



Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual untuk Meningkatkan Dimensi Bergotong Royong pada Pembelajaran IPS Materi Tindakan Heroik Mendukung Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar

Akiko Suhana¹, Krisma Widi Wardani²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, Indonesia
E-mail: 292018145@student.uksw.edu

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-08-11 Revised: 2022-09-22 Published: 2022-12-01 Keywords: <i>Learning Media;</i> <i>Diorama;</i> <i>Audiovisual;</i> <i>Mutual Cooperation;</i> <i>Pancasila Student Profile.</i>	This study aims to develop and test the feasibility of audiovisual-based diorama media in social studies learning material for heroic acts supporting the Proclamation of Indonesian Independence to increase the dimension of mutual cooperation. This type of research is Research and Development or R&D, and uses the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The results of a preliminary study conducted through literature study and field surveys in the form of observations and interviews found information that there were limited media in social studies learning which resulted in a decrease in students' attention which made the class not conducive and conflict occurred. Based on these problems, media development was carried out with the initial steps in preparing product drafts which included: (1) diorama media design, (2) material analysis, (3) preparation of student worksheets. The next stage is the media expert test and the material expert test. The results of data analysis on the t test show that audiovisual-based diorama media is appropriate for use in material on heroic events supporting the Proclamation of Independence. With a media expert assessment percentage of 81.5% and a material expert assessment of 79.7%. In its implementation, this learning attracts the attention of students so that it provides a real picture of the importance of working together as an implementation of the Pancasila Student Profile. The development of audiovisual-based diorama media is also an alternative solution to overcome the limitations of media in social studies learning.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2022-08-11 Direvisi: 2022-09-22 Dipublikasi: 2022-12-01 Kata kunci: <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Diorama;</i> <i>Audiovisual;</i> <i>Gotong Royong;</i> <i>Profil Pelajar Pancasila.</i>	Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji kelayakan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran IPS materi tindakan heroik mendukung Proklamasi Kemerdekaan Indonesia untuk meningkatkan dimensi bergotong royong. Jenis penelitian ini adalah <i>Research and Development</i> atau <i>R&D</i> , dan dengan menggunakan model pengembangan <i>ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)</i> . Hasil dari studi pendahuluan yang dilakukan melalui studi pustaka dan survei lapangan dalam bentuk observasi dan wawancara ditemukan informasi bahwa terdapat keterbatasan media pada pembelajaran IPS yang berakibat turunnya perhatian peserta didik yang menjadikan kelas tidak kondusif dan terjadi pertikaian. Dari masalah tersebut maka dilakukan pengembangan media dengan Langkah awal penyusunan draft produk yang meliputi: (1) perancangan media diorama, (2) analisis materi, (3) persiapan lembar kerja peserta didik. Tahapan berikutnya dilakukan uji ahli media dan uji ahli materi. Hasil analisis data pada uji t bahwa media diorama berbasis audiovisual layak digunakan pada materi peristiwa heroik mendukung Proklamasi kemerdekaan. Dengan presentase uji validitas ahli media 81,5% dan uji validitas ahli materi 79,7%. Dalam implementasinya pembelajaran ini menarik perhatian peserta didik sehingga memberikan gambaran nyata akan pentingnya bergotong royong sebagai implementasi dari Profil Pelajar Pancasila. Pengembangan media diorama berbasis audiovisual juga sebagai solusi alternatif untuk mengatasi keterbatasan media pada pembelajaran IPS.

