi desain; 5) Perbaikan desain; 6) pengujian produk; 7) Ulasan produk; 8) Uji; 9) Review produk akhir; 10) Kuantitas Produksi (Sugiyono, 2015: 409).

### Hasil

#### 1. Proses Pengembangan Media Diorama sebagai upaya Pemberian Edukasi Covid-19

Penelitian ini menggunakan model pengembangan, yang mengacu pada 10 tahap Borg dan Gall (Sugiyon, 2015: 409). Dengan perubahan seperlunya, yaitu, dalam penelitian dan pengembangan, ini tidak terjadi langkah 9 karena waktu, energi dan biaya terbatas peneliti. Pemilihan model *Borg and Gall* ini dimodifikasi sesuai kebutuhan, Penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa model dapat dimodifikasi sesuai dengan karakteristik penelitian pengembangan produk media model tiga dimensi. Proses pengembangan dalam penelitian ini dilaksanakan mulai 30 Januari – 3 Mei 2021. Hasil penelitian ini diawali dengan dilakukan 10 tahap yaitu, 1) Potensi dan masalah, tujuan pada tahap ini adalah untuk memperoleh informasi tentang ketersediaan sarana sebelumnya sehingga dapat menentukan sarana selanjutnya. Informasi diperoleh melalui observasi, wawancara dan pencatatan di SDN Mundusewu 3. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah SDN Mundusewu 3, guru kelas IV dan berbagai siswa kelas IV. Hasil wawancara ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Wawancara

No	Indikator	Tujuan
1	Peserta didik menambah pengetahuan tentang virus <i>covid-19</i> dan alur penularannya.	Peserta didik dapat menambah pengetahuan tentang virus <i>covid-19</i> dan alur penularannya.
2	Peserta didik menjawab kuis secara lisan mengenai edukasi yang telah diberikan.	Peserta didik dapat menjawab kuis secara lisan mengenai edukasi yang telah diberikan.
3	Peserta didik mematuhi protokol kesehatan yang dibuat oleh pemerintah.	Peserta didik dapat mematuhi protokol kesehatan yang dibuat oleh pemerintah.
4	Peserta didik mengingatkan orang-orang yang mengabaikan protokol kesehatan	Peserta didik dapat mengingatkan orang-orang yang mengabaikan protokol kesehatan

2) Pengumpulan informasi, terkait media dilakukan dengan mempelajari literatur pada media pembelajaran 3D, dan pengumpulan informasi terkait materi dilakukan dengan berkonsultasi dengan pakar untuk melihat materi *covid-19*; 3) Desain produk, desain produk diselesaikan dengan menentukan desain awal berupa ukuran, bentuk, warna, dan bahan yang digunakan serta pembuatan produk media diorama sampai *finish*. Media diorama bisa dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. *Finishing Media Diorama Alur Penularan Covid-19*

Pada pembuatan buku ini dimulai dengan pembuatan *cover* yang di edit menggunakan aplikasi *coreldraw*. Gambar *cover* untuk manual dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. *Cover Buku Panduan*

Pembuatan isi buku panduan diambil dari berbagai artikel yang sudah diringkas dengan arahan ahli materi. 4) **validasi desain**, dilakukan terhadap media diorama yang telah dikembangkan diuji kevalidannya oleh para ahli yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Verifikasi ahli materi dilakukan dalam dua tahap, karena ada materi yang harus di revisi peneliti dari masukan ahli materi. Untuk hasil validasi bisa dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I dan Tahap II

Aspek yang dinilai	Hasil Perolehan Skor	
	Tahap I	Tahap II
Kesesuaian materi	43	45
Efek pengembangan terhadap pemberian edukasi	19	19
<b>Total skor</b>	62	64
<b>Presentase</b>	86,11%	88,88%

Berdasarkan tabel 2, ahli materi memverifikasi hasil materi pembelajaran yang disajikan oleh media diorama dan buku panduan yang dikembangkan mendapatkan presentase pada tahap I sebesar 86,11% dengan presentase sangat valid dan layak digunakan tanpa perbaikan. Pada validasi tahap I ada revisi dari validator ahli media dan peneliti merevisi berdasarkan ulasan dan saran dari ahli materi. Kemudian, verifikasi tahap kedua dengan presentase 88,88%. Materi yang disajikan dalam media diorama dan buku panduan yang dikembangkan mengacu dari artikel dan konsultasi dengan ahli materi dan dinyatakan sangat valid dan layak digunakan tanpa perbaikan. Selain itu, model tiga dimensi ahli media yang dikembangkan menilai aspek-aspek berikut: 1) kejelasan media; 2) menarik;

