

**PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK DIORAMA
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA
PADA PELAJARAN IPAS MATERI METAMORFOSIS KUPU KUPU
KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF 35 NURUL ULUM
AMBULU JEMBER**

SKRIPSI



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

SITI SILVI PUJI LESTARI
NIM:212101040074

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

**PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK DIORAMA
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA
PADA PELAJARAN IPAS MATERI METAMORFOSIS KUPU KUPU
KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF 35 NURUL ULUM
AMBULU JEMBER**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Oleh:

SITI SILVI PUJI LESTARI
NIM:212101040074

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

**PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK DIORAMA
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA
PADA PELAJARAN IPAS MATERI METAMORFOSIS KUPU KUPU
KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF 35 NURUL ULUM
AMBULU 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

Disusun Oleh:



Siti Silvi Puji Lestari
NIM.212101040074

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

Disetujui Pembimbing

Abdul Karim, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIP.198501142023211015

**PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK DIORAMA
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA
PADA PELAJARAN IPAS MATERI METAMORFOSIS KUPU KUPU
KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF 35 NURUL ULUM
AMBULU 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: 28 Oktober 2025

Tim penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Hartono, M.Pd.

NIP.198609022015031001

Muhamad Junaidi, M.Pd.I.

NIP.198211192023211011

Anggota:

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

2. Abdul karim. S. Pd., M.Pd.I.



Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si

NIP.197304242000031005

MOTTO

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya : Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkannya kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar” (QS.Al-Baqarah:31)*



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

* Departemen Agama, Al-Quran Terjemahan (Bogor: lajnah pentashihan mushaf Al Qur'an 2007), Hal 6

PERSEMBAHAN

Terucap sukur alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT dalam menyelesaikan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Teruntuk Kedua Orang Tua Saya, Bapak Kateno Dan Ibu Kasinem
Terimakasih Atas Cinta, Doa Dan Semangat Yang Senantiasa Menyertai Langkah Saya Hingga Saat Ini. Semoga Setiap Pencapaian Ini Menjadi Bentuk Bakti Dan Kebahagiaan Bagi Bapak Dan Ibu.
2. Teruntuk delapan saudara kandung saya, yakni kakak Muhamad Suhartono, Siti Sri Hartutik, Siti Sri Widiyanti, Siti MurSusanti, Siti Erna Wati, Siti Lailatul Fitriyah, Muhamad Bagus Trio Efendi, Dan Adek Muhamad Khoiruddin Fuaddilah Terima kasih telah memberikan semangat, dukungan Serta Motivasi Kepada Saya Sampai Selesai Skripsi Ini.

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

ABSTRAK

Siti Silvi Puji Iestari , 2025 Pengembangan Media Kotak Diorama Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis Kupu Kupu Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember

Kata Kunci: Pengembangan Media, Diorama, Keaktifan Siswa, Metamorfosis kupu kupu.

Kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS, khususnya materi Metamorfosis kupu kupu menjadi latar belakang dilakukannya penelitian ini. Salah satu solusi untuk mengatasi kurangnya keaktifan siswa pada saat pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Diorama sebagai sarana yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan partisipasi siswa.

Penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut: (1) bagaimana model Pengembangan Media Kotak Diorama Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis Kupu Kupu Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember? (2) bagaimana kelayakan Pengembangan Media Kotak Diorama Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis Kupu Kupu Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember? (3) bagaimana efektivitas Pengembangan Media Kotak Diorama Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis Kupu Kupu Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember?. Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui Pengembangan Media Kotak Diorama Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis Kupu Kupu Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember (2) Untuk mengetahui kelayakan Media Kotak Diorama Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis Kupu Kupu Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember (3) Untuk mengetahui efektivitas Media Kotak Diorama Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis Kupu Kupu Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember.

Pengembangan media kotak metamorfosis kupu kupu diorama menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup lima tahap yakni: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Data dikumpulkan melalui tahap wawancara, observasi, dokumentasi, angket, dan tes. Hasil peneliti menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dengan desain yang lebih menarik dan inovatif, serta penambahan matching game kartu bergambar. Kelayakan media dinilai sangat baik oleh ahli media (98%) dan ahli bahasa (96%), serta layak oleh ahli materi (86%) dan ahli pembelajaran (84%). Efektivitas media terlihat dari rata-rata nilai tes siswa sebesar 71,09%, dengan peningkatan keaktifan siswa dari 48% pada kelas kontrol menjadi 75% pada kelas eksperimen. Hasil angket siswa menunjukkan 99% respon positif, mengindikasikan media ini sangat layak untuk meningkatkan keaktifan belajar

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya, kesehatan, serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul Pengembangan media kotak metamorfosis kupu kupu diorama untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pelajaran ipas materi metamorfosis kupu kupu kelas III madrasah intidaiyah ma'arif 35 nurul ulum ambulu jember baik dan berjalan lancar. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang ini. Banyak pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang telah menyediakan fasilitas akademik dan mendukung terciptanya lingkungan belajar yang kondusif di kampus.
2. Bapak Dr. H. Abdul Muis, S.Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang telah memberikan dukungan serta memfasilitasi kegiatan akademik di lingkungan fakultas.
3. Bapak Dr. Nurudin, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang telah membimbing serta mendukung kelancaran proses

akademik di tingkat jurusan.

4. Bapak Dr. Imron Fauzi M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membantu melancarkan proses dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
5. Bapak Dr. Zainal Anshari, S.Pd.I, M.Pd.I selaku dosen penasehat akademik yang telah memberikan bimbingan dari awal proses perkuliahan.
6. Bapak Abdul Karim, S.Pd.I, M.Pd.I selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Prof.Dr.H.Mundir M.Pd selaku dosen fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan sebagai validator ahli media yang telah meluangkan waktunya dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
8. Ibu Ira nurwati M.Pd selaku dosen program studi tadris Biologi sebagai validator ahli materi yang telah meluangkan waktunya dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
9. Bapak Siddiq Ardianta, M.Pd selaku dosen Fakultas Tarbiyan dan Ilmu Keguruan sebagai validator ahli bahasa yang telah meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
10. Seluruh dosen Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu dan bimbingan kepada penulisan dari awal sampai akhir perkuliahan.
11. Bapak Maftuhin Halim, M.Pd selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember yang telah memberikan izin penulis untuk

melaksanakan penelitian, membantu dan mefasilitasi terkkait penelitian skripsi.

12. Ibu Ludfiana Maulidia, S.Pd selaku guru kelas kelas III yang telah membantu dan mendukung peneliti dalam melaksanakan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember.

13. Kepada teman saya Siti Lailatul Puji Rahayu yang telah memabantu dari awal sampe akhir.

Hanya Doa Dan Ucapan Terimakasih Sebesar Besarnya Yang Dapat Tercapkan Semoga Skripsi Ini Dapat Bermanfaat Dan Berguna Bagi Pembaca.Semoga Allah Swt Selalu Melimpahkan Rahmat,Taufik Dan Hidayah Nya .Kepeda Kita Semua Amin Ya Robbal Alamin



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

Jember, 24 oktober 2025
Penulis

Siti silvi puji lestari
Nim.212101040074

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	13
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	14
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	15
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	16
G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	20
A. Penelitian Terdahulu	20
B. Kajian Teori	26
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Metode Penelitian dan Pengembangan	41

B. Prosedur Metode Penelitian dan Pengembangan	43
C. Uji Coba Produk.....	45
D. Desain Uji Coba Produk.....	48
E. Instrumen Pengumpulan Data	50
F. Teknik Pengumpulan Data.....	46
G. Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	55
A. Profil Sekolah Mima 35 Nurul Ulum Ambulu Jember	55
B. Penyajian Data Uji Coba.....	59
C. Analisis Data	72
D. Revisi Produk	82
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	85
A. Kajian Produk yang telah Direvisi	85
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.	92
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar penelitian terdahulu.....	24
Tabel 3.1 Kriteria Validasi Penilaian Para Ahli.....	52
Tabel 3.2 Kriteria Hasil N-Gain Score.....	53
Tabel 3.3 Kriteria Tafsiran Efektivitas N-Gain.....	53
Tabel 3.4 Kriteria Capaian Pemahaman Peserta Didik.....	54
Tabel 4.1 Daftar Peserta Didik Kelas III.....	57
Tabel 4.2 Capaian Pembelajaran Ips Fase B metamorfosis kupu kupu	62
Tabel 4.3 Hasil Validasi Media.....	65
Tabel 4.4 Hasil Validasi Materi	66
Tabel 4.5 Validasi Ahli Bahasa.....	67
Tabel 4.6 Saran Ahli Media	68
Tabel 4.7 Saran Ahli Materi.....	68
Tabel 4.8 Saran Ahli Bahasa.....	68
Tabel 4.9 Hasil Respon Siswa.....	67
Tabel 4. 10 Hasil Angket Ahli Pembelajaran.....	68
Tabel 4.11 Hasil pretest dan posttest siswa.....	71
Tabel 4.12 Hasil Analisis Ahli Media.....	72
Tabel 4.13 Hasil analisis ahli materi.....	73
Tabel 4.14 Hasil analisis ahli bahasa.....	75
Tabel 4.15 Hasil ahli pembelajaran.....	76
Tabel 4.16 Rata-Rata Hasil Validasi.....	77
Tabel 4.17 Hasil Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> dengan Rumus N-Gain.....	78
Tabel 4.18 Hasil Skor Rata-Rata Pemahaman Peserta Didik Sebelum Eksperimen (<i>Pretest</i>).....	78
Tabel 4.19 Hasil Skor Rata-Rata Pemahaman Peserta Didik Setelah Eksperimen (<i>Posttest</i>)	80
Tabel 4.20 Hasil Respon Peserta Didik.....	81
Tabel 4.21 Hasil Revisi produk media diorama.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Buku Lks IPAS kelas III	18
Gambar 3.1 Desain Model Pengembangan ADDIE	44
Gambar 4.1 Desain Utama Media Diorama	63
Gambar 4.2 Desain belakang media Diorama	64
Gambar 4.3 Desain kartu matching game	65
Gambar 4.4 implementasi Media Diorama	69



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu komponen mendasar yang sangat penting untuk mencapai tujuan proses pembelajaran adalah keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa adalah salah satu hal penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keaktifan ini mencakup kegiatan fisik dan mental seperti berpikir dan bertindak. Namun, saat ini banyak siswa yang kurang aktif di kelas. Masalah ini terlihat dari minimnya partisipasi dalam diskusi, jarang bertanya, dan sikap pasif saat kerja kelompok atau presentasi. Salah satu penyebabnya adalah media pembelajaran yang kurang menarik dan monoton, sehingga siswa mudah bosan dan tidak tertarik untuk ikut serta.¹

Menurut Suci Rammadani Mufarizuddin Dan Yanti Yandri Kusuma Kurangnya keaktifan siswa yang disebabkan oleh faktor media pembelajaran yang kurang kreatif bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi.² Guru cenderung kurang memanfaatkan alat bantu pembelajaran seperti Media yang nyata, laptop maupun televisi dan sebagainya dalam proses pengajaran. Media pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran

¹ Eman Nataliano Busa, 'Faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas', *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2.2 (2023), 114–22 <https://doi.org/10.55606/inovasi.v2i2.764>.

² Suci Rahmadani, Mufarizuddin Mufarizuddin, and Yanti Yandri Kusuma, 'Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 2.1 (2023), pp. 45–53, doi:10.55732/jmpd.v2i1.37.

dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang interaktif.³

Permasalahan keaktifan siswa ini sering terjadi dalam berbagai mata pelajaran, salah satunya pada mata pelajaran IPAS. Seringkali siswa menganggap bahwa pelajaran IPAS sulit untuk dipelajari. Hal ini disebabkan oleh persepsi bahwa pelajaran IPAS tersebut membosankan, terutama karena penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan sebagian besar materi yang disajikan hanya dalam bentuk teks. Menurunnya keaktifan siswa ini akan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran dengan efektif. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang inovatif akan membangkitkan semangat siswa dalam pembelajaran.⁴

Dalam pembelajaran, media memiliki peran penting untuk mengatasi masalah kurang aktifnya siswa. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi, dan semangat siswa dalam belajar.⁵ Salah satu media yang menarik dan dapat meningkatkan keaktifan siswa adalah media Diorama. Diorama bisa digunakan sebagai alat bantu yang interaktif, karena dapat memicu siswa untuk berpikir kreatif, bekerja sama, dan berkompetisi dalam suasana yang menyenangkan. Media interaktif seperti Nytata menggabungkan gambar dan media 3 dimensi, gambar, dan elemen permainan, sehingga

³ Rahmadani, Mufarizuddin, and Kusuma, 'Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar'.

⁴ Ilham Ilham and others, 'Analisis Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran IPAS Di SDN 27 Dompu', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4.3 (2024), pp. 919–29, doi:10.53299/jppi.v4i3.603.

⁵ Gledis Manoi and Robert Harry Soesanto, 'Stimulus Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Media Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Secara Daring [Stimulating the Activeness of Students Through the Implementation of Interactive Media in Online Mathematics Learning]', *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 6.1 (2022), 43 <https://doi.org/10.19166/johme.v6i1.4602>.

memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain.⁶ Penggunaan Media Diorama dalam pembelajaran IPAS dapat menciptakan suasana yang lebih hidup dan menarik, membuat siswa lebih semangat untuk ikut serta dalam kegiatan kelas. Ketika siswa merasa tertarik dan terlibat dalam permainan yang edukatif, proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan efektif, serta dapat meningkatkan keaktifan mereka dalam mengikuti pelajaran.⁷

Mengingat peran penting media dalam pembelajaran, guru perlu memahami dengan baik kebutuhan pembelajaran dan masalah yang dihadapi siswa terkait materi yang akan diajarkan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran harus dilakukan dengan mempertimbangkan relevansi materi, kompetensi dasar, serta karakteristik siswa. Proses pengembangan media ini terdiri dari tiga langkah utama, yaitu perencanaan, produksi, dan penilaian, yang harus dilakukan dengan cermat agar media yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan media diorama yang ada dalam pengembangan media harus dilakukan secara optimal untuk mendukung proses pembelajaran, sehingga pendidikan dapat terus berkembang dan tidak tertinggal oleh kemajuan zaman.⁸

Pengembangan media pembelajaran sangat penting bagi guru, karena guru perlu memiliki berbagai keterampilan dalam mengajar. Berdasarkan Undang-

⁶ Ilham and others, 'Analisis Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran IPAS Di SDN 27 Dompu'.

⁷ Muhammad Mushfi El Iq Bali and Siti Fatimatuz Zahroh, 'Implementasi Media Diorama Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa', *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4.2 (2023), pp. 2943–52, doi:10.62775/edukasia.v4i2.700.

⁸ Salmiati Salmiati, Zahnur Zahnur, and Rini Oktavia, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Di Sekolah Menengah', *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11.1 (2021), 77 <https://doi.org/10.22373/jm.v11i1.8023>.

Undang Nomor 14 Tahun 2005, guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi profesional, pedagogik, sosial, dan kepribadian, sertifikat pendidik, kondisi fisik dan mental yang baik, serta kemampuan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.⁹ Dalam kompetensi profesional, guru harus memiliki keterampilan dalam merancang proses pembelajaran yang efektif, termasuk penguasaan materi, pengelolaan kelas, dan pemahaman terhadap siswa. Salah satu cara untuk menguasai kelas dan meningkatkan keterlibatan siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran untuk menciptakan suasana yang menarik, membuat siswa lebih aktif, dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.¹⁰

Salah satu solusi untuk memudahkan guru dalam menguasai kelas, maka dapat dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran yang digunakan. Di era teknologi modern ini, guru dapat dengan mudah mengembangkan media pembelajaran karena banyak referensi yang tersedia di media Diorama dan teknologi yang dapat dimanfaatkan. Dalam pembelajaran IPAS, media yang interaktif dan menyenangkan, seperti bermain, sangat dibutuhkan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Diorama, yaitu media 3 dimensi yang di dalamnya terdapat gambar dan miniatur dan machining game membantu mengatasi masalah dalam pembelajaran IPAS.

⁹ Irayanti Nur and Suparman Mannuhung, 'Pelaksanaan Hak Dan Kewajiban Guru Berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen Pada Upt Sma Negeri 1 Luwu Utara', *Jurnal Andi Djemma: Jurnal Pendidikan*, 5.2 (2022), 98 <https://doi.org/10.35914/jad.v5i2.1327>.

¹⁰ U Noer, '10 Pengembangan Media Pembelajaran (Bab.3) (2)' (Parepare, 2020), p. 61 <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/1178/13.pdf>.

Media ini dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih aktif selama pembelajaran.¹¹

Kelebihan media Diorama dapat di aplikasikan dalam bentuk permainan yang menyenangkan, yang dapat menghibur siswa dan mendorong partisipasi aktif. Selain itu, Media Diorama ini dilengkapi dengan barcode yang dapat menampilkan video pembelajaran untuk membuat siswa lebih tertarik dan fokus. Matcing game pada kartu juga membantu siswa memahami dan mengingat informasi lebih mudah. Dengan demikian, penggunaan media Diorama dalam pembelajaran IPAS dapat mempermudah siswa memahami materi dan membuat mereka lebih aktif dalam proses belajar.¹²

Desain Media diorama sangat akan menarik perhatian siswa. Menurut Isdayanti, penggunaan gambar dapat membuat siswa lebih tertarik karena gambar memudahkan mereka memahami informasi yang disertai tulisan. Kartu bergambar dan bercode di media diorama video pembelajaran untuk lebih menarik perhatian siswa. Media ini menampilkan gambar yang menyenangkan, yang dapat menghibur siswa sekaligus mendorong partisipasi aktif mereka. Dengan bermain, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi juga meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan teman-

¹¹ RS Simamora - Jurnal Ayurveda Medistra and undefined 2019, 'Jurnal Ayurveda Medistra', *Ojs.Stikesmedistra-Indonesia.Ac.Id*, 3.November (2021), 1–10 <http://ojs.stikesmedistra-indonesia.ac.id/index.php/medistra-jurnal123/article/view/15>.

