

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA RUMAH PINTAR PADA TEMA VI  
SUBTEMA I KELAS II SD/MI**

**Fifin Eka Ningtias<sup>1</sup>, Silviana Nur Faizah<sup>2</sup>, Sherif Juniar Aryanto<sup>3</sup>**

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Agama Islam Lamongan

JL. Veteran No 53A Lamongan, Indonesia.

e-mail: [1Fifineka58@gmail.com](mailto:1Fifineka58@gmail.com), [2silviana\\_nurfaizah@unisla.ac.id](mailto:2silviana_nurfaizah@unisla.ac.id)  
[3Sherifjuni@unisla.ac.id](mailto:3Sherifjuni@unisla.ac.id)

**Abstrak:** Pengembangan media pembelajaran ini didasarkan pada beberapa hal diantaranya 1) Pembelajaran yang hanya berpusat pada buku ajar tematik yang diterbitkan oleh kemendikbud, 2) Minimnya penggunaan media pembelajaran ketika pembelajaran tematik, 3) Kurangnya keterampilan guru dalam pembuatan media pembelajaran. Mengatasi hal tersebut maka diperlukan pengembangan media yang tepat. Oleh karena itu peneliti pada penelitian ini menggunakan media berbasis tiga dimensi. Media Diorama Rumah Pintar sebagai salah satu media pembelajaran berbasis tiga dimensi yang di desain dengan menggunakan gambar dan ilustrasi nyata yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat tertarik untuk mempelajari media yang telah dikembangkan. Adapun tujuan penelitiannya adalah 1) Menghasilkan produk berupa media pembelajaran Diorama Rumah Pintar pada pembelajaran tematik kelas II di SDN Blawirejo. 2) Mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran Diorama Rumah Pintar pada pembelajaran tematik kelas II di SDN Blawirejo. Subyek penelitian produk yaitu ahli materi, ahli media/desain, ahli bahasa, serta ahli pembelajaran dengan sasaran uji coba produk yaitu peserta didik kelas II SDN Blawirejo, SDN Mekanderejo 1. Hasil validasi media Diorama Rumah Pintar ini menunjukkan bahwa memiliki tingkat kevalidan materi 87,27% (sangat valid), kevalidan desain 99,31% (sangat valid), dan kevalidan bahasa 92% (sangat valid), serta hasil uji coba lapangan sebesar 94,6% (sangat baik).

**Kata Kunci:** Media Tematik, Diorama Rumah Pintar

**ABSTRACT:** *Media development the learning is based on a few things among them 1) The only lessons II centered on the published thematic textbook by cultural department. 2) Lack of usage a learning medium durring thematic learning. 3) Theacher lake of skill in the manufacture of the learning media. Adresing that would require proper media development. Therefore research on this study are disposing of three dimensional based. The smart home diorama media as one of the three dimensional learning media that is designed using real life images and illustration so that student can be interested in studying the media that has been developed. As for that purpose 1) Produces a product of the home diorama studies are clever on the second grade of thematic studies in her research at SDN Blawirejo. 2) Rate the study draws media home diorama on the study class II thematic at SDN Blawirejo. The product research subjects were material experts, media/design experts, linguists, and learning experts with the target of product trials being fifth grade students at SDN Blawirejo, SDN Mekanderejo I. The results of the validation of the Home Smart Diorama media show that it has a material validity*

*level of 87,27% (very valid), 99,31 % design validity (very valid), and 92% language validity (very valid), and the results of field trials are 94,6% (very good).*

**Keywords:** *Thematic Media, Home Smart Diorama*

## **A. Pendahuluan**

Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan dilakukan untuk menciptakan siswa yang aktif mengembangkan kemampuannya sehingga memiliki kecerdasan, akhlak mulia, dan bermanfaat untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup> Untuk itu pendidikan sangat diperlukan dan dibutuhkan di semua kalangan untuk mencapai suatu proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar yang lainnya, dimana proses belajar tersebut dapat mengembangkan kreatifitas atau kemampuan berfikir anak dalam memahami materi pembelajaran salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk merangsang pikiran, perasaan perhatian dan keterampilan siswa dalam proses belajar.<sup>2</sup> Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, salah satunya yaitu pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengaitkan materi dengan menggunakan tema. Namun pembelajaran tematik nampaknya masih di anggap pelajaran yang sulit untuk dipahami dan dikerjakan.

