

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA
PADA PROJEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA
DENGAN TEMA KEWIRAUSAHAAN
DI SEKOLAH DASAR SWASTA ISLAM ULUL ALBAB
JEMBER**

SKRIPSI



Oleh:

Wilud Adi Ningsih

NIM: 212101040038

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MARET 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA
PADA PROJEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA
DENGAN TEMA KEWIRAUSAHAAN
DI SEKOLAH DASAR SWASTA ISLAM ULUL ALBAB
JEMBER
SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Oleh:
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Wilud Adi Ningsih
NIM: 212101040038
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MARET 2025**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA
PADA PROJEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA
DENGAN TEMA KEWIRAUSAHAAN
DI SEKOLAH DASAR SWASTA ISLAM ULULALBAB
JEMBER**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:
Wilud Adi Ningsih
NIM: 212101040038

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing



Ahmad Winarno, M.Pd.I.
NIP. 198607062019031004

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA
PADA PROJEK PenguATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA
DENGAN TEMA KEWIRAUSAHAAN
DI SEKOLAH DASAR SWASTA ISLAM ULUL ALBAB
JEMBER**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari: Selasa

Tanggal: 18 Maret 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I.
NIP. 198705222015031005

Dani Hermawan, M.Pd.
NIP. 198901292019031009

Anggota:

1. Dr. Nino Indrianto, M.Pd. ()

2. Ahmad Winarno, M.Pd.I. ()

Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

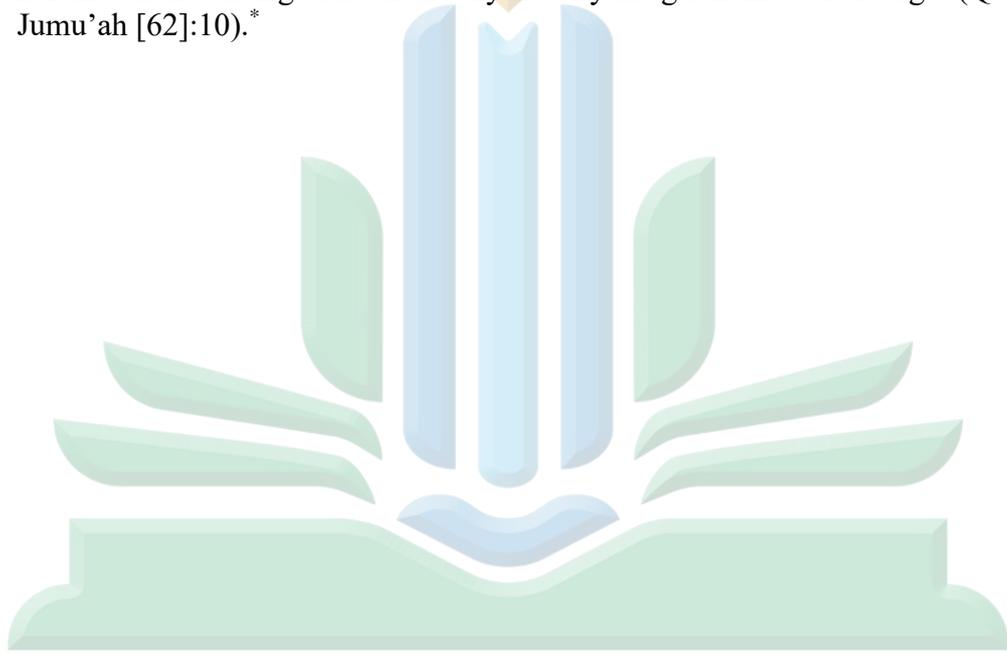


Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

فَإِذَا قُضِيَتِ الصَّلَاةُ فَانْتَشِرُوا فِي الْأَرْضِ وَابْتَغُوا مِنْ فَضْلِ اللَّهِ وَاذْكُرُوا اللَّهَ كَثِيرًا لَعَلَّكُمْ
تُفْلِحُونَ ﴿١٠﴾

“Apabila telah ditunaikan sholat, maka bertebaranlah kamu di muka bumi; carilah karunia allah dan ingatlah allah banyak-banyak agar kamu beruntung.” (QS. al-Jumu’ah [62]:10).*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Kementerian Agama RI, “*Al-Qur’an Dan Terjemah Edisi Penyempurnaan 2019*” (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an, 2019), 817.

PERSEMBAHAN

Puji Syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmatnya yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga dapat menyelesaikan tugas ahir ini. Karya sederhana yang jauh dari kata sempurna ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, bapak Hasan Makrus dan ibu Suratun yang telah membesarkan dan mencukupi kebutuhan saya. Terimakasih untuk semua doa tulusnya, barangkali memang dalam hidup ini kita harus mampu berdiri diatas kaki sendiri, terimakasih telah mengajarkan hal itu kepada saya. Semoga allah senantiasa memuliakan kalian baik didunia maupun diahirat.
2. Kakak Perempuan saya, Winda Enggar Mawarti yang menjadi salah satu sumber motivasi serta mengajarkan untuk terus berusaha, terimakasih untuk segala bentuk dedikasinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran diorama pada proyek penguatan profil pelajar pancasila dengan tema kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember” dengan mudah dan berjalan lancar. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW yang kita nantikan syafaatnya kelak di hari kiamat.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan dukungan, arahan, dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat penulis ucapkan terimakasih sedalam-dalamnya, kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku Rektor Universitas

Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

2. Bapak Dr. H. Abdul Mu’is, S.Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah

dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq

Jember.

3. Bapak Dr. Nurrudin, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan

Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq

Jember.

4. Bapak Dr. Imron Fauzi M.Pd.I. selaku koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membantu melancarkan proses penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Dr. Lailatul Usriyah, S.Pd., M.Pd.I. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.
6. Bapak Ahmad Winarno, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan motivasi, arahan, serta bimbingan selama proses penelitian hingga penyusunan skripsi ini selesai.
7. Bunda Siti Maisaroh, S.H.I., M.Pd.I. selaku kepala sekolah Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember yang telah memberikan izin peneliti melakukan penelitian sampai selesai.
8. Terimakasih kepada Ustadz M. Zaenurrozikin, S.Pd. dan peserta didik kelas IV A yang telah membantu dalam penelitian ini.

Dengan penuh kerendahan hati penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik serta saran agar

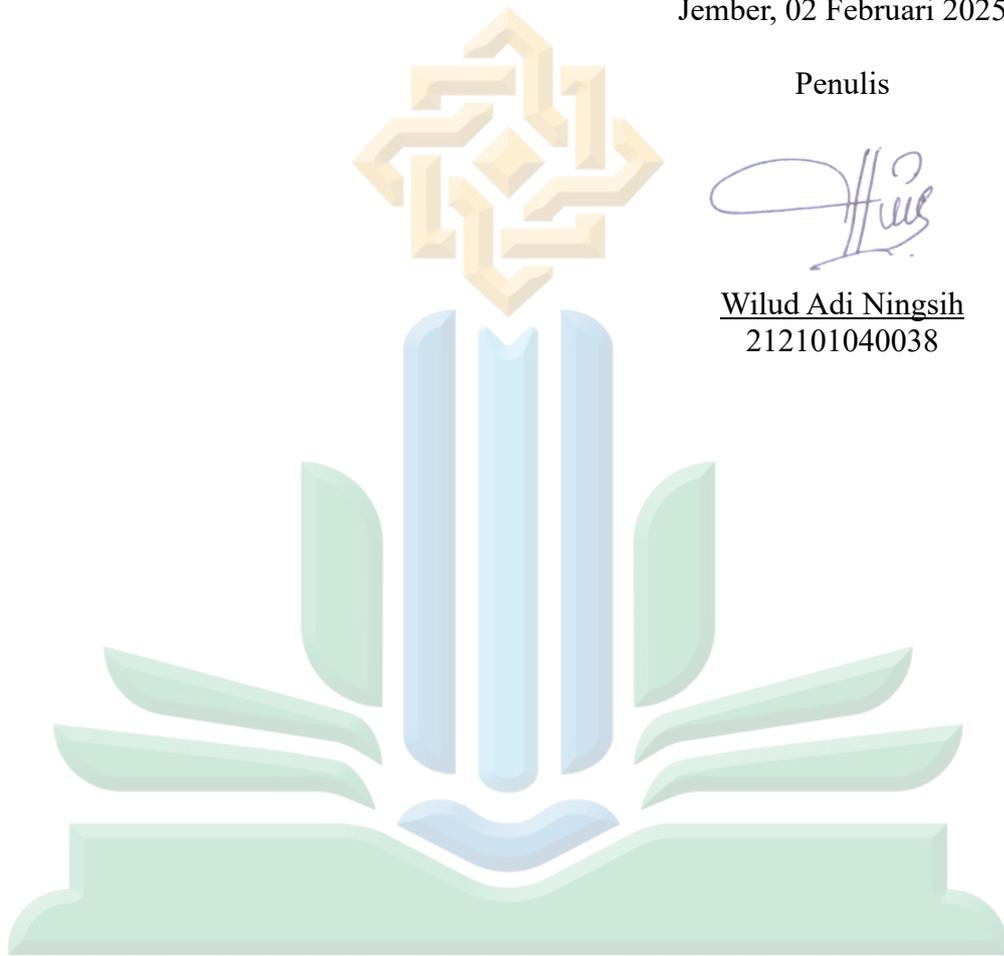
karya ini dapat menjadi lebih baik dan bermanfaat. Semoga skripsi ini tidak hanya menjadi pelengkap tugas akademik, tetapi juga memberikan ilmu, inspirasi, dan manfaat bagi siapa saja yang membacanya. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, semangat, dan doa dalam proses penyusunan skripsi ini. Semoga setiap kebaikan yang diberikan mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT.

Jember, 02 Februari 2025

Penulis



Wilud Adi Ningsih
212101040038



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Wilud adi ningsih, 2025: *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dengan Tema Kewirausahaan Disekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember.*

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran Diorama, Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Kewirausahaan

Penelitian dan pengembangan ini berfokus pada penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pendidik dalam menyampaikan materi kewirausahaan kepada peserta didik. Media pembelajaran diorama dikembangkan untuk melengkapi sarana pembelajaran peserta didik pada pembelajaran Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Tema Kewirausahaan. Kendala yang dihadapi guru pada pembelajaran sebelumnya yakni keterbatasan media yang digunakan, sehingga peserta didik kurang aktif dalam memahami konsep kewirausahaan. Media pembelajaran diorama ini dirancang dengan menghadirkan visualisasi yang nyata dan menarik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran serta menumbuhkan jiwa kewirausahaan sejak dini.

Penelitian ini memiliki rumusan masalah 1) Bagaimana produk pengembangan media pembelajaran diorama pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran diorama pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember 3) Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran diorama pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember. Adapun tujuan dari penelitian ini 1) Untuk menghasilkan produk dan mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran diorama pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember 2) Untuk mendeskripsikan kelayakan pengembangan media pembelajaran diorama pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember 3) Untuk mendeskripsikan Keefektifan pengembangan media pembelajaran diorama pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dengan Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: Observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan 1) Media pembelajaran diorama berbahan triplek ini berisi komponen-komponen yang menyajikan materi kewirausahaan 2) Hasil validasi ahli media sebesar 84%, validasi ahli bahasa sebesar 82,85% dan ahli pembelajaran sebesar 90% dengan kategori sangat valid atau sangat layak digunakan 3) Hasil keefektifan media pembelajaran yang diukur dari respon peserta didik memperoleh skor 91% dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian media pembelajaran diorama yang dikembangkan layak digunakan karena dapat meningkatkan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan serta memudahkan peserta didik mengingat materi.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii

BAB I PENDAHULUAN..... 1

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan.....	10
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	13
G. Definisi Istilah.....	14

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu.....	16
B. Kajian Teori.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Model Penelitian dan Pengembangan	44
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	46
C. Uji Coba Produk.....	51
D. Desain Uji Coba	52
1. Subjek Uji Coba	52
2. Jenis Data.....	52
3. Instrumen Pengumpulan Data	54
4. Teknik Analisis Data.....	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	62
A. Penyajian Data Uji Coba.....	62
B. Analisis Data	93
C. Revisi Produk.....	97
BAB V KAJIAN DAN SARAN	101
A. Kajian Produk yang telah direvisi.....	101
B. Saran Pemanfaatan, Disemenissi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	105
C. Kesimpulan	107
DAFTAR PUSTAKA.....	109
LAMPIRAN.....	116

DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
Tabel 2.1	Perbedaan dan Persamaan Penelitian	20
Tabel 2.2	Media Pembelajaran Pada Penelitian Terdahulu	23
Tabel 3.1	Kategori Skor Skala Likert.....	58
Tabel 3.2	Kriteria Kelayakan	59
Tabel 3.3	Skala Penilaian Observasi	60
Tabel 3.4	Kriteria Keefektifan.....	61
Tabel 4.1	Hasil Validasi Ahli Media.....	76
Tabel 4.2	Hasil Validasi Bahasa	79
Tabel 4.3	Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	82
Tabel 4.4	Hasil Respon Peserta Didik Skala Kecil	88
Tabel 4.5	Hasil Respon Peserta Didik Skala Besar	89
Tabel 4.6	Rata-Rata Dari Gabungan Validator Ahli.....	95
Tabel 4.7	Hasil Revisi Produk Ahli Media Dan Ahli Bahasa	97

DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
Gambar 2.1	Kerucut Pengalaman Dale.....	30
Gambar 3.1	Model ADDIE	45
Gambar 3.2	<i>Design</i> Alas Diorama	49
Gambar 3.3	Gambaran Media Diorama	50
Gambar 4.1	Gambaran Media Diorama	66
Gambar 4.2	Pembuatan Alas Diorama	68
Gambar 4.3	Proses Pengeleman.....	69
Gambar 4.4	Stand Ayam Krispi.....	70
Gambar 4.5	Stand Es Teh Jumbo	71
Gambar 4.6	Stand Bakso.....	72
Gambar 4.7	Buah Segar	73
Gambar 4.8	Toko Peralatan Rumah Tangga.....	74
Gambar 4.9	Buah dari Plastisin.....	74
Gambar 4.10	Halaman Rumah.....	75
Gambar 4.11	Jalan Raya.....	75
Gambar 4.12	Implementasi Produk.....	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila merupakan kegiatan kokurikuler berbasis proyek yang dibuat untuk meningkatkan pencapaian kompetensi dan karakter peserta didik, selaras dengan Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan berdasarkan standar kompetensi lulusan di Indonesia. Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila memberikan pengalaman belajar yang melibatkan berbagai disiplin ilmu dalam mengamati dan mencari solusi terhadap masalah di lingkungan sekitar, guna memperkuat sejumlah kompetensi yang ada dalam Profil Pelajar Pancasila.¹

Peran Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila ini penting dalam membentuk peserta didik yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan mampu berkontribusi positif bagi lingkungan sekitarnya. Melalui Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, peserta didik diajak untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan menunjukkan kepedulian sosial melalui berbagai kegiatan berbasis proyek yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan nyata. Dengan demikian, Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila menjadi wadah strategis untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari serta

¹ Rizky satria dkk, *Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*, 2022nd ed. (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, n.d.), 5.

mengembangkan kompetensi abad ke-21 seperti kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah.

Salah satu tema dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila adalah tema Kewirausahaan. Dalam Al-Qur'an, terdapat beberapa ayat yang mendukung nilai-nilai yang terkandung dalam tema tersebut. Salah satunya terdapat dalam Surah An-Naba' ayat 11, di mana Allah SWT berfirman:

وَجَعَلْنَا النَّهَارَ مَعَاشًا

Artinya: “Kami menjadikan siang untuk mencari penghidupan”.²

Dalam tafsir Al-Misbah, Quraish Shihab menjelaskan bahwa siang hari adalah waktu yang secara alami cocok untuk manusia melakukan aktivitas, seperti bekerja, berdagang, dan mencari penghidupan. Cahaya matahari dan kondisi lingkungan yang terang memungkinkan manusia bergerak lebih leluasa dan berinteraksi sosial secara aktif. Oleh karena itu, Islam memberi

penghargaan tinggi terhadap kerja keras dan usaha yang dilakukan dengan cara yang halal dan penuh tanggung jawab pada waktu yang tepat.³

Berdasarkan ayat tersebut dapat diketahui bahwa Allah SWT menciptakan waktu siang sebagai waktu untuk bekerja dan berusaha. Ini mendorong semangat untuk giat dalam mencari nafkah secara produktif, yang merupakan bagian dari sikap wirausaha., dan harus terus berusaha dengan tekun untuk mencapai kesuksesan.

² Kementerian Agama RI, “Al-Qur'an Dan Terjemah Edisi Penyempurnaan 2019” (n.d.), 869.

³ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al Mishbah : Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an*, 2002nd ed. (Jakarta: Lentera Had, n.d.), 18.

Pemahaman mengenai berwirausaha sangat penting bagi generasi muda termasuk peserta didik tingkat Sekolah Dasar, sebagai persiapan mereka dimasa depan. Kewirausahaan tidak hanya memuat tentang memulai bisnis tetapi juga melatih sikap mandiri, kreatif, dan inovatif.⁴ Melalui pembelajaran kewirausahaan, peserta didik dapat mengembangkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila seperti kemandirian dalam mengambil keputusan, kreativitas dalam menciptakan ide baru, gotong royong dalam bekerja sama, serta bernalar kritis dalam menyelesaikan permasalahan.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, fungsi dan tujuan pendidikan di Indonesia adalah sebagai berikut: Pendidikan Nasional berfungsi berbahi kemampuan dan membuat watak dan peradaban bangsa yang bermartabat pada rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman serta bertaqwa pada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan tanggung jawab.⁵

Hal ini sejalan dengan pemikiran Ki Hadjar Dewantara yang menekankan bahwa pendidikan harus memerdekakan manusia sebagai bagian dari persatuan rakyat. Menurutnya, pengajaran dan pendidikan

⁴ BBGP BIY, "Kewirausahaan Sebagai Bekal Siswa Menjawab Tantangan Global," n.d., <https://bbgpdij.kemdikbud.go.id/artikel/2023/12/05/kewirausahaan-sebagai-bekal-siswa-menjawab-tantangan-global/>.

⁵ "Presiden Republik Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.," n.d.

haruslah berguna untuk perikehidupan bersama, yaitu memerdekakan manusia secara lahir dan batin tanpa tergantung pada orang lain, tetapi bersandar pada kekuatan sendiri. Dengan demikian, Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila bertujuan membentuk pelajar yang mandiri, kreatif, dan berkarakter sesuai nilai-nilai Pancasila.

Namun, dalam implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi. Penelitian di SMK Negeri 1 Sitolu Ori terdapat hambatan dalam pelaksanaan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila mencakup kurangnya waktu dan sumber daya, serta sikap malas dari sebagian peserta didik dan keterbatasan media pembelajaran.⁶

Penelitian di SDN Bumi 1 No. 67 Kota Surakarta menunjukkan bahwa pelaksanaan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila belum optimal akibat kendala internal dan eksternal. Kendala internal meliputi tidak adanya pelatihan bagi pendidik, kurangnya pemahaman sehingga dokumentasi

tidak berjalan baik, serta perbedaan persepsi dengan kepala satuan pendidikan. Adapun kendala eksternal yaitu terbatasnya media pembelajaran.⁷

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 11 September 2024 diketahui bahwa Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila sudah diterapkan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember,

⁶ Muli Adil Zendrato et al., "Desain Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Dalam Kurikulum Merdeka Di SMK Negeri 1 Sitolu Ori," *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan* 5, no. 4 (November 28, 2024): 1906, <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i4.3159>.

⁷ Nisa Bastrian, Sri Marmoah, and Fadhil Purnama Adi, "Kendala Implementasi P5 Dengan Tema Bhinneka Tunggal Ika Di Sekolah Dasar," *Didaktika Dwija Indria* 12, no. 1 (2024): 18, <https://doi.org/10.20961/ddi.v12i1.79362>.

Pendidik telah menggunakan media pembelajaran pada pembelajaran tersebut. Akan tetapi meskipun pendidik telah menggunakan media pembelajaran, variasi penggunaannya masih terbatas.⁸

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada waka kurikulum pada tanggal 11 September 2024 mengenai fasilitas media pembelajaran yang tersedia di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember, Hasil wawancara menunjukkan bahwa fasilitas media pembelajaran masih terbatas. Akibat keterbatasan fasilitas, media yang sering digunakan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember pada pembelajaran intrakurikuler adalah video yang diakses melalui *Smart TV*, begitupun pada pembelajaran kokurikuler atau Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila pendidik juga menggunakan *Smart TV* sebagai sarana pembelajaran.⁹ Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara pada tanggal 09 Januari 2025 kepada ustadz M. Zaenurrozikin, S.Pd. selaku guru kelas IV A mengatakan bahwa media pembelajaran yang biasanya digunakan adalah video yang diakses di youtube melalui *Smart TV*.¹⁰

Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dapat menyebabkan peserta didik mudah bosan dalam pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, pendidik berperan sebagai fasilitator dengan menyediakan fasilitas untuk memudahkan proses belajar mengajar. Selain itu, pendidik

⁸ Observasi di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember, 11 September 2024.

⁹ Khoirun Nisa, diwawancara oleh Penulis, Jember, 11 September 2024.

¹⁰ M. Zaenurrozikin, diwawancara oleh Penulis, Jember, 09 Januari 2025.

juga bertanggung jawab merancang media pembelajaran, menyediakan sumber belajar dan materi ajar, serta menjalin komunikasi yang efektif.¹¹

Oleh karena itu, pendidik perlu memiliki pengetahuan dan pemahaman yang memadai tentang media pembelajaran.¹² Pendidik setidaknya perlu memanfaatkan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana, namun sangat penting dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. selain mampu memanfaatkan alat-alat yang tersedia, pendidik juga dituntut untuk menciptakan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.¹³

Dengan demikian media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk mempermudah pembelajaran dan membantu pendidik dalam menyampaikan materi. Berdasarkan pandangan Hamalik yang terdapat dalam buku karya Azhar Arsyad mengenai media pembelajaran, pemanfaatan media dalam kegiatan belajar mengajar mampu meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik, serta memberikan dampak psikologis kepada mereka.¹⁴

Media pembelajaran diorama adalah salah satu pilihan menarik yang dapat mendukung peserta didik dalam memahami konsep kewirausahaan.

¹¹ Elsa Guslia Meri and Dea Mustika, "Peran Guru Dalam Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 4 (2022): 203, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5197>.

¹² Siti Nur Azizah, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits," *Jurnal Literasiologi* 6, no. 1 (2021): 68, <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v6i1.242>.

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran; Edisi Revisi*, 2019th ed. (Jakarta: Rajawali Press, n.d.), 2.

¹⁴ Azhar Arsyad, 19.

Diorama dapat memberikan gambaran visual yang menarik dan jelas mengenai situasi kewirausahaan, sehingga peserta didik dapat lebih mengerti dan memahami materi tentang kewirausahaan. Dengan menampilkan informasi dalam format tiga dimensi, diorama tidak hanya membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik tetapi juga dapat menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.¹⁵

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran diorama berpengaruh dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sujannah Diah Saputri penerapan media diorama dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dengan mudah.¹⁶ Penelitian yang dilakukan Zulkifli menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran diorama dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.¹⁷ Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Umi Rasidania juga menunjukkan bahwa media pembelajaran diorama layak digunakan dalam proses pembelajaran.¹⁸

¹⁵ Muhammad Mushfi El Iq Bali and Siti Fatimatuz Zahroh, "Implementasi Media Diorama Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa," *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (December 30, 2023): 2944, <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.700>.

¹⁶ Sujannah Diah Saputri, "Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas IV Di SDN 089 Bengkulu Utara" (Skripsi, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022).

