



Pengembangan Media Diorama dan Amplop Misteri Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V SD

Lala Lestari¹, Maha Putra¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keguruan dan Tarbiyah, Universitas Pelita Bangsa, Bekasi, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3572>

Article Info

Received: August, 12th 2026

Revised : August, 31st 2026

Accepted: October, 1st 2026

Correspondence:

Phone: 6289531432541

Abstract: The development of a diorama and mystery envelope learning media based on *Problem-Based Learning* (PBL) on economic activities subjects was conducted to improve learning outcomes in fifth-grade students at SDIT Darul Muhsinin. This study aims to develop a diorama and mystery envelope media and determine its feasibility, practicality, and effectiveness in enhancing students' cognitive learning outcomes. The method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects consisted of 1 operator/teacher and 21 fifth-grade students at SDIT Darul Muhsinin. Data were collected through observation, interviews, expert validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, and cognitive learning test sheets. Product validation involved material, language, and media experts. The results showed that the diorama and mystery envelope learning media obtained validation scores of 96.00% from material experts, 90.00% from language experts, and 100.00% from media experts, categorized as highly feasible. The practicality test based on teacher responses obtained 98.00% (very practical category), while student responses obtained 95.24% (very practical category). The measurement of students' learning outcomes showed an increase in the mean pretest score from 48.57 to a posttest mean score of 85.95.

Keywords: Diorama, Mystery Envelope, Problem-Based Learning, Economic Activities, Learning Outcomes, ADDIE, Research and Development.

Citation: Lestari, L., & Putra, M. (2026). Pengembangan Media Diorama dan Amplop Misteri Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 6429–6433. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3572>

Pendahuluan

Pendidikan merupakan instrumen fundamental dalam membentuk kualitas sumber daya manusia serta menentukan kemajuan suatu bangsa, di mana melalui proses pendidikan peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis, tetapi juga mengalami proses internalisasi nilai dan pemecahan masalah secara nyata (Farid & Rugaiyah, 2023). Dalam konteks kurikulum nasional, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memegang peranan yang sangat strategis dalam menanamkan pemahaman kontekstual, terkhusus pada materi

kegiatan ekonomi yang meliputi produksi, distribusi, dan konsumsi di masyarakat (Hapsari et al., 2022; Maysarah et al., 2023). Secara ideal, pembelajaran IPAS di sekolah dasar harus berorientasi pada pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna agar peserta didik mampu mengimplementasikan konsep ekonomi dalam kehidupan sehari-hari (Hapsari et al., 2022).

Kemampuan kognitif dan pemahaman konsep merupakan salah satu fondasi esensial yang wajib ditanamkan sejak jenjang sekolah dasar karena

berkaitan langsung dengan kemampuan peserta didik dalam menganalisis fenomena di lingkungan sekitar (Septiadevana et al., 2024). Namun demikian, kondisi empiris di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala yang kompleks (Rosidha & Sulton, 2026). Proses pembelajaran di dalam kelas masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), di mana penggunaan metode ceramah tanpa dukungan media visual dan konkret yang memadai menyebabkan keterlibatan aktif peserta didik menjadi rendah serta membatasi pemahaman konsep mereka (Rosidha & Sulton, 2026).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan di SDIT Darul Muhsinin, diketahui bahwa proses pembelajaran masih bertumpu pada buku teks utama dengan metode ceramah, sehingga siswa cenderung pasif, mudah merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi kegiatan ekonomi yang bersifat abstrak (Sunaryati et al., 2024). Dampak dari kondisi tersebut terlihat jelas pada rendahnya hasil belajar siswa, yang diindikasikan oleh nilai ulangan harian di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), kurangnya antusiasme belajar, serta minimnya partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung (Sunaryati et al., 2024). Guru memerlukan inovasi media pembelajaran visual tiga dimensi dan berbasis investigasi yang dekat dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui sajian objek nyata dan penugasan pemecahan masalah (Mayer, 2021; Arfika et al., 2023).

Sebagai upaya solutif atas permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran Diorama dan Amplop Misteri berbasis *Problem-Based Learning* (PBL) menjadi alternatif yang sangat relevan (Arfika et al., 2023). Diorama menyajikan representasi visual 3D alur kegiatan ekonomi, sedangkan amplop misteri memuat skenario masalah kontekstual yang merangsang kerja sama kelompok dan penyelidikan aktif (Solihah et al., 2022; Kristina & Asih, 2023). Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada integrasi media diorama 3D dan amplop misteri investigatif yang dipadukan secara sinergis dengan sintaks model *Problem-Based Learning*, sehingga tidak hanya menyajikan visualisasi menarik tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara komprehensif.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, menguji tingkat kelayakan oleh ahli, menguji tingkat kepraktisan oleh guru dan siswa, serta menguji efektivitas media diorama dan amplop misteri dalam

meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDIT Darul Muhsinin.

Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan, yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2023; Waruwu, 2024). Prosedur pengembangan mengadaptasi model ADDIE yang terdiri dari lima tahap inti, meliputi: *Analysis* (analisis kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik siswa), *Design* (perancangan struktur diorama 3D, isi amplop misteri, LKPD, dan instrumen), *Development* (pembuatan produk dan validasi ahli), *Implementation* (uji coba lapangan di kelas), dan *Evaluation* (analisis data *pretest-posttest* dan N-Gain) (Sugiyono, 2023).

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Darul Muhsinin pada tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek uji coba lapangan melibatkan 1 guru kelas V dan 21 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara terstruktur kepada guru kelas, dokumentasi, serta penyebaran instrumen angket skala Likert (skor 1 hingga 5) untuk validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, angket respons guru, angket respons siswa, serta lembar tes *pretest* dan *posttest* hasil belajar kognitif (Sugiyono, 2023).

Teknik analisis data kelayakan dan kepraktisan dihitung menggunakan rumus persentase kelayakan:

$$P = \frac{X}{X_i} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2023).

Sementara itu, analisis efektivitas peningkatan kemampuan pemecahan masalah dihitung melalui perbandingan nilai rata-rata (*mean*) serta uji *Normalized Gain* (N-Gain) berdasarkan rumusan Hake (1998):

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Hasil perhitungan skor N-Gain selanjutnya diklasifikasikan ke dalam tiga kategori standar, yaitu kategori Tinggi (>0,70), kategori Sedang (0,30<N-Gain<0,70), dan kategori Rendah (N-Gain<0,30) (Hake, 1998).

Hasil Penelitian dan Diskusi

A. Hasil Penelitian

1. Proses Pengembangan Media Diorama dan Amplop Misteri

Proses pengembangan media pembelajaran dilaksanakan secara sistematis melalui model ADDIE:

Analysis (Analisis): Berdasarkan observasi dan wawancara di SDIT Darul Muhsinin, pembelajaran IPAS masih didominasi metode ceramah, dan ditemukan rendahnya hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi. Analisis kurikulum disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka Fase C kelas V mengenai kegiatan ekonomi produksi, distribusi, dan konsumsi.

Design (Desain): Perancangan media meliputi pembuatan diorama 3D alur rantai ekonomi (misalnya alur distribusi hasil tangkapan nelayan hingga ke konsumen), amplop misteri berisi kartu kasus investigasi masalah nyata, lembar kerja peserta didik (LKPD), serta kartu petunjuk operasional media.

Development (Pengembangan): Produk awal diwujudkan secara fisik dan divalidasi oleh tiga validator ahli (materi, bahasa, dan media) serta direvisi berdasarkan masukan validator, seperti penguatan kedalaman materi ekonomi kerakyatan dan kejelasan instruksi teks pada amplop misteri.

Implementation (Implementasi): Media diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran IPAS di kelas V SDIT Darul Muhsinin dengan melibatkan 21 peserta didik melalui penerapan 5 sintaks model *Problem-Based Learning*.

Evaluation (Evaluasi): Evaluasi dilakukan melalui analisis hasil validasi ahli, angket respons kepraktisan guru dan siswa, serta penghitungan skor *pretest-posttest* hasil belajar kognitif.

2. Kelayakan Media

Tingkat kelayakan teoretis dari media pembelajaran diorama dan amplop misteri dievaluasi secara komprehensif oleh para validator ahli di bidangnya masing-masing, dengan rincian hasil sebagai berikut:

Table 1. Hasil Validasi Ahli

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Bahasa	90,00%	Sangat Layak
Ahli Media	100,00%	Sangat Layak
Ahli Materi	96,00%	Sangat Layak
Rata-Rata	95,33%	Sangat Layak

Berdasarkan paparan data pada tabel hasil validasi di atas, perolehan persentase rata-rata keseluruhan mencapai angka **95,33%** dengan predikat interpretasi "Sangat Layak". Angka ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa substansi materi pembelajaran telah selaras dengan kurikulum nasional, struktur kebahasaan telah mematuhi kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar serta komunikatif bagi anak, serta kualitas tampilan visual diorama dan kelengkapan amplop misteri telah

memenuhi standar estetika dan fungsionalitas media pembelajaran modern. Penilaian validator ahli materi sebesar 96,00% menunjukkan bahwa kedalaman materi kegiatan ekonomi sudah sangat akurat, sementara perolehan sempurna 100,00% pada aspek media dan 90,00% pada bahasa menegaskan bahwa konstruksi fisik media, tata letak, serta kejelasan petunjuk sangat mendukung proses penerimaan informasi peserta didik tanpa menimbulkan ambiguitas penafsiran.