3) kreativitas; 4) bahan yang digunakan; 5) menulis. Data yang diverifikasi oleh ahli media ditunjukkan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Verifikasi Ahli Media**

Aspek yang dinilai	Hasil Perolehan Skor
Aspek Kejelasan Media	17
Aspek Daya Tarik	10
Aspek Kreativitas	9
Bahan yang digunakan	12
Penulisan	6
<b>Total skor</b>	<b>54</b>
<b>Persentase</b>	<b>79,41%</b>

Berdasarkan tabel 3, hasil verifikasi ahli media terhadap media model 3D yang dikembangkan menunjukkan persentase 79,41% yang termasuk dalam kategori sangat efektif dan layak digunakan tanpa perbaikan, namun kritik dan saran ahli media perlu untuk diperbaiki oleh peneliti. Peninjauan produk dilakukan dalam pengembangan produk media, yang dirancang untuk membuat media model 3D sesuai untuk digunakan. Review produk didasarkan pada komentar dan saran dari ahli media dan ahli materi. 5) Perbaikan desain Perbaikan desain dilakukan setelah verifikasi dan sesuai dengan kritik dan saran ahli media dan ahli materi. Kritik dan saran disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4. Komentar ahli media dan ahli materi**

No.	Komentar	Revisi Produk
1	Wastafel lebih disesuaikan 	Merubah wastafel 
2	Materi yang dijelaskan bisa ditambah tentang pencegahan saat penerangan alur covid-19 seperti penggunaan masker, berapa jam masker digunakan dan di ganti, cara batuk efektif dengan contohnya, dan cuci tangan 6 langkah dengan di praktekkan.	Materi sudah ditambah tentang pencegahan covid-19, penggunaan masker, dan cara batuk efektif.

**6) Pengujian produk**, setelah desain diperbaiki, tahap selanjutnya adalah pengujian produk. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk mengetahui implementasi penggunaan media diorama berdasarkan respon siswa dan kualitas media diorama. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 30 Mei 2021 di SDN Mundusewu 3 pada siswa kelas IV VI dengan pemahaman dan keterampilan yang berbeda. Uji coba produk ini dirancang untuk mengukur tingkat minat siswa terhadap pengembangan dan pengujian media Diorama Salah satu pengguna yaitu guru kelas IV SDN Mundusewu 3 Jombang. Hasil retelling angket pengguna ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Angket Pengguna

Aspek yang dinilai	Hasil Perolehan Skor
Aspek Kejelasan Media	20
Aspek Daya Tarik	12
Aspek Kreativitas	9
Kelayakan Penyajian	4
Kesesuaian materi	55
Efek pengembangan terhadap pemberian edukasi	11
<b>Total skor</b>	<b>102</b>
<b>Presetase</b>	<b>94,4%</b>

7) **revisi produk**, tidak ada kritik dan saran untuk revisi produk setelah uji coba produk yang dilakukan dengan 6 peserta didik dan 1 pengguna. Sehingga tidak ada perbaikan untuk produk diorama. 8) uji coba pemakaian, Uji coba pemakaian media diorama alur penularan *covid-19* ini adalah uji coba kedua yang dilakukan terhadap peserta didik yang berbeda dari uji kelompok kecil. Uji coba lapangan ini dilaksanakan pada tanggal 3 Mei 2021. Uji coba ini dilaksanakan untuk mengetahui kemenarikan peserta didik terhadap media diorama alur penularan *covid-19*. Subjek uji coba lapangan yaitu 15 peserta didik. 9) **revisi produk akhir**, tahap ini merupakan perbaikan yang berdasarkan adanya catatan revisi yang dibutuhkan dengan tujuan lebih sempurna sebelum diproduksi secara massal. Tidak ada revisi karena tidak ada masukan dan uji coba telah berhasil. 10) **produksi masal**, Produksi Masal dilakukan untuk mengenalkan produk terhadap masyarakat agar dapat digunakan sesuai tujuan pengembangan produk. Tahap produksi masal ini tidak dilakukan dalam penelitian ini, peneliti dan pengembangan ini hanya sampai tahap revisi produk akhir karena media hanya dikembangkan dan hanya melalui tahap pengujian di SD Negeri Mundusewu 3, sehingga untuk diimplementasikan di sekolah lain, perlu adanya uji coba lagi sesuai dengan keadaan sekolah tersebut.