¹⁷ Zulkifli, "Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Tema 8 Untuk Siswa Kelas V Di MI Al-Hidayah Pulau Kukusan" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2020).

¹⁸ Umi Rosidania, "Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pasatwa (Papan Taman Satwa) Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023).

Media diorama merupakan pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas. Di dalam diorama terdapat benda tiga dimensi yang berukuran kecil seperti rumah-rumahan, orang-orangan, dan lain-lain. Media diorama yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran visual tiga dimensi dengan jenis yaitu media pembelajaran diorama terbuka. Adanya media tersebut akan menumbuhkan minat peserta didik untuk aktif dalam aktivitas belajarnya.¹⁹

Keunikan dari media pembelajaran diorama ini dapat digunakan dengan atau tanpa bantuan perangkat elektronik, karena pada media ini terdapat kode QR yang berisikan materi yang lebih beragam. Dengan adanya kode QR peserta didik dapat mengakses materi melalui perangkat elektronik. Tetapi apabila tidak tersedia perangkat elektronik, media tetap bisa digunakan sebagai media visual tiga dimensi yang nyata. Situasi ini menjadikan media pembelajaran diorama sebagai media yang begitu fleksibel karena dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran diorama ini bertujuan untuk menghasilkan alat bantu yang efisien dalam mendukung Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, terutama dalam Tema Kewirausahaan. Oleh karena itu, diorama diharapkan dapat berfungsi sebagai media yang kreatif untuk

¹⁹ Atika Dwi Evitasari and Mariam Sri Aulia, "Media Diorama Dan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* 3, no. 1 (2022): 2, <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013>.

menyajikan materi kewirausahaan dengan cara yang lebih menarik dan efektif, serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan alasan diatas, maka dari itu peneliti tertarik mengambil judul Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dengan Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana produk pengembangan Media Pembelajaran Diorama sebagai media pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan Media Pembelajaran Diorama sebagai media pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran diorama pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, demikian tujuan penelitian ini dilakukan:

1. Untuk menghasilkan produk dan mendeskripsikan proses pengembangan Media Pembelajaran Diorama sebagai media pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan pengembangan Media Pembelajaran Diorama sebagai media pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan pengembangan Media Pembelajaran Diorama sebagai media pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta

Islam Ulul Albab Jember

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang akan peneliti kembangkan nantinya akan dipelajari dalam bentuk media diorama, dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk 3D yaitu produk yang berasal dari triplek yang alasnya berbentuk segi empat berukuran 40x40 cm, kemudian diatasnya terdapat rumah terbuat dari triplek serta beberapa jenis usaha.

2. Terdapat pohon-pohon dan rumput serta orang-orangan
3. Memudahkan pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran
4. Media terbuat dari triplek sehingga bisa awet dan dapat digunakan berulang tidak hanya sekali pakai.
5. Media diorama bersifat konkret (nyata) sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Terdapat beberapa manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini, diantaranya lain:

1. Manfaat Teoritis

Dengan penelitian ini, penulis berharap supaya penelitian ini dapat menjadi rujukan teoritis dan dapat memberikan manfaat sebagai acuan lembaga sekolah yang menjadikan media pembelajaran sebagai penunjang keberhasilan pada pembelajaran, serta sebagai bahan referensi bagi peneliti yang relevan.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Peserta Didik

- a. Sebagai pembelajaran kontekstual dimana media ini memungkinkan peserta didik memahami konsep kewirausahaan melalui visualisasi yang konkret.

2) Bagi pendidik

- a. Media ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing peserta didik dalam membangun pemahaman peserta didik
- b. Membantu mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas, serta menjadikannya sebagai inovasi atau pengetahuan tambahan untuk meningkatkan kreativitas dalam menciptakan media pembelajaran.

3) Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi masukan dan evaluasi untuk mendukung pembelajaran yang efektif dan juga mengembangkan budaya sekolah yang inovatif dan berorientasi pada masa depan, serta memberikan manfaat dan dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

4) Bagi peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran diorama pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila khususnya pada Tema Kewirausahaan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi dari penelitian yang dikembangkan, diantara lain:

- a. Media pembelajaran diorama menarik.
- b. Media pembelajaran diorama dibuat dengan harapan memudahkan peserta didik dalam memahami kewirausahaan.

- c. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media diorama mudah dicari.
- d. Produk juga dilengkapi kode QR yang berisi video pembelajaran.

2. Keterbatasan Penelitian

Beberapa keterbatasan dari penelitian yang dikembangkan sebagai berikut:

- a. Produk hanya digunakan pada tahap pengenalan saja pada pembelajaran Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.
- b. Membutuhkan waktu yang cukup lama.
- c. Jenis usaha yang ditampilkan pada media pembelajaran diorama terbatas.

Berdasarkan asumsi dan keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan media diorama, dapat disimpulkan bahwa meskipun media ini memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

terutama dalam konteks Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Kewirausahaan, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan. Keterbatasan dalam hal waktu, sumber daya, serta keahlian teknis dapat menjadi tantangan dalam pengembangan dan penerapan media diorama secara efektif di lingkungan pendidikan.

Oleh karena itu, diperlukan strategi yang matang, ketersediaan fasilitas yang memadai, serta pelatihan bagi pendidik agar media diorama dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, meskipun terdapat kendala, diorama tetap bisa menjadi inovasi

yang berperan penting dalam mendukung pembelajaran interaktif dan kreatif jika dikembangkan dengan baik.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional menjelaskan mengenai pengertian-pengertian penting yang menjadi titik perhatian penelitian ini. Definisi operasional dimaksud agar terhindar dari kemungkinan adanya salah dalam penafsiran makna dalam memahami skripsi ini, maka penulis memberi pengertian yang terdapat pada judul skripsi tersebut sebagai berikut:

1. Diorama

Diorama adalah pemandangan tiga dimensi yang dibuat dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu kejadian atau fenomena yang menunjukkan suatu aktivitas. Dalam diorama terdapat benda-benda tiga dimensi dalam ukuran kecil pula. Benda-benda kecil itu berupa orang-orangan, pohon-pohonan, rumah-rumahan, dan lain-lain sehingga tampak seperti dunia sebenarnya dalam ukuran kecil.

2. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila merupakan kegiatan kokurikuler berbasis proyek yang dirancang untuk memperkuat upaya pencapaian kompetensi dan karakter sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila, yang disusun berdasarkan kompetensi standar lulusan Indonesia. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila merupakan pengalaman belajar lintas disiplin dalam mengamati dan memikirkan

solusi permasalahan diingkungan sekitar dalam rangka penguatan berbagai kompetensi dalam Profil Pelajar Pancasila.

Dengan demikian, yang dimaksud dari judul Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember merupakan proses pengembangan media pembelajaran berupa diorama yang menggambarkan beberapa usaha yang terdapat pada lingkungan sekitar peserta didik. Beberapa usaha tersebut di visualisasikan dalam media diorama dengan harapan peserta didik dapat memahami konsep kewirausahaan secara lebih konkret dan kontekstual. Selain itu media ini dapat meningkatkan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan serta memudahkan peserta didik dalam mengingat materi kewirausahaan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Peneliti mencantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang hendak dilaksanakan, penelitian terdahulu dijadikan sebagai salah satu referensi dalam pelaksanaan penelitian. Hal ini bertujuan untuk memperluas wawasan teoritis serta memperkuat kajian dalam penelitian yang sedang dilakukan. Berikut merupakan penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini:

- 1) Skripsi yang ditulis oleh Zulkifli Tahun 2020 berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Tema 8 Untuk Siswa Kelas V di Mi Al-Hidayah Pulau Kukusan”.²¹

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran diorama sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Borg dan Gall.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V di MI Al-Hidayah Pulau Kukusan. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, angket dan dokumentasi.

²¹ Zulkifli, “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Tema 8 Untuk Siswa Kelas V Di MI Al-Hidayah Pulau Kukusan” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2020).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran diorama mendapatkan nilai dari hasil validasi yaitu dari ahli media memperoleh skor 3,78 dengan kategori valid, validasi ahli materi 4,8 dengan kategori valid, validasi guru 3,9 dengan kategori valid. Sedangkan hasil dari respon peserta didik setelah uji coba kelompok kecil di sekolah MI Al-Hidayah Pulau Kukusan (NTT) di kelas V mendapatkan nilai 96%. Dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Tema 8 Untuk Siswa Kelas V di Mi Al-Hidayah Pulau Kukusan dapat di katakan praktis karena dilihat dari hasil yang diperoleh dalam kategori sangat valid.

- 2) Skripsi yang ditulis oleh Sujannah Dian Saputri Tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas IV SDN 089 Bengkulu Utara”²²

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Pembelajaran Diorama tiga dimensi yang terintegrasi nilai-nilai karakter. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan model ADDIE.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 089 Bengkulu Utara. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media diorama tiga dimensi memperoleh presentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak dari ahli materi, dari ahli media memperoleh presentae sebesar 100%

²² Sujannah Diah Saputri, “Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas IV Di SDN 089 Benkulu Utara” (Skripsi, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022).

dengan kategori sangat layak. Selanjutnya dari respon peserta didik memperoleh presentase sebesar 93,4% dengan kategori sangat setuju, dan uji coba dua orang respon guru kelas IV memperoleh presentase sebesar 93,3% dengan kategori sangat setuju. Dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran diorama tiga dimensi yang terintegrasi nilai-nilai karakter dapat dikatakan layak berdasarkan hasil uji kelayakan dan kepraktisan yang diperoleh dalam kategori valid.

- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Umi Rasidania Tahun 2023 yang berjudul” Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pataswa (Papan Taman Satwa) Pada Pembelajaran IPA Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Syafi’iyah Pancakarya Ajung-Jember”²³

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Pembelajaran Diorama untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE (Anlysis, design, development, implementation, evaluation)*.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Syafi’iyah Pancakarya Ajung-Jember. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observai, wawancara, angket dan dokumentasi.

Hasil validasi ahli media memperoleh presentase sebesar 96% dengan kategori sangat valid, validasi ahli materi memperoleh presentase sebesar

²³ Umi Rosidania, “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pasatwa (Papan Taman Satwa) Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah-Syafi’Iyah Pancakarya Ajung-Jember” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023).

94% dengan kategori sangat valid, validasi ahli pembelajaran memperoleh presentase 98% dengan kategori sangat valid, hasil respon peserta didik memperoleh presentase 87% dengan kategori sangat efektif.

- 4) Jurnal yang ditulis oleh Nugraheni Rachmawati, Arita Marini, Maratun Nafiah, Iis Nurasih Tahun 2022 yang berjudul “Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Implementasi Kurikulum Prototipe di Sekolah Penggerak Jenjang Sekolah Dasar”.²⁴

Tujuan dari penelitian ini ditemukan beberapa kajian tentang pelaksanaan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, yaitu: 1) kajian tentang Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, 2) kajian tentang alur penentuan dalam memilih elemen dan sub elemen Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar 3) kajian tentang *assessment* Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Fokus penelitiannya adalah untuk mendeskripsikan secara konseptual bagaimana penguatan projek profil pelajar pancasila diimplementasi pada kurikulum prototipe di sekolah penggerak jenjang SD.

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian studi kepustakaan (*Library Research*). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam artikel ini adalah mengkaji jurnal, buku, artikel literatur juga dokumen lain yang sesuai dengan masalah penelitian.

Hasil temuan temuan pada proses pengumpulan data, didokumentasikan kemudian di analisis dan disajikan secara deskriptif.

²⁴ Nugraheni Rachmawati et al., “Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Impelementasi Kurikulum Prototipe Di Sekolah Penggerak Jenjang Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (March 28, 2022): 3613–25, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2714>.

- 5) Jurnal yang ditulis oleh Sri Yuliastuti, Isa ansori, Moh. Fathurrahman Tahun 2022 dengan judul “Pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Tema Kewirausahaan Kelas 4 SD Labschool UNNES Kota Semarang”.²⁵

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Tema Kewirausahaan, jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Labschool UNNES Kota Semarang. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dokumentasi, dan melakukan pencatatan lapangan.

Hasil penelitian menunjukkan pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan Tema Kewirausahaan Kelas 4 SD Labschool UNNES dilaksanakan dengan baik dan memperoleh antusias yang tinggi dari siswa.

Tabel 2.1
Perbedaan dan Persamaan Penelitian

No	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan	
				Dahulu	Sekarang
1	2	3	4	5	6
1.	Zulkifli 2020	Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Tema 8 Untuk Siswa kelas V	Mengembangkan media pembelajaran diorama dengan menggunakan	-Penelitian terdahulu mengembangkan media pembelajaran diorama siklus	-Penelitian saat ini mengembangkan media pembelajara diorama yang

²⁵ Sri Yuliastuti, Isa Ansori, and Moh Fathurrahman, “Pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Tema Kewirausahaan Kelas 4 SD Labschool UNNES Kota Semarang,” *Lembaran Ilmu Kependidikan* 51, no. 2 (2022): 76, <https://doi.org/10.15294/lik.v51i2.40807>.

		Di MI Al-Hidayah Pulau Kukusan	n metode R&D model ADDIE	air yang bahan utamanya merupakan kayu dengan ukuran 60x40 cm -Media diorama ini memuat materi siklus air	menggunakan bahan utama triplek yang memiliki ukuran 40x40 cm -Media diorama ini memuat materi kewirausahaan
2	Sujanah Dian Saputri 2022	Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas IV Di SDN 089 Bengkulu Utara	Mengembangkan media pembelajaran diorama dengan menggunakan metode R&D model ADDIE	- Penelitian terdahulu mengembangkan media pembelajaran diorama tiga dimensi berbahan tripek yang berukuran 60x40 cm - Media diorama dikembangkan pada mata pelajaran tematik materi nilai-nilai karakter	-Penelitian saat ini mengembangkan media pembelajaran diorama yang menggunakan bahan utama triplek yang memiliki ukuran 40x40 cm -Media diorama ini memuat materi kewirausahaan
3	Umi Rasidania 2023	Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pataswa (Papan Taman Satwa) Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah – Syafi'iyah		- Penelitian terdahulu mengembangkan media pembelajaran diorama papan taman satwa yang berbahan utama triplek dengan ukuran 40x50 -Media diorama ini	-Penelitian saat ini mengembangkan media pembelajaran diorama yang menggunakan bahan utama triplek yang memiliki ukuran 40x40 cm

		Pancakarya Ajung-Jember		memuat materi ekosistem	-Media diorama ini memuat materi kewirausahaan
4	Nugraheni Rachmawati , Arita Marini, Maratun Nafiah, Iis Nurasiah 2022	Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Implementasi Kurikulum Prototipe di Sekolah Penggerak Jenjang Sekolah Dasar	- Membahas tentang Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila	-Penelitian terdahulu hanya fokus pada implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, dan tidak mengembang- kan media pembelajaran	-Penelitian saat ini mengembang- kan media pembelajaran diorama yang menggunakan bahan utama triplek yang memiliki ukuran alas 40x40 cm -Media diorama ini memuat materi kewirausahaan
5	Sri Yuliasuti, Isa ansori, Moh. Fathurrahman 2022	Pelaksanaan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Tema Kewirausahaan Kelas 4 SD Labschool UNNES Kota Semarang	- Membahas tentang projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Kewirausahaan	-Penelitian terdahulu hanya berfokus pada implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila tema kewirausahaan, dan tidak mengembang- kan media pembelajaran	-Penelitian saat ini mengembang- kan media pembelajaran diorama yang menggunakan bahan utama triplek yang memiliki ukuran alas 40x40 cm -Media diorama ini memuat materi kewirausahaan

Tabel 2.2
Media Pembelajaran Pada Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Kelemahan
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>
1	Zulkifli 2020	Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Tema 8 Untuk Siswa kelas V Di MI Al-Hidayah Pulau Kukusan	-Media pembelajaran diorama hanya bisa digunakan pada materi siklus air -Terdapat elemen yang berbahan kurang tahan lama yaitu styrofoam
2	Sujanah Dian Saputri 2022	Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas IV Di SDN 089 Bengkulu Utara	-Warna yang digunakan kurang menarik -Terdapat elemen yang berbahan tidak tahan lama, yaitu kertas
3	Umi Rasidania 2023	Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pataswa (Papan Taman Satwa) Pada Pembelajaran Ipa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah – Syafi’iyah Pancakarya Ajung-Jember	-Hanya memuat materi komponen ekosistem -Terdapat elemen yang berbahan kurang tahan lama, yaitu tisu -Tampilan kurang menarik
4	Nugraheni Rachmawati, Arita Marini, Maratun Nafiah, Iis Nurasiah 2022	Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Implementasi Kurikulum Prototipe di Sekolah Penggerak Jenjang Sekolah	-Penelitian ini hanya berfokus pada Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila saja

		Dasar	
5	Sri Yuliasuti, Isa ansori, Moh. Fathurrahman 2022	Pelaksanaan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Tema Kewirausahaan Kelas 4 SD Labschool UNNES Kota Semarang	-Penelitian ini hanya berfokus pada Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila tema Kewirausahaan saja

Berdasarkan dari penelitian terdahulu yang telah diuraikan, Penelitian ini merupakan penyempurna penelitian terdahulu yaitu mengembangkan media pembelajaran diorama pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Kewirausahaan sebagai bagian dari pembelajaran kokurikuler. Semua elemen di dalam media ini menggunakan bahan utama triplek dan *frame* nya terbuat dari kayu sehingga lebih kokoh dan tahan lama, media ini ukurannya tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil sehingga mudah dibawa kemana-mana serta ringan ketika diangkat.

B. Kajian Teori

a. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Istilah “Media” berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah memiliki makna tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media disebut sebagai (وسائل) yang berarti perantara atau alat untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach & Ely yang dikutip dalam buku media

pembelajaran karya Azhar Arsyad, media secara umum dapat diartikan sebagai manusia, materi, atau peristiwa yang membuat peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.²⁶

Menurut Gagne yang dikutip dari jurnal pedagogik media adalah berbagai jenis komponen dan lingkungannya. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun Kembali informasi visual atau verbal.²⁷

Sedangkan menurut Restian & Sari yang dikutip dari Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara media adalah alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga dapat lebih mudah menerima dan memahaminya serta dapat meningkatkan hasil belajar. Selain itu, penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.²⁸

²⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran; Edisi Revisi*, 3.

²⁷ Nenden Nadiah, Imron Fauzi, and Faiqotul Himmah, "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Al-Muhajirin Purwakarta," 2025, 8, <https://doi.org/10.35719/jptpd.v1i1.1>.

²⁸ Nino Indrianto and Kurniawati, "Developing Pop-Up Book Based Media To Improve The First Grader Students' Learning Achievement on The Theme of Natural Event of Min 4 Jember," *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA* 5, no. 2 (February 17, 2020): 280, <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13836>.

Selanjutnya menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) dalam buku media pembelajaran karya Azhar arsyad media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Selain berfungsi sebagai sarana penyampai atau pengantar pesan, media juga sering disebut mediator. Menurut Fleming mediator adalah suatu alat yang berperan dalam menjembatani antara dua pihak.²⁹

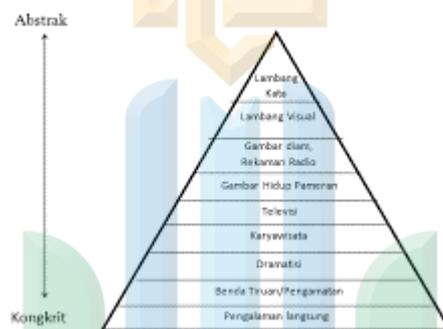
Menurut hamalik yang dikutip dari buku media pembelajaran karya Azhar Arsyad pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi serta merangsang kegiatan belajar peserta didik, selain itu juga dapat membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Pada dasarnya media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dan fakta yang berasal dari sumber informasi kemudian diteruskan kepada si penerima.³⁰

Dari beberapa pendapat yang telah dijelaskan, dapat diketahui media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

²⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran; Edisi Revisi*, 3.

³⁰ Azhar Arsyad, 19.

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (kerucut pengalaman dale).



Gambar 2.1
Kerucut Pengalaman Dale

Kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner. Hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (konkrit), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak).

Semakin ke atas puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Akan tetapi, proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, bisa dimulai dengan pengalaman yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar.³¹

³¹ Azhar Arsyad, 13.

Dari teori tersebut dapat diketahui semakin konkret pengalaman yang diperoleh, semakin besar kemungkinan peserta didik memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Oleh karena itu, pendidik perlu merancang pembelajaran yang melibatkan berbagai pengalaman agar lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi peserta didik sesuai dengan kebutuhan mereka.

2) Fungsi Media Pembelajaran

Menurut, S. Gerlach yang dikutip dalam jurnal publikasi pembelajaran bahwa fungsi media dalam pembelajaran, antara lain:

1. Bersifat Fiksatif, artinya media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan kemudian menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini suatu objek dan kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian hasilnya dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali, atau dapat ditampilkan kembali.
2. Bersifat Manipulatif artinya menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan manipulasi sesuai keperluan, misalnya dirubah: ukurannya, benda yang besar dapat dkecilkan benda yang kecil dapat dibesarkan, kecepatannya, warnanya, serta dapat juga diulang-ulang penyajiannya, sehingga semuanya dapat diatur untuk dibawa keruangan kelas.
3. Bersifat Distributif, artinya bahwa dengan menggunakan media dapat menjangkau sasaran yang lebih luas atau media mampu

menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak. misalnya siaran televisi, radio, dan surat kabar.³²

Derek Rowntree dikutip dari buku media pembelajaran karya Rodhatul Jennah menjelaskan bahwa fungsi media dalam pembelajaran antara lain:

- a) Dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam menerima pesan.
- b) Menimbulkan respon peserta didik dalam menanggapi stimulus yang terkandung dalam media. Lebih mempermudah peserta didik untuk mengulangi pesan yang terdapat dalam media.
- c) Dapat memberikan masukan (umpan balik lebih cepat).
- d) Dapat merangsang peserta didik untuk mengadakan latihan.³³

Dari beberapa pendapat para ahli, dapat diketahui bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang digunakan untuk membantu proses belajar agar materi lebih mudah dipahami dan pembelajaran menjadi lebih menarik.

3) Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Hamalik dikutip dari jurnal pendidikan dan matematika bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses

³² Najwa Rohima, "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa," *Publikasi Pembelajaran*, May 3, 2023, 8, <https://doi.org/10.31219/osf.io/acxe2>.

³³ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, 2009th ed. (Banjarmasin: Antasari Press, n.d.), 20.

belajar dan mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang belajar peserta didik, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.³⁴

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah mempermudah hubungan antara pendidik dengan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Beberapa manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton sebagai berikut:

- a) Penyampaian materi pelajaran dapat diselaraskan
- b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- e) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
- f) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- g) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
- h) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.³⁵

Dari pendapat ahli yang telah dipaparkan, dapat diketahui media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran.

³⁴ Isran Rasyid Karo-Karo and Rohani Rohani, "MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN," *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7, no. 1 (2018): 94, <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.

³⁵ Karo-Karo and Rohani, 94.

Selain mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, penggunaannya sangat penting dalam dunia Pendidikan.

4) Jenis-jenis media pembelajaran

Media pembelajaran menurut indera penerimanya terbagi atas media visual, media audio, dan media audio visual. Jenis-jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a) Media Visual

Media pembelajaran visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Jenis media pembelajaran visual menampilkan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam bentuk-bentuk visual. Selain itu fungsi media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual.³⁶ misalnya: Gambar, Diorama, grafik, dan poster.

