

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
DIORAMA PATASWA (PAPAN TAMAN SATWA)
PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH SALAFIYAH – SYAFF'İYAH
PANCAKARYA AJUNG-JEMBER**

SKRIPSI



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**

Oleh
J E M B E R
Umi Rosidania
NIM:T20194051

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
DIORAMA PATASWA (PAPAN TAMAN SATWA)
PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH SALAFIYAH – SYAFF'İYAH
PANCAKARYA AJUNG-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
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

Oleh

Umi Rosidania
NIM:T20194051

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
DIORAMA PATASWA (PAPAN TAMAN SATWA)
PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH SALAFIYAH – SYAFI'YAH
PANCAKARYA AJUNG-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
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

Umi Rosidania

NIM: T20194051

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

Disetujui Pembimbing



Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197006162014112001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
DIORAMA PATASWA (PAPAN TAMAN SATWA)
PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH SALAFIYAH – SYAFIYAH
PANCAKARYA AJUNG-JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S Pd)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Selasa

Tanggal : 27 Juni 2023

Tim Penguji :

Ketua

Sekretaris

Dr. U'aidillah, M.Pd.I

NIP. 198512042015031002

Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

NIP. 198610022015031004

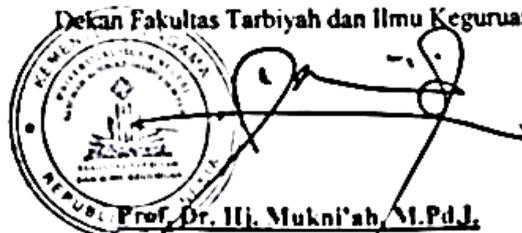
Anggota :

1. Dr. Hartono, M.Pd.

2. Laluk Sulthoniyah, S. Ag., M.Pd

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



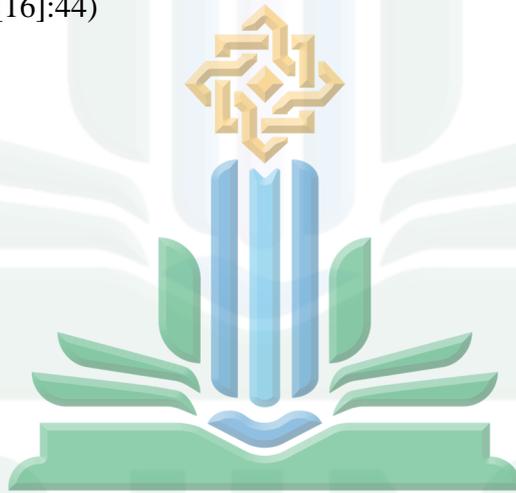
Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I.

NIP. 196405111999032001

MOTTO

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya : (Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan. (QS. An-Nahl [16]:44)*



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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

* Kementerian Agama RI, Qur'an Kemenag, (Jakarta : Lajnah Pentashihah Mushaf Al-Qur'an, 2022), 273

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan serta kelancaran sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Karya sederhana ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Sulhan dan Ibu Arfiah yang telah membesarkan, mendidik, selalu memberikan nasihat dan dukungan lebih kepada saya, serta selalu mendo'akan saya dan selalu mencukupi kebutuhan saya tanpa pamrih. Terimakasih atas semua cinta dan kasih sayang yang telah diberikan.
2. Adik kandung saya, Shita Nur Ramadhani dan Muhammad Ibrahim Hafidz. Yang memberikan do'a dan dukungannya. Perjalanan kalian masih panjang tetap semangat dalam menuntut ilmu semoga apa yang di cita-citakan dapat tercapai.

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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT, karena telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) Pada Pembelajaran IPA Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah-Syafi'iyah Pancakrya Ajung-Jember** ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Penyelesaian tugas akhir ini dipenuhi sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Tak lupa sholawat serta salam tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan kita petunjuk sehingga kita tetap dalam iman dan islam.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan dukungan, arahan, dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga dapat terselesaikan dengan tepat waktu.

Oleh karena itu, penulis ucapkan terimakasih sedalam-dalamnya, kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM., selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan yang memadai kepada penulis selama menuntut ilmu.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan persetujuan pada skripsi ini.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa UIN Kiai Achmad Siddiq Jember yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini.

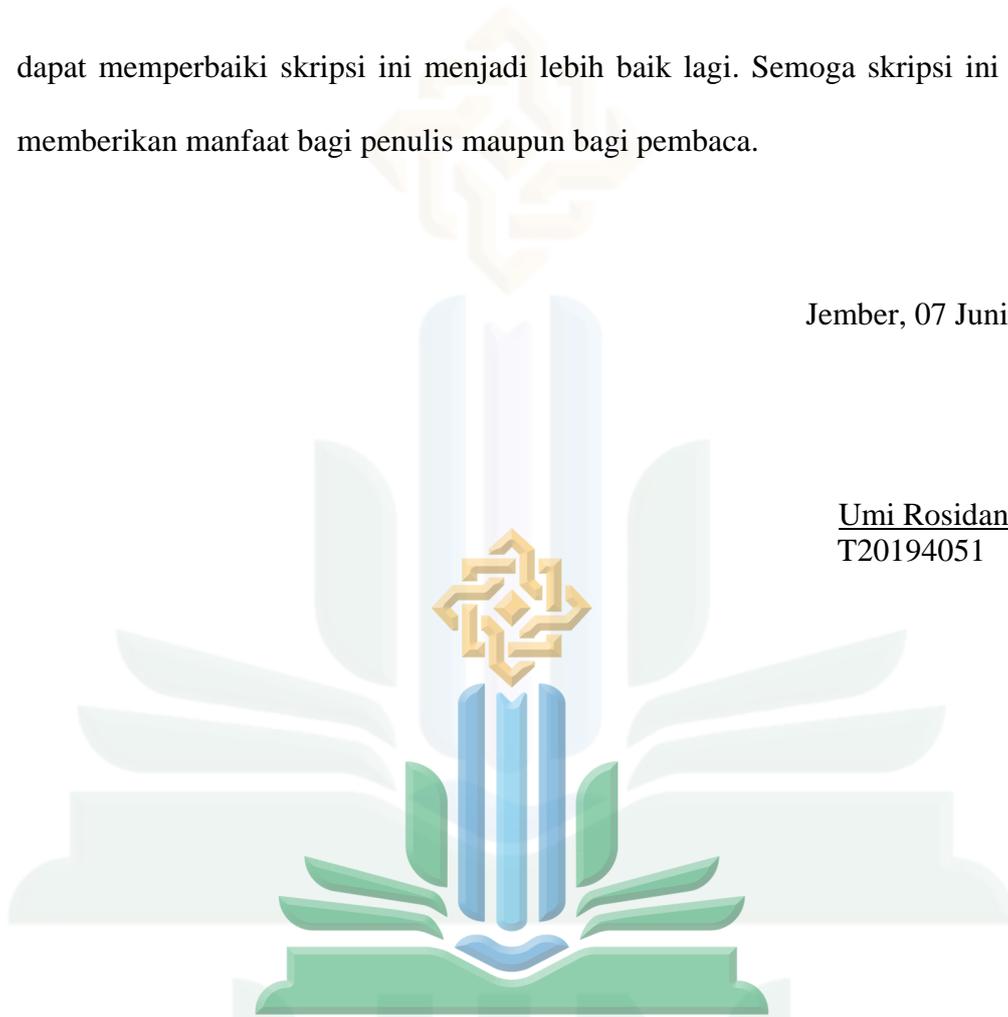
4. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah meluangkan waktunya dan menerima judul skripsi ini.
5. Ibu Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak H. Mukhibat, S.Pd.I., selaku Kepala Sekolah di MI Salafiyah-Syafi'iyah Ajung-Jember yang telah memberikan izin serta membantu dalam pelaksanaan penelitian.
7. Terimakasih kepada Ibu Uswatun Hasanah, S.Pd.I., selaku guru kelas V B, dewan guru, dan siswa MI Salafiyah-Syafi'iyah yang telah membantu dan memberikan informasi terkait pelaksanaan penelitian.
8. Terimakasih kepada Indana Zulfa yang telah menemani suka duka dari awal masuk perkuliahan hingga sekarang dan banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Terimakasih kepada Lutfhi, Qori, dan Devi yang selalu mensupport, selalu ada, dan berjuang bersama-sama dalam menyelesaikan skripsi ditahun ini.
10. Terimakasih seluruh teman-teman PGMI D2 19, teman dekat saya yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas semua bantuan kebaikan yang diberikan kepada penulis. Penulis menyadari skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran agar

dapat memperbaiki skripsi ini menjadi lebih baik lagi. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun bagi pembaca.

Jember, 07 Juni 2023

Umi Rosidania
T20194051



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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ABSTRAK

Umi Rosidania, 2023: *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) Pada Pembelajaran IPA Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember.*

Kata kunci : Pengembangan Media Diorama, Pembelajaran IPA

Penelitian dan pengembangan ini berlandaskan pada media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, untuk melengkapi sarana pembelajaran pada muatan IPA materi ekosistem untuk kelas V B. Kendala yang dihadapi guru ketika pembelajaran penggunaan media seadanya dengan memanfaatkan lingkungan sekitar, sehingga peserta didik kurang aktif. Media pembelajaran ini digunakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran IPA yang berkaitan dengan pengenalan keadaan alam beserta isinya dengan memanfaatkan media diorama.

Rumusan masalah pada penelitian ini (1) bagaimana proses pengembangan media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada pembelajaran IPA kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember. (2) bagaimana kelayakan media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada pembelajaran IPA kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember. Tujuan penelitian ini adalah : (1) untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada pembelajaran IPA kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember (2) untuk menguji kelayakan media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada pembelajaran IPA kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (Research and Development), menggunakan model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu : *Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan 1) proses pengembangan produk media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) telah melalui lima tahap model ADDIE. 2) Hasil ketiga validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran adalah sebesar 96% dengan kategori "Sangat Layak". Dan hasil penggunaan media diorama dengan angket respon peserta didik memperoleh hasil 87% dengan kriteria "Sangat Layak". Berdasarkan hasil validasi dan uji coba lapangan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) telah mencapai kategori "Sangat Valid" maka media diorama yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA yang dapat memotivasi siswa lebih minat dalam belajar dan kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan.

DAFTAR ISI

Uraian	Hal
HALAMAN JUDUL	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
LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	10
D. Spesifikasi Produk yang di Harapkan.....	11
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	13
1. Manfaat Teoritis.....	14
2. Manfaat Pratis	14
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	15
G. Definisi Istilah.....	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	20
A. Penelitian Terdahulu	20
B. Kajian Teori	27
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	48
A. Model Penelitian dan Pengembangan	48
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	50
C. Uji Coba Produk.....	52

1. Desain Uji Coba.....	52
2. Subjek Uji Coba.....	53
3. Jenis Data.....	54
4. Instrumen Pengumpulan Data	55
5. Teknik Analisis Data	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	63
A. Latar Belakang Lingkungan Sekolah	63
B. Penyajian Data Uji Coba	67
1. Hasil Tahap Analisis	67
2. Hasil Tahap Desain	70
3. Hasil Tahap Pengembangan	73
4. Hasil Tahap Implementasi.....	107
5. Hasil Tahap Evaluasi.....	110
C. Analisis Data	113
1. Analisis Data Kelayakan Media Diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) Validator Ahli	113
2. Analisis Data Kelayakan Respon Peserta Didik	115
D. Revisi Produk	116
BAB V KAJIAN DAN SARAN	118
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	118
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk lebih Lanjut	126
C. Kesimpulan	127
DAFTAR PUSTAKA	129
Lampiran-lampiran.....	134
Biodata Penulis	169

DAFTAR TABEL

Uraian	Hal
Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian.....	25
Tabel 3.1 Kategori Skor Penilaian Skala Likert.....	59
Tabel 3.2 Kriteria Kevalidan.....	61
Tabel 3.3 Kriteria Kelayakan Respon Peserta Didik	62
Tabel 4.1 Rincian Jumlah Peserta Didik MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember	65
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media Sebelum Revisi	86
Tabel 4.3 Hasil Revisi Produk Ahli Media	88
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Sesudah Revisi	90
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum Revisi.....	93
Tabel 4.6 Hasil Revisi Produk Ahli Materi.....	96
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Materi Sesudah Revisi.....	100
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	104
Tabel 4.9 Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media Diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) Pada Pembelajaran IPA.....	111
Tabel 4.10 Hasil Gabungan Penilaian Validasi Ahli	115
Tabel 4.11 Hasil Revisi Produk Menurut Peneliti	117

DAFTAR GAMBAR

Uraian	Hal
Gambar 2.1 Jenis-jenis Ekosistem	43
Gambar 4.1 Desain Alas Media Diorama PATASWA (Papan Taman Satwa).71	
Gambar 4.2 Desain Alas Samping Media Diorama PATASWA (Papan Taman Satwa)	71
Gambar 4.3 Gambaran Media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa)	72
Gambar 4.4 Pembuatan Alas Media Diorama.....	75
Gambar 4.5 Melukis Media Diorama.....	76
Gambar 4.6 Pembuatan Rumput Buatan.....	76
Gambar 4.7.1 Pembuatan Diorama Laut.....	77
Gambar 4.7.2 Pembuatan Diorama Laut.....	77
Gambar 4.8 Pembuatan Diorama Hutan	78
Gambar 4.9 Pembuatan Jalan Aspal.....	79
Gambar 4.10 Pembuatan Diorama Sungai	80
Gambar 4.11 Pembuatan Diorama Padang Rumput	80
Gambar 4.12 Pembuatan Diorama Kolam	81
Gambar 4.13 Pembuatan Miniatur Hewan	81
Gambar 4.14 Pembuatan Diorama Kutub	82
Gambar 4.15 Pembuatan Diorama Gurun.....	83
Gambar 4.16 Pembuatan Permainan Monopoli	85
Gambar 4.17 Pembuatan Nama Media Diorama	85

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sepanjang kehidupan sehari-hari hal yang terpenting adalah sebuah pendidikan bahwa setiap manusia berhak menerima pendidikan sehingga setiap manusia diharapkan dapat berkembang. Secara umum, pendidikan adalah sebuah proses yang terdapat dalam kehidupan untuk mengembangkan diri sehingga setiap individu dapat hidup serta melangsungkan kehidupannya. Dengan adanya pendidikan maka setiap individu dapat menghasilkan seorang yang terdidik, menjadi bisa bermanfaat bagi individu, sesama, serta negara.¹

Adapun fungsi dan tujuan pendidikan pada Indonesia pada Undang-Undang angka 20 Tahun 2003 Sisdiknas Pasal tiga yang berbunyi

“Pendidikan Nasional berfungsi berbagi kemampuan dan membuat watak dan peradaban Bangsa yg bermartabat pada rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan buat berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yg beriman serta bertaqwa pada dewa yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan tanggung jawab.”²

Pada pendidikan waktu ini guru berperan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan dapat berkualitas dengan adanya guru, sehingga pengajar diharapkan mampu berperan secara profesional. pengajar diperlukan bisa berperan profesional dalam

¹ Yayan Alpian et al., “Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia, “ *Buana Pengabdian* I, no. I (Desember, 02, 2022), 67.

² Presiden Republik Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

lingkungan sekolah serta pada lingkungan warga. Dalam proses belajar mengajar (KBM) guru harus lebih profesional seperti mampu memilih dan menentukan media beserta sumber belajarnya.³

Guru berperan penting mengatur jalannya pembelajaran dengan bisa membentuk keadaan didalam kelas menjadi menyenangkan dan aktif, maka guru dituntut serta di harapkan bisa menyampaikan dan memahami materi pembelajaran baik dan kreatif. Sehingga siswa mampu memahami materi dengan lebih baik dengan tepat serta peserta didik bisa meningkatkan memori ingatannya dengan baik, sebab hal ini termasuk tuntutan pada kompetensi pengajar. Supaya proses pembelajaran dapat berhasil maka terdapat faktor-faktor yang bisa mempengaruhinya, pada pembelajaran faktor-faktor yang bisa mempengaruhi keberhasilan belajar yaitu pengajar, siswa, media, serta lingkungan.⁴

Pendidikan tidak hanya berebentuk pengetahuan tetapi juga perilaku atau etika yang baik kepada Tuhan, orang tua, dan kepada sesama. Profesi seorang guru adalah suatu tugas yang sangat mulia dan kedudukannya termasuk kedalam orang-rang yang beruntung baik di dunia maupun di akhirat. Oleh karena itu pendidikan sangat penting bagi manusia, diterangkan pada Al-Qur'an dalam surah Al-Mujadalah Ayat 11 yang berbunyi :

³ Nizwardi Jalinus, *Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta : Kencana, 2016), 2.

⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta : Prenada, 2009), 4.

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ
 اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا
 الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿٥﴾

Artinya : Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan.⁵

Pada ayat diatas berisi kandungan bahwasannya manusia sedang mencari ilmu maka derajatnya diangkat Allah SWT. Hal ini disebabkan dengan mencari ilmu, manusia akan mendapatkan pengetahuan. Dan keutamaan menjadi guru harus memiliki kesabaran. Karena seorang guru diharuskan aktif, inovatif, kreatif, efektif, serta menyenangkan (PAIKEM). Untuk membentuk keberhasilan dalam belajar perlunya menerapkan PAIKEM dan adanya media pembelajaran sebagai sumber belajar, agar mempermudah guru dalam menyampaikan pengetahuan. Model ini dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik dalam menciptakan kelas yang tidak hanya mengasyikkan tetapi juga aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari cara mengetahui mengenai alam secara runtut, sehingga IPA tidak hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa keterangan, prinsip, atau

⁵ Mushaf Al-Azhar, Al-Qur'an dan Terjemah (Bandung: Jember, 2010), 542.

konsep namun juga merupakan proses penemuan yang dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari.

Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Pasal 37 Ayat 1 tentang kurikulum, ditegaskan bahwa: Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat mata pelajaran pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejuruan dan muatan lokal.⁶

Di di Indonesia saat ini Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ialah mata pelajaran wajib dalam kurikulum pendidikan pada tingkat Sekolah Dasar dan menengah. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam bidang keagamaan, sosial, intelektual, dan sikap peduli serta berperan untuk meningkatkan kehidupan sesama dan Negara. Untuk melaksanakan pembelajaran IPA di kelas, kurikulum ini memerlukan kreativitas serta pemikiran tingkat tinggi berasal para pengajar.⁷

Pendidikan IPA diharapkan bisa menjadi wahana bagi peserta didik untuk bisa menelaah diri sendiri, alam sekitar, serta bisa mengembangkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam aktivitas pembelajaran memerlukan sumber belajar yang menarik dan menyenangkan yang mendukung proses pembelajaran supaya tujuan

⁶ Menteri Pendidikan Nasional, Undang-Undang Reppublik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

⁷ Asih Widi dan Eka Sulistyowati, *Metodologi Pembelajaran IPA* (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2014), 6.

pembelajaran IPA dapat tercapai dengan memanfaatkan media pembelajaran. Menggunakan adanya media pada proses pembelajaran guru dapat memberikan kejelasan dalam memberikan pengetahuan dan pengalaman belajar, karena pada pembelajaran IPA yang terpenting adalah sebuah pengalaman yang nyata dalam proses belajar mengajar.

Salah satu materi pembelajaran dari pelajaran muatan IPA yaitu tentang ekosistem. Pada jenjang SD/MI tidak lepas membahas materi ekosistem yang diantara terdapat materi komponen-komponen ekosistem. Masalah yang sering terjadi pada pembelajaran IPA tentang ekosistem yaitu peserta didik yang tumbuh berkembang di masyarakat masih belum mengetahui ekosistem yang ada di dunia. Selain itu, faktor dari sumber belajar seperti penggunaan media pembelajaran oleh guru kurang efektif.

Pengembangan media pembelajaran wajib diupayakan sebaik mungkin, pada hal ini hanya berlandaskan menggunakan kemampuan penerangan pengajar. Media ialah alat bantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Dalam hal ini dengan mengemukakan berita secara lisan saja terkadang siswa masih tidak terlalu faham maka pentingnya pada pembelajaran mengembangkan sebuah media. Akan tetapi pada fenomena sekarang dalam hal ini media pembelajaran masih jarang dimanfaatkan, sebab keterbatasan waktu dalam pembuatan media pembelajaran.

Dalam bahasa latin media diartikan dalam bentuk jamak “medium” yang artinya harfiah yaitu perantara.⁸ Media adalah sarana fisik penyampaian isi pendidikan dalam bentuk media visual atau audiovisual sebagai alat saluran komunikasi. Pada proses pembelajaran media dipergunakan menjadi penyalur informasi dari pendidik kepada siswa.

Pada tanggal 16 September 2023, hasil observasi yang peneliti lakukan di Madsah Ibtidaiyah Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember pada peserta didik kelas V B dalam kegiatan pembelajaran, guru hanya menggunakan media pembelajaran seadanya melalui lingkungan di sekitar sekolah, gambar yang terdapat di buku peserta didik, dan papan tulis pada pembelajaran IPA mengalami keterbatasan penggunaan media pembelajaran sehingga peserta didik kurang aktif merespon penjelasan guru.⁹

Penggunaan media pembelajaran harus mendukung pembelajaran serta sesuai kebutuhan peserta didik dengan media pembelajaran yang menarik serta menyenangkan akan merangsang siswa bereaksi aktif dan membangkitkan rasa keingintahuan siswa untuk bertanya dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu proses belajar siswa dalam mata pembelajaran IPA tambah menarik, menyenangkan serta memberikan pengalaman belajar secara nyata.

Wawancara dengan guru kelas V B yang bernama ibu Uswatun Hasanah selaku guru MI Salafiyah-Syafi'iyah Ajung-Jember mengenai

⁸ Rudi Susilana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian* (Bandung : CV. WACANA PRIMA, 2009), 6.

⁹ Observasi yang dilakukan oleh peneliti, Jember, 16 September 2022

proses pembelajaran serta media pembelajaran yang dipergunakan ketika pembelajaran berlangsung.

“Proses pembelajaran dikelas kurang kondusif ketika belajar tidak menggunakan media, terutama dalam pembelajaran IPA. Pada materi ini anak-anak selalu berpikir secara abstrak karena tidak adanya media, jadi media pembelajaran yang digunakan seadanya seperti papan tulis, buku yang ada pada buku siswa, gambar-gambar, dan lingkungan sekitar. Karena sarana dan lingkungan sekolah yang digunakan ketika pembelajaran terbatas.”¹⁰

Dan wawancara dengan peserta didik yang bernama Syafira Salsabila Putri (Caca) dan Aisyah Nadifa Asha (Aisyah) kelas V B MI Salafiyah-Syafi'iyah Ajung-Jember untuk mendapatkan berita secara mendalam tentang kegiatan pembelajaran.

“Iya benar, ketika pembelajaran dikelas guru hanya menjelaskan saja jarang menggunakan media kadang kurang faham apa yang dijelaskan. Ketika pembelajaran IPA dikelas biasanya guru menjelaskan pakai gambar-gambar kadang juga menggunakan video. Kalau kegiatan praktik cuman membawa bahannya saja, praktiknya dirumah.”¹¹

Dengan adanya media pembelajaran akan membentuk suasana kelas menjadi aktif sebab mengarahkan peserta didik agar menerima pengalaman belajar menarik serta menyenangkan sehingga menarik siswa untuk terpacu serta ulet dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran wajib dirancang semenarik mungkin menggunakan tujuan supaya peserta didik tidak jenuh dan jenuh. Media diorama artinya jenis media pembelajaran yang dapat dipergunakan untuk menarik perhatian siswa.

¹⁰ Uswatun Hasanah, S.Pd.I., diwawancara oleh peneliti, Jember, 16 September 2022

¹¹ Syafira Salsabila Putri dan Aisyah Nadifa Asha, diwawancara oleh peneliti, Jember 03 Januari 2023

Diorama merupakan tampilan tiga dimensi berukuran kecil dari yang digunakan untuk memperagakan atau menggambarkan keadaan yang menunjukkan aktivitas.¹² Bentuk dan objek dalam diorama ini ditempatkan dengan latar belakang lukisan sesuai dengan penyajiannya. Diorama digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, dengan media ini dapat menggambarkan atau memperagakan suatu keadaan dilengkapi dengan benda-benda yang ada pada media tersebut yang bersifat tiga dimensi seperti miniatur pohon, hewan, pegunungan, rumah, dan lain sebagainya.

Keunikan dari media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) Pancakarya Ajung-Jember ini nantinya akan menggambarkan sebuah taman satwa berbentuk tiga dimensi dengan berlatar belakang gambar pemandangan penunjang materi ekosistem secara nyata. Media ini dapat dijangkau peserta didik karena media ini bersifat tiga dimensi berukuran kecil. Media diorama ini akan memberikan kesan keindahan yang menarik untuk dipandang, sehingga akan menarik perhatian siswa untuk memahami materi dan mendapatkan pengalaman belajar langsung dengan mendorong mereka untuk lebih fokus, aktif, kreatif, dan responsif, nyata dan dengan suasana yang menyenangkan. Sehingga peserta didik akan termotivasi dalam belajar untuk lebih semangat lagi.

Media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) ini akan memuat berbagai materi yang ada pada pembelajaran IPA pokok bahasan

¹² Yudi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta : Gaung Persada (GP) Press, 2008), 109.

ekosistem yang sesuai dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran serta materi yang akan diajarkan. Adapun materi-materi yang ada pada komponen-komponen ekosistem mulai dari materi jenis-jenis ekosistem, pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya, dan daur hidup hewan. Dengan adanya media diorama ini, peserta didik dapat mengetahui macam-macam ekosistem dan hewan apa saja yang menempati ekosistem tersebut, mengetahui jenis makanan hewan dan dapat membedakan hewan-hewan yang ada di taman satwa tersebut berdasarkan jenis makanannya. Dan dapat memberikan gambaran secara nyata kepada peserta didik tentang pertumbuhan hewan baik itu secara sempurna maupun secara tidak sempurna.

Dari penjelasan tentang tentang media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) diatas, sehingga dapat diharapkan dan dijadikan sebagai sumber belajar bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran IPA, selain itu media ini dapat berfungsi sebagai media pembelajaran mandiri dan berkelompok bagi peserta didik dalam pembelajaran pada jam sekolah.

Dengan media diorama ini peserta didik mendapatkan pengalaman secara nyata, sehingga dapat memahami materi ekosistem secara rinci berkaitan dengan sumber daya alam sebagai komponen lingkungan dan proses makhluk hidup dapat berinteraksi dengan lingkungannya secara nyata dalam kehidupan sehari-hari. Demikian, peneliti mengambil judul Pengembangan Media Pembelajaran Diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) Pada Pembelajaran IPA Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah

Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember, peneliti berharap dalam penelitian ini dapat membantu menumbuhkan semangat belajar dalam meningkatkan pemahaman pada materi ekosistem sehingga bisa menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada mata pembelajaran IPA untuk peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember?
2. Bagaimana kelayakan penggunaan media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada mata pembelajaran IPA untuk peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) yang menarik dan menyenangkan pada pembelajaran IPA pokok bahasan Ekosistem untuk siswa kelas V pada Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada mata pelajaran IPA pokok bahasan bahasan "Ekosistem" untuk peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember.