¹² Angelika and others, 'Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran PKn', *Jurnal Basicedu*, 7.6 (2023), pp. 3753–62, doi:10.31004/basicedu.v7i6.6387.

temannya. Bermain juga dapat mengurangi kebosanan siswa dan membuat mereka lebih terlibat aktif dalam pembelajaran.¹³

(Capaian Pembelajaran) & SK (Struktur Kurikulum) materi metamorfosis kupu-kupu fokus pada pengenalan siklus kupu kupu,4 tahapannya (telur, ulat/larva, kepompong/pupa, kupu-kupu dewasa/imago), perubahan bentuk drastis, serta pentingnya siklus hidup ini sebagai bagian dari alam, dengan tujuan siswa dapat mengamati, membandingkan, dan menjelaskan prosesnya secara sederhana .¹⁴

Penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan karena Allah telah menciptakan manusia dengan kesempurnaan, termasuk nikmat berupa mata. Mata digunakan untuk melihat dan juga membantu dalam kegiatan belajar seperti membaca, menulis, dan menggambar. Al-Qur'an sebagai sumber ajaran Islam memberikan banyak inspirasi pendidikan yang bisa dikembangkan secara ilmiah dan filosofis. Hal ini penting sebagai dasar dalam membangun pendidikan Islam, dengan mengenalkan konsep-konsep pendidikan yang terdapat dalam Al-Qur'an. Salah satunya ialah konsep penggunaan media pembelajaran yang dijelaskan dalam Al-Quran Surah Al-Alaq 96/3-4:

اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ

Artinya: Bacalah dan Tuhanmu Yang Maha Pemurah. Yang mengajarkan manusia melalui perantara qalam.¹⁵

¹³ Dady Mukti Prabowo, 'Pegembangan Media Diorama 3 Dimensi Dalam Pembelajaran Ipa Materi Ekosistem Kelas V', *Joyful Learning Journal*, 6.4 (2019), pp. 234-42, doi:10.15294/jlj.v6i4.17008.

¹⁴ Sekolah Dasar, '6 123456', 3.1 (2023), pp. 57-64.

¹⁵ Rahimi, 'Konsep Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al- Qur'an', *Ilmuna*, 3.2 (2021),
[http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=935211&val=14122&title=Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=935211&val=14122&title=Media%20Pembelajaran%20dalam%20Perspektif%20Al-Qur'an).

Lafad القلم (Qalam) memiliki makna memotong ujung sesuatu. Hal ini dapat dimengerti sebab pada awalnya, alat menulis (qalam) itu terbuat dari suatu bahan yang dipotong dan diperuncing ujungnya. Berdasarkan makna tersebut, *qalam* dapat dipahami sebagai alat atau perantara dalam pendidikan, khususnya dalam konteks membaca. Allah menciptakan berbagai hal yang dapat mendukung makhluk-Nya untuk belajar, dan hal ini dijelaskan dalam Al-Quran. Seperti halnya *qalam*, sebagian ulama menafsirkan *qalam* sebagai media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman modern. Media pembelajaran dapat menjadi perantara siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, keaktifan siswa ini sangat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran sebagai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, dari kata tersebut kita bisa memahami bahwa pendidikan memerlukan perantara untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif.¹⁶

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Guru perlu terus mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman sekarang. Hal ini akan memudahkan guru dalam menciptakan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Media yang tepat dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Semakin aktif siswa dalam pembelajaran, maka semakin tinggi pula keberhasilan belajar dan perkembangan kemampuan mereka. Untuk itu, diperlukan media interaktif seperti Diorama agar proses

¹⁶ Wely Dozan, 'Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Surat Al-Alaq Ayat 1-5', *Ta'limuna*, 9.02 (2020), 153–69 <https://e-journal.staima-alhikam.ac.id/talimuna/article/450/302/1490>.

pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa terdorong untuk lebih aktif.¹⁷

Media pembelajaran Diorama dirancang untuk membantu siswa lebih aktif dan memahami materi dengan lebih mudah. Pemilihan media ini disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, dengan pertimbangan bahwa media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa. Media diorama adalah media tiga dimensi yang menggambarkan suatu pemandangan atau adegan dalam ukuran kecil. Diorama menampilkan miniatur objek seperti nyata. Karena disajikan dalam bentuk yang menarik dan berbantuan permainan seperti matching game, media ini juga bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa selama pembelajaran. Tampilan gambar yang nampak seperti nyata cara penyajian yang menyenangkan mampu membangkitkan semangat belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan Media diorama dapat membuat suasana kelas lebih interaktif dan mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar.¹⁸

Pada 11 april 2025, hasil observasi yang dilakukan peneliti mengungkapkan bahwa adanya kendala yang dihadapi oleh guru dalam menyampaikan materi antara lain: kurangnya media yang digunakan oleh guru dan materi yang diajarkan dirasa cukup sulit dan membutuhkan banyak gambar sebagai bentuk imajinasi siswa. Siswa sering kali sulit untuk

¹⁷ Nurayu Fitriana, 'Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Melalui Media Persentasi Classpoint Dan Game Edukasi (Quizizz & Kahoot) Pada Pembelajaran Kimia', *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 3.1 (2023), 35–41 <https://doi.org/10.51878/action.v3i1.1982>.

¹⁸ Miftah Devi Amalia, Ferina Agustini, and Joko Sulianto, 'Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Paedagogia*, 20.2 (2018), p. 185, doi:10.20961/paedagogia.v20i2.9850.

memahami materi metamorfosis kupu kupu , dikarenakan siswa kelas III kurang menguasai materi ataupun mengurutkan siklus hidup kupu kupu . Maka dari itu, siswa memerlukan bahan imajinasi untuk membantu siswa dalam memahami materi.¹⁹

Model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif sesuai dengan teori konstruktivisme. Vygotsky mengatakan bahwa belajar akan lebih efektif jika anak belajar bersama teman-temannya dalam lingkungan yang mendukung, dengan bimbingan guru atau orang dewasa. Konstruktivisme menekankan peran aktif siswa, yang membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan nyata. Dengan menggabungkan pengalaman pribadi, siswa bisa mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam. Pendekatan ini juga memberi ruang untuk refleksi, diskusi, dan kolaborasi, yang membantu perkembangan intelektual dan pemahaman siswa.²⁰ Ermis berpendapat bahwa prinsip-prinsip konstruktivistik yang diterapkan dalam proses belajar mengajar adalah bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari guru ke peserta didik. Peserta didik harus mengkonstruksi pengetahuan mereka secara aktif dan terus menerus, sehingga selalu terjadi perubahan konsep ilmiah nantinya dan juga akan memunculkan ide-ide baru yang akan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Teori ini juga beranggapan bahwa pembelajaran

¹⁹ Hasil Observasi di MIMA 35 Nurul Ulum Ambulu Jember, 11 april 2025

²⁰ Begjo Tohari and Ainur Rahman, 'Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky Dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak', *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4.1 (2024), 209–28 <https://doi.org/10.14421/npi.2024.v4i1-13>.

akan lebih efektif dan efisien jika dalam prosesnya guru melibatkan peserta didik secara aktif.²¹

Hasil wawancara kepada guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial yakni Ibu Ludfiana Maulida, S.Pd selaku Guru kelas III Madrasah ibtidaiah ma'arif 35 nurul ulum ambulu jember:

“Materi pembelajaran IPAS memang tidak terlalu dianggap menyeramkan seperti matematika oleh siswa, namun sering kali mata pelajaran IPAS 3memberi kesan yang membosankan karena kebanyakan materinya ialah membaca mteri cukup banyak. Media yang digunakan juga lumayan bervariasi tetapi siswa kebanyakan belum paham dan respon siswa juga tidak banyak yang ikut serta dalam pembelajaran.”²²

Hasil wawancara diatas menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran akan lebih menarik jika melibatkan siswa. Penggunaan media pembelajaran yang terkesan satu arah akan tetap menimbulkan rasa bosan pada siswa. Maka dari itu, guru harus mengembangkan media pembelajaran untuk m

engatasi rasa bisan siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan media yang lebih intreaktif guna meningkatkan keaktifan siswa pada saat pembelajaran

Hasil wawancara bersama salah satu peserta didik kelas III yakni Muhamad Akmal Alghozali:

“Mata pelajaran Ipas sebenarnya tidak terlalu susah, namun kadang kita malas untuk membaca materi yang banyak, akhirnya kita bosan dan tidak fokus saat pembelajaran”.

²¹ Ermis Suryana, Marni Prasyur Aprina, and Kasinyo Harto, ‘Teori Konstruktivistik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran’, *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5.7 (2022), 2070–80 <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>.

²² Muhamad Akmal Al Ghozali, diwawancara oleh peneliti, Jember, 11 april 2025

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa media yang menarik dan interaktif sangat membantu menjadikan pembelajaran lebih efisien. Hal ini memunculkan ide peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, yaitu media pembelajaran Diorama . Media ini dianggap efektif untuk mengatasi permasalahan suasana Pembelajaran IPAS Yang Membosankan. Media Pembelajaran Diorama Ini merupakan media pembelajaran dengan miniatur tiga dimensi yang mempresentasikan sebuah adegan atau pemandangan yang nyata dan dilengkapi scan barcode. Dan bermain matching game kartu bergambar nanti peserta didik lebih asyik bermain dan mudah menemukan siklus kehidupan kupu kupu dengan benar.²³

Pemilihan Madrasah ibtidaiyah ma'arif 35 nurul ulum ambulu sebagai lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa banyak siswa merasa bosan dan kurang fokus saat pembelajaran. Selain itu, meskipun sekolah memiliki fasilitas modern, jumlahnya belum seimbang dengan jumlah siswa dan tenaga pendidik. Akibatnya, fasilitas tidak dimanfaatkan secara merata dan membuat pembelajaran menjadi kurang menarik. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Dalam wawancara, beberapa siswa yang tampak tidak bersemangat dan tidak fokus menyatakan bahwa mereka bosan dengan metode pembelajaran yang hanya mendengarkan guru. Mereka menginginkan pembelajaran yang lebih menyenangkan, seperti lewat permainan atau melihat

²³ Ludfiana maulidia, diwawancara oleh peneliti, Jember, 11 april 2025

vidio. Rasa bosan ini juga memengaruhi keaktifan siswa di kelas mereka menjadi pasif dan kurang semangat, sehingga kesulitan memahami materi. Kondisi ini tentu menghambat pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang terjadi di sekolah yakni siswa sering merasa bosan saat pembelajaran IPAS. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran yang kurang menarik dan minimnya penggunaan media interaktif, sehingga siswa hanya mendengarkan tanpa terlibat langsung. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keaktifan siswa di kelas. Untuk mengatasi hal tersebut, guru perlu menggunakan media interaktif. Salah satu media yang tepat adalah media Diorama karena bentuknya menarik, bersifat edukatif, dan dapat membuat siswa lebih aktif. Penggunaan media Diorama dalam pembelajaran IPAS Di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember diharapkan bisa mengurangi rasa bosan dan meningkatkan partisipasi siswa selama proses belajar berlangsung.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti mengambil judul: Pengembangan Media Kotak Diorama Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pelajaran Ipas Materi Metamorfosis Kupu Kupu Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Model Pengembangan Media Kotak Diorama Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pelajaran Ipas Materi Metamorfosis Kupu Kupu Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember?

2. Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Kotak Diorama Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pelajaran Ipas Materi Metamorfosis Kupu Kupu Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember?
3. Bagaimana efektivitas Pengembangan Media Kotak Diorama Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pelajaran Ipas Materi Metamorfosis Kupu Kupu Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mengetahui model Pengembangan Media Kotak Diorama Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pelajaran Ipas Materi Metamorfosis Kupu Kupu Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember.
2. Untuk mengetahui kelayakan Pengembangan Media Kotak Diorama Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pelajaran Ipas Materi Metamorfosis Kupu Kupu Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember.
3. Untuk mengetahui efektivitas Pengembangan Media Kotak Diorama Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pelajaran Ipas Materi Metamorfosis Kupu Kupu Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media diorama yang akan diterapkan` pada pelajaran IPAS dengan materi metamorfosis kupu kupu di kelas III madrasah ibtidaiyah ma'arif 35 nurul ulum ambulu jember.media ini di rancang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga memabntu mereka memahami materi yang akan di ajarkan, sesuia dengan nama media ini, implementasi dilakukan dengan permainan dengan cara ini,siswa akan merasa lebih antusias karena pembelajaran di selanggi dengan permainan.pengembangan produk Diorama pada pelajar IPAS yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Diorama yaitu media pembelajaran dengan media tiga dimensi dan ada bercode yang di scan isisnya vidio siklus kehidupan kupu kupu. Gambar gamabar tanpak nyata didalam diorama tersebut dan adanya matcing game. Stick card yang di mainkan dua kelompok setiap kelompok berisi empat siswa dan di tancapkan ke sterofoum untuk di urutkan siklus kupu kupu tersebut.
2. Dalam pembuatan media ini, peneliti memilih bahan yang berkualitas dan awet supaya media tidak cepat rusak ataupun kusut ketika digunakan. Terkait pemilihan warna dan gambar, peneliti memilih warna dan gambar yang dapat menarik perhatian siswa untuk lebih antusias.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah penelitian ini dapat dijadikan refrensi guna memperluas pengetahuan pembaca, khususnya mengenai media Diorama Selain itu, penelitian ini memiliki manfaat untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dan menumbuhkan keterampilan sosial dan kerja sama siswa. Penelitian ini juga diharapkan mendukung teori pembelajaran berbasis *game based learning* yang dapat mengasah berpikir kritis dan strategis.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan refrensi dan sumber informasi untuk penelitian- penelitian yang berkaitan dengan tema penelitian ini. Berikut ini pentingnya penelitian dan pengembangan untuk media pembelajaran sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Berguna untuk membangkitkan semangat serta mengurangi rasa bosan dalam pembelajaran IPAS kelas III .

b. Bagi Guru

Diharapkan media yang diterapkan berguna untuk mengoptmalisasi belajar mengajar yang baik dan meningkatkan guru lebih kreatif dalam pembuatan media berikutnya.

c. Bagi sekolah

Diharapkan media untuk mengevaluasi kualitas pembelajaran. Sekolah diharapkan menggunakan bahan ajar yang lebih menarik untuk membangkitkan minat peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan menjadi peluang untuk peneliti menciptakan media yang menarik dan kreatif untuk pembelajaran IPAS kelas III di sekolah.

e. Bagi peneliti lain

Diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori dengan tema yang sama atau berkaitan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Berikut ini asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan untuk media antara lain:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran IPAS materi metamorfosis kupu kupu digunakan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas.
- b. Desain media Diorama menggabungkan media diorama dan matching game gambar yang dikemas secara menarik dan interaktif.
- c. Pengembangan media pembelajaran yang disusun secara tertata agar pendidik dan peserta didik menentukan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media Diorama hanya mencakup materi metamorfosis kupu kupu pada mata pelajaran IPAS
- b. Uji coba produk hanya dilakukan di kelas III
- c. Apabila barcode usang, maka akan sulit untuk di scan dan gambar jika pudar akan mempersulit siswa.

G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Pengembangan media pembelajaran

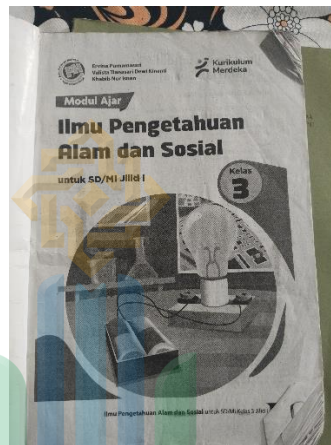
Pengembangan media pembelajaran adalah proses mengembangkan berbagai media atau alat bantu untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Pada penelitian ini pengembangan media pembelajaran memadukan antara media fisik dengan media yang tampak nyata yang dikemas secara menarik. Pada penelitian sebelumnya, media yang digunakan hanya menampilkan viodio siklus kehidupan kupu kupu gambar lalu peneliti mengembangkannya dengan menambahkan permainan maching game.

2. Media Diorama

Diorama merupakan media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk miniatur tiga dimensi gambar nampak nyata dan tersedia barcode dalam kotak akrilik tersebut, dimana barcode dapat di scan untuk memunculkan video pembelajaran menarik yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan yakni metamorfosis kupu kupu.

3. Mata pelajaran IPAS

Mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pemahaman materi metamorfosis kupu kupu menggunakan buku pembelajaran IPAS



Gambar 1.1
Buku Lks IPAS kelas III

Pada gambar diatas menjelaskan tentang mata pelajaran IPAS materi metamorfosis kupu kupu bab 2 subbab C metamorfosis, perubahan bentuk makhluk hidup kelas 3 (fase B).

4. Metamorfosis kupu kupu

Metamorfosis kupu kupu adalah proses perubahan bentuk secara bertahap dari telur hingga dewasa (imago) yang dikenal sebagai metamorfosis sempurna. Proses ini meliputi empat tahapan, yaitu telur, larva (ulat), pupa (kepompong), dan imago (kupu-kupu dewasa). Adalah bab yang ada di bab siklus kehidupan makhluk hidup Lks di sekolah dasar.