3. Kepraktisan Media

Tingkat kepraktisan operasional media diukur melalui instrumen angket respons yang diberikan kepada pendidik (guru kelas) serta peserta didik pada saat uji coba lapangan.

Table 2. Hasil Respon Guru

Responden	Persentase	Kategori
Guru	98,00%	Sangat Praktis
Siswa	95,24%	Sangat Praktis
Rata-Rata	96,62%	Sangat Praktis

Berdasarkan sajian data tabel kepraktisan di atas, rerata penilaian respons guru mencapai 98,00% dan respons peserta didik mencapai 95,24%, dengan keseluruhan rata-rata **96,62%** yang berada pada kriteria "Sangat Praktis". Hal ini mengonfirmasi bahwa media diorama dan amplop misteri terbukti sangat praktis, mudah dioperasikan di dalam kelas, memiliki kejelasan petunjuk, serta mendatangkan daya tarik dan antusiasme yang tinggi dari para pengguna. Respons positif dari guru menunjukkan bahwa media ini sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi kegiatan ekonomi secara lebih interaktif tanpa mengalami kendala teknis yang berarti, sementara persentase tinggi dari siswa mencerminkan bahwa penggunaan media konkret memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, serta mempermudah pemahaman konsep secara mandiri.

4. Efektivitas Media Untuk Meningkatkan hasil belajar

Tingkat efektivitas penggunaan media diorama dan amplop misteri dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dianalisis melalui perbandingan hasil perolehan skor *pretest* sebelum intervensi dan skor *posttest* sesudah intervensi pada 21 peserta didik.

Table 3. Perbandingan Hasil Pretest-Posttest

Pengukuran	Persentase	Kategori
<i>Pretest</i>	48,57	Redah
<i>Posttest</i>	85,95	Meningkat Tinggi
Selisih peningkatan	+37,38	Signifikan
Indeks Skor	0,72	Tinggi

Berdasarkan tabel analisis statistik deskriptif di atas, nilai rata-rata (*mean*) hasil tes belajar kognitif peserta didik mengalami lonjakan signifikan dari 48,57 pada saat *pretest* meningkat menjadi 85,95 pada saat *posttest*, dengan selisih kenaikan mencapai 37,38 poin. Lebih lanjut, hasil penghitungan indeks *Normalized Gain* (N-Gain) menunjukkan perolehan skor sebesar 0,72 dengan persentase sebesar 72,00%, yang secara mutlak menempatkan media pembelajaran diorama dan amplop misteri ke dalam kategori "Tinggi" dan dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik sekolah dasar. Lonjakan skor yang signifikan ini membuktikan bahwa intervensi media pembelajaran berbasis PBL mampu memberikan pengaruh kognitif yang kuat terhadap pemahaman konsep siswa, sehingga mereka mampu menguasai materi kegiatan ekonomi secara optimal.

B. Pembahasan

Keunggulan fundamental yang ditawarkan oleh media Diorama dan Amplop Misteri berbasis *Problem-Based Learning* ini terletak pada kemampuannya menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual dengan memadukan unsur visualisasi tiga dimensi yang menarik, investigasi masalah nyata melalui amplop misteri, serta penerapan sintaks pembelajaran berbasis masalah yang aktif. Sejalan dengan prinsip teori konstruktivisme (Vygotsky, 1978; Piaget, 1952) serta teori belajar kognitivisme (Mayer, 2021; Susanto, 2019), peserta didik di jenjang sekolah dasar yang berada pada fase operasional konkret jauh lebih mudah memahami konsep teoretis apabila materi disajikan melalui representasi objek nyata dan pelibatan langsung dalam pemecahan masalah. Melalui media diorama, siswa dapat melihat secara langsung bentuk konkret alur produksi hingga konsumsi, sementara amplop misteri melatih siswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan studi kasus ekonomi di masyarakat.

