

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA BERBANTUAN GAME TEKA-TEKI SILANG MUATAN IPAS KELAS III DI SDN 2 Gunungsari

Baiq Farisa Dila¹, Nurhasannah², Muhammad Sobri³

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Mataram

[¹farisadila3@gmail.com](mailto:farisadila3@gmail.com), [²nurhasannah_fkip@unram.ac.id](mailto:nurhasannah_fkip@unram.ac.id),

[³muhammad.sobri@unram.ac.id](mailto:muhammad.sobri@unram.ac.id)

Abstract

This study aims to develop a learning media in the form of a diorama assisted by a crossword puzzle game based on local wisdom for the IPAS subject that is feasible to use. The development model used in this study is the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data collection techniques employed in this study include observation, documentation, and questionnaires. Data analysis was carried out using quantitative and qualitative approaches, utilizing a scoring tabel with percentage criteria to determine the feasibility of the learning media. The results showed that the material expert validator obtained an average score of 82.85%, the media expert validator obtained an average score of 96.66%, and student responses achieved a score of 91.42%. Based on the results of material expert validation, media expert validation, and student responses, it can be concluded that the diorama learning media assisted by a crossword puzzle game based on local wisdom is categorized as very feasible for use in the learning process for third-grade students.

Keywords: Learning, Learning Media, Local Wisdom

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkann media pembelajaran diorama berbantuan game teka-teki silang berbasis kearifan lokal pada muatan IPAS yang layak. Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, desain, development, implementation, evalutation*). Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan Teknik observasi, dokumentasi, dan angket. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif, menggunakan tabel skor dengan persentase kelayakan media pembelajaran. Hasil penelitian yaitu validator ahli materi mendapatkan skor rata-rata 82,85%, validator ahli materi mendapatkan skor rata-rata 96,66%, dan respon peserta didik memperoleh skor 91,42%. Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi, ahli media, dan respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama berbantuan game teka-teki silang berbasis kearifan lokal dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas III.

Kata Kunci: Kearifan Lokal, Media Pembelajaran, Pembelajaran

A. Pendahuluan

Pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang direncanakan untuk mencapai sebuah tujuan yang diinginkan dengan bantuan alat atau media pembelajaran

yang digunakan untuk membantu menjelaskan materi yang akan di sampaikan (Widyanto & Wahyuni, 2020). Pembelajaran dapat dikatakan baik ketika adanya interaksi atau timbal balik antara peserta didik dengan guru, untuk membuat

terjadinya interaksi tersebut diperlukan seperangkat bahan ajar dimana terdapat media pembelajaran untuk membantu dalam menyampaikan sebuah informasi (Hazmi, 2019). Sehingga, dari penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang menggunakan seperangkat pembelajaran terutama dalam penyampaian materi salah satu perangkat pembelajaran yang dibutuhkan adalah sebuah media pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik sesuai dengan materi yang akan dipelajari.

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi dari guru kepada peserta didik, dengan pembelajaran yang disusun secara sistematis dan terencana untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran secara optimal (Saleh, Syahrudin, Aziz, & Sahabiddin, 2023). Terdapat 3 jenis media yang pertama yaitu media visual menyampaikan informasi melalui indera penglihatan, seperti gambar, diagram, grafik, dan peta yang kedua yaitu media audio menyampaikan informasi menggunakan suara untuk menyampaikan sebuah penjelasan seperti radio, rekam suara, serta laboratorium bahasa dan yang terakhir media audio visual penyampaian informasi gabungan antara media suara dan gambar, seperti televisi, video, dan film (Susanti, Affrida, Fahyuni, 2020). Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi tentang materi pembelajaran yang dibuat secara terstruktur dan teratur, media pembelajaran ini dapat berupa audio, visual, dan audiovisual gabungan antara keduanya.