Berdasarkan observasi di beberapa sekolah dasar salah satunya di SDN Blawirejo melalui wawancara dengan guru kelas, menemukan fakta bahwa proses pembelajaran Tematik semester genap khususnya materi tema VI subtema I di SD/MI masih saja memiliki kendala dalam memahami materi karena keterbatasan media dan cara guru dalam memberikan pemahaman kepada siswa.<sup>3</sup> Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan penggunaan media, karena dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran menjadi meningkat.<sup>4</sup>

Penelitian ini mengacu pada beberapa penelitian terdahulu yaitu yang dilakukan oleh Tinto Eko Prasetyoko dan Eka Yuliana Sari dalam jurnal Pengembangan media diorama materi pokok kenampakan alam pada tema benda-benda di sekitar kita untuk kelas V di SD Negeri 1 Tamban Kecamatan Pakel

---

<sup>1</sup> Permendikbud, "Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah," *Menteri Kesehatan Republik Indonesia Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Kesehatan Republik Indonesia Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 65, no. 879 (2015): 2004–2006.*

<sup>2</sup> Gatot Muhsetyo, *Pembelajaran Matematika SD*, 1st ed. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007).23

<sup>3</sup> Ratna Nurhayati, *Wawancara*, Blawirejo 23 Oktober 2020

<sup>4</sup> Rusman, Kurniawan Deny, dan Riyana Cepi, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 64.

Kabupaten Tulungagung tahun 2019. Diperoleh hasil analisis kepraktisan pada penelitian ini menyatakan bahwa media diorama yang telah dikembangkan dinyatakan valid dan praktis untuk diterapkan.<sup>5</sup> Penelitian kedua yang dilakukan oleh Miftah Devi Amelia, Ferina Agustini, Joko Sulianto dalam Skripsi yang berjudul Pengembangan media diorama pada pembelajaran tematik terintegrasi tema indahnnya negeriku untuk meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>6</sup>

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Anita Eka Wijayanti dalam Jurnal yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Bergada Box Tematik Tema Bumi Bagian dari Planet di MI Ma'arif NU Sukodadi Lamongan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media diorama dinyatakan valid dan dapat diterapkan atau digunakan dalam pembelajaran yang sudah diuji cobakan melalui uji validitas ahli materi, media dan desain.<sup>7</sup>

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya, bahwa Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan berupa media Diorama Rumah Pintar pada tema VI merawat hewan dan tumbuhan subtema 1 hewan dilingkungan, Pengembangan media Diorama Rumah Pintar dikembangkan sesuai dengan teori kognitif Jean Piaget dan media ini dikembangkan sesuai dengan pendekatan Saintifik. Pengembangan media ini digunakan dalam menarik minat belajar siswa dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi tematik tema VI subtema I di kelas II SD/MI.

Penggunaan media Diorama Rumah Pintar di sekolah dasar diharapkan dapat membantu siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar, memberikan motivasi dan semangat belajar siswa, serta memudahkan siswa dalam memahami materi tematik. Sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran Tematik dengan judul **“Pengembangan Media Diorama Rumah Pintar Pada Tema VI Subtema I Kelas II SD/MI”**.

## B. Metode

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*, yang artinya metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan menguji keefektifan produk. Model penelitian dan

---

<sup>5</sup> Prasetyo, Sari, “Pengembangan Media Diorama Materi Pokok Kenampakan Alam pada Tema Benda-Benda di Sekitar Kita Untuk Kelas V di SD Negeri 1 Tamban Kecamatan Pakel Kabupaten Tulungagung.”.94

<sup>6</sup> Amalia, Agustini, Sulianto, “Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.”.185

<sup>7</sup> Anita Eka Wijayanti, *Pengembangan Media Pembelajaran Bergada Box Tematik Tema Bumi Bagian Dari Planet Di MI Ma'arif NU Sukodadi Lamongan* (Lamongan, 2020).

pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE. Adapun filsafat pendidikan menggunakan model ADDIE yaitu berpusat pada siswa, inovatif, dan inspirasional.<sup>8</sup>

Subjek uji coba pada penelitian ini meliputi validasi ahli materi, validasi ahli desain/perancangan produk, validasi ahli bahasa, dan validasi ahli pembelajaran. Sedangkan subyek uji coba pada penelitian pengembangan ini yaitu siswa kelas II Sekolah Dasar yang berasal dari SDN Blawirejo yang berjumlah 20 anak, SDN Mekanderejo I yang berjumlah 18 anak yang digunakan sebagai subjek uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan operasional.