Penelitian dengan judul “Pengembangan Media kotak Diorama Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pelajaran IPAS Materi

Metamorfosis Kupu Kupu Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ambulu Jember” merupakan penelitian yang mengembangkan media pembelajaran guna meningkatkan keaktifan siswa. Media Diorama merupakan media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk miniatur tiga dimensi gambar nampak nyata dan tersedia barcode dalam kotak akrilik tersebut, dimana barcode dapat di scan untuk memunculkan video pembelajaran. Media tersebut juga berbantuan permainan berkelompok Matcing game yaitu adu cepat untuk mencari pengertian dan gambar yang sesuai dan di tata atau di tancap ke sterofoum untuh di urutkan sesuai siklus kehidupan kupu kupu.. Media Diorama ini dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPAS dengan materi Metamorfosis kupu kupu di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 nurul ulum ambulu jember.

dalam proses pembelajaran atau evaluasi hasil belajar Proses penilaian pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan menggunakan media diorama. dan respon siswa setelah terpapar media diorama. Hal ini mencakup minat, motivasi, dan persepsi mereka terhadap efektivitas media tersebut.kemampuan sisiswa membayangkan atau memahami ide ide abstrak secara konkret berkat bantuan model diorama yang nyata dan siswa lebih mudah memehami materi yang di dalam media diorama.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil dari penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan, baik dalam penelitian yang belum maupun sudah terpublikasi, agar mengetahui sejauh mana persamaan dan perbedaan yang peneliti hendak lakukan antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fahlevi ariani dan Sukmawati dengan judul “ Pengembangan media diorama pada pelajaran metamorfosis hewan di kelas IV SDS pembangunan tanjung morata T.A 2022-2023”²⁵ Tujuan peneliti ini adalah untuk mengembangkan media tiga dimensi yang layak dan praktis untuk digunakan setelah divalidasi oleh beberapa ahli dan uji respon oleh siswa dan guru. metode penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE. Media diorama tiga dimensi dikembangkan dinilai oleh para ahli dengan persentase yaitu 90% (ahli materi) 100% (ahli media) dengan kategori sangat layak. Uji respon siswa dilakukan terhadap 21 orang siswa kelas IV yang ada di SDS Pembangunan Tanjung Morawa dengan presentase 93,4% (kategori sangat setuju) . Dan uji coba 2 orang respon guru kelas IV dengan presentase 93,3% (sangat setuju)

Adapun persamaan membahas tentang tentang media diorama yang di implementasikan pada anak sekolah dasar guna membuat suasana belajar

²⁵ Fahlevi Ariani and Sukmawarti, ‘Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Metamorfosis Hewan Di Kelas Iv Sds Pembangunan Tanjung Morawa T.a 2022-2023’, *Tjyybjb.Ac.Cn*, 27.2 (2022), pp. 58–66 <<http://117.74.115.107/index.php/jemasi/article/view/537>>. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2298>

manjadi semakin menarik. Perbedaan dari penelitian ini adalah bahan yang di buat diorama penelitian ini menggunakan aluminium dan akrilik sedangkan peneliti menggunakan akrilik.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Dady mukti prabowo dan Desi wulandari dengan judul “ Pengembangan media diorama 3 dimensi dalam pembelajaran ipa materi ekosistem kelas V ”²⁶

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan langkah langkah diorama, untuk mengkaji kevalidan media diorama jenis penelitian ini adalah *research and development (R&D)*. Desain penelitian ini model *borg and gall*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media diorama 3 dimensi layak digunakan dengan persentase penilaian validasi ahli media 94%, ahli materi 97%, praktisi media 97%, dan praktisi materi 93%

Adapun persamaan membahas tentang media diorama yang di implementasikan pada anak sekolah dasar agar mudah memahami materi, perbedaan penelitian ini materi ekosistem sedangkan peneliti metamorfosis kupu kupu.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Diah ayu sekar ningrum, Rofiana prilia anisa dan Isna rahmawati dengan judul “ Pengembangan media pembelajaran diorama denah lokasi untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa ”²⁷

²⁶ Prabowo, ‘Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Dalam Pembelajaran Ipa Materi Ekosistem Kelas V’. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ilj/article/view/17008>

²⁷ Jurnal Teknologi and others, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Denah Lokasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)’, 02.01 (2024), pp. 1–5. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/207>

Tujuan penelitian ini dilatar belakangi masih kurangnya minat belajar khususnya pelajaran IPS. penelitian ini adalah research and development (R&D) penelitian ini juga menggunakan 4D define, desain, devolp, dan desseminate. Adapun persamaan yang dibahas tentang media diorama 3 dimensi yang di implementasikan di sekolah dasar, perbedaan penelitian ini dari bhan media penelitian menggunakan styrofoam gabus sedangkan peneliti menggunakan akrilik.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Miftah devi amalia , Ferianana agustino dan Joko sulianto dengan judul “ Pengembangan media diorama pada pembelajaran tematik terintegrasi tema indahnya negriku untuk meningkatkan hasil belajar siswa ”²⁸

Tujuan penelitian ini mengetahui bagaimana kevalidan media diorama pada pembelajaran tematik terintegrasi tema indahnya negriku jenis penelitian Adalah research and deveplopment dan model yang di kembangkan *borg and gall*. Hasil dari analisis data dari validasi ahli media I sebesar 91,25%, ahli media II sebesar 97% dan ahli media III sebesar 79%. Validasi ahli materi I sebesar 91,7%, ahli materi II sebesar 88,3%

Adapun persamaan yang dibahas tentang media diorama 3 dimensi yang di implementasikan di sekolah dasar, perbedaan penelitian ini tendapaat materi yang berbeda dan bhan media diorama penelitian menggunakan kertas kardus sedangkan peneliti menggunakan akrilik.

²⁸ Amalia, Agustini, and Sulianto, 'Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa'. <https://jurnal.uns.ac.id/paedagogia/article/view/9850>

Adapun persamaan penelitian membahas tentang diorama yang di implementasikan di sekolah dasar, perbedaan penelitian ini terdapat media yang menggunakan digital atau melalui aplikasi canva sedangkan peneliti menggunakann media berbahan akrilik.

5. penelitian ini dilakukan oleh Tis'atun nujum dan Allinda hamidah dengan judul “ pengembangan media diorama taman satwa untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ipa kelas V MI” ²⁹

Tujuan penelti ini untuk mengembangkan media diorama taman satwa untuk mengkatkan minat belajar peserta didik jenis penelitian ini menggunakan (research and development / R&D). dari hasil uji validasi ahli media sebesar 91%, ahli materi sebesar 82%, ahli bahasa sebesar 88%, praktisi (guru) sebesar 100%, dan dari hasil uji coba lapangan sebesar 97,4% yang menunjukkan kriteria sangat valid.

Adapun persamaan penelitian membahas tentang diorama yang di implementasikan di sekolah dasar, perbedaan penelitian ini terdapat media yang menggunakan digital atau melalui aplikasi canva sedangkan peneliti menggunakann media berbhan kayu dan akrilik.

²⁹ Tis'atun Nujum and Allinda Hamidah, 'Pengembangan Media Diorama Taman Satwa Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Mi', *IJMS: Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science*, 1.2 (2023), pp. 89–97, doi:10.61214/ijms.v1i2.170. <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJMS/article/view/119>

Tabel 2.1
Daftar Penelitian Terdahulu

No	Nama peneltian, Judul, Tahun	Persamaan	Perbedaan
1.	Penelitian ini dilakukan oleh Fahlevi ariani, dan Sukmawati judul “ pengembangan media diorama pada pelajaran metamorfosis hewan dikelas IV SDS pembangunan tanjung morawa T.A 2022-2023 ”	❖ Menggunakan metode penelitian research and development (R&D). ❖ Menggunakan media diorama tiga dimensi	❖ Media berbahan alumunium sedangkan peneliti akrilikk Kelas IV sedangkan peneliti kelas III
2.	Penelitian ini dilakukan oleh Dady mukti prabowo dan Desi wulansari judul “pengembangan media diorama 3 dimensi dalam pembelajaran ipa materi ekosistem kelas v ” 2017	❖ Menggunakan metode penelitian research and development (R&D). ❖ Menggunakan media diorama tiga dimensi	❖ Materi ekosistem sedangkan peneliti metamorfosis kupu kupu ❖ Kelas V sedangkan peneliti kelas III
3.	Penelitian ini dilakukan oleh Diah ayu sekar ningrum, Rofiana prilia anisa dan Isna rahmawati judul “ pengembangan media pembelajaran diorama denah lokasi untuk meningkatkan hasil belajar ips siswa” 2024	❖ Menggunakan metode penelitian research and development (R&D). ❖ Menggunakan media diorama tiga dimensi	❖ Media dari styrofoam sedangkan peneliti dari akrilik
4.	Penelitian ini dilakukan Miftah devi amalia, ferina agustino dan Joko sulianto judul “ pengembangan media diorama pada pembelajaran tematik terintegrasi tema indahnya negriku untuk meningkatkan hasil belajar siswa ” 2017	❖ Menggunakan metode penelitian research and development (R&D). ❖ Menggunakan media diorama tiga dimensi	❖ Media yang di gunakan berbahan kertas tebal sedangkan peneliti menggunakan akrilik

5.	Penelitian ini dilakukan Tis'atun nujum dan allinda hamidah judul “ pengembangan media diorama taman satwa untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ipa kelas V MI ” 2023	❖ Menggunakan metode penelitian research and development (R&D).	❖ Media berupa aplikasi canva sedangkan peneliti menggunakan media 3 dimensi berbahan akrilik
----	---	---	---

Berdasarkan tabel diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan dengan penelitian sebelumnya yang terletak pada lokasi, subjek penelitian, metode penelitian, fokus penelitian, dan mata pelajaran.

Penelitian terkait media Diorama memang sudah banyak dilakukan, namun masih sedikit peneliti yang melakukan penelitian tentang media diorama untuk digunakan pada materi metamorfosis kupu kupu . Media pembelajaran Diorama ini dikembangkan dari penelitian sebelumnya dengan menambahkan barcode yang menyimpan video pembelajaran IPAS. Dengan itu, media pembelajaran diorama ini tidak hanya bisa ditampilkan media 3 dimensi melainkan juga adaa vidio yang bisa menjelaskan siklus kehidupan kupu kupu.. Alasan peneliti melakukan pengembangan media Diorama ini dikarenakan siswa sering beranggapan bahwa mata pelajaran IPAS merupakan pelajaran yang membosankan, terkhusus pada Materi Metamrfosis kupu kupu yang masih terdengar asing di telinga siswa kelas III madrasah ibtidaiah ma'arif 35 nurul ulum ambulu jember .

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif.³⁰ ataupun media pembelajaran adalah segala sesuatu baik manusia, benda atau lingkungan sekitar yang dapat di gunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik pada kegiatan pembelajaran.³¹

Media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam proses belajar. Karena media dapat mengubah konsep konsep abstrak menjadi lebih nyata (kongkrit) nyata hal ini memungkinkan proses pembelajaran di sekolah dasar untuk sesuai dengan fase peserta didik dapat belajar pada hal hal yang bersifat nyata, dengan demikian media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.³² Penggunaan media pembelajaran secara signifikan memudahkan proses pembelajaran baik bagi guru maupun siswa, dan membuatnya lebih efektif serta menarik media yang menarik

³⁰ Ani Daniyati and others, 'Konsep Dasar Media Pembelajaran', *Journal of Student Research*, 1.1 (2023), pp. 282–94, [doi:10.55606/jsr.v1i1.993](https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993).

³¹ Ani Daniyati and others, 'Konsep Dasar Media Pembelajaran'.
[doi:10.55606/jsr.v1i1.993](https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993).

³² Hamriana Nur and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Pembelajaran Tata Cara Pelaksanaan Ibadah Haji Pendahuluan Metode', 12.4 (2024), pp. 297–308. <http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/8799/>

secara visual dan interaktif (seperti game edukatif atau video animasi) membuat siswa lebih antusias dan tidak mudah bosan, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam kelas.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (pendidik) menuju penerima informasi (peserta didik). Secara rinci, fungsi media pembelajaran sebagai berikut³³:

1) Fungsi Edukatif

- a) Memberikan pengaruh yang bernilai pendidikan
 - b) Mendidik peserta didik dan masyarakat untuk berfikir kritis
 - c) Memberi pengalaman bermakna
 - d) Mengembangkan dan memperluas cakrawala
 - e) Memberikan fungsi otentik dalam berbagai bidang kehidupan
- konsep yang sama

2) Fungsi Ekonomis

- a) Pencapaian tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien
- b) Pencapaian materi dapat menekan penggunaan biaya dan waktu

3) Fungsi Sosial

- a) Memperluas pergaulan antar peserta didik
- b) Mengembangkan pemahaman

- c) Mengembangkan pengalaman dan kecerdasan intrapersonal peserta didik

4) Fungsi Budaya

- a) Memberikan perubahan dari segi kehidupan manusia
- b) Mewariskan dan meneruskan unsur budaya dan seni yang ada dimasyarakat

Selain itu, fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar³⁴

Dalam menyampaikan materi antara guru yang satu dengan yang lainnya sama, tidak ada kesenjangan pesan yang diajarkan oleh masing-masing guru.

- b) Penafsiran yang berbeda dapat dihindari

Penafsiran berbeda antara guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara peserta didik dimanapun berada

- c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Dengan adanya media akan terjadi komunikasi dua arah secara aktif, sebaliknya tanpa adanya media guru akan cenderung bicara satu arah.

- d) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik

Media pembelajaran dapat membantu peserta didik agar lebih mudah untuk memahami materi tersebut.

³⁴ Aisyah Fadilah and others, 'Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran', *Journal of Student Research (JSR)*, 1.2 (2023), pp. 1–17. <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938>

e) Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Dengan media tujuan belajar akan lebih dengan mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga sesingkat mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi sebanyak dibuku dan tidak mengulang-ulangnya, sebab dengan sekali penyajian menggunakan media, peserta didik akan lebih mudah dalam memahami pelajaran.

f) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna, baik secara alami maupun hanya manipulasi, sehingga membantu peserta didik untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak mudah merasa bosan.

g) Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif

Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu ketika peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain sebagainya.

h) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat merangsang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat lebih leluasa dimanapun dan

kapanpun tanpa bergantung hanya pada guru. Dimana perlu kita sadari bahwa waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu lebih banyak dihabiskan di luar jam sekolah.

- i) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong peserta didik untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber pengetahuan lainnya

2. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan saat ini sebagian besar didasarkan pada teori dan prinsip pembelajaran yang mendasar. Adapun pengertian dari pengembangan adalah proses atau langkah yang dilakukan untuk membuat atau menyempurnakan sebuah produk yang sesuai dengan acuan kriteria produk yang dibuat. Melihat dari pengertian perkata diatas, jadi pengertian pengembangan media pembelajaran adalah suatu proses yang digunakan dalam mengembangkan sebuah produk dengan memberikan rangsangan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian dan inovasi terus dilakukan untuk mengeksplorasi cara-cara baru dalam mengintegrasikan teori-teori

pembelajaran yang relevan dengan teknologi, guna menciptakan media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.³⁵

b. Prinsip- prinsip Pengembangan Media Pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berdasarkan Teori Pemrosesan Sumber Daya oleh Sweller berfokus pada pemahaman beban kognitif dalam pembelajaran. Teori ini menekankan pentingnya mengelola beban kognitif siswa agar mereka dapat memproses informasi secara efektif dan memperoleh pemahaman yang mendalam. Berikut adalah beberapa prinsip pengembangan media pembelajaran berdasarkan Teori Pemrosesan Sumber Daya:³⁶

- 1) Reduksi Beban Kognitif: Dalam pengembangan media pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan desain instruksional yang sederhana dan tidak membingungkan. Meminimalkan gangguan visual atau auditori yang tidak relevan, menyajikan informasi dengan tata letak yang terstruktur, dan menyediakan panduan yang jelas dapat membantu mengurangi beban kognitif siswa..
- 2) Pemberian Petunjuk Langkah-demi-Langkah: Dalam pengembangan media pembelajaran, penting untuk menyajikan instruksi secara

³⁵ Silvi Rahmawati, Muhammad Ridwan Effendi, and Dyah Wulandari, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Workspace Dengan Optimalisasi Akun Belajar.Id', *Paedagogie: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 3.01 (2022), 1–24 <https://doi.org/10.52593/pdg.03.1.01>.

³⁶ Desty Putri Hanafiah and dkk, *Teori Dan Prinsip Media Pembelajaran* (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2023) https://www.researchgate.net/publication/376720714_TEORI_DAN_PRINSIP_PENGEMBANGAN_MEDIA_PEMBELAJARAN.

terperinci dan sistematis, memberikan panduan yang jelas tentang urutan langkahlangkah yang harus diikuti oleh siswa. Petunjuk langkahdemi-langkah membantu mengurangi beban kognitif siswa karena mereka tidak perlu menghabiskan energi mental dalam mencari tahu apa yang harus dilakukan selanjutnya.

- 3) Praktik Berulang dan Peluang Pemrosesan: Dalam pengembangan media pembelajaran, penting untuk menyediakan kesempatan bagi siswa untuk berlatih dan memproses informasi secara berulang. Hal ini dapat dicapai melalui latihan interaktif, ulangan materi, atau pengulangan konten yang relevan. Dengan praktik berulang, siswa dapat memperkuat pemahaman dan memindahkan informasi ke memori jangka panjang.

c. Ciri- ciri Media yang Bisa Dikembangkan

Bahan pembelajaran yang berkualitas membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mencegah pemborosan sumber daya. Oleh karena itu, guru senantiasa harus memiliki keterampilan mengembangkan bahan pembelajaran seperti media pembelajaran. Berikut ini beberapa ciri media pembelajaran yang bisa dikembangkan.³⁷

- 1) Media pembelajaran memiliki pemahaman nonfisik sehingga memerlukan perangkat lunak (software).
- 2) Media pembelajaran berbentuk benda yang dapat dilihat, sehingga membutuhkan keterbaharuan gambar dan bahan yang berkualitas.

³⁷ M.Pd Drs. Rudi Susilana, M.Si, Cepi Riana, *Buku Media Pembelajaran Gunawan* (Sumatera Barat: CV.Afasa Pustaka, 2023)
<file:///C:/Users/%601/Downloads/BUKUMEDIAPEMBELAJARANnew.pdf>.

- 3) Media pembelajaran menggunakan alat bantu pada saat proses pembelajaran.

d. Teori Pengembangan Media Pembelajaran

Perkembangan teori pengembangan media pembelajaran terus berlanjut seiring dengan perubahan kebutuhan dan kemajuan teknologi. Penelitian dan inovasi terus dilakukan untuk mengeksplorasi cara-cara baru untuk mengintegrasikan teori-teori pembelajaran yang relevan dengan teknologi dan pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan beberapa landasan teori yaitu teori pembelajaran, perkembangan anak, dan media pembelajaran. Berikut ini akan dibahas beberapa teori pengembangan media pembelajaran yang telah berkembang dan cukup populer digunakan.³⁸

- 1) Teori Pembelajaran. Teori pembelajaran adalah teori yang mendeskripsikan cara siswa menerima, memproses, merespon, dan menguasai suatu pengetahuan selama proses belajar. Teori yang dibahas meliputi teori belajar Ausabel, David Ausabel berpendapat bahwa keberhasilan pada pembelajaran siswa sangat ditentukan pada kebermaknaan suatu bahan ajar yang dipelajarinya. Hal tersebut berarti bahwa pembelajaran bermakna merupakan suatu proses yang erat kaitannya dengan informasi baru pada konsep- konsep yang

³⁸ Vit Ardhyantama Madinatul Mukholifah, Urip Tisngati, 'Mengembangkan Media Pembelajaran Karakter Pada Pembelajaran Tematik', *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian*, 1.4 (2020), 675 <https://repository.stkipacitan.ac.id/id/eprint/390/>.

sesuai dengan struktur kognitif siswa. Ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan keaktifan terhadap siswa.