D. Spesifikasi Produk yang di Harapkan

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada mata pembelajaran IPA untuk siswa kelas V B di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan :

1. Penelitian dan pengembangan ini membuat produk yaitu barang yang berasal dari triplek yang berbentuk segitiga siku-siku. Di dalamnya terdapat pemandangan yang menunjang materi ekosistem di kelas V B.
2. Desain alas media berebentuk persegi sebagai alas atas (lukisan pemandangan), alas bawah (tanah/miniatur), alas depan (penutup media diorama) serta juga sisi tampak samping berbentuk segitiga siku-siku yang dijadikan penyanggah alas atas dan bawah dengan berukuran 40x50 cm.
3. Materi ini di khususkan pada pembelajaran IPA materi ekosistem pada KD 3.5 menganalisis hubungan antar komponen ekosistem serta jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar dan 4.5 menghasilkan karya tentang konsep jaring-jaring makanan pada suatu ekosistem. Terdiri dari beberapa materi seperti jenis-jenis ekosistem (ekosistem alam serta buatan), pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya (herbivora, karnivora, dan omnivora), daur hidup hewan (metamorfosis sempurna dan tidak sempurna).

4. Pemilihan peralatan dan bahan media terbuat dari bahan-bahan yang mudah didapat dilingkungan sekitar.
5. Media terbuat dari kayu yaitu triplek sehingga bisa awet dan dapat digunakan berulang tidak hanya sekali pakai. Alas media dilapisi styrofoam agar media ini dapat digunakan untuk materi yang lain, menyesuaikan materi yang akan disampaikan yang berkaitan dengan alam dan lingkungan sekitar.
6. Media dibuat dengan kreativitas yang lebih dengan memanfaatkan alas berbentuk persegi bagian atas sebagai lukisan pemandangan gambar yang menunjang materi ekosistem. Pepohonan, hewan, dan kandang dengan miniatur yang sudah jadi, membuat laut dan sungai dilukis, pada triplek bagian atas dan bawah dan diberi lem bakar yang digunakan sebagai gambaran aliran air terjun terlihat tiga dimensi, membuat ombak dilaut dari kain tisu, membuat rerumputan dari tali rami yang diberi warna hijau dan coklat, membuat awan dari kapas, salju dari styrofoam/gabus yang dihaluskan, dan pasir putih. Membuat miniatur tebing bebatuan terbuat dari styrofoam/gabus. membuat gurun pasir dan laut dengan menggunakan pasir putih kecoklatan. Miniatur terumbu karang sudah jadi dan hewan-hewan terbuat dari plastisin dan gambar hewan-hewan.
7. Media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) ini disertai dengan kegiatan aktif peserta didik secara individu maupun secara berkelompok dengan memainkan permainan monopoli, dalam

penggunaan media ini peserta didik dapat dilatih dalam keterampilan proses sains seperti dapat mengamati, mengelompokkan, mengkomunikasikan, dan menyimpulkan.

8. Media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) bersifat konkret (nyata) sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk mempelajari pembelajaran IPA agar dapat memahami materi ekosistem dengan baik dan pembelajaran yang menyenangkan.

E. Pentingnya Penelitian serta Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan ini dilakukan sebab media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) ini ialah upaya yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran pada materi ekosistem.

Pengembangan media pembelajaran dilaksanakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pada kegiatan pembelajaran, sehingga media ini bisa menjadi fasilitator dan berperan menjadi sumber belajar bagi siswa, serta membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Karena media ini bisa dipergunakan untuk belajar secara mandiri maupun berkelompok ketika disekolah.

Media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) bersifat konkret (nyata) maka peserta didik akan tertarik untuk mempelajari pembelajaran IPA agar dapat memahami materi ekosistem dengan baik dan pembelajaran yang menyenangkan.

Pengembangan media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) diharapkan memberi manfaat secara praktis dan teoritis serta

dapat membantu siswa kelas V B dalam pembelajaran IPA. Berikut manfaat yang diharapkan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Pada penelitian ini dapat memberi pengetahuan tambahan bagi pembaca secara teoritis mengenai pengembangan media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) muatan pembelajaran IPA pada kelas V B jenjang SD/MI serta memberikan inovasi baru di dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Manfaat bagi sekolah dengan adanya penelitian ini diharapkan menjadi evaluasi dan masukan untuk menentukan kebijakan dalam meningkatkan mutu pembelajaran, sekolah diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik serta menyenangkan supaya siswa lebih antusias saat mengikuti pembelajaran.

b. Bagi peserta didik

Manfaat bagi peserta didik dengan adanya media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) akan membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih baik serta meningkatkan semangat mereka untuk belajar.

c. Bagi pendidik

Manfaat bagi pendidik dengan adanya media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) akan membantu pendidik dalam mengoptimalkan pembelajaran didalam kelas, dan menjadikan media pembelajaran ini sebagai inovasi atau pengetahuan tambahan untuk meningkatkan kreatifitas dalam membuat media pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti dengan adanya penelitian ini bisa menambah pengetahuan, pengalaman, keterampilan, serta kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran IPA pada jenjang Sekolah Dasar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada pembelajaran IPA ini memiliki asumsi dan keterbatasan produk yang akan dibuat. Adapun asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada mata pelajaran IPA kelas V diantaranya :

1. Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) ini dapat memberikan penjelasan dan pengalaman secara nyata dalam

belajar bagi peserta didik dengan objek pemandangan yang nyata dengan ukuran mini pada pokok bahasan ekosistem.

- b. Penggunaan media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) membuat kegiatan pembelajaran siswa menjadi menyenangkan dan aktif maka dari itu dapat menarik perhatian siswa lebih aktif ketika belajar karena media ini mempunyai keunikan dan tidak membosankan.
- c. Media pembelajaran diorama pada pokok pembahasan Ekosistem dapat dipergunakan untuk pembelajaran IPA menggunakan materi yang sama untuk periode selanjutnya.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk pengembangan media diorama hanya terbatas pada pokok pembahasan ekosistem pada muatan pelajaran IPA untuk kelas V B di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember
- b. Proses pembuatan media dioram PATASWA (Papan Taman Satwa) membutuhkan waktu yang cukup lama, dan biaya yang mahal serta membutuhkan ketelitian yang lebih.

Berdasarkan asumsi keterbatasan penelitian serta pengembangan media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) ini bisa membentuk sebuah media yang menggambarkan dan memperagakan keadaan sebenarnya dalam ukuran kecil dan memiliki unsur keindahan serta daya tarik bagi peserta didik untuk dapat menyelidiki objek secara nyata serta praktis dijangkau. Sehingga dalam proses belajar peserta didik akan lebih

aktif dalam merespon, kreatif, dan dapat memahami materi dengan jelas dan dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung, nyata, dan menyenangkan bagi peserta didik

G. Definisi istilah

1. Pengembangan Media Pembelajaran Diorama PATASWA (Papan Taman Satwa)

Media pembelajaran adalah perantara untuk menyampaikan pesan oleh pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ialah suatu rangkaian alat bantu yang dihasilkan oleh pendidik untuk menyalurkan pesan pada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran supaya tujuan dapat tercapai. Media yang dikembangkan adalah media diorama, yakni sebuah media pembelajaran yang dapat menggambarkan keadaan alam yang sebenarnya yang bersifat tiga dimensi berukuran kecil.

Maka yang dimaksud media pembelajaran Diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) yakni sebuah pemandangan tiga dimensi yang bertujuan untuk memperagakan pemandangan taman satwa yang sebenarnya yang mudah dijangkau fisik untuk menunjang materi ekosistem. Pentingnya pembelajaran menggunakan media diorama ini agar dapat menarik perhatian siswa, keaktifan, dan keterampilan peserta didik.

2. Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari tentang keadaan alam beserta isinya. Ekosistem tercakup pada salah satu materi pembelajaran IPA jenjang Sekolah Dasar. Pembelajaran IPA diharapkan menjadi sarana pembelajaran langsung bagi peserta didik dapat memahami konsep melalui pengalaman dengan mempelajari diri sendiri, alam sekitar, dan pengembangan lebih lanjut pada penerapannya.

Maka dengan media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) ini dapat memusatkan perhatian peserta didik untuk mempelajari materi ekosistem secara nyata dan menyenangkan. Di dalam media diorama ini memuat materi ekosistem yang mencakup komponen-komponen, jenis-jenis ekosistem, penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, dan daur hidup hewan.

Dengan demikian definisi istilah tersebut, maka yang dimaksud “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) Pada Pembelajaran IPA Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah-Syafi’iyah Pancakarya Ajung-Jember” adalah sebuah proses dalam menghasilkan suatu produk dengan memanfaatkan gambar-gambar dan karakteristik dari peserta didik yang dijadikan sebuah media yang dapat menggambarkan pemandangan dalam bentuk nyata yang bersifat tiga dimensi dalam ukuran kecil. Sehingga peserta didik dapat menjangkau lingkungan yang tampak jauh untuk dilihat serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis praktik dan permainan

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Peneliti akan memaparkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik pengembangan media pembelajaran diorama. Diantaranya sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Puji Zakiyati yang berjudul: “Pengembangan Media Diorama Sub Tema Manusia Dan Lingkungan Kelas V Di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya”.¹³

Pada penelitian ini ditemukan bahwa siswa kelas V pada Sekolah Dasar Negeri 7 Bukit Tunggal Palangka Raya belum pernah memakai media pembelajaran hanya melakukan percobaan terhadap benda nyata pada proses pembelajaran seperti pada pembelajaran IPA menggunakan es batu yang mencair saat dibiarkan di luar ruangan pada materi perubahan wujud benda padat menjadi cair. Sebab dalam pembuatan media keterbatasan waktu dan biaya yang dikeluarkan oleh pengajar. Tujuan penelitian ini memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran dan meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

Ada persamaan dan perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian saya lakukan. Lokasi penelitian pada Sekolah Dasar Negeri 7 Bukit Tunggal Palangka Raya sedangkan penelitian saya pada MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember, serta materi pada penelitian ini pada

¹³ Puji Zakiyati, “ Pengembangan Media Diorama Sub Tema Manusia Dan Lingkungan Kelas V Di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya ”, (Skripsi, IAIN Palangka Raya, 2020)

tema manusia dan lingkungan sedangkan penelitian saya pada materi ekosistem. Sedangkan persamaannya menghasilkan dan mengembangkan media pembelajaran Diorama dan meneliti kelas V B dengan metode Penelitian dan Pengembangan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Zulkifli yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Tema 8 Untuk Siswa kelas V Di MI Al-Hidayah Pulau Kukusan”.¹⁴

Pada penelitian ini siswa kelas V pada MI Al-Hidayah Pulau Kukusan, pada tema 8 lingkungan sahabat kita telah memanfaatkan media pembelajaran. Ketika pembelajaran berlangsung memakai buku pedoman guru dan buku peserta didik, sebab kurangnya penyediaan media pembelajaran serta keterampilan pengajar pada proses pembelajaran siswa merasa bosan. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan dan mengembangkan media pembelajaran yang bisa menarik respon baik dari peserta didik.

Ada persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian saya lakukan. Perbedaannya lokasi penelitian pada MI Al-Hidayah Pulau Kukusan sedangkan penelitian saya pada MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember dan materi yang digunakan pada tema lingkungan sahabat kita sedangkan penelitian saya menggunakan materi ekosistem. Sedangkan persamaannya menghasilkan dan

¹⁴ Zulkifli, “ Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Tema 8 Untuk Siswa kelas V Di MI Al-Hidayah Pulau Kukusan ”, (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2020)

mengembangkan media pembelajaran Diorama dan meneliti kelas V dengan metode Penelitian dan Pengembangan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Muhtari Matun Niswah yang berjudul: “Pengembangan Media Diorama Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas I Tema Kegiatanku Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar”.¹⁵

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa siswa kelas I SD memiliki pemahaman yang rendah terhadap proses pembelajaran tematik di kelas karena beberapa faktor, antara lain pembelajaran di sekolah cenderung menggunakan buku sebagai sumber belajar, metode yang digunakan kurang variatif, terutama penggunaan metode ceramah yang sering sehingga siswa yang aktif bertanya dan menanggapi sedikit, dan kurangnya media atau alat peraga sehingga siswa kurang memahami materi. Tujuan penelitian ini untuk menyediakan sumber pengajaran yang dapat digunakan untuk memperdalam pemahaman siswa tentang tema 3 kegiatanku di kelas I.

Adapun perbedaan dan persamaan penelitian tersebut dengan penelitian saya, yakni perbedaannya subjek penelitian tersebut kelas I. Sedangkan subjek penelitian yang saya lakukan pada siswa kelas V B di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember. Adapun persamaannya yakni mengembangkan media pembelajaran diorama dengan metode Penelitian dan Pengembangan.

¹⁵ Muhtari Matun Niswah, “ Pengembangan Media Diorama Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas I Tema Kegiatanku Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar ”, Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2018)

4. Penelitian yang dilakukan oleh Icha Marinda Nilasari yang berjudul: “Pengembangan Media Diorama Mata Pelajaran IPS Materi Perjuangan Bangsa Indonesia Masa Penjajahan Pada Siswa Kelas V SDN Tegal Gede 01 Jember”.¹⁶

Pada penelitian ini ditemukan bahwa siswa kelas V SDN Tegal Gede 01 Jember dalam proses pembelajaran pada materi usaha perjuangan pahlawan melawan Belanda, guru hanya memakai media gambar pahlawan dalam penyampaianya. Pembelajaran seluruh materi IPS hanya memakai media gambar. bisa dicermati dari nilai UAS semester I pada mata pelajaran IPS di kelas 5A pengajar kurang efektif, dikarenakan sulit tidak menyukai pembelajaran IPS serta pada pelajaran ini diharuskan untuk hafalan di setiap materinya. Sehingga peserta didik tidak tertarik serta merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan dan mengembangkan media pembelajaran yang akan membantu siswa mendapatkan pemahaman yang lebih sehingga dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Adapun perbedaan dan persamaan penelitian tersebut maupun penelitian saya sendiri yakni pada mata pelajarannya. Penelitian saya sendiri terfokus pada pembelajaran IPA terkait ekosistem, penelitian ini menggunakan pembelajaran IPS dengan materi perjuangan rakyat Indonesia sepanjang era kolonial. Daerah penelitian yang dipergunakan sama-sama di Kabupaten Jember, tetapi berbeda Kecamatan. Lokasi

¹⁶ Icha Marinda Nilasari, “ Pengembangan Media Diorama Mata Pelajaran IPS Materi Perjuangan Bangsa Indonesia Masa Penjajahan Pada Siswa Kelas V SDN Tegal Gede 01 Jember ” (Skripsi, Universitas Jember, 2018)

penelitian tersebut di Sekolah Dasar Negeri Tegal Gede 01 Jember Kecamatan Sumbersari sedangkan penelitian saya di MI Salafiyah-Syafi'iyah Desa Pancakarya di Kecamatan Ajung-Jember. Sedangkan persamaannya menghasilkan dan mengembangkan media pembelajaran Diorama untuk kelas V dengan metode Penelitian dan Pengembangan.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Nisfi Wahidar yang berjudul: "Pengembangan Media Diorema 3 Dimensi Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bunulrejo 3 Malang".¹⁷

Pada penlitian ini ditemukan bahwa siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bunulrejo 3 Malang dalam proses pembelajaran berlangsung pada materi lingkungan alam dan materi lingkungan buatan, guru hanya memakai media pembelajaran yang kurang bervariasi seperti buku sebab keterbatasan penggunaan media pembelajaran. Sehingga peserta didik kurang terlihat antusias bertanya dalam pembelajaran serta kurangnya kreativitas dari peserta didik. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan dan mengembangkan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas siswa.

Adapun perbedaan dan persamaan pada penelitian ini dengan peneitian saya lakukan. Perbedaannya subjek penelitian ini kelas IV pada Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bunulrejo 3 Malang sedangkan penelitian saya di kelas V B pada MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember

¹⁷ Nisfi Wahidar, " Pengembangan Media Diorema 3 Dimensi Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bunulrejo 3 Malang ", (Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018)

serta materi pembelajaran penelitian ini pada tema peduli terhadap makhluk hidup sedangkan penelitian saya di materi ekosistem. Sedangkan persamaannya menghasilkan dan mengembangkan media diorama dengan metode Penelitian dan Pengembangan.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	Puji Zakiyati	Pengembangan Media Diorama Sub Tema Manusia Dan Lingkungan Kelas V Di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya	<ul style="list-style-type: none"> - Lokasi penelitian - Pembelajaran tema Manusia dan Lingkungan 	<ul style="list-style-type: none"> - Ditujukan pada kelas V - Mengembangkan media pembelajaran berbasis Diorama - Menggunakan metode R&D dengan model ADDIE
2.	Zulkifli	Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Tema 8 Untuk Siswa kelas V Di MI Al-Hidayah Pulau Kukusan	<ul style="list-style-type: none"> - Lokasi penelitian - Pembelajaran pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Model Borg & Gall 	<ul style="list-style-type: none"> - Ditujukan pada kelas V - Mengembangkan media pembelajaran berbasis Diorama - Menggunakan metode R&D
3.	Muhtari Matun Niswah	Pengembangan Media Diorama Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas I Tema Kegiatanku Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar	<ul style="list-style-type: none"> - Ditujukan untuk kelas I Sekolah Dasar - Pembelajaran pada tema Kegiatanku - Model 4D 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengembangkan media pembelajaran Diorama. - Menggunakan metode R&D

4.	Icha Marinda Nilasari	Pengembangan Media Diorama Mata Pelajaran IPS Materi Perjuangan Bangsa Indonesia Masa Penjajahan Pada Siswa Kelas V SDN Tegal Gede 01 Jember	<ul style="list-style-type: none"> - Pembelajaran IPS materi perjuangan bangsa Indonesia masa penjajah - Lokasi penelitian - Model Borg & Gall 	<ul style="list-style-type: none"> - Ditujukan pada kelas V - Mengembangkan media pembelajaran berbasis Diorama - Menggunakan metode R&D
5.	Nisfi Wahidar	Pengembangan Media Diorema 3 Dimensi Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bunulrejo 3 Malang	<ul style="list-style-type: none"> - Ditujukan pada kelas IV di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bunulrejo 3 Malang - Pembelajaran pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengembangkan media pembelajaran berbasis Diorama - Menggunakan metode R&D dengan model ADDIE

Menurut perbedaan dan persamaan penelitian diatas, maka perbedaannya pada penelitian yang akan dilakukan pengembangan media ditujukan pada kelas V B Madrasah Ibtidaiyah pada pembelajaran IPA materi ekosistem. Sedangkan persamaannya sama-sama mengembangkan media pembelajaran diorama bersifat tiga dimensi. Serta beberapa model yang digunakan dalam metode Reseach and Development (R&D) dengan model ADDIE. Dan novelty atau kebaruan dari penelitian yang saya lakukan media diorama ini dapat memuat lebih dari satu materi yang masih berkaitan dalam materi ekosistem.

B. Kajian Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Latin "medius" dan kata bahasa Inggris "medium", menunjukkan tengah, mediator, atau pengantar. Dalam bahasa Arab "media" mengacu pada saluran yang melaluinya pesan dikirim dari pencetusnya ke penerima yang dituju. Karena media bertindak sebagai saluran informasi untuk pergi dari pengirim ke penerima, itu dapat dianggap sebagai media komunikasi contohnya manusia, benda, dan lingkungan.¹⁸

Menurut Gerlach dan Ely lingkungan ini sangat ideal untuk menyampaikan informasi, pelatihan, dan nilai-nilai. guru, teks, dan ruang kelas fisik semuanya berfungsi sebagai media dalam konteks ini. Kemampuan untuk memperoleh, menafsirkan, dan menyusun kembali informasi visual atau aural melalui indra grafis, fotografi, atau teknologi adalah komponen kunci dari pendidikan yang menyeluruh.¹⁹

Media adalah setiap media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, seperti yang didefinisikan oleh Association for Education and Communication Technology (AECT), merupakan bagian dari Association for Education Technology. Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (Pendidikan Nasional/NEA), "media" adalah kependekan dari "batas", yang dapat berupa apa saja mulai dari dokumen tertulis hingga

¹⁸ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Banjarmasin : ANTASARI PRESS, 2009), 1.

¹⁹ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, 1.

rekaman video atau audio. Media pendidikan sebagai sumber pengetahuan yang dapat dilihat sebagai manusia, benda, atau peristiwa yang dapat mempengaruhi cara belajar siswa untuk mengembangkan kemampuannya. Selain digunakan sebagai alat atau benda untuk menyalurkan pesan, pendidikan merupakan tokoh atau contoh utama dalam proses interaksi edukatif dan harus diperhatikan.²⁰

Media pembelajaran adalah perantara yang dapat dilihat, didengar, dibaca serta dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dalam pembelajaran antara guru dan siswa. Sehingga proses belajar siswa dapat berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.²¹

Media adalah sumber belajar yang meliputi wahana nyata yang dapat diakses siswa di kelas mereka yang mencakup informasi instruksional merangsang untuk belajar. Dengan penerapan media pembelajaran siswa dapat fokus pada apa yang diajarkan oleh guru sehingga menciptakan suasana kelas yang memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan variatif.²²

Guru yang menggunakan media pembelajaran hendaknya memberikan perhatian khusus pada perkembangan siswa, karena inilah tujuan akhir dari media tersebut. Guru tidak dapat mengharapkan anak-anaknya untuk berhasil jika mereka tidak tahu bagaimana

²⁰Hairi Ardiansyah, I Gede Partha Sindu, I Made Putrama, Pengembangan Video Pembelajaran PPKn Untuk Pengenalan Suku Dan Budaya Indonesia 2016 (Studi Kasus : Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Buleleng), KARMAPATI: Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika, Volume 8 No.2 (December 07 2022), 321.

²¹ Arief Sadiman, et al, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2012), 7

²² Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, 2.

mendemonstrasikan dan memahami pertumbuhan jiwa dan tingkat kemampuan berpikir seorang anak.²³

Sebagaimana firman Allah dalam Surat An-Nahl ayat 125, yang berbunyi :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ بِلَا تِي هِيَ
أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ



Artinya : “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk”. (Surat An-Nahl Ayat 125)²⁴

Tugas yang dilakukan oleh guru sebagai pendidik adalah pengamatan langsung kepada peserta didik mengenai perkembangan keagamaannya, Karena tumbuh kembang perilaku keagamaan anak sangat erat kaitannya dengan sikap percaya kepada Allah SWT, yang telah diberikan lingkungan sekitar rumah.²⁵

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Harry C. Mc. Kown mengemukakan fungsi media pembelajaran yaitu :

1. Dapat merubah situasi belajar yang semua bersifat teoritis dan abstrak menjadi lebih praktis dan kongkrit.

²³ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, 5.

²⁴ Mushaf Al-Azhar, Al-Qur'an dan Terjemahan, 281.

²⁵ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, 6.

2. Dapat menimbulkan motivasi anak untuk lebih aktif dan memusatkan perhatian pada objek yang dipelajari.
3. Dapat memperjelas isi pembelajaran dan membangkitkan rasa ingin tahu terhadap isi pembelajaran.²⁶

Selain itu, fungsi media pembelajaran bagi pengajar yaitu :

- a) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan
- b) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik
- c) Memberikan kerangka sistematis mengajar terhadap materi pelajaran
- d) Meningkatkan kualitas pelajaran

Adapun fungsi media pembelajaran bagi siswa adalah untuk :

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa
- 2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar siswa
- 3) Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan siswa untuk belajar
- 4) Memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan siswa untuk belajar
- 5) Merangsang siswa untuk eberfokus dana beranalisis
- 6) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan
- 7) Siswa dapat memahai materi pengajar lewat media pembelajaran.²⁷

²⁶ Roudhotul Jennah, *Media Pembelajaran*, 20.

²⁷ Marlina, et al, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, (Aceh, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 20.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Pemanfaatan media untuk pendidikan memiliki beberapa dampak positif, antara lain:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, serta kemungkinan siswa untuk belajar secara individu berdasarkan minat dan kelebihan.
- 3) Media pembelajaran dapat membantu mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan. Serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui kunjungan lapangan, kunjungan museum, dan tamasya kebun binatang.²⁸

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada tiga kategori utama sumber daya pendidikan:

- 1) Media Grafis : gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan atau chart, grafik atau graphs, kartun, poster, peta/globe, papan flanel, papan buletin,

²⁸ Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2001), 29-30.

- 2) Media Audio : radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa
- 3) Multimedia (proyektor LCD), misalnya file program computer. Misalkan memutar film yang dicopy dalam bentuk file atau CD dan dibantu dengan peralatan seperangkat komputer/laptop dan LCD proyektor.²⁹

Seiring perkembangannya menurut Seels & Glasfow pilihan media tradisional, sebagai berikut :

- 1) Visual diam yang diproyeksikan : proyeksi opaque (tak-tembus pandang), proyeksi overhead, slides, dan filmstrips
- 2) Visual yang tak diproyeksikan : gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, dan papan-bulu
- 3) Audio : rekaman piringan, pita kaset, dll
- 4) Penyajian Multimedia : slide plus suara (tape), dan multi-image
- 5) Visual dinamis yang diryeksikan : film, televisi, dan video
- 6) Cetak : buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah, berkala, dan lembaran lepas (hand-out)
- 7) Permainan : teka-teki, simulasi, permainan papan
- 8) Realita : model, specimen (contoh), dan manipulatif (peta. Boneka).³⁰

²⁹ Rif'an Humaidi, *Media Pembelajaran Konsep dan Implementasi*, (Jember: STAIN Jember Press, 2013),18-24.

³⁰ Rif'an, *Media Pembelajaran Konsep dan Implementasi*, 35.

e. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran

Dalam kegiatan belajar mengajar pentingnya adanya media pembelajaran, sehingga dalam pemilihan media pembelajaran harus diperhatikan. Adapun prinsip umum pengembangan media pembelajaran, yaitu : 1) *visible* (mudah dilihat), 2) *interesting* (menarik), 3) *simple* (sederhana), 4) *useful* (berguna), 5) *accurate* (benar dan tepat sasaran), 6) *legitimate* (sah dan masuk akal), 7) *structured* (runtut).³¹

Adapun prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran yaitu, tercapainya tujuan pembelajaran, pengembangan media harus sesuai dengan karakteristik peserta didik dengan materi, dan media dapat memberikan kemudahan bagi penggunaannya. Agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan efektif, maka prinsip pengembangan harus dilaksanakan dalam pembuatan media pembelajaran.³²

2. Media Pembelajaran Diorama PATASWA (Papan Taman Satwa)

a. Pengertian Media Diorama

Diorama adalah pemandangan tiga dimensi yang dirancang untuk memperagakan atau menggambarkan pemandangan yang sebenarnya. Diorama terdiri dari bentuk, objek yang ditempatkan dengan berlatar belakang lukisan yang sesuai dengan penyajiannya.³³

³¹ Zainal Aqib, Model dan Strategi Pembelajaran Konstektual, (Bandung: Yrama Widya, 2013), 52.

³² Miftahur Rohmah, "Pengembangan Media Pembelajaran Reading And Listening Menggunakan Platform Blogging Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam 02 Bades Kabupaten Lumajang", (Skripsi : UIN KHAS Jember, 2022), 27

³³ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Penerbit Sinar Baru Algesindo, 2011), 170.