Selain itu, terdapat dua jenis data yang digunakan untuk mengembangkan produk dalam penelitian pengembangan ini yaitu data kuantitatif yang diperoleh dari penilaian validasi ahli (materi, desain/perancangan produk, bahasa dan pembelajaran), dan angket kemenarikan tanggapan peserta didik terhadap media Diorama Rumah Pintar. Dan data kualitatif yang diperoleh dari informasi terkait pembelajaran Tematik yang ada di Sekolah Dasar, kritik, masukan dan tanggapan serta saran perbaikan dari para ahli. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh dua data tersebut ialah dengan menggunakan wawancara dan angket.

Teknik analisis data dilakukan menggunakan skala likert dengan ketentuan skor penilaian yang dijelaskan pada tabel 1.<sup>9</sup> Penilaian rata-rata skor dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

- $\bar{x}$  = Rata-rata skor perolehan
- $\sum x$  = Jumlah skor yang diperoleh
- n = Banyak butir pertanyaan

Skor penilaian validasi dan penilaian uji coba dapat dilihat pada tabel 1, sebagai berikut:

Tabel 1 Skor penilaian

No	Kategori	Skor
1	Sangat baik	4
2	Baik	3
3	Kurang baik	2

<sup>8</sup> Nunuk Suryani, Ahmad Setiawan, and Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018).125.

<sup>9</sup> Fauzi Bakri, Razali Rasyid, and Rina Dwi A. Mulyaningsih, "Pengembangan Modul Fisika Berbasis Visual Untuk Sekolah Menengah Atas (SMA)," *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika* 1, no. 2 (2015): 67–74.

4	Sangat kurang baik	1
---	--------------------	---

kriteria skor penilaian validasi dijabarkan pada tabel 2 berikut:<sup>10</sup>

Tabel 2 Kriteria Validasi

Nilai Tahap Kriteria	Presentase (%)	Klasifikasi	Tindak Lanjut
4	$76\% < P \leq 100\%$	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
3	$51\% < P \leq 75\%$	Baik	Revisi seperlunya
2	$26\% < P \leq 50\%$	Kurang Baik	Banyak revisi
1	$0 < P \leq 25\%$	Tidak Baik	Revisi total

Sedangkan untuk menganalisis data dan menghitung rata-rata perolehan skor kemenarikan dari pengguna dan siswa dapat dilihat pada tabel 3 berikut:<sup>11</sup>

Tabel 3 Kriteria Uji Coba

No.	Rata-rata presentase (P)	Kriteria
4	85,01 – 100%	Sangat Menarik
3	70,01 – 85,00%	Menarik
2	50,01 – 70,00%	Kurang Menarik
1	01,00 – 50,00 %	Tidak Menarik

### C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini berupa pengembangan media Diorama Rumah Pintar pada tema VI merawat hewan dan tumbuhan subtema 1 hewan di lingkungan, yang digunakan untuk meningkatkan kemenarikan belajar Tematik pada siswa kelas II SD/MI. Media Diorama Rumah Pintar cocok untuk digunakan pada pembelajaran Tematik tema VI subtema I karena media ini dikembangkan berdasarkan teori belajar kognitif menurut Jean Piaget dalam Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah tingkat berpikir seseorang dapat dilihat sesuai dengan perkembangan usianya, semakin bertambah usia seseorang maka semakin meningkat kemampuannya. Materi tematik tema VI subtema I kelas II (umur 7-8 tahun) pada usia tersebut anak membutuhkan media