- 2) Teori perkembangan anak. Teori Piaget mengemukakan bahwa anak-anak mengalami empat tahap perkembangan kognitif, yaitu tahap sensorimotor, tahap praoperasional, tahap konkret operasional, dan tahap formal operasional. Setiap tahap memiliki karakteristik dan kemampuan berpikir yang berbeda. Menurut teori kognitif Piaget, pengembangan media pembelajaran harus mempertimbangkan tahapan perkembangan kognitif siswa.
- 3) Teori media pembelajaran. Teori pemilihan media pembelajaran hendaknya harus disesuaikan dengan kondisi tertentu. Harapannya adalah agar pemilihan media pembelajaran dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam penyajian materi dengan menarik dan mengkonkretkan konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga dapat mengurangi verbalisme. Misalnya dengan menggunakan gambar, grafik, model, dan sebagainya.

e. Manfaat Pengembangan Media Pembelajaran

Peran suatu media pembelajaran kerap kali dibutuhkan pada suatu proses pembelajaran, dimana perkembangannya sangat didukung saat ini. Penggunaan media dalam suatu pembelajaran memberikan keefektifan dalam proses pembelajaran juga penyampaian misi dan

pesan pada pembelajaran tersebut. Berikut ini beberapa manfaat pengembangan media pembelajaran, yaitu:³⁹

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya untuk menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode pembelajaran semakin bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal penuntunan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa dapat lebih melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

3. Media Diorama

a. Pengertian Diorama

Media diorama adalah media tiga dimensi yang mempunyai ukuran mini yang menjelaskan atau memperagakan suatu kejadian atau fenomena baik yang mempunyai sejarah atau tidak mempunyai sejarah.⁴⁰ Diorama digunakan sebagai suatu media pembelajaran yang bertujuan untuk menunjang motivasi belajar peserta didik, dengan adanya

³⁹ Aenullael Mukarromah and Meyyana Andriana, 'Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran', *Journal of Science and Education Research*, 1.1 (2022), 43–50 <https://doi.org/10.62759/jsr.v1i1.7>.

⁴⁰ Tri Lestari, "Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Ekosistem Di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2015): 16. <https://media.neliti.com/media/publications/253944-none-f24ba7f6.doc>

media diorama peserta didik akan memiliki hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih aktif dan lebih baik.⁴¹ Dan penamabahan permainan matching game yang terbuat dari kartu dan stick untuk mempermudah siswa mencari atau mengurutkan siklus kehidupan kupu kupu.

b. Fungsi Media Diorama

Media Diorama ini memiliki beberapa fungsi, diantaranya adalah:

- 1) Mengarahkan dan membawa perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada saat pelajaran berlangsung.
- 2) Menarik minat siswa pada mata pelajaran sehingga semakin besar untuk mengingat pelajaran IPAS.
- 3) Mempermudah pencapaian tujuan untuk Memahami siklus kehidupan kupu kupu .

c. Langkah- langkah Media Diorama

Langkah- langkah pembuatan media diorama ini terbilang cukup mudah dan efisien. Diorama ini merupakan media tiga dimensi yang di dalam nya terdapat gambar dan pemandangan 3 dimensi dan

⁴¹ Yosa Rike Nate, 'Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran IPA Kelas V MIN 11 Aceh Tengah', *Skripsi*, 2022, pp. 1–107. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/32194/1/Yosa%20Rike%20Nate%2C%20180209029%2C%20FTK%2C%20PGMI.pdf>

terdapat bercode untuk memeperlihatkan vidio pembelajaran tentang siklus hidup kupu kupu atau metamorfosis kupu kupu.dan terdapat game yakni matcing game yang terbuat dari stick,kartu dan sterofoum.

Langkah- langkah penggunaan media diorama ini adalah:

- 1) Siswa melihat dioram yang tempatkan di meja guru
- 2) Guru meng scan barcode yang ada di dalam media diorama dan di lihatkan vidio .
- 3) Nantinya siswa akan menyimak vidio dan guru langsung memberikan contoh secara nyata di media diorama .
- 4) Siswa di bagi dalam 4-5 kelompok
- 5) Siswa bermain maching game setiap 2 kelompok maju kedepan untuk bermaian
- 6) Yang menjawab benar dan mengurutkan benar mendapatkan hadiah atau poin dari guru .
- 7) Dan kelompok yang aktif dan memahami materi dan permainan mendapatkan tmbhan poin lagi.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama

Kelebihan media pembelajaran Diorama ini adalah mudah karena contoh gambar tampak seperti nyata yang ada di dalam akrilik tersebut dan , lebih menarik perhatian siswa, membuat suasana pembelajaran menjadi lebih inovatif, dan aktif, dll.

Kekurangan dari media Diorama ini adalah bentuk media mudah pecah karena berbahan akrilik dan kartu yang ada di permainan matching game terlalu kecil kecil sehingga mudah hilang, dll.

4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial / IPAS

a. Pengertian Pembelajaran

Di dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Smith dan Ragan mendefinisikan pembelajaran adalah aktivitas penyampaian informasi dalam membantu siswa mencapai tujuan, khususnya tujuan-tujuan belajar dan tujuan siswa dalam belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu aktivitas dan proses yang sistematis dan sistemik, yang melibatkan beberapa komponen, yaitu: pendidik/pengajar, kurikulum, peserta didik, metode, strategi, sumber belajar, fasilitas, dan administrasi. Setiap komponen tersebut tidak berdiri sendiri atau terpisah, melainkan bekerja secara teratur, saling bergantung, komplementer, dan berkesinambungan. Dengan demikian, diharapkan proses pembelajaran ini dapat memungkinkan peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar dengan baik dan pada akhirnya

mencapai hasil belajar yang meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.⁴²

b. Pengertian Pembelajaran IPAS

Salah satu pembelajaran yang dilakukan di sekolah adalah pembelajaran IPAS. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS adalah pembelajaran yang menggabungkan pengetahuan tentang alam dan sosial, dengan tujuan untuk memahami fenomena alam dan sosial, serta interaksi antara keduanya. Pembelajaran IPAS menekankan pada pendekatan ilmiah, keterampilan proses, dan pengembangan sikap ilmiah.

c. Pengertian Materi metamorfosis kupu kupu

Metamorfosis kupu-kupu adalah proses perubahan bentuk tubuh kupu-kupu dari tahap telur hingga menjadi kupu-kupu dewasa Kupu-kupu mengalami metamorfosis sempurna, yang artinya mengalami empat tahap Metamorfosis kupu-kupu adalah siklus hidup yang terdiri dari telur → ulat → kepompong → kupu-kupu dewasa, yang menunjukkan metamorfosis sempurna karena setiap tahap memiliki bentuk yang sangat berbeda. Kalau kamu mau, aku bisa bantu buat gambar siklus metamorfosis kupu-kupu juga.⁴³

⁴² Rusydi Ananda, Fatkhur Rohman, and Epi Supriyani Siregar, *Belajar Dan Pembelajaran, Penerbit Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI)* (Medan, 2023) <http://repository.uinsu.ac.id/22169/1.pdf>.

⁴³ Haryo Bismoko, 'Pengembangan Media Moveable Diorama Muatan IPA Materi Metamorfosis Kelas IV Sekolah Dasar', *Joyful Learning Journal*, 7.3 (2018), pp. 19–28 <<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/view/24692>>.

d. Keaktifan dalam pembelajaran

Keaktifan dalam pembelajaran adalah keterlibatan fisik, mental, dan emosional siswa dalam proses belajar mengajar. Ini bukan sekadar duduk diam dan mendengarkan, tetapi secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelas, bertanya, berkolaborasi, dan menerapkan apa yang telah dipelajari. Siswa mengajukan pertanyaan, berbagi ide, dan mendiskusikan materi pelajaran dengan guru dan teman sekelas. Melakukan eksperimen, proyek, atau latihan praktis yang berhubungan dengan materi pelajaran. Berkolaborasi Bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas atau memecahkan masalah.⁴⁴



⁴⁴ Wasiyah and others, 'Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru Di Kelas', *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4.1 (2023), pp. 205–12, doi:10.62775/edukasia.v4i1.227.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Secara konseptual, metode penelitian dan pengembangan berasal dari dua kata yaitu penelitian dan pengembangan. Penelitian merupakan suatu kegiatan ilmiah dengan mengikuti aturan-aturan atau norma-norma penelitian yang sudah standar dan diakui secara universal. Sedangkan pengembangan merupakan suatu aktivitas pengembangan dengan penambahan, peningkatan, baik dari segi kuantitas maupun kualitas dari suatu kegiatan atau objek yang menjadi kegiatan. Jadi, definisi kedua istilah penelitian dan pengembangan merupakan studi sistematis dalam proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan membangun dasar yang empiris menciptakan produk dan alat non intruksional atau model dan non model yang telah ada maupun baru yang dikembangkan guna mendorong kegiatan pembelajaran maupun non pembelajaran.⁴⁵

Menurut Kothari penelitian mengacu pada pencarian pengetahuan yang dilakukan secara ilmiah dan sistematis melalui metode objektif dan sistematis untuk menemukan solusi suatu masalah. Maka dalam pencarian kebenaran tersebut perlu metode yang menjadi prosedur ilmiah. Penggunaan prosedur ilmiah dapat memberikan jawaban yang valid dan efektif terhadap suatu pertanyaan penelitian. Secara umum, prosedur penelitian meliputi langkah-langkah penelitian, teknik pengumpulan, analisis, dan interpretasi data. Salah

⁴⁵ Agus Rustamana and others, 'Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan', *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2.3 (2024), 60–69 <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>.

satu prosedur penelitian yang menarik untuk dikaji adalah penelitian pengembangan (R&D).⁴⁶

Penelitian dan pengembangan dalam Bahasa Inggris diterjemahkan sebagai *research and development* (R & D) merupakan metode penelitian yang banyak diadopsi oleh dunia akademik dewasa ini untuk merancang dan menguji efektifitas produk. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk melalui proses penemuan potensi masalah, mendesain dan mengembangkan suatu produk sebagai solusi terbaik.⁴⁷ Dalam penelitian ini, pengembangan produk di tujukan untuk mengatasi permasalahan yang ditemui di sekolah yang akan diteliti yakni kurangnya keaktifan siswa pada saat pembelajaran, produk dikembangkan dengan di desain lebih menarik dan diaplikasikan dengan model pembelajaran bermain untuk menarik minat siswa agar lebih aktif pada proses pembelajaran.

Karakteristik penelitian pengembangan berkaitan dengan masalah atau potensi yang dihadapi atau ingin dipecahkan dalam pendidikan dan benar-benar terjadi yang berkaitan dengan usaha inovatif dalam pembelajaran, segala bentuk pengembangan baik media, model, pendekatan, atau metode pembelajaran harus bersifat efektif. Produk yang dihasilkan harus melewati

⁴⁶ Marinu Waruwu, 'Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9.2 (2024), 1220–30 <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

⁴⁷ Nasaruddin Halimatus Sa'diyah, Hanik Yuni Alfiah, Zini Tamin AR, 'Model Research and Development Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *EL- BANAT: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam.*, 10.1 (2020), 44–45 <https://doi.org/https://doi.org/10.54180/elbanat.2020.10.1.42-73>.

beberapa uji coba dan validasi yang dilakukan oleh para- pakar sehingga dapat dipertanggung jawabkan.⁴⁸

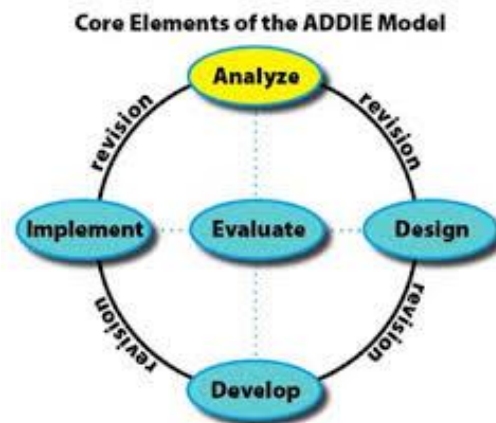
B. Prosedur Metode Penelitian dan Pengembangan

Teknik R&D dilakukan diawali dengan kegiatan penelitian. Beragam metode penelitian dilakukan sesuai dengan tujuan penelitian. Sangat memungkinkan dalam proses perjalanannya membutuhkan dukungan dan penguatan metode penelitian lainnya. Tidak ada satu metode penelitian yang berdiri sendiri, pasti akan membutuhkan pendekatan penelitian lainnya, agar produk yang dihasilkan lebih maksimal. Ada dua pendekatan penelitian yang dilakukan yaitu diawali dengan research dan dilanjutkan dengan ujicoba. Kegiatan ujicoba dilakukan secara bertahap yang diawali dari skala kecil, menengah dan besar. Harapannya agar benarbenar dihasilkan produk yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), Kelima tahapan tersebut merupakan panduan bagi para desainer agar dapat menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif dan memperoleh hasil optimal. Hampir semua model klasik desain instruksional adalah variasi dari model ADDIE.⁴⁹

⁴⁸ Okpatrioka Stkip, 'Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan', *Dharma Acariya Musantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Dan Budaya*, 1.1 (2023) <https://e-journal.nalanda.ac.id/index.php/jdan/article/view/154>.

⁴⁹ Eny Winaryati, Muhammad Munsarif, and Mardiana, *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan Dan Sosial)* (Semarang, 2021) <http://repository.unimus.ac.id/5142/1.pdf>.



Gambar 3.1

Diagram Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE

1. Tahap Analisis (*Analysis*) dari model ADDIE mencakup: penilaian kebutuhan, identifikasi tujuan, dan pelajar, tugas, konteks, tujuan, dan analisis keterampilan. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis dengan observasi dan wawancara untuk mengetahui masalah yang terjadi dan akan diatasi. Dari tahap ini peneliti dapat mengidentifikasi kebutuhan media yang akan dikembangkan.
2. Tahap perancangan (*Design*), mencakup pengembangan tujuan, item tes, dan strategi pembelajaran. Pada tahap ini peneliti merancang media yang akan dikembangkan dan memetakan strategi pengajaran untuk mengatasi permasalahan yang terjadi.
3. Tahap pengembangan (*Development*), meliputi persiapan bahan pengajaran. Pada tahap ini peneliti membuat pengembangan pada media yang akan digunakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, yakni berfokus pada meningkatkan keaktifan siswa.
4. Tahap Implementasi (*Implementation*), meliputi kegiatan dalam mendukung pengiriman instruksi. Pada tahap ini peneliti mengaplikasikan

media yang telah dikembangkan pada proses pembelajaran guna menganalisis kelayakan produk dalam meningkatkan keaktifan siswa.

5. Tahap evaluasi (*Evaluation*), mencakup evaluasi formatif dan sumatif. Tahap ini digunakan untuk mengetahui efektivitas produk dalam mengatasi permasalahan kurangnya keaktifan siswa pada pembelajaran IPAS materi metamorfosis kupu kupu .

C. Uji Coba Produk

Langkah yang dilakukan setelah produk selesai dirancang adalah uji coba produk. Langkah ini dilakukan untuk menguji kinerja dan kualitas produk yang telah dikembangkan. Proses uji coba mencakup pengujian fungsionalitas, daya tahan, serta respons pengguna terhadap produk, dengan tujuan untuk memastikan produk memenuhi standar yang telah ditetapkan sebelum diluncurkan ke pasar. Subjek uji coba penelitian ini meliputi dosen ahli media, dosen ahli materi, guru kelas III, serta siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember.

1. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengevaluasi produk guna memastikan produk tersebut memenuhi kriteria dan mengetahui keunggulan serta kelemahan produk untuk kemudian dilakukan revisi sebelum lanjut ke tahap berikutnya.

2. Subjek Uji Coba

a. Ahli Media

Ahli media pembelajaran dipilih dari dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, tugasnya validasi media dan mengecek media pembelajaran yaitu Bapak Prof.Dr.H.Mundir,M.Pd

b. Ahli Materi

Ahli materi pembelajaran dipilih dari dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, tugasnya mengecek materi dan modul ajar yaitu Ibu.Ira Nur wati M.Pd

c. Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran dipilih dari guru kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember, Yaitu Ibu Ludfiana Maulida, S.Pd. Memberikan masukan masukan atau saran terhadap pengembangan media Diorama.

d. Peserta didik

Peserta didik yang dipilih yaitu siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember dengan jumlah 28 siswa. Tugasnya ada pre test dan post test dan mengerjakan Lkpd.

3. Tahap Uji Coba Lapangan

a. Uji Pre Test

Uji coba kelompok pre test dilakukan semua peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember guna

mengetahui kemampuan siswa sebelum menggunakan media pembelajaran yang akan diterapkan.

b. Uji Post Test

Uji coba kelompok yang dilakukan semua peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember guna mengetahui kemampuan siswa terhadap materi setelah menggunakan media pembelajaran yang diterapkan, sehingga peneliti mendapatkan perbandingan dari hasil pre test dan hasil post test.

4. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh akan dijadikan sebagai dasar pertimbangan dalam pengembangan produk, dengan harapan produk yang dihasilkan menjadi valid dan praktis untuk digunakan.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam. Respon, kritik dan saran dari ahli media, ahli materi, pendidik, dan juga peserta didik sangat dibutuhkan untuk menjadi referensi penting dalam menyempurnakan produk.

b. Data kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari angket dan kuisioner yang diberikan kepada validator dan peserta didik guna mengetahui kelayakan media Diorama.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian adalah metode atau cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam sebuah studi atau penelitian. Kombinasi beberapa teknik pengumpulan data juga sering digunakan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih lengkap tentang masalah penelitian.⁵⁰ Berikut ini adalah beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati dan mencatat secara sistematis suatu peristiwa secara langsung. Peneliti melakukan observasi secara langsung guna mengetahui keaktifan belajar siswa selama pembelajaran, siswa kurang aktif di kelas, minimnya partisipasi dalam berdiskusi serta sikap pasif dalam kerja kelompok.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung dengan informan. Pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan beberapa narasumber guna mendapatkan informasi yang lebih detail dan menyeluruh. Dengan wawancara peneliti tidak hanya mendapat informasi, melainkan peneliti mendapat kritik dan saran dari responden sehingga penelitian ini dapat lebih bermanfaat dan tepat sasaran. Wawancara dilakukan kepada guru

⁵⁰ Aditya Wardhana Zainuddin Iba, *Teknik Pengumpulan Data Penelitian*, Eureka Media Aksara (Purbalingga, 2023) <https://www.researchgate.net/publication/382060598>.

dan siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember dengan tujuan untuk mengumpulkan data awal penelitian. Informasi yang diperoleh akan digunakan sebagai masukan untuk mengembangkan penelitian dengan lebih mendetail.