Biasanya penggunaan media sangat beragam baik digital maupun konvensional contohnya berupa menggunakan media berbasis teknologi seperti penggunaan *power point* ataupun video pembelajaran yang diaplikasikan menggunakan komputer (Wardani, Kusumaningsih, & Kusniati, 2024). Pada dasarnya media yang baik merupakan media yang dapat menceritakan sebuah kejadian, peristiwa ataupun fenomena yang ada di sekitar contoh media visual seperti globe, media audio berupa rekaman ataupun sebuah suara, dan audio visual yang merupakan gabungan antara video dengan suara (Mukarromah & Andriana, 2022). Penggunaan media pembelajaran sangat beragam mulai dari media yang memanfaatkan teknologi, hingga media yang berbentuk fisik kedua media tersebut biasanya menggambarkan sebuah fenomena yang dikaitkan dengan materi pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada saat pembelajaran IPAS yang sedang berlangsung di SDN 2 Gunungsari pada tanggal 5, 6, dan 8 Mei 2025 observasi yang dilakukan langsung dengan materi yang dijelaskan pada bab 3 Cerita Dari Kampung Halamanku topik B Sejarah dan Tradisi atau Budaya di Indonesia, terlihat media yang digunakan tidak interaktif dan hanya bersifat satu arah, kondisi tersebut memperlihatkan bahwa guru belum mampu memanfaatkan media interaktif ataupun media yang memiliki pengaruh langsung untuk merangsang terjadinya partisipasi peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Media yang dimanfaatkan dalam kegiatan ini berupa gambar maupun poster di

mana pada media tersebut kemudian dijelaskan kembali oleh guru dengan menggunakan metode konvensional atau metode ceramah. Media yang tidak interaktif ini cenderung membuat peserta didik bosan dan membuat proses belajar hanya bersifat satu arah dampaknya dapat dilihat dari peserta didik yang keluar masuk kelas tanpa alasan yang jelas, kelas menjadi tidak kondusif, dan beberapa peserta didik terlihat sering kali menggagu temannya, tidak hanya itu namun berpengaruh pada interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan guru menjadi terbatas, adapun peserta didik juga tidak memperoleh kesempatan untuk berdiskusi atau bertukar pendapat dengan temannya. Sehingga, pembelajaran menjadi kurang aktif dan peserta didik berperan sebagai pendengar yang pasif.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam permasalahan tersebut adalah media diorama yang merupakan sebuah media berbentuk 3 dimensi dengan tambahan berbagai hiasan yang menarik. Hasil penelitian dari Sinta & Sonia (2023) menyatakan bahwa media diorama layak digunakan menjadi media pembelajaran. Selain itu, setelah dilakukannya penelitian terbukti bahwa minat belajar peserta didik meningkat, peserta didik juga memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan dengan kualifikasi sebelum menggunakan media diorama sebesar 55% dan setelah menggunakan media diorama pada saat pembelajaran menjadi 93% (Nujum & Hamidah, 2023). Adanya kedua penelitian di atas memberikan sebuah gambaran bahwa guru dapat memberikan sebuah media pembelajaran diorama yang efektif digunakan dalam berlangsungnya pembelajaran.

Dengan demikian, di sekolah dasar di perlukannya media pembelajaran yang mampu menunjang proses belajar-mengajar yang inovatif dan kreatif. Media pembelajaran seperti ini memiliki peran penting dalam menjaga kegiatan belajar peserta didik tetap menarik dan menyenangkan. Sehingga, hal ini dibutuhkan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dimana peserta didik dapat lebih mampu menerima materi, terutama dalam mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) yang dapat mejadi penghubung antara konsep abstrak yang dikaitkan dengan pengalaman nyata yang dialami oleh peserta didik.

Mengacu pada permasalahan yang terjadi dengan demikian, perlu dilakukannya pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di SDN 2 Gunungsari. Sehingga, muncul sebuah gagasan dari peneliti untuk membuat sebuah media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk di terapkan pada peserta didik yang secara spesifik akan membahas kearifan lokal suku sasak yang mencakup pakaian adat, rumah adat, dan kesenian, dengan dibantu oleh game teka-teki silang dengan cara mengisi titik-titik pada lembar kertas yang dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, dengan keterbaharuan yang peneliti lakukan yaitu menambah pembelajaran yang berbantuan game teka-teki silang agar pembelajaran terarah dan terdapat interaksi antara guru dengan peserta didik, maupun peserta didik dengan peserta didik. Berdasarkan pertimbangan yang ada peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Diorama

Berbantuan Game Teka-Teki Silang Berbasis Kearifan Lokal Muatan IPAS Kelas III di SDN 2 Gunungsari”..

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan media pembelajaran diorama berbantuan game teka-teki silang berbasis kearifan lokal muatan IPAS kelas III di SDN 2 Gunungsari. Kelayakan media ditinjau dari aspek kevalidan, dan kepraktisan.