Diorama adalah media pembelajaran yang menarik perhatian siswa yang menggunakan skema (pemandangan) tiga dimensi untuk menggambarkan situasi dengan ukuran kecil. Benda-benda kecil yang menghiasi media diorama berupa orang-orangan, pohon, bangunan, dan lain-lain.³⁴

Sejarah, biologi, dan geologi semuanya dapat memperoleh manfaat dari dipelajari melalui diorama. Contohnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) seperti sejarah Mekkah (Masjidil Haram) dan Madinah, dan materi IPS seperti lingkungan hutan dan pegunungan dan kehidupan pedesaan/perkotaan.³⁵

Media pembelajaran diorama pataswa “papan taman satwa” ini merupakan media yang menggambarkan atau memperagakan suatu keadaan yang ada pada taman satwa yang bersifat tiga dimensi dengan berlatar belakang papan yang dilukis gambar pemandangan yang menunjang materi ekosistem secara nyata. Media ini mengembangkan papan alas dari bahan triplek yang dimodifikasi berbentuk papan segitiga yang dapat dibuka tutup, bahan-bahan yang digunakan cukup sederhana dan dapat ditemukan dan dijangkau di lingkungan sekitar, dan media ini dilengkapi dengan permainan monopoli untuk mengasah keterampilan peserta didik.

Media pembelajaran diorama pataswa “papan taman satwa” ini dapat dijangkau oleh peserta didik karena replika yang digunakan yaitu

³⁴ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, 85.

³⁵ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, 85.

benda konkret (nyata) dapat digenggam dan dilihat dalam ukuran kecil. Media diorama ini dapat memberikan kesan keindahan yang menarik untuk dipandang, sehingga akan menarik perhatian siswa untuk memahami materi dan mendapatkan pengalaman belajar langsung dengan mendorong peserta didik untuk fokus, aktif, kreatif, dan responsif, dengan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat termotivasi untuk lebih semangat dalam belajar.

b. Tujuan dan Manfaat Media Diorama

- 1) Penggunaan media diorama dapat membantu proses pembelajaran, mempermudah pemahaman sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tujuan dapat tercapai.
- 2) Dengan menggunakan media diorama siswa dapat memahami materi ekosistem dalam komponen-komponennya.
- 3) Penggunaan media diorama menjadikan belajar siswa lebih menyenangkan dan tidak monoton.³⁶

c. Fungsi Penggunaan Media Diorama

Adapun fungsi media diorama oleh Daryanto dalam Siti Aisyah, yaitu :

- 1) Menyelesaikan masalah bagi siswa yang kesulitan memahami benda-benda besar
- 2) Mempelajari benda-benda yang menjadi sejarah di masa lampau
- 3) Mempelajari benda-benda yang tidak dapat diakses secara fisik

³⁶ Ade Suci Nurdiawati, “ Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Tema IV Subtema II Kelas 1 Sekolah Dasar ”,(Skripsi : Universitas Muhammadiyah Malang, 2019), 13

- 4) Mempelajari benda-benda yang tersedia tetapi tidak memberikan informasi yang cukup, seperti mata manusia.³⁷

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama

1) Kelebihan Media Diorama

- a) Dengan bantuan media diorama siswa diperlihatkan benda-benda nyata yang membangkitkan minat, pemikiran dan penyelidikan
- b) Pembelajaran akan lebih lancar karena siswa dapat belajar langsung dari replika atau bahan yang menyerupai dengan aslinya
- c) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berinteraksi

2) Kekurangan Media Diorama

- a) Biaya produksi yang mahal, pembuatan media diorama memerlukan waktu yang banyak dan alat yang terbatas
- b) Pembuatannya membutuhkan keterampilan
- c) Jika bentuk media diorama tidak sesuai dengan bentuk aslinya, maka siswa tidak akan memahami apa yang dipelajarinya.³⁸

3. Pembelajaran IPA

a. Pengertian IPA

IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam mempunyai tiga istilah yaitu “Ilmu”, “Pengetahuan”, dan “Alam”. Ilmu merupakan pengetahuan yang ilmiah. Sifat ilmu dibedakan menjadi dua yaitu secara rasional ialah wajar, logis, atau bisa diterima akal sehat. Sedangkan objektif adalah

³⁷ Siti Aisyah, “Pengembangan Pembelajaran Media Diorama Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Tema Lingkungan Alam Dalam Buatan Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepanjen 1 Jombang”, (Skripsi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016), 27-28.

³⁸ Rif'an Humaidi, *Media Pembelajaran Konsep dan Implementasi*, 34-35.

topik, faktual, dan berdasarkan pengamatan. Salah satu definisi IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang sebab dan akibat tentang kejadian alam. Sedangkan pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui manusia seperti keyakinan, pendidikan, kesehatan, bisnis, politik, masyarakat, dan lingkungan. Pengetahuan alam berarti pengetahuan yang mempelajari tentang alam dan isinya.³⁹

Karena ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga tidak hanya mencakup proses penemuan tetapi juga pengelolaan informasi dalam bentuk fakta, ide, dan prinsip.⁴⁰

Keyakinan, rasa ingin tahu, imajinasi, logika, dan koreksi diri adalah komponen cara berpikir IPA. Perubahan perilaku dan sikap seseorang, serta pengetahuan seseorang, cara berpikir, dan nilai-nilai yang ditetapkan, semuanya merupakan ciri khas dari proses pembelajaran IPA.⁴¹

Berdasarkan informasi ini, kita dapat menyimpulkan bahwa ilmu alam (IPA) adalah bagian dari ilmu yang memiliki karakteristik khusus, yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual, berupa kenyataan, kejadian, dan hubungan sebab akibatnya. Oleh karena itu, IPA tidak hanya tentang proses penemuan, tetapi juga tentang pengelolaan kumpulan informasi berupa pengetahuan, gagasan, dan prinsip, karena

³⁹ Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati, *Metodologi Pembelajaran IPA*, 22-23.

⁴⁰ Farida Nur Kumala, *Pembelajaran IPA SD*, (Malang: Ediiide Infografika), 5

⁴¹ Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati, *Metodologi Pembelajaran IPA*, 24.

IPA berkaitan dengan bagaimana kita berusaha untuk menganalisis hal-hal alam secara sistematis.

b. Pembelajaran IPA SD/MI

Belajar adalah proses memberikan pengetahuan kepada anak didik. Menempatkan siswa dalam lingkungan belajar adalah tujuan pendidikan. Keterlibatan siswa di kelas dapat diukur dengan mengamati tingkat fokus, keterlibatan, bertanya, menanggapi, berkomentar, mempresentasikan, berdebat, mencoba, menebak, atau menyelidiki.⁴²

Pembelajaran IPA dapat digambarkan sebagai suatu sistem pembelajaran terdiri dari komponen masukan pembelajaran, proses pembelajaran, dan penilaian serta evaluasi pembelajaran sehingga membantu siswa memperoleh pengetahuan dan kemampuan yang mereka butuhkan.⁴³

Pembelajaran IPA bermanfaat karena tidak hanya menanamkan pemahaman ide, fakta, dan hukum alam, tetapi juga membantu siswa memecahkan masalah, berpikir kritis, menarik kesimpulan, objektif, bekerja dalam tim, dan menghargai perspektif orang lain.⁴⁴

Dapat disimpulkan bahwa siswa usia sekolah dasar dapat memperoleh manfaat dari pendidikan IPA yang sesuai usia dengan menyesuaikan lingkungan. Alat dan media pembelajaran

⁴² Erman Suherman,; Hakikat Pembelajaran, Educare: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Vol. 4 No. 2 (Desember 10, 2022), 5.

⁴³ Nelly Wedyawati dan Yasinta Lisa, *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta : Deepublish Publisher (Grup Penerbit CV BUDI UTAMA), 2019), 5

⁴⁴ Nelly Wedyawati dan Yasinta Lisa, *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*, 31

diimplementasikan di dalam kelas, memungkinkan siswa untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari untuk digunakan.

c. Tujuan Pembelajaran IPA SD/MI

Menurut Kurikulum 2013, tujuan mempelajari IPA adalah untuk membantu siswa mencapai potensi penuh mereka dalam hal keyakinan agama, perilaku sosial, kapasitas intelektual, keterampilan komunikatif, sikap peduli, dan motivasi untuk berkontribusi aktif dalam mewujudkan bangsa yang lebih baik dan kehidupan sosial. Kurikulum ini memperkenalkan pelaksanaan pemikiran kritis dan pendekatan imajinatif untuk mengajar IPA.⁴⁵

Tujuan pembelajaran IPA pada SD/MI berdasarkan Sri Sulistiyorini bagi peserta didik yaitu⁴⁶ :

- 1) Menumbuhkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap ilmu pengetahuan, teknologi, dan masyarakat.
- 2) Mengembangkan keterampilan proses untuk mempelajari lingkungan, mengatasi masalah dan mengambil keputusan
- 3) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPA yang dapat digunakan dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
- 4) Menumbuhkan kesadaran akan nilai dan fungsi ilmu pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari
- 5) Menggunakan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman ke bidang pembelajaran lainnya

⁴⁵ Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati, *Metodologi Pembelajaran IPA*, 5.

⁴⁶ Nelly Wedyawati dan Yasinta Lisa, *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*, 268.

- 6) Membantu pemeliharaan, perlindungan, dan pelestarian lingkungan alam. Menghargai berbagai bentuk ciptaan Tuhan di alam semesta yang ingin dipelajari.⁴⁷

Sehubungan dengan tujuan tersebut, dapat dikatakan bahwa penyelenggaraan pendidikan IPA SD/MI berupaya membantu siswa memperoleh pemahaman yang kuat tentang ide dan prinsip IPA, serta kebiasaan ilmiah yang diperlukan untuk memecahkan masalah dunia nyata sehingga menyadari kebesaran dan kekuasaan Pencipta-Nya.

4. Ekosistem

a. Pengertian Ekosistem

Istilah "ekosistem" mengacu pada keterkaitan antara benda yang hidup dan benda tidak hidup dari suatu ekosistem tertentu atau interaksi antar makhluk hidup dengan lingkungannya.⁴⁸

b. Komponen-komponen ekosistem

Bagian-bagian ekosistem diklasifikasikan sebagai biotik atau abiotik. Komponen biotik, yaitu komponen makhluk hidup pada suatu ekosistem contoh komponen biotik, diantaranya tanaman, tanah, udara, air, hewan, manusia. Habitat adalah tempat tinggal makhluk hidup. Komponen abiotik, yaitu komponen benda tak hidup di suatu ekosistem. Komponen abiotik mencakup semua sumber daya tidak hidup yang memengaruhi kehidupan makhluk hidup di ekosistem contoh

⁴⁷Nelly Wedyawati dan Yasinta Lisa, *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*, 269.

⁴⁸Rosid Wuryanto, *Buku Pengayaan Tema 5 Ekosistem Untuk SD/MI Kelas 5*, Karanganyar: CV. Keluarga Mandiri, 2018), 7

komponen abiotik, antara lain udara, cahaya matahari, air, dan tanah. Ekosistem alami.⁴⁹

Ada dua jenis ekosistem, ekosistem alami dan ekosistem buatan. Ekosistem yang berevolusi secara spontan, tanpa campur tangan manusia, dikenal sebagai ekosistem alami. Ekosistem buatan adalah ekosistem yang diciptakan melalui aktivitas manusia. Ada dua jenis ekosistem yaitu darat dan air. Ada juga dua jenis ekosistem perairan yaitu ekosistem air tawar dan ekosistem air asin. Ekosistem darat ada yang secara alami maupun buatan.⁵⁰

Ekosistem darat contohnya ekosistem hutan, padang rumput, gurun, taiga, dan tundra. Ekosistem darat ini dibedakan oleh tingkat curah hujan dan iklimnya. Perbedaan tersebut menyebabkan jenis tumbuhan dan hewan yang ada di dalamnya juga berbeda.⁵¹

Sedangkan, ekosistem air terdiri dari ekosistem air tawar dan ekosistem air asin. Contoh ekosistem air tawar antara lain ekosistem kolam dan sungai tumbuhan yang hidup pada ekosistem tawar adalah ganggang, eceng gondok dan teratai. Contoh ekosistem air asin adalah laut berbagai jenis ikan dan terumbu karang hidup dalam ekosistem ini.⁵²

⁴⁹ Kemendikbud, *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa Untuk SD/MI Kelas V Tema 5 Ekosistem (Edisi Revisi 2016)*, (Jakarta: Kemendikbud Republik Indonesia, 2017), 3

⁵⁰ Kemendikbud, *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa Untuk SD/MI Kelas V Tema 5 Ekosistem (Edisi Revisi 2016)*, 10

⁵¹ Kemendikbud, *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa Untuk SD/MI Kelas V Tema 5 Ekosistem (Edisi Revisi 2016)*, 11

⁵² Kemendikbud, *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa Untuk SD/MI Kelas V Tema 5 Ekosistem (Edisi Revisi 2016)*, 11

c. Jenis-jenis Ekosistem

1) Ekosistem Alami

a) Ekosistem Hutan Hujan Tropis

Hutan merupakan ekosistem alami yang terdapat di darat. Hutan berfungsi sebagai penyedia oksigen terbesar di bumi. Iklimnya tropis namun ketika hujan tiap tahunnya bisa mencapai 200-225cm. Dalam ekosistem hutan terdapat berbagai makhluk hidup seperti rumput, pohon jati, rotan, dll. Selain itu ada juga hewan seperti kera, burung, badak, harimau.

b) Ekosistem Padang Rumput

Ekosistem ini memiliki curah hujan yang rendah, dan tumbuhan yang dominan pada habitat ini adalah rerumputan. Beberapa hewan yang menghuni ekosistem ini adalah bison, singa, gajah, jerapah, kanguru.

c) Ekosistem Gurun

Ekosistem yang paling gersang dan temperaturnya paling panas karena curah hujan yang sangat rendah. Tumbuhan yang bisa tumbuh di daerah ini jenis kaktus karena mampu menyediakan cadangan air. Hewan yang hidup pada daerah ini seperti unta.

d) Ekosistem Taiga

Ekosistem sangat rendah pada musim dingin, taiga biasanya merupakan hutan yang tersusun satu jenis tumbuhan seperti

cemara dan pinus. Hewan seperti burung hitam dan burung coklat hidup dalam ekosistem ini.

e) Ekosistem Tundra

Ekosistem yang dingin dan kering selama 9 bulan. Jenis tumbuhan yang bisa bertahan pada ekosistem ini adalah lumut. Hewan yang bisa hidup pada daerah ini adalah burung kutub, rusa kutub, dll.⁵³



Gambar 2.1
Jenis-jenis Ekosistem

2) Ekosistem Buatan

Ekosistem darat buatan contohnya sawah dan kebun binatang.

Dengan adanya ekosistem buatan untuk menjaga agar ekosistem alami dapat seimbang.

a) Sawah

Lahan basah manusia yang dimanfaatkan sebagai penghasil makanan seperti padi digunakan sebagai beras. Jenis

⁵³ Kemendikbud, *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa Untuk SD/MI Kelas V Tema 5 Ekosistem (Edisi Revisi 2016)*, 11-12

hewan yang ada pada ekosistem seperti burung, cacing, belut, semut, dll.

b) Kebun Binatang

Upaya yang dilakukan manusia untuk melestarikan atau melindungi alam dengan memakai lingkungan buatan sebagai wadah pelestariannya. Biasanya dalam kebun binatang dibedakan berdasarkan jenis hewan yang sesuai dengan habitatnya.⁵⁴

d. Pengelompokan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya

Dalam ekosistem, hewan dapat dikelompokkan berdasarkan jenis makanannya terbagu menjadi tiga dan setiap kelompok memiliki ciri-ciri tertentu. Berikut pengelompokan hewan berdasarkan jenis makannya.

1) Herbivora

Hewan yang makanannya berasal dari tumbuhan saja seperti rumput, batang, daun-daunan, buah-buahan, dan biji-bijian disebut herbivora. Hewan yang termasuk herbivora pemakan daun antara lain seperti kambing, sapi, kuda, dan jerapah. Selain memakan daun kelinci memakan umbi misalnya wortel. Hewan pemakan biji-bijian misalnya padi dan jagung yaitu burung pipit, kakaktua, dan merpati. Hewan pemakan buah-buahan misalnya pepaya dan

⁵⁴ Rosid Wuryanto, *Buku Pengayaan Tema 5 Ekosistem Untuk SD/MI Kelas 5*, 11

pisang yaitu burung beo dan jalak. Hewan pemakan nektar adalah lebah dan kupu-kupu.

Susunan gigi hewan herbivora yakni terdiri dari gigi seri dan gigi geraham dan tidak memiliki gigi taring. Gigi seri berada di depan dan tajam, gigi ini berguna untuk pemotong makanan. Sementara gigi geraham berfungsi untuk menghaluskan makanan yang telah dipotong oleh gigi seri.

2) Karnivora

Karnivora jenis mudah dikendali karena memiliki bagian tubuh yang berbeda dengan hewan herbivora. Hewan-hewan yang termasuk karnivora antara lain harimau buaya kucing Serigala dan ular. Hewan karnivora pemakan ikan antara lain penguin, anjing laut, ikan hiu dan lumba-lumba.

Hewan karnivora mudah dikenali karena memiliki bagian tubuh khusus yang digunakan untuk menerkam mencapai dan merobek daging mangsanya bagian tubuh tersebut dapat berupa paruh yang tajam kuku atau cakar atau gigi taring yang tajam dan kuat.

3) Omnivora

Hewan omnivora adalah kelompok hewan pemakan segalanya atau pemakan tumbuhan sekaligus hewan lain. Hewan-hewan yang termasuk omnivora memakan biji-bijian, dedaunan, cacing tanah serta serangga adalah ayam dan bebek. Contoh omnivora bertubuh

besar yaitu beruang, gorila, monyet, dan orang utan karena hewan ini memakan buah, madu dan ikan.

Susunan gigi hewan omnivora terdiri dari gigi seri, gigi taring, dan gigi geraham. Hewan ini berkembang dengan baik untuk menyesuaikan dengan makanannya, gigi seri dan gigi taring digunakan ketika memakan makanan yang berupa hewan lain. Sedangkan gigi seri dan gigi geraham digunakan untuk memakan makanan yang berupa tumbuhan.⁵⁵

e. Daur Hidup Hewan

Daur hidup hewan adalah proses yang dilalui oleh makhluk hidup yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan sepanjang keberadaannya, dimulai dari tahap kelahiran hingga menghasilkan keturunan baru. Proses ini dikenal sebagai daur hidup dan diperlukan untuk keberlangsungan dalam ekosistem. Daur hidup hewan dapat dibagi menjadi dua kategori yaitu daur hidup tanpa metamorfosis dan daur hidup dengan metamorfosis. Metamorfosis adalah perubahan bentuk tubuh hewan menjadi dewasa.⁵⁶

Daur hidup dengan metamorfosis adalah sekelompok hewan yang terlahir berbeda bentuk dengan induknya dan mengalami perubahan bentuk secara bertahap hingga dewasa. Daur hidup dengan metamorfosis dibagi menjadi dua yaitu :⁵⁷

⁵⁵ Rosid Wuryanto, *Buku Pengayaan Tema 5 Ekosistem Untuk SD/MI Kelas 5*, 12

⁵⁶ Rosid Wuryanto, *Buku Pengayaan Tema 5 Ekosistem Untuk SD/MI Kelas 5*, 25

⁵⁷ Rosid Wuryanto, *Buku Pengayaan Tema 5 Ekosistem Untuk SD/MI Kelas 5*, 25-26

a) Metamorfosis Sempurna

Bentuk hewan yang baru menetas sangat berbeda dengan induknya, urutan metamorfosis sempurna pada serangga yaitu telur – serangga – pupa – imago. Hewan yang mengalami metamorfosis sempurna kupu-kupu, lalat, semut, nyamuk.

b) Metamorfosis Tidak Sempurna

Bentuk hewan yang baru menetas mirip dengan induknya, tetapi ada bagian tubuh yang belum terbentuk misalnya sayap. Tahapan ekosistem tidak sempurna yaitu telur – nimfa – imago. Contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna belalang, jangkrik, dan capung.⁵⁸

Sedangkan daur hidup tanpa metamorfosis adalah sekelompok hewan yang lahir atau menetas bentuk tubuhnya sama dengan induknya. Contohnya kelinci, ayam, ikan.⁵⁹

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

⁵⁸ Rosid Wuryanto, *Buku Pengayaan Tema 5 Ekosistem Untuk SD/MI Kelas 5*, 26

⁵⁹ Rosid Wuryanto, *Buku Pengayaan Tema 5 Ekosistem Untuk SD/MI Kelas 5*, 25

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian ini penelitian pengembangan, sering dikenal sebagai penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah serangkaian prosedur untuk mengembangkan produk yang sudah ada atau menciptakan produk baru. Adanya kebutuhan dan masalah yang haruskan untuk membuat suatu produk ialah tempat dimulainya proses penelitian dan pengembangan.⁶⁰

Penelitian dan pengembangan berfungsi menciptakan produk berkualitas dimanfaatkan didalam kelas sebagai bahan pembelajaran apabila telah melalui tahap validasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru serta mendapat umpan balik yang baik dari siswa. Melalui penelitian ini penulis berusaha serta belajar untuk menghasilkan serta membentuk sarana pembelajaran dalam bentuk media diorama yang diperlukan bisa membantu pemahaman peserta didik supaya termotivasi untuk tetap semangat dalam belajar.⁶¹

Menurut Dick and Carry (1996), model ADDIE adalah singkatan dari *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).⁶²

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 394.

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*, 395.

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*, 394.

Model ADDIE dipilih peneliti sebab model ADDIE biasa digunakan untuk mendeskripsikan pendekatan secara sistematis dalam pengembangan pembelajaran secara sederhana menggunakan 5 tahapan. Selain itu, produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran yang bersifat efisien, efektif serta interaktif sehingga cocok untuk dikembangkan dalam pembelajaran dikelas untuk proses pengembangan produk.

Analisis adalah proses pengumpulan data kebutuhan lingkungan sekitar untuk menghasilkan jenis produk yang akan dibuat. Desain mengacu pada perencanaan tindakan produk berdasarkan kebutuhan. Implementasi dikenal sebagai memanfaatkan produk, sedangkan evaluasi berarti memberikan umpan balik tentang seberapa baik aktivitas dan produk dilakukan sesuai dengan spesifikasinya.⁶³

Terdapat keuntungan dan kerugian dari model ADDIE. Model ADDIE memberikan keuntungan sebab sederhana, mudah dipelajari, dan mempunyai kerangka berfikir yang sistematis. Oleh sebab itu, dari langkah pertama sampai kelima, jadi kelima komponen tersebut dihubungkan serta disusun secara bertahap. oleh sebab itu, penerapannya wajib sesuai tahapan, dan tidak dapat dilakukan secara acak tahap mana yang harus didahulukan. Model ini akan memudahkan para pendidik untuk memahaminya karena kelima langkah tersebut bersifat langsung dan disusun secara konsisten.

⁶³ R. Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: PT Dian Rakyat, 2009), 125.

Sedangkan kekurangan model ADDIE adalah tahap analisis membutuhkan banyak waktu dan perancangan lebih waspada untuk menghasilkan proses keseluruhan dari pengembangan.⁶⁴

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Adapun prosedur penelitian dan pengembangan dalam membuat produk dengan menggunakan model ADDIE, yaitu :⁶⁵

1. Analisis (analisa)

Analisis adalah menemukan kesulitan (kebutuhan) serta melaksanakan analisis tugas. Tahap ini menganalisis sejauh mana proses pembelajaran yang telah berkembang, menganalisis seberapa dalam proses pembelajaran siswa saat ini. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan mengenai proses belajar mengajar, dan analisis karakteristik peserta didik kelas V B di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember melalui wawancara dan observasi untuk mengetahui permasalahan dan perbaikan di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember.

Prosedur analisis masalah dengan mengetahui aktivitas yang terlibat dalam proses belajar mengajar, metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran IPA. Serta menganalisis KI, KD dan materi peserta didik sehingga menghasilkan media diorama. Dengan media diorama siswa dapat mempelajari objek yang sulit dijangkau seperti materi hubungan antar komponen ekosistem dilingkungan sekitar.

⁶⁴ R. Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, 128.

⁶⁵ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Achmad Siddiq Jember, 2021), 68.

2. *Design* (desain/perancangan)

Langkah awal dilakukan dalam tahap desain yakni merumuskan tujuan pembelajaran spesifik. Dalam hal ini peneliti mendesain sebuah media pembelajaran diorama. Setelah mendesain peneliti menentukan alat dan bahan, merancang alas media, dan desain gambaran media diorama yang digunakan dalam merancang media diorama. Media diorama ini bertujuan agar pembelajaran menjadi aktif, menyenangkan serta tidak membosankan. Sehingga proses dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3. *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan mendesain media pembelajaran menjadi nyata agar dapat dikembangkan. Pada tahap pengembangan adalah proses pengembangan media diorama, dan melakukan uji coba produk dengan para ahli sebelum diimplementasikan.

Validator ahli untuk menguji produk ada tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran oleh guru, dalam hal ini peneliti mempersiapkan sebuah angket validasi produk untuk mengetahui media yang telah dibuat mendapatkan penilaian dan saran dari validator.

4. *Implementation* (implementasi)

Tahap implementasi ini produk telah dibuat diimplementasikan dengan melakukan uji coba produk ke lapangan.⁶⁶ Dalam tahap ini mengimplementasikan produk yang telah dibuat pada subjek penelitian

⁶⁶ Sukarman Purba, at al., *Landasan Pedagogik: Teori dan Kajian* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), 160-161.

yaitu peserta didik kelas V B sebanyak 26 siswa yakni 11 laki-laki dan 15 perempuan.

5. Evaluation (evaluasi/umpan balik)

Tahap evaluasi yakni proses untuk memberikan nilai terhadap pengembangan produk.⁶⁷ Tahap evaluasi mengacu pada tanggapan respon peserta didik. Jika pada tahap implementasi menemukan kekurangan dalam penggunaan produk, maka perlu adanya perbaikan jika tidak ada revisi maka produk layak digunakan.

C. Uji Coba Produk

1. Desain uji coba

a. Uji validasi

Uji validasi dilaksanakan untuk mengetahui serta memperbaiki kesalahan yang terdapat pada media yang dikembangkan. Media diorama yang dikembangkan akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk melakukan pengecekan dan memberikan saran serta masukan terhadap media diorama. Setelah itu akan dilakukan uji validasi oleh dua dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember minimal bergelar Magister S2 yang menguasai indikator serta materi dan media pembelajaran yang dikembangkan sebagai validator ahli media dan ahli materi dan ahli pembelajaran oleh guru kelas V B di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember. Untuk menerima penilaian, peneliti

⁶⁷ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model, Halaqa: Islamic Education Jurnal, Volume 03 No.1, Universitas Muhammadiyah Surabaya, Indonesia, 2019), 37 <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>

menggunakan angket. Selain penilaian, peneliti berharap adanya tanggapan berupa komentar dan saran terhadap produk yang dikembangkan. Peneliti menganalisis terhadap penilaian telah diberikan dan melakukan perbaikan akan media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) berdasarkan penilaian kritik dan saran dari para ahli.