3. Angket

Angket merupakan alat pengumpulan data yang berupa daftar pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk memperoleh informasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket ahli media, ahli bahasa, ahli pembelajaran, dan angket siswa.

4. Tes

Tes merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan kepada subjek penelitian dengan tujuan untuk mengukur objek yang akan diteliti. Tes yang dilakukan adalah pre test dan post test. Pre test dilakukan sebelum menggunakan media yang akan diteliti, sedangkan post test adalah tes yang dilakukan setelah menerapkan media yang akan diteliti. Dari kedua tes tersebut, maka peneliti dapat mengukur kefahaman siswa dari hasil belajar mereka.

5. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data melalui berbagai dokumen. Teknik dokumentasi ini digunakan untuk memperkuat dan melengkapi data hasil wawancara dan observasi. Teknik dokumentasi ini digunakan untuk mengetahui beberapa hal seperti, sarana

prasana, teknik yang digunakan dalam pembelajaran dan foto kegiatan pembelajaran.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu proses mengolah data menjadi informasi baru. Proses ini dilakukan bertujuan agar karakteristik data menjadi lebih mudah dimengerti dan berguna sebagai solusi bagi suatu permasalahan, khususnya yang berkaitan dengan penelitian. Ada beberapa metode dan teknik untuk melakukan analisis tergantung pada industri dan tujuan analisis.

1. Analisis Kelayakan

Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran Diorama memerlukan 4 aspek yang digunakan untuk menguji validitas/ kelayakan. Analisis data kelayakan diperoleh melalui angket penilaian yang berisi indikator kesesuaian berdasarkan analisis kebutuhan media Diorama yang diberikan kepada empat pakar atau ahli sebagai seorang validator.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media merupakan validasi yang dilakukan oleh dosen ahli media, dengan mengisi lembar validasi untuk menilai kesesuaian media dari aspek tampilan, warna, keterpaduan interaktif, serta seberapa menarik untuk digunakan oleh peserta didik.⁵¹

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen ahli materi IPAS yang berkompeten berkaitan dengan materi metamorfosis kupu kupu

⁵¹ Desy Getri Sari Gogahu and Tego Prasetyo, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 4.4 (2020), 1004–15 <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>.

yang terdapat pada media pembelajaran Diorama . Penilaian ini terkait kesesuaian media dengan isi materi yang didapatkan berdasarkan penilaian angket.

c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh dosen ahli bahasa yang berkompeten berkaitan dengan struktur kata, kalimat, dan penggunaan EYD yang terdapat pada media Diorama . Penilaian ini terkait dengan kesesuaian penggunaan EYD dalam media pembelajaran Diorama .

d. Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh guru ahli dalam pembelajaran yaitu guru kelas III . Validasi ahli ini berisi angket penilaian media dengan materi pembelajaran yang dijabarkan. Selain itu, lembar validasi berisi masukan- masukan atau saran terhadap pengembangan media pembelajaran diorama.

Data kelayakan produk dalam penelitian ini diperoleh dari penilaian masing- masing validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli pembelajaran. Instrumen penilaian validasi berupa angket yang berisi sejumlah pertanyaan serta opsi skor. Penilaian validasi dalam penelitian ini menggunakan pedoman skala Likert dengan rentang skala 1-5. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk melakukan analisis validasi produk.

$$V = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Nilai

$\sum x$ = Skor yang diperoleh

$\sum x_i$ = Skor Maksimal

Untuk mengukur kelayakan media pembelajara Diorama maka menggunakan kriteria. Berikut ini merupakan kriteria validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran:⁵²

Tabel 3.1
Kriteria Validasi Penilaian Para Ahli

Presentase	Tingkat Kelayakan	Keterangan
80% - 100%	Sangat layak	Tidak revisi
61% - 80 %	Layak	Tidak revisi
41% - 60%	Cukup layak	Sebagian revisi
21% - 40%	Kurang layak	Revisi
0% - 20%	Tidak layak	Revisi

Selain kriteria validasi penilaian ahli media dan ahli materi, tabel diatas memperlihatkan kriteria validasi penilaian dari praktisi lapangan yang diwakilkan oleh wali kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember sebagai ahli pembelajaran materi Metamorfosis kupu kupu.

2. Analisis Keefektifan

Dalam penelitian ini analisis keefektifan diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Dari hasil *pretest* dan *posttest* tersebut, dapat diperoleh hasil keefektifan dengan diukur menggunakan rumus *n*-

⁵² Nur Hikmah, Arief Kuswidyano, and Patricia H M Lubis, 'Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Siklus Air Di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15.2 (2020), 137-48
<https://ejournal.unib.ac.id/pgsd/article/download/22491/11139/68547>.

gain. Rumus *n-gain* yang digunakan dalam analisis keefektifan adalah sebagai berikut:⁵³

$$\frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{maksimum} - S_{pretest}}$$

Keterangan:

$S_{posttest}$: Skor Posttest

$S_{pretest}$: Skor pretest

$S_{maksimum}$: Skor maksimum yang didapatkan

Untuk mengukur keefektifan dari hasil *n-gain* maka menggunakan kriteria.

Kriteria hasil *n-gain* akan disajikan dalam tabel berikut ini:⁵⁴

Tabel 3.2
Kriteria hasil *n-gain* score

Nilai <i>N-Gain</i>	Kriteria
$G > 0,70$	Tinggi
$0,30 < G \leq 0,70$	Sedang
$G \leq 0,30$	Rendah
$G = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq G \leq 0,00$	Terjadi penurunan

Tabel 3.3
Kriteria Tafsiran Efektivitas *N- Gain*

Presentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak efektif
40 – 55	Kurang efektif
56 – 75	Cukup efektif
>76	Efektif

⁵³ Anggie Bagoes Kurniawan and Rusly Hidayah, 'Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa', *UNESA Journal of Chemical Education*, 9.3 (2020), 317–23 <https://doi.org/10.26740/ujced.v9n3.p317-323>.

⁵⁴ Kartika Hajati, Andi Rosman Nuryadin, and Nurul Lailatul Nabila, 'Pengaruh Model Brain Based Learning Berbantuan E-Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik', *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 14.2 (2023), 231–39 <https://doi.org/10.26877/jp2f.v14i2.17003>.

e. Analisis keaktifan Respon peserta didik

Analisis keaktifan siswa didapatkan dari hasil skor indikator keaktifan yang dinilai oleh guru dengan rentang skala penilaian 1-5. Berikut ini rumus yang digunakan untuk mengukur rata-rata skor keaktifan siswa beserta tabel kriteria penilaian

$$\text{Capaian (\%)} : \frac{\text{jumlah skor yang di peroleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \%$$

Tabel 3.4
Kreteria capaian keaktifan siswa

Capaian (%)	Kriteria
87,5%-100%	Sangat tinggi
75% -87,49%	Tinggi
50% - 74,9%	Sedang
0%-49,9%	Rendah

Lembar angket yang diberikan kepada peserta didik bertujuan untuk mendapatkan hasil penilaian terhadap media pembelajaran Diorama dalam meningkatkan keaktifan siswa.⁵⁵

$$V = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

V = Nilai

$\sum x$ = Skor yang diperoleh

$\sum xi$ = Skor Maksimal

⁵⁵ Priankalia Arwanda, Sony Irianto, and Ana Andriani, 'Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar', *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4.2 (2020), 193 <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember

Profil sekolah menggambarkan semua aspek yang relevan dengan tema penelitian yang sedang dilaksanakan, seperti gambaran umum tentang sekolah yang menjadi objek penelitian, yaitu Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember termasuk visi dan misinya. Berikut adalah penjelasan mengenai identitas sekolah serta visi dan misi Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember.

1. Sejarah Sekolah

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember merupakan sekolah swasta yang berlokasi di Jl. Poros Kidul No 96 desa Andongsari Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember. Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember memiliki NPSN 60715481 serta telah terakreditasi dengan peringkat "A".

Visi Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember adalah terwujudnya generasi Islami, berprestasi dan berbudaya lingkungan. Untuk mencapai visi tersebut, Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember memiliki misi yakni diantaranya mewujudkan generasi yang islami, beriman dan bertaqwa kepada Allah swt, mewujudkan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan yang berpusat kepada peserta didik, menyiapkan peserta didik yang cerdas, berpotensi dan berprestasi dibidang akademik dan non akademik,

menyelenggarakan pembelajaran berwawasan lingkungan yang meliputi: pelestarian, pencegahan kerusakan, dan pencegahan pencemaran lingkungan dan mewujudkan lingkungan Madrasah yang nyaman, aman, bersih dan asri.

Untuk mewujudkan visi dan misi tersebut, berbagai upaya perlu dilakukan oleh sekolah agar tujuan tersebut dapat tercapai secara optimal. Salah satunya adalah dengan menghasilkan generasi yang islami, beriman dan bertaqwa kepada Allah swt, menghasilkan penyelenggaraan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan sesuai dengan kurikulum berdasarkan imtaq dan iptek, mampu menjuarai berbagai bidang lomba baik tingkat kabupaten/kota, provinsi dan nasional serta mampu melestarikan dan menerapkan nilai-nilai tentang lingkungan hidup dalam kehidupan sehari-hari.

2. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Sehubungan dengan upaya menjaga mutu pendidikan, Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember sangat memperhatikan kualitas pendidik dan tenaga kependidikan demi kelancaran dan keberhasilan proses belajar mengajar. Seluruh pendidik dan tenaga kependidikan di sekolah ini memiliki latar belakang pendidikan yang relevan. Secara keseluruhan, jumlah pendidik dan tenaga kependidikan di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember berjumlah 18 orang, yang terdiri dari 12 laki-laki dan 6 perempuan dengan rincian 1 kepala sekolah, 14 guru kelas, 1 guru agama, 2 tenaga kependidikan.

3. Data Siswa

Pada tahun ajaran 2024/2025 peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember berjumlah 298 yang terdiri dari 155 peserta didik laki-laki dan 143 peserta didik perempuan. Peneliti melakukan penelitian di kelas III A, sehingga peserta didik kelas III A merupakan objek pada penelitian ini, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 4.1
Daftar peserta didik kelas III

No.	Nama	L/P
1	Adela Sabira Anastasya	P
2	Ahmad Fahrur Roziqin	L
3	Ananda Citra Pratiwi	P
4	Arshia Kahiyang Saputri	P
5	Belina Merisa Maharani	P
6	Daniel Fahmi El Arifin	L
7	Desy Rismawati	P
8	Ghani Aziz Fathul Arif	L
9	Halwa Qonita Huwaida	P
10	Mohammad Akmal Al Ghozali	L
11	Muhammad Abdan Syakuran	L
12	Muhammad Adinizar Aprilio	L
13	Muhammad Agharr Al Farabi	L
14	Muhammad Akmal Mubarak	L
15	Muhammad Fatihul Ulum	L
16	Muhammad Irfan Abdillah	L
17	Muhammad Rafka Fawwaz Alexi	L
18	Muhammad Zaidan Al Ghaffar	L
19	Nafira	P
20	Novella Zico Erisandi	L
21	Putri Fatina Shansabila	P
22	Ra'uf Baasith Arzain	L
23	Refandita Dwi Pranata	L
24	Robby Apriansyah a	L
25	Safira Ainayya Putri	P
26	Viona Oktaviara	P
27	Virza Khan Alfathan	L
28	Yusril Hikmatil Ahmada	L

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat diketahui dengan jelas objek penelitian berfokus pada siswa kelas III yang berjumlah 28 siswa dengan rincian 18 siswa laki- laki dan 10 siswa perempuan.

4. Data Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana sekolah mencakup segala fasilitas yang mendukung kegiatan pembelajaran, baik yang digunakan langsung dalam proses belajar mengajar maupun yang berfungsi sebagai infrastruktur penunjang. Keberadaan sarana dan prasarana yang memadai sangat vital karena menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, mempermudah akses siswa dan guru terhadap berbagai sumber pembelajaran, serta meningkatkan kualitas proses pendidikan. Dengan fasilitas yang lengkap, proses pendidikan dapat berlangsung lebih efektif dan efisien, membantu siswa dan guru dalam mencapai tujuan pendidikan secara optimal.

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai untuk kegiatan belajar mengajar ataupun kegiatan sekolah lainnya. Berikut rincian sarana dan prasarana yang terdapat di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember adalah memiliki ruang kelas yang memadai sesuai dengan rasio jumlah siswa, memiliki ruang perpustakaan dan ruang koperasi. Memiliki halaman taman, sebagai ruang terbuka hijau dan sarana pembelajaran bagi peserta didik. Memiliki sarana tempat ibadah musholla dalam pengembangan.

kerohanian islam dan pengembangan baca tulis dan hafalan Al-

Qur'an, serta adanya ruang laboratorium computer audio untuk siswa belajar komputer dan internet.

B. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang diberi nama media Diorama untuk pembelajaran materi metamorfosis kupu kupu . Media pembelajaran Diorama ini dirancang untuk meningkatkan pke aktifan siswa dalam pembelajaran ipas materi metamorfosis kupu kupu Penelitian ini mengadaptasi model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick and Carey.

1. Analysis (Analisis)

Tahapan pertama pada model penelitian ADDIE adalah analisis. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan berbagai informasi dari berbagai sumber yang relevan, yang akan dijadikan acuan dalam merancang penelitian. Kegiatan analisis yang dilakukan mencakup observasi langsung terhadap objek yang diteliti, wawancara mendalam dengan pihak- pihak terkait, serta pengumpulan dokumentasi yang dapat mendukung pemahaman lebih lanjut mengenai topik penelitian. Dalam kegiatan analisis terdapat beberapa aspek utama yang akan diuraikan yaitu analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis tujuan pembelajaran.

a. Analisis Kehtutuhan

Analisis kebutuhan merupakan proses mengumpulkan informasi tentang cara guru mengajar saat pembelajaran, kesulitan yang dihadapi siswa pada saat pembelajaran, dan juga ketersediaan sarana untuk

mendukung berhasilnya pembelajaran. Analisis ini dilakukan dengan melakukan observasi pada saat pembelajaran di kelas dan melakukan wawancara secara langsung dengan walikelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas III yang dilakukan pada 15 maret 2025 diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru masih belum optimal. Guru menghadapi berbagai kendala, seperti terbatasnya jadwal penggunaan proyektor LCD yang harus berbagi dengan guru lain, serta minimnya waktu untuk merancang media pembelajaran akibat kesibukan guru di luar sekolah. Hal ini menyebabkan pembelajaran masih banyak mengandalkan metode konvensional yang akhirnya membuat siswa merasa jenuh dan tidak fokus. Salah satu media yang sering digunakan adalah media berbentuk audio-visual seperti video pembelajaran yang ditampilkan pada LCD proyektor. Namun, karena keterbatasan jumlah proyektor LCD yang dimiliki tak jarang guru harus berebut satu sama lain untuk dapat menggunakannya.

Setelah melakukan wawancara dengan guru, peneliti juga melakukan wawancara dengan peserta didik, mengenai suasana pembelajaran dan penggunaan media dalam pembelajaran IPAS. Siswa mengungkapkan bahwa pelajaran IPAS cenderung membosankan bagi mereka, karena metode yang diterapkan sering berupa kegiatan berhitung. Selain itu mereka juga mengungkapkan bahwa mereka

kuarng memahami materi jika suasana pembelajaran membosankan tetapi mereka akan lebih cepat memahami materi jika menggunakan media yang menarik.

Berdasarkan pemaparan hasil wawancara diatas, peneliti menemukan beberapa hal dalam analisis kebutuhan yakni faktor penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal, sulitnya siswa memahami materi dalam pembelajaran IPAS, dan juga penyebab terjadinya suasana yang membosankan pada saat pembelajaran berlangsung.

Dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan terkait dengan analisis kebutuhan, peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran yang praktis, efisien, dan tidak selalu bergantung pada penggunaan LCD proyektor. Media yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran Diorama , yang diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi kejenuhan siswa di dalam kelas dengan cara yang interaktif. Media ini dilengkapi dengan barcode yang dapat diakses melalui perangkat elektronik dan dalam barcode tersebut menyertakan video pembelajaran yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan siswa.

b. Analisis Materi

Analisis materi adalah pengumpulan informasi mengenai materi yang akan dikembangkan pada penelitian ini. Peneliti memilih materi tentang Metamorfosis Kupu Kupu berdasarkan hasil wawancara

dengan wali kelas III , ludfiana maulida. Pemilihan materi ini disesuaikan dengan kebutuhan yang ditemukan dalam wawancara tersebut. Adanya analisis materi ini bertujuan untuk memahami konsep-konsep yang akan diterapkan pada produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini.

Materi kalimat homonim pada kelas III termasuk dalam fase B dengan elemen siklus kehidupan kupu kupu yang memiliki Capaian Pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.2

Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia
Fase B elemen Membaca dan Memirs

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN
Metamorfosis kupu kupu	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik mampu memahami siklus kupu kupu ❖ peserta didik mampu memahami tahapan metamorfosis kupu kupu ❖ peserta didik mampu memahami perubahan bentuk pada kupu kupu

c. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran merupakan proses peyesuaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis materi, materi yang dipilih telah disesuaikan dengan media pembelajaran Diorama dengan materi metamorfosis kupu kupu.