I. PENDAHULUAN

Pada setiap jenjang Pendidikan, pengembangan Profil Pelajar Pancasila yang terdiri dari potensi dan keterampilan diperlukan untuk menjadi warga dunia yang baik, perlu dimulai sejak dini. Pembukaan Undang-Undang 1945, Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional,

serta cita-cita Pendidikan menurut Ki Hadjar Dewantara sebagai rujukan utama dalam merumuskan Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila merupakan profil lulusan yang diharapkan dengan tujuan untuk menunjukkan karakter dan kompetensi yang diharapkan dapat diraih oleh peserta didik. Selain itu, profil pelajar

Pancasila juga untuk memperkuat peserta didik dengan nilai-nilai luhur Pancasila (Kemendikbud, 2020). "Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang kompeten, berkepribadian, berprestasi, dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila" (Sufyadi, et al., 2021). Keterampilan dan karakteristik yang akan dibahas dalam profil pelajar Pancasila dapat dipecah menjadi enam dimensi utama, yaitu; (1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; (2) berkebhinekaan global; (3) mandiri; (4) bernalar kritis; (5) bergotong royong; (6) kreatif (Sufyadi, et al., 2021).

Melalui budaya sekolah, pembelajaran intrakurikuler, proyek penguatan profil pelajar Pancasila, dan kegiatan ekstrakurikuler, kompetensi dan karakter yang dituangkan dalam profil pelajar Pancasila dapat terwujud dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, agar peserta didik senantiasa dapat merasakan enam dimensi profil pelajar Pancasila di dalam dirinya. Secara alami, siswa harus berkolaborasi dalam sebuah proyek agar berhasil. Penjelasan tersebut sangat memperjelas bahwa karakter dan kreativitas gotong royong adalah dua aspek penting dari sebuah proyek atau suatu pekerjaan. Dengan bergotong-royong, pelajar Indonesia akan memiliki kemampuan untuk melakukan kegiatan secara bersama dengan sukarela sehingga hasil dari kegiatan yang dikerjakan berjalan dengan lancar, mudah dan ringan (Sufyadi et al., 2021). Peserta didik dapat menunjukkan ciri-ciri perilaku gotong royong dengan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan dengan saling membantu tanpa memandang kedudukan, saling membantu demi kebahagiaan dan keharmonisan dalam kehidupan bermasyarakat, dan berpartisipasi dalam kegiatan Bersama tanpa mengharap imbalan sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar. Peningkatan dimensi bergotong royong peserta didik sangat diperlukan, salah satunya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang mulai diajarkan mulai dari jenjang sekolah dasar.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah (Susanto, 2016 : 137). Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bentuk upaya untuk mengembangkan pengetahuan serta kemampuan berpikir tingkat tinggi

peserta didik yang diharapkan memiliki kesadaran dan tanggungjawab terhadap diri sendiri dan lingkungannya (Eliana, 2021: 3). Tujuan pendidikan IPS yang dimaksud yaitu, pembelajaran IPS dapat mengenalkan siswa dengan konsep-konsep yang ada di lingkungan dan kehidupan masyarakat melalui cara yang mendorong siswa untuk berfikir logis dan kritis untuk menemukan permasalahan sosial yang terjadi serta menemukan solusi dalam permasalahan tersebut. Pembelajaran IPS SD hendaknya dapat terselenggara secara interaktif antara guru dan siswa, memberikan inspiratif bagi siswa, siswa melakukan aktivitas belajar sehingga belajar itu menyenangkan, belajar itu menantang, memotivasi siswa untuk belajar, dan berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Media diorama berbasis audiovisual menyajikan contoh adegan yang menggambarkan tindakan heroik pahlawan pada masa penjajahan mendukung proklamasi kemerdekaan secara konkret dalam bentuk miniatur pemandangan tiga dimensi. Media Diorama merupakan perpaduan model dengan gambar perspektif dalam tampilan utuh yang menggambarkan suasana sebenarnya (Atika, 2022: 4). Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. Keunggulan penggunaan media diorama ini dalam pembelajaran yaitu: (1) cocok untuk pengajaran mata pelajaran ilmu fisika, biologi, sejarah dan berbagai macam mata pelajaran lainnya; (2) dapat memberikan gambaran situasi (kondisi) objek seperti aslinya, sehingga peserta didik mudah dalam menghayatinya (Prastowo, 2016:240). Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan di SD Negeri Kesongo melalui data observasi dan wawancara ditemukan informasi bahwa pembelajaran IPS berlangsung dengan yang terbatas pada gambar yang ada pada buku teks siswa. Dari informasi tersebut ditemukan permasalahan mengenai kurang tersedia media pembelajaran pada pembelajaran IPS. Penyampaian materi tanpa media yang menarik membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran, sehingga agar pembelajaran efektif maka diperlukan suatu media yang dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi secara konkret. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bermaksud me-