Seperti media pembelajaran pada umumnya, media visual juga digunakan sebagai perantara untuk membantu proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran visual khususnya

³⁶ Puji Rahayuningsih, "Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *JPIB : Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd* 1, no. 1 SE-Artikel (2023): 5, <http://ojs.stai-ibnurusyd.ac.id/index.php/jpib/article/view/101>.

mampu menampilkan apa yang seharusnya dan tampilan nyata dari fenomena-fenomena yang dipelajari. Menurut Ulfah yang dikutip dari jurnal *on education* bahwa dengan digunakannya media pembelajaran visual peserta didik tidak lagi hanya bisa membayangkan fenomena-fenomena yang dipelajari, pendidik juga tidak kesulitan menunjukkan apa yang dimaksud dan hendak disampaikan.³⁷ Dikutip dari jurnal Pendidikan Dasar menyatakan bahwa elemen visual, audio, dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, khususnya dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak.³⁸

Hal ini tentu menjadi keunggulan sendiri dari media pembelajaran visual yang memiliki banyak fungsi yang penting jika diterapkan secara baik dan sesuai dalam pembelajaran.

b) Media Audio

Media pembelajaran audio merupakan media yang berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indera pendengaran.³⁹

Misalnya: radio, tape recorder, laboratorium bahasa.

c) Media Audio Visual

³⁷ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 413, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

³⁸ Elok Robiatul Adawiyah, Ahmad Winarno, and Saifaldin Idris Onia, "Effectiveness of Interactive Learning Media Development Based on Articulate Storyline 3 in Elementary School Education," *EDUCARE: Journal of Primary Education* 5, no. 2 (December 1, 2024): 13, <https://doi.org/10.35719/educare.v5i2.253>.

³⁹ Rahayuningsih, "Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," 4.

Media pembelajaran audio visual merupakan media pembelajaran yang menghadirkan unsur audio dan visual secara bersamaan sehingga siswa mendapatkan pesan atau informasi dari visualisasi baik berupa kata-kata atau gambar yang dilengkapi dengan suara. Suara tersebut dapat berupa penjelasan visual yang ditampilkan, dialog atau sekedar efek suara seperti musik. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran sedangkan unsur visual memungkinkan penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi.⁴⁰

Jadi pengajaran melalui audio visual adalah penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata simbol-simbol yang serupa. Media ini dibagi menjadi dua yakni audio visual diam dan audio visual gerak.⁴¹

Pengajaran melalui audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.⁴²

⁴⁰ Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022, 59.

⁴¹ Pagarra et al., 59.

⁴² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran; Edisi Revisi*, 32.

b. Diorama

a) Pengertian

Media diorama adalah media tiga dimensi yang mempunyai ukuran mini yang menjelaskan atau memperagakan suatu kejadian atau fenomena baik yang mempunyai sejarah atau tidak mempunyai sejarah.⁴³ Diorama digunakan sebagai suatu media pembelajaran yang bertujuan untuk menunjang motivasi belajar peserta didik, dengan adanya media diorama peserta didik akan memiliki hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih aktif dan lebih baik.⁴⁴

Hal tersebut diperjelas dengan pendapat Dimiyati dan Moedjiono dalam buku pengembangan media pembelajaran yang ditulis oleh Muhammad hasan dkk bahwa media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan diantaranya memberikan pengalaman secara langsung, menyajikan secara konkrit dan menghindari verbalisme, dapat menunjukkan objek secara utuh,

⁴³ Tri Lestari, "Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Ekosistem Di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2015): 16.

⁴⁴ Yosa Rike Nate, "Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran IPA Kelas V MIN 11 Aceh Tengah" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2023).

baik konstruksi maupun cara kerjanya, dapat diperlihatkan struktur organisasi secara jelas, dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas. Kelemahan dari media sederhana tiga dimensi adalah tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah besar, penyimpanannya memerlukan ruang yang besar dan perawatannya rumit.⁴⁵

Media diorama ini dirancang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran, agar lebih mudah dalam memahami konsep kewirausahaan melalui visualisasi nyata. Dapat diketahui dari tujuan tersebut media diorama termasuk kedalam jenis media visual tiga dimensi.

Adapun media diorama pada penelitian ini termasuk dalam jenis media visual karena dapat menyajikan informasi dalam bentuk gambar tiga dimensi yang menggambarkan objek nyata, sehingga dapat membantu peserta didik dalam mengamati dan memahami materi kewirausahaan secara konkret.

b) Jenis -jenis Media Diorama

Diorama dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

1. Diorama tertutup, yaitu diorama model ini dibatasi oleh dinding samping kanan, kiri dan belakang atau seringkali ditambah dengan dinding atas atau atap untuk menggambarkan

⁴⁵ Hasan Muhammad Dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran*, 2021st ed. (Jawa Tengah: Tahta Media Group, n.d.), 98.

keadaan langit, sehingga hanya dapat dilihat dari arah depannya saja.

2. Diorama terbuka, yaitu model diorama ini tidak dibatasi oleh dinding- dinding seperti pada diorama tertutup dan lipat. Sehingga komponen atau objek-objek dapat dipegang oleh pengguna.
3. Diorama lipat, yaitu model diorama ini dibuat pada lembaran kertas yang berbentuk tga dinding yang menyatu. Diorama ini tidak dibatasi oleh bidang datar atau alas.⁴⁶

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran diorama terbuka, Media diorama terbuka adalah model tiga dimensi tanpa pembatas seperti kaca atau bingkai, sehingga peserta didik dapat melihat dan menyentuhnya langsung.

Media ini digunakan dalam pembelajaran untuk membuat materi kewirausahaan lebih menarik dan mudah dipahami melalui pengalaman visual dan interaktif.

c) Fungsi Penggunaan Media Diorama:

1. Mempelajari benda-benda yang tidak bisa diakses secara fisik
2. Meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik
3. Menarik minat peserta didik terhadap apa yang dipelajari

⁴⁶ Sumanto, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2018th ed. (Surabaya: Jakad Publishing, n.d.), 156–57.

4. Tidak menimbulkan kebosanan pada saat pembelajaran.⁴⁷

Media pembelajaran diorama membantu peserta didik memahami materi kewirausahaan, meningkatkan motivasi belajar, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

d) Kelebihan dan kekurangan

1. Kelebihan

Adapun kelebihan penggunaan media pembelajaran diorama:

- 1) Melatih kemampuan berpikir kreatif melibatkan keaktifan peserta didik dalam memecahkan masalah, baik secara berkelompok maupun mandiri.⁴⁸

- 2) Diorama memperlihatkan konsep kewirausahaan secara konkret melalui visualisasi 3D untuk peserta didik memahaminya dengan lebih baik. Contoh: peserta didik dapat melihat gambaran jenis-jenis usaha, produk, atau proses produksi dalam konteks yang nyata.

- 3) Media diorama memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan materi secara langsung.

2. Kekurangan

Adapun kekurangan media pembelajaran diorama:

- 1) Membutuhkan keterampilan

⁴⁷ Dewi Nur Affiah, Aan Widiyono, and Syailin Nichla Choirin Attalina, "Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 3 (2022): 529, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4374>.

⁴⁸ Umi Fadhilah and Dina Prasetyowati, "Penerapan Model PjBL Berbantuan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Dimensi Kreatif Peserta Didik Kelas IV SD 1 Panjang," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, vol. 1, (2023), 22.

- 2) Proses pembuatannya memakan waktu
- 3) Membutuhkan kreatifitas tinggi

Meskipun memiliki beberapa kekurangan, media pembelajaran diorama tetap bisa menjadi media pembelajaran yang efektif jika dirancang dengan baik dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa serta kondisi pembelajaran.

c. **Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila**

1. **Pengertian**

Pasca pelantikan Nadiem Makarim pada 23 Oktober 2019 sebagai Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Indonesia, Nadiem Makarim telah membuat beberapa kebijakan serta berbagai program-program unggul yang berhubungan dengan pendidikan di Indonesia. Salah satu di antara unggulannya adalah kurikulum merdeka yang telah diluncurkan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi pada 11 Februari 2022 secara daring. Dan dalam siaran pers pada 25 Juli 2022, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Ristek dan Teknologi memastikan bahwa implementasi kurikulum merdeka tetap berjalan sebagaimana rencana dimulai pada tahun ajaran 2022/2023.⁴⁹

Nadiem Anwar Makarim dikutip dari website Direktorat jenderal Pendidikan vokasi mengatakan, terobosan yang

⁴⁹ Ineu Sumarsih et al., "Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 8249, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3216>.

diluncurkan merupakan sebuah jembatan akses bagi guru untuk menyalurkan kreativitas serta membangun ekosistem pendidikan dalam mengejar ketertinggalan atas *learning loss* yang diakibatkan oleh pandemi covid-19.⁵⁰

Struktur kurikulum dalam kurikulum merdeka dibagi menjadi dua kegiatan utama, yaitu kegiatan pembelajaran intrakurikuler yang merupakan kegiatan rutin dan terjadwal berdasarkan muatan pelajaran yang terstruktur dan kegiatan pembelajaran melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.⁵¹

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila adalah suatu kebaruan yang signifikan dalam Kurikulum Merdeka sebab sebelumnya pembelajaran berbasis proyek tidak diatur oleh pemerintah tetapi mengandalkan inisiatif guru untuk menggunakan pendekatan tersebut. Perancangan pembelajaran berbasis proyek bukanlah hal yang sederhana dan mudah dilakukan.⁵²

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2022 Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila adalah pembelajaran kokurikuler untuk mengamati dan memikirkan solusi terhadap

⁵⁰ Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi, "KEMDIKBUDRISTEK Luncurkan Kurikulum Merdeka," n.d., <https://vokasi.kemdikbud.go.id/read/b/kemdikbudristek-luncurkan-kurikulum-merdeka>

⁵¹ Muhammad Ikram, "Implementasi Manajemen Kurikulum Merdeka Belajar Di SMP Negeri 2 Parepare," *Education Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam (Edium)* 1, no. 1 (2023): 24, <https://doi.org/10.35905/edium.v1i1.6359>.

⁵² Yogi Anggraena et al., *Kajian Akademik Kurikulum Untuk Pemulihan Pembelajaran, Pusat Kurikulum Dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi* (Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021), 58.

permasalahan lingkungan serta untuk menguatkan kompetensi Profil Pelajar Pancasila. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila merupakan upaya pemerintah untuk meningkatkan karakter peserta didik sesuai dengan nilai Pancasila.⁵³

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila yang disingkat P5 adalah pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai karakter dan kemampuan yang dibangun dalam kehidupan sehari-hari dan terdapat dalam diri peserta didik yang diterapkan pada tingkat satuan pendidikan. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila ini merupakan salah satu upaya dalam mewujudkan peserta didik yang mencerminkan Pelajar Pancasila dengan melibatkan enam dimensi utama seperti beriman bertakwa kepada Tuhan yang maha esa dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

d. Tema Proyek Penguatan profil Pelajar Pancasila (P5)

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi telah menetapkan tema untuk proyek yang akan diterapkan pada satuan pendidikan, namun tetap dapat berubah setiap tahunnya. Pada tahun 2021/2022, telah tujuh tema berdasarkan isu prioritas oleh Peta Jalan Pendidikan

⁵³ Nisa Rosjanah and Siti Maryatul Kiptiyah, "Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Kegiatan Pembelajaran Intrakurikuler Dan Kokurikuler Di SD N Jumeneng Kabupaten Sleman," *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 8, no. 2 (2024): 356, <https://doi.org/10.30651/else.v8i2.22250>

Nasional 2020-2035, *Sustainable Development Goals*, dan dokumen lain yang relevan.⁵⁴ Adapun tujuh tema tersebut diantaranya:

a. Gaya Hidup Berkelanjutan (SD-SMA)

Tema Gaya Hidup Berkelanjutan berkaitan dengan perilaku individu terhadap lingkungan sekitar yang diterapkan secara terus-menerus atau dalam jangka waktu yang panjang, dengan mempertimbangkan hal-hal yang mendukung dan tidak ada tindakan yang dapat merusak lingkungan sekitar.

b. Kearifan Lokal (SD-SMA)

Tema kearifan lokal ini berhubungan dengan budaya (*culture*) yang berkembang dalam masyarakat. Tema ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan menggali dengan mempelajari dan mengembangkan budaya dan kearifan lokal masyarakat atau lingkungan sekitar.

c. Bhinneka Tunggal Ika (SD-SMA)

Tema ini berhubungan dengan pemahaman dan pembelajaran dalam membangun dialog yang saling menghargai terkait keragaman kelompok agama dan kepercayaan masyarakat lokal di Indonesia beserta nilai-nilai yang dianutnya.

d. Bangunlah Jiwa dan Raganya (SMP-SMA)

⁵⁴ Adi Darma Surya and Aysha Pebrian, "Bedah Kurikulum Prototipe Sebagai Upaya Pemulihan Pembelajaran Pasca Pandemi" (Jawa Timur: CV. Dewa Publishing Redaksi, 2022), 38–46.

Tema ini berfungsi untuk membangun dan meningkatkan kesadaran serta keterampilan untuk menjaga kesehatan fisik dan mental untuk diri sendiri dan juga orang lain.

e. Suara Demokrasi (SMP-SMA)

Dalam tema ini peserta didik diperkenalkan dengan konsep demokrasi, yang tercantum dalam sila ke empat Pancasila. Dalam lingkungan satuan pendidikan, sistem demokrasi dan pemerintahan yang diterapkan pada negara Indonesia dapat diimplementasikan dalam berbagai aspek, tidak terbatas dengan proses pemilihan umum dan pengambilan kebijakan.

f. Rekayasa dan Teknologi (SD-SMA)

Pada tema ini mengajarkan peserta didik untuk bernalar kritis, kreatif, inovatif dan empati untuk mencipta produk berbasis teknologi yang memudahkan aktivitas mereka sendiri

dan orang-orang di sekitarnya melalui hasil karya yang dihasilkan.

g. Kewirausahaan (SD-SMA)

Pada tema ini memungkinkan peserta didik untuk mengenali potensi ekonomi lokal serta tantangan dalam mengembangkan, sekaligus memahami kaitannya dengan kesejahteraan lingkungan, sosila, dan masyarakat. Melalui kegiatan kewirausahaan ini, peserta didik bisa menumbuhkan kreativitas dan jiwa kewirausahaan.

Secara keseluruhan, pemilihan tema P5 yang tepat dapat memberikan dampak positif yang signifikan bagi perkembangan karakter dan keterampilan peserta didik, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dunia nyata dengan lebih percaya diri dan terampil.

Pada penelitian ini, peneliti memilih tema kewirausahaan karena tema ini membantu peserta didik mengenali peluang usaha di sekitar mereka dan memahami tantangan dalam mengembangkannya. Melalui kegiatan kewirausahaan, peserta didik dapat mengembangkan kreativitas dan belajar berpikir inovatif. Mereka juga berlatih mengambil keputusan dan memecahkan masalah, yang berguna untuk masa depan mereka.

Dengan memilih tema ini, diharapkan peserta didik tidak hanya memahami konsep kewirausahaan, tetapi juga memiliki semangat untuk mencoba dan mengembangkan ide-ide usaha sendiri.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran diorama untuk Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D). Menurut Sugiyono, metode R&D adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitasnya. Proses ini dimulai dengan analisis kebutuhan peserta didik sesuai dengan kebutuhan tersebut. Selain itu, penting untuk menguji efektivitas produk untuk memastikan bahwa produk tersebut berguna pada masyarakat luas. Oleh karena itu, R&D ini merupakan penelitian yang bersifat vertikal atau bertahap.⁵⁵

Penelitian perkembangan adalah jenis penelitian yang dapat berfungsi sebagai jembatan atau solusi antara penelitian dasar dan penelitian terapan.⁵⁶

Terdapat beberapa model dalam penelitian R&D yang dapat digunakan dalam penelitian jenis pengembangan, di antaranya: Dick dan Carey,

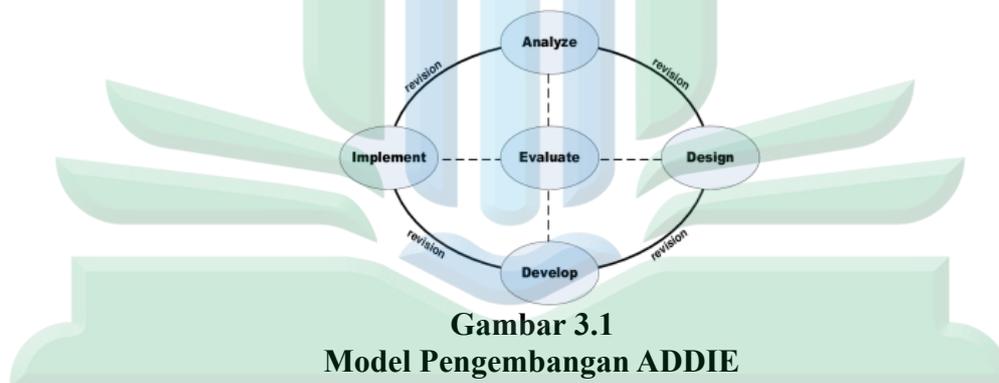
ADDIE, Borg dan Gall, Hannafin dan Peck, Pengembangan 4D.

Model yang dipilih untuk digunakan dalam penelitian ini ialah model ADDIE. Model penelitian dan pengembangan jenis ADDIE merupakan

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2017th ed. (Bandung: Alfabeta, n.d.), 297.

⁵⁶ Okpatrioka, "Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 7, <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>

jenis model yang memiliki landasan pada pendekatan sistem yang efisien dan efektif. Proses dalam model penelitian ini sifatnya interaktif dan setiap fase menghasilkan evaluasi untuk pengembangan pada fase berikutnya. Model ADDIE memiliki keunggulan jika dibanding dengan model penelitian dan pengembangan yang lain, yakni struktur tahapan yang sederhana dan tersistem sehingga memudahkan para peneliti untuk memecahkan suatu problematika dalam dunia pendidikan melalui penelitian pengembangan yang dilakukan.



Gambar 3.1
Model Pengembangan ADDIE

Dalam melaksanakan penelitian pengembangan model ADDIE terdapat beberapa langkah yang perlu diperhatikan, sebagai berikut:

1. Analyze, yakni dengan mengidentifikasi problematika yang dihadapi lembaga setempat dalam pembelajaran serta menganalisis kebutuhan di kelas, baik peserta didik maupun pendidik.
2. Design, yakni dengan mulai merancang dan melakukan pendesainan terkait produk apa yang dibutuhkan dalam kelas melalui metode pengujian yang sesuai.

3. Development, yakni melakukan pengembangan terkait produk yang telah didesain sedemikian rupa. Menciptakan sesuatu yang baru jika produk yang dipilih belum pernah ada atau digunakan sebelumnya. Juga dapat mengembangkan produk yang telah ada menjadi lebih baik disesuaikan dengan kondisi lapangan dan zaman.
4. Implementation, yakni menerapkan produk yang telah didesain dan dikembangkan setelah melalui revisi dari para ahli atau validator produk.
5. Evaluation, yakni tahap untuk menilai kualitas dan mengukur sejauh mana produk tersebut berdampak pada pembelajaran.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Dalam hal ini, para peneliti akan menggunakan model pengembangan ADDIE, desain instruksional inovatif yang mengemas proses pembelajaran yang sistematis, efektif, dan efisien dalam langkah-langkah pembelajaran.⁵⁷

Salah satu fitur dari model ini adalah desain proses pembelajaran global yang memfasilitasi pembuatan media instruksional untuk pembelajaran berorientasi kelas dan pembelajaran daring.⁵⁸

Model ADDIE adalah kerangka dasar praktis untuk penciptaan kegiatan pendidikan. Proses ini dapat diterapkan dalam konteks yang berbeda karena strukturnya yang universal.

⁵⁷ Aminol Rosid Abdullah, *Pengembangan Bahan Ajar*, 2022nd ed. (Malang: Cv. Literasi Nusantara Abadi, n.d.), 71.

⁵⁸ Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan R&D*, 2019th ed. (Malang: Cv. Literasi Nusantara Abadi, n.d.), 39.

Langkah-langkah yang diambil dalam proses R&D untuk membuat produk melalui pendekatan ADDIE adalah sebagai berikut.

1. Analisis (*Analyze*)

Langkah awal pada model ADDIE merupakan analisis, analisis ini dibagi menjadi dua tahap yakni analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

a. Tahap analisis kinerja

Peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi dan mengetahui permasalahan terkait pembelajaran pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember, seperti media yang sering digunakan, metode pembelajaran apa yang sering diterapkan dan strategi yang sering digunakan pendidik. Hasil wawancara yang dilakukan kepada ustadz M. Zaenurrozikin, S.Pd. menyatakan bahwa kendala yang dihadapi guru salah satunya adalah keterbatasan media yang digunakan dalam pembelajaran Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila sehingga membuat peserta didik kurang terlibat aktif dalam pembelajaran.⁵⁹

Media yang biasanya digunakan pendidik merupakan *Smart TV*, namun penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi hanya akan membuat peserta didik merasa cepat bosan sehingga tidak memberikan pemahaman yang kompleks dan secara aktif melibatkan

⁵⁹ M. Zaenurrozikin, diwawancara oleh Penulis, jember 09 Januari 2025.

peserta didik. Maka ditemukan solusinya melalui perbaikan atau penciptaan media pembelajaran baru.

b. Tahap analisis kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan analisis media pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik dan yang sangat dibutuhkan peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan Tema Kewirausahaan. Dalam penyampaian materi kewirausahaan dibutuhkan media yang dapat memvisualisasikan materi kewirausahaan dengan baik. Selain itu, peserta didik kelas IV merupakan anak-anak yang perkembangan kognitifnya masuk dalam perkembangan operasional konkret yakni usia 7-11 tahun yang dimana mereka belum bisa berfikir secara abstrak, maka dibutuhkan media pembelajaran yang sifatnya konkret atau nyata.

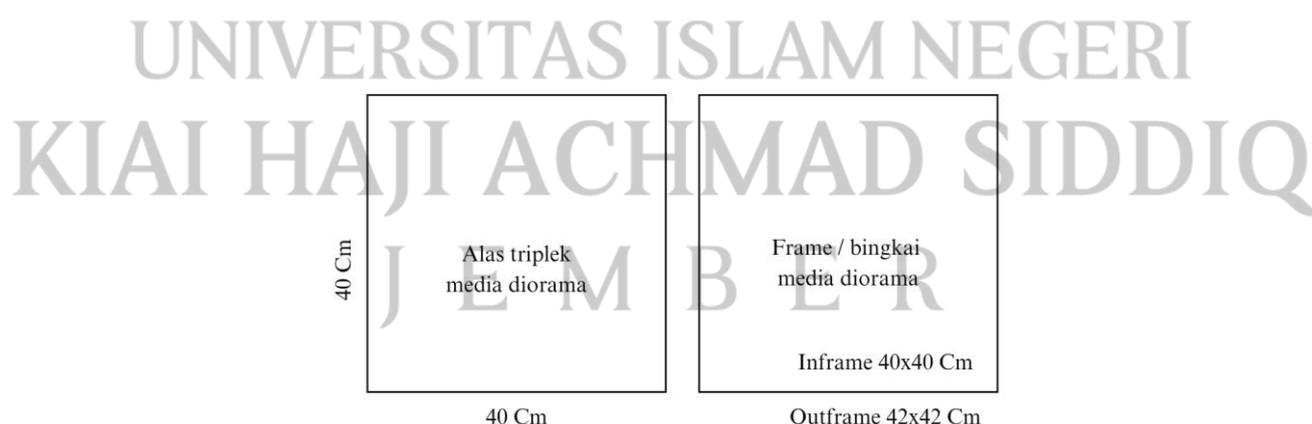
Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran tiga dimensi dalam diorama ini merupakan media yang sesuai untuk mengatasi kendala yang dihadapi pendidik dan peserta didik Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember.