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model ini dipilih karena memiliki alur pengembangan yang sistematis dan terstruktur serta model ini mudah dalam pengembangan produk pembelajaran.

Analisis (*Analysis*) analisis dilakukan dengan 2 cara yaitu analisis kebutuhan dan analisis materi, pada tahapan analisis kebutuhan peneliti melakukan analisis apa yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk berlangsungnya pembelajaran di dalam kelas, pada tahapan analisis materi peneliti melakukan analisis berupa materi apa yang cocok digunakan untuk memberikan teori kepada peserta didik yang relevan dan kontekstual. 2) Desain (*Design*) pada tahap desain peneliti melakukan rancangan terhadap produk yang akan dikembangkan. 3) Pengembangan (*Development*) pada

tahap ini peneliti melakukan validasi terhadap media yang akan dikembangkan melalui 2 validator yaitu validasi ahli media dan avalidasi ahli materi. 4) Implementasi (*implementation*) pada tahap ini peneliti mengimplementasikan media pembelajaran diorama kepada peserta didik kelas III di SDN 2 Gunungsari. 5) Evaluasi (*Evaluation*) pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan terhadap penerapan produk media pembelajaran diorama berbantuan game teka-teki silang berbasis kearifan lokal muatan IPAS.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Angket digunakan untuk memperoleh data kevalidan dari ahli serta data kelayakan peserta didik. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh gambar, serta buku pegangan gurudalam melaksanakan pembelajaran.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil angket kelayakan media pembelajaran yang didapatkan melalui ahli media dan ahli materi serta respon peserta didik.

Penilaian kelayakan menggunakan skala Likert empat tingkat (Skor 4=sangat setuju, skor 3=setuju, skor 2=tidak setuju, skor 1=sangat tidak setuju). Skor hasil penilaian selanjutnya dikonversikan dalam bentuk persentase untuk

menentukan kategori kelayakan media. Keefektifan media pembelajaran dianalisis menggunakan N-Gain berdasarkan hasil *pretest* dan *post-test* peserta didik.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kelayakan Media

No	Persentase	Kategori
1	81 – 100%	Sangat Layak
2	61 – 80%	Layak
3	41 – 60%	Cukup Layak
4	21 – 40%	Tidak Layak
5	0 – 20%	Sangat Tidak Layak

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran diorama berbantuan game teka-teki silang berbasis kearifan lokal muatan IPAS kelas III di SDN 2 Gunungsari. Hasil penelitian ini berupa kelayakan penggunaan media pembelajaran diorama berbantuan game teka-teki silang berbasis kearifan lokal muatan IPAS kelas III di SDN 2 Gunungsari.

Kelayakan media diperoleh melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi yang menilai kelayakan media dari aspek kelayakan, tampilan, dan penggunaan untuk validasi media serta materi, kebahasaan, dan kontekstualisasi untuk validasi materi. Rekapitulasi hasil validasi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Diorama

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media	96,66%	Sangat Valid
Ahli Materi	82,85%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, media pembelajaran diorama berbantuan game teka-teki silang berbasis kearifan lokal muatan IPAS kelas III dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung. Penilaian yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan bahwa tampilan, kelayakan, dan penggunaan sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik dan mendukung proses pembelajaran yang akan berlangsung. Sementara itu, hasil penilaian ahli materi menunjukkan bahwa materi, kebahasaan, dan kontekstualisasi mampu membantu siswa dalam memahami konsep. Masukan dan saran dari para validator digunakan sebagai bahan perbaikan guna menyempurnakan media yang dihasilkan.

Kelayakan media ditentukan melalui respon peserta didik pada saat implementasi penggunaan media diorama dalam pembelajaran. Rekapitulasi hasil kelayakan disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Rekapitulasi Kelayakan media diorama

Responden	Persentase	Kategori
Peserta Didik kelas III	91,42 %	Sangat layak

Hasil kelayakan menunjukkan bahwa media pembelajaran diorama layak untuk digunakan pada proses pembelajaran berdasarkan angket respon peserta didik yang diberikan bahwa media diorama menarik berdasarkan tampilan dan game yang dimainkan, serta materi yang dipelajari sering ditemukan dalam kehidupan nyata peserta didik atau bersifat kontekstual.