ngembangkan media pembelajaran diorama berbasis media audiovisual pada materi tindakan heroik mendukung Proklamasi kemerdekaan Indonesia. Selain itu peneliti juga bermaksud menerapkan penguatan profil pelajar Pancasila terutama pada dimensi gotong royong yang diimplementasikan pada media diorama berbasis audiovisual.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian *Research And Development (R&D)*. Langkah-langkah penelitian R&D yang dikembangkan oleh Sukmadinata menyederhanakan sepuluh langkah R&D Borg and Gall menjadi tiga langkah pokok seperti dikutip oleh Mawardi (2014). Ketiga langkah tersebut yaitu: (1) studi pendahuluan, (2) pengembangan produk, (3) pengujian produk. Penelitian ini berfokus pada tahap studi pendahuluan dan tahap pengembangan. Pada tahap studi pendahuluan, peneliti melakukan studi pustaka dan survei lapangan dalam bentuk observasi dan wawancara. Setelah itu disusun draft produk media pembelajaran diorama berbasis audiovisual dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation)*. Selanjutnya tahap pengembangan produk dilakukan uji validitas oleh ahli media dan uji validitas oleh ahli materi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode *Research and Development* atau *R&D*. Produk penelitian ini adalah media pembelajaran diorama berbasis audiovisual sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan dimensi bergotong royong peserta didik kelas V pada pembelajaran IPS materi Tindakan Heroik Mendukung Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Model *ADDIE* yang merupakan versi sederhana dari model Borg and Gall, adalah desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini. Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Tahap Evaluasi merupakan lima tahap model *ADDIE*. Berikut adalah uraian temuan penelitian dari lima tahap model *ADDIE*:

1. *Analysis* (Analisis)

Analisis menjadi tahap awal pada metode *ADDIE*, pertama kali yang dilakukan peneliti yaitu observasi dan wawancara yang ditujukan kepada wali kelas V SDN Kesongo 01. Berdasarkan

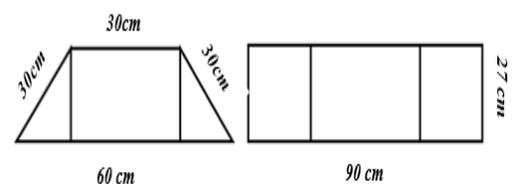
hasil wawancara guru, bahwa pada pembelajaran IPS yang telah dilakukan hanya terbatas pada teks informasi yang ada di buku ajar peserta didik. Maka dari itu perlunya media pembelajaran sebagai alternatif bahan ajar agar peserta didik lebih memahami bahan ajar karena dapat mempelajari materi secara lebih konkret. Selanjutnya observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran oleh guru maupun saat peneliti melakukan praktik mengajar kepada peserta didik Kelas V SD Negeri Kesongo 01, karena ditemukan beberapa kali sebuah pertikaian antar peserta didik karena perbedaan pendapat maupun karakteristik di setiap peserta didik, maka pentingnya menanamkan rasa kebersamaan dan gotong royong kepada peserta didik tanpa membedakan individu maupun kelompok yang lain sehingga apa yang menjadi kepentingan maupun tujuan bersama dapat terselesaikan dengan lebih baik.