2. Perencanaan (*Design*)

Pada tahap perencanaan, peneliti membuat rencana untuk media pembelajaran yang akan dibuat, yaitu media pembelajaran diorama. Jenis diorama yang dirancang oleh para peneliti adalah diorama terbuka, yang tidak memiliki dinding pemisah, seperti diorama tertutup yang dapat

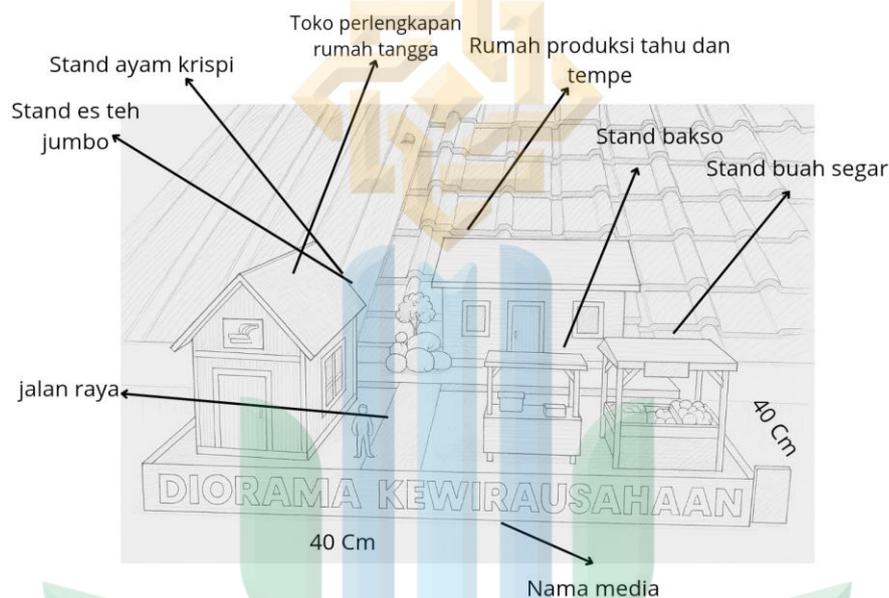
dilipat, memungkinkan pengguna dapat menyentuh komponen didalamnya. Pada tahap ini, peneliti mulai dengan mengembangkan konsep desain berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dan kemudian mengidentifikasi alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat diorama. Bahan utama dari media diorama tersebut adalah triplek. Alat dan bahan dipilih dengan memperhatikan kemudahan penggunaan, ketersediaan, serta menyesuaikan media yang akan dikembangkan. Media diorama ini dikembangkan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, kreatif, dan menarik. Dengan adanya media pembelajaran berupa diorama, diharapkan peserta didik dapat lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi dan simulasi yang berkaitan dengan Tema Kewirausahaan.

Adapun desain alas diorama adalah sebagai berikut:



Gambar 3.2
Desain Alas Media Diorama

Gambaran media pembelajaran diorama sebagai berikut:



Gambar 3.3
Gambaran Media Pembelajaran Diorama

3. Pengembangan (*Development*)

Pada fase pengembangan, peneliti mengubah rancangan media pembelajaran menjadi wujud nyata yang siap diuji. Tahapan ini meliputi pembuatan media diorama serta pelaksanaan percobaan produk yang melibatkan tiga validator yang kompeten dibidangnya. Validator yang berpartisipasi terdiri dari tiga orang ahli: ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran (guru kelas). Peneliti mempersiapkan angket untuk validasi produk agar bisa memperoleh penilaian dan masukan dari validator terkait media yang telah dikembangkan. Angket ini bertujuan untuk menilai aspek-aspek yang terdapat dalam diorama, termasuk kecocokan media, kelayakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Hasil dari proses validasi ini akan dimanfaatkan untuk

melakukan penyempurnaan dan perbaikan pada media diorama sebelum diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap pelaksanaan, produk yang telah diperbaiki berdasarkan masukan dari validator ahli kini telah siap untuk diuji coba di lapangan. Dalam fase ini, produk yang sudah dikembangkan akan diterapkan kepada peserta didik kelas IV A di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember. Uji coba akan dilakukan dalam dua sesi; pengujian berskala kecil akan melibatkan 5 peserta didik, sementara pengujian dalam kelompok besar akan melibatkan 28 peserta didik.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan langkah untuk menilai keberhasilan produk yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, respon peserta didik menjadi fokus utama. Jika pada tahap implementasi terdapat kekurangan dalam penggunaannya, maka akan dilakukan perbaikan pada produk. Jika tidak perlu adanya revisi produk, maka produk dianggap layak untuk digunakan.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dirancang untuk memenuhi standar dari produk pembelajaran yang berfokus pada penggabungan, yang digunakan sebagai acuan untuk menilai kelayakan, keefektifan, daya tarik yang dihasilkan, serta untuk menunjukkan validitas produk tersebut. Adapun langkah-langkah uji coba yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

D. Desain Uji Coba

Pada tahap uji coba ini dilakukan oleh satu ahli media dan satu ahli bahasa yang merupakan dosen dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Serta satu ahli pembelajaran atau guru kelas yakni guru wali kelas IV A Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember. Tujuan dari uji coba produk yakni untuk mengetahui dan mendeskripsikan kelayakan produk yang dikembangkan, untuk kemudian hasil dari evaluasi yang telah dilakukan sebagai dasar untuk melakukan revisi pertama.

1. Subjek Uji Coba

Subjek untuk pengujian validitas pengembangan media pembelajaran diorama ditentukan berdasarkan kriteria dari dua dosen validator yang kompeten di bidangnya, serta guru kelas sebagai ahli pembelajaran. Peneliti memilih bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd.

sebagai ahli media, bapak Dr. Hartono, M.Pd. sebagai ahli bahasa, dan ustadz M. Zaenurrozikin, S.Pd. sebagai ahli pembelajaran. Sedangkan subjek uji coba produk dilapangan merupakan peserta didik kelas IV

A Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember. Uji coba dalam skala kecil dilaksanakan dengan 5 peserta didik, sementara uji coba dalam skala besar melibatkan 28 peserta didik.

2. Jenis Data

Data yang didapat oleh peneliti setelah dilakukan uji validasi produk oleh validator ahli terdiri dari dua jenis: Dua data dari evaluasi

pertama, berupa data hasil saran dari ahli media dan ahli bahasa serta satu data evaluasi kedua berupa hasil saran dari ahli pembelajaran yaitu guru kelas. Data yang telah diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif yang digunakan untuk mengetahui proses pembuatan produk, mengukur kelayakan media dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan:

a. Data kualitatif

Data ini berupa data deskriptif berupa hasil wawancara dan observasi, serta komentar dan saran selama proses pengembangan yang diperoleh dari validator ahli media, ahli bahasa, ahli pembelajaran serta respon peserta didik terkait produk media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran diorama pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema

Kewirausahaan.

b. Data kuantitatif

Data kuantitatif ini dimanfaatkan untuk menilai sejauh mana kelayakan dan keefektifan yang diperoleh melalui pengisian angket oleh ahli validasi yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli pembelajaran yakni guru kelas. Selain itu, hasil respon peserta didik pada saat implementasi produk.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Alat yang dipakai untuk mengumpulkan informasi dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi metode pengamatan, wawancara, kuesioner penelitian, dan dokumentasi.

a. Observasi

Berdasarkan pendapat Sugiyono, observasi merupakan metode pengumpulan data yang memiliki keunikan lebih dibandingkan teknik lain.⁶⁰ Dengan metode ini, peneliti dapat melakukan pengamatan disertai pencatatan peristiwa atau perilaku dari objek yang dituju untuk memperoleh data yang tepat. Observasi dilakukan secara langsung, yaitu kepada guru kelas dan peserta didik kelas IV A Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember. Tujuan dari observasi ini adalah untuk memahami proses belajar mengajar, metode pembelajaran yang umumnya dipakai, media yang sering digunakan, karakteristik peserta didik, serta tingkat keberhasilan penggunaan produk yang telah dikembangkan.

b. Wawancara

Menurut Sugiyono, wawancara adalah metode pengumpulan data yang melibatkan dua orang yang berinteraksi satu sama lain untuk berbagi informasi dan ide melalui tanya jawab.⁶¹ Pertanyaan disampaikan oleh pewawancara dan direspon oleh partisipan.

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 229.

⁶¹ Sugiyono, 231.

Wawancara yang dilakukan dengan guru kelas bertujuan menganalisis pembelajaran Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Kewirausahaan, mengetahui lebih lanjut kegiatan pembelajaran dan kondisi kelas selama proses pembelajaran. Jenis wawancara yang diterapkan peneliti adalah wawancara semi terstruktur. Menurut Sugiyono, wawancara semi terstruktur adalah pendekatan wawancara yang memungkinkan peneliti untuk mengajukan pertanyaan secara lebih fleksibel dengan tetap mengikuti pedoman yang telah disiapkan sebelumnya.⁶² Pewawancara memiliki kemampuan untuk menyesuaikan urutan pertanyaan dan menyampaikannya, atau menambahkan pertanyaan, berdasarkan situasi dan jawaban orang yang diwawancarai. Informasi yang diperoleh dari wawancara diolah dan dianalisis dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Setelah itu, hasil wawancara dijelaskan secara struktural, memberikan jawaban atas pertanyaan penelitian dan kebenaran produk yang dikembangkan.

Peneliti melakukan wawancara dengan ustadz M. Zaenurrozzikin S.Pd. selaku guru kelas IV A Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember terkait proses belajar mengajar pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, metode pembelajaran yang digunakan, kendala yang terjadi ketika kegiatan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila ini dilaksanakan, karakteristik peserta didik serta media pembelajaran

⁶² Sugiyono, 476.

yang sering digunakan pada pembelajaran Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Selain mewawancarai guru kelas peneliti juga mewawancarai peserta didik yang bernama Aura kelas IV A Sekolah Dasar Islam Ulul Albab Jember untuk mengetahui lebih lanjut bagaimana pembelajaran Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.

c. Angket

Menurut Sugiyono angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data tidak langsung yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan atau data tertulis kepada responden.⁶³ Instrumen pengumpulan data, juga dikenal sebagai angket atau kuesioner, berisi kumpulan pertanyaan yang disusun secara teratur yang harus dijawab oleh responden sesuai dengan ketentuan yang berlaku, angket yang digunakan disusun dalam bentuk *checklist* (✓).

Angket dalam penelitian dan pengembangan ini akan diberikan kepada validator ahli yakni ahli media bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd. dan ahli bahasa bapak Dr. Hartono, M.Pd. serta ahli pembelajaran yaitu ustadz Zaenurrozzikin, S.Pd. selaku guru wali kelas IV A Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember.

Analisis data melalui angket bertujuan untuk mengevaluasi hasil produk, mengevaluasi kelayakan media pembelajaran, dan mengukur efektivitas penerapan media pembelajaran diorama pada peserta didik.

⁶³ Sugiyono, 142.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan informasi tambahan yang dikumpulkan sebagai bukti dan penguatan data pengamatan. Sugiyono menyatakan bahwa dokumen tersebut berfungsi sebagai pelengkap metode observasi dan wawancara dalam penelitian.⁶⁴ Dokumen yang diperoleh bisa terdiri dari catatan kegiatan, hasil praktik dari peserta didik, serta dokumen lain yang dibutuhkan untuk mendukung penelitian.

4. Teknik Analisis Data

Teknik pengolahan data adalah metode yang diterapkan untuk mengubah informasi menjadi data yang lebih terstruktur, sehingga lebih mudah dipahami. Metode analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

a. Analisis Data Deskriptif Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk memperoleh informasi yang ada dalam bentuk data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, komentar, saran dari validasi ahli dan respon peserta didik.

b. Analisis Data Deskriptif Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan produk yang dikembangkan melalui hasil angket yang

⁶⁴ Sugiyono, 240.

diperoleh dari tiga validator ahli serta respon peserta didik.

a) Analisis Kelayakan Produk

Data yang diperoleh dari tiga validator ahli kemudian dianalisis untuk mengetahui nilai kelayakan pada media pembelajaran diorama. Setelah itu hasil penilaian angket dikonversi ke dalam kategori skala likert. Berikut ini:

Tabel 3.1
Kategori Skor Penilaian Skala Likert

No.	Skor	Kategori
1.	5	Sangat Baik, Sangat Setuju, Sangat Sesuai,
2.	4	Baik, Setuju, Sesuai
3.	3	Cukup, Ragu-ragu, Cukup Sesuai
4.	2	Tidak Baik, Kurang Setuju, Kurang Sesuai
5.	1	Sangat Tidak Baik, Sangat Tidak Setuju, Tidak Sesuai

Berdasarkan tabel skala likert, presentase setiap indikator dalam angket validasi ahli dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentse skor

$\sum x$ = Total skor yang dicapai berdasarkan penilaian ahli

$\sum x^i$ = Jumlah skor maksimal

Setelah menghitung prentase setiap aspek dari validasi ahli, langkah berikutnya adalah menghitung jumlah gabungan dari tiga validasi ahli. menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{P \text{ media} + P \text{ bahasa} + P \text{ ahli pembelajaran}}{3}$$

Keterangan:

P = Presentse skor gabungan

P media = Presentse skor ahli media

P bahasa = Presentse skor ahli Bahasa

P pembeajaran = Presentse skor ahli pembelajaran

Tahap berikutnya adalah menentukan kualitas kelayakan media pembelajaran diorama yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.2
Kriteria Kelayakan Produk

No	Presentase (%)	Kriteria	Keterangan
1.	81%-100%	Sangat layak	Tidak revisi
2.	61-80%	Layak	Tidak revisi
3.	41-60%	Cukup layak	Sebagian revisi
4.	21-40%	Kurang layak	Revisi
5.	0%-20%	Sangat tidak layak	Revisi

5. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan penggunaan media pembelajaran diorama diukur berdasarkan skor respon peserta didik yang diperoleh selama proses observasi. Observasi ini bertujuan untuk menilai tingkat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media diorama, penilaian dilakukan melalui lembar observasi yang telah disusun dengan menggunakan skala observasi sebagai berikut:

Tabel 3.3
Skala Penilaian Observasi

No	Skor	Kriteria
1.	1	Tidak menunjukkan keterlibatan sama sekali
2.	2	Menunjukkan keterlibatan sebagiann kecil
3.	3	Menunjukkan keterlibatan sebagian besar
4.	4	Menunjukkan keterlibatan secara jelas/seluruhnya

Skor yang diperoleh dari observasi selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$E = \frac{X}{X_{maks}} \times 100$$

Keterangan:

E = Tingkat keefektifan (presentase)

X = Total skor lembar observasi yang diperoleh dari semua peserta

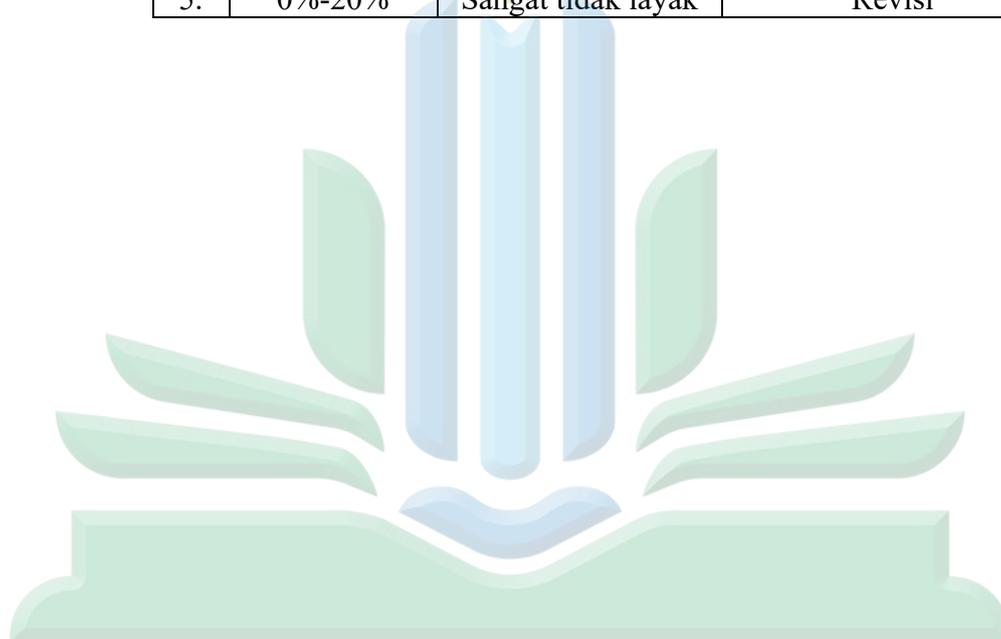
didik

X_{maks} = Total skor maksimal (jumlah item indikator × skor tertinggi dalam indikator lembar observasi × jumlah responden)

Setelah menghitung skor yang diperoleh dari respon peserta didik, tahap berikutnya adalah menentukan kualitas keefektifan media pembelajaran diorama yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.4
Kriteria Keefektifan Produk

No.	Presentase	Kriteria	Keterangan
1.	81%-100%	Sangat layak	Tidak revisi
2.	61%-80%	Layak	Tidak revisi
3.	41%-60%	Cukup layak	Sebagian revisi
4.	21%-40%	Kurang layak	Revisi
5.	0%-20%	Sangat tidak layak	Revisi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and development*) Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini merupakan model ADDIE dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran diorama, pengembangan media pembelajaran diorama ini diterapkan pada pembelajaran Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Kewirausahaan di kelas IV A Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember.

Langkah pertama yang dilakukan peneliti yaitu melakukan analisis kinerja pendidik dan analisis kebutuhan peserta didik berdasarkan hasil observasi dan wawancara, yang kemudian dilanjutkan dengan tahap perencanaan, tahap selanjutnya pengembangan produk, kemudian implementasi produk pada lembaga sekolah dan tahap terakhir yaitu evaluasi produk. Pengembangan media pembelajaran diorama ini diterapkan pada pembelajaran Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Kewirausahaan untuk mengajarkan konsep kewirausahaan secara sederhana pada peserta didik kelas IV A.

1. Tahap analisis

Langkah pertama yang terdapat pada model ADDIE adalah analisis, pada tahap analisis ini terbagi menjadi 2 yaitu analisis kebutuhan dan

analisis kinerja pendidik. Peneliti melakukan kegiatan observasi dan wawancara mengenai pembelajaran Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember khususnya kelas IV A untuk mengumpulkan informasi. Kegiatan observasi ini dilaksanakan secara langsung dengan narasumber ustadzah Khoirun Nisa yang menjabat sebagai waka kurikulum dan wali kelas IV A ustadz M. Zaenurrozikin, S.Pd. serta sebagian peserta didik kelas IV A.

Berdasarkan hasil wawancara awal kepada Waka kurikulum pada tanggal 11 September 2024 pembelajaran Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila ini sudah diterapkan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember semenjak transformasi kurikulum K13 menuju kurikulum merdeka, tema yang telah diterapkan meliputi Kearifan Lokal, Bhineka Tunggal Ika, Rekayasa Dan Tehnologi, Bangunlah Jiwa Raga, Gaya Hidup Berkelanjutan, dan Kewirausahaan.⁶⁵

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan ustadz Zaenurrozikin selaku wali kelas IV A pada tanggal 09 januari 2025 media pembelajaran yang sering digunakan pendidik yaitu *Smart TV*, hal ini dikarenakan terbatasnya fasilitas yang disediakan oleh sekolah. Selain menggunakan *Smart TV* pendidik juga menggunakan media papan tulis.⁶⁶ Peneliti juga mewawancarai peserta didik bernama aura pada tanggal 09 januari 2025 terkait respon mereka ketika pembelajaran

⁶⁵ Khoirun Nisa, diwawancara oleh Penulis, Jember, 11 September 2025.

⁶⁶ M Zaenurrozikin, diwawancara oleh Penulis, Jember, 09 Januari 2025.

Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, peserta didik cenderung menjawab tidak menyukai karena dirasa membosankan. Dari hasil wawancara juga dapat diketahui bahwa pengetahuan peserta didik akan kewirausahaan masih minim artinya mereka masih belum memahami atau mengingat konsep tersebut.⁶⁷

Berdasarkan analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik serta kinerja pendidik maka peneliti menghadirkan inovasi dengan mengembangkan media diorama sebagai media pembelajaran pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Kewirausahaan.

Melalui media ini peserta didik dapat melihat benda-benda yang bersifat konkret, media ini dapat menambah wawasan pengetahuan peserta didik dengan mengajari hal-hal baru sehingga peserta didik timbul rasa keingintahuan yang besar, peserta didik juga akan lebih aktif dalam merespon guru. selain itu materi yang divisualisasikan dalam media ini akan mudah diingat oleh peserta didik.

2. Tahap *Design* (Perencanaan)

Tahap kedua adalah desain atau perencanaan, yang dilakukan setelah menganalisis kebutuhan dan kinerja pendidik berdasarkan data yang dikumpulkan melalui observasi dan wawancara dengan pendidik serta peserta didik. Pada tahap ini, perancangan media diorama dimulai dengan menentukan alat dan bahan yang diperlukan, merancang dasar media, serta mendesain tampilan visual di dalam diorama.

⁶⁷ Aura Oktaviana, diwawancara oleh Penulis, Jember, 09 Januari 2025

Selanjutnya, penyusunan materi yang sesuai dengan Tema Kewirausahaan Pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila yang dapat di visualisasikan melalui media pembelajaran diorama yang dirancang berdasarkan tujuan pembelajaran. Adapun materi yang tercantum pada media diorama adalah tentang kewirausahaan, meliputi pengertian wirausaha, siapakah wirausahawan, ciri-ciri wirausahawan, contoh usaha kreatif, serta sikap inovatif yang mendukung kesuksesan berwirausaha.

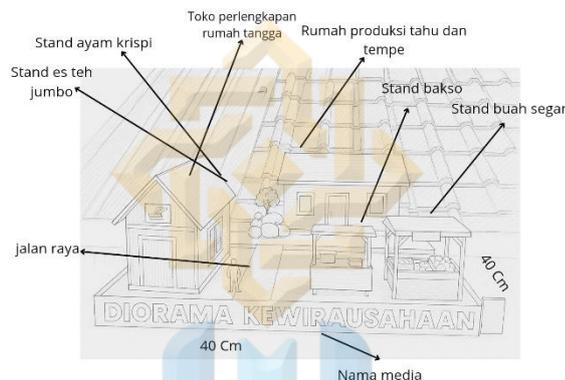
Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran diorama ini meliputi:

a. Alat-alat

Alat yang digunakan dalam pengembangan media diorama adalah sebagai berikut:

- | | |
|-------------------|----------------|
| a) Penggaris besi | g) Amplas P100 |
| b) Pensil | h) Wadah kecil |
| c) Penghapus | i) Kuas lukis |
| d) Cutter baru | |
| e) Gunting | |
| f) Kuas cat | |

Gambaran media pembelajaran diorama yang akan dikembangkan oleh peneliti sebagai berikut:



Gambar 4.1
Gambaran Media Diorama

b. Bahan-bahan

Bahan yang digunakan untuk membuat produk pengembangan media diorama yaitu:

- | | |
|------------------------|--------------------------|
| a) Triplek 3 mm | i) Plastisin |
| b) Lem G | j) Rumput statis diorama |
| c) Doubletip | k) Lem U glue castol |
| d) Kerta buffalo hitam | l) Lem fox |
| e) PVC putih | m) Stiker Aspal |
| f) Pohon kecil-kecil | n) Plitur |
| g) Mika | o) Kayu |
| h) Batu putih | p) Krikil kecil |

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini yakni pengembangan media pembelajaran diorama di kelas IV A Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember. Yang kemudian akan dilakukan uji validasi produk oleh tiga validator yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Uji Validasi ini dilakukan dengan memberikan angket kepada validator ahli untuk

mengetahui kelayakan media pembelajaran diorama serta komentar beserta saran yang diberikan oleh validator ahli untuk melakukan perbaikan produk. Berikut langkah-langkah menghasilkan produk pengembangan media diorama:

a. Pembuatan Rancangan Media Pembelajaran Diorama

1) Membuat frame Diorama

Pembuatan frame alas pada diorama diawali dengan penyesuaian ukuran alas triplek, Peneliti menggunakan triplek berukuran 40 x 40 cm dengan ketebalan 3 mm sebagai alas.