## 2. Implementasi Media Diorama Covid-19 untuk Peserta Didik SDN Mundusewu 3 Jombang.

Pada bagian ini, siswa kelas IV SDN Mundusewu 3 Jombang diuji. Pengujian dibagi menjadi dua tahap: uji produk dan uji penggunaan. Tes dilakukan dalam dua tahap untuk mengukur minat terbesar siswa terhadap media model 3D. Pada tanggal 30 Mei 2021 telah dilakukan uji coba terhadap 6 siswa kelas IV dengan pemahaman dan keterampilan yang berbeda di SDN Mundusewu 3. Uji produk untuk mengukur minat siswa terhadap media dan mengembangkan model tiga dimensi. Hasil pengujian produk ditunjukkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Analisis Uji Coba Produk

No	Nama	Skor		Presentase (%)	
		Perolehan	Maksimal	Peserta didik	Kategori
1	Fakhira	48	52	92,30%	Sangat Menarik
2	Windia	47	52	90,38%	Sangat Menarik
3	Rizka	51	52	98%	Sangat Menarik
4	Karunia	51	52	98%	Sangat Menarik
5	Galih	48	52	92,30%	Sangat Menarik
6	Taresa	44	52	84,61%	Sangat Menarik
<b>Total Presentasi</b>		<b>289</b>	<b>312</b>	<b>555,59%</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>48</b>	<b>52</b>	<b>92,59%</b>	<b>Sangat Menarik</b>

Berdasarkan Tabel 6, rata-rata hasil tes produk dari 6 siswa adalah 92,59% yang termasuk dalam kategori sangat menarik. Selain itu, uji coba pemakaian media diorama merupakan uji coba kedua



yang dilakukan terhadap siswa, berbeda dengan uji produk. Uji coba akan dilakukan pada 3 Mei 2021. Tes ini untuk mengetahui daya tarik. Hasil uji coba ditunjukkan pada Tabel 7.

**Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Analisis Uji Coba Pemakaian**

No	Nama	Skor		Presesntase (%)	
		Perolehan	Maksimal	Peserta didik	Kategori
1	Vina	47	52	90,38%	Sangat Menarik
2	Arifa	46	52	88,46%	Sangat Menarik
3	Amira	47	52	90,38%	Sangat Menarik
4	Revika	48	52	92,30%	Sangat Menarik
5	Renita	48	52	92,30%	Sangat Menarik
6	Vanessa	47	52	90,38%	Sangat Menarik
7	Ambar	50	52	96,15%	Sangat Menarik
8	Yeni	50	52	96,15%	Sangat Menarik
9	Chello	49	52	94,23%	Sangat Menarik
10	Windhi	47	52	90,38%	Sangat Menarik
11	Berliana	49	52	94,23%	Sangat Menarik
12	Rio	50	52	96,15%	Sangat Menarik
13	Rafa	48	52	92,30%	Sangat Menarik
14	Yenita	47	52	90,38%	Sangat Menarik
15	Silila	47	52	90,38%	Sangat Menarik
<b>Total Presentasi</b>		<b>720</b>	<b>780</b>	<b>1.476,89%</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>48</b>	<b>52</b>	<b>98,45%</b>	<b>Sangat Menarik</b>

Hasil di atas menunjukkan 92,59% dari hasil uji produk dan 98,45% dari hasil uji pemakaian. Simpulan yang diambil data uji pemakaian menunjukkan hasil yang lebih tinggi dan signifikan dari hasil uji produk.