2. *Design* (Perencanaan)

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti pada tahap *design* sebagai berikut:

a) Membuat Rancangan Media Diorama

Tahap atau langkah dalam membuat rancangan media diorama yaitu: (1) tahap pertama pada rancangan media diorama adalah membuat sketsa kerangka diorama dengan sudah memperhitungkan ukuran kerangka diorama, (2) setelah sketsa kerangka dibuat langkah selanjutnya mengumpulkan alat dan bahan diorama kemudian menyusun dan membuat sebuah kerangka diorama, (3) tahap selanjutnya membuat miniature miniatur kelengkapan lainnya sesuai dengan gambaran peristiwa tindakan heroik dengan latar belakang pertempuran di Surabaya.



Gambar 1. Sketsa dan Kerangka Diorama



Gambar 2. Kerangka Diorama

b) Analisis Materi Pembelajaran

Referensi materi terdapat pada buku tematik kelas V tema 7 “Peristiwa Dalam Kehidupan”, sub-tema 2 “Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan”, pada pembelajaran 3, sesuai KD 3.4 “mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya” dan KD 4.4 “menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya”. Selain itu peneliti juga memanfaatkan media internet untuk data pendukung seperti gambar-gambar yang mendukung, dan deskripsi yang lebih detail terkait materi pembelajaran.

c) Lembar Kerja Peserta Didik

LKPD terdiri dari 5 lembar kerja, LKPD 1 sampai LKPD 5 yang berisikan pertanyaan tentang bergotong-royong, dan pertanyaan mengenai sikap kepahlawanan yang terkait dengan peristiwa sejarah. Lembar kerja peserta didik berupa soal uraian yang akan dikerjakan oleh peserta didik secara berkelompok. Lembar kerja diatur dan disusun ke dalam media diorama dengan membuat miniatur tersendiri agar terlihat lebih ringkas.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan media dengan menyusun komponen isi diorama berbasis audiovisual sesuai dengan peristiwa heroik mendukung proklamasi kemerdekaan. Selain membuat dan menyusun kelengkapan miniatur sesuai dengan adegan peristiwa sejarah, untuk mengembangkan media diorama dengan memuat audio dan

visualisasi ke dalam diorama. Audio sesuai dengan suara adegan peristiwa pertempuran di Surabaya yang bersumber pada film animasi karya NANO film animasi berjudul *The Battle of Surabaya* yang dipadukan dengan rekaman yang dibuat oleh peneliti untuk menjelaskan gambaran peristiwa pertempuran tersebut. Terdapat *speaker* kecil yang berfungsi sebagai perangkat audio dan diletakkan dengan sedemikian rupa di dalam diorama. Lalu terkait visualisasinya diatur dengan adegan perobekan bendera Belanda yang dapat ditarik oleh pengguna media diorama sehingga bendera Belanda tersebut menjadi bendera Indonesia.

4. *Implementation* (Implementasi)

Penelitian ini bertujuan menguji kelayakan suatu produk pembelajaran dengan melakukan uji validitas oleh ahli media dan uji validitas oleh ahli materi. Uji validasi ahli bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran yang dikembangkan sudah mencapai kelayakan pakai atau belum layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap ini melibatkan dua dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana, yaitu Bapak Dr. Sunardi, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Yohana Setiawan, S.Pd., M.Pd.

a) Hasil Validasi Ahli Media

Pelaksanaan validasi dengan memberikan angket komponen penyajian atau tampilan dan komponen isi. Hasil validasi ahli media dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Presentase Kelayakan	Kategori Kelayakan
Komponen penyajian/ Tampilan	83 %	Sangat Layak
Komponen isi	80%	Layak
Rata-rata	81,5%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel hasil uji t hitung memperoleh presentase kelayakan 81,5%, sesuai pada tingkat pencapaian 81% - 100%. Sehingga media diorama berbasis audiovisual termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran meskipun masih perlu

untuk penyempurnaan kembali berdasarkan saran dari ahli media.