<sup>10</sup> Muhammad Khaidar Rohman, *Pengembangan Media Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Jasa Bank Lainnya Berbantuan Edmodo Untuk Siswa Kelas X SMK Koperasi Yogyakarta, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta (Yogyakarta, 2017)*. 68

<sup>11</sup> Bakri, Rasyid, and Mulyaningsih, "Pengembangan Modul Fisika Berbasis Visual Untuk Sekolah Menengah Atas (SMA)."72

yang bersifat konkret (nyata), sehingga membantu siswa memahami materi dengan baik.<sup>12</sup>

Melihat permasalahan yang dihadapi siswa dalam kegiatan pembelajaran, maka media ini dapat memotivasi belajar siswa, karena di dalam media Diorama Rumah Pintar siswa dapat mengamati media, kemudian merumuskan masalah yang sudah diamati, siswa juga dapat praktik menghitung satuan berat melalui tangga pintar, di dalam media ini juga terdapat media *rolling ball* untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dengan cara permainan, sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk semangat belajar. Sebagaimana media Diorama Rumah Pintar sebagai media pembelajaran yang konkret dengan bagian-bagian sebagai berikut:



Gambar 1 Media Diorama Rumah Pintar

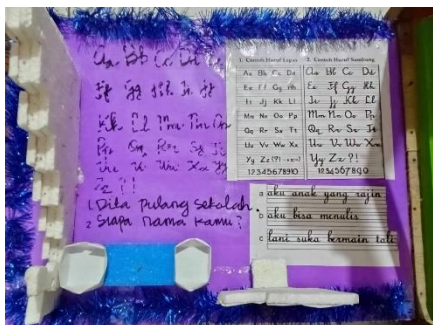


Gambar 2 Bangunan Sekolah

Media bangunan sekolah berfungsi menyajikan materi PPKn mengenai tata tertib yang ada di sekolah, seperti tata terib berangkat tepat waktu, membuang sampah di tempat sampah, mengikuti upacara bendera hari Senin, menggunakan pakaian lengkap, membersihkan kelas, mengikuti pelajaran dengan tertib, dll.

---

<sup>12</sup> Evi Fatimatur Rusydiyah Ali Mudlofir, *Desain Pembelajaran Inovatif*, 1st ed. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016).9-10



Gambar 3 Papan Tulis Tegak Bersambung

Papan tulis tegak bersambung berada di samping kanan bangunan sekolah. Media ini berfungsi menyajikan materi Bahasa Indonesia mengenai tulisan tegak bersambung, penggunaan huruf kapital, dan penggunaan tanda titik dan tanda tanya yang tepat. Dengan menggunakan media ini siswa dapat berlatih menulis tulisan tegak bersambung



Gambar 4 Tangga Pintar

Tangga Pintar berada di samping kanan papan tulis tegak bersambung. Media tangga pintar ini berfungsi menyajikan materi MTK mengenai satuan berat dengan mudah, yakni dengan cara menjalankan boneka karakter untuk naik atau turun tangga sesuai dengan satuan pada soal. Caranya yaitu dengan mengambil angka 0 pada setiap naik atau turun tangga, sesuai dengan soal yang di berikan.



Gambar 5 Papan Lirik Lagu

Media papan lirik lagu berada di depan bangunan sekolah. Media papan lirik lagu ini berfungsi menyajikan materi SBdP mengenai tanda tinggi rendahnya nada, pada media ini terdapat lirik lagu disertai keterangan mengenai tanda tinggi rendahnya nada sehingga setelah mendengarkan lagu siswa dapat menentukan tinggi rendahnya nada dengan memberikan tanda nada di bawah lirik lagu yang sesuai.



Gambar 6 Rolling Ball

Media *Rolling Ball* berada di samping kiri bangunan sekolah. Media *Rolling Ball* ini berfungsi untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik melalui permainan menggunakan media *Rolling Ball*.