2. Design (Perancangan)

Tahap perancangan ini dilakukan dengan menyusun modul ajar dan membuat produk yang akan dikembangkan. Adapun langkah- langkah dalam proses perancangan adalah sebagai berikut:

a. Menyusun modul ajar

Pada tahap ini peneliti menyusun modul ajar mata pelajaran IPAS materi metamorfosis kupu kupu. Peneliti dibantu oleh walikelas III dalam penyusunan modul ajar.

b. Pembuatan media Diorama

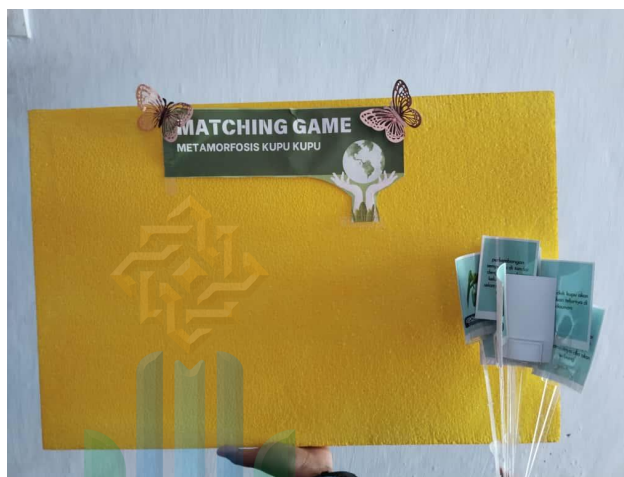
Media playing card merupakan media pembelajaran berbentuk kotak akrilik. Langkah awal yang harus dilakukan pada pembuatan media ini adalah membuat desain. Adapun Pembuatan desain kartu untuk matching game dimulai media dan dilanjutkan dengan membuat desain balikan kartu yang akan menambah kemenarikan kartu, dan gambar yang ada di dalam media diorama .

Desain utama kartu ini memuat materi pembelajaran yang dilengkapi dengan bercode yang dapat diakses untuk menampilkan video pembelajaran.



Gambar 4.1
Desain utama media Diorama

Desain belakang kartu memuat kata ajakan yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa agar tertarik bermain dengan kartu media diorama . Selain itu, desain ini juga mencantumkan kartu yang digunakan untuk macing game permainan.

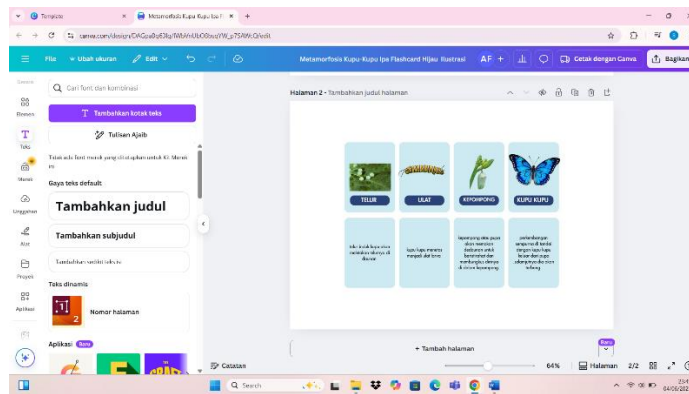


Gambar 4.2
Desain game macing game

d. Pembuatan kartu

Kartu maching yang dirancang peneliti ini bertujuan untuk mengajak siswa berlatih pemahaman melalui game yang mengurutkan dari gambar dan pengertian dan tahapan sesuai yang di tentukan. pembuatan desain utama dan pembuatan desain balikan kartu untuk menarik perhatian siswa.

Pembuatan desain utama kartu maching game dimulai dengan merancang gamabar dan pengertia atau tahapan siklus kupu kupu yang akan dicantumkan pada kartu, diikuti dengan pembuatan desain yang menarik, serta pemilihan warna dasar kartu yang unik. Desain utama kartu ini memuat soal kuis yang disajikan secara menarik dan kreatif.



Gambar 4.3

Desain utama kartu matching game

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap berikutnya dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE adalah pengembangan (*Development*). Tahap ini merupakan tahap realisasi dari tahap perancangan (*Design*). Melalui tahap ini dilakukan validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Dalam tahapan validasi dari para ahli akan ada revisi yang dilakukan sesuai dari saran dan komentar alidator.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli media pembelajaran yakni bapak Prof.Dr.H.Mundir M.Pd Angket validasi media akan disertakan dalam lampiran. Berikut hasil validasi ahli media yang akan ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Hasil Validasi Media

No.	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Presentase
1.	Kemenarikan desain tampilan pada media	5	5	100%
2.	Ketepatan komponen media	5	5	100%
3.	Ketepatan pemilihan bahan	5	5	100%

4.	Ketahanan media pembelajaran	4	5	100%
5.	Kejelasan fungsi setiap komponen dalam media	5	5	100%
6.	Kemenarikan media pembelajaran	5	5	100%
7.	Ketepatan tata letak komponen pada media pembelajaran	5	5	100%
8.	Komponen media yang disajikan membantu peserta didik dalam memahami materi	5	5	100%
9.	Media yang digunakan mendukung pembelajaran yang aktif	5	5	100%
10.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran	5	5	100%
	Kepraktisan media pembelajaran	4	5	80 %
	Media memiliki daya tahan baik untuk digunakan berulang kali	5	5	100%

b. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh dosen ahli materi yakni ibu Ira Nur wati,M.Pd. angket validasi ahli materi akan disertakan pada lampiran. Hasil validasi ahli materi akan disajikan pada tabel berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJJAHUM SIDDIQ JEMBER
Tabel 4.4
Hasil Validasi Materi

No.	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Presentase
1.	Kesusaian isi materi dengan capaian pembelajaran	4	5	80%
2.	Kesusaian isi materi dengan tujuan pembelajaran	4	5	80%
3.	Ketepatan materi yang di sajikan sesuai dengan buku peserta didik	4	5	80%
4.	Materi yang disampaikan menarik minat peserta didik	5	5	100%
5.	Kedalam materi yang di sampaikan peserta didik	5	5	100%
6.	Pencampaian materi denagan menggunakan media mudah di pahami	5	5	100%
7.	Ketepatan pemilihan media	5	5	100%

	pembelajaran diorama			
8.	Kelengkapan materi yang disampaikan kepada peserta didik	5	5	100%
9.	Daya guna materi sesuai dengan kemampuan peserta didik.	5	5	100%
10.	Fungsi gambar sesuai dengan materi yang dipilih	5	5	100%

c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh dosen ahli bahasa yakni bapak Shiddiq Ardianta, M.Pd. Angket validasi ahli bahasa akan disertakan pada bagian lampiran. Hasil validasi ahli bahasa akan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Validasi Ahli Bahasa

No.	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Presentase
1.	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai dengan PUEBI	5	5	100%
2.	Tata bahasa menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar	5	5	100%
3.	Kesesuaian bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	4	5	80%
4.	Menggunakan bahasa yang komunikatif	4	5	80%
5.	Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik	5	5	100%
6.	Tidak ada bahasa yang menimbulkan kesalahpahaman	5	5	100%
7.	Tidak ada kalimat yang bermakna ganda	5	5	100%
8.	Menggunakan bahasa yang jelas dan tegas	5	5	100%
9.	Soal menggunakan petunjuk yang benar	5	5	100%
10.	Penggunaan font dan ukuran font mudah dibaca	5	5	100%

d. Revisi Produk

Setelah melalui proses validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, produk media Diorama akan menerima komentar dan saran dari para ahli untuk memastikan produk tersebut dapat digunakan secara maksimal dan memenuhi kriteria yang diinginkan. Berikut adalah hasil komentar dan saran dari para ahli terkait media Diorama ini:

Tabel 4.6
Komentar Ahli Media

No.	Validator	Komentar dan Saran
1.	Ahli media	1. Siklus metamorfosis kurang nampak 2. Media nya di cet biar nampak

Tabel 4.7
Komentar Ahli Materi

No.	Validator	Komentar dan Saran
1.	Ahli Materi	1. Revisi sesuai masukan.

Tabel 4.8
Komentar Ahli Bahasa

No.	Validator	Komentar dan Saran
1.	Ahli bahasa	1. Cek typo, kerapian, dan kebakuan. 2. Paragraf harus menjorok

4. Implementation (Implementasi)

Tahapan selanjutnya adalah implementasi. Pada tahap implementasi, peneliti memberikan petunjuk terlebih dahulu kepada peserta didik, agar mereka dapat menggunakan media dengan lebih optimal.

Untuk mengetahui kemenarikan dan keefektifan produk maka dilakukan implementasi produk media pembelajaran kotak diorama . Sebelum melakukan tahap implementasi, peneliti harus menyelesaikan skor validasi ahli dan revisi dengan baik. Angket respon peserta didik digunakan untuk mengukur tingkat keaktifan peserta didik sedangkan keefektifan produk diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember. Berikut adalah hasil angket respon siswa

Tabel 4.9
Hasil Respon Siswa

[illegible]

14.	Muhammad Akmal M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15.	Muhammad Fatihul U	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16.	Muhammad Irfan A	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
17.	Muhammad Rafka F A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18.	Muhammad Zaidan A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19.	Nafira	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20.	Novella Zico Erisandi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21.	Putri Fatina Shansabila	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22.	Ra'uf Baasith Arzain	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23.	Refandita Dwi Pranata	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24.	Robby Apriansyah A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25.	Safira Ainayya Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
26.	Viona Oktaviara	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
27.	Virza Khan Alfathan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
28.	Yusril Hikmatil A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Sedangkan untuk hasil angket ahli pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4. 10

Hasil Angket Ahli Pembelajaran

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Maksimal	Presentase
1.	Isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	5	80%
2.	Materi yang disajikan jelas dan spesifik.	4	5	80%
3.	Media mudah dioperasikan.	5	5	100%
4.	Desain media unik dan menarik.	5	5	100%
5.	Media sesuai dengan kondisi pembelajaran saat ini.	4	5	80%
6.	Gambar dan video yang disajikan dalam media dapat membantu siswa memahami materi kalimat homonim.	4	5	80%
7.	Penyajian materi dan media menggunakan bahasa yang mudah dipahami.	4	5	80%
8.	Media mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.	4	5	80%
9.	Gambar dan video yang digunakan dalam media menarik	4	5	80%
10.	Media mendukung penerapan pembelajaran aktif dan menyenangkan.	4	5	80%

Hasil pretest dan posttest akan disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.11

Hasil *pretest* dan *posttest* siswa

No.	Nama	Pretest	Posttest
1	Adela Sabira Anastasya	15	65
2	Ahmad Fahrur Roziqin	25	75
3	Ananda Citra Pratiwi	60	80
4	Arshia Kahiyang Saputri	10	40
5	Belina Merisa Maharani	60	100
6	Daniel Fahmi El Arifin	35	75
7	Desy Rismawati	60	80
8	Ghani Aziz Fathul Arif	55	90
9	Halwa Qonita Huwaida	35	87
10	Mohammad Akmal Al Ghozali	60	80
11	Muhammad Abdan Syakuran	55	90
12	Muhammad Adinizar Aprilio	35	70
13	Muhammad Agharr Al Farabi	60	80
14	Muhammad Akmal Mubarak	55	80
15	Muhammad Fatihul Ulum	35	90
16	Muhammad Irfan Abdillah	95	90
17	Muhammad Rafka Fawwaz Alexi	30	90
18	Muhammad Zaidan Al Ghaffar	35	90
19	Nafira	35	90
20	Novella Zico Erisandi	35	90
21	Putri Fatina Shansabila	85	90
22	Ra'uf Baasith Arzain	15	90
23	Refandita Dwi Pranata	30	90
24	Robby Apriansyah a	35	90
25	Safira Ainayya Putri	85	80
26	Viona Oktaviara	30	90
27	Virza Khan Alfathan	85	90
28	Yusril Hikmatil Ahmada	65	90

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan produk yang dikembangkan. Berdasarkan data yang telah disajikan sebelumnya, produk media pembelajaran playing card menunjukkan hasil yang layak, praktis, dan efektif untuk

digunakan. Hasil ini diperoleh melalui kegiatan validasi oleh ahli media, materi, bahasa dan ahli pembelajaran, distribusi angket respon peserta didik serta pemberian soal pretest dan posttest, sehingga produk tersebut dapat dinyatakan layak, praktis dan efektif.

C. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dari hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Validator ahli media dalam penelitian ini adalah bapak Prof.Dr.H. Mundir M.Pd. Validator ahli materi pada penelitian ini adalah ibu Ira Nurwati, M.Pd, validator ahli bahasa pada penelitian ini adalah bapak Shiddiq Ardianta, M.Pd, dan validator ahli pembelajaran yakni ibu Ludfiana Mauliadia, S.Pd. Berikut ini adalah hasil yang diperoleh dari validasi ahli media, materi, bahasa, dan ahli pembelajaran yang akan disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.12
Hasil analisis ahli media

No.	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Cover sampul yang menarik	4	5	80%	Layak
2.	Kombinasi warna sesuai	5	5	100%	Sangat layak
3.	Media mudah dioperasikan	5	5	100%	Sangat layak
4.	Gambar sesuai dengan isi materi	5	5	100%	Sangat layak
5.	Ketepatan pemilihan bahan	5	5	100%	Sangat layak
6.	Media memiliki desain yang menarik perhatian siswa kelas IV	5	5	100%	Sangat layak
7.	Media mudah digunakan oleh siswa dan guru	5	5	100%	Sangat layak

8.	Media dapat digunakan untuk pembelajaran individu maupun kelompok	5	5	100%	Sangat layak
9.	Gambar pada media playing card membantu siswa memahami materi kalimat homonim	5	5	100%	Sangat layak
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	5	5	100%	Sangat layak
Jumlah		49	50	98%	Sangat layak

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

$$P = \frac{49}{50} \times 100\%$$

$$P = 98\%$$

Berdasarkan tabel 4. telah disajikan hasil validator media pada tiap butir pernyataan. Pada butir pernyataan dua hingga sepuluh diperoleh presentase 100% dengan kriteria sangat layak. Pada butir pernyataan satu diperoleh presentase 80% dengan kriteria layak. Berdasarkan hasil yang telah didapatkan dari setiap butir pernyataan maka diperoleh hasil akhir yakni 98% dengan kriteria sangat layak.

Tabel 4.13
Hasil analisis ahli materi

No.	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran yang diajarkan pada kelas IV	5	5	100%	Sangat layak
2.	Materi yang disajikan pada media playing card menjabarkan isi materi	4	5	80%	Layak
3.	Isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	5	100%	Sangat layak
4.	Materi yang disajikan disusu secara sistematis dan jelas	4	5	80%	Layak

5.	Kesesuaian video dengan materi	4	5	80%	Layak
6.	Penjelasan video dan gambar dapat membantu siswa memahami materi kalimat homonim.	4	5	80%	Layak
7.	Penyajian materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	5	5	100%	Sangat layak
8.	Materi dikemas secara menarik sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa.	4	5	80%	Layak
9.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	4	5	80%	Layak
10.	Penyajian media membantu siswa memahami materi kalimat homonim	4	5	80%	Layak
Jumlah		43	50	86%	Layak

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

$$P = \frac{43}{50} \times 100\%$$

$$P = 86\%$$

Berdasarkan tabel 4.13 telah disajikan hasil validator ahli materi pada tiap butir pernyataan. Pada butir pernyataan ke satu, tiga, dan tujuh diperoleh presentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan pada butir pernyataan ke dua, empat, lima, enam, delapan, sembilan, dan sepuluh diperoleh presentase sebesar 80% dengan kriteria layak. Berdasarkan nilai yang didapatkan pada setiap butir pernyataan, maka diperoleh hasil akhir sebesar 86% dengan kriteria layak.

Tabel 4.14
Hasil analisis ahli bahasa

No.	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa	5	5	100%	Sangat layak
2.	Penggunaan bahasa Indonesia yang jelas	5	5	100%	Sangat layak
3.	Kemudahan dalam mempelajari bahasa yang digunakan	4	5	80%	Layak
4.	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	5	80%	Layak
5.	Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	5	5	100%	Sangat layak
6.	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif	5	5	100%	Sangat layak
7.	Tidak ada bahasa yang dapat menimbulkan kesalahpahaman	5	5	100%	Sangat layak
8.	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai EYD	5	5	100%	Sangat layak
9.	Kartu pembelajaran menggunakan bahasa yang tidak diskriminatif atau berpotensi meyinggung pihak tertentu	5	5	100%	Sangat layak
10.	Kalimat dalam kartu sudah sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa	5	5	100%	Sangat layak
Jumlah		48	50	96%	Sangat layak

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

$$P = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Berdasarkan tabel 4.14 telah disajikan hasil validator bahasa pada tiap butir pernyataan. Pada butir pernyataan ke satu, dua, lima, enam, tujuh, delapan, sembilan, dan sepuluh diperoleh presentase 100% dengan kriteria

sangat layak. Sedangkan pada butir ke tiga dan empat diperoleh presentase 80% dengan kriteria layak. Berdasarkan hasil yang telah didapatkan pada setiap butir pernyataan, maka diperoleh hasil akhir sebesar 96% dan mendapatkan kriteria sangat layak.

Tabel 4.15
Hasil ahli pembelajaran

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Maksimal	Presentase
1.	Penggunaan media kotak metamorfosis kupu kupu diorama sesuai dengan capaian pembelajaran	4	5	80%
2.	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tujuan yang akan dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran	4	5	80%
3.	Penggunaan media kotak metamorfosis kupu kupu diorama memudahkan dalam penyampaian materi	5	5	100%
4.	Materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik	5	5	100%
5.	Media sesuai dengan kondisi pembelajaran saat ini.	4	5	80%
6.	Penampilan pada media jelas dan mudah dipahami.	4	5	80%
7.	Penggunaan media kotak metamorfosis kupu kupu diorama yang dapat menarik perhatian peserta didik	4	5	80%
8.	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran	4	5	80%
9.	Media memiliki daya tahan yang baik untuk digunakan berulang kali	4	5	80%
10.	Kelayakan kotak metamorfosis kupu kupu diorama	4	5	80%
Jumlah		42	50	84%

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

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

$$P = 84\%$$

Berdasarkan tabel 4.15 telah disajikan hasil validator ahli pembelajaran pada tiap butir pernyataan. Pada butir pernyataan ke tiga dan empat diperoleh presentase 100% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan pada butir ke satu, dua, lima, enam, tujuh, delapan, sembilan, dan sepuluh diperoleh presentase 80% dengan kriteria layak. Berdasarkan hasil yang telah didapatkan pada setiap butir pernyataan, maka diperoleh hasil akhir sebesar 84% dan mendapatkan kriteria layak.