Pembahasan

Media diorama berbantuan game teka-teki silang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Visualisasi tiga dimensi membantu peserta didik memahami konsep secara konkret, sementara game teka-teki silang mendorong aktivitas berpikir kritis dan kerja sama kelompok. Media diorama memberikan visualisasi konkret yang membantu peserta didik memahami materi budaya lokal secara lebih jelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Sapitri et al. (2021) bahwa media diorama mampu meningkatkan pemahaman konsep melalui representasi visual tiga dimensi.

Pengintegrasian kearifan lokal suku Sasak seperti *bale tani*, *lumbung*, pakaian adat, dan kesenian tradisional menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Media ini juga mendorong pembelajaran dua arah serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Integrasi kearifan lokal suku sasak menjadikan

pembelajaran lebih kontekstual dan relevan dengan lingkungan peserta didik (Pingge, 2017)

Dengan adanya game teka-teki silang yang dimainkan juga mampu mendorong peserta didik untuk mengingat kembali informasi, berpikir kritis, serta bekerja sama dalam kelompok. Pembelajaran yang terjadi di dalam kelas menjadi dua arah dan tidak lagi monoton serta bekerja sama dalam kelompok (Juhaeni et al., 2022)

Dengan demikian, media diorama berbantuan game teka-teki silang berbasis kearifan lokal dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Media ini mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman peserta didik melalui penyajian visual yang konkret serta aktivitas permainan yang interaktif. Selain itu, integrasi kearifan lokal menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna, sehingga tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga menumbuhkan apresiasi peserta didik terhadap budaya daerahnya.

D. Kesimpulan

Proses pengembangan media pembelajaran diorama berbantuan game teka-teki silang berbasis kearifan lokal muatan IPAS dengan menggunakan metode pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan desain penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. 1) Analisis (*Analysis*) analisis dilakukan dengan 2 cara yaitu analisis

kebutuhan dan analisis materi, pada tahapan analisis kebutuhan peneliti melakukan analisis apa yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk berlangsungnya pembelajaran di dalam kelas, pada tahapan analisis materi peneliti melakukan analisis berupa materi apa yang cocok digunakan untuk memberikan teori kepada peserta didik yang relevan dan kontekstual. 2) Desain (*Desigen*) pada tahap desain peneliti melakukan rancangan terhadap produk yang akan dikembangkan. 3) Pengembangan (*Development*) pada tahap ini peneliti melakukan validasi terhadap media yang akan dikembangkan melalui 2 validator yaitu validasi ahli media dan avalidasi ahli materi. 4) Implementasi (*implementation*) pada tahap ini peneliti mengimplementasikan media pembelajaran diorama kepada peserta didik kelas III di SDN 2 Gunungsari. 5) Evaluasi (*Evaluation*) pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan terhadap penerapan produk media pemebelajaran diorama berbantuan game teka-teki silang berbasis kearifan lokal muatan IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Hazmi, N. (2019). Tugas Guru dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Education and Instruction (JOEI)*, 2(1), 56–65. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.734>
- Juhaeni, J., Wiji, S., Wadud, A. J., Saputra, H., Azizah, I. N., & Safaruddin, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Perkembangbiakan Tumbuhan. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(6), 241–247. <https://doi.org/10.53621/jider.v2i6.176>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jsr.v1i1.7>
- Nujum, T. A., & Hamidah, A. (2023). Pengembangan Media Diorama Taman Satwa Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Mi. *Indonesian Journal of Mathematics, Science dan Education Mathematics, Science*, 1(2), 89-97.
- Pingge, H. D. (2017). Kearifan Lokal Dan Penerapannya Di Sekolah. *Jurnal Edukasi Sumba (JES)*, 1(2), 128–135. <https://doi.org/10.53395/jes.v1i2.27>
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. <https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Sapitri, N. (2021). Pengembangan Media Diorama Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Sinta, Sonia, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Mata Pelajaran Tematik Tema Perkembangan Teknologi di Kelas III Sekolah Dasar. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 02, 352–359. <https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/2124>

Susanti, Affrida, Z., & Fahyuni, E. F. (2020).
Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran.
Umsida, 1(1), 1–17.

Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., &
Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan
Media Pembelajaran terhadap Hasil
Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal
Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan
Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>

Widyanto, I. P., & Wahyuni, E. T. (2020).
Implementasi Perencanaan
Pembelajaran. *Satya Sastraharing*,
04(02), 16–35.