Prosedur pengembangan media Diorama Rumah Pintar mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu (*analyze, design, development, implementation, dan evaluation*).<sup>13</sup> Langkah pertama adalah *analyze* (analisis) yaitu dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada di lapangan, tahap analisis ini meliputi: 1) Analisis kebutuhan yaitu dilakukan untuk menganalisis keadaan materi ajar maupun media pembelajaran. dimana dalam pembelajaran Tematik di kelas II SD/MI masih kurang adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan mendukung, karena guru hanya memanfaatkan benda-benda di sekitar siswa, sehingga pembelajaran kurang menarik dan membuat siswa merasa bosan. 2) Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mendapatkan gambaran tentang

<sup>13</sup> Suryani, Setiawan, and Putra, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*.134-137.



perkembangan anak, dimana anak kelas II ini masih kurang berminat dalam pembelajaran, berfikir secara logis dan memahami materi dengan baik. Pada dasarnya anak kelas II ini sudah masuk dalam tahap operasional konkret yaitu anak sudah mampu berfikir secara logis, memiliki rasa ingin tau, dapat memahami materi dengan baik, senang dengan bermain dalam kondisi yang menyenangkan serta memiliki dorongan yang kuat dalam mengikuti pembelajaran 3) Analisis materi digunakan untuk mengetahui atau merinci isi dari materi ajar yang hendak digunakan dalam penelitian.

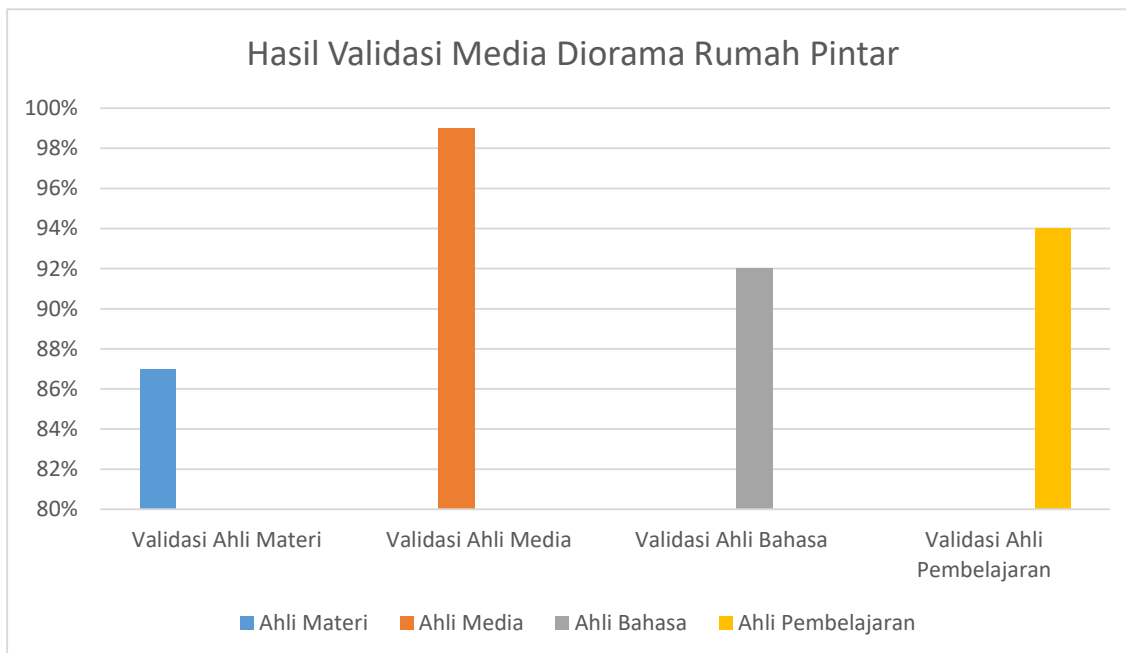
Tahap kedua yaitu *design* (desain) merupakan tahap pembuatan rancangan produk yang akan dikembangkan dan dibuat dengan semenarik mungkin, yang meliputi: 1) Menentukan tujuan pembelajaran, tahap ini merupakan tahap menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran tematik kelas II tema 6 subtema 1, 2) *Flowchart* yang di buat berbentuk diagram alur yang menggambarkan suatu urutan atau alur dari proses media diorama interaktif yang disusun secara mendetail, 3) Menyusun dan Membuat Draf, Struktur materi yang sudah ditentukan, selanjutnya disusun menjadi komponen media pembelajaran. uraian materi serta soal yang dikembangkan berdasarkan pada pendekatan pembelajaran yang digunakan, 4) Membuat Strategi Pengujian, pada prosedur ini yang dilakukan peneliti yaitu memilih strategi pengujian dan membuat instrumen yang dijadikan sebagai salah satu indikator penentu efektivitas media atau bahan ajar yang dikembangkan.