Hasil penilaian angket dan tanggapan ahli berupa kritik dan arahan berfungsi untuk menentukan apakah produk yang sedang dikembangkan dapat diimplementasikan pada tahap berikutnya.

2. Subjek uji coba

Subjek uji coba dilaksanakan untuk mendapatkan data dari kualitas pengembangan media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada pembelajaran IPA kelas V B di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember.

Subjek uji coba validitas pengembangan media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) ditentukan berdasarkan kriteria dari dua dosen validator ahli, yaitu ahli media dan ahli materi dan guru sebagai ahli pembelajaran.

Peneliti memilih Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. sebagai Ahli Media, karena beliau ahli dalam bidangnya dan pernah menjadi dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran khususnya sekolah dasar/madrasah. Dan ahli materi yaitu Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I karena beliau ahli dalam bidang materi IPA dan pernah

menjadi dosen pengampu mata kuliah pembelajaran IPA khususnya jenjang SD/MI.

Sedangkan subjek uji coba lapangan terkait penggunaan produk media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) melibatkan peserta didik kelas V B di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember yang berjumlah 26 siswa yakni 11 siswa laki-laki dan 15 siswi perempuan.

3. Jenis data

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan data kuantitatif.

a. Data kualitatif

Data kualitatif berisikan tahap pembuatan produk data yang disampaikan berupa dokumentasi proses pembuatan produk serta perbaikan terhadap produk dari tanggapan validator. Pada tahap validasi data berisikan tanggapan berupa komentar, saran, dan masukan dari para ahli dalam berupa penilaian terhadap produk.

Pada tahap uji lapangan mengumpulkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi bersama guru kelas serta siswa kelas V B terhadap pernyataan pengembangan produk.

b. Data kuantitatif

Data kuantitatif berisikan hasil yang diperoleh dari pengisian angket telah dikumpulkan bentuk data angka yang dihasilkan dari produk. Instrument pengumpulan data berupa angket atau kuesioner

analisis kebutuhan dari hasil presentase penilaian oleh validator ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran oleh guru kelas V B. Dan juga angket tanggapan respon peserta didik dalam penggunaan produk.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data penelitian menggunakan teknik observasi, wawancara, angket serta dokumentasi.

a. Observasi

Observasi adalah kegiatan mengumpulkan data dengan mengamati berkenaan dengan perilaku manusia baik individu maupun kelompok yang akan diteliti secara langsung. Dari segi pelaksanaan pengumpulan data observasi yang digunakan peneliti ialah observasi *Non-Partisipan*⁶⁸, maka peneliti tidak terlibat langsung dan tidak melakukan interaksi baik itu dengan guru dan siswa, peneliti hanya sebagai pengamat independen yang dilakukan untuk mengamati bagaimana proses kegiatan belajar mengajar dikelas dan respon siswa terhadap guru ketika pembelajaran berlangsung pada pembelajaran IPA.

Observasi dilakukan di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember. Observasi dilakukan secara langsung yaitu dengan guru kelas V B dan peserta didik kelas V B. Tujuan observasi ini yakni untuk mengetahui keadaan proses belajar dan mengajar di lembaga tersebut seperti metode yang digunakan guru ketika

⁶⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 204.

mengajar, untuk mengetahui jumlah dari siswa yang ada di kelas V B yakni berjumlah 26 siswa terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 15 siswi perempuan dan mengenal lebih dalam kondisi peserta didik dan sarana yang ada di lembaga tersebut yang digunakan sebagai analisis kebutuhan untuk pengembangan media pembelajaran.

b. Wawancara

Wawancara merupakan mengajukan berbagai pertanyaan diajukan secara lisan kepada responden selama wawancara untuk mengumpulkan data. Dengan meminta dan menerima jawaban langsung dari responden pada saat wawancara, yang merupakan metode pengumpulan informasi untuk kepentingan penelitian.

Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur.⁶⁹ Jenis wawancara ini dilakukan dengan dialog bebas dan dengan tujuan penelitian. Wawancara dilakukan sebelum penelitian dan sesudah penelitian kepada guru kelas yang ada disekolah. Peneliti harus memperhatikan selama wawancara dan mencatat apa yang dikatakan informan. Hasil wawancara perlu didokumentasi agar tidak hilang dan selanjutnya dapat diolah lebih terstruktur.

Wawancara pada penelitian ini dilakukan dengan guru MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember kelas V B yang bernama ibu Uswatun Hasanah S.Pd.I. tentang proses kegiatan pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan, kendala-kendala

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 198.

ketika proses pembelajaran, mengetahui karakteristik siswa dan media pembelajaran yang digunakan ketika pembelajaran, dan wawancara terhadap peserta didik yang bernama Syafira Salsabila Putri (Caca) dan Aisyah Nadifa Asha (Aisyah) kelas V B MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung - Jember untuk mempelajari lebih lanjut mengenai kegiatan pembelajaran.

c. Angket

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan memberikan daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk ditanggapi.⁷⁰ Angket atau kuesioner yang digunakan tertutup dan disusun dalam bentuk *checklist* (√).

Angket atau kuesioner dalam penelitian dan pengembangan ini akan diberikan kepada ahli media yakni Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd., ahli materi yakni Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I., ahli pembelajaran yakni Ibu Uswatun Hasanah S.Pd.I. selaku guru kelas V B di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember, dan peserta didik kelas V B.

Tujuan angket ini untuk mengetahui tanggapan validator mengenai kelayakan dan ketertarikan peserta didik terhadap produk sehingga akan memperoleh skor penilaian yang nantinya akan digunakan peneliti sebagai bahan pengembangan media pembelajaran diorama berkelanjutan.

⁷⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 199

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik untuk mengumpulkan data penelitian yang melibatkan sejumlah catatan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.⁷¹ Dokumentasi menjadi pendukung bukti pengumpulan data observasi dan wawancara.⁷²

Bentuk dokumentasi yang dikumpulkan dan di dapatkan berupa proses pengembangan media pembelajaran, kegiatan wawancara dengan kepala sekolah, guru serta peserta didik, kegiatan pembelajaran peserta didik di kelas, kegiatan pembelajaran serta uji coba lapangan penggunaan media diorama, dokumen profil sekolah, dokumen visi dan misi sekolah, data pendidik dan kependidikan, data peserta didik keseluruhan, surat keterangan selesai penelitian.

5. Teknis Analisis Data

Teknik analisis data adalah teknik digunakan dalam mengolah informasi menjadi data sehingga informasi terlihat lebih jelas. Analisis data digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif dan kuantitatif deskriptif.

a. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif pada penelitian ini diperoleh melalui pengumpulan data hasil observasi serta wawancara untuk mengetahui kecenderungan serta kelayakan media pembelajaran diorama

⁷¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 314

⁷² Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2011), 75-

PATASWA (Papan Taman Satwa) bagi peserta didik, dan juga hasil dokumentasi sebagai penguat penelitian ini.

b. Analisis Data Kuantitatif Deskriptif

Analisis data kuantitatif deskriptif digunakan untuk menguji kelayakan media pembelajaran diorama yang dikembangkan serta tanggapan para ahli dan respon peserta didik terhadap media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa). Analisis data didapatkan melalui hasil angket validator, produk yang telah melalui tahap validasi serta uji coba lapangan.

1) Analisis Data Angket Ahli

Proses data validasi yaitu menguji kelayakan media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) adalah ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran untuk menguji kesesuaian media dengan materi pembelajaran. Hasil angket validasi ahli dikonversikan menggunakan kategori skala likert, diantaranya ;

Tabel 3.1
Kategori Skor Penilaian Skala Likert

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

5.	1	Sangat Tidak Baik, Sangat Tidak Setuju, Tidak Sesuai, Tidak Layak
----	---	---

Berdasarkan tabel kategori skor penilaian skala likert tersebut. Maka angket validasi para ahli dapat dihitung presentase setiap indikator aspek penilaian dengan menggunakan rumus⁷³ :

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

Keterangan :

- V = Validasi ahli
Tse = Total skor yang dicapai berdasarkan penilaian ahli
TSh = Jumlah skor ideal atau skor maksimal yang diharapkan

Setelah dilakukan hasil perhitungan presentase pada setiap aspek oleh validasi ahli, tahap selanjutnya yaitu melakukan perhitungan validasi gabungan menggunakan rumus berikut :

$$V = \frac{V_{media} + V_{materi} + V_{pembelajaran} (guru)}{3}$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI ACHMAD SIDDIQ

- Keterangan:**
V = Validasi gabungan
V_{media} = Nilai presentase validator ahli media
V_{materi} = Nilai presentase validator ahli materi
V_{pembelajaran} = Nilai presentase validator ahli pemb. (guru)

Tahap selanjutnya yaitu pengambilan keputusan mengenai kualitas kelayakan produk diorama PATASWA (Papan Taman Satwa).

⁷³ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 83

Tabel 3.2
Kriteria Kevalidan

No.	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1.	86% – 100%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi.
2.	71% – 85%	Valid, dapat digunakan dengan revisi kecil.
3.	56% – 70%	Cukup valid, dapat dipergunakan dengan revisi besar.
4.	41% – 55%	Kurang valid, tidak boleh dipergunakan
5.	25% – 40%	Tidak valid, tidak boleh dipergunakan

Data penilaian produk yang terkumpul dianalisis melalui pendekatan analisis data kuantitatif deskriptif dalam bentuk skor. Setelah itu penyajian data dirubah dalam bentuk presentase, lalu hasil analisis data disesuaikan dalam kriteria kelayakan data. Lalu data disimpulkan menurut kriteria kevalidan pengembangan media diorama sesuai kriteria pada tabel 3.2 agar dapat mengetahui kelayakan pengembangan media diorama yang dinilai oleh 3 validator ahli yakni ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran oleh guru.

2) Analisis Data Angket Respon Peserta Didik

Analisis data pada proses pengumpulan data angket untuk mengetahui respon siswa yaitu menggunakan skala Likert. Dalam skala Likert terdapat lima kategori yaitu nilai atau skor yang berbeda dan dibuat dalam bentuk *checklist* (√). Menggunakan rumus perhitungan angket respon siswa sebagai berikut :

$$V\text{-au} = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

Keterangan :

V-au = Validasi audien

TSe = Total skor yang dicapai berdasarkan penilaian ahli

TSh = Jumlah skor ideal atau skor maksimal yang diharapkan

Tabel 3.3
Kriteria Kelayakan Respon Peserta Didik

No.	Presentase Penilaian	Kriteria
1.	86,00% – 100%	Sangat Layak
2.	71,00% – 85,00%	Layak
3.	56,00% – 70,00%	Cukup Layak
4.	41,00% – 55,00%	Kurang Layak
5.	25,00% – 40,00%	Tidak Layak

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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Latar Belakang Lingkungan Sekolah

1. Profil Sekolah

Pada awal berdirinya merupakan Madrasah diniyah yang mendapatkan mendapataka wakaf tanah dari H Mu'min kepada K Bisri ,kemudian pada tahun 1948 di rubah menjadi pendidikan formal pendidikan dasar yaitu Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember di bawah Naungan lembaga pendidikan Ma'arif NU.

MI Salafiyah Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember merupakan Lembaga di bawah naungan Kementerian Agama yang beralamatkan di Jl. Cendrawasih no.39 Dusun Kresek Desa Pancakarya Ajung Jember. Lokasi MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember terletak pada geografis yang sangat cocok untuk proses belajar mengajar yang terletak di tengah pemukiman penduduk. Tata letak ruang belajar yang agak jauh dari jalan raya sehingga kebisingan dari kendaraan bermotor dan kendaraan umum yang melintasi jalan raya dapat diminimalisir dan siswa tetap belajar dengan nyaman.

MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember memiliki Visi dan Misi, adapun Visi dari Madrasah Ibtidaiyah ini adalah “Beriman,

Bertakwa, dan Berilmu Pengetahuan”. Sedangkan Misi dari Madrasah Ibtidaiyah ini yaitu :⁷⁴

- a. Melaksanakan rutinitas ibadah meliputi sholat dhuha, sholat dzuhur, BTQ dan tadarus Al-Qur'an
- b. Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran Agama Islam dan juga budaya bangsa sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak dan bertanggung jawab
- c. Menerapkan sikap jujur, santun, dan disiplin di lingkungan sekolah
- d. Melaksanakan pembelajaran aktif selama KBM

Proses kegiatan belajar mengajar di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember di selenggarakan pada waktu pagi hari, di mulai pada pukul 06.00 – 12.30 WIB. Di mulai dengan kegiatan sholat Dhuha, kemudian proses belajar mengajar hingga pukul 09.30-10.00 waktu istirahat.

2. Data Pendidik dan Kependidikan

Jumlah pendidik dan tenaga kependidikan di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember yakni ada 20 orang guru. Terdiri dari 7 laki-laki dan 13 perempuan, dengan rincian 3 orang PNS, 7 orang guru sertifikasi dan 14 orang guru honorer. Dari 20 pendidik dan tenaga kependidikan terdapat 7 orang pendidik yang memiliki sertifikasi guru.⁷⁵ Berdasarkan data pendidik dan tenaga kependidikan tersebut yang menjadi

⁷⁴ Observasi yang dilakukan peneliti, Jember, 11 Mei 2023.

⁷⁵ Mukhibat, S.Pd.I., diwawancara oleh peneliti, Jember, 11 Mei 2023.

titik fokus dalam penelitian ini adalah guru kelas V B yang bernama Ibu Uswatun Hasanah, S.Pd.I.

3. Peserta Didik

Di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember, memiliki 294 siswa secara keseluruhan, yang terdiri dari 141 siswa laki-laki dan 153 siswi perempuan.

Tabel 4.1
Rincian Jumlah Peserta Didik MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember⁷⁶

No.	Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
		L	P	
1.	I	26	27	53
2.	II	35	28	53
3.	III	19	23	42
4.	IV	33	23	56
5.	V	22	30	52
6.	VI	24	30	54
	JUMLAH	156	168	324

Dari jumlah keseluruhan peserta didik, fokus dalam penelitian ini yaitu pada kelas V B MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember yang berjumlah 26 peserta didik adalah dengan rincian 11 siswa laki-laki dan 15 siswi perempuan.

4. Sarana dan Prasarana

Ketersediaan sarana dan prasarana merupakan salah satu komponen penting yang harus terpenuhi dalam menunjang pencapaian

⁷⁶ Mukhibat, S.Pd.I, diwawancara oleh peneliti, Jember, 11 Mei 2023

tujuan pendidikan. Sarana dan prasarana pembelajaran yang terdapat MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember cukup memadai. Di antaranya: satu kantor guru dengan kondisi baik, satu ruang kepala sekolah dengan kondisi baik, satu ruang tata usaha dengan kondisi baik, satu ruang operator dengan kondisi baik, ada dua belas ruang kelas dengan kondisi baik, satu aula cukup luas dapat digunakan dengan kondisi baik, satu mushollah dapat digunakan dengan kondisi baik, satu perpustakaan dapat digunakan dengan kondisi baik, satu ruang UKS dengan kondisi baik, satu toilet guru dengan kondisi baik, tujuh toilet siswa dapat digunakan dengan kondisi baik, satu koperasi dengan kondisi baik, satu kantin dengan kondisi baik, satu gudang dapat digunakan dengan kondisi baik, satu tempat parkir siswa dan guru yang luas dapat digunakan dengan kondisi baik, sepuluh tempat wudhu dapat digunakan dengan kondisi baik, delapan wastafel dan digunakan dengan kondisi baik.⁷⁷

Berdasarkan sarana dan prasarana diatas, fokus pada penelitian ini sarana dan prasarana yang ada di kelas V B yakni ada 1 papan tulis dari keramik berukuran besar, ruang kelas luas dan bersih serta nyaman, 1 lampu, 14 meja tanpa kursi, kelas dilengkapi dengan tempat pojok baca, 1 papan mading karya yang terpampang pada dinding kelas, banner pendidikan yang terdiri dari kalender pendidikan, jadwal pelajaran, data siswa kelas V B, dan jadwal piket harian, poster tentang pembelajaran

⁷⁷ Observasi, dilakukan oleh peneliti, Jember, 11 Mei 2023.

yang tertempel pada dinding, serta map siswa yang berisi hasil ulangan harian yang ada pada dinding.⁷⁸

B. Penyajian Data Uji Coba

Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) ini menggunakan model ADDIE dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengembangan media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) ini diterapkan pada pembelajaran IPA materi ekosistem di kelas V MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember. Diawali dengan analisis kebutuhan dan analisis karakteristik berdasarkan hasil observasi dan wawancara, kemudian melakukan tahap perancangan, pengembangan produk, lalu produk diimplementasikan dan melakukan evaluasi. Pengembangan media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) ini digunakan dalam pembelajaran IPA pada materi ekosistem untuk menumbuhkan rasa semangat belajar peserta didik agar lebih aktif.

1. Tahap Analisis (Analisis)

Tahap pertama yang dilakukan dalam model pengembangan ADDIE adalah analisis. Pada tahap analisis masalah (kebutuhan) dan analisis karakteristik peserta didik ini peneliti mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan observasi dan wawancara mengenai kegiatan proses belajar mengajar di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember pada pembelajaran pembelajaran IPA. Kegiatan observasi dan wawancara ini dilaksanakan secara langsung dan tatap muka dengan narasumber Ibu

⁷⁸ Observasi, dilakukan oleh peneliti, Jember, 11 Mei 2023.

Uswatun Hasanah selaku guru wali kelas V B di MI Salafiyah-Syafi'iyah dan sebagian peserta didik kelas V B.

Kurikulum yang diterapkan di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember menggunakan kurikulum 2013 dan bahan ajar yang digunakan guru menggunakan buku paket Bupena yang diterbitkan oleh Erlangga dan untuk peserta didik menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik yang mempunyai keterbatasan warna di dalamnya. Materi pembelajaran yang memuat pada media diorama adalah pembelajaran IPA pada materi ekosistem.

Berdasarkan hasil observasi di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember pada peserta didik kelas V B, bahwa dalam proses pembelajaran siswa bosan jika belajar menggunakan metode ceramah saja tanpa adanya media pembelajaran. Karena sekolah mengalami keterbatasan media yang digunakan, jadi ada beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam merespon penjelasan guru sehingga dalam proses pembelajaran suasana kelas kurang menyenangkan. Media yang digunakan guru seadanya seperti menggunakan papan tulis, gambar-gambar yang ada di buku siswa dan lingkungan sekitar.⁷⁹

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Uswatun Hasanah mengenai kegiatan pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan ketika pembelajaran berlangsung menyatakan bahwa :

⁷⁹ Observasi di MI Salafiyah-Syafi'iyah Ajung-Jember, 16 September 2022.

- a. Media yang digunakan guru menggunakan media seadanya saja seperti papan tulis, buku siswa, gambar-gambar, dan lingkungan sekolah.
- b. Kendala yang dihadapi ketika proses pembelajaran adalah proses pembelajaran kurang kondusif karena minimnya penggunaan media pembelajaran ini dikarenakan terbatasnya sarana atau media pembelajaran yang ada di sekolah dan waktu serta biaya dalam pembuatannya sehingga peserta didik kurang bersemangat dalam belajar.⁸⁰
- c. Pada pembelajaran IPA materi ekosistem peserta didik kebanyakan berfikir abstrak karena tidak adanya media, kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran ekosistem biasanya mengamati gambar-gambar dan menganalisis lingkungan sekitar rumah.
- d. Karakteristik siswa senang bergerak, bermain dan cepat memahami materi apabila menggunakan media pembelajaran. Pada pembelajaran IPA maupun pembelajaran yang lain lebih tertarik dan lebih cepat memahami materi serta lebih aktif apabila belajar menggunakan media pembelajaran serta kegiatan praktik dengan menggunakan benda konkret (nyata). Pernah pembelajaran praktik pada materi wujud benda dengan menggunakan es batu dan benda-yang lainnya, peserta didik sangat antusias dalam pembelajaran. Dan juga dengan adanya permainan pasti peserta didik merasa sangat senang, pernah juga sesekali belajar diluar

⁸⁰ Uswatun Hasanah, S.Pd.I, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 16 September 2022.

sekitar lingkungan sekolah yang materinya berkaitan dengan lingkungan semisal dilapangan.⁸¹

Sesuai analisis masalah dan karakteristik peserta didik maka analisis kebutuhan peneliti memberikan sebuah inovasi baru melalui pengembangan media diorama sebagai media pembelajaran IPA. Sebelumnya guru belum pernah menggunakan media diorama dan belum mengetahui seperti apa media diorama.

Dengan adanya media ini peserta didik akan dapat melihat benda-benda yang nyata yang dapat memperagakan dan mengenalkan suatu keadaan dalam materi ekosistem dan menambah pengetahuan baru dengan mempelajari hal-hal yang baru didalamnya. Sehingga dapat menumbuhkan rasa pengetahuan dan keingintahuan peserta didik dan peserta didik bisa aktif dalam hal merespon guru. Keunikan media ini dilengkapi dengan permainan agar ketika pembelajaran atau selesai pembelajaran tidak merasa bosan dan dalam penggunaan permainan ini dapat mengasah pengetahuan, serta keterampilan peserta didik dan beliau menyetujui ide tersebut.

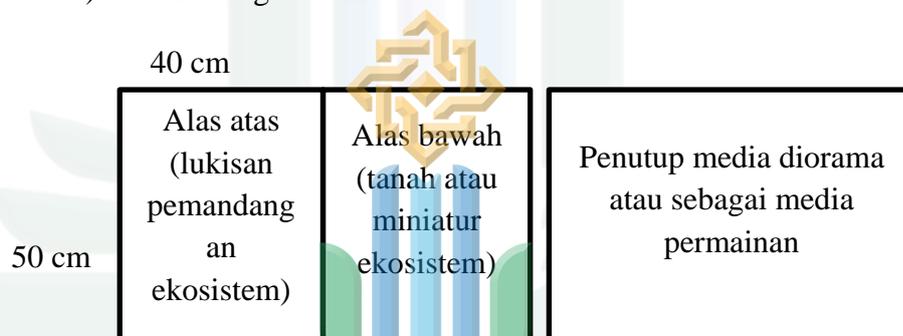
2. Tahap *Design* (Perencanaan)

Tahap kedua yaitu *design* atau perencanaan, setelah menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa dilihat dari hasil pengumpulan data berupa hasil observasi dan wawancara kepada guru dan peserta didik. Bahwa perancangan media diorama di mulai dari merancang alat dan bahan, rancangan alas media, dan desain gambaran dalam media diorama. Setelah

⁸¹Uswatun Hasanah S.Pd.I., diwawancara oleh Penulis, Jember, 03 Januari 2023.

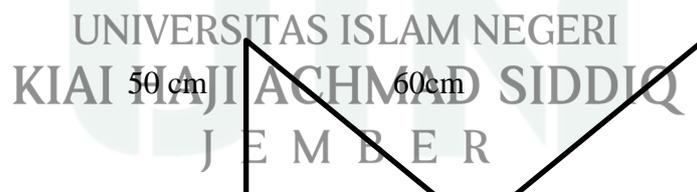
itu penyusunan materi dalam media diorama dengan mempersiapkan dan menganalisis materi, KI, KD, indikator, serta tujuan pembelajaran. Adapun materi yang tercantum pada media diorama yaitu tentang ekosistem yang memuat materi komponen-komponen ekosistem, jenis-jenis ekosistem, penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan, daur hidup hewan.

Adapun desain alas dari media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) adalah sebagai berikut:



Gambar 4.1

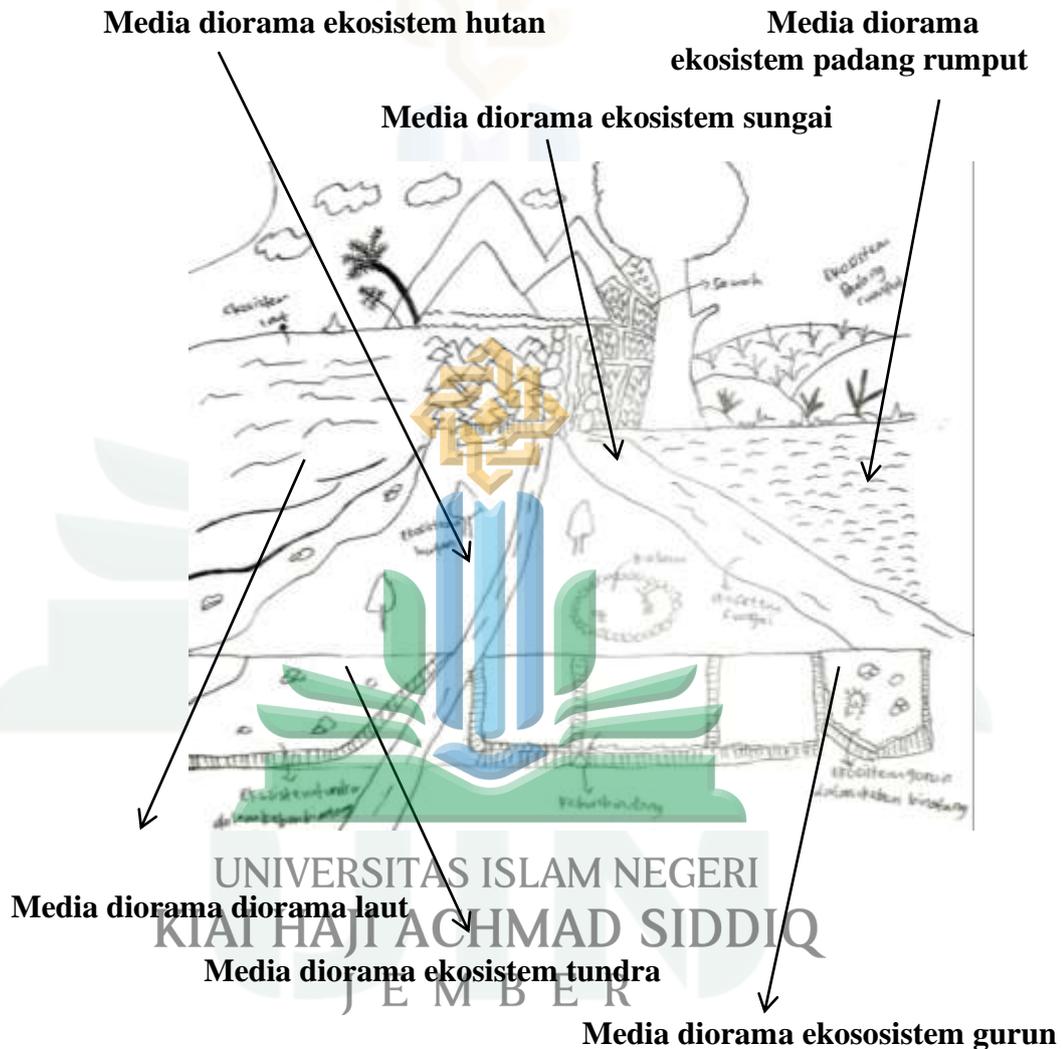
Desain Alas Media Diorama PATASWA (Papan Taman Satwa)



Gambar 4.2

Desain Alas Samping Media Diorama PATASWA (Papan Taman Satwa)

Adapun gambaran dari media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) adalah sebagai berikut:



Gambar 4.3
Gambaran Media Diorama PATASWA (Papan Taman Satwa)

Adapun alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan media diorama adalah sebagai berikut:

a. Alat-alat

Alat yang digunakan dalam pengembangan media diorama adalah sebagai berikut:

- | | | |
|--------------|---------------------|---------|
| a) Pensil | e) Palet | i) Kuas |
| b) Spidol | f) Mangkuk plastik | |
| c) Penggaris | g) Tembak lem bakar | |
| d) Gunting | h) Pisau | |

b. Bahan-bahan

Bahan yang digunakan untuk membuat produk pengembangan media diorama yaitu :

- | | |
|--------------------|-------------------------------------|
| a) Triplek | k) Lem fox |
| b) Styrofoam | l) Cat air |
| c) Pasir | m) Plastisin |
| d) Lem bakar | n) Kertas manila |
| e) Pewarna makanan | o) Kertas buffalo |
| f) Tali rami | p) Origami |
| g) Kapas | q) Gambar hewan dan soal-soal |
| h) Doubletip | r) Batu |
| i) Engsel | s) kotak kado |
| j) Cat kayu | t) Miniatur hewan, pagar, dan pohon |

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga adalah proses menghasilkan atau pengembangan media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) kelas V di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pnacakarya Ajung-Jember. Serta melakukan uji validasi produk oleh tiga validator yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran dengan memberikan angket penilaian untuk mengetahui kelayakan media

diorama serta komentar dan saran dari validator untuk melakukan perbaikan produk. Berikut langkah-langkah menghasilkan pengembangan media diorama :

**a. Pembuatan Rancangan Media Pembelajaran Diorama PATASWA
(Papan Taman Satwa)**

1) Pembuatan papan alas

Perancangan membuat papan alas media diorama diawali dengan mengukur secara keseluruhan menggunakan penggaris dan digaris dengan spidol. Papan alas media diorama menggunakan triplek. Papan alas digaris membentuk pola persegi, persegi panjang dan segitiga siku-siku. Potong triplek menjadi 5 bagian menggunakan gergaji dengan ukuran seperti berikut :

- a) Dua bagian berukuran 40x50 cm untuk alas atas dan tengah (lukisan pemandangan dan diorama laut, diorama hutan, diorama padang rumput, diorama sungai, dan diorama kolam)
- b) Dua bagian berukuran 80x50cm untuk bagian alas penutup media (diorama kutub, diorama guru, kebun binatang mini, dan permainan monopoli)
- c) Dua bagian berukuran 40x50x60cm untuk bagian samping media (diorama laut, dan diorama padang rumput)

Sisi-sisi papan digabungkan menjadi satu hingga membentuk papan alas segitiga, dan memasang engsel pada sisi alas persegi bagian depan (penutup media) dengan menyatukan alas persegi

bagian tengah/bawah (miniatur/tanah) gunanya media pembelajaran diorama dapat dibuka tutup. Setelah papan alas triplek dipotong lapis dengan cat kayu warna coklat bagian luar saja.