39

### Pembahasan

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah media diorama alur penuluran *covid-19* dan buku panduan yang telah divalidasi oleh ahli materi dan media. Meskipun ada perbaikan berdasarkan komentar ahli, hasil verifikasi ahli media diperoleh 79,41% yang termasuk dalam kategori sangat efektif dan baik. Sedangkan ahli materi mendapatkan kategori penggunaan sangat efektif dan tepat sebesar 86,11%. Meski efektif, peneliti tetap melakukan verifikasi tahap kedua, hingga diperoleh persentase 86,88%. Setelah melakukan verifikasi media, akan dilakukan dua pengujian media, pengujian produk dan pengujian penggunaan. Dua tahap digunakan untuk mengukur secara penuh tingkat minat siswa terhadap media model 3D. Pengujian produk dilakukan oleh 6 siswa dan 1 pengguna atau guru IV. Dan 15 siswa dengan keterampilan berbeda dari responden tes produk melakukan tes penggunaan. Tes tersebut bertujuan untuk mengukur tingkat minat siswa terhadap media model tiga dimensi yang dikembangkan dengan mengisi angket. Setelah bereksperimen dengan Media Diorama, siswa dan pengguna diminta untuk mengisi angket yang berisi tanggapan terhadap Media Diorama yang dikembangkan. Aspek penilaian angket siswa meliputi: 1) kejelasan materi; 2) kejelasan media; 3) menarik. Aspek evaluasi angket bagi pengguna adalah: 1) kejelasan media; 2) menarik; 3) kreativitas; 4) kelayakan presentasi; 5) penerapan bahan; 6) pengaruh perkembangan media pendidikan. Hasil ulangan angket pengguna adalah 94,4% dan kategori efektif tidak meningkat. Rata-rata hasil retest produk adalah 92,59% dengan kategori sangat menarik seperti terlihat pada Tabel 5. Hasil uji coba pemakaian rata-rata 98,45% dengan kategori sangat menarik dapat dilihat pada Tabel 6. Dapat disimpulkan bahwa data uji pemakaian menunjukkan hasil yang lebih tinggi dan signifikan dari hasil uji produk.

## KESIMPULAN

Dilihat dari hasil penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti didapatkan dari media tiga dimensi yang berisi materi alur penularan *covid-19*. Penelitian ini berorientasi pada model *Borg and Gall* yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan. Proses pengembangan berlangsung dari tahapan sebagai berikut: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan informasi, 3) desain produk, 4) verifikasi desain, 5) perbaikan desain, 6) pengujian produk, 7) review produk, 8) penggunaan. Pengujian, 9) review produk akhir, 10) produksi massal. Persentase verifikator ahli media adalah 79,4% yang termasuk dalam kategori sangat efektif dan dapat digunakan tanpa perbaikan, verifikator ahli materi tahap pertama adalah 86,11% yang memiliki kategori sangat efektif, yaitu layak untuk tidak ada perbaikan tetapi tetap berkomentar. Hasil prosentase ahli materi verifikasi tahap kedua adalah 88,88% yang termasuk kategori sangat efektif, layak digunakan, tidak ada perbaikan, tetapi masih terdapat komentar yang berarti media pembelajaran efektif. Implementasinya dilakukan dalam dua tahap, yaitu pengujian produk dan pengujian penggunaan. Uji produk melibatkan 6 siswa dan persentase kategori sangat menarik adalah 92,59%, sedangkan tes penggunaan melibatkan 15 siswa dan persentase kategori sangat menarik adalah 98,45%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model tiga dimensi yang dikembangkan efektif dan menarik, cocok untuk pembelajaran. Pemilihan material berkualitas tinggi yang mudah didapatkan dalam pengembangan media model 3D adalah agar lebih awet, dan penyajian media akan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Meskipun covid19 tidak termasuk dalam kajian dan kurikulum 13.

Guru wajib membekali siswa dengan pendidikan yang menarik untuk menambah pengetahuan agar tetap waspada terhadap virus covid-19. Dalam penelitian dan pengembangan media diorama, penyebaran Covid-19 diharapkan lebih berkembang dan lebih menarik bagi dunia pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Latuheru, Jhon .D. (1988). *Media Pembelajaran Dalam proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Malang: Depdikbud
- Sadiman, A. S., dkk. (2008). *Media pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sanaky, Hujair A.H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Yogyakarta: Dipantara.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Reaseach and Development*. Bandung: Alfabeta.