Untuk frame diorama, peneliti menggunakan kayu dengan ketebalan 1 cm, tinggi 4 cm, panjang 42 cm. Empat potong kayu berukuran 42 cm disatukan membentuk segi empat menggunakan paku, serta diberi lem foks pada sela selanya agar lebih kokoh, Pada tiap potongan kayu bagian tengahnya

diberi kayu kecil berukuran 9,5 cm dengan menggunakan paku yang nantinya berfungsi sebagai penyangga alas triplek. Hasil akhirnya adalah frame alas diorama dengan ukuran outframe

42 x 42 cm, sedangkan ukuran inframe 40 x 40 cm sesuai dengan ukuran alas triplek. Selanjutnya pada kayu kecil ditiap bagian potongan kayu frame diberi lem fox, lalu alas triplek bisa ditempel pada frame diorama.



Gambar 4.2
Pembuatan Frame Alas Diorama

2) Pembuatan Diorama rumah

Ukuran elemen rumah produksi tahu dan tempe sebagai berikut:

- a. Sisi belakang: 20cm x 10cm
- b. Sisi depan: 20cm x 10cm
- c. Sisi samping (2): 10cm x 15cm
- d. Genteng depan: 22cm x 5cm
- e. Genteng tengah: 22cm x 7cm
- f. Genteng belakang: 22cm x 7,5cm
- g. Pintu: 4cm x 7cm
- h. Jendela depan: 3cm x 5cm
- i. Jendela samping: 2cm x 3,5cm
- j. Tampungannya jendela samping (2): 0,5cm x 2cm
- k. Alas bawah rumah: 20cm x 14cm

Peneliti menggunakan cutter baru sebagai alat pemotong triplek. Sebelum memotong, peneliti terlebih dahulu

mengukur menggunakan penggaris besi, kemudian menandaai garis menggunakan pensil. Setelah itu, pemotongan dilakukan dengan bantuan penggaris besi supaya lebih mudah dan presisi. Setelah semua potongan selesai, selanjutnya menyatukan semua potongan menggunakan lem G yang memiliki daya rekat kuat. Setelah kerangka rumah produksi selesai, tahap selanjutnya adalah pengecatan. Dalam hal ini peneliti menggunakan plitur 2 warna, warna mahoni untuk bagian rumah, sedangkan bagian atap menggunakan warna salak. Peneliti juga menambahkan pvc putih untuk melapisi bagian pinggir atap, jendela serta pintu supaya lebih terlihat *real*.



Gambar 4.3
Proses Pengeleman

3) Grobak stand ayam krispi

Ukuran elemen grobak stand ayam krispi sebagai berikut:

- a. Bagian depan dan belakang: 7 x 3,7cm
- b. Tiang (4): 5,2cm

c. Bagian atas: 7 x 3cm

Setelah semua bagian dipotong sesuai ukurannya masing-masing, dilanjut proses pengeleman. Untuk gerobak stand peneliti menggunakan lem U glue castol, dan trahir tahap plitur. Peneliti juga menambahkan gambar ayam krispi untuk ditempel pada gerobak stand supaya tampak riil, gambar ayam krispi ini dari print kertas hvs yang kemudian di laminating berukuran 1,3 x 1,5 cm.



Gambar 4.4
Stand Ayam Goreng

4) Grobak stand es teh jumbo

Ukuran elemen grobak stand es teh jumbosse bagai berikut:

a. Sisi depan dan belakang: 6,2cm x 3,7cm

b. Tiang (4): 5cm

c. Bagian atas: 6,2 x 3,7cm

Setelah semua bagian dipotong sesuai ukurannya masing-masing, dilanjut proses pengeleman. Untuk gerobak stand peneliti menggunakan lem U glue castol, dan trahir tahap plitur. Peneliti juga menambahkan gambar es teh jumbo untuk

ditempel pada gerobak stand supaya tampak riil, gambar es teh jumbo ini dari print kertas hvs yang kemudian di laminating berukuran 1,5x 1,3cm.



**Gambar 4.5
Stand Es Teh Jumbo**

5) Gerobak bakso

Ukuran elemen gerobak bakso sebagai berikut:

- a. Sisi depan dan belakang: 7,2x3,5 cm
- b. Tiang (4): 4 cm
- c. Bagian atas: 7,2x3,5 cm

Setelah semua bagian dipotong sesuai ukurannya masing-

masing, dilanjut proses pengeleman. Untuk gerobak stand peneliti menggunakan lem U glue castol, dan trahir tahap plitur.

Peneliti juga menambahkan gambar bakso untuk ditempel pada

gerobak stand supaya tampak riil, gambar bakso ini dari print kertas hvs yang kemudian di laminating berukuran 1,3 x1,5 cm.

sedangkan untuk ukuran kursi, 6x0,5

cm dan panjang kaki kursi 1,5 cm.



Gambar 4.6
Stand Bakso

6) Stand Buah Segar

Ukuran elemen stand buah segar sebagai berikut:

- a. Bagian depan dan belakang: 7,3x3cm
- b. Bagian samping (2): 5,2x2,5 cm
- c. Tiang (4): 5 cm
- d. Bagian atas: 7,5x1,5 cm

Setelah semua bagian dipotong sesuai ukurannya masing-masing, dilanjut proses pengeleman. Untuk gerobak stand peneliti menggunakan lem U glue castol, dan trahir tahap plitur. Peneliti juga menambahkan gambar buah untuk ditempel pada gerobak stand supaya tampak riil, gambar buah ini dari print kertas hvs yang kemudian di laminating berukuran 7,5 x2 cm.



Gambar 4.7
Stand Buah Segar

7) Toko Peralatan Rumah Tangga

Ukuran elemen peralatan rumah tangga sebagai berikut:

- a. Bagian depan dan belakang: 7,8x14,5 cm
- b. Bagian samping (2): 13 cm
- c. Bagian atap: 7,3x14,8 cm
- d. Bagian jendela: 11x7 cm

Setelah semua bagian dipotong sesuai ukurannya masing-masing, dilanjutkan proses pengeleman. Untuk toko

peralatan rumah tangga peneliti menggunakan lem G, bagian jendela peneliti menggunakan kertas bufalo warna hitam yang kemudian ditempel dengan pvc dan trahir tahap plitur. Peneliti

juga menambahkan gambar toko untuk ditempel pada bagian depan toko supaya tampak riil, logo toko ini dari print kertas

hvs yang kemudian di laminating berukuran 2 x2 cm.



Gambar 4.8
Pembuatan Toko Perlengkapan Rumah Tangga

8) Pembuatan Ornament dari Plastisin

Pembuatan ornament dari plastisin dibentuk secara manual dengan menggunakan tangan. Pemilihan warna disesuaikan dengan kebutuhan ornament yang akan dibuat, semisal membuat anggur berarti warna yang dibutuhkan adalah ungu, hijau, dan hitam. Ornament yang dibuat dari plastisin ini

meliputi: buah anggur, semangka, apel hijau, jeruk, mangga, lemon, strawberry, bakso, mangkok, mie, sayur, kecap, saos,

ayam kripis, wajan, box penyimpan es batu.



Gambar 4.9
Buah dari Plastisin

9) Halaman rumah produksi

Halaman rumah produksi tahu dan tempe di buat dari rumput statistik, kemudian di tambah elemen pohon serta bebatuan yang disusun menyerupai rumah asli.



Gambar 4.10
Pemasangan Rumput Statistik

10) Jalan raya

Diorama jalan raya menggunakan stiker jalan beraspal supaya tampak riil.



Gambar 4.11
Pembuatan Jalan Raya

b. Hasil Pengisian Angket Penilaian Oleh Validasi Ahli Menggunakan Skala Likeart

1) Validasi Ahli Media

Pada tahap validasi media, peneliti menyerahkan produk yang telah peneliti kembangkan, yaitu media pembelajaran diorama pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember. Produk ini divalidasi oleh bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd. selaku dosen PGMI sesuai bidangnya yaitu media pembelajaran. Adapun validasi media dilakukan pada tanggal 07 Januari 2025. Berikut data angket kriteria dan hasil penilaian yang disajikan kepada ahli media:

Tabel 4.1
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban					Presentase (%)	Kategori
		SS 5	S 4	RG 3	TS 2	STS 1		
1.	Media pembelajaran diorama ini sesuai dengan tujuan pembelajaran P5 tema kewirausahaan	✓					100%	Sangat Setuju
2.	Materi yang disajikan dalam diorama relevan dengan tema kewirausahaan		✓				80%	Setuju
3.	Media pembelajaran diorama membantu siswa memahami konsep kewirausahaan secara konkret		✓				80%	Setuju
4.	Media ini terlihat menarik		✓				80%	Setuju

	menampilkan unsur tiga dimensi						
5.	Media ini dapat digunakan jangka Panjang	✓				100%	Sangat Setuju
6.	Replika yang digunakan dalam media ini dapat menambah pengetahuan	✓				80%	Setuju
7.	Tampilan media diorama sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV SD/MI	✓				80%	Setuju
8.	Tampilan media diorama sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV SD/MI	✓				80%	Setuju
9.	Media diorama mudah dibawa dan aman untuk peserta didik	✓				80%	Setuju
10.	Media ini layak digunakan dalam pembelajaran P5	✓				80%	Setuju
Jumlah Skor						42	
Skor Maksimal						50	
Validitas						84%	

Adapun komentar dan saran yang diperoleh dari ahli media meliputi: 1) Perlu ditambah informasi yang mendukung media seperti audio/visual/audio visual, 2) Media perlu ditambah ornament agar tampak riil/konkret, 3) Perlu ditambah identitas media, 4) Sertakan buku panduan guru yang berisikan: Petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran dan materi, 5) Perlu menambahkan kemasan untuk

penyimpanan produk agar awet, 6) Tambahkan handle untuk memudahkan dalam membawa media.

Dari hasil penilaian ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran diorama pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember tercantum pada tabel 4.1 lalu dapat dihitung presentase kelayakan media diorama dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^i} \times 100\%$$

$$P = \frac{42}{50} \times 100\%$$

$$P = 84\%$$

Keterangan:

P: Presentse skor

$\sum x$: Total skor yang dicapai berdasarkan penilaian ahli

$\sum x^i$: Jumlah skor maksimal

Hasil perhitungan validasi kelayakan oleh ahli media pada pengembangan media pembelajaran untuk Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dengan Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember menunjukkan skor 84% dengan kriteria sangat layak dan keterangan tidak revisi, Skor tersebut masuk dalam kategori sangat layak digunakan tanpa revisi berdasarkan tabel 3.2 kriteria kelayakan skor 81%-100%. Namun peneliti tetap merevisi berdasarkan saran dari validator ahli media.

2) Validasi Ahli Bahasa

Pada tahap validasi bahasa, peneliti menyerahkan buku panduan penggunaan media pembelajaran diorama dan modul ajar Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Kewirausahaan dengan topik “Pengusaha cilik”. validasi bahasa dilakukan oleh bapak Dr. Hartono, M.Pd. selaku dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dalam bidangnya yaitu Bahasa Indonesia. Adapun tanggal uji coba produk pada tanggal 14 januari 2025. Berikut data angket kriteria dan penilaian yang disajikan kepada ahli bahasa:

Tabel 4.2
Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban					Presentase (%)	Kategori
		SS	S	RG	TS	STS		
		5	4	3	2	1		
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik		✓				80%	Setuju
2.	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami		✓				80%	Setuju
3.	Panduan penggunaan media pembelajaran jelas	✓					100%	Sangat Setuju
4.	Tidak ada kesalahan tata bahasa atau ejaan sesuai EYD			✓			60%	Ragu-ragu
5.	Penggunaan tanda baca dalam media sudah sesuai		✓				80%	Sangat Setuju

	dengan kaidah EYD						
6.	Jenis font yang digunakan mudah dibaca	✓				100%	Sangat Setuju
7.	Ukuran font sudah sesuai dengan kebutuhan siswa SD	✓				80%	Setuju
Jumlah Skor		29					
Skor Maksimal		35					
Validitas		82,85%					

Adapun data penilaian berupa komentar dan saran yang diperoleh dari validasi ahli bahasa terhadap pengembangan media pembelajaran diorama pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Ulul Albab Jember dinyatakan layak diuji coba dengan melakukan revisi sesuai saran yang diberikan oleh validasi ahli bahasa.

Adapun komentar dan saran terhadap media diorama yang diberikan validator bahasa yaitu: 1) Perbaiki tata bahasa sesuai KBBI, 2) link materi pada modul diganti dengan barcode.

Berdasarkan hasil penilaian validator ahli bahasa terhadap pengembangan media pembelajaran diorama pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Islam Ulul Albab Jember lalu dapat dihitung dari presentase kelayakan media diorama dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^i} \times 100\%$$

$$P = \frac{29}{35} \times 100\%$$

$P = 82,85\%$

Keterangan:

P : Presentse skor

$\sum x$: Total skor yang dicapai berdasarkan penilaian ahli

$\sum x^i$: Jumlah skor maksimal

Hasil perhitungan kelayakan ahli bahasa pada media diorama pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Ulul Albab Jember adalah 82,85% dengan kriteri sangat layak dan keterangan tanpa revisi. Berdasarkan tabel 3.2 kriteria kelayakan bahwa skor 81-100% sangat layak digunakan tanpa revisi dengan saran dari validator.

3) Validasi Ahli Pembelajaran

Pada tahap validasi pembelajaran peneliti menyerahkan produk yang sudah direvisi melalui komentar dan saran oleh ahli media dan ahli Bahasa.

Validasi media diorama dinilai dari segi implementasi produk dalam pembelajaran yang dilakukan peneliti pada uji coba skala kecil di kelas IV A yang dinilai oleh ustadz M. Zaenurrozikin, S.Pd. selaku guru kelas IV A. Adapun tanggal dilakukan uji coba produk pada ahli pembelajaran pada tanggal 15 Januari 2025. Berikut data angket kriteria dan penilaian yang disajikan kepada ahli pembelajaran:

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban					Presentase (%)	Kategori
		SS	S	RG	TS	STS		
		5	4	3	2	1		
1.	Media pembelajaran diorama ini sesuai dengan tujuan pembelajaran P5 Tema kewirausahaan		✓				80%	Setuju
2.	Materi yang disajikan dalam diorama relevan dengan Tema kewirausahaan	✓					100%	Sangat Setuju
3.	Media ini sesuai kebutuhan peserta didik		✓				80%	Setuju
4.	Media ini terlihat menarik	✓					100%	Sangat Setuju
5.	Media ini dapat digunakan jangka Panjang		✓				80%	Setuju
6.	Media ini dapat membantu guru dalam penyampaian materi kewirausahaan		✓				80%	Setuju
7.	Media ini menambah pengetahuan peserta didik	✓					100%	Sangat Setuju
8.	Media ini meningkatkan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan	✓					100%	Sangat Setuju
9.	Penggunaan ini mudah dan aman untuk peserta didik		✓				80%	Setuju

10.	Media ini layak digunakan dalam pembelajaran P5	✓					100%	Sangat Setuju
Jumlah Skor		45						
Skor Maksimal		50						
Validitas		90%						

Adapun data penilaian berupa komentar dan saran validasi ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran diorama pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dengan Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember layak di uji coba dengan revisi kecil sesuai komentar dan saran dari validator ahli pembelajaran. Adapun komentar dan saran terhadap media diorama yang diberikan validator ahli pembelajaran:

Berdasarkan data validasi ahli pembelajaran terhadap pengembangan media diorama pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul

Albab Jember pada tabel 4.5, dapat dihitung presentase kelayakan media diorama dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^i} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Keterangan:

P: Presentse skor

$\sum x$: Total skor yang dicapai berdasarkan penilaian ahli

$\sum x^i$: Jumlah skor maksimal

Hasil perhitungan kelayakan validasi ahli pembelajaran pada media diorama pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember adalah 90%. Dengan kriteria sangat layak dan keterangan tidak revisi, berdasarkan tabel 3.2 kriteria skor kelayakan media diorama ini sangat layak digunakan tanpa revisi berkisar antara 81% -100%.

4. Tahap Implementasi

Tahap selanjutnya yaitu implementasi, Untuk mengetahui keefektifan penggunaan produk diorama pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Kewirausahaan. Produk yang telah dikembangkan setelah melalui tahap validasi ahli media, bahasa, dan ahli pembelajaran, kemudian produk di implementasikan dengan melakukan uji coba lapangan. diterapkan pada proses pembelajaran kepada peserta didik kelas IV A di Sekolah Dasar Swasta Ulul Albab Jember. Setelah selesai uji coba dilanjutkan dengan pengisian angket untuk mengetahui keefektifan penggunaan media diorama. Dari hasil implementasi media diorama nantinya akan mengetahui hasil pengembangan media diorama efektif atau tidak digunakan serta mendapat respon baik dari peserta didik. Media diorama yang sudah dinyatakan valid dapat diterapkan dalam proses pembelajaran Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Kewirausahaan pada tahap pengenalan di kelas IV A Sekolah Dasar Swasta Ulul Albab Jember.

Peneliti melakukan uji coba produk sebanyak dua kali, yakni uji coba produk kelompok kecil dan uji coba produk kelompok besar. Adapun tanggal pelaksanaan uji coba produk kelompok kecil pada tanggal 15 Januari 2025 dengan peserta didik berjumlah 5 anak, sedangkan uji coba produk kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 22 Januari 2025 dengan peserta didik berjumlah 28 anak. Pada implementasi produk skala besar, diawali dengan membagi peserta didik menjadi 5 kelompok sesuai barisan bangku mereka. Kemudian seperti pembelajaran pada umumnya peneliti memulai dengan salam dilanjutkan ice breaking guna menumbuhkan semangat dan konsentrasi peserta didik. Selanjutnya peneliti memberikan pertanyaan pemantik “apa yang dinamakan kewirausahaan”, dan ternyata beberapa anak yang ikut pada uji coba kelompok kecil masih mengingang materinya. Selanjutnya peneliti meminta peserta didik untuk maju kedepan guna mengamati media pembelajaran bersama kelompoknya masing-masing sambil berdiskusi. Setelah peserta didik mengamati media pembelajaran diorama peserta didik di beri pertanyaan kembali apa yang di maksud dengan kewirausahaan, beberapa peserta didik mulai menjawab dengan berbagai pemahaman mereka. Setelah itu peneliti mulai menyampaikan materi terkait kewirausahaan melalui media pembelajaran diorama. Pada tahap pengenalan ini dimulai menjelaskan apa itu kewirausahaan, siapakah itu wirausahawan,

bagaimana ciri-ciri wirausahawan, dan karakter yang harus dimiliki seorang wirausahawan.

Saat peneliti menyampaikan materi tentang kewirausahaan dengan menggunakan media pembelajaran diorama, peserta didik menunjukkan antusiasme dalam proses pembelajaran. Suasana kelas menjadi aktif, komunikatif, siswa merespons dengan baik apa yang disampaikan oleh peneliti dan peserta didik pun mudah dalam memahami materi kewirausahaan. Selain itu, saat pembelajaran peneliti mengajak peserta didik berdiskusi terkait usaha apa yang terdapat di sekitar lingkungan rumah mereka dan usaha apa yang mereka minati. Didalam media diorama terdapat beberapa jenis usaha yang di sajikan dalam bentuk nyata sehingga peserta didik mudah mengingat.

Sebagai penguat akan materi, peneliti menampilkan video animasi kewirausahaan, video tersebut berisikan seseorang yang tengah membangun usaha baru dengan gigih, pantang menyerah, dan berani mengambil resiko. Diawali dengan menentukan ide jual, mencari lokasi yang strategis. Meskipun pada awalnya perjalanan usaha yang ia bangun terdapat berbagai tantangan seperti belum dikenal pelanggan. Namun dengan ketekunan dan semangat yang tinggi ia berhasil mengembangkan usahanya dan meraih kesuksesan. Dari video tersebut diharapkan dapat menginspirasi peserta didik

untuk memiliki jiwa kewirausahaan sejak dini, tidak takut dengan tantangan, berani mencoba dan berani megambil resiko.

Diakhir pembelajaran peneliti juga melakukan evaluasi dengan memberikan penilaian secara lisan, penilaian itu dilakukan dengan memberikan pertanyaan langsung kepada peserta didik terkait materi yang telah dipelajari meliputi: pengertian kewirausahaan, siapa itu wirausahawan, ciri-ciri wirausahawan, dan bagaimana karakter yang harus dimiliki oleh seorang wirausahawan. Peserta didik juga diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat mereka terkait video animasi yang telah ditayangkan. Sebagai bentuk penguatan peneliti memberikan *feedback* kepada peserta didik atas jawaban yang mereka sampaikan. Hal ini bertujuan untuk memastikan peserta didik benar-benar memahami materi. Dari evaluasi ini bertujuan untuk mengukur kemenarikan penggunaan media pembelajaran diorama pada Proyek

Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Kewirausahaan pada tahap pengenalan.