Tahap ketiga yaitu *development* (pengembangan), Tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan media sesuai dengan rancangan media pada tahap desain. Dalam tahap pengembangan ini media pembelajaran harus di buat dan dikembangkan semenarik mungkin untuk dapat menarik perhatian siswa. Adapun tahap dalam pengembangan diantaranya yaitu:

1) Membangun konten, tujuan membangun konten yaitu untuk menghasilkan rencana pembelajaran yang sesuai dengan teori yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran, 2) Melakukan validasi, Validasi merupakan tahapan meminta bantuan para ahli untuk menilai suatu produk yang dikembangkan, 3) Melakukan revisi formatif, tujuan prosedur ini yaitu merevisi produk dan proses yang telah dilaksanakan sebelum implementasi.

Tahap keempat yaitu *implementation* (implementasi), Tahap implementasi (*Implementation*) merupakan tahap untuk menerapkan rancangan media yang dikembangkan pada situasi pembelajaran secara langsung dikelas. Materi media yang telah dikembangkan kemudian disampaikan sesuai dengan pembelajaran. Tahap kelima yaitu *evaluation* (evaluasi) yaitu proses yang dilakukan untuk memberikan

penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran. Tahap ini merupakan tahap pengolahan data dari hasil validasi ahli, ahli pembelajar dan siswa, sebagai bentuk revisi dari media yang dikembangkan.



Gambar 7 Hasil Validasi Media Diorama Rumah Pintar

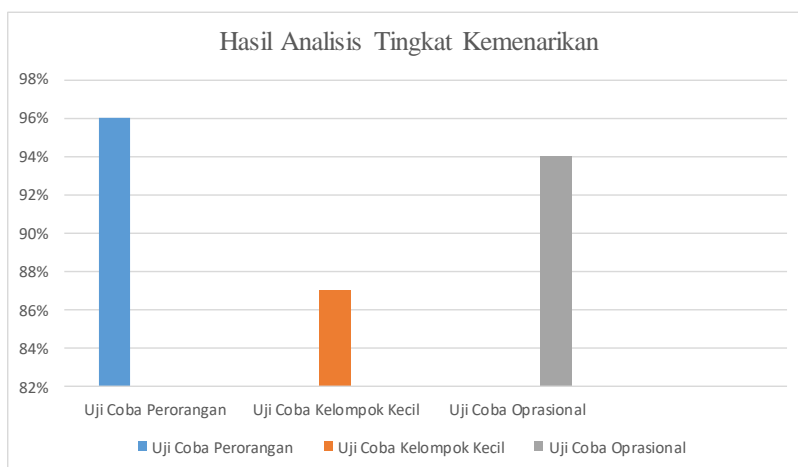
Sebagaimana pada gambar 7 telah diperoleh masing-masing hasil penilaian atau validasi tersebut didapatkan bahwa skor yang diperoleh dari ahli media sebesar 99,31%, dengan kategori sangat layak. Media yang dikembangkan berbentuk konkret yang dirancang dengan menggunakan gambar dan ilustrasi nyata yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari dengan gambar-gambar pendukung yang berhubungan dengan materi seperti contoh tata tertib di sekolah dan cara merawat hewan di lingkungan sekitar sehingga memudahkan siswa memahami isi materi, hal ini sejalan dengan pendapat Rusman bahwa mengaitkan pembelajaran dengan menggunakan pengalaman siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.<sup>14</sup>

Hasil dari validasi ahli materi sebesar 87,27% dengan kategori sangat layak, Media yang dikembangkan mengambil tema merawat hewan dan tumbuhan karena tema tersebut berhubungan dengan pengalaman di kehidupan sehari-hari, hal ini sejalan dengan pendapat Hanun Asrohah yang menyatakan pembelajaran tematik dirancang dalam rangka meningkatkan hasil belajar yang optimal dan maksimal