Pencapaian skor validasi ahli yang sangat tinggi (95,33%) memberikan validasi teoretis bahwa produk telah memenuhi standar kualitas akademik yang ketat, baik dari dimensi substansi materi kurikulum, kelayakan desain media visual, maupun ketepatan tata bahasa Indonesia (Arikunto, 2021). Pengujian berlapis oleh para pakar memastikan bahwa setiap komponen media telah dirancang secara profesional untuk menghindari miskonsepsi belajar sekaligus memaksimalkan fungsi kognitif peserta didik. Tingkat kepraktisan media yang dikonfirmasi melalui perolehan respons positif guru sebesar 98,00% dan respons peserta didik sebesar 95,24% menegaskan bahwa media ini sangat ramah pengguna (*user-friendly*), fleksibel, serta mudah diintegrasikan ke dalam

situasi pembelajaran riil di kelas tanpa memerlukan biaya operasional yang mahal (Widoyoko, 2017).

Dari dimensi efektivitas, peningkatan skor N-Gain sebesar 0,72 memperkuat bukti empiris bahwa keterlibatan aktif siswa dalam investigasi kelompok menggunakan media diorama dan amplop misteri mampu menstimulasi kemampuan kognitif dan mendorong peningkatan hasil belajar secara nyata. Keberhasilan ini mengonfirmasi bahwa pendekatan pembelajaran berbasis media konkret dan model PBL jauh lebih unggul dibandingkan metode ceramah konvensional dalam menumbuhkan pemahaman konsep dan prestasi akademik peserta didik. Dengan demikian, seluruh rangkaian temuan penelitian ini mengonfirmasi secara utuh bahwa media pembelajaran diorama dan amplop misteri layak, praktis, dan efektif dijadikan sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan seluruh rangkaian proses penelitian, analisis data, serta pembahasan mendalam yang telah diuraikan, dapat ditarik beberapa kesimpulan utama. Media pembelajaran diorama dan amplop misteri dinyatakan memenuhi kriteria Sangat Layak berdasarkan hasil penilaian validasi ahli materi sebesar 96,00%, validasi ahli bahasa sebesar 90,00%, dan validasi ahli media sebesar 100,00% (rerata 95,33%). Media pembelajaran diorama dan amplop misteri terbukti Efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas V SDit Darul Muhsinin, yang dibuktikan dengan adanya peningkatan rerata skor *pretest* dari 48,57 menjadi 85,95 pada *posttest*, serta perolehan indeks skor N-Gain sebesar 0,72 (72,00%) yang berada pada kategori tinggi.

Berdasarkan temuan tersebut, para pendidik disarankan untuk memanfaatkan media diorama dan amplop misteri ini sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS, pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penyediaan fasilitas sarana penunjang media pembelajaran, serta bagi peneliti selanjutnya terbuka peluang untuk memperluas cakupan subjek penelitian pada lingkup materi atau jenjang kelas yang berbeda.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang mendalam kepada institusi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keguruan dan Tarbiyah, Universitas Pelita Bangsa atas segala fasilitas, bimbingan, dan dukungan akademik yang diberikan selama masa studi hingga penyelesaian penulisan artikel ilmiah ini. Ucapan terima kasih yang tulus juga disampaikan kepada dosen pembimbing, Dr. Maha Putra, S.Pd., M.Pd., yang telah meluangkan

banyak waktu untuk memberikan bimbingan, koreksi, serta motivasi penuh. Kepada Kepala Sekolah, dewan guru, serta seluruh peserta didik kelas V SDIT Darul Muhsinin, penulis menyampaikan apresiasi atas bantuan, izin, dan kerja sama yang luar biasa selama pelaksanaan penelitian di lapangan.

Refrensi

- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arfika, N., Purba, F. P. Y., Adillah, R., Gurning, B. F., & Silaban, S. (2023). Keefektifan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 183–189.
- Farid, A., & Rugaiyah. (2023). Manajemen Internalisasi Nilai Pendidikan Karakter Pada Siswa. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(4), 2470–2484.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
- Hapsari, N., Zahrah, F., & Santoso, G. (2022). Penanaman Pemahaman Konseptual Melalui Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(2), 39–48.
- Kristina, A. D., & Asih, S. S. (2023). Pengembangan Media Konkret Berbasis Masalah Sebagai Sarana Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 112–120.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Maysarah, Ariyani, Juliana, E., Aqsha, T., & Widowati, A. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 27085–27091.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press.
- Rosidha, L., & Sulton, S. (2026). Tantangan Pembelajaran Konvensional Terhadap Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Edupeedia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 45–52.
- Septiadevana, R., Triani, L., & Oktaviani, M. (2024). Analisis Kemampuan Kognitif dan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 524–532.
- Solihah, Suherman, & Fadlullah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bermuatan Kontekstual di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 5186–5195.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sunaryati, T., Oktaviany, E., Nurkholifah, A., & Rahmawati, R. (2024). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(4), 5840–5847
- Susanto, A. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 1220–1230.
- Widoyoko, E. P. (2017). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.