Tujuan dari penelitian ini memudahkan siswa dalam mempelajari dan mendalami materi kewirausahaan pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila secara sederhana. Adapun dokumentasi pelaksanaan implementansi media diorama sebagai berikut:



Gambar 4.12
Implementasi Produk

Adapun hasilnya sebagai berikut:

a. Uji Skala Kecil

Uji skala kecil dilakukan dengan 5 peserta didik yang dilaksanakan pada tanggal 15 Januari 2025. Berikut merupakan hasil respon peserta didik yang di peroleh melalui lembar observasi dari pelaksanaan uji skala kecil:

Tabel 4.4
Respon Peserta Didik Pada Uji Skala Kecil

No.	Nama Peserta didik	Memperhatikan (1-4)	Aktif bertanya/menjawab (1-4)	Evaluasi/tes ahir (1-4)	Skor
1.	Alfiddikri Ramadhani	4	3	3	10
2.	Arya Satya Fathiansyah	4	4	2	10
3.	Aura Oktaviana Putri Hariri	4	3	4	11
4.	Muhammad Albi Habibillah	4	3	2	9
5.	Shafira Az-zahra	4	4	3	11

Jumlah	51
Skor maksimal	60
Rata-rata	85%

Hasil respon peserta didik pada uji skala kecil memperoleh presentase sebesar 85% masuk dalam kategori sangat efektif, sehingga dapat dilanjutkan pada tahap uji skala besar.

b. Uji Skala Besar

Uji skala besar dilakukan dengan 28 peserta didik yang dilaksanakan pada tanggal 22 januari 2025. Berikut merupakan hasil observasi peserta didik yang diperoleh melalui lembar observasi dari pelaksanaan uji skala besar:

Tabel 4.5
Hasil Respon Peserta Didik Skala Besar

No	Nama Peserta didik	Memperhatikan (1-4)	Aktif bertanya/menjawab (1-4)	Evaluasi/tes ahir (1-4)	Skor
1.	Abdan raja syadid	4	2	4	10
2.	Adli ahmad Fairuz	4	3	3	10
3.	Afrighni ahza yassar	4	3	4	11
4.	Ahmad dzaky pradana	4	4	3	11
5.	Alfiddikri Ramadhani	3	3	4	10
6.	Alkhalifi Narendra amarta	4	3	4	11
7.	Arya Pratama Mahardika	4	3	3	10
8.	Arya Satya Fathiansyah	4	3	4	11

9.	Arya Yudhysthira Dwi Irsanto	4	4	3	11
10.	Assyifa Qinan Azzahra	4	4	4	12
11.	Aura Oktaviana Putri Hariri	4	3	4	11
12.	Daksa Satya Wiratama	3	4	3	10
13.	Danang Yuliyanto	4	2	4	10
14.	Denisa Rizald	4	4	3	11
15.	Dzakiyya Talita Sakhi	4	4	4	12
16.	Evelyn Putri Zorina	4	4	4	12
17.	Kaisyha Khanza Azarine Ghania O. A.	4	4	4	12
18.	Muhammad Albi Habibillah	4	3	4	11
19.	Muhammad Fikri Arya Wiratama	4	3	4	11
20.	Muhammad Uwais Al- Qorni	4	3	4	11
21.	Naysilla Sachi Kanaya	4	3	4	11
22.	Nur Muhammad Bilal Arya Satyawan	4	4	3	11
23.	Prajnapara mita Wahyuaini	4	4	4	12
24.	Rasya Azhim	4	4	3	11

	Muthliq Ibad				
25.	Reysha Pedrico Veronica Firdaus	4	4	3	11
26.	Rizal Luqman Zahran	4	4	3	11
27.	Shafira Az- Zahra	4	4	4	12
28.	Shokhwah Najmil Mufidah	4	4	3	11
Jumlah		308			
Skor Maksimal		336			
Rata-rata		91%			

Berdasarkan data respon peserta didik terhadap implementasi media pembelajaran Diorama Pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember tercantum dalam tabel 4.5 kemudian dapat dihitung presentase keefektifan penggunaan media pembelajaran diorama dengan menggunakan rumus berikut:

$$E = \frac{X}{X_{maks}} \times 100\%$$

$$E = \frac{308}{336} \times 100\%$$

$$E = 91\%$$

Keterangan:

E: Tingkat Keefektifan (presentase)

X: Total skor yang diperoleh dari semua peserta didik untuk seluruh indikator pada lembar observasi

X_{maks} : Total skor maksimal (jumlah indikator \times nilai tertinggi dalam indikator lembar observasi \times jumlah peserta didik)

Hasil perhitungan keefektifan media yang diperoleh melalui lembar observasi pada penggunaan media pembelajaran diorama pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember adalah 91%. Skor tersebut masuk dalam kriteria “Sangat efektif”, berdasarkan tabel kriteria skor keefektifan respon peserta didik kriteria sangat efektif berkisar antara 81% hingga 100%.

5. Tahap evaluasi

Tahap akhir adalah evaluasi, yang bertujuan untuk menilai keberhasilan peneliti dalam mengembangkan produk selama uji coba lapangan. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran diorama pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember. Data yang dikumpulkan berupa respon peserta didik yang diperoleh melalui lembar observasi untuk mengetahui keefektifan penggunaan media diorama.

Setelah tahap implementasi media pembelajaran diorama pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember, Peneliti mengisi lembar observasi tentang respons siswa terhadap penggunaan media diorama, pengisian lembar observasi bertujuan

untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media diorama yang telah diuji coba di kelas IV A. Adapun hasil respon peserta didik memperoleh skor 85% pada uji skala kecil dan memperoleh skor 91% pada uji skala besar. Berdasarkan data-data yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama efektif digunakan dan dapat meningkatkan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan serta mempermudah peserta didik memahami materi kewirausahaan.

B. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan Media Diorama oleh Validator ahli

Data validasi ahli media diperoleh dari Dr. Nino Indrianto, M.Pd. selaku dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, UIN Kiai Haji Achamad Siddiq Jember yang memiliki keahlian di bidang media pembelajaran.

Sedangkan validasi ahli Bahasa diperoleh dari Dr. Hartono, M.Pd. selaku dosen Bahasa Indonesia di Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, UIN Kiai Haji Achamad Siddiq Jember serta memiliki keahlian dibidang Bahasa Indonesia.

Dan validasi ahli pembelajaran diperoleh dari ustadz M. Zaenurrozikin, S.Pd. selaku wali kelas IV A di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember. Data validator ahli media tercantum pada

tabel 4.1, data ahli bahasa tercantum pada tabel 4.2, dan data ahli pembelajaran tercantum pada tabel 4.3.

Skor yang di peroleh dari validator ahli media sebesar 42 dari skor maksimal 50 dengan presentase 84% dari presentase maksimal 100%. Kategori kevalidan media diorama layak digunakan tanpa revisi dengan komentar dan saran dari validator media, yaitu 1) Perlu ditambah informasi yang mendukung media seperti audio/visual/audio visual, 2) Media perlu ditambah ornament agar tampak riil/konkret, 3) Perlu ditambah identitas media, 4) Sertakan buku panduan guru yang berisikan: Petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran dan materi, 5) Perlu menambahkan kemasan untuk penyimpanan produk agar awet, 6) Tambahkan handle untuk memudahkan dalam membawa media.

Validasi ahli Bahasa memperoleh skor 29 dari skor maksimal 35 dengan presentse 82,85% dari presentase maksimal 100%. Kategori kevalidan media diorama layak digunakan tanpa revisi dengan saran dari ahli Bahasa, yaitu 1) perbaiki ejaan sesuai KBBI 2) Ubah link pada modul ajar menjadi kode QR.

Sedangkan validasi ahli pembelajaran memperoleh skor sebesar 45 dari skor maksimal 50 dengan presentase 90% dari presentase maksimal 100%. Kategori kevalidan media diorama sangat layak digunakan tanpa revisi dengan saran dari ahli pembelajaran, yaitu 1) akan lebih memberdayakan apabila produknya bisa menjadi produk

yang komersial. Adapun hasil validasi gabungan yang diperoleh dari 3 validator ahli, yaitu:

Tabel 4.6
Rata-Rata Dari Gabungan Validator Ahli

No.	Validator	Hasil Validasi	Kategori
1.	Ahli Media	84%	Sangat Valid
2.	Ahli Bahasa	82,85%	Sangat Valid
3.	Ahli Pembelajaran	90%	Sangat Valid
Rata-rata		85,61%	Sangat layak

Berdasarkan hasil validasi ahli, media diorama pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dengan Tema Kewirausahaan dinyatakan sangat layak. Oleh karena itu, peneliti dapat melanjutkan ke tahap uji coba produk dilapangan atau mengimplementasikan pada pembelajaran Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Kewirausahaan pada tahap pengenalan, peserta didik kelas IV A Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember. Sebelum tahap tersebut, dilakukan revisi berdasarkan komentar dan saran dari validator sebagai acuan untuk memperbaiki media dan penyempurna media pembelajaran diorama.

2. Analisis Keefektifan Respon Peserta Didik

Analisis data respon peserta didik diperoleh melalui pengisian lembar observasi respon peserta didik kelas IV A pada uji produk dilapangan, uji coba produk dilakukan sebanyak dua kali. Uji coba pertama yakni uji coba skala kecil yang dilakukan dengan peserta didik berjumlah 5 anak dengan hasil respon peserta didik sebesar 85%

kategori sangat efektif. Selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar bersama 28 peserta didik, total skor yang diperoleh sebesar 308 dari skor maksimal 336 dengan presentase 91% dari presentase maksimal 100% dengan kategori kevalidan media pembelajaran diorama sangat efektif digunakan untuk pembelajaran Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Kewirausahaan pada tahap pengenalan.

Berdasarkan penilaian terhadap keefektifan penggunaan media pembelajaran diorama, diketahui memperoleh hasil 91% yang dikategorikan sangat efektif. Penilaian ini didasarkan pada tiga indikator yang meliputi: memperhatikan pendidik, bertanya/menjawab, dan hasil evaluasi/ tes akhir. Tingginya skor ini tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran diorama yang mampu menarik perhatian peserta didik dan membuat mereka lebih mudah memahami materi secara visual.

Dengan media pembelajaran diorama, peserta didik lebih aktif mengamati, bertanya serta berdiskusi karena mereka dapat melihat gambaran nyata dari konsep yang dipelajari. Selain itu pada saat implementasi media diorama peserta didik terlihat begitu antusias dalam mengikuti pembelajaran, mereka aktif berpartisipasi, menunjukkan rasa keingintahuan yang tinggi, serta lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan melalui visualisasi diorama.

Penggunaan media pembelajaran diorama pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Kewirausahaan pada tahap pengenalan

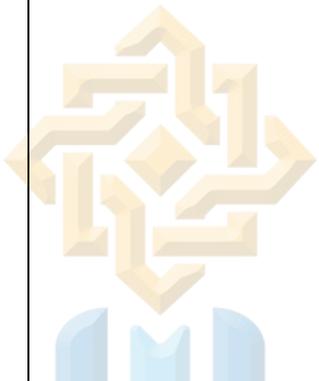
berhasil meningkatkan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan serta meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, Media ini memberikan pengalaman langsung dan nyata melalui visualisasi, sehingga peserta didik lebih menyukai proses pembelajaran.

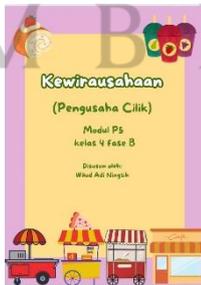
C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah mendapatkan komentar dan saran dari validator ahli, selain itu peneliti melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran diorama untuk perbaikan dan penyempurnaan media. Berikut merupakan hasil revisi produk mealui saran validator ahli:

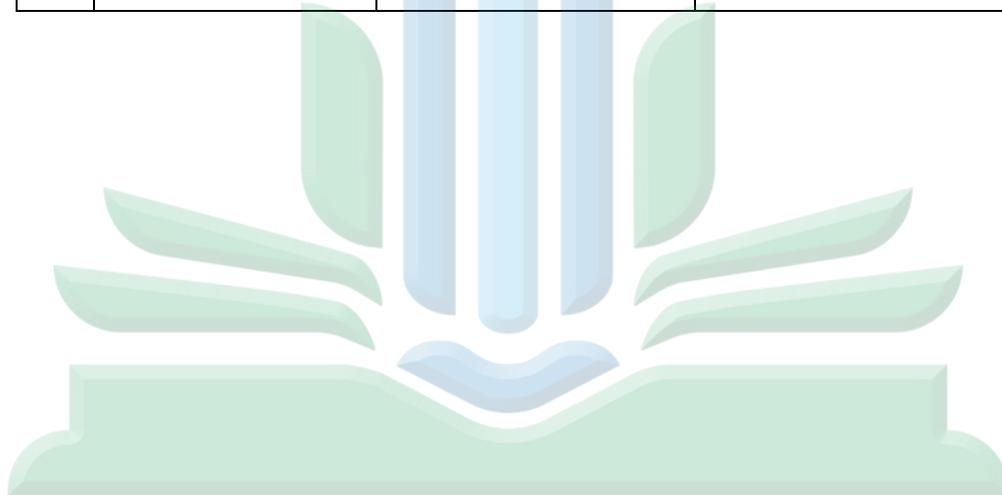
Tabel 4.7
Hasil Revisi Produk Ahli Media Dan Ahli Bahasa

No.	Komentar dan saran validator	Sebelum revisi	Sesudah revisi
		Ahli Media	
1.	Perlu ditambah informasi yang mendukung media seperti audio/visual/audio visual	Sebelumnya tidak ada informasi pendukung pada media pembelajaran diorama.	Setelah direvisi, pada media pembelajaran diorama terdapat informasi pendukung yang dapat diakses melalui kode QR.
			
2.	Media perlu ditambah ornament agar tampak riil/konkret	Sebelum direvisi tidak ada ornament-ornament pendukung pada setiap stand.	Setelah direvisi, pada setiap stand penjualan terdapat ornament-ornament sesuai dengan

			stand sehingga media diorama tampak riil. 
3.	Perlu ditambah identitas media	sebelum direvisi, tidak ada identitas nama media 	Setelah direvisi, terdapat identitas nama media pada bagian depan. 
4.	Sertakan buku panduan guru yang berisikan: Petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran dan materi	Sebelum direvisi buku petunjuk hanya memuat petunjuk penggunaan saja.	Setelah direvisi, buku petunjuk memuat petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran dan materi kewirausahaan. 
5.	Perlu menambahkan kemasan untuk penyimpanan produk agar awet	Sebelum direvisi, media pembelajaran diorama belum terdapat kemasan untuk penyimpanan.	Setelah direvisi, media pembelajaran terdapat kemasan untuk penyimpanan supaya terhindar dari debu.

			
6.	Tambahkan handle untuk memudahkan dalam membawa media	Sebelum direvisi belum terdapat handle untuk memegang media pembelajaran diorama.	Setelah direvisi, terdapat handle untuk memudahkan dalam membawa media pembelajaran diorama.
			
No.	Komentar dan saran validator	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
Ahli Bahasa			
1.	Perbaiki tata bahasa sesuai KBBI	Sebelum direvisi terdapat kata yang tidak sesuai KBBI	Setelah direvisi, kata yang tidak sesuai KBBI dibenarkan.
			
2.	Link materi pada modul ajar diubah	Sebelum direvisi, materi yang terdapat	Setelah direvisi, materi yang awalnya dapat diakses dengan link

	dalam bentuk barcode	pada modul ajar berupa link	dirumah dalam bentuk kode QR.
--	----------------------	-----------------------------	-------------------------------



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa diorama pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember, dalam penelitian ini peneliti telah melalui tahap: analisa, perencanaan, perancangan, penerapan di lapangan, serta evaluasi produk sesuai dengan model ADDIE yakni dengan melalui lima fase. Di ahir fase, peneliti melakukan evaluasi terkait produk yang telah peneliti kembangkan. Tujuan dari evaluasi ini untuk mengetahui apakah produk ini masih terdapat kekurangan atau tidak, sehingga selanjutnya peneliti bisa melakukan perbaikan kembali. Adapun hasil kajian dari produk yang telah direvisi peneliti jabarkan sebagai berikut:

1. Proses Pengembangan Produk Media Pembelajaran Diorama

Penelitian dan pengembangan ini telah berhasil menghasilkan produk berupa media pembelajaran diorama pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila pada Tema Kewirausahaan. Media diorama ini merupakan media tiga dimensi yang menggambarkan suatu aktivitas, jadi pada penelitian ini media diorama dibuat sebagai sarana dalam menyampaikan materi kewirausahaan pada peserta didik kelas IV A Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember.

Elemen yang terdapat dalam media diorama ini berupa visualisasi beberapa jenis usaha yang bahan utamanya merupakan triplek dengan

ketebalan 3 mm. jenis usaha yang peneliti tampilkan dalam media ini meliputi: rumah produksi tahu dan tempe, stand bakso, stand buah segar dan salad, toko keperluan rumah tangga, stand ayam krispi, stand es the jumbo. Pada media ini dilengkapi ornament orang-orangan, bebatuan, pohon kecil dan pohon besar. Setiap stand usaha pada media ini terdapat ornament sesuai dengan standnya, misalnya stand buah segar diberi ornament buah-buahan dan lain sebagainya. Selain itu media ini juga dilengkapi dengan kode QR yang didalamnya memuat materi beserta video animasi kewirausahaan, pada setiap stand juga dilengkapi dengan langkah-langkah produksi. Dengan begitu peserta didik tidak hanya mengetahui konsep kewirausahaan akan tetapi juga memperoleh wawasan mengenai proses pembuatan produk.

Pada tahap awal, peneliti melakukan analisis. Tahap analisis yang peneliti terapkan ada dua jenis, yang pertama peneliti menganalisa kinerja pendidik melalui data yang diperoleh dari observasi dan wawancara dan kedua peneliti menganalisa kebutuhan peserta didik. Informasi yang dikumpulkan mencakup pembelajaran Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, jumlah peserta didik, karakteristik peserta didik, media yang digunakan pada saat pembelajaran serta kendala-kendala yang terjadi ketika pembelajaran Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila berlangsung. Peneliti melakukan Observasi dan wawancara secara langsung dengan guru wali kelas IV A Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember yakni ustadz M. Zaenurrozikin, S.Pd. serta beberapa peserta

didik kelas IV A. kegiatan ini bermaksud untuk mengumpulkan informasi mendalam mengenai proses Pembelajaran Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dikelas IV A.

Selanjutnya yaitu tahap perencanaan, ditahap perencanaan ini peneliti mulai melakukan perancangan terhadap media yang akan dikembangkan, memilih alat dan bahan yang perlukan, menentukan ukuran media, serta menyusun materi yang digunakan dalam media pembelajaran diorama sesuai dengan tema kewirausahaan dan tujuan pembelajaran. Pada media diorama ini materi yang akan divisualisasikan yaitu tentang kewirausahaan meliputi apa itu kewirausahaan, siapa itu wirausahawan, bagaimana ciri-ciri wirausahawan dan karakter yang harus dimiliki oleh seorang wirausahawan.

Tahap ke tiga yaitu pengembangan, pada proses pengembangan peneliti mulai mengembangkan media diorama, Adapun tahapannya

sebagai berikut: 1) Menentukan ukuran alas media, 2) Membuat frame untuk alas media, 3) Membuat ornament rumah usaha tahu dan tempe, 4) Membuat ornament stand es teh jumbo, 5) Membuat ornament toko buah dan salad, 6) Membuat ornament stand ayam krispi, 7) Membuat ornament stand bakso beserta kursi, 8) Membuat bagian jalan aspal, 9) Membuat bagian rumput, 10) Membuat halaman rumah produksi tahu dan tempe, 11) Membuat elemen sesuai stand dari plastisin, 12) Memasang nama media.

Setelah pembuatan media selesai, peneliti melakukan uji produk kepada tiga validasi ahli. uji produk ini dilakukan untuk mengukur

kelayakan media yang dikembangkan. Peneliti memberikan angket kepada tiga validasi ahli, yaitu: validasi ahli media, validasi ahli bahasa dan validasi ahli pembelajaran. Selanjutnya, peneliti melakukan revisi berdasarkan dengan saran yang telah diperoleh dari ke tiga validasi ahli.

Tahap ke empat adalah penerapan produk, proses penerapan produk ini dilakukan setelah produk direvisi sesuai saran dari validasi ahli. kemudian produk siap diuji coba lapangan. Tujuan dari Uji coba lapangan ini untuk mengukur keefektifan penggunaannya, produk ini di uji cobakan pada peserta didik kelas IV A Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember. Uji coba produk ini di laksanakan dua kali, pada uji pertama dilakukan dengan 5 peserta didik atau dapat dikatakan dengan uji coba produk berskala kecil, pada uji kedua dilakukan dengan 28 peserta didik atau dapat dikatakan uji coba produk berskala besar. Pada proses penerapan ini peserta didik diminta untuk mengisi angket yang berguna untuk mengetahui keefektifan produk.

Tahap ke lima yaitu evaluasi produk, pada tahap evaluasi peneliti mengukur sejauh mana keberhasilan pada pengembangan produk diorama setelah tahap implementasi produk di lapangan, Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media ini dapat dilihat berdasarkan data yang diperoleh dari respon peserta didik yang diberikan ketika proses implementasi produk. tahap evaluasi ini dilakukan supaya peneliti mengetahui kekurangan dari produk tersebut, yang nantinya peneliti bisa melakukan revisi produk.

2. Kelayakaan Media Pembelajaran

Kelayakan media diorama ini diukur melalui hasil angket yang didapat dari tiga validasi ahli. Ahli media memberikan skor sebesar 84% dengan kategori sangat layak, dari ahli bahasa memberikan skor sebesar 82,85% kategori sangat layak, dan ahli pembelajaran memberikan skor sebesar 90% termasuk kategori sangat layak. Berdasarkan skor yang telah didapatkan dari tiga validasi ahli, skor tersebut memperoleh rata-rata sebesar 85,61% dengan kateori sangat valid kriteria sangat layak.

3. Keefektifan Media Diorama

Keefektifan penggunaan media pembelajaran diorama dapat dilihat dari hasil respon peserta didik yang diperoleh melui lembar observasi, dari respon peserta didik mendapatkan skor sebesar 91%, skor tersebut termasuk dalam kategori sangat efektif berdasarkan dengan tabel keefektifan produk. Maka, media pembelajaran diorama sangat efektif

digunakan pada pembelajaran Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Kewirausahaan.

B. Sarana Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

- a. Penggunaa media pembelajaran diorama sebagai sarana pembelajaran sebaiknya tetap didampingi oleh pendidik.

- b. Media pembelajaran diorama diharapkan dapat digunakan sebagaimana fungsinya serta dirawat dengan baik supaya dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.

2. Desiminasi produk

Media pembelajaran diorama ini dikembangkan untuk materi kewirausahaan, yang sebelumnya telah disesuaikan dengan hasil analisis kinerja pendidik dan analisis kebutuhan peserta didik. Media diorama ini dapat digunakan sesuai buku pedoman penggunaan, sebelumnya peneliti sudah memperkenalkan media pembelajaran kepada pendidik dan peserta didik. Media diorama ini merupakan media visual 3D dimana media tersebut dapat diimplementasikan pada semua kelas tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Tidak hanya itu, media ini disarankan dapat dipergunakan pada materi lainnya pada pembelajaran intrakulikuler sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

3. Pengembangan Produk Lebih lanjut

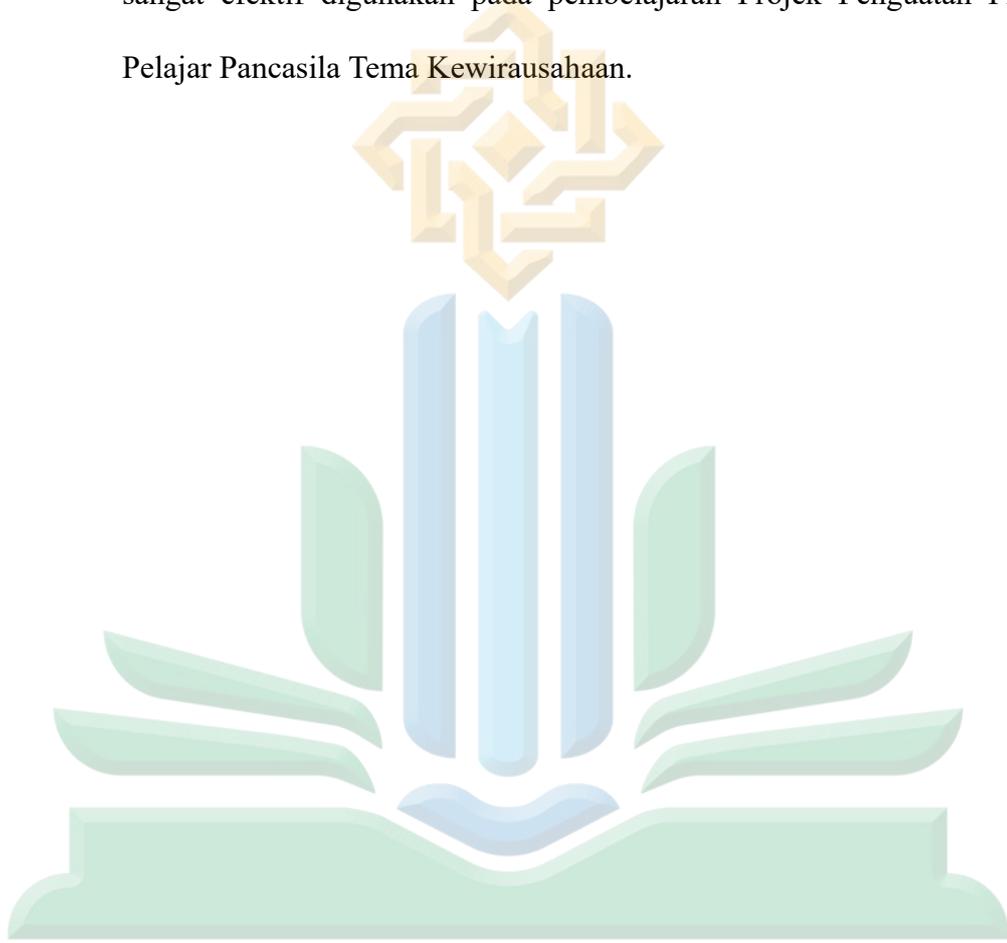
Media pembelajaran ini dikembangkan untuk pembelajaran Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Kewirausahaan, alangkah baiknya media pembelajaran ini dapat disempurnakan apabila terdapat kekurangan dari peneliti, selain itu lmedia ini dapat dikembangkan pada mata pelajaran lainnya.

C. Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian dan pengembangan media diorama untuk materi kewirusahaan yang telah peneliti lakukan, akan peneliti jabarkan dibawah ini:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media diorama terbuka yang termasuk jenis media visual 3D, media ini dikembangkan untuk peserta didik kelas IV A Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember. Pengembangan media pembelajaran ini telah melalui lima tahapan meliputi: Analisa, perencanaan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi.
2. Kelayakan media pembelajaran diorama pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Kewirausahaan diukur melalui hasil dari tiga validasi ahli. Skor yang diperoleh dari validasi ahli media sebesar 84%, validasi ahli bahasa memperoleh skor sebesar 82,85%, dan validasi ahli pembelajaran memperoleh skor sebesar 90%. Rata-rata presentase yang diperoleh dari hasil rata-rata ketiga validasi ahli sebesar 85,61% dengan kategori sangat layak.
3. Keefektifan media pembelajaran diorama diukur melalui hasil respon peserta didik yang diperoleh melalui lembar observasi, dapat diketahui hasil yang didapat melalui lembar observasi respon peserta didik pada uji skala kecil mendapatkan skor sebesar 85% dengan kategori sangat efektif dan hasil respon peserta didik pada uji skala besar mendapatkan skor sebesar 91% dengan kategori sangat efektif. Maka, media diorama ini

sangat efektif digunakan pada pembelajaran Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Kewirausahaan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, Aminol Rosid. *Pengembangan Bahan Ajar*. 2022nd ed. Malang: Cv.

Literasi Nusantara Abadi, n.d.

Adawiyah, Elok Robiatul, Ahmad Winarno, and Saifaldin Idris Onia.

“Effectiveness of Interactive Learning Media Development Based on Articulate Storyline 3 in Elementary School Education.” *EDUCARE: Journal of Primary Education* 5, no. 2 (December 2024): 105–18. <https://doi.org/10.35719/educare.v5i2.253>.

Afifah, Dewi Nur, Aan Widiyono, and Syailin Nichla Choirin Attalina.

“Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 3 (2022): 528–33. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4374>.

Anggraena, Yogi, Nisa Felicia, Dion E. G, Indah Pratiwi, Bakti Utama, Leli

Alhapip, and Dewi Widiaswati. *Kajian Akademik Kurikulum Untuk Pemulihan Pembelajaran*. Pusat Kurikulum Dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi. 2021st ed. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.

Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran; Edisi Revisi*. 2019th ed. Jakarta: Rajawali

Press, n.d.

Azizah, Siti Nur. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits." *Jurnal Literasiologi* 6, no. 1 (2021): 556563. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v6i1.242>.

Bali, Muhammad Mushfi El Iq, and Siti Fatimatuz Zahroh. "Implementasi Media Diorama Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (December 30, 2023): 2943–52. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.700>.

Bastrian, Nisa, Sri Marmoah, and Fadhil Purnama Adi. "Kendala Implementasi P5 Dengan Tema Bhinneka Tunggal Ika Di Sekolah Dasar." *Didaktika Dwija Indria* 12, no. 1 (February 12, 2024): 14–19. <https://doi.org/10.20961/ddi.v12i1.79362>.

BIY, BBGP. "Kewirausahaan Sebagai Bekal Siswa Menjawab Tantangan Global," n.d.

<https://bbgpdiy.kemdikbud.go.id/artikel/2023/12/05/kewirausahaan-sebagai-bekal-siswa-menjawab-tantangan-global/>.

Evitasari, Atika Dwi, and Mariam Sri Aulia. "Media Diorama Dan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* 3, no. 1 (March 25, 2022): 1. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013>.

Fadhilah, Umi, and Dina Prasetyowati. "Penerapan Model PjBL Berbantuan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Dimensi Kreatif Peserta

Didik Kelas IV SD 1 Panjang.” In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 1:18–24, 2023.

Hamzah, Amir. *Metode Penelitian & Pengembangan R&D*. 2019th ed. Malang: Cv. Literasi Nusantara Abadi, n.d.

Hasan Muhammad Dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran*. 2021st ed. Jawa Tengah: Tahta Media Group, n.d.

Ikram, Muhammad. “Implementasi Manajemen Kurikulum Merdeka Belajar Di SMP Negeri 2 Parepare.” *Education Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam (Edium)* 1, no. 1 (2023): 21–29. <https://doi.org/10.35905/edium.v1i1.6359>.

Indrianto, Nino, and Kurniawati. “Developing Pop-Up Book Based Media To Improve The First Grader Students’ Learning Achievement on The Theme of Natural Event of Min 4 Jember.” *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA* 5, no. 2 (February 17, 2020): 279–91. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13836>.

Jannah, Rodhatul. *Media Pembelajaran*. 2009th ed. Banjarmasin: Antasari Press, n.d.

Karo-Karo, Isran Rasyid, and Rohani Rohani. “MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN.” *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7, no. 1 (June 29, 2018). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.

Lestari, Tri. “Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar

Siswa Kelas V Pada Tema Ekosistem Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2015): 114–24.

Meri, Elsa Guslia, and Dea Mustika. “Peran Guru Dalam Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 4 (2022): 200–208. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5197>.

Nadiah, Nenden, Imron Fauzi, and Faiqotul Himmah. “Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Al-Muhajirin Purwakarta,” 2025. <https://doi.org/10.35719/jptpd.v1i1.1>.

Nate, Yosa Rike. “Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran IPA Kelas V MIN 11 Aceh Tengah.” Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2023.

Okpatrioka Okpatrioka. “Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.” *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (March 30, 2023): 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.

Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, 2022.

“Presiden Republik Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.,” n.d.

Rachmawati, Nugraheni, Arita Marini, Maratun Nafiah, and Iis Nurasiah.

“Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Impelementasi Kurikulum Prototipe Di Sekolah Penggerak Jenjang Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (March 28, 2022): 3613–25. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2714>.

Rahayuningsih, Puji. “Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa.” *JPIB : Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd* 1, no. 1 SE-Artikel (May 16, 2023). <http://ojs.stai-ibnurusyid.ac.id/index.php/jpib/article/view/101>.

RI, Kementerian Agama. Al-Qur’an dan Terjemah Edisi Penyempurnaan 2019 (n.d.).

Rizky satria dkk. *Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. 2022nd ed. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, n.d.

Rohima, Najwa. “Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa.” *Publikasi Pembelajaran*, May 3, 2023. <https://doi.org/10.31219/osf.io/acxe2>.

Rosidania, Umi. “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pasatwa (Papan Taman Satwa) Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah-Syafi`iyah Pancakarya Ajung-Jember.” Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023.

Rosjanah, Nisa, and Siti Maryatul Kiptiyah. “Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Kegiatan Pembelajaran Intrakurikuler Dan

Kokurikuler Di SD N Jumeneng Kabupaten Sleman.” *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 8, no. 2 (August 16, 2024).
<https://doi.org/10.30651/else.v8i2.22250>.

Saputri, Sujannah Diah. “Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas IV Di SDN 089 Bengkulu Utara,” n.d.

Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al Mishbah : Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an*. 2002nd ed. Jakarta: Lentera Had, n.d.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 2017th ed. Bandung: Alfabeta, n.d.

Sumanto. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. 2018th ed. Surabaya: Jakad Publishing, n.d.

Sumarsih, Ineu, Teni Marliyani, Yadi Hadiyansah, Asep Herry Hernawan, and Prihantini Prihantini. “Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (July 2, 2022): 8248–58. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3216>.

Surya, Adi Darma, and Aysha Pebrian. “Bedah Kurikulum Prototipe (2022) Sebagai Upaya Pemulihan Pembelajaran Pasca Pandemi.” Jawa Timur: CV. Dewa Publishing Redaksi, 2022.

Vokasi, Direktorat Jenderal Pendidikan. “KEMDIKBUDRISTEK Luncurkan

Kurikulum Merdeka,” n.d.

<https://www.vokasi.kemdikbud.go.id/read/b/kemdikbudristek-luncurkan-kurikulum-merdeka>.

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5, no. 2 (January 22, 2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

Yulastuti, Sri, Isa Ansori, and Moh Fathurrahman. “Pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Tema Kewirausahaan Kelas 4 SD Labschool UNNES Kota Semarang.” *Lembaran Ilmu Kependidikan* 51, no. 2 (2022): 76–87. <https://doi.org/10.15294/lik.v51i2.40807>.

Zendrato, Muli Adil, Adrianus Bawamenewi, Berkat Persada Lase, and Hendrikus Otniel Nasozaro Harefa. “Desain Proyek Penguatan Profil

Pelajar Pancasila (P5) Dalam Kurikulum Merdeka Di SMK Negeri 1 Sitolu Ori.” *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan* 5, no. 4

(November 28, 2024): 1605–10.

<https://doi.org/10.55681/nusra.v5i4.3159>.

Zulkifli. “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Tema 8 Untuk Siswa Kelas V Di MI Al-Hidayah Pulau Kukusan.” Universitas Muhammadiyah Mataram, 2020.

Lampiran 1

111

LAMPIRAN 1

PERNYATAAN KEASLAIN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

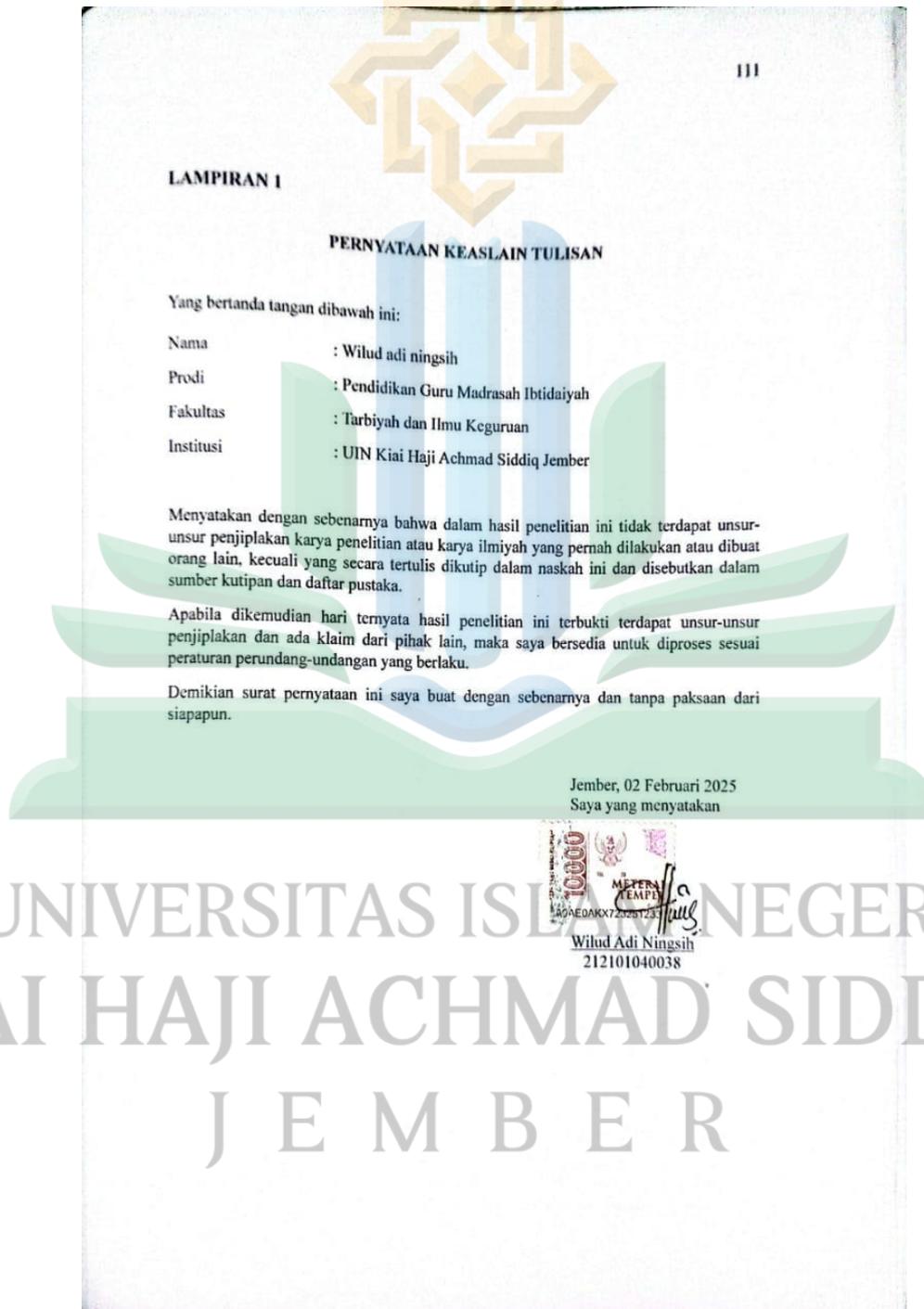
Nama : Wilud adi ningsih
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 02 Februari 2025
 Saya yang menyatakan


 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R


 Wilud Adi Ningsih
 212101040038

LAMPIRAN 2

Matrik Penelitian

Judul	Variabel	Sumber Data	Metode Penelitian	Tujuan Penelitian
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA PADA PROJEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DENGAN TEMA KEWIRAUSAHAAN DI SEKOLAH DASAR SWASTA ISLAM ULUL ALBAB JEMBER	Media Pembelajaran Diorama Pembelajaran Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Kewirausahaan	<ol style="list-style-type: none"> Validasi ahli: Ahli media, ahli bahasa, ahli pembelajaran Informan guru kelas dan peserta didik kelas IV A Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember Subjek penelitian peserta didik kelas IV A Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember 	<ol style="list-style-type: none"> Jenis Penelitian: Penelitian dan pengembangan Prosedur Penelitian: Model ADDIE Subjek Penelitian: Peserta didik kelas VI A Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember Metode Pengumpulan Data: Observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi Metode Analisis Data: kualitatif dan kuantitatif deskriptif untuk hasil validasi dan respon peserta didik 	<ol style="list-style-type: none"> Menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran diorama untuk membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan pada proyek penguatan profil pelajar pancasila tema kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember Menguji kelayakan media pembelajaran diorama pada pembelajaran projek penguatan profil pelajar pancasila tema kewirausahaan di kelas IV A Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember Menguji keefektifan penggunaan media pembelajaran diorama pada pembelajaran projek penguatan profil pelajar pancasila tema kewirausahaan di kelas IV A Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember

LAMPIRAN 3



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp (0331) 428104 Fax (0331) 427005 Kode Pos 68136
 Website [www.http://fbik.uinkhas-jember.ac.id](http://fbik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iaunjember@gmail.com

Nomor : B-9948/In.20/3.a/PP.009/01/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SDS Islam Ulul Albab Jember

Jl. Udang windu RT.01 RW.02, Sempusari, Kaliwates

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 212101040038
 Nama : Wilud Adi Ningsih
 Semester : Semester tujuh
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dengan Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember selama 40 (empat puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Ibu Siti Maisaroh, SHI, M.Pd.I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 08 Januari 2025

Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

LAMPIRAN 4**Dokumentasi penyerahan surat izin penelitian****Dokumentasi observasi dan wawancara peserta didik kelas IV A****Dokumentasi wawancara dengan guru kelas IV A**

LAMPIRAN 5

Profil Sekolah



SDS Islam Ulul Albab merupakan salah satu sekolah jenjang SD berstatus Swasta yang berada di wilayah Jl.Udang Windu Rt.01 Rw.02 Kecamatan Kaliwates, Jember, Sempusari, Kec. Kaliwates, Kab. Jember Prov. Jawa Timur. SDS Islam Ulul Albab didirikan pada tanggal 17 Mei 2019 dengan Nomor SK Pendirian 503/A.1/SD-B/002/35.09.325/2019 yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam kegiatan pembelajaran, sekolah yang memiliki 356 siswa ini dibimbing oleh 46 guru yang profesional di bidangnya. Kepala Sekolah SDS Islam Ulul Albab saat ini adalah Siti Maisaroh S.H.I., M.Pd.I. Operator yang bertanggung jawab adalah M.Miftahululum Syafi'i.

SDS Islam Ulul Albab memiliki visi misi sebagai berikut:

Visi:

Sekolah trias cendikia (Cerdas Agama, Cerdas Linguistik dan Cerdas Eksakta)

Misi:

- a. Mengasah kecerdasan agama melalui pembelajaran, ketauladanan dan pembiasaan ibadah
- b. Mengoptimalkan kecerdasan linguistik melalui pembelajaran, Budaya Literasi dan Kegiatan Ekstrakurikuler
- c. Membangun Kecerdasan Eksakta melalui Pembelajaran, Praktikum dan Kegiatan Ekstrakurikuler

LAMPIRAN 6



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136
 Website: [www.http://tik.uinkhas-jember.ac.id](http://tik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah@iainjemberta@gmail.com

Nomor : B-2623/In.20/3.a/PP.009/12/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Nino Indrianto, M.Pd

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Nino Indrianto, M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 212101040038
Nama	: WILUD ADI NINGSIH
Semester	: Semester tujuh
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dengan Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 23 Desember 2024

an, Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

LAMPIRAN 7



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli Telp. (0331) 426104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136
 Website [www http://fuk.uinkhas-jember.ac.id](http://fuk.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2624/In.20/3.a/PP.009/12/2024
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Hartono, M.Pd
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Hartono, M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Bahasa, mahasiswa atas nama :

NIM	: 212101040038
Nama	: WILUD ADI NINGSIH
Semester	: Semester tujuh
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dengan Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 23 Desember 2024

Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

LAMPIRAN 8

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN</p> <p>Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136 Website: www http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com</p>
<hr/>	
<p>Nomor : B-2624/In.20/3.a/PP.009/01/2025 Sifat : Biasa Perihal : Permohonan Menjadi Validator</p>	
<p>Yth. M. Zaenurroziqin, S.Pd Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember</p>	
<p>Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara M. Zaenurroziqin, S.Pd untuk menjadi Validator Ahli Pembelajaran, mahasiswa atas nama :</p>	
NIM	: 212101040038
Nama	: WILUD ADI NINGSIH
Semester	: Semester tujuh
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dengan Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 15 Januari 2025
 an. Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

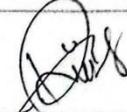
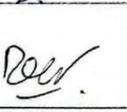
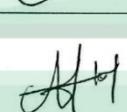


KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

LAMPIRAN 9

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI SDS ISLAM ULUL ALBAB JEMBER

No.	Tanggal	Kegiatan	Sasaran	Paraf
1	08-01-2025	Meminta izin penelitian dan menyerahkan surat permohonan izin penelitian kepada kepala sekolah	Kepala Sekolah SDS Islam Ulul Albab Jember	
2	09-01-2025	Wawancara kepada guru kelas IV A	Wali kelas IV A SDS Islam Ulul Albab Jember	
3	15-01-2025	Wawancara kepada beberapa peserta didik kelas IV A	Peserta kelas IV A SDS Islam Ulul Albab Jember	
4	15-01-2025	Melakukan Uji coba skala kecil	Peserta didik kelas IV A SDS Islam Ulul Albab Jember	
5	22-01-2025	Melakukan Uji coba skala besar	Peserta didik kelas IV A SDS Islam Ulul Albab Jember	
6	22-01-2025	Wawancara kepada guru wali kelas IV A (setelah uji coba produk)	Wali kelas IV A SDS Islam Ulul Albab Jember	
7	22-01-2025	Wawancara kepada beberapa peserta didik kelas IV A (setelah uji coba produk)	Peserta didik SDS Islam Ulul Albab Jember	
8	04-02-2025	Menerima surat selesai penelitian	Kepala Sekolah SDS Islam Ulul Albab Jember	

Jember, 04 Februari 2025
Kepala SDS Islam Ulul Albab

Suhroh S.H.I., M.Pd.I

LAMPIRAN 10

Dokumentasi Angket Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Komponen : Media Pembelajaran Diorama
 Sasaran : Dr. Nino Indrianto, M.Pd
 Peneliti : Wilud Adi Ningsih
 Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember

Petunjuk penilaian:

1. Mohon kesediaan Bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Diorama dengan berbagai aspek yang diberikan
2. Mohon untuk memberikan tanda checklist (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang tersedia sesuai ketentuan berikut:
 - a. SS = Sangat Setuju (skor 5)
 - b. S = Setuju (skor 4)
 - c. RG = Ragu-ragu (skor 3)
 - d. TS = Tidak Setuju (skor 2)
 - e. STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

Instrumen Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Media pembelajaran diorama ini sesuai dengan tujuan pembelajaran P5 tema kewirausahaan	✓				✓
2	Materi yang disajikan dalam diorama relevan dengan tema kewirausahaan		✓		✓	
3	Media pembelajaran diorama membantu siswa memahami konsep kewirausahaan secara konkret		✓		✓	
4	Media ini terlihat menarik menampilkan unsur tiga dimensi		✓		✓	
5	Media ini dapat digunakan jangka Panjang	✓				
6	Replika yang digunakan dalam media ini dapat menambah pengetahuan		✓			
7	Tampilan media diorama sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV SD/MI		✓			
8	Media ini memudahkan pendidik dan juga peserta didik		✓			
9	Media diorama mudah dibawa dan aman untuk peserta didik		✓			
10	Media ini layak digunakan dalam pembelajaran P5		✓			

Saran dan Komentar

- perlu banyak/ditambah informasi yang mendukung media (audio/visual/audiovisual)
- media perlu di tambah ornamen agar tampak riil/konkret.
- belum ada identifikasi media.
- sertakan buku panduan guru (belum ada) berisi : T.P. Materi, petunjuk penggunaan
- ketrampilan untuk pengimporan produk agar awet.