Tabel 4.16
Rata- rata hasil validasi

No.	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Ahli media	98%	Sangat layak
2.	Ahli materi	86%	Layak
3.	Ahli bahasa	96%	Sangat layak
4.	Ahli pembelajaran	84%	Layak
Rata- rata nilai presentase		91%	Sangat layak

Berdasarkan hasil analisis dari validator ahli media, materi, bahasa, dan ahli pembelajaran maka produk media pembelajaran diorama memperoleh rata- rata nilai presentase sebesar 91% dengan kriteria sangat layak atau sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran dengan tetap adanya beberapa revisi sesuai komentar dan saran dari para validator.

Komentar dan saran dari para validator tersebut digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan atau revisi produk, sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih optimal dan siap digunakan dalam proses pembelajaran serta memenuhi kriteria pengembangan yang telah ditetapkan.

2. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan produk didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa yang diukur dengan rumus *n-gain*. Berikut ini hasil perhitungan hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus *n-gain* untuk mengukur keefektifan media pembelajaran *playing card*:

Tabel 4.17
Hasil skor *pretest* dan *posttest* dengan rumus *n-gain*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	22	,11	1,00	,7109	,25541
Ngain_Persen	22	11,11	100,00	71,0930	25,54114
Valid N (listwise)	22				

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil rata-rata skor *n-gain* sebesar 0,7109 dengan kriteria tinggi, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, diperoleh pula hasil *n-gain* persen sebesar 71,093% dengan kriteria efektif. Skor *n-gain* persen ini digunakan untuk menilai efektivitas media pembelajaran.

Sedangkan untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa maka didapatkan dari hasil respon peserta didik. Hasil respon peserta didik akan disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.18
Hasil Skor Rata-Rata Pemahaman Sebelum Eksperimen (*Pretest*)

No.	Subjek	Skor Pemahaman					Total
		Bertanya	Menjawab Pertanyaan	Berdiskusi	Mengerjakan Tugas	Partisipasi Siswa	
1.	S1	2	2	2	2	3	12
2.	S2	2	2	2	3	3	11
3.	S3	2	2	2	2	3	11
4.	S4	3	2	3	2	3	13
5.	S5	2	3	3	3	3	12
6.	S6	2	2	2	2	2	10

7.	S7	2	2	2	2	3	11
8.	S8	3	2	2	2	3	13
9.	S9	2	3	3	3	3	14
10.	S10	3	2	3	3	2	13
11.	S11	2	2	2	3	3	12
12.	S12	3	3	3	4	3	16
13.	S13	3	3	3	4	4	17
14.	S14	2	2	2	3	3	12
15.	S15	2	2	2	2	2	10
16.	S16	2	2	2	2	2	10
17.	S17	2	2	3	2	3	12
18.	S18	3	3	2	3	3	14
19.	S19	2	2	2	2	3	11
20.	S20	2	2	2	3	3	12
21.	S1S	3	2	3	3	3	14
22.	S22	2	2	2	2	2	10
23.	S23	2	2	2	2	3	11
24.	S24	2	2	2	3	3	12
25.	S25	2	2	2	2	3	11
26.	S26	3	2	2	3	3	13
27.	S27	2	3	3	3	3	11
28.	S28	2	2	2	2	3	14
Jumlah						342	
Skor maksimum						700	
Presentase						48%	

Berdasarkan tabel 4.18 disajikan skor penilaian indikator pemahaman peserta didik pada kelas kontrol yang mendapatkan jumlah skor 342 dengan presentase 48% dengan kategori rendah. Rendahnya pemahaman peserta didik pada kelas kontrol tersebut dikarenakan pembelajaran yang monoton dan kurang menarik partisipasi peserta didik, maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran diorama untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Yang dapat diterapkan pada kelas eksperimen. Data penilaian indikator pemahaman peserta didik pada kelas eksperimen akan disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.19
Hasil Skor Rata-Rata Pemahaman
Peserta Didik Setelah Eksperimen (*Posttest*)

No.	Subjek	Skor Pemahaman					Total
		Berta nya	Menjawab Pertanyaan	Berdis kusi	Mengerjak an Tugas	Partisipasi Pembelajara n	
1.	S1	3	4	3	4	3	19
2.	S2	3	4	4	4	4	17
3.	S3	4	3	3	3	3	16
4.	S4	3	4	3	5	4	19
5.	S5	4	4	4	5	4	21
6.	S6	3	3	4	4	4	18
7.	S7	3	3	3	4	3	16
8.	S8	4	4	4	5	4	21
9.	S9	4	4	4	5	5	22
10.	S10	4	4	4	4	4	20
11.	S11	3	4	4	5	3	19
12.	S12	5	5	5	5	5	23
13.	S13	5	5	5	5	5	25
14.	S14	3	3	3	5	3	17
15.	S15	4	3	3	5	3	18
16.	S16	2	3	3	3	3	14
17.	S17	3	2	3	3	5	15
18.	S18	3	2	3	4	3	15
19.	S19	4	4	4	5	4	21
20.	S20	3	3	3	4	3	16
21.	S21	4	4	4	4	4	20
22.	S22	4	4	4	5	5	22
23.	S23	4	3	3	4	4	18
24.	S24	3	3	3	4	4	17
25.	S25	4	4	4	4	4	20
26.	S26	5	4	4	5	4	22
27.	S27	4	4	5	5	5	23
28.	S28	3	3	5	5	3	17
Jumlah				531			
Skor maksimum				700			
Presentase				75%			

Berdasarkan hasil dari tabel 4.19, diketahui bahwa rata-rata pemahaman peserta didik pada kelas *pretest* sebesar 49%, yang masuk

dalam kriteria rendah. Sementara itu, pada tabel 4.19 menunjukkan bahwa rata-rata pemahaman peserta didik pada kelas *posttest* meningkat sebesar 27%, menjadi 75% dengan kriteria tinggi. Terdapat perbedaan skor pemahaman peserta didik antara sebelum dan sesudah implementasi media diorama, meskipun kedua kelas mempelajari materi yang sama dan menggunakan sumber belajar yang serupa. Perbedaannya terletak pada penggunaan media pembelajaran, di mana kelas *pretest* tidak menggunakan media pembelajaran, sementara kelas *posttest* menggunakan media Diorama. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *magic learning box* berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman siswa.

Tabel 4.20
Hasil respon peserta didik

No.	Pernyataan	Iya	Tidak	Skor maksimal	Presentase
1.	Saya suka bentuk dan warna media kotak metamorfosis kupu kupu diorama	22	0	22	100%
2.	Saya suka media kotak metamorfosis kupu kupu diorama karena mudah digunakan	22	0	22	100%
3.	saya senang menggunakan belajar menggunakan media kotak metamorfosis kupu kupu diorama	22	0	22	100%
4.	Saya tidak kesulitan menggunakan media kotak metamorfosis kupu kupu diorama	22	0	22	100%
5.	Saya dapat dengan mudah memahami materi melalui media kotak metamorfosis kupu kupu diorama	21	1	22	95%
6.	Saya tidak merasa bosan dengan media kotak	21	1	22	95%

	metamorfosis kupu kupu diorama				
7.	Media kotak metamorfosis kupu kupu diorama sangat menyenangkan	22	0	22	100%
8.	Saya ingin mempelajari materi lebih dalam menggunakan media kotak metamorfosis kupu kupu diorama	22	0	22	100%
9.	Saya menyukai media kotak metamorfosis kupu kupu diorama karena termotivasi untuk belajar	22	0	22	100%
10.	Saya tertarik belajar menggunakan media kotak metamorfosis kupu kupu diorama	22	0	22	100%
Jumlah		218	2	220	99%

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

$$P = \frac{218}{220} \times 100\%$$

$$P = 99\%$$

Berdasarkan tabel 4.18 diperoleh respon peserta didik tentang keefektifan media Diorama dalam meningkatkan keaktifan siswa dengan presentase sebesar 99% dengan kriteria sangat layak.

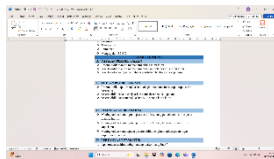
D. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah mendapat komentar dan saran dari validator. Adapun produk media pembelajaran Diorama sebelum dan sesudah revisi akan disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.21
Hasil revisi produk media pembelajaran Diorama

Sebelum revisi	Sesudah revisi	Keterangan	Validator
<ul style="list-style-type: none"> Dari depan media diorama gambar besar dan kurang scan bercode barcode 	<ul style="list-style-type: none"> Bagian atas buat scan bercode telah dilengkapi telah menunjukan keterkaitan tentang media 	<ul style="list-style-type: none"> Memperbaiki gambar yang ada di dalam media diorama dan telah di lengkapi bercode dan objek sudah bewarana 	Ahli media
<ul style="list-style-type: none"> Belum ada stick untuk menacapkan ke sterofoum 	<ul style="list-style-type: none"> sudah di tambhkan untuk bermain maching game 	<ul style="list-style-type: none"> Menambahka Stick untuk memepermu dah menancapka n ke sterofoum 	
<ul style="list-style-type: none"> Penulisan Cp dan tp belum sesuai 	<ul style="list-style-type: none"> Sesudah di lengkapi cp dan tp 	<ul style="list-style-type: none"> Memperbaiki modul ajar Dan lkp 	Ahli materi

- Lkpd
belum
lengkap



Metamorfosis LKPD

KOMPETENSI

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

- ❖ Peserta didik mampu memahami siklus hidup kupu-kupu
- ❖ peserta didik mampu memahami siklus metamorfosis kupu-kupu
- ❖ peserta didik mampu memahami perubahan bentuk pada kupu-kupu

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

- ❖ Peserta didik dapat menjelaskan siklus metamorfosis kupu-kupu secara bermakna
- ❖ peserta didik dapat mengaitkan peristiwa bertani kupu-kupu
- ❖ peserta didik dapat menjelaskan siklus pada kupu-kupu

Metamorfosis Kupu-Kupu

LEMBAR KERJA PILIHAN GANDA

Metamorfosis kupu-kupu adalah proses perubahan bentuk dari telur menjadi pupa, kemudian menjadi kupu-kupu.

1. Apa nama proses perubahan bentuk dari telur menjadi pupa?

☐ a. Metamorfosis ☐ b. Metamorfosis ☐ c. Metamorfosis ☐ d. Metamorfosis

2. Bagaimana kupu-kupu yang sudah menjadi kupu-kupu dapat berkembang?

☐ a. Telur ☐ b. Pupa ☐ c. Telur ☐ d. Telur

3. Apa yang pertama kali dihasilkan kupu-kupu dari telur?

☐ a. Telur ☐ b. Pupa ☐ c. Telur ☐ d. Telur

4. Tahap apa yang dihasilkan dari telur?

☐ a. Telur ☐ b. Pupa ☐ c. Telur ☐ d. Telur

5. Bagaimana kupu-kupu yang sudah menjadi kupu-kupu dapat berkembang?

☐ a. Telur ☐ b. Pupa ☐ c. Telur ☐ d. Telur

6. Bagaimana kupu-kupu yang sudah menjadi kupu-kupu dapat berkembang?

☐ a. Telur ☐ b. Pupa ☐ c. Telur ☐ d. Telur

7. Bagaimana kupu-kupu yang sudah menjadi kupu-kupu dapat berkembang?

☐ a. Telur ☐ b. Pupa ☐ c. Telur ☐ d. Telur

8. Bagaimana kupu-kupu yang sudah menjadi kupu-kupu dapat berkembang?

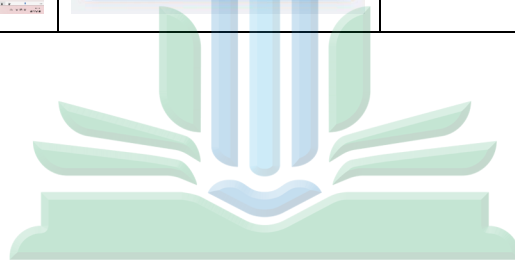
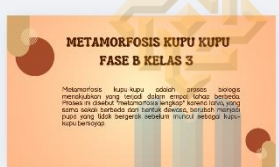
☐ a. Telur ☐ b. Pupa ☐ c. Telur ☐ d. Telur

9. Bagaimana kupu-kupu yang sudah menjadi kupu-kupu dapat berkembang?

☐ a. Telur ☐ b. Pupa ☐ c. Telur ☐ d. Telur

10. Bagaimana kupu-kupu yang sudah menjadi kupu-kupu dapat berkembang?

☐ a. Telur ☐ b. Pupa ☐ c. Telur ☐ d. Telur



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

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang telah Direvisi

Pada penelitian ini, media yang dikembangkan adalah media pembelajaran Diorama. Media pembelajaran Diorama dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran diorama

Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, mata pelajaran, kemampuan guru, serta kebutuhan materi yang diajarkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Ayu Dandini Kisma, Fina Fakhriyah, Imaniar Purbasari⁵⁶, media pembelajaran yang di gunakan di kelas bawah atau kelas III sebaiknya sederhana dan mudah di buat, relavan, efesien dengan materi yang di ajarkan, media dubuat menarik karena kelas bawah bisa berfikir abstrak, sehingga membutuhkan bantuan alat untuk memahami materi yang di jelaskan.

Memiliki beberapa spesifikasi produk yang dirancang dalam penelitian ini dengan instrumen penilaian dari ahli media, ahli materi,

⁵⁶ Shelvina Amanda and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik', *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2.4 (2024), pp. 304–13, doi:10.61132/morfologi.v2i4.842.

dan ahli bahasa. Berdasarkan instrumen penilaian dari ahli media, ukuran media diorama yang digunakan, yaitu 36 x 27 x 27 cm, dinyatakan layak. Pemilihan kertas foto juga mendukung kualitas media ini. Selain itu, media diorama dilengkapi dengan permainan yang terbuat dari kertas foto paper berukuran 4 x 6 cm. Media ini dikemas secara praktis untuk memudahkan penggunaannya, memberikan fleksibilitas yang optimal bagi penggunaannya untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik, hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Fahlevi ariani dan Sukmawati.

Desain kartu juga menjadi bagian penting pengembangan dalam penelitian ini. Desain utama media Diorama memuat judul materi, siklus kehidupan kupu kupu dan metamorfosis kupu kupu, dikembangkan dengan memberikan kotak metamorfosis kupu kupu barcode yang berisikan video pembelajaran mengenai contoh siklus kehidupan kupu kupu. Desain kartu yang menarik akan menarik perhatian siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, serta kelengkapan komponen materi pada desain akan membantu siswa memahami materi dengan lebih prabowo dan Desi wulandari.⁵⁷

Pengembangan media pembelajaran Diorama di evaluasi melalui melalui tiga aspek yaitu desain, isi materi, kebahasaan yang semuanya untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa. Dari segi desain diorama peneliti oleh joko sulianto, febrina agustini menunjukkan bahwa

⁵⁷ Atika Dwi Evitasari and Mariam Sri Aulia, 'Media Diorama Dan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA', *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3.1 (2022), p. 1, doi:10.30595/jrpd.v3i1.11013.

mengombinasikan media yang kongrit atau nyata seperti 3 dimensi seperti pemandangan,gambar,penataan elemen dan interaksi langsung dengan media nyata dapat meningkatkan daya tarik dan pemanan siswa.⁵⁸

Dalam aspek materi Atika Dwi Evitasari,Mariam Sri Aulia menekankan. bahwa media pembelajaran harus memuat materi yang relevan dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.media diorama yang di rancang dengan materi yang sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep pembelajaran dengan lebih mudah, apalagi jika dilengkapi dengan gambar atau ilustrasi yang mendukung penjelasan materi tersebut.⁵⁹

Selanjutnya aspek kebahasaan, Mukhammad Hendry Ansyah dan Khalimatus Sya'diah mengungkapkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran harus mematuhi kaidah Bahasa Indonesia dan mudah dipahami oleh peserta didik.hal ini sangat relavan dalam media diorama, di mana penggunaan bahasa yang jelas, tepat, dan baku akan mempermudah siswa dalam memahami penggunaan media tersebut. Dengan menggabungkan ketiga aspek ini ,media diorama dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik.⁶⁰

⁵⁸ Amalia, Agustini, and Suliarto, 'Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa'.

⁵⁹ Evitasari and Aulia, 'Media Diorama Dan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA'.

⁶⁰ Khalimatus Sya, Mukhammad Hendry Ansyah, and Naila Adinda Habibah, 'Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Diorama Metamorfosis Terhadap Hasil Belajar IPAS', 2.5 (2024).

Media diorama efektif untuk meningkatkan pemahaman pada siswa dalam belajar, desain yang menarik dengan tampilan visual seperti warna, tata letak, dan elemen pendukung, serta permainan, membantu mengatasi kebosanan dan menarik minat belajar siswa membantu mengatasi kebosanan dan menarik minat belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mariam Sri Aulia, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang kreatif dan menarik dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Media ini juga menyajikan materi yang disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), serta disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik. Penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami juga meningkatkan efektivitas media ini. Secara keseluruhan, media diorama merupakan media pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, serta dapat mendorong minat dan keterlibatan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Analisis kelayakan media kotak diorama

Uji kelayakan merupakan tahap penting dalam penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang bertujuan untuk menilai kualitas dan kelayakan suatu produk sebelum digunakan secara luas. Uji ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana produk memenuhi kriteria seperti validitas isi, kegunaan, dan keterterimaan oleh pengguna. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Emi Kusriani, Wahyu Sukartiningsih dan Isti Rokhiyah, yang menyatakan bahwa uji kelayakan

bertujuan agar media pembelajaran yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses belajar.⁶¹ Dalam pengembangan media kotak diorama , uji kelayakan berfungsi untuk memastikan bahwa media tersebut telah memenuhi standar dari segi isi, tampilan visual, bahasa, dan kemudahan penggunaan guna mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Analisis oleh validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Hasil validator ahli media memperoleh nilai dengan presentase 98% dengan kategori sangat layak. Hasil validator ahli materi memperoleh nilai dengan presentase 86% dengan kategori layak. Hasil validator dari ahli bahasa memperoleh nilai dengan presentase 96% dengan kategori sangat layak. Sedangkan hasil validator dari ahli pembelajaran memperoleh nilai dengan presentase 84% dengan kategori layak. Dari ketiga hasil validator tersebut, diperoleh nilai rata-rata presentase sebesar 91% dengan kategori sangat layak. Dari hasil kelayakan produk yang telah dinilai oleh validator, maka produk media kotak dioramaini dinyatakan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. evaluasi kelayakan ini penting agar media dapat di gunakan secara optimal dalam proses belajar hal ini serupa dengan penelitian yang di lakukan oleh elsa kunia wati dan shania nada lestari⁶²

⁶¹ Emi Kusriani, Wahyu Sukartiningsih, and Isti Rokhiyah, "PENGEMBANGAN MEDIA QURMA BOX (QR CODE Dalam MAGIC BOX) MELLUI PENDEKATAN INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS PADA SISWA KELAS 5 SD," *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 10, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v10i1.7439>.