ORIGINALITY REPORT

---

19%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

---

PRIMARY SOURCES

---

1	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1%
2	<a href="http://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet Source	1%
3	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1%
4	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://repository.usd.ac.id">repository.usd.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://metodepembelajaran10.blogspot.com">metodepembelajaran10.blogspot.com</a> Internet Source	1%
7	Dini Nurdiani. "ANALISIS INTEGRASI DAN KOORDINASI TERHADAP IMPLEMENTASI REFOCUSING ANGGARAN DALAM PENANGANAN COVID 19", Aksyana : Jurnal Akuntansi dan Keuangan Islam, 2021 Publication	1%

---

8	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	1 %
9	docplayer.info Internet Source	1 %
10	www.msn.com Internet Source	1 %
11	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1 %
12	jurnal.untan.ac.id Internet Source	1 %
13	www.kemkes.go.id Internet Source	1 %
14	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	1 %
15	ainasriaprilia.blogspot.com Internet Source	1 %
16	e-journal.uniflor.ac.id Internet Source	<1 %
17	media.neliti.com Internet Source	<1 %
18	siagaonline.com Internet Source	<1 %
19	journal.ikipgriptk.ac.id Internet Source	<1 %

20

[eprints.umm.ac.id](https://eprints.umm.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

21

Muhamad Sofyan, Trisna Roy Pradipta.  
"Pengembangan Media Pembelajaran  
Interaktif Berbasis Autoplay Media Studio 8  
pada Materi Turunan Fungsi Aljabar", Jurnal  
Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika,  
2021

Publication

&lt;1 %

22

[docobook.com](https://docobook.com)

Internet Source

&lt;1 %

23

[eprints.uny.ac.id](https://eprints.uny.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

24

Septi Hardiyanti, Nurul Farida, Nurain  
Suryadinata. "HANDBOOK ARITMATIKA  
SOSIAL DENGAN PENDEKATAN NILAI-NILAI  
ISLAM", AKSIOMA: Jurnal Program Studi  
Pendidikan Matematika, 2021

Publication

&lt;1 %

25

Submitted to Universitas Sumatera Utara

Student Paper

&lt;1 %

26

[eprints.umpo.ac.id](https://eprints.umpo.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

27

[journal.unnes.ac.id](https://journal.unnes.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

28	<p>Guntur Kadarusman, Bambang Eko Hari Cahyono. "Penggunaan Media Pembelajaran Pohon Ajaib dengan Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Tunarungu Kelas II SDLB Dharma Wanita Jiwan Kabupaten Madiun", <i>Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya</i>, 2018</p> <p>Publication</p>	<1 %
29	<p><a href="http://ejournal.alkhairat.ac.id">ejournal.alkhairat.ac.id</a></p> <p>Internet Source</p>	<1 %
30	<p><a href="http://jurnal.iaih.ac.id">jurnal.iaih.ac.id</a></p> <p>Internet Source</p>	<1 %
31	<p>Meitha Furi Dewi, Meiliana Nurfitriani, Yopa Taufik Saleh. "Pengembangan Media Pembelajaran Tas Pintar Pada Konsep Dasar Perkalian di SDN 1 Papayan", <i>JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA</i>, 2020</p> <p>Publication</p>	<1 %
32	<p><a href="http://adoc.pub">adoc.pub</a></p> <p>Internet Source</p>	<1 %
33	<p><a href="http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id">digilib.iain-palangkaraya.ac.id</a></p> <p>Internet Source</p>	<1 %
34	<p><a href="http://journal.um.ac.id">journal.um.ac.id</a></p> <p>Internet Source</p>	<1 %

35	<a href="http://jurnal.umk.ac.id">jurnal.umk.ac.id</a> Internet Source	<1 %
36	<a href="http://ojs.unm.ac.id">ojs.unm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
37	<a href="http://repository.ub.ac.id">repository.ub.ac.id</a> Internet Source	<1 %
38	Yohanes Suhendi Pangestu, Danang Setyadi. "Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android Pytha Fun untuk Teorema Pythagoras SMP", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2020 Publication	<1 %
39	<a href="http://ejournal.umm.ac.id">ejournal.umm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
40	<a href="http://jurnal.fkip.uns.ac.id">jurnal.fkip.uns.ac.id</a> Internet Source	<1 %
41	<a href="http://ojs.unud.ac.id">ojs.unud.ac.id</a> Internet Source	<1 %
42	<a href="http://www.journaltoacs.ac.uk">www.journaltoacs.ac.uk</a> Internet Source	<1 %
43	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
44	<a href="http://ejournal2.undip.ac.id">ejournal2.undip.ac.id</a> Internet Source	<1 %

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      Off

Exclude bibliography      On



GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

**/0**

GENERAL COMMENTS

**Instructor**

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9