- fasilah handle untuk pogram /memudahkan wawancara-

Penilaian Umum
Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk

- Produk dapat digunakan tanpa revisi
- Produk dapat digunakan dengan revisi
- Produk tidak layak digunakan

Jember, 07 Januari 2025

Validator ahli Media
Dr. Nino Indrianto, M.Pd.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 11

Dokumentasi Angket Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Nama Komponen : Media Pembelajaran Diorama
 Sasaran : Dr. Hartono, M.Pd
 Peneliti : Wilud Adi Ningsih
 Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember

Petunjuk penilaian:

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Diorama dengan berbagai aspek yang diberikan
2. Mohon untuk memberikan tanda checklist (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang tersedia sesuai ketentuan berikut:
 - a. SS = Sangat Setuju (skor 5)
 - b. S = Setuju (skor 4)
 - c. RG = Ragu-ragu (skor 3)
 - d. TS = Tidak Setuju (skor 2)
 - e. STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

Instrumen Angket Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik		✓			
2	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami		✓			
3	Panduan penggunaan media pembelajaran jelas	✓				
4	Tidak ada kesalahan tata bahasa atau ejaan sesuai EYD			✓		
5	Penggunaan tanda baca dalam media sudah sesuai dengan kaidah EYD		✓			
6	Jenis font yang digunakan mudah dibaca	✓				
7	Ukuran font sudah sesuai dengan kebutuhan siswa SD		✓			
8	Sanpul buku panduan menarik dan mencerminkan isi materi					

Saran dan Komentar

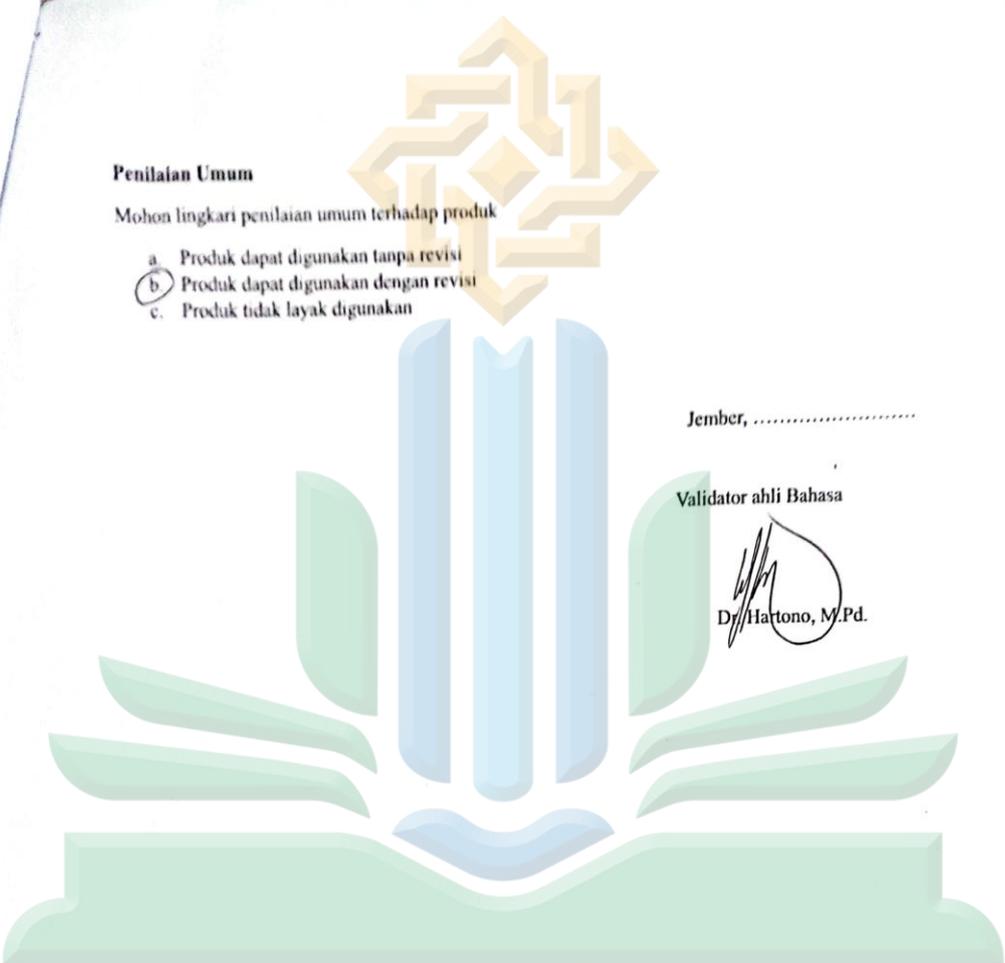
Perbaiki seni catan

.....

.....

.....

.....



Penilaian Umum
Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan

Jember,

Validator ahli Bahasa


Dr. Hartono, M.Pd.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 12

Dokumentasi Angket Ahli Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Nama Komponen : Media Pembelajaran Diorama
 Sasaran : M. Zaenurrozikin, S.Pd
 Peneliti : Wilud Adi Ningsih
 Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember

Petunjuk penilaian:

1. Mohon kesediaan Bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Diorama dengan berbagai aspek yang diberikan
2. Mohon untuk memberikan tanda checklist (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang tersedia sesuai ketentuan berikut:
 - a. SS = Sangat Setuju (skor 5)
 - b. S = Setuju (skor 4)
 - c. RG = Ragu-ragu (skor 3)
 - d. TS = Tidak Setuju (skor 2)
 - e. STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

Instrumen Angket Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Media pembelajaran diorama ini sesuai dengan tujuan pembelajaran P5 tema kewirausahaan		✓			
2	Materi yang disajikan dalam diorama relevan dengan tema kewirausahaan	✓				
3	Media ini sesuai kebutuhan peserta didik		✓			
4	Media ini terlihat menarik	✓				
5	Media ini dapat digunakan jangka Panjang		✓			
6	Media ini dapat membantu guru dalam penyampaian materi kewirausahaan		✓			
7	Media ini menambah pengetahuan peserta didik	✓				
8	Media ini meningkatkan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan	✓				
9	Penggunaan ini mudah dan aman untuk peserta didik		✓			
10	Media ini layak digunakan dalam pembelajaran P5	✓				

Saran dan Komentar

..... akan lebih memberdayakan ketika produknya
 bisa menjadi produk yang komersial



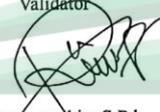
Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk

- Produk dapat digunakan tanpa revisi
- Produk dapat digunakan dengan revisi
- Produk tidak layak digunakan

Jember, 15 Januari 2025

Validator



M. Zaenurroziqin, S.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 12

Dokumentasi Lembar Observasi Peserta Didik

**LEMBAR OBSERVASI PESERTA DIDIK TERHADAP
KEEFEKTIFAN MEDIA DIORAMA PADA PROJEK PENGUATAN PROFIL
PELAJAR PANCASILA (P5) TEMA KEWIRAUSAHAAN**

Skala Penilaian:
1= Tidak Terlihat
2= Terlihat Sebagian Kecil
3= Terlihat Sebagian Besar
4= Terlihat Jelas

No	Nama Peserta didik	Memperhatikan (1-4)	Aktif bertanya/menjawab (1-4)	Evaluasi/tes ahir (1-4)	Skor
1.	Abdan raja syadid	4	2	4	10
2.	Adli ahmad Fairuz	4	3	3	10
3.	Afrighni ahza yassaar	4	3	4	11
4.	Ahmad dzaky pradana	4	4	3	11
5.	Alfiddikri Ramadhani	3	3	4	10
6.	Alkhalifi Narendra amarta	4	3	4	11
7.	Arya Pratama Mahardika	4	3	3	10
8.	Arya Satya Fathiansyah	4	3	4	11
9.	Arya Yudhysthira Dwi Irsanto	4	4	3	11
10.	Assyifa Qinan Azzahra	4	4	4	12
11.	Aura Oktaviana Putri Harri	4	3	4	11
12.	Daksa Satya Wiratama	3	4	3	10

13.	Danang Yuliyanto	1	2	1	10
14.	Denusa Rizald	1	1	3	11
15.	Dzakiyya Talita Sakhi	1	1	4	12
16.	Evelyn Putri Zorina	1	1	4	12
17.	Kaisyha Khanza Azarine Ghania O. A.	1	1	1	12
18.	Muhammad Albi Habibillah	1	3	1	11
19.	Muhammad Fikri Arya Wiratama	1	3	1	11
20.	Muhammad Uwais Al-Qorni	1	3	1	11
21.	Naysilla Sachi Kanaya	1	3	1	11
22.	Nur Muhammad Bilal Arya Satyawati	1	1	3	11
23.	Prajnaparamita Wahyuaini	1	1	1	12
24.	Rasya Azhim Muthliq Ibad	1	1	3	11
25.	Reysha Pedrico Veronica Firdaus	1	1	3	11
26.	Rizal Luqman Zahran	1	1	3	11
27.	Shafiqah Az Zahra	1	1	1	12
28.	Shokhawah Najmil Mufidah	1	1	3	11

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
EMBER

LAMPIRAN 13



LATAR BELAKANG

Pengembangan keterampilan dalam berwirausaha dapat dilakukan sejak dini dengan mendorong tumbuhnya kemandirian, kreativitas, termasuk kemampuan untuk menyelesaikan masalah.

Dengan melihat perkembangan zaman yang semakin maju, kebutuhan manusia juga semakin banyak dan alat pemuas kebutuhan sangat terbatas. Oleh karena itu peserta didik dapat memanfaatkan peluang yang ada dengan cara mengelola proses bisnis dari produk yang menjadi trend dan kebutuhan masyarakat, sehingga meningkatkan keyakinan usaha berhasil serta berkembang ke depannya.

Setiap usaha selalu ingin berkompetisi dengan usaha lain untuk memperoleh keuntungan. Berkaitan dengan topik dari tema kewirausahaan ini sebagai penghasil produk dapat memberikan pemuas kebutuhan masyarakat.

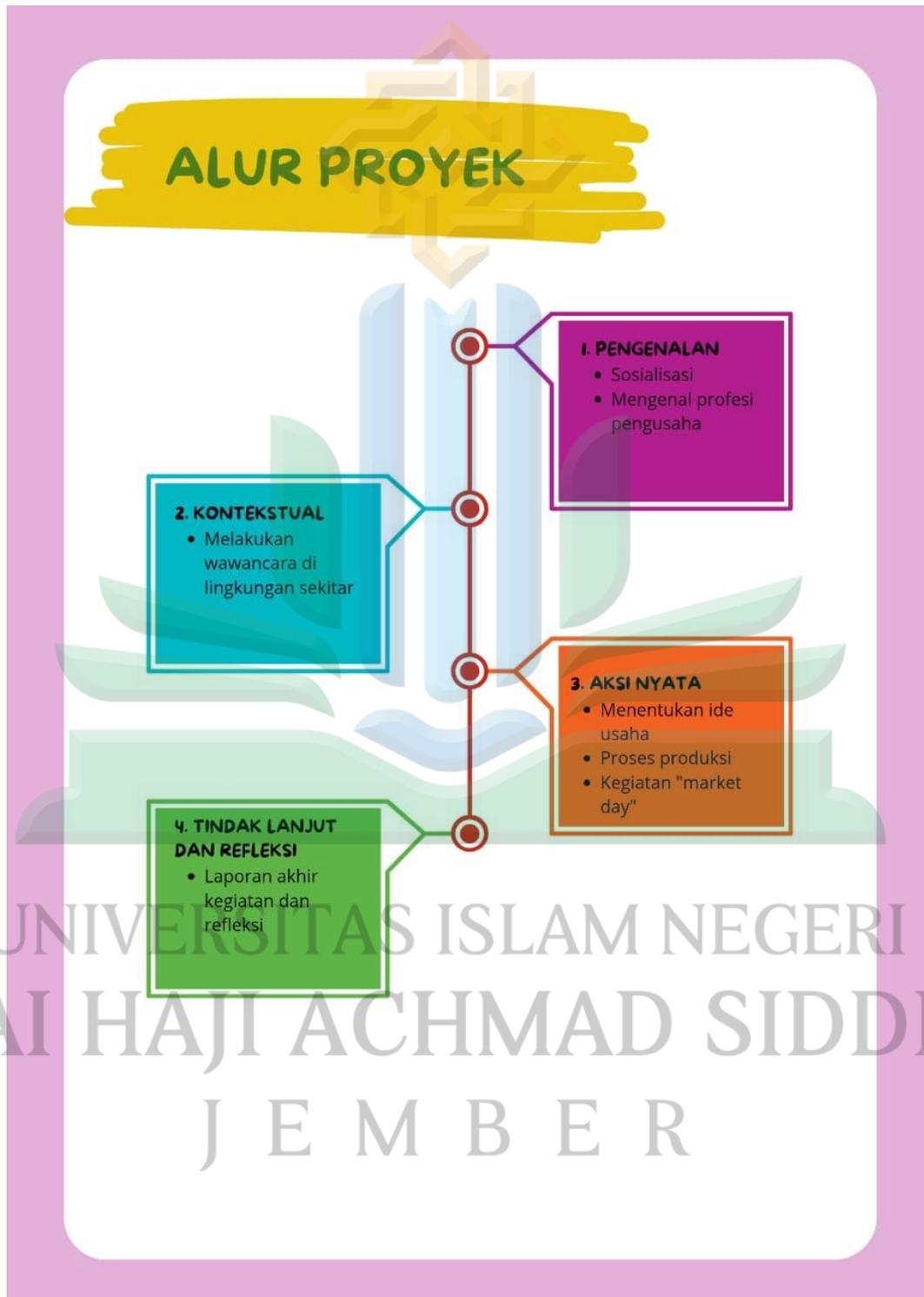
Peserta didik dapat menemukan produk yang menjadi kebutuhan masyarakat. Produk yang telah ditentukan untuk dijual tersebut peserta didik diharapkan dapat memahami dari awal produksi, pemasaran produk, dan penjualan produk.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

TUJUAN PROYEK

1. Setelah mengikuti pembelajaran peserta didik dapat mengetahui konsep dasar kewirausahaan dengan baik.
2. Setelah mengikuti pembelajaran peserta didik dapat menganalisis jenis usaha yang terdapat di lingkungan sekitar dengan baik.
3. Setelah mengikuti pembelajaran peserta didik dapat memberdayakan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki dalam mengembangkan wirausahawa untuk mewujudkan profil pelajar Pancasila dimensi bergotong royong, kreatif, mandiri.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



ALUR KEGIATAN



Pengenalan

AKTIVITAS I

Waktu: 3jp
 Alat dan Media Pembelajaran:

- Smart tv
- Media Diorama
- LKPD

Topik:
 Pengenalan Profesi Pengusaha
 Asesmen:
 Formatif (Diskusi dan berbagi dengan teman sebaya)

Scan disini



Kegiatan Pembukaan :

1. Peserta didik duduk secara berkelompok
2. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan yang akan dilaksanakan

Kegiatan Inti:

1. Peserta didik diminta mengamati media Diorama yang berisikan beberapa jenis usaha.
2. Peserta didik memberikan tanggapan terhadap media Diorama dengan memberikan pertanyaan " apa yang kalian lihat pada media ini?"
3. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru
4. Peserta didik memberikan tanggapan dengan memberikan pertanyaan "Bagaimana mereka memulai usaha"
6. Peserta didik memperhatikan video yang terdapat dalam diorama
6. Setelah mendapat jawaban siswa yang beragam. Guru dan peserta didik menggali informasi lebih dalam.
7. Peserta didik mengerjakan LKPD yang diberikan guru

kegiatan Penutup:

- Peserta didik dan guru berdiskusi bersama terkait LKPD yang telah dikerjakan
- Guru memberikan refleksi dan penguatan terkait" profesi pengusaha"

LKPD: KEGIATAN 1
Nama Anggota Kelompok:

Apa itu Pengusaha

 **Kerjakan soal dibawah ini**

- Peserta didik berdiskusi dengan anggota kelompok tentang "apa itu pengusaha"
- peserta didik menyimak video yang terdapat dalam diorama
- Peserta didik berdiskusi dengan kelompok terkait informasi yang didapatkan dari video yang di lihat

Apa yang ingin kamu ketahui?	Informasi yang kamu dapatkan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Rubrik Penilaian Kegiatan 1

Aspek Penilaian	Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Sangat Berkembang
Gotong royong dan partisipasi saat diskusi	Belum adanya partisipasi aktif dalam kegiatan diskusi bersama kelompok	Mulai berinteraksi aktif dengan anggota kelompok tetapi belum dapat menemukan informasi penting dari media diorama dan video yang ditampilkan dalam media diorama	Mampu berinteraksi dengan baik dan aktif dalam diskusi kelompok. Mampu menemukan informasi yang terlihat dari media diorama dan video yang ditampilkan dalam media diorama	Mampu berinteraksi dengan sangat baik dan sangat aktif dalam diskusi kelompok. Mampu menemukan dan menuliskan kalimat sendiri tentang informasi penting yang diperoleh dari media diorama dan video yang ditayangkan dalam media diorama

Jember, 21-01-2025

Guru Kelas

Zaehurroziqin, S.Pd

Peneliti

Wilud Adi Ningsih
NIM. 212101040038



LAMPIRAN 14

Dokumentasi Media Pembelajaran Diorama

Tampak depan



Tampak samping



Tampak belakang



LAMPIRAN 15

Dokumentasi uji coba produk

Uji coba skala kecil



Uji skala besar



LAMPIRAN 16**Transkrip Wawancara****A. Wawancara dengan guru wali kelas**

b) Fasilitas / sumber belajar apa yang disediakan dari sekolah?

“Papan tulis, Tv smart”

c) Media apa yang sering digunakan dalam pembelajaran, termasuk P5?

“Kalau P5 biasanya kita melihat video dari youtube dulu sebagai referensi untuk membuat proyek”

d) Kendala apa saja yang ada ketika pembelajaran P5?

“Manajemen kelas”

e) Apakah sebelumnya pernah belajar menggunakan media diorama?

“Belum pernah, belum pernah mendengar diorama itu seperti apa”

f) Bagaimana tanggapan ustadz ketika penerapan media pembelajaran diorama?

“Cukup efektif, cukup membantu, cukup mengasikkan, relevan karena contohnya nyata jadi anak-anak mudah faham dan ingat, anak-anak juga terlihat sangat antusias”

B. Wawancara peserta didik

a. Sebelumnya pernah belajar menggunakan media diorama?

“Belum pernah”

b. Menurut kamu lebih mudah belajar menggunakan media pembelajaran atau tidak menggunakan?

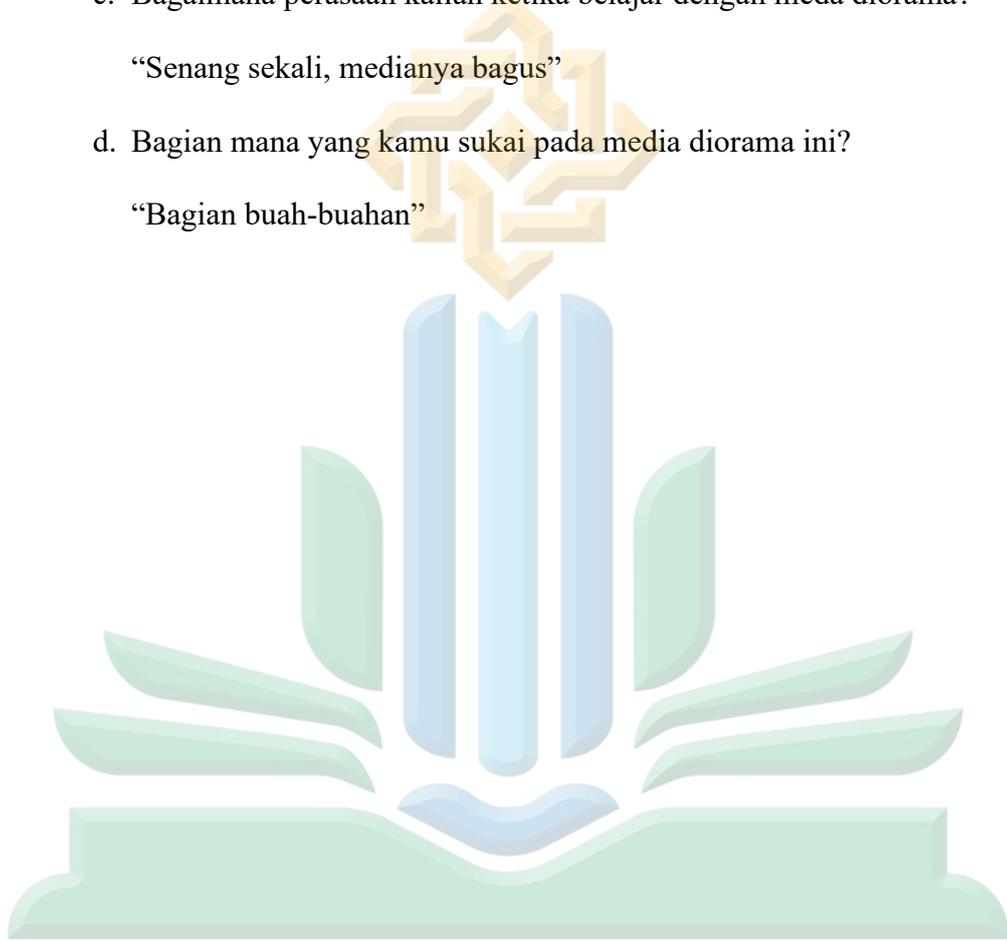
“Lebih enak pakai media karena mudah diingat materinya”

c. Bagaimana perasaan kalian ketika belajar dengan media diorama?

“Senang sekali, medianya bagus”

d. Bagian mana yang kamu sukai pada media diorama ini?

“Bagian buah-buahan”



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 17

Absen Kelas IVA

No	Nama Siswa
1.	Abdan raja syadid
2.	Adli ahmad Fairuz
3.	Afrighni ahza yassar
4.	Ahmad dzaky pradana
5.	Alfiddikri Ramadhani
6.	Alkhalifi Narendra amarta
7.	Arya Pratama Mahardika
8.	Arya Satya Fathiansyah
9.	Arya Yudhysthira Dwi Irsanto
10.	Assyifa Qinan Azzahra
11.	Aura Oktaviana Putri Hariri
12.	Daksa Satya Wiratama
13.	Danang Yuliyanto
14.	Denisa Rizald
15.	Dzakiyya Talita Sakhi
16.	Evelyn Putri Zorina
17.	Kaisyha Khanza Azarine Ghania O. A.
18.	Muhammad Albi Habibillah
19.	Muhammad Fikri Arya Wiratama
20.	Muhammad Uwais Al-Qorni
21.	Naysilla Sachi Kanaya
22.	Nur Muhammad Bilal Arya Satyawan
23.	Prajnaparamita Wahyuaini
24.	Rasya Azhim Muthliq Ibad
25.	Reysha Pedrico Veronica Firdaus
26.	Rizal Luqman Zahran
27.	Shafira Az-Zahra
28.	Shokhwah Najmil Mufidah

LAMPIRAN 18



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM ULUL ALBAB
SEKOLAH DASAR ISLAM ULUL ALBAB
 Jl. Udang Windu Rt. 01/Rw. 02 Kel. Sempusari, Kec. Kaliwates, Kab. Jember 68135
 E-Mail : sdi.ululalbab@gmail.com | Website : sds.ypiululalbab.sch.id | Call center : 082131923964
 NPSN : 69989465 | NSS : 102052411013

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
 Nomor: A.0105/SDI.ULBA/II/2025

yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Maisaroh, S.H.I, M.Pd.I
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Alamat : Perum Mangli Residence Gang Salmon II, Kaliwates Jember

Dengan ini menerangkan bahwa Saudara/i yang beridentitas berikut ini :

Nama : Wilud Adi Ningsih
 NIM : 212101040038
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Alamat : Desa Gaya Baru VIII, Kecamatan Seputih Surabaya, Kota Lampung Tengah

Telah selesai melakukan penelitian di SDS Islam Ulul Albab, Jl. Udang Windu RT.01 RW.02 Kelurahan Sempusari Kaliwates Jember, terhitung 40 (Empat Puluh Hari) hari mulai tanggal 08 Januari 2025 s/d 04 Februari 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Penelitian yang berjudul :

“Pengembangan Media Pembelajaran Diorama pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan Tema Kewirausahaan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember”

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sepenuhnya.

Jember, 04 Februari 2025
 KEPALA SEKOLAH
 YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM ULUL ALBAB
 SITI MAISAROH, S.H.I, M.Pd.I



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

BIODATA PENULIS**A. Data Diri**

Nama : Wilud Adi Ningsih
 NIM : 212101040038
 Tempat, Tanggal Lahir : Lampung, 07 November 2001
 Alamat : Gaya Baru VIII, Seputih Surabaya, Lampung
 Tengah
 Fakultas/Jurusan : FTIK/ Pendidikan Islam dan Bahasa
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 No. HP : 082333973957
 E-mail : wiludadiningsih@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. SD : SDN 8 Gaya Baru 8 (2007-2011)
 SDN 3 Benculuk Banyuwangi (2011-2013)
2. SMP : MTS Darul Ulum Muncar (2013-2016)
3. SMA : MA Darul Ulum Muncar (2016-2019)
4. Perguruan tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2021-
 Sekarang)