⁶² Elsa Kaniawati and others, 'Evaluasi Media Pembelajaran', *Journal of Student Research (JSR)*, 1.2 (2023), pp. 18–32.

3. Keefektifan media kotak diorama

Media diorama sangat efektif sebagai alat bantu pengajaran karena sifatnya yang tiga dimensi, konkret, dan visual, yang secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman materi, dan hasil belajar. Menurut Wasiyah Mariati, Yeni Fitriana, Tirawati Bakara yang menyatakan bahwa efektivitas media pembelajaran dapat diukur dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik serta meningkatkan keaktifan peserta didik pada saat pembelajaran.⁶³ dengan demikian penggunaan media kotak diorama sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi serta meningkatkan keaktifan siswa. Penggunaan media yang inovatif ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, membuat suasana kelas lebih menarik dan bermakna.

Keaktifan media kotak diorama di analisis melalui hasil pretest dan posttest siswa yang di hitung menggunakan rumus *n-gain*, dengan rata-rata skor sebesar 0,7109 yang termasuk kriteria tinggi. Sedangkan hasil *n-gain* 71,093% dengan kriteria cukup efektif. Berdasarkan hasil tersebut, produk media kotak diorama dinyatakan cukup efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Analisis peningkatan pemahaman peserta didik berdasarkan data yang ditampilkan pada Tabel 4.18, tingkat pemahaman peserta didik

⁶³ Wasiyah and others, 'Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru Di Kelas'.

sebelum penerapan media pembelajaran kotak diorama berada pada rata-rata 48%, yang termasuk kategori rendah. Setelah penerapan media tersebut, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 4.19, rata-rata pemahaman peserta didik meningkat menjadi 75%, yang tergolong dalam kategori tinggi. Dengan demikian terjadi peningkatan pemahaman peserta didik sebesar 27%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media kotak diorama mampu memberikan dampak positif terhadap partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan penilaian beberapa indikator pemahaman peserta didik, hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Novia farikhatin dan Ervina eka subekti menyatakan bahwa peningkatan nilai pada tes post-test dibandingkan pre-test menunjukkan respons positif siswa terhadap penggunaan media ini. Secara keseluruhan, media pembelajaran kotak diorama terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan dapat dipertimbangkan sebagai strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.⁶⁴

Hal ini juga diperkuat oleh hasil respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan, dengan perolehan rata-rata sebesar 99% dalam kategori sangat layak, sehingga menunjukkan bahwa media kotak diorama sangat sesuai digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

⁶⁴ Kaniawati and others, 'Evaluasi Media Pembelajaran'.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.

1. Saran Pemanfaatan

Pemanfaatan media pembelajaran, seperti media kotak diorama juga sangat diharapkan agar dapat digunakan dengan baik. Dengan demikian, siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran dan dapat menjadi lebih aktif serta interaktif dalam proses pembelajaran. siswa diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan tertib dan menciptakan suasana yang kondusif, sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan baik. Selain itu, diharapkan mereka juga lebih aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, guna meningkatkan pemahaman dan keterlibatan dalam setiap materi yang diajarkan.

2. Diseminasi

Sebagai upaya untuk menyampaikan informasi dan edukasi secara menarik dan mudah dipahami, kami menghadirkan media inovatif berupa media diorama 3 dimensi . Media ini dikembangkan dengan pendekatan gamifikasi, di mana proses belajar dan penyampaian pesan dilakukan melalui penggunaan media kotak diorama yang dilengkapi dengan permainan *matching game* dan menyenangkan. Setiap elemen pada media berisi informasi serta gambar menarik yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman sekaligus mendorong partisipasi aktif dari para pengguna. Untuk menyebarluaskan media ini, kami melakukan beberapa langkah. Pertama, media dibagikan langsung ke sekolah, komunitas, dan lembaga

mitra agar bisa segera digunakan oleh kelompok sasaran. Setelah itu, peneliti mengadakan pelatihan untuk guru dan fasilitator agar mereka tahu cara menggunakan media ini dalam kegiatan belajar atau diskusi. Peneliti juga melakukan sosialisasi melalui media sosial, dengan membagikan video penggunaan media kotak diorama , dokumentasi kegiatan, dan testimoni dari pengguna. Hal ini dilakukan agar lebih banyak orang tahu tentang manfaat media dioram 3 dimensi ini.

Linkyoutube:<https://youtu.be/I9ljAKRuz10?si=Zl-6WSNeRyTn16Gi>

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut.

- a. Produk pengembangan media kotak diorama saat ini terbatas pada pelajaran IPAS materi metamorfosis kupu kupu , sehingga pengembangan produk lebih lanjut dapat dilakukan untuk materi pelajaran lainnya.
- b. Produk media kotak diorama dikembangkan menggunakan model ADDIE. Oleh karena itu, pengembangan produk selanjutnya dapat dilakukan dengan menggunakan model pengembangan lainnya.
- c. Produk media kotak diorama dikembangkan untuk kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember, sehingga pengembangan produk lebih lanjut dapat dilakukan untuk kelas atau jenjang sekolah lainnya.
- d. Bagi pihak-pihak yang ingin mengembangkan produk kotak diorama , disarankan untuk mendesain produk agar lebih menarik, sehingga

dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.



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

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Miftah Devi, Ferina Agustini, and Joko Sulianto, 'Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Paedagogia*, 20.2 (2018), p. 185, doi:10.20961/paedagogia.v20i2.9850
- Ananda, Rusydi, Fatkhur Rohman, and Epi Supriyani Siregar, *Belajar Dan Pembelajaran, Penerbit Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI)* (2023)
- Angelika, Lathifatul Khasanah, Susilo Tri Widodo, and Eka Retno Mardiyani, 'Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran PKn', *Jurnal Basicedu*, 7.6 (2023), pp. 3753–62, doi:10.31004/basicedu.v7i6.6387
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan, 'Konsep Dasar Media Pembelajaran', *Journal of Student Research*, 1.1 (2023), pp. 282–94, doi:10.55606/jsr.v1i1.993
- Ariani, Fahlevi, and Sukmawarti, 'Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Metamorfosis Hewan Di Kelas Iv Sds Pembangunan Tanjung Morawa T.a 2022-2023', *Tjyybjb.Ac.Cn*, 27.2 (2022), pp. 58–66 <<http://117.74.115.107/index.php/jemasi/article/view/537>>
- Bali, Muhammad Mushfi El Iq, and Siti Fatimatuz Zahroh, 'Implementasi Media Diorama Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa', *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4.2 (2023), pp. 2943–52, doi:10.62775/edukasia.v4i2.700
- Bismoko, Haryo, 'Pengembangan Media Moveable Diorama Muatan IPA Materi Metamorfosis Kelas IV Sekolah Dasar', *Joyful Learning Journal*, 7.3 (2018), pp. 19–28 <<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/view/24692>>
- Dasar, Sekolah, '6 123456', 3.1 (2023), pp. 57–64
- Dozan, Wely, 'Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Surat Al-Alaq Ayat 1-5', *Ta'limuna*, 9.02 (2020), pp. 153–69
- Drs. Rudi Susilana, M.Si, Cepi Riana, M.Pd, *Buku Media Pembelajaran Gunawan* (CV.Afasa Pustaka, 2023)
- Eman Nataliano Busa, 'Faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas', *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2.2 (2023), pp. 114–22, doi:10.55606/inovasi.v2i2.764

- Evitasari, Atika Dwi, and Mariam Sri Aulia, 'Media Diorama Dan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA', *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3.1 (2022), p. 1, doi:10.30595/jrpd.v3i1.11013
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan, 'Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran', *Journal of Student Research (JSR)*, 1.2 (2023), pp. 1–17
- FITRIANA, NURAYU, 'Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Melalui Media Persentasi Classpoint Dan Game Edukasi (Quizizz & Kahoot) Pada Pembelajaran Kimia', *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 3.1 (2023), pp. 35–41, doi:10.51878/action.v3i1.1982
- Gogahu, Desy Getri Sari, and Tego Prasetyo, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 4.4 (2020), pp. 1004–15, doi:10.31004/basicedu.v4i4.493
- Hajati, Kartika, Andi Rosman Nuryadin, and Nurul Lailatul Nabila, 'Pengaruh Model Brain Based Learning Berbantuan E-Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik', *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 14.2 (2023), pp. 231–39, doi:10.26877/jp2f.v14i2.17003
- Halimatus Sa'diyah, Hanik Yuni Alfiah, Zini Tamin AR, Nasaruddin, 'Model Research and Development Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *EL- BANAT: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam.*, 10.1 (2020), pp. 44–45, doi:https://doi.org/10.54180/elbanat.2020.10.1.42-73
- Hanafiah, Desty Putri, and dkk, *Teori Dan Prinsip Media Pembelajaran* (Pradina Pustaka, 2023)
- Hikmah, Nur, Arief Kuswidyarnarko, and Patricia H M Lubis, 'Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Siklus Air Di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15.2 (2020), pp. 137–48
- Ilham, Ilham, Titi Pujiarti, Syahru Ramadhan, and Wulan Wulan, 'Analisis Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran IPAS Di SDN 27 Dompu', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4.3 (2024), pp. 919–29, doi:10.53299/jppi.v4i3.603
- Kaniawati, Elsa, Meisya Edlina Mardani Mardani, Shania Nada Lestari, Ulan Nurmilah, and Usep Setiawan, 'Evaluasi Media Pembelajaran', *Journal of Student Research (JSR)*, 1.2 (2023), pp. 18–32

- Kurniawan, Anggie Bagoes, and Rusly Hidayah, 'Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa', *UNESA Journal of Chemical Education*, 9.3 (2020), pp. 317–23, doi:10.26740/ujced.v9n3.p317-323
- Kusrini, Emi, Wahyu Sukartiningsih, and Isti Rokhiyah, 'PENGEMBANGAN MEDIA QURMA BOX (QR CODE Dalam MAGIC BOX) MELLUI PENDEKATAN INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS PADA SISWA KELAS 5 SD', *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10.1 (2023)
- Madinatul Mukholifah, Urip Tisngati, Vit Ardhyantama, 'Mengembangkan Media Pembelajaran Karakter Pada Pembelajaran Tematik', *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian*, 1.4 (2020), p. 675
- Manoi, Gledis, and Robert Harry Soesanto, 'Stimulus Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Media Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Secara Daring [Stimulating the Activeness of Students Through the Implementation of Interactive Media in Online Mathematics Learning]', *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 6.1 (2022), p. 43, doi:10.19166/johme.v6i1.4602
- Medistra, RS Simamora - Jurnal Ayurveda, and undefined 2019, 'Jurnal Ayurveda Medistra', *Ojs.Stikesmedistra-Indonesia.Ac.Id*, 3.November (2021), pp. 1–10
- Mukarromah, Aenullael, and Meyyana Andriana, 'Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran', *Journal of Science and Education Research*, 1.1 (2022), pp. 43–50, doi:10.62759/jser.v1i1.7
- Nate, Yosa Rike, 'Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran IPA Kelas V MIN 11 Aceh Tengah', *Skripsi*, 2022, pp. 1–107
- Noer, U, '10 Pengembangan Media Pembelajaran (Bab.3) (2)' (2020), p. 61
- Nujum, Tis'atun, and Allinda Hamidah, 'Pengembangan Media Diorama Taman Satwa Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Mi', *IJMS: Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science*, 1.2 (2023), pp. 89–97, doi:10.61214/ijms.v1i2.170
- Nur, Hamriana, Muhazzab Said, Fauziah Zainuddin, and K Nurdin, 'Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Pembelajaran Tata Cara Pelaksanaan Ibadah Haji Pendahuluan Metode', 12.4 (2024), pp. 297–308
- Nur, Irayanti, and Suparman Mannuhung, 'Pelaksanaan Hak Dan Kewajiban Guru Berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan

- Dosen Pada Upt Sma Negeri 1 Luwu Utara', *Jurnal Andi Djemma : Jurnal Pendidikan*, 5.2 (2022), p. 98, doi:10.35914/jad.v5i2.1327
- Prabowo, Dady Mukti, 'Pegembangan Media Diorama 3 Dimensi Dalam Pembelajaran Ipa Materi Ekosistem Kelas V', *Joyful Learning Journal*, 6.4 (2019), pp. 234–42, doi:10.15294/jlj.v6i4.17008
- Rahimi, 'Konsep Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al- Qur'an', *Ilmuna*, 3.2 (2021), p. 6
- Rahmadani, Suci, Mufarizuddin Mufarizuddin, and Yanti Yandri Kusuma, 'Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 2.1 (2023), pp. 45–53, doi:10.55732/jmpd.v2i1.37
- Rahmawati, Silvi, Muhammad Ridwan Effendi, and Dyah Wulandari, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Workspace Dengan Optimalisasi Akun Belajar.Id', *Paedagogie: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 3.01 (2022), pp. 1–24, doi:10.52593/pdg.03.1.01
- Rustamana, Agus, Khansa Hasna Sahl, Delia Ardianti, Ahmad Hisyam, Syauqi Solihin, Universitas Sultan, and others, 'Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan', *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2.3 (2024), pp. 60–69
- Salmiati, Salmiati, Zahnur Zahnur, and Rini Oktavia, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Di Sekolah Menengah', *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11.1 (2021), p. 77, doi:10.22373/jm.v11i1.8023
- Shelvia Amanda, Syahira Nabila Zulkim, Adrias Adrias, and Nur Azmi Alwi, 'Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik', *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2.4 (2024), pp. 304–13, doi:10.61132/morfologi.v2i4.842
- Stkip, Okpatrioka, 'Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan', *Dharma Acariya Musantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Dan Budaya*, 1.1 (2023)
- Suryana, Ermis, Marni Prasyur Aprina, and Kasinyo Harto, 'Teori Konstruktivistik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran', *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5.7 (2022), pp. 2070–80, doi:10.54371/jiip.v5i7.666

- Sya, Khalimatus, Mukhammad Hendry Ansyah, and Naila Adinda Habibah, 'Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Diorama Metamorfosis Terhadap Hasil Belajar IPAS', 2.5 (2024)
- Teknologi, Jurnal, Pendidikan Dan, Pembelajaran Jtpp, Vol No, Edisi Juli, September Hal, and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Denah Lokasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)', 02.01 (2024), pp. 1–5
- Tohari, Begjo, and Ainur Rahman, 'Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky Dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak', *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4.1 (2024), pp. 209–28, doi:: <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i1-13>
- Waruwu, Marinu, 'Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9.2 (2024), pp. 1220–30, doi:10.29303/jipp.v9i2.2141
- Wasiyah, Mariati, Yeni Fitriana, and Tirawati Bakara, 'Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru Di Kelas', *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4.1 (2023), pp. 205–12, doi:10.62775/edukasia.v4i1.227
- Winaryati, Eny, Muhammad Munsarif, and Mardiana, *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan Dan Sosial)* (2021)
- Zainuddin Iba, Aditya Wardhana, *Teknik Pengumpulan Data Penelitian, Eureka Media Aksara* (2023)

LAMPIRAN

Lampiran 1

Surat Pernyataan Keaslian Penulisan

PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Silvi Puji Lestari
NIM : 211101040074
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Media kotak metamorfosis kupu kupu diorama untuk meningkatkan keaktifan siswa pada Pelajaran IPAS materi metamorfosis kupu kupu Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember” adalah hasil penelitian karya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.


Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

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

Jember, 7 Juli 2025

Saya Menyatakan,




Siti Silvi Puji Lestari
NIM.212101040074

Lampiran 2

Matriks Penelitian

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Diorama Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pelajaran IPAS Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Pelajaran IPAS Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember? 2. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran Diorama Pada Pelajaran IPAS Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember? 3. Bagaimana Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Pada Pelajaran IPAS Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember? 	<p>Variabel bebas: Pengembangan Media Pembelajaran Diorama</p> <p>Variabel terikat: Hasil kelayakan media pembelajaran diorama dan keefektifan penggunaan media pembelajaran diorama untuk meningkatkan keaktifan peserta didik.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hasil kelayakan media diorama oleh para ahli yang meliputi: <ol style="list-style-type: none"> a. Ahli media b. Ahli materi c. Ahli Bahasa d. Ahli pembelajaran 2. Dampak penggunaan media pembelajaran keefektifan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observasi 2. Wawancara 3. Hasil angket ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. 4. Hasil pretest dan posttest. 5. Hasil penilaian indikator pemahaman peserta didik. 6. Hasil angket respon peserta didik. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian Research and Development model ADDIE. 2. Prosedur penelitian: model pengembangan ADDIE. 3. Tahap penelitian: <ol style="list-style-type: none"> a. Analysis (analisis kebutuhan) b. Design (Perencanaan) c. Development (Pengembangan produk) d. Implementation (Implementasi produk) e. Evaluation (Evaluasi produk)

Lampiran 3

Surat Izin Penelitian



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

Nomor : B-12370/In.20/3.a/PP.009/05/2025

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala MIMA 35 NURUL ULUM AMBULU JEMBER
Andongsari Ambulu Jember

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

NIM : 212101040074

Nama : SITI SILVI PUJI LESTARI

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Kotak
Metamorfosis Kupu Kupu Diorama Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada
Pelajaran Ips Materi Metamorfosis Kupu Kupu Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Maarif
35 Nurul Ulum Ambulu Jember" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan
lembaga wewenang Bapak/Ibu MAFTUHIN HALIM, S.Pd., M.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 11 april 2025

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 4

Surat Selesai Penelitian



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
Akte Notaris Joenes E. Maogimun, SH. No. 103/1986
"MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF 35 NURUL ULUM "