Gambar 4.4
Pembuatan Alas Media Diorama

2) Melukis pemandangan

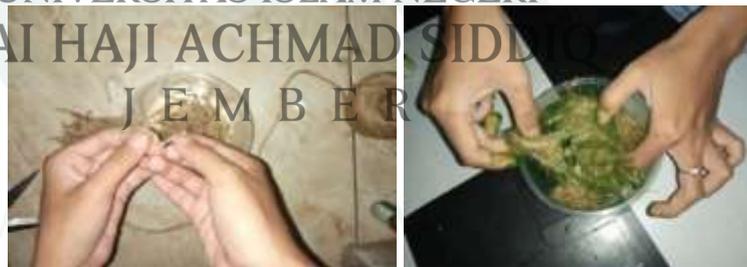
Sebelum alas dilukis warnai alas papan dengan cat air warna putih sebagai warna dasar sebelum papan dilukis pemandangan, gunanya agar cat air yang lainnya warnanya dapat menyatu dengan triplek. Setelah cat dasar mengering menggambar pemandangan secara samar pada papan alas menggunakan pensil, lalu mulai melukis pemandangan dengan cat air. Pemandangan yang dilukis seperti pemandangan hutan, pegunungan, lautan, sawah, padang rumput, bukit, pepohonan, dan lain sebagainya. Lukis bagian alas kecuali alas bagian miniatur atau tanah dan alas bagian penutup media. Tancapkan miniatur pepohonan pada daerah hutan.



Gambar. 4.5
Melukis Media Diorama

3) Pembuatan rumput

Potong tali rami dengan panjang 2 cm, setelah dipotong tali rami dibelah menjadi 2 bagian. Setelah dibelah tali rami di suwir hingga menjadi tali rai menjadi tipis. Tali rami yang sudah di suwir dipindah ke dalam wadah yang berisi sedikit air, lalu wadah diberi pewarna hijau. Ratakan pewarna dengan mengaduk menggunakan tangan hingga warna dapat tercampur rata.



Gambar 4.6
Pembuatan Rumput Buatan

4) Pembuatan diorama laut

Pada bagian pasir dengan menyiapkan pasir laut yang dicampur dengan lem agar bentuk pasir sedikit menggumpal, agar butiran pasir

laut ketika ditempel pada styrofoam tidak berjatuhan. Pada atas styrofoam diberi lem dan pasir ditempelkan berbentuk memanjang diatas styrofoam kurang lebih dengan lebar 5 cm.



Gambar. 4.7.1
Pembuatan Diorama Laut

Langkah pembuatan diorama laut yaitu pembuatan ombak laut tampak tiga dimensi dengan mengambil 1 helai tisu yang dibelah menjadi 2 bagian, 1 bagian helai tisu ditempel di styrofoam yang dilapisi dengan lem. Selanjutnya tumpuk 1 helai tisu berikutnya di atas tisu yang sudah diberi lem. Berikutnya tisu di tekan-tekan hingga membentuk gelombang seperti aliran ombak. Setelah tunggu lem pada tisu mongering, berikutnya tisu diberi warna dengan cat air warna biru tua yang di gradasikan dengan warna biru muda, dan bagian tisu yang sudah dibentuk bentuk gelombang laut yang menonjol diberi cat warna putih dan juga dibagian tepian laut.



Gambar. 4.7.2
Pembuatan Diorama Laut

5) Pembuatan diorama hutan

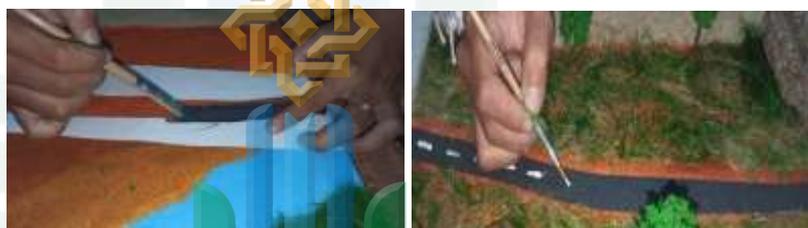
Langkah pembuatan diorama hutan yaitu lukis styrofoam dengan cat air warna coklat tua, sampai menunggu cat mengering dilanjutkan dengan membuat tebing bebatuan yaitu dengan mempersiapkan styrofoam yang sudah dipotong menjadi 3 bagian dengan ukuran 11x6 cm. Lalu lapis 2 bagian styrofoam dengan lem dan ketiga potongan styrofoam saling direkatkan menjadi satu, tunggu hingga lem mengering. Berikutnya tipiskan styrofoam dengan cara dikupas dengan tangan hingga permukaan styrofoam berbentuk tidak beraturan seperti bebatuan tebing. Setelah itu, lukis seluruh permukaan tebing dengan cat air warna abu-abu dengan gradasi coklat dan hitam. Lapis lem pada bagian bawah miniatur tebing dan letakkan tebing pada bagian depan lukisan pepohonan pinus. Lalu lapis seluruh styrofoam dengan lem dan taburkan rumput di atasnya, rumput yang ditaburkan perpaduan tali rami yang sudah diberi warna hijau dengan tali rami yang tidak diberi warna.



Gambar. 4.8
Pembuatan Diorama Hutan

6) Pembuatan jalan beraspal

Pada bagian tengah hutan dengan menggambar garis lurus menggunakan penggaris dan lebar jalan 3 cm. setelah itu dilanjutkan dengan memberi cat air warna abu tua, ketika melukis jalan pada bagian samping garis diberi kertas agar ketika melukis terlihat lurus tepat pada garis. Sesudah cat mengering lukis jalan berbentuk garis lurus dengan cat air warna putih pada bagian tengah jalan.



Gambar. 4.9
Pembuatan Jalan Aspal

7) Pembuatan diorama sungai

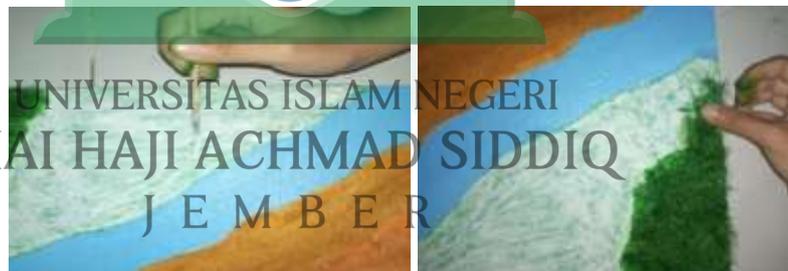
Langkah pembuatan diorama sungai yaitu menggambar garis diatas styrofoam dan lebar sungai mengikuti lebar air terjun pada lukisan pemandangan. Dilanjutkan dengan melukis styrofoam dengan cat air warna biru muda. Setelah cat mengering panaskan lem bakar, lalu tempelkan lem pada bagian lukisan air terjun berbentuk timbul dan bagian sungai seperti aliran sungai sedang mengalir. Setelah lem mengering lukis dengan warna putih, dan tempelkan batu secara menyeluruh pada tepian sungai.



Gambar. 4.10
Pembuatan Diorama Sungai

8) Pembuatan diorama padang rumput

Pada pembuatan diorama padang rumput menggunakan tali rami yang sudah di suwir dan diberi pewarna hijau. Warna yang digunakan tali rami pada bagian padang rumput hanya menggunakan satu warna saja yaitu warna hijau. Tali rami hijau yang sudah jadi ditempelkan di atas styrofoam dengan tumpukan tebal sedangkan untuk bagian tanah yang lain di tempelkan atau ditabur tipis.



Gambar. 4.11
Pembuatan Diorama Padang Rumput

9) Pembuatan diorama kolam

Pembuatan diorama kolam yaitu dengan menjiplak pola kolam menggunakan mangkuk kecil di atas styrofoam. Berikutnya kolam dilukis dengan cat air warna biru muda, setelah cat mengering bagian tepi kolam diberi bebatuan yang sudah diberi lem. Untuk dalam kolam

diberi miniatur rumput yang sudah jadi, bebatuan dan ikan-ikan yang terbuat dari plastisin.



Gambar. 4.12
Pembuatan Diorama Kolam

10) Pembuatan miniatur hewan dari plastisin

Pembuatan hewan tiga dimensi dari plastisin yaitu dengan mempersiapkan beberapa warna plastisin, lalu ambil salah satu warna dari beberapa warna plastisin tersebut. Selanjutnya menentukan hewan apa yang akan dibuat dari plastisin, misalnya ingin membuat ikan, capung, gurita, terumbu dan lain-lain. Apabila ingin membuat capung harus berurutan terlebih dahulu seperti membuat bagian kepala, lalu bagian badan, dan yang terakhir membuat bagian sayap, untuk hewan yang lainnya menyesuaikan bentuk hewan yang akan dibuat.



Gambar. 4.13
Pembuatan Miniatur Hewan

11) Pembuatan diorama tundra atau diorama kutub

Pada pembuatan diorama tundra atau kutub yaitu dengan mencampurkan pasir dengan lem agar pasir terlihat sedikit menggumpal, berikutnya oleskan lem diatas styrofoam dan rekatkan pasir diatas styrofoam. Tunggu hingga pasir mengering, setelah lem mengering beri cat air warna putih secara keseluruhan pasir. Selanjutnya membuat bebatuan seperti tebing dengan menggunakan styrofoam dengan ukuran 4x8 cm, ratakan lem pada bagian Styrofoam lalu rekatkan menjadi satu kedua bagian styrofoam. Setelah lem mengering tipiskan styrofoam menggunakan tangan, oleskan lem pada bagian bawah styrofoam dan tempelkan diatas tanah. Selanjutnya membuat butiran salju dari sisa styrofoam yang sudah ditipiskan. Oleskan lem pada seluruh permukaan dan taburkan butiran styrofoam pada permukaan tanah sehingga akan membentuk butiran salju. Pada bagian luar dibatasi dengan miniatur pagar.



Gambar. 4.14
Pembuatan Diorama Kutub

12) Pembuatan diorama gurun

Pada pembuatan daerah gurun yaitu dengan mengoleskan lem di atas styrofoam dan merekatkan pasir yang sudah bercampur dengan lem. Setelah itu pembuatan tumbuhan kaktus dengan plastisin, dan bagian luar dibatasi dengan pagar. Selanjutnya tempelkan miniatur kandang atau pagar yang sudah jadi di atas bagian styrofoam yang kosong



Gambar. 4.15
Pembuatan Diorama Gurun

13) Pembuatan permainan monopoli

Selanjutnya pembuatan permainan monopoli yaitu dengan memotong kertas manila menyesuaikan ukuran yang ada pada styrofoam. Setelah itu, potong kertas origami dengan ukuran 6x6 cm untuk diletakkan pada bagian atas dan bawah, dan berukuran 5x4 cm diletakkan pada bagian samping kanan dan kiri. Setelah kertas origami selesai dipotong, tempelkan double tape pada belakang kertas origami dan di rekatkan pada kertas manila pada bagian sisi kanan, kiri, atas, dan bawah secara keseluruhan.

Sesudah kertas origami di tempel pada kertas manila, tempelkan gambar hewan tidak lupa diberi keterangan nama hewan, tulisan

seperti start, tantangan, pertanyaan, dana umum, kesempatan, dan teguran. Berikutnya pembuatan dadu dengan kertas buffalo dengan membuat pola jaring-jaring kubus. Setelah pola dipotong, lipat pola sesuai dengan garis pola. Setelah itu beri lem pada bagian samping dan direkatkan hingga membentuk kotak.

Siapkan kartu buffalo untuk bagian pertanyaan, kesempatan, dan dana umum dengan memotong kertas berukuran 10x4 cm. Setelah dipotong kelompokkan bagian kartu sesuai warna yaitu warna biru (kartu kesempatan), warna merah (kartu pertanyaan), dan warna hijau (kartu dana umum).

Siapkan kartu buffalo untuk membuat amplop sebagai wadah untuk kartu permainan, dengan menjiplak amplop mini yang sudah jadi pada kertas buffalo. Setelah itu sisi kertas diberi lem dan direkatkan hingga membentuk amplop. Untuk warna menyesuaikan dengan kartu permainan, lalu kartu dimasukkan sesuai dengan warnanya tidak lupa pada bagian depan amplop diberi keterangan tulisan.

Lalu amplop ditempel pada kertas manila bagian tengah, setelah semuanya ditempel. Pada bagian belakang kertas manila diberi double tape, dan ditempelkan di atas styrofoam. Selanjutnya menempelkan styrofoam pada alas papan, dengan memberikan beberapa double tape pada bagian bawah alas styrofoam. Tempelkan dengan dengan menyesuaikan ukuran styrofoam dengan alas agar media bias ditutup.



Gambar. 4.16
Pembuatan Permainan Monopoli

14) Pembuatan nama media

Langkah terakhir pembuatan nama media dengan kain flannel. Potong kain flannel dengan lebar 4cm menyesuaikan dengan lebar kain. Setelah dipotong lipat kain flannel menjadi 5 bagian kurang lebih tiap bagian kain berukuran 4x4cm. Sesudah kain dipotong menjadi 5 bagian, kain bisa dipotong dan dibentuk sesuai huruf yang diinginkan. Siapkan lem bakar dan alat tembaknya untuk dioleskan pada kain flannel, setelah lem merata tempelkan huruf kain flannel pada alas papan depan bagian luar. Lalu siapkan kotak kado untuk memasukkan miniatur hewan, pagar atau kandang, dau dan pion permainan.



Gambar. 4.17
Pembuatan Nama Media Diorama

b. Hasil pengisian angket penilaian oleh validasi ahli menggunakan skala likert

1) Validasi Ahli Media

Tahap validasi media peneliti menyerahkan produk yang sudah dikembangkan yaitu media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada pembelajaran IPA kelas V di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember dan buku panduan penggunaan media diorama untuk dinilai dari aspek media oleh Bapak M.Sholahuddin Amrulloah, M.Pd selaku dosen PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) dalam bidangnya yaitu media pembelajaran. Adapun tanggal pelaksanaan uji coba produk pada tanggal 28 Maret 2023. Berikut data angket kriteria dan hasil penilaian yang disajikan kepada ahli media :

Tabel 4.2
Hasil Validasi Ahli Media Sebelum Revisi

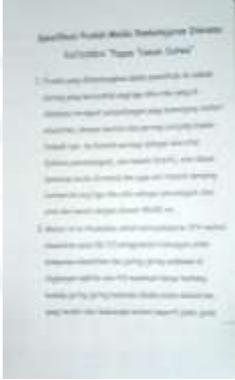
No .	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban					Presentase (%)	Kategori
		SS	ST	R G	TS	STS		
		5	4	3	2	1		
1.	Kesesuaian media diorama pada materi Ekosistem		√				80%	Setuju
2.	Tampilan media diorama menarik menampilkan unsur tiga dimensi			√			60%	Ragu-ragu
3.	Ukuran media							

	diorama sudah tepat dan media terlihat jelas		√			80%	Setuju
4.	Tata letak penempatan replika yang digunakan media diorama tepat		√			80%	Setuju
5.	Bahan penyusun media awet dan mudah didapat		√			80%	Setuju
6.	Isi buku panduan penggunaan terlihat jelas				√	40%	Tidak Setuju
7.	Pemilihan dan penggunaan variasi warna media diorama menarik			√		60%	Ragu-ragu
8.	Tampilan media diorama sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V SD/MI		√			80%	Setuju
9.	Media diorama mudah dibawa dan aman digunakan siswa		√			80%	Setuju
10.	Secara keseluruhan media diorama layak digunakan pada pembelajaran		√			80%	Setuju
Jumlah Skor						36	
Skor Maksimal						50	
Validitas						72%	

Adapun komentar dan saran terhadap media diorama yang diberikan validator ahli media yaitu : (1) Buku panduan dipisah

antara buku panduan guru dan peserta didik, (2) Buku panduan diberi baground animasi yang menarik dan halaman agar pembaca tidak kebingungan mencari dan dapat menemukan isi yang tertuju dalam buku panduan. Adapun hasil revisi produk oleh ahli media, yakni :

Tabel 4.3
Hasil Revisi Produk Ahli Media

No.	Komentar dan saran validator	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Buku panduan dipisah antara buku panduan guru dan peserta didik.	Buku panduan digunakan untuk guru saja	Menambahkan buku untuk penggunaan peserta didik 
2.	Buku panduan diberi baground animasi yang menarik dan halaman agar pembaca tidak kebingungan mencari dan dapat menemukan isi yang tertuju dalam buku panduan.	Tampilan isi buku panduan biasa saja dan tidak adanya halaman 	Menambahkan animasi menarik dan halaman pada setiap lembar 

Dari hasil penilaian ahli media sebelum revisi terhadap pengembangan media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada pembelajaran IPA kelas V di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember tercantum dalam tabel 4.2, lalu dapat dihitung presentase kelayakan media diorama dengan menggunakan rumus berikut ini.

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

Keterangan :

V = Validasi ahli

TSe = Total skor yang dicapai berdasarkan penilaian ahli

TSh = Jumlah skor ideal atau skor maksimal yang diharapkan

$$\text{Hasil validasi ahli} = \frac{\sum 36}{50} \times 100 \%$$

$$\text{Hasil validasi ahli} = 72\%$$

Hasil perhitungan kelayakan validasi ahli media pada media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada pembelajaran IPA kelas V di MI Salafiyah Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember adalah 72%. Skor tersebut melampaui kriteria "Layak", berdasarkan tabel kriteria skor bahwa kriteria "Valid, dapat digunakan dengan direvisi kecil" berkisar antara 71% hingga 85%..

Validasi revisi ahli media dilaksanakan pada tanggal 6 April 2023. Revisi yang dilakukan dengan menambahkan saran yang

diberikan validator ahli media terhadap media diorama. Berikut data angket kriteria dan penilaian yang disajikan kepada ahli media :

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Media Sesudah Revisi

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban					Presentase (%)	Kategori
		SS	ST	RG	TS	STS		
		5	4	3	2	1		
1.	Kesesuaian media diorama pada materi Ekosistem	√					100%	Sangat Setuju
2.	Tampilan media diorama menarik menampilkan unsur tiga dimensi	√					100%	Sangat Setuju
3.	Ukuran media diorama sudah tepat dan media terlihat jelas	√					100%	Sangat Setuju
4.	Tata letak penempatan replika yang digunakan media diorama tepat	√					100%	Sangat Setuju
5.	Bahan penyusun media awet dan mudah didapat	√					100%	Sangat Setuju
6.	Isi buku panduan penggunaan terlihat jelas		√				80%	Setuju
7.	Pemilihan dan penggunaan variasi warna media diorama menarik	√					100%	Sangat Setuju
8.	Tampilan media diorama sesuai							Sangat

	dengan karakteristik peserta didik kelas V SD/MI	√					100%	Setuju	
9.	Media diorama mudah dibawa dan aman digunakan siswa		√				80%	Setuju	
10.	Secara keseluruhan media diorama layak digunakan pada pembelajaran	√					100%	Sangat Setuju	
Jumlah Skor							48		
Skor Maksimal							50		
Validitas							96%		

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari penilaian ahli media sesudah di revisi terdapat komentar bahwa buku petunjuk penggunaan sudah dibedakan antara buku panduan guru dan peserta didik dan diberi halaman disetiap lembar buku panduan serta diberi animasi pada background terlihat menarik sesuai saran validator . Jadi pengembangan media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada pembelajaran IPA kelas V di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember dapat dinyatakan layak digunakan tanpa ada revisi.

Berdasarkan data validasi ahli media sesudah di revisi terhadap pengembangan media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada pembelajaran IPA kelas V di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember tercantum dalam tabel 4.4, lalu dapat dihitung

presentase kelayakan media diorama dengan menggunakan rumus berikut ini.

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

Keterangan :

V = Validasi ahli

TSe = Total skor yang dicapai berdasarkan penilaian ahli

TSh = Jumlah skor ideal atau skor maksimal yang diharapkan

$$\text{Hasil validasi ahli} = \frac{\sum 48}{50} \times 100 \%$$

$$\text{Hasil validasi ahli} = 96\%$$

Hasil perhitungan kelayakan validasi ahli media pada media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada pembelajaran IPA kelas V di MI Salafiyah Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember adalah 96%. Skor tersebut melampaui kriteria "Sangat Layak", berdasarkan tabel kriteria skor bahwa kriteria "Sangat Valid, dapat digunakan tanpa revisi" berkisar antara 86% hingga 100%.

2) Validasi Ahli Materi

Pada tahap validasi materi peneliti menyerahkan produk yang sudah dikembangkan yaitu media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada muatan pembelajaran IPA kelas V di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember dan RPP (Rencana Perangkat Pembelajaran). Validasi media diorama dinilai dari segi materi di validasi oleh bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I selaku dosen PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) dalam bidangnya yaitu ilmu pengetahuan alam (IPA). Adapun tanggal

pelaksanaan uji coba produk pada tanggal 13 April 2023. Berikut data angket kriteria dan penilaian yang disajikan kepada ahli materi :

Tabel 4.5
Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum Revisi

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban					Presentase (%)	Kategori
		SS	ST	RG	TS	STS		
		5	4	3	2	1		
1.	Kesesuaian penyajian materi dalam media diorama dengan kompetensi dasar		√				80%	Setuju
2.	Kesesuaian media diorama dengan indicator		√				80%	Setuju
3.	Kesesuaian media diorama dengan tujuan pembelajaran			√			60%	Ragu-ragu
4.	Kesesuaian isi materi dengan media diorama		√				80%	Setuju
5.	Media diorama dapat memudahkan dalam hal menyampaikan materi			√			60%	Ragu-ragu

6.	Media diorama memudahkan dalam hal memahami materi yang disajikan		√			60%	Ragu-ragu	
7.	Media diorama terlihat jelas		√			60%	Ragu-ragu	
8.	Tampilan media diorama sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V SD/MI	√				80%	Setuju	
9.	Replika yang digunakan dalam media diorama dapat menambah pengetahuan		√			60%	Ragu-ragu	
10.	Secara keseluruhan media diorama layak digunakan pada pembelajaran	√				80%	Setuju	
Jumlah Skor							35	
Skor Maksimal							50	
Validitas							70%	

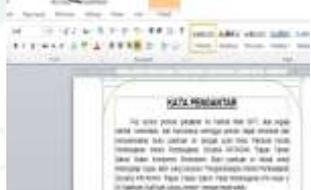
Adapun data penilaian berupa komentar dan saran validasi ahli materi terhadap pengembangan media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada pembelajaran IPA kelas V di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember bahwa dinyatakan layak diuji coba dengan catatan revisi sesuai saran dari validator ahli. Adapun komentar dan saran terhadap media diorama yang diberikan validator ahli materi yaitu:

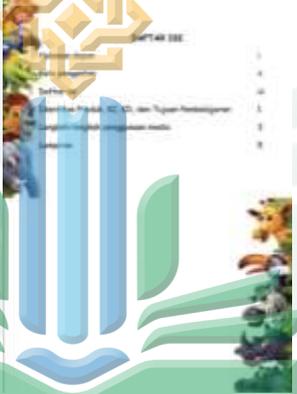
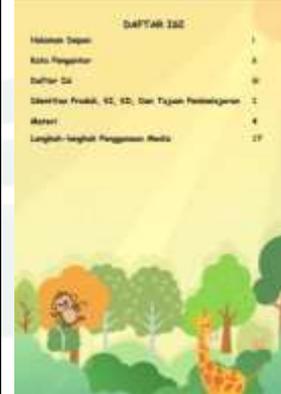
- 1) Secara keseluruhan materi sudah sesuai
- 2) Mengubah dan mengatur font pada buku panduan dan buku petunjuk dengan menggunakan font arial atau comic sans dengan ukuran 11 hingga 13
- 3) Soal evaluasi disesuaikan font dan dibuat semenarik mungkin
- 4) Pada buku petunjuk penggunaan media diorama yang diberikan untuk peserta didik diberikan penjelasan materi yang akan diajarkan
- 5) Pada buku petunjuk peserta didik bagian materi diberi pertanyaan 3 hingga 5 soal per submateri sedangkan pada buku panduan ditambah soal serta jawaban
- 6) Jangan menggunakan baground warna hijau semua atau baground yang warnanya terlalu mencolok dan terlalu gelap. Gunakan baground dengan kontras yang cerah agar tulisan dapat terbaca dan tampilan buku tidak monoton

- 7) Warna font pada cover buku panduan dan buku penggunaan diganti dengan yang lebih terang. Pada buku panduan bagian nama lembaga dan buku penggunaan bagian materi, diberi penekanan warna yang lebih jelas dengan menggunakan background kotak putih dibelakang. Nama penulis diletakkan pada bagian atas seperti buku penggunaan
- 8) Menambahkan barcode atau link video

Dari penjabaran komentar dan saran diatas, berikut hasil revisi produk oleh ahli materi, yakni :

Tabel 4.6
Hasil Revisi Produk Ahli Materi

No.	Komentar dan saran validator	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Mengubah dan mengatur font pada buku panduan dan buku petunjuk dengan menggunakan font arial atau comic sans dengan ukuran 11 hingga 13	Menggunakan jenis font Times New Roman dengan ukuran 10 	Mengganti dengan font Arial ukuran 12 
2.	Soal evaluasi disesuaikan font dan dibuat semenarik mungkin	Menggunakan font comic sans ukuran 10	Ukuran font 12 dan tampilan dibuat menarik

			
<p>3.</p>	<p>Pada buku petunjuk penggunaan media diorama yang diberikan untuk peserta didik diberikan penjelasan materi yang akan diajarkan</p>	<p>Buku penggunaan siswa tidak ada materi langsung cara penggunaan media</p> 	<p>Menambahkan materi pada buku penggunaan siswa</p> 
<p>4.</p>	<p>Pada buku petunjuk peserta didik bagian materi diberi pertanyaan 3 hingga 5 soal per submateri sedangkan pada buku panduan ditambah soal serta jawaban</p>	<p>Dalam buku panduan guru hanya penjelasan materi saja</p>  <p>Pada buku penggunaan siswa hanya penjelasan materi saja</p>	<p>Menambahkan soal beserta kunci jawaban pada bagian penjelasan materi dan mengganti dengan baground yang menarik</p>  <p>Menambahkan soal pada penjelasan materi</p>

			
5.	Jangan menggunakan baground warna hijau semua atau baground yang warnanya terlalu mencolok dan terlalu gelap. Gunakan baground dengan kontras yang cerah agar tulisan dapat terbaca dan tampilan buku tidak monoton	Baground yang digunakan monoton dan warna mencolok 	Mengganti baground dengan kontras yang cerah 
6.	Warna font pada cover buku panduan dan buku penggunaan diganti dengan yang lebih terang. Pada buku panduan bagian nama lembaga dan buku penggunaan bagian materi, diberi penekanan warna yang lebih jelas dengan menggunakan baground kotak putih dibelakang. Nama penulis diletakkan pada bagian atas seperti buku penggunaan	Pada buku panduan guru warna font gelap, tata letak nama penulis ada di bawah, tidak ada penekanan pada bagian nama lembaga 	Mengganti warna font dengan warna cerah, memindah penempatan nama penulis, dan menambahkan baground pada nama lembaga 
Men amb	Menambahkan barcode atau link	Buku panduan tidak menggunakan barkode	

<p>ahkan barcode pada tiap materi</p> 	<p>video</p>	<p>pada bagian materi</p> 	
---	--------------	--	--

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi sebelum revisi terhadap pengembangan media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada pembelajaran IPA kelas V di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember tercantum dalam tabel 4.5, lalu dapat dihitung presentase kelayakan media diorama dengan menggunakan rumus berikut ini.