b) Hasil Validasi Ahli Materi

Pelaksanaan validasi ahli materi dengan memberikan angket komponen kelayakan isi, komponen penyajian, dan komponen kebahasaan. Berikut tabel hasil validasi ahli materi:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Presentase Kelayakan	Kategori Kelayakan
Kelayakan Isi	93,3%	Sangat Layak
Komponen penyajian	76%	Layak
Komponen kebahasaan	70%	Layak
Rata-rata	79,7%	Layak

Berdasarkan tabel hasil uji t hitung memperoleh presentase kelayakan 79,7% sesuai pada tingkat pencapaian 71% - 80%. Sehingga media diorama berbasis audiovisual termasuk dalam kategori layak digunakan dalam pembelajaran meskipun masih perlu untuk penyempurnaan kembali berdasarkan saran dari ahli materi.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Produk pembelajaran yang telah divalidasi oleh pakar media dan pakar materi pembelajaran telah mendapatkan saran atau masukan untuk memperbaiki media pembelajaran. Adapun saran dari pakar materi dan pakar media terdapat pada gambar dan tabel berikut:

Tabel 3. Saran Pakar Media dan Pakar Materi

No	Bagian yang Perlu Diperbaiki	Perbaikan
1	Miniatur masih dua dimensi.	Miniatur tentara belanda diganti dengan miniatur tiga dimensi, lalu ditambahkan dengan kelengkapan miniatur lain seperti pesawat maupun tanker.
2	Belum ada deskripsi mengenai peristiwa dalam diorama.	Menambahkan deskripsi maupun latar belakang dan tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa sejarah.
3	Soal perlu ditambahkan	Merevisi soal terkait dengan adegan diorama.

tingkat kesulitannya.

- | | | |
|---|--|--|
| 4 | LKPD jika digunakan beberapa kali akan tidak awet. | Membuat minibook berisi deskripsi / latar belakang peristiwa sejarah, tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa, dan LKPD. |
|---|--|--|



Gambar 3. Diorama sebelum tahap revisi



Gambar 5. Diorama setelah tahap revisi

B. Pembahasan

Tahap penelitian pengembangan yang dilakukan yaitu tahap studi pendahuluan dan tahap pengembangan. Pada tahap studi pendahuluan yang dilakukan melalui studi pustaka dan survei lapangan dalam bentuk observasi dan wawancara. Dari hasil observasi dan wawancara ditemukan informasi bahwa terdapat keterbatasan media pada pembelajaran IPS yang berakibat turunnya perhatian peserta didik yang menjadikan kelas tidak kondusif dan terjadi pertikaian. Dari masalah tersebut, peneliti menyusun draft produk dengan tujuan mengembangkan media diorama berbasis audiovisual untuk digunakan pada pembelajaran IPS. Penyusunan draft produk menggunakan model pengembangan ADDIE, langkah draft produk meliputi: (1) perancangan media diorama, (2) analisis materi, (3) persiapan lembar kerja peserta didik. Selanjutnya pada tahap pengembangan dilakukan uji validitas ahli media dan uji validitas ahli materi. Berdasarkan hasil uji validitas ahli media memperoleh presentase kelayakan 81,5% termasuk