<sup>14</sup> Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu*.146-147

dengan cara mengaitkan pengalaman dengan pengetahuan, karena pembelajaran memberikan fungsi yang bermakna bagi kehidupan siswa.<sup>15</sup>

Serta hasil dari validasi ahli bahasa sebesar 92% dengan kategori sangat layak. Setelah melakukan validasi dan produk yang dikembangkan dinyatakan valid atau layak digunakan, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba produk kepada pengguna (guru) atau siswa. Berdasarkan penilain Guru Tematik kelas II sebagai ahli pembelajar I dan 2 mendapatkan skor rata-rata 94,4% dengan kategori sangat baik atau menarik. Hal ini dapat dibuktikan bahwa media yang dikembangkan menarik perhatian dan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hasil pengembangan produk ini kemudian melalui tahapan uji coba, baik uji coba perorangan, kelompok kecil maupun uji coba lapangan operasional. Dari tahapan uji coba ini diperoleh angket untuk mengetahui tingkat kemenarikan media Diorama Rumah Pintar oleh peserta didik di jenjang sekolah dasar yang berbeda untuk memperoleh hasil yang akurat. Sebagaimana dilakukan uji coba perorangan pada peserta didik kelas II di SDN Blawirejo berjumlah 3 anak, uji coba kelompok kecil 6 anak, dan uji coba lapangan operasional pada peserta didik kelas II di SDN Mekanderejo 1 berjumlah 18 anak. Adapun hasil analisis tingkat kemenarikan media Diorama Rumah Pintar dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 8 Hasil Analisis Tingkat Kemenarikan

Berdasarkan hasil analisis tingkat kemenarikan pada gambar 8 menunjukkan bahwa kemenarikan media Diorama Rumah Pintar pada waktu uji coba perorangan 96,2% dengan kategori sangat menarik, uji coba kelompok kecil 87,3%, dengan kategori sangat menarik dan uji coba operasional 94,6%. dengan kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil uji coba pengguna dan uji coba respon siswa terhadap

<sup>15</sup> Abd. Kadir, *Pembelajarann Tematik.7*

kemenarikan media yang telah dikembangkan, bahwa media pembelajaran Diorama Rumah Pintar dapat dikategorikan sangat baik dan menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran.

#### **D. Simpulan**

Berdasarkan proses penelitian pengembangan dan uji coba media pembelajaran Diorama Rumah Pintar pada materi Tematik tema VI Subtema I kelas II di SDN Blawirejo dapat diuraikan sebagai berikut: Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan media pembelajaran Diorama Rumah Pintar dengan mengikuti prosedur pengembangan.

Media yang dikembangkan merupakan media Diorama Rumah Pintar yang berisikan tentang materi Tematik tema VI Subtema I kelas II SD/ MI yang memiliki tingkat kemenarikan sangat layak. Adapun hasil pengembangan media pembelajaran Diorama Rumah Pintar memperoleh nilai rata-rata prosentase dari ahli media sebesar 99,31%, dengan kategori sangat layak, ahli materi sebesar 87,27% dengan kategori sangat layak, ahli bahasa sebesar 92% dengan kategori sangat layak. ahli pembelajaran sebesar 94,4% dengan kategori sangat layak.

Perolehan hasil tahap uji coba perorangan, kolompok kecil dan operasional. Perolehan hasil uji coba coba perorangan 96,2% dengan kategori sangat menarik, uji coba kelompok kecil 87,3%, dengan kategori sangat menarik dan uji coba operasional 94,6%. dengan kategori sangat menarik.

Saran-saran dalam pengembangan produk lebih lanjut ialah sebagaimana berikut ini: (1) pengembangan media Diorama Rumah Pintar sebaiknya bisa dikembangkan pada pembelajaran Tematik Tema lain selain tema 6 subtema 1 dan pada kelas manapun maupun dengan membuat inovasi terbaru sesuai dengan perkembangan pembelajaran yang ada; (2) inovasi yang terbaru untuk sebuah produk pengembangan baru tentunya harus mengikuti aturan-aturan atau tahapan-tahapan pengembangan yang benar agar tercipta suatu produk yang dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan berantusias dalam kegiatan belajar.