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

Keterangan :

V = Validasi ahli

TSe = Total skor yang dicapai berdasarkan penilaian ahli

TSh = Jumlah skor ideal atau skor maksimal yang diharapkan

$$\text{Hasil validasi ahli} = \frac{\sum 35}{50} \times 100 \%$$

$$\text{Hasil validasi ahli} = 70\%$$

Hasil perhitungan kelayakan validasi ahli materi pada media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada pembelajaran IPA kelas V di MI Salafiyah Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember adalah 70%. Skor tersebut melampaui kriteria “Cukup Layak”, berdasarkan tabel kriteria skor bahwa kriteria “Cukup Valid, dapat digunakan dengan revisi besar” berkisar antara 56% hingga 70%.

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari hasil validasi berupa saran yang diberikan oleh ahli materi bahwa lebih baik apabila buku panduan dan penggunaan media untuk peserta didik juga diberi penjelasan materi serta beberapa pertanyaan yang dapat lebih mengingat materi yang sudah disampaikan, buku penggunaan dibuat menyesuaikan dengan ukuran bukunya serta kebutuhannya seperti jenis font, ukuran, warnanya baik pada tulisan maupun warna kertas ataupun background yang digunakan.

Validasi revisi ahli materi dilaksanakan pada tanggal 18 April 2023. Revisi yang dilakukan dengan menambahkan saran yang diberikan validator ahli materi terhadap media diorama. Berikut data angket kriteria dan penilaian yang disajikan kepada ahli materi :

Tabel 4.7
Hasil Validasi Ahli Materi Sesudah Revisi

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban					Presentase (%)	Kategori
		SS	ST	RG	TS	STS		
		5	4	3	2	1		
1.	Kesesuaian							

	penyajian materi dalam media diorama dengan kompetensi dasar	√					100%	Sangat Setuju
2.	Kesesuaian media diorama dengan indicator	√					100%	Sangat Setuju
3.	Kesesuaian media diorama dengan tujuan pembelajaran		√				80%	Setuju
4.	Kesesuaian isi materi dengan media diorama	√					100%	Sangat Setuju
5.	Media diorama dapat memudahkan dalam hal menyampaikan materi	√					100%	Sangat Setuju
6.	Media diorama memudahkan dalam hal memahami materi yang disajikan		√				80%	Setuju
7.	Media diorama terlihat jelas	√					100%	Sangat Setuju
8.	Tampilan media diorama sesuai	√					100%	Sangat Setuju

	dengan karakteristik peserta didik kelas V SD/MI							
9.	Replika yang digunakan dalam media diorama dapat menambah pengetahuan		√			100%	Setuju	
10.	Secara keseluruhan media diorama layak digunakan pada pembelajaran	√				100%	Sangat Setuju	
Jumlah Skor							47	
Skor Maksimal							50	
Validitas							94%	

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari penilaian ahli

materi sesudah di revisi terdapat komentar bahwa buku petunjuk penggunaan sudah jelas terbaca dan tampilannya sangat menarik sehingga media diorama baik dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dapat disimpulkan berdasarkan validasi dari ahli materi sesudah revisi bahwa media diorama secara materi dan isi sudah direvisi secara keseluruhan sesuai arahan, gambar-gambar dan font teks tulisan juga sudah dirubah dan disesuaikan. Silahkan bisa dilanjutkan

untuk diuji cobakan. Jadi pengembangan media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada pembelajaran IPA kelas V di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember dapat dinyatakan layak digunakan tanpa ada revisi.

Berdasarkan data validasi ahli materi sesudah di revisi terhadap pengembangan media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada pembelajaran IPA kelas V di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember tercantum dalam tabel 4.7, lalu dapat dihitung presentase kelayakan media diorama dengan menggunakan rumus berikut ini.

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

Keterangan :

V = Validasi ahli

TSe = Total skor yang dicapai berdasarkan penilaian ahli

TSh = Jumlah skor ideal atau skor maksimal yang diharapkan

$$\text{Hasil validasi ahli} = \frac{\sum 47}{50} \times 100 \%$$

$$\text{Hasil validasi ahli} = 94\%$$

Hasil perhitungan kelayakan validasi ahli materi pada media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada pembelajaran IPA kelas V di MI Salafiyah Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember adalah 94%. Skor tersebut melampaui kriteria “Sangat Layak”, berdasarkan tabel kriteria skor bahwa kriteria “Sangat Valid, dapat digunakan tanpa revisi” berkisar antara 86% hingga 100%.

3) Validasi Ahli pembelajaran

Pada tahap validasi pembelajaran peneliti menyerahkan produk yang sudah direvisi oleh ahli media dan ahli pembelajaran dan layak digunakan dalam uji coba lapangan yang dikembangkan yaitu media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada muatan pembelajaran IPA kelas V B di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember dan RPP (rencana perangkat pembelajaran) sebagai acuan implementasi pembelajaran.

Validasi media diorama dinilai dari segi implementasi produk dalam pembelajaran dalam kelas yang di uji coba kepada peserta didik dan di validasi oleh ibu Uswatun Hasanah, S.Pd.I. selaku guru kelas V B di MI Salafiyah Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember dalam bidangnya yaitu selaku guru kelas yang sudah mengabdikan dan mengajar kurang lebih 16 tahun. Adapun tanggal pelaksanaan uji coba produk pada tanggal 20 Mei 2023. Berikut data angket kriteria dan penilaian yang disajikan kepada ahli pembelajaran :

Tabel 4.8
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban					Presentase (%)	Kategori
		SS	ST	RG	TS	STS		
		5	4	3	2	1		
1.	Kesesuaian penyajian materi dengan KI dan KD	√					100%	Sangat Setuju

2.	Kesesuaian media diorama dengan tujuan pembelajaran	√					100%	Sangat Setuju
3.	Kemudahan menggunakan media diorama		√				80%	Setuju
4.	Media diorama dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ekosistem	√					100%	Sangat Setuju
5.	Media diorama sesuai dengan kebutuhan siswa	√					100%	Sangat Setuju
6.	Media diorama menambah pengetahuan siswa	√					100%	Sangat Setuju
7.	Media diorama dapat menarik perhatian siswa	√					100%	Sangat Setuju
8.	Media membantu siswa dalam memahami materi	√					100%	Sangat Setuju
9.	Media dapat digunakan oleh guru dan peserta didik	√					100%	Sangat Setuju

10.	Media meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan	√					100%	Sangat Setuju
Jumlah Skor		49						
Skor Maksimal		50						
Validitas		98%						

Berdasarkan penilaian dari ahli pembelajaran terdapat komentar dan saran bahwa :

- 1) Media diorama sangat bagus dan sudah bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran
- 2) Media diorama sangat membantu serta sangat menarik perhatian siswa, memotivasi siswa untuk mendapat pengalaman belajar
- 3) Pembuatan media tergolong mahal lebih baik menggunakan bahan yang cukup murah sesuai kebutuhan
- 4) Pada bagian implementasi sudah bagus mudah dimengerti tujuan pembelajaran sudah tercapai

Berdasarkan data validasi ahli pembelajaran terhadap pengembangan media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada pembelajaran IPA kelas V di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember tercantum dalam tabel 4.8, lalu dapat dihitung presentase kelayakan media diorama dengan menggunakan rumus berikut ini.

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

Keterangan :

V = Validasi ahli

TSe = Total skor yang dicapai berdasarkan penilaian ahli

TSh = Jumlah skor ideal atau skor maksimal yang diharapkan

$$\text{Hasil validasi ahli} = \frac{\sum 49}{50} \times 100 \%$$

Hasil validasi ahli = 98%

Hasil perhitungan kelayakan validasi ahli pembelajaran pada media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada pembelajaran IPA kelas V di MI Salafiyah Syafi'iyah Pancakrya Ajung-Jember adalah 98%. Skor tersebut melampaui kriteria "Sangat Layak", berdasarkan tabel kriteria skor bahwa kriteria "Sangat Valid, dapat digunakan tanpa revisi" berkisar antara 86% hingga 100%.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap keempat yaitu implementasi, produk yang telah dibuat setelah melalui tahap validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran, lalu produk diimplementasikan dengan melakukan uji coba lapangan diterapkan dalam proses pembelajaran kepada peserta didik kelas V B di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember. Setelah selesai uji coba dilanjutkan dengan pengisian angket untuk mengetahui kelayakan media diorama. Dari hasil implementasi media diorama nantinya akan mengetahui hasil pengembangan media diorama layak atau tidak untuk digunakan serta mendapatkan respon baik dari peserta didik.

Produk media diorama yang sudah dinyatakan valid dapat diterapkan dalam proses pembelajaran pada siswa kelas V B di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember pada pembelajaran IPA materi Ekosistem (komponen ekosistem, jenis-jenis ekosistem, pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan, daur hidup hewan).

Adapun tanggal pelaksanaan uji coba produk pada tanggal 24 Mei 2023. Peneliti melakukan pembelajaran tatap muka selama 2 kali pertemuan. Pertemuan awal dilakukan untuk pengenalan media dan pendalaman materi dan pertemuan kedua dilakukan praktik penggunaan media dengan dibuat kelompok sebanyak 5 kelompok dan tiap kelompoknya berjumlah 5 hingga 4 siswa. Adapun bukti gambar pelaksanaan penerapan media diorama pada kegiatan pembelajaran sebagai berikut.



Gambar 4.18
Pengenalan Media dan Penyampaian Materi

Ketika peneliti menyampaikan materi yang berkaitan dalam media diorama, peserta didik antusias belajar dalam melaksanakan proses pembelajaran. Suasana kelas menjadi aktif, komunikatif, dan siswa dapat merespon dengan baik dari apa yang disampaikan peneliti. Di dalam media

diorama juga terdapat permainan monopoli yang materinya masih berkaitan dengan media diorama, jadi siswa dapat belajar dan juga bermain sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan.

Implementasi pada pembelajaran IPA materi ekosistem dijelaskan mengenai apa itu ekosistem, komponen di dalamnya, menganalisis macam-macam ekosistem yang ada di dunia dan hewan apa saja yang menempati ekosistem tersebut, penggolongan berdasarkan jenis makanan, dan daur hidup hewan.

Tujuan dari penelitian ini memudahkan siswa dalam mempelajari dan mendalami materi ekosistem serta mengenalkan macam-macam ekosistem alami yang ada di dunia beserta macam hewan dan perkembang biakannya. Setelah belajar siswa juga bisa bermain dengan memainkan game monopoli yang masih berkaitan dengan materi yang sudah disampaikan yaitu tentang ekosistem.



Gambar 4.19
Kegiatan Diskusi Kelompok dan Penggunaan Media Diorama

Ketika peneliti memberikan kesempatan siswa untuk melakukan praktik penggunaan media, sebelumnya siswa dibagi menjadi 5 kelompok dengan jumlah tiap kelompoknya berjumlah 5 siswa. Setelah kelompok dibentuk, tiap siswa diberikan buku penggunaan media pembelajaran

diorama PATASWA (Papan Taman Satwa), pada penggunaan media ini setiap kelompok dan setiap anggota kelompok diberikan kesempatan untuk maju dapat mempraktikkan dan bermain permainan monopoli.

Pada praktik penggunaan media siswa sangat aktif dalam berdiskusi dengan kelompoknya meskipun ada beberapa kelompok yang tidak bisa kondusif tetapi masih bisa menaati aturan dari peneliti. Pada praktik penggunaan media diorama ini menganalisis miniatur hewan yang diberikan peneliti untuk diletakkan pada habitatnya dan menjelaskan hewan tersebut termasuk dalam kelompok hewan pemakan apa. Setelah semua kelompok maju mempresentasikan hasil diskusi, dilanjutkan dengan permainan monopoli. Sebelum bermain peneliti memberikan waktu untuk siswa untuk membaca aturan permainan monopoli, semua siswa sangat senang dan aktif dalam bermain monopoli dan masih mengingat materi yang sudah dijelaskan sebelumnya.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahapan yang terakhir evaluasi yakni untuk mengetahui keberhasilan peneliti dalam mengembangkan produk pada uji coba lapangan yaitu pengembangan media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada pembelajaran IPA kelas V di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember. Data yang diperoleh berupa hasil kelayakan melalui angket respon peserta didik.

Setelah tahap implementasikan media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada pembelajaran IPA kelas V B di MI

Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember. Peneliti memberikan angket berupa pernyataan respon siswa terhadap penggunaan media diorama, pengambilan angket dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2023. Pengisian angket respon siswa ini untuk mengetahui tanggapan respon siswa terhadap media diorama yang telah melakukan uji coba lapangan di kelas V B MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember. Berikut hasil pengisian angket respon siswa :

Tabel 4.9
Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media Diorama
PATASWA (Papan Taman Satwa) Pada Pembelajaran IPA

No.	Nama Siswa	Skor Total	Presentase (%)	Kategori
1.	Afifatun Najah	42	84%	Sangat Layak
2.	Aisyah Nadifa Asha	47	94%	Sangat Layak
3.	Amelia Ravelina	47	94%	Sangat Layak
4.	Ananda Dzakirotul F.	44	88%	Sangat Layak
5.	Dealova Maulida R.	43	86%	Sangat Layak
6.	Dhafi Pradana A.R	44	88%	Sangat Layak
7.	Eryk Ramadhani	38	76%	Layak
8.	Fahmi Nur Firdaus	45	90%	Sangat Layak
9.	Himmatul Aliyah	50	100%	Sangat Layak
10.	Humairoh Nur Fitri	46	92%	Sangat Layak
11.	Jihan Naurah A.	41	82%	Sangat Layak
12.	Khuznul Alifia Aura P.	42	84%	Sangat Layak
13.	Mazida Nazwa	46	92%	Sangat Layak
14.	M. Mashuri	43	86%	Sangat Layak
15.	M. Nabil Maulana A.	39	78%	Layak
16.	Mohammad Hasan	43	86%	Sangat Layak
17.	Muhammad Alfian K.	46	92%	Sangat Layak
18.	Muhammad Arsyadani	42	84%	Sangat Layak
19.	Muhammad Khoirul M.	47	94%	Sangat Layak
20.	Noviana Anggraeni	40	80%	Layak
21.	Ramadhani	40	80%	Layak
22.	Siti Arifah Zidir Rohmah	35	70%	Layak
23.	Siti Syafa'ah	47	94%	Sangat Layak
24.	Siti Nur Aisyah	46	92%	Sangat Layak

25.	Syafira Salsabila Putri	47	94%	Sangat Layak
26.	Muhammad Daffian N.R.	46	92%	Sangat Layak
Jumlah		1136	2.272%	
Presentase Kelayakan (%)			87,3%	

Berdasarkan data respon siswa terhadap penggunaan media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada pembelajaran IPA kelas V di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember tercantum dalam tabel 4.9, lalu dapat dihitung presentase kelayakan media diorama dengan menggunakan rumus berikut ini.

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

Keterangan :

V = Validasi audien

TSe = Total skor yang dicapai berdasarkan penilaian audien

TSh = Jumlah skor ideal atau skor maksimal yang diharapkan

$$\text{Hasil validasi ahli} = \frac{\sum 1136}{1300} \times 100 \%$$

$$\text{Hasil validasi ahli} = 87,3\%$$

Hasil perhitungan kelayakan media melalui angket tanggapan respon peserta didik pada media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada pembelajaran IPA kelas V di MI Salafiyah Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember adalah 87,5%. Skor tersebut melampaui kriteria "Sangat Layak", berdasarkan tabel kriteria skor kelayakan respon peserta didik bahwa kriteria "Sangat Layak" berkisar antara 86% hingga 100%.

C. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan Media Diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) oleh Validator Ahli

Data validasi ahli media diperoleh dari validator ahli Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd., selaku dosen mata kuliah media pembelajaran di Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Untuk ahli materi diperoleh dari validator ahli Bapak Muhaammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I., selaku dosen mata kuliah IPA di Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Dan ahli pembelajaran diperoleh dari validator ahli Ibu Uswatun Hasanah S.Pd.I., selaku guru kelas V B di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember. Data validator ahli media bisa dilihat pada tabel 4.2 dan 4.4, data validator ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.5 dan 4.7, dan data validator ahli pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.8.

Pada validasi ahli media memperoleh skor akhir sebesar 48 dari skor maksimal 50 dengan presentase 96% dari presentase maksimal 100%.

Kategori kevalidan media diorama "Sangat Layak" digunakan tanpa revisi dengan saran ahli media, yaitu 1) Buku panduan dipisah antara buku panduan guru dan peserta didik, 2) Buku panduan diberi background animasi yang menarik dan halaman agar pembaca tidak kebingungan mencari dan dapat menemukan isi yang tertuju dalam buku panduan.

Validasi ahli materi memperoleh skor akhir 47 dari skor maksimal 50 dengan presentase 94% dari presentase maksimal 100%. Kategori kevalidan media diorama “Sangat Layak” digunakan tanpa revisi dengan saran ahli materi, yaitu 1) Mengubah dan mengatur font pada buku panduan dan buku petunjuk dengan menggunakan font arial atau comic sans dengan ukuran 11 hingga 13, Soal evaluasi disesuaikan font dan dibuat semenarik mungkin 2) Pada buku petunjuk penggunaan media diorama yang diberikan untuk peserta didik diberikan penjelasan materi yang akan diajarkan, 3) Pada buku petunjuk peserta didik bagian materi diberi pertanyaan 3 hingga 5 soal per submateri sedangkan pada buku panduan ditambah soal serta jawaban, 4) Jangan menggunakan background warna hijau semua atau background yang warnanya terlalu mencolok dan terlalu gelap. Gunakan background dengan kontras yang cerah agar tulisan dapat terbaca dan tampilan buku tidak monoton, 5) Warna font pada cover buku panduan dan buku penggunaan diganti dengan yang lebih terang. Pada buku panduan bagian nama lembaga dan buku penggunaan bagian materi, diberi penekanan warna yang lebih jelas dengan menggunakan background kotak putih dibelakang. Nama penulis diletakkan pada bagian atas seperti buku penggunaan, 6) Menambah barcode

Dan validasi ahli pembelajaran memperoleh skor akhir sebesar 49 dari skor maksimal 50 dengan presentase 98% dari presentase maksimal 100%. Kategori kevalidan media diorama “Sangat Layak” digunakan tanpa revisi dengan komentar ahli media, yaitu 1) Media diorama sangat

bagus dan sudah bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran, 2) Media diorama sangat membantu serta sangat menarik perhatian siswa, memotivasi siswa untuk mendapat pengalaman belajar, 3) Pembuatan media tergolong mahal lebih baik menggunakan bahan yang cukup murah sesuai kebutuhan. Adapun hasil validasi gabungan yang diperoleh dari 3 validator ahli, yaitu :

Tabel 4.10
Hasil Gabungan Penilaian Validator Ahli

No.	Validator	Hasil Validasi	Kategori
1.	Ahli Media	96%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	94%	Sangat Valid
3.	Ahli Pembelajaran	98%	Sangat Valid
Rata-rata		96%	Sangat Layak

Berdasarkan dari hasil validasi ahli dapat disimpulkan bahwa media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada pembelajaran IPA materi ekosistem dapat dinyatakan “Sangat Valid” atau “Sangat Layak” sehingga peneliti dapat melakukan tahap uji coba lapangan atau menggunakan media diorama dalam pembelajaran kepada peserta didik kelas V di MI Salafiyah-Syafi’iyah Pancakarya Ajung-Jember setelah melalui tahap revisi berupa komentar dan saran dari validator sebagai acuan pengembangan media diorama agar tampak sempurna.

2. Analisis Data Kelayakan Respon Peserta Didik

Analisis data respon siswa diperoleh dari pengisian angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.9 dibagikan kepada 26 siswa kelas

V B dengan memperoleh skor akhir sebesar 1136 dari skor maksimal 1300 dengan presentase 87,3% dibulatkan menjadi 87% dari presentase maksimal 100% dengan kategori kevalidan media diorama “Sangat Efektif” digunakan untuk pembelajaran IPA.

Siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, dapat merespon penjelasan materi dengan baik, memusatkan perhatian siswa sehingga lebih fokus dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada kegiatan praktik menempatkan hewan-hewan pada habitatnya dan menjalankan permainan monopoli. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) berhasil meningkatkan minat siswa pada pembelajaran IPA dengan memberikan pengalaman langsung dan nyata melalui media diorama, sehingga dalam belajar siswa termotivasi untuk belajar.

D. Revisi Produk

Setelah melakukan validasi, produk diimplementasikan pada uji coba lapangan pada peserta didik kelas V di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember. Pada tahap implementasi peneliti melakukan evaluasi terhadap penggunaan produk, peneliti menemukan kekurangan dari media yang harus di perbaiki yakni perlunya penambahan miniatur tanaman pada ekosistem air tawar seperti tumbuhan teratai dan bunga lotus. Adapun hasil produk yang direvisi setelah tahap implementasi :

Tabel 4.11
Hasil Revisi Produk Menurut Peneliti

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p>Sebelum implemmentasi tidak ada tumbuhan dalam ekosistem air tawar</p> 	<p>Setelah tahap implementasi menambahkan miniatur tanaman teratai dan bunga lotus</p> 



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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KH ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Dalam penelitian dan pengembangan ini menciptakan produk media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada materi ekosistem pembelajaran IPA. Adapun hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap pengembangan media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada pembelajaran IPA kelas V di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember, yaitu :

1. Proses Pengembangan Media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa)

Pada proses pengembangan media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Menurut Dick and Carry (1996) model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu : 1) *Analisis* (analisis), 2) *Design* (perencanaan/perancangan), 3) *Development* (pengembangan), 4) *Implementation* (implementasi), dan 5) *Evaluation* (evaluasi).⁸²

Peneliti mengembangkan dan menghasilkan produk media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) ini sebagai media atau alat bantu guru dalam menyampaikan materi, media ini sebagai sumber belajar dalam bentuk tiga dimensi yang

⁸² Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*, 394.

menggambarkan keadaan disertai lukisan pemandangan dalam bentuk sebuah taman satwa yang digunakan untuk menggambarkan atau menjelaskan suatu hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya yang dilengkapi dengan menggunakan miniatur hewan serta replika lingkungan dalam bentuk tiga dimensi dalam bentuk kecil. Media ini juga dilengkapi dengan permainan monopoli yang digunakan sebagai media permainan untuk mengasah keterampilan peserta didik.

Tahapan pertama yang dilakukan peneliti yaitu tahap *analysis* (analisis), pada tahap analisis ini peneliti menganalisis kebutuhan dan analisis karakteristik peserta didik dengan mengumpulkan data informasi dengan melakukan kegiatan observasi dan wawancara mengenai kegiatan proses belajar mengajar pada pembelajaran IPA, jumlah peserta didik kelas V B, metode pembelajaran, kendala-kendala yang dihadapi guru ketika pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung, dan karakteristik peserta didik. Kegiatan observasi dan wawancara ini dilakukan secara langsung dengan Ibu Uswatun Hasanah S.Pd.I selaku guru wali kelas V B di MI Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember dan wawancara dengan sebagian peserta didik kelas V B untuk mengumpulkan informasi mengenai pembelajaran di kelas secara mendalam.

Tahapan kedua yang dilakukan peneliti yaitu tahap *design* (perencanaan atau rancangan). Pada tahap perencanaan yaitu mulai dari

perancangan alas media diorama, gambaran media diorama, menentukan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media diorama, serta penyusunan materi dalam media diorama dengan mempersiapkan dan menganalisis materi KI, KD serta tujuan pembelajaran. Adapun materi yang tercantum pada media diorama yaitu tentang ekosistem yang memuat materi komponen-komponen ekosistem jenis-jenis ekosistem penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan dan daur hidup hewan. Adapun prinsip umum pengembangan media pembelajaran, yaitu⁸³ : 1) *visible* (mudah dilihat) media diorama merupakan media visual yang bersifat tiga dimensi jadi dapat dilihat dari berbagai arah , 2) *interesting* (menarik) media diorama dapat menarik perhatian siswa karena media ini terlihat seperti bentuk nyata dari taman satwa dan menggunakan replika miniatur berbagai macam jenis hewan, dengan bentuk dan warna yang bervariasi serta media ini dilengkapi dengan permainan monopoli menambah ketertarikan siswa, 3) *simple* (sederhana) bahan-bahan yang dikembangkan dalam menghasilkan media mudah didapat dilingkungan sekitar, media diorama bisa dibuka tutup, miniatur hewan bisa diletakkan sesuai habitat dan dapat disimpan kembali dalam kotak kado.