dalam kategori sangat layak. Berdasarkan uji validitas ahli materi memperoleh presentase kelayakan 79,7% dan termasuk dalam kategori layak digunakan dalam pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan Ayu Dandini, dkk (2020) dengan judul "Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo". Berdasarkan hasil tes pemahaman konsep pada siklus I memperoleh rata-rata perlu bimbingan. Pada siklus kedua memperoleh rata-rata 85,05 dengan kriteria baik dan disimpulkan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi sumber daya alam. Penelitian lain yang relevan yaitu penelitian oleh Hilyati dan Beta Silalahi (2022) dengan judul "Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran PKN Materi Keputusan Bersama di Kelas V SDN 102063 Bangun Bandar". Hasil penelitian menyatakan media diorama berbasis audio visual pada pembelajaran PKN materi keputusan bersama yang telah dikembangkan dinyatakan layak digunakan oleh pakar materi, media dan bahasa dengan presentase penilaian komponen kelayakan 97,5%, komponen penyajian 95%, dan komponen kebahasaan 75%. Berdasarkan penelitian lain yang relevan bahwa dalam implementasinya, diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran IPS dapat menarik perhatian peserta didik sehingga memberikan gambaran nyata akan pentingnya bergotong royong sebagai implementasi dari Profil Pelajar Pancasila.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan desain/model ADDIE yang terdiri lima tahap yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran IPS. Langkah pengembangan media diorama berbasis audiovisual meliputi: (1) perancangan media diorama, (2) analisis materi, (3) persiapan lembar kerja peserta didik. Berdasarkan pada pembahasan, dapat disimpulkan pengembangan media diorama berbasis audiovisual untuk meningkatkan dimensi bergotong-royong pada pembelajaran IPS Kelas V SD sangat layak digunakan. Dapat dibuktikan dengan hasil uji validitas ahli media memperoleh presentase kelayakan

81,5%, sesuai pada tingkat pencapaian 81% - 100% dengan kategori sangat layak. Hasil uji validitas ahli materi memperoleh presentase kelayakan 79,7% sesuai pada tingkat pencapaian 71% - 80% dengan kategori layak. Diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran IPS dapat menarik perhatian peserta didik sehingga memberikan gambaran nyata akan pentingnya bergotong royong sebagai implementasi dari Profil Pelajar Pancasila.

B. Saran

Adapun saran hasil penelitian pengembangan media diorama berbasis audiovisual, yaitu: (1) media diorama berbasis audiovisual ini dapat menarik perhatian peserta didik sehingga meningkatkan antusias terhadap materi dan membantu memberikan gambaran nyata peristiwa bersejarah agar lebih mudah mempelajarinya, maka dari itu disarankan dapat digunakan oleh guru saat pembelajaran. (2) Audio pada diorama dibuat sesuai dengan adegan peristiwa sejarah, maka perlunya penjelasan dari guru tentang pentingnya bergotong royong, dan deskripsi peristiwa sejarah walaupun sudah tertera pada mini-book yang dibuat oleh peneliti. (3) Pembuatan media pembelajaran diorama berbasis audiovisual diharapkan memberikan solusi alternatif untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran IPS.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, S. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media
- Ahmad & Nana,S. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Andi, Prastowo. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Borg, R.W. & Gall, M.D. (2007). *Education Research: An Introduction, The Eight Edition*. Sydney: Pearson Education, Inc.
- Branch, Maribe Robert. (2009). *Inroduction Design: The ADDIE Approach*. USA: University of Georgia
- Daryanto. (2017). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media

- Evitasari, A.D. (2021) Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar, Volume 3 (1)*, 4
- Djamarah, Syaiful Bahri, dkk. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jalinus, N. & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Kencana
- Mawardi. (2014). Pemberlakuan Kurikulum SD/MI Tahun 2013 Dan Implikasinya Terhadap Upaya Mmperbaiki Proses Pembelajaran Melalui PTK. *Sholaria, Vol. 4, No. 3, September*: 107 – 121.
- Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Martorella, Peter H. (1994). *Social Studies For Elementary School Children, Developing Young Citizens*. New York: Maemillan College Publishing Company.
- Piskurich, G.M. (2015). *Rapid Instructinal Design: Learn IDE Fast and Right*. Hokoben, NJ: John Wiley & Son
- Pratiwi, D.A. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini
- Satrianawati, M. P. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Sanjaya,Wina. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siska, Yulia. (2016). *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI*. Penerbit Garudhawaca
- Sites, R & Green, A. (2014). *Leaving ADDIE For SAM Field Guide*. Alexandra: ASTD Press
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosadakarya.
- Sufyadi, S. dkk. (2021). *Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Pusat Assesment dan Pembelajaran Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Yunitha, E. & Mardawani. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: CV. Budi Utama