Tahap ketiga yang dilakukan peneliti yaitu tahap *development* (pengembangan) pada tahap ketiga ini yaitu peneliti mendeskripsikan proses menghasilkan atau pengembangan media diorama serta

⁸³ Zainal Aqib, *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontektual*, 52.

melakukan uji validasi produk kepada tiga validator ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran dengan memberikan angket untuk mengetahui kelayakan media diorama. Pada tahap pengembangan ini yaitu mulai dari 1) pembuatan papan alas, 2) melukis pemandangan pada papan, 3) pembuatan rumput, 4) pembuatan diorama laut, 5) pembuatan diorama hutan, 6) pembuatan jalan beraspal, 7) pembuatan diorama sungai, 8) pembuatan diorama padang rumput, 9) pembuatan diorama kolam, 10) pembuatan miniatur hewan dari plastisin, 11) pembuatan diorama tundra atau diorama kutub, 11) pembuatan diorama gurun, 12) pembuatan permainan monopoli, dan yang terakhir 13) pembuatan nama media.

Tahap keempat yaitu *implementation* (implementasi) pada tahap keempat ini produk yang telah dibuat setelah melalui tahap validasi oleh ahli media, ahli materi, dan alat pembelajaran, lalu produk diimplementasikan dengan melakukan uji coba lapangan diterapkan dalam proses pembelajaran dalam kelas kepada peserta didik kelas V di MI Salafiyah Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember dengan jumlah 26 siswa. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk selama dua kali pertemuan, pada pertemuan awal atau pertemuan pertama dilakukan pengenalan media dan pendalaman materi. Pada pertemuan kedua dilakukan praktik penggunaan media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) dengan membuat kelompok sebanyak 5 kelompok dan tiap kelompoknya berjumlah 5 hingga 4 peserta didik.

Pada pertemuan pertama dan kedua yaitu penyampaian materi dan praktik penggunaan media diorama, peserta didik sangat antusias belajar suasana kelas menjadi aktif, komunikatif dan siswa merespon dengan baik dari apa yang disampaikan oleh peneliti. Dalam prinsip-prinsip pengembangan media diorama dalam kriteria pada poin 4) *useful* (berguna/bermanfaat) media diorama dapat dijadikan alat bantu guru dalam mengajar pada pembelajaran IPA materi ekosistem serta dapat digunakan peserta didik sebagai media pembelajaran interaktif secara berkelompok maupun individu, 5) *accurate* (benar dan tepat sasaran) media diorama dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sasaran yang dituju pada kelas tinggi yakni kelas V B sesuai dengan saran dan arahan dari guru kelas. 6) *legitimate* (sah dan masuk akal) media diorama ini dibuat sesuai dengan bentuk dan objek sesuai dengan penyajiannya. dan sesuai dengan karakteristik peserta didik jenjang sekolah dasar, dan 7) *structured* (runtut) penggunaan media diorama runtut mulai dari tahapan penjelasan materi sesuai dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran pada materi ekosistem beserta komponennya, melakukan kegiatan diskusi, praktik serta memainkan permainan monopoli.

Tahapan yang terakhir yaitu tahapan yang kelima yakni evaluasi (evaluasi). Pada tahapan ini peneliti mengetahui keberhasilan dalam mengembangkan produk dan sudah melalui uji coba lapangan data yang

diperoleh berupa hasil pengisian angket kelayakan dari penggunaan media melalui tanggapan respon peserta didik.

2. Kelayakan Media Pembelajaran

Menurut Amrulloh kelayakan media ditinjau dari aspek kelayakan materi (kesesuaian isi media dengan KI dan KD, dan kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran), kelayakan media (format media yakni media visual, kualitas media yang dikembangkan menggunakan bahan dapat bertahan lebih lama dan kesesuaian konsep bentuk dan warna dalam media), kelayakan pembelajaran (kesesuaian materi dan media pada proses kegiatan pembelajaran dalam penggunaan media).⁸⁴

Sebelum produk di uji coba lapangan, sebelumnya produk melalui tahap validasi ahli untuk diuji kelayakannya serta mendapatkan komentar dan saran untuk melalui tahap perbaikan dari para ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.

Media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) ini alasnya terbuat dari triplek berbentuk segitiga siku-siku tiga dimensi tampak dari luar. Media ini hanya bisa dibuka dari satu sisi saja, namun didalam dapat menggambarkan sebuah taman satwa yang dapat menunjang materi ekosistem secara nyata yang dapat dilihat dari berbagai arah.

⁸⁴ Siti Chalimah Zahro Isnadia, "Kelayakan Multimedia Pembelajaran Pada Materi Menggambar Pola Rok Untuk Siswa SMP Negeri 1 Tonjong", (Skripsi : UIN Semarang, 2016), 6

Penilaian kelayakan pengembangan media pembelajaran diorama dilakukan oleh ahli media dengan Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd., memperoleh skor penilaian 72% kategori “Valid, dapat digunakan dengan revisi kecil” skor tersebut melampaui kriteria “Layak”. Setelah melakukan revisi memperoleh skor penilaian 96% dengan kategori “Sangat Valid, dapat digunakan tanpa revisi” skor tersebut melampaui kriteria “Sangat Layak”.

Penilaian kelayakan pengembangan media pembelajaran diorama dilakukan oleh ahli materi dengan Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I., memperoleh skor penilaian 70% kategori “Cukup Valid, dapat digunakan dengan revisi besar” skor tersebut melampaui kriteria “Cukup Layak”. Setelah melakukan revisi memperoleh skor penilaian 94% dengan kategori “Sangat Valid, dapat digunakan tanpa revisi” skor tersebut melampaui kriteria “Sangat Layak”.

Penilaian kelayakan pengembangan media pembelajaran diorama dilakukan oleh ahli pembelajaran dengan Ibu Uswatun Hasanah, S.Pd.I., memperoleh skor penilaian 98% kategori “Sangat Valid, dapat digunakan tanpa revisi” skor tersebut melampaui kriteria “Sangat Layak”.

Berdasarkan dari hasil validasi kelayakan pengembangan media diorama dari ahli yakni ahli media mendapatkan hasil presentase 96%, ahli materi mendapatkan hasil presentase 94%, dan ahli pembelajaran mendapatkan hasil presentase 98%. Dengan total keseluruhan

mendapatkan nilai rata-rata 96% dapat dinyatakan kategori “Sangat Valid” dengan kriteri “Sangat Layak”. Sehingga peneliti dapat melakukan tahap uji coba lapangan kepada peserta didik kelas V B di MI Salafiyah-Syafi’iyah Pancakarya Ajung-Jember.

Selanjutnya hasil angket tanggapan penggunaan media diorama pada materi ekosistem dari angket respon peserta didik. Memperoleh skor presentase 87,3% dibulatkan menjadi 87% dengan kriteria “Sangat Layak” karena kebanyakan siswa sangat setuju dengan adanya media diorama. Sebelumnya di lembaga tersebut belum pernah belajar menggunakan media diorama, maka dengan adanya inovasi media diorama pada materi ekosistem ini mendapatkan respon aktif dan baik dari peserta didik terlebih dalam media ini dapat belajar dan bermain karena media diorama dilengkapi dengan mainan seperti hewan-hewan dan permainan monopoli. Sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan lebih termotivasi menumbuhkan semangat belajar peserta didik.

Dalam media diorama memiliki kelebihan yang dapat membantu peserta didik seperti: melihat berbagai warna yang ada dalam media diorama sehingga dapat menarik perhatian peserta didik, replika yang digunakan dapat menambah wawasan baru bagi peserta didik, objek penunjang media sesuai dengan posisinya, bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan media dapat bertahan lama sehingga

media diorama dapat digunakan dalam waktu yang panjang dan aman bagi peserta didik.⁸⁵

Maka dengan adanya penggunaan media diorama saat pembelajaran dapat memotivasi peserta didik sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik, karena dengan adanya media diorama peserta didik akan lebih fokus dalam belajar dan membuat peserta didik lebih aktif dalam merespon apa yang sudah dijelaskan oleh guru serta tidak merasa jenuh dan bosan ketika pembelajaran berlangsung. Karena dalam media diorama ini dibuat sesuai dengan karakteristik peserta didik, jadi peserta didik dapat belajar dan bermain yang masih berkaitan dengan materi ekosistem pada pembelajaran IPA sehingga dapat membuat suasana kelas menjadi aktif dan interaktif.

B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih

Lanjut

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Beberapa saran pemanfaatan dalam pengembangan media diorama

PATASWA (Papan Taman Satwa) yaitu 1) media diorama dapat dijadikan inovasi baru bagi pihak sekolah sebagai alat pengajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa 2) Peserta didik diharapkan lebih aktif dan kondusif ketika pembelajaran berlangsung.

Deseminasi produk setelah melalui validasi para ahli mengenai pengembangan media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada kelas

⁸⁵ Nurul Sapitri, Guslinda, Zufriady, Pengembangan Media Diorama Untuk Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar, *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol.10 No.6, (06 Juli 2023), 1597

V B dengan kriteria sangat layak digunakan tanpa revisi. Produk media diorama ini dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, dengan adanya pengenalan media diorama kepada pendidik dan peserta didik kelas V B dengan memberikan penjelasan terkait penggunaan media diorama yang dapat dilihat juga dengan menggunakan buku panduan atau petunjuk penggunaan media diorama agar guru dan siswa dapat menggunakan media diorama dengan baik dan benar pada proses pembelajaran berlangsung. Sehingga disarankan tidak hanya digunakan pada materi ekosistem saja tapi juga bisa digunakan pada materi yang lainnya pada pembelajaran IPA.

Peneliti berharap pengembangan media diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) ini produknya dapat dikembangkan apabila ada kekurangan dari peneliti, dan produk dapat dikembangkan dan diperluas secara materi pada pembelajaran.

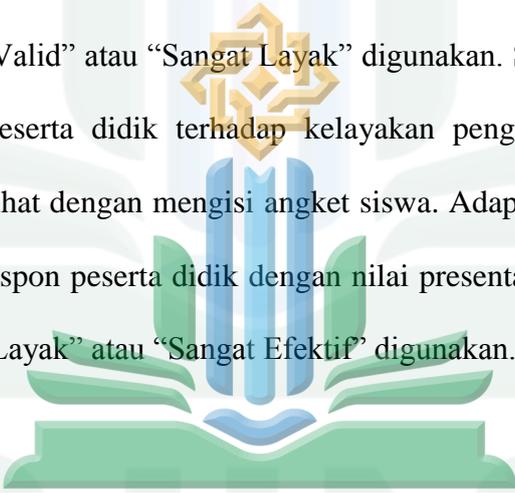
C. Kesimpulan

Pada kesimpulan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada pembelajaran IPA telah dideskripsikan dalam pembahasan diatas, kesimpulan hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan produk media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) untuk pembelajaran IPA kelas V di MI Salafyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember, telah melalui beberapa tahapan

dengan model ADDIE, yaitu : *analysis, design, development, implementation, dan evaluation.*

2. Kategori kelayakan media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada penelitian dan pengembangan ini dinyatakan sangat layak digunakan oleh ketiga validator ahli. Rata-rata presentase validasi media diorama didapatkan dari perhitungan rata-rata hasil presentase dari tiga validator ahli dengan mencapai nilai rata-rata 96% menurut kriteria “Sangat Valid” atau “Sangat Layak” digunakan. Sementara itu, hasil dari respon peserta didik terhadap kelayakan penggunaan media diorama dapat dilihat dengan mengisi angket siswa. Adapun hasil perolehan hasil angket respon peserta didik dengan nilai presentase 87% dengan kriteria “Sangat Layak” atau “Sangat Efektif” digunakan.



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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. "Pengembangan Pembelajaran Media Diorama Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Tema Lingkungan Alam Dalam Buatan Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepanjen 1 Jombang." Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016.
- Akbar, Sa'dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- A Pribadi, Benny. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat, 2009.
- Aqib, Zainal. *Model dan Strategi Pembelajaran Kontektual*. Bandung : Yrama Widya, 2013.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014.
- Cahyadi Hari, Arofah Rahmat. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model, Halaqa: Islamic Education Jurnal, Volume 03 No.1. Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2019.
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Hairi Ardiansyah, I Gede Partha Sindu, I Made Putrama. Pengembangan Video Pembelajaran PPKn Untuk Pengenalan Suku Dan Budaya Indonesia 2016 (Studi Kasus : Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Buleleng). KARMAPATI : Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika, Volume 8, No.2 (December 07 2022).
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18386>
- Humaidi, Rif'an. *Media Pembelajaran Konsep dan Implementasi*. Jember: STAIN Jember Press, 2013.
- Icha Marinda Nilasari. "Pengembangan Media Diorama Mata Pelajaran IPS Materi Perjuangan Bangsa Indonesia Masa Penjajahan Pada Siswa Kelas V SDN Tegal Gede 01 Jember". Skripsi, Universitas Jember, 2018.
- Isnadia Zahro, Chalimah Siti. " Kelayaan Multimedia Pembelajaran Pada Materi Menggambar Pola Rok Untuk Siswa SMP Negeri 1 Tonjong ". Skripsi, UIN Semarang, 2016.
- Jalinus, Nizwardi. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Kencana, 2016
- Jannah, Rodhatul. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin : ANTASARI PRESS, 2009.

- Farida Nur Kumala. *Pembelajaran IPA SD*. Malang: Ediiide Infografika. 2016.
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta : Kencana, 2020.
- Kemendikbud. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa Untuk SD/MI Kelas V Tema 5 Ekosistem (Edisi Revisi 2016)*. Jakarta: Kemendikbud Republik Indonesia, 2017.
- Kementerian Agama RI. *Qur'an Kemenag*. Jakarta: Lajnah Pantashihah Mushaf Al-Qur'an, 2022.
- Marlina, at al. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Menteri Pendidikan Nasional. Undang-Undang Reppublik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Muhtari Matun Niswah. “Pengembangan Media Diorama Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas I Tema Kegiatanku Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar”. Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2018.
- Munadi, Yudi. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada (GP) Press, 2008.
- Mushaf Al-Azhar. *Al-Qur'an dan Terjemah*. Bandung: Jabal, 2010.
- Nelly Wedyawati dan Yasinta Lisa. *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta : Deepublish Publisher (Grup Penerbit CV BUDI UTAMA), 2019.
- Nurdiawati, Ade Suci. “Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Tema IV Subtema II Kelas 1 Sekolah Dasar”. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang. 2019.
- Presiden Republik Indonesia. Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Rahmadi. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin: Antasari Press, 2011.
- Rahmat Arofah Hari Cahyadi. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. Halaqa: Islamic Education Jurnal, Volume 03 No.1. Universitas Muhammadiyah Surabaya, Indonesia. 2019. (Januari 10 2022) <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>

- Rohmah, Miftahur. “ Pengembangan Media Pembelajaran Reading And Listening Menggunakan Platform Blogging Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam 02 Bades Kabupaten Lumajang ”. Skripsi, UIN KHAS Jember, 2022.
- Sadiman, Arief, et al. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada. 2012.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada, 2009.
- Setyosari ,Punaji. *Metode Penilaian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prena Media Group, 2015.
- Siddiq, et al. *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*. Jakarta : Dirjen Pendidikan Tinggi Kementian Pendidikan Nasional, 2008.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit Sinar Baru Algesindo, 2011.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2019.
- Suherman, Erman. *Hakikat Pembelajaran, Educare* : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Vol. 4 No. 2 (Desember 10, 2022) <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/44>
- Sukarman, dkk. *Landasan Pedagogik: Teori dan Kajian*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Susilana, Rudi. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung : CV. WACANA PRIMA, 2009.
- Tim Penyusun. *Pedoman Karya Tulis Ilmiah*. Jember: UIN Kiai Achmad Siddiq Jember, 2021.
- Wahidar, Nisfi. “Pengembangan Media Diorema 3 Dimensi Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bunulrejo 3 Malang”. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018.
- Widi Wisudawati, Asih dan Eka Sulistyowati. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Wuryanto, Rosid. *Buku Pengayaan Tema 5 Ekosistem Untuk SD/MI Kelas 5*. Karanganyar: CV. Keluarga Mandiri, 2018.

Yayan Alpian et al. Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. Jurnal Buana Pengabdian I, no. I (Desember, 02, 2022)
<https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v1i1.581>

Zakiyati, Puji. “ Pengembangan Media Diorama Sub Tema Manusia Dan Lingkungan Kelas V Di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya ”. Skripsi, IAIN Palangka Raya, 2020.

Zufriady, Guslinda, Nurul Sapitri. Pengembangan Media Diorama Untuk Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol.10 No.6. 2021 (06 Juli 2023)
<http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v10i6.8556>

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



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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Umi Rosidania
NIM : T20194051
Program Studi : 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 di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

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

Jember, 17 Juni 2023
Saya yang menyatakan



Umi Rosidania
NIM T20194051

LAMPIRAN 1

MATRIK PENELITIAN

Judul	Variabel	Sumber Data	Metode Penelitian	Tujuan Penelitian
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA PATASWA (PAPAN TAMAN SATWA) PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH SALAFIYAH – SYAFI'YAH PANCAKARYA AJUNG-JEMBER	Media Pembelajaran Diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) Pembelajaran IPA Kelas V	1. Validasi Ahli : Validasi ahli media, validasi ahli materi, validasi pembelajaran 2. Informan guru dan siswa kelas V B MI Salafiyah – Syafi'iyah 3. Subjek penelitian siswa kelas V B MI Salafiyah – Syafi'iyah	1. Jenis Penelitian : Penelitian dan pengembangan 2. Prosedur penelitian : Model ADDIE 3. Subjek Penelitian : Siswa kelas V B MI Salafiyah-Syafi'iyah 4. Metode Pengumpulan Data: Observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi 5. Metode Analisis Data : kualitatif dan kuantitatif Deskriptif untuk hasil validasi dan data hasil belajar serta respon peserta didik	1. Menghasilkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk digunakan sebagai pembelajaran tematik Tema 5 Ekosistem pada muatan IPA untuk peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah-Syafi'iyah Ajung-Jember 2. Menguji kelayakan media pembelajaran diorama PATASWA (Papan Taman Satwa) pada mata pelajaran IPA pokok bahasan “Ekosistem” di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah-Syafi'iyah Pancakarya Ajung-Jember

LAMPIRAN 3

Dokumentasi wawancara dengan kepala sekolah



Dokumentasi observasi dan wawancara kegiatan pembelajaran dikelas



Dokumentasi wawancara dengan guru kelas V



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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://fik.uinkhas-jember.ac.id](http://fik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-0774/ln.20/3.a/PP.009/05/2023
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Uswatun Hasanah, S.Pd.I
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 Uswatun Hasanah, S.Pd.I untuk menjadi Validator Ahli Pembelajaran, mahasiswa atas nama :

NIM : T20194051
Nama : UMI ROSIDANIA
Semester : Semester sepuluh
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Diorama PATASWA "Papan Taman Satwa" Pada Pembelajaran IPA Kelas V Di MI Salafiyah-Syafiyah Ajung Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 20 Mei 2023

an, Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



LAMPIRAN 7

Dokumentasi jurnal kegiatan penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI MI SALAFIYAH-SYAFTIYAH AJUNG-JEMBER

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf
1.	Selasa, 3 Januari 2023	Izin akan melakukan penelitian di MI Salafiyah-Syaftiyah Ajung-Jember Bapak H. Mukhlis S Pd I	
2.	Selasa, 3 Januari 2023	Mesra dan pembelajaran IPA di kelas V dan wawancara dengan guru wali kelas V di MI Salafiyah-Syaftiyah Ajung-Jember Ibu Uswatun Hasanah, S Pd I	
3.	Kamis, 11 Mei 2023	Penyerahan surat izin penelitian kepada kepala sekolah dan wawancara Bapak H. Mukhlis S Pd I	
4.	Kamis, 16 Mei 2023	Observasi dan wawancara dengan guru wali kelas V Ibu Uswatun Hasanah, S Pd I	
5.	Sabtu, 20 Mei 2023	Validasi media dicerna PATASWA "Papan Taman Sarwa" sebagai ahli pembelajaran Ibu Uswatun Hasanah S Pd I	
6.	Rabu, 24 Mei 2023	Pemilihan media media dicerna PATASWA "Papan Taman Sarwa" di kelas V MI Salafiyah-Syaftiyah Ajung-Jember	
7.	Sabtu, 27 Mei 2023	Pengisian data angket respon	

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

		peserta didik kelas V	
8	Sabtu, 27 Mei 2023	Wawancara dengan guru wali kelas dan siswa V mengenai pendapat media diorama PATASWA "Papan Taman Satwa"	
9	Selasa, 6 Juni 2023	Permohonan surat selesai penelitian di sekolah	



Jember, 6 Juni 2023

Kepala Mj Salafiyah-Syafi'iyah Ajung Jember

H. Mukhlis, S.Pd.I
NIP.

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

LAMPIRAN 8

Dokumentasi angket validasi ahli media sebelum revisi

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

**“ PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA PATASWA
“PAPAN TAMAN SATWA” PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V DI
MI SALAFIYAH – SYAFI’IYAH AJUNG – JEMBER ”**

1. Identitas Validator

Nama : M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.
NIP : 199210132019031006
Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Alamat Instansi : Jl. Mataram No.1, Karang Mluwo, Mangli, Kec.
Kaliwates, Kab. Jember, Jawa Timur 68136

2. Petunjuk Penilaian

Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu melihat media pembelajaran terlebih dahulu.

Skor penilaian terhadap Media Pembelajaran Diorama PATASWA “Papan Taman Satwa” Materi IPA tentang “Komponen Ekosistem” dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia sesuai ketentuan berikut :

- SS = Sangat Setuju (diberi skor 5)
- ST = Setuju (diberi skor 4)
- RG = Ragu-ragu (diberi skor 3)
- TS = Tidak Setuju (diberi skor 2)
- STS = Sangat Tidak Setuju (diberi skor 1)

3. Angket

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

No.	Aspek Penilaian	S	RG	TS	STS
1.	Kesesuaian media diorama pada materi Ekosistem	✓			
2.	Tampilan media diorama menarik menampilkan unsur tiga dimensi		✓		
3.	Ukuran media diorama sudah tepat dan media terlihat jelas	✓			

4.	Tata letak penempatan replika yang digunakan media diorama tepat	✓			
5.	Bahan penyusun media awet dan mudah didapat	✓			
6.	Isi buku panduan penggunaan terlihat jelas			✓	
7.	Pemilihan dan penggunaan variasi warna media diorama menarik		✓		
8.	Tampilan media diorama sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V SD/MI	✓			
9.	Media diorama mudah dibawa dan aman digunakan siswa	✓			
10.	Secara keseluruhan media diorama layak digunakan pada pembelajaran	✓			

4. Saran dan Komentar

- Memberi lebih banyak buku panduan untuk siswa.
 - Menambahkan halaman dan tampilan yang lebih menarik.

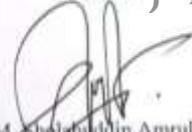
5. Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Validator JEMBER


 M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.
 NIP. 199210132019031006

Penilai


 Umi Rosidania
 NIM. T20194051

Dokumentasi angket validasi ahli media sesudah revisi

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

**“ PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA PATASWA
“PAPAN TAMAN SATWA” PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V DI
MI SALAFIYAH – SYAFTIYAH AJUNG – JEMBER “**

1. Identitas Validator

Nama : M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.
 NIP : 199210132019031006
 Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
 Alamat Instansi : Jl. Mataran No.1, Karang Mluwo, Mangli, Kec.
 Kaliwates, Kab. Jember, Jawa Timur 68136

2. Petunjuk Penilaian

Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu melihat media pembelajaran terlebih dahulu.

Skor penilaian terhadap Media Pembelajaran Diorama PATASWA “Papan Taman Satwa” Materi IPA tentang “Komponen Ekosistem” dengan memberikan tanda checklist (v) pada kolom yang tersedia sesuai ketentuan berikut :

a. SS = Sangat Setuju diberi skor 5
 b. ST = Setuju diberi skor 4
 c. RG = Ragu-ragu diberi skor 3
 d. TS = Tidak Setuju diberi skor 2
 e. STS = Sangat Tidak Setuju diberi skor 1

3. Angket

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
1.	Kesesuaian penyajian materi dalam media diorama dengan kompetensi dasar	✓				
2.	Kesesuaian materi yang disampaikan dalam media diorama dengan indikator	✓				

3.	Kesesuaian media diorama dengan tujuan pembelajaran	✓				
4.	Kesesuaian isi materi dengan media diorama	✓				
5.	Media diorama dapat memudahkan dalam hal menyampaikan materi	✓				
6.	Media diorama memudahkan dalam hal memahami materi yang disajikan		✓			
7.	Media diorama terlihat jelas	✓				
8.	Tampilan media diorama sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V SD/MI	✓				
9.	Replika yang digunakan dalam media diorama dapat menambah pengetahuan		✓			
10.	Secara keseluruhan media diorama layak digunakan pada pembelajaran	✓				

4. Saran dan Komentar

.....

.....

.....

.....

5. 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, 6 - April 2023

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

M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.
 NIM. 199210132019031006

Umi Rosidania
 NIM. T20194051

KH ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

LAMPIRAN 9

Dokumentasi angket validasi ahli materi sebelum revisi

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

" PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA PATASWA "PAPAN TAMAN SATWA" PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V DI MI SALAFIYAH – SYAFI'YAH AJUNG – JEMBER "

1. Identitas Validator

Nama : Muhammad Suwigno Prayogo, M.Pd.I
NIP : 198610022015032603
Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Alamat Instansi : Jl. Mataram No.1, Nuring Mluwo, Mangli, Kec. Kaliwates, Kab. Jember, Jawa Timur 68136

2. Petunjuk Penilaian

Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu melihat media pembelajaran terlebih dahulu. Skor penilaian terhadap Media Pembelajaran Diorama PATASWA "Papan Taman Satwa" Materi IPA tentang "Komponen Ekosistem" dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai ketentuan berikut :

a. SS = Sangat Setuju diberi skor 5
b. ST = Setuju diberi skor 4
c. RG = Ragu-ragu diberi skor 3
d. TS = Tidak Setuju diberi skor 2
e. STS = Sangat Tidak Setuju diberi skor 1

3. Angket

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

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS
1.	Kesesuaian penyajian materi dalam media diorama dengan kompetensi dasar		✓			
2.	Kesesuaian materi yang disampaikan dalam media diorama dengan indikator		✓			
3.	Kesesuaian media diorama dengan tujuan			✓		

JEMBER

	pembelajaran				
4.	Kesesuaian isi materi dengan media diorama	✓			
5.	Media diorama dapat memudahkan dalam hal menyampaikan materi		✓		
6.	Media diorama memudahkan dalam hal memahami materi yang disajikan		✓		
7.	Media diorama terlihat jelas		✓		
8.	Tampilan media diorama sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V SD/MI	✓			
9.	Replika yang digunakan dalam media diorama dapat menambah pengetahuan		✓		
10.	Secara keseluruhan media diorama layak digunakan pada pembelajaran	✓			

4. Saran dan Komentar

1. Relara Materi sudah sesuai
2. Ubah dan ahir ukuran Font Arial / Comic sen 11 - 13
3. Soal Review tambahkan titik dan soal Pemahaman Masing
4. Buku Panduan / Materi Usman dan Peleka Bude juga
5. Buat buku Panduan / Materi Usman dan Peleka Bude juga ada soal (3-t soal per buku Materi)

5. 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, 13 April 2023

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 Validator Peneliti
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Muhammad Suwigno Prayogo, M.Pd.I
 NIP. 198610022015032003

Umi Rosidania
 NIM. T20194051

KH. ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Dokumentasi angket validasi ahli materi sesudah revisi

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

“ PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA PATASWA “PAPAN TAMAN SATWA” PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V DI MI SALAFIYAH – SYAFIYAH AJUNG – JEMBER ”

1. Identitas Validator

Nama : Muhammad Suwigno Prayogo, M.Pd.I
NIP : 198610022015032003
Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Alamat Instansi : Jl. Mataram No.1, Karang Mluwo, Mangli, Kec. Kaliwates, Kab. Jember, Jawa Timur 68136

2. Petunjuk Penilaian

Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu melihat media pembelajaran terlebih dahulu. Skor penilaian terhadap Media Pembelajaran Diorama PATASWA “Papan Taman Satwa” Materi IPA tentang “Komponen Ekosistem” dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai ketentuan berikut:

- SS = Sangat Setuju (diberi skor 5)
- ST = Setuju (diberi skor 4)
- RG = Ragu-ragu (diberi skor 3)
- TS = Tidak Setuju (diberi skor 2)
- STS = Sangat Tidak Setuju (diberi skor 1)

3. Angket

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS
1.	Kesesuaian pengembangan materi dalam media diorama dengan kompetensi dasar		✓			
2.	Kesesuaian materi yang disampaikan dalam media diorama dengan indikator		✓			
3.	Kesesuaian media diorama dengan tujuan			✓		

	pembelajaran						
4.	Kesesuaian isi materi dengan media diorama	✓					
5.	Media diorama dapat memudahkan dalam hal menyampaikan materi	✓					
6.	Media diorama memudahkan dalam hal memahami materi yang disajikan		✓				
7.	Media diorama terlihat jelas	✓					
8.	Tampilan media diorama sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V SD/MI	✓					
9.	Replika yang digunakan dalam media diorama dapat menambah pengetahuan		✓				
10.	Secara keseluruhan media diorama layak digunakan pada pembelajaran	✓					

4. Saran dan Komentar,
*Selara materi dan isi sudah ditulis sesuai kekelompokan
 sesuai arahan, gambar-gambar dan font teks
 tulisan juga sudah ditulis dan dicetak.
 Silahkan bisa lanjut untuk diuji cobakan.*

5. 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, 18 April 2023

Validasi Peneliti

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I.
 NIP. 198610022015032003

Umi Rosidania
 NIM. T20194051

KH. ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

LAMPIRAN 10

Dokumentasi angket validasi ahli pembelajaran

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

" PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA PATASWA "PAPAN TAMAN SATWA" PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V DI MI SALAFIYAH – SYAFIYAH AJUNG – JEMBER "

1. Identitas Validator

Nama : Uswatun Hasanah, S.Pd.I
 NIP : —
 Satuan Pendidikan : MI Salafiyah-Syafi'iyah
 Alamat Instansi : Jl. Cendrawasih No. 59 Dusun Kresek, Desa Pancakarya, Kec. Ajung, . Kab. Jember, Jawa Timur 68135

2. Petunjuk Penilaian

Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu melihat media pembelajaran terlebih dahulu. Skor penilaian terhadap Media Pembelajaran Diorama PATASWA "Papan Taman Sarwa" Materi IPA tentang "Komponen Ekosistem" dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia sesuai ketentuan berikut :

a. SS = Sangat Setuju diberi skor 5
 b. ST = Setuju diberi skor 4
 c. RG = Ragu-ragu diberi skor 3
 d. TS = Tidak Setuju diberi skor 2
 e. STS = Sangat Tidak Setuju diberi skor 1

3. Angket

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

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS
1.	Kesesuaian isi materi dengan KI dan KD	✓				
2.	Kesesuaian media diorama dengan tujuan pembelajaran	✓				
3.	Kemudahan menggunakan media diorama		✓			

4.	Media diorama dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran materi Ekosistem	✓			
5.	Media diorama sesuai dengan kebutuhan siswa	✓			
6.	Media diorama menambah pengetahuan siswa	✓			
7.	Media diorama dapat menarik perhatian siswa	✓			
8.	Media membantu siswa dalam memahami materi	✓			
9.	Media dapat digunakan oleh guru dan peserta didik	✓			
10.	Media meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan	✓			

4. Saran dan Komentar

Medianya sangat bagus dan sangat membantu ser ter sangat menarik siswa, membuat siswa untuk mendapat pengalaman belajar.
Namun pembuatan media ini tergolong mahal.

5. 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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI 17-Mei-2023

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

U. Hasanah

Uswatun Hasanah, S.Pd.I
NIP.

U. Rosidania

Umi Rosidania
NIM. T20194051

KH. ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN 11

Dokumentasi angket respon peserta didik

INSTRUMEN LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK

“ PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA PATASWA “PAPAN TAMAN SATWA” PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V DI MI SALAFIYAH – SYAFIYAH AJUNG – JEMBER “

Nama AURAPUENI
 Kelas 6
 Nomor Absen 12
 Satuan Pendidikan MI Salafiyah-Syafiyah
 Alamat Instansi Jl. Cendrawasih No.39 Dusun Kresek, Desa Pancakarya, Kec. Ajung., Kab. Jember, Jawa Timur 68135

Isilah tabel dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai ketentuan berikut

a. SS = Sangat Setuju diberi skor 5
 b. ST = Setuju diberi skor 4
 c. RG = Ragu-ragu diberi skor 3
 d. TS = Tidak Setuju diberi skor 2
 e. STS = Sangat Tidak Setuju diberi skor 1

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS
1.	Saya suka bentuk dan warna media diorama PATASWA “Papan Taman satwa”		✓			
2.	Saya suka media diorama PATASWA “Papan Taman satwa” karena media mudah digunakan	✓				
3.	Saya senang belajar menggunakan media diorama PATASWA “Papan Taman		✓			

	satwa"					
4.	Saya dapat memahami materi dengan mudah melalui media diorama PATASWA "Papan Taman satwa"		✓			
5.	Saya tidak kesulitan menggunakan media diorama PATASWA "Papan Taman satwa"			✓		
6.	Saya tidak bosan dengan media diorama PATASWA "Papan Taman satwa"	✓				
7.	Saya pernah belajar menggunakan media diorama PATASWA "Papan Taman satwa"	✓				
8.	Saya ingin mempelajari materi lebih dalam dengan menggunakan media diorama PATASWA "Papan Taman satwa"				✓	
9.	Saya menyukai media diorama PATASWA "Papan Taman satwa" karena termotivasi untuk belajar					✓
10.	Saya tertarik belajar menggunakan media diorama PATASWA "Papan Taman satwa"					

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

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN 12

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : MI Salafiyah-Syafi'iyah
Kelas / Semester : 5 / 2
Tema : 5 (Ekosistem)
Sub Tema : 1 (Komponen Ekosistem)
Pembelajaran Ke : 2
Muatan Pelajaran : IPA
Alokasi Waktu : 3 JP x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

• IPA

Kompetensi Dasar	Indikator
3.5 Menganalisa hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.	3.5.1 Menelaah hubungan antar komponen ekosistem dan jenis-jenis ekosistem. (HOTS, C4)
	3.5.2 Mengkategorikan hewan-hewan berdasarkan jenis makanannya. (HOTS, C6)
	3.5.3 Menelaah daur hidup hewan.

	(HOTS, C4)
4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem	<p>4.5.1 Menguraikan secara lisan hasil identifikasi tentang hubungan antar ekosistem dengan menyebutkan hewan maupun tumbuhan dalam jenis-jenis ekosistem dengan benar. (HOTS, P4)</p> <p>4.5.2 Mengembangkan secara lisan klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya secara benar. (HOTS, P4)</p> <p>4.5.3 Merangkaikan daur hidup hewan lingkungan sekitar berdasarkan kelompok metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna. (HOTS, P4)</p>

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan mengamati media diorama, peserta didik mampu menelaah hubungan antar ekosistem dan jenis-jenis ekosistem dengan benar. (HOTS, C4, Communication, and Critical thinking)
2. Melalui kegiatan mengamati media diorama, peserta didik mampu mengkategorikan hewan-hewan berdasarkan jenis makanannya dengan benar. (HOTS, C6, Communication and Critical thinking)
3. Melalui kegiatan media diorama, peserta didik mampu menelaah hewan berdasarkan daur hidupnya dengan benar. (HOTS, C4, Communication and Critical thinking)
4. Dengan kegiatan mengamati dan berdiskusi, peserta didik mampu menguraikan secara lisan hasil identifikasi hubungan antar ekosistem dengan menyebutkan hewan maupun tumbuhan dan jenis-jenis ekosistem dengan benar secara berkelompok (HOTS, P4, Communication, Collaboration, Creative and Critical thinking - 4C, Integrasi)
5. Dengan kegiatan berdiskusi, peserta didik mampu mengembangkan secara lisan klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya secara benar baik secara individu maupun berkelompok (HOTS, P5, Communication, Creative and Critical thinking - 4C, Integrasi)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

6. Dengan kegiatan diskusi, mampu merangkaikan proses daur hidup hewan dilingkungan sekitar berdasarkan kelompoknya yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna dengan benar. (HOTS, P4, Communication, Creative and Critical thinking - 4C, Integrasi)

D. MATERI PELAJARAN (Terlampir)

1. Jenis-jenis Ekosistem
2. Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya (Karnivor, Herbivor, Omnivor)
3. Daur Hidup Hewan

E. SUMBER BELAJAR, MEDIA PEMBELAJARAN DAN BAHAN AJAR

1. SUMBER BELAJAR

- Buku Pedoman Guru Tema 5 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- Buku siswa Tema 5 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- Lingkungan sekitar

2. MEDIA PEMBELAJARAN

- Media Diorama PATASWA "Papan Taman Satwa"
- Teks bacaan tentang Ekosistem dan Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya

3. BAHAN AJAR

- LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

F. PENDEKATAN & METODE

- 1) Pendekatan : Scientific Approach
Langkah-langkah pendekatan Scientific
a. Mengamati
b. Menanya
c. Mengumpulkan Informasi / mencoba
d. Menalar / mengasiasi
e. Mengkomunikasikan

- 2) Model Pembelajaran : Discovery Learning

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Langkah-langkah Discovery Learning

- a. Pemberian Rangsangan (*Stimulation*)
- b. Pernyataan/identifikasi masalah (*Problem Statement*)
- c. Pengumpulan data (*Data Collection*)
- d. Pengolahan data (*Data Processing*)
- e. Pembuktian data menarik kesimpulan/generalisasi (*Generalization*)

3) Metode Pembelajaran : Pengamatan, Diskusi, dan Tanya Jawab

G. Penguatan Pendidikan Karakter yang Diharapkan

Religius, Nasionalis, Mandiri, Gotong royong dan Integritas

H. Kegiatan Pembelajaran

I. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	Kegiatan Pendahuluan	
Orientasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan memberikan salam. (Communication-4C) 2. Kelas dilanjutkan dengan berdoa. (Religius-PPK) 3. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. (Integritas-PPK) 4. Menyanyikan Lagu Nasional Garuda Pancasila (Nasionalisme-PPK) 5. Siswa memeriksa kesiapan diri, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran (Kemandirian-PPK) 	2 Menit
Apersepsi	<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru mengajak siswa untuk mengingat materi sebelumnya yaitu Tema 5 (Ekosistem) Subtema 1 (Komponen Ekosistem) Pembelajaran Ke-1 <ol style="list-style-type: none"> a) Apakah kalian ingat materi apa saja yang sudah kalian pelajari? <p>Jawaban:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Mempelajari tentang ekosistem yaitu hubungan timbal balik makhluk hidup dengan lingkungannya. b) Mempelajari tentang komponen utama dalam ekosistem yaitu 	1 Menit

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

	<p>komponen biotik (manusia, hewan, dan tumbuhan) dan abiotik (cahaya matahari, udara, air, batu, dll)</p> <p>c) Mempelajari tentang jenis makanan hewan yaitu tumbuhan dan makanan berupa hewan</p> <p>7 Guru memberikan apresiasi siswa yang aktif menjawab dan memberikan semangat untuk peserta didik lainnya</p>	
Motivasi	<p>8 Guru memberikan informasi mengenai tema yang akan dibelajarkan yaitu Tema 5 (Ekosistem) SubTema 1 tentang (Komponen Ekosistem) Pembelajaran Ke-2 (Communication-4C)</p> <p>9 Guru memberikan gambaran mengenai tujuan belajar yang akan dipelajari. (Communication-4C)</p> <p>a. Menelaah hubungan antar ekosistem dan jenis-jenis ekosistem.</p> <p>b. Mengkategorikan hewan-hewan berdasarkan jenis makanannya.</p> <p>c. Menelaah hewan berdasarkan daur hidupnya dengan benar.</p> <p>d. Mengurakan secara lisan hasil identifikasi tentang hubungan antar ekosistem dengan menyebutkan hewan maupun tumbuhan dalam jenis-jenis ekosistem dengan benar.</p> <p>e. Mengetambungkan secara lisan klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya secara benar.</p> <p>f. Merangkakan proses daur hidup hewan dengan menggunakan sekam berdasarkan kelompoknya yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna dengan benar.</p> <p>10 Guru melakukan "Repek Semangat"</p> <p>Kegiatan Inti</p>	1 Menit
Pemberian Rangsangan	11 Guru mengawali pembelajaran dengan	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

KH ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

<i>(Stimulation)</i>	<p>menunjukkan sebuah media diorama tentang komponen ekosistem.</p> <p>12. Peserta didik diminta untuk memperhatikan</p> <p>13. Selanjutnya, guru merangsang rasa keingintahuan siswa dengan mengajukan pertanyaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Ekosistem dibagi menjadi berapa? Sebutkan! Jenis makanan hewan apa saja? Hewan-hewan apa saja yang menempati lingkungan tersebut? <p>14. Peserta didik diminta untuk memberikan tanggapannya sesuai pengetahuan yang dimiliki (Critical Thinking and Communication-4C)</p>	35 Menit
Pernyataan/identifikasi masalah <i>(Problem Statement)</i>	<p>15. Kemudian guru melanjutkan memberikan penjelasan disertai dengan media diorama tentang komponen ekosistem yang ada di lingkungan sekitar, penjelasan tentang pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya, dan daur hidup hewan di lingkungan sekitar. (Communication)</p> <p>16. Peserta didik dapat mengamati, memahami, dan mendengarkan penjelasan guru dengan baik. (Communication, Collaboration, Critical thinking -4C, Integrasi)</p>	
Pengumpulan data <i>(Data Collection)</i>	<p>17. Guru membuat kelompok kecil yaitu 4-5 kelompok yang setiap kelompoknya berjumlah 5-6 orang. (Collaboration)</p> <p>18. Peserta didik diberi pengarahan oleh guru mengenai kegiatan yang akan dilakukan oleh kelompok</p> <p>19. Guru membagikan miniatu hewan, 3 kertas kosong, dan buku petunjuk pengajaran media pada setiap kelompok</p> <p>20. Dilanjutkan dengan mengarahkan peserta didik untuk mulai berdiskusi bersama kelompoknya untuk membuat pertanyaan mengenai komponen</p>	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

	<p>ekosistem, penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, dan daur hidup hewan.</p> <p>21. Kemudian peserta didik mengisi kertas kosong yang diberikan oleh guru untuk memuliskan pertanyaan (Critical Thinking, Collaboration - 4C)</p> <p>22. Guru mengawasi jalannya diskusi dengan berjalan mendekati peserta didik.</p> <p>23. Setelah selesai berdiskusi dan membuat pertanyaan, lalu kertas dikumpulkan kepada guru di depan kelas.</p> <p>24. Guru memberikan apresiasi kepada setiap kelompok yang telah membuat pertanyaan dan maju kedepan.</p>	
Pengolahan data (<i>Data Processing</i>)	<p>1. Kemudian dilanjutkan dengan bermain bersama menggunakan media "monopoli komponen ekosistem"</p> <p>2. Guru mempersilahkan setiap anggota kelompok satu-persatu untuk maju di depan kelas</p> <p>3. Lalu peserta didik memainkan monopoli ekosistem dengan melemparkan dadu dan menjalankan pion sesuai angka yang ada pada dadu</p> <p>4. Kemudian peserta didik melakukan perintah sesuai dengan buku petunjuk penggunaan dan tampil di depan kelas (Critical thinking-4C)</p> <p>5. Begitu pun dimainkan hingga kotak dalam permainan habis dan permainan berakhir</p> <p>6. Bagi kelompok yang memiliki bintang terbanyak akan mendapat gift atau hadiah dari guru.</p>	
Pembinaan minat, keimanan, generalisasi (<i>Generalization</i>)	<p>Setelah itu peserta didik diberikan soal melalui LKPD untuk dikerjakan</p> <p>8. Jika membacakan soal peserta didik dan guru mengumulkan hasil diskusi tentang materi kebersamaan dalam kebersamaan, seperti:</p> <p>a. Apa yang dimaksud ekosistem?</p> <p>b. Berapa jumlah ekosistem?</p> <p>Sebutkan jenis-jenis ekosistem</p>	

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

	<p>yang ada di dunia!</p> <p>e. Apa saja jenis makanan hewan?</p> <p>d. Jelaskan pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya!</p> <p>e. Apa yang dimaksud daur hidup pada hewan?</p> <p>f. Jelaskan macam-macam daur hidup pada hewan!</p> <p>(Communication, Critical thinking, Collaborative, Mandiri)</p>	
	<p>Kegiatan Penutup</p> <p>9. Guru bersama-sama dengan peserta didik melakukan kegiatan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung:</p> <p>a. Apakah dapat dipahami pembelajaran pada hari ini ?</p> <p>b. Bagaimana perasaan selama pembelajaran? (Communication -4C)</p> <p>10. Guru menutup pembelajaran sebagai kegiatan akhir. Kemudian peserta didik diarahkan untuk berdoa dan diakhiri dengan salam. (Religius-PPK)</p>	1 Menit

J. PENILAIAN

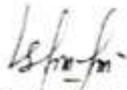
1. Penilaian Sikap : Observasi
Instrumen Penilaian : Rubrik penilaian sikap spiritual dan sosial
2. Penilaian Pengetahuan :
Instrumen Penilaian :
 - Tes lisan
 - Tes tulis melalui (LKPD)
 - Jenis-jenis ekosistem
 - Pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan
 - Daur hidup hewan
3. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja
Instrumen Penilaian :
 - Mengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanan

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

KH ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Jember, 24-05-2023

Mengetahui
Guru Kelas



Uswafun Hasanah, S.Pd.
NIP.

Peneliti



Umi Rosidania
NIM. T20194051



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

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

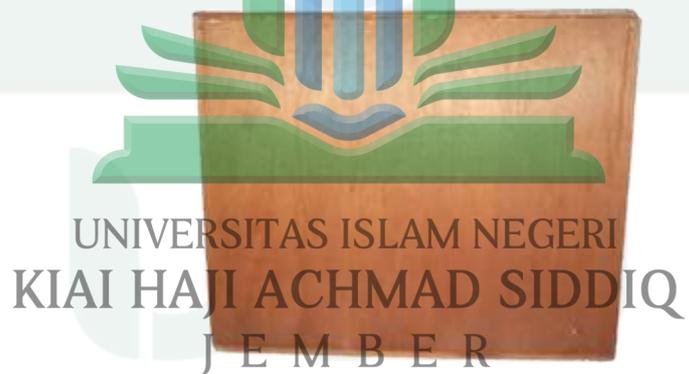
LAMPIRAN 13

Dokumentasi media pembelajaran diorama PATASWA “Papan Taman Satwa”

Dokumentasi media bagian depan



Dokumentasi media bagian belakang



Dokumentasi media bagian samping



Dokumentasi media bagian atas



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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN 14

Dokumentasi uji coba produk



Dokumentasi pengisian angket respon peserta didik



Dokumentasi wawancara dengan peserta didik



LAMPIRAN 15

Transkrip Wawancara

A. Wawancara dengan guru kelas

1. Apa saja fasilitas pendukung pembelajaran yang ada di sekolah?

“Fasilitas pendukung disekolah ada proyektor, biasanya digunakan untuk kegiatan rapat dan pembelajaran di kelas secara bergantian. Namun untuk saat ini proyekturnya bermasalah jadi tidak bisa digunakan“

2. Media apa saja yang pernah digunakan dalam proses pembelajaran IPA?

“Media yang sering digunakan pada pembelajaran IPA maupun pembelajaran yang lainnya biasanya dengan gambar-gambar yang di cetak sendiri oleh guru, buku siswa, papan tulis, media seadanya melalui lingkungan sekolah, pernah juga belajar melalui video yang diputar dengan laptop”

3. Apa saja kendala-kendala yang dialami pada proses pembelajaran?

“Kendala sering yang dihadapi dalam proses pembelajaran biasanya anak-anak sulit untuk fokus kalau tidak adanya media. Sedangkan disekolah adanya media sangat terbatas, faktor penghambatnya waktu, biaya dan kurangnya sarana dari sekolah”

4. Bagaimana proses pembelajaran pada materi ekosistem?

“Pada materi ekosistem lalu kebanyakan berfikir abstrak karena tidak adanya media terkadang memenggunakan gambar-gambar dan video. Pernah tahun lalu belajar diluar sekolah, misalnya, ketika olahraga di lapangan luar sekolah jadi mampir ke sungai melihat seperti apa ekosistem sungai, karena posisi lapangan dekat dengan sungai, itupun kalau sempat kalau tidak hanya belajar menggunakan gambar-gambar saja”

5. Apakah pernah melakukan praktik pada materi ekosistem?

“Pada materi ekosistem ini waktu itu menggunakan video memutar menggunakan laptop untuk materi yang tidak bisa dijangkau seperti macam-macam ekosistem. Lebih sering kegiatan mengamati melalui lingkungan sekitar sekolah atau rumah untuk tugas anak-anak, tidak dengan adanya praktik. Pernah praktik pada materi perubahan wujud benda, biasanya anak-anak membawa bahan-bahan seperti es batu, gelas dan sebagainya”

6. Bagaimana mengenai karakteristik peserta didik ketika pembelajaran berlangsung?

“Untuk karakteristik anak-anak sendiri cenderung suka belajar dengan adanya media yang daya tariknya menarik, bisa bergerak seperti belajar

melihat dalam video, benda yang terlihat nyata dan bisa digenggam seperti kegiatan praktik, terlebih anak-anak suka sekali dengan adanya permainan “

7. Apakah sebelumnya pernah belajar menggunakan media diorama?

“Belum pernah, dan bahkan belum tau seperti apa media diorama itu. Tetapi jika media diorama bisa dikembangkan dalam materi ekosistem boleh di uji coba”

8. Bagaimana tanggapan dan saran ibu ketika proses implementasi media diorama?

“Sudah bagus, penjelasan mudah dipahami anak-anak jadi termotivasi antusias belajar. Saya lihat anak-anak sangat fokus dalam pembelajaran tadi dengan adanya media diorama yang menarik. Dalam penggunaannya juga terdapat praktik seperti mengelompokkan hewan menurut habitatnya atau pengelompokannya dengan menggunakan hewan-hewan yang baru dilihat dapat menambah pengetahuan baru bagi siswa. Kalau bisa media ini lebih dikembangkan lagi untuk materi lain, saya lihat media ini bisa untuk materi proses terjadinya hujan“

B. Wawancara dengan peserta didik

1. Bagaimana perasaan kalian ketika belajar menggunakan media diorama?

“Senang sekali, medianya bagus banget ada hewannya dan pion monopolinya lucu “

2. Apakah sebelumnya kalian pernah belajar menggunakan media diorama?

“Tidak pernah, soalnya baru lihat media itu dan disekolah tidak ada media seperti itu“

3. Apakah kalian kesulitan menggunakan media diorama?

“Tidak kesulitan, penjelasan dari penggunaan media dapat dipahami “

4. Bagian mana yang kalian sukai dari media diorama?

“Bagian yang saya sukai ada mainannya dan bagian permainan monopolinya“

5. Ketika pembelajaran IPA apakah pernah belajar praktik?

“Pernah belajar praktek tapi praktiknya tidak di sekolah tapi di rumah dibuat pr, biasanya disekolah cuman membawa bahannya saja“

6. Apakah ketika materi ekosistem kalian pernah belajar diluar kelas atau diluar sekolah?

“Tidak tenang belajarnya selalu di dalam kelas menggunakannya gambar-gambar sama video itu“

LAMPIRAN 16



**YPDS SALAFIYAH SAFI'YAH AL-MUKMIN
MI SALAFIYAH SYAFIIYAH**

AKTE NOTARIS : BAMBANG HERMANTO, SH. No. 09/2015
AHU-0005788, AHLH.01.04 Tahun 2015

Alamat : Jl. Cendrawasih No.39 Kresek Pancakarya Ajung Jember 48175
E-mail : salafiyahsyafiiyah@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 49/MISS/012/130/VI/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MUKHIBAT S.Pd.I
Alamat : Jl. Cendrawasih No.39 Kresek Pancakarya Ajung Jember
Jabatan : Kepala Madrasah
Unit Kerja : MI Salafiyah Syafi'iyah Pancakarya Ajung

Menerangkan dengan Sebenarnya :

Nama : UMI ROSIDANLA
NIM : T20194051
Semester : 8 (delapan)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kyai Haji Achmad Siddiq
Jember
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Diorama PATASWA
"Papan Taman Satwa" Pada Pembelajaran IPA Kelas V Di
MI Salafiyah Syafi'iyah Ajung-Jember

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di MI Salafiyah Syafi'iyah Pancakarya
Ajung selama bulan Mei s/d Juni 2023.

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dipergunakan sebagaimana
mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDIQQ
JEMBER
MUKHIBAT, S.Pd.I



KH ACHMAD SIDIQQ
JEMBER

BIODATA PENULIS



A. Data Diri

Nama : Umi Rosidania
NIM : T20194051
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 12 Oktober 2000
Alamat : Jl. Cendrawasih, RT 001 RW 008, Kresek,
Pancakarya, Ajung Jember
Fakultas/Jurusan : FTIK/ Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
No Hp : 082132619451
E-mail : Umirosidania12@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. TK : TK Salafiyah-Syafi'iyah Ajung-Jember (2005-2007)
2. SD : MI Salafiyah-Syafi'iyah Ajung-Jember (2007-2013)
3. SMP : SMP Negeri 1 Ajung (2013-2016)
4. SMA : SMK Negeri 3 Jember (2016-2019)
5. Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2019-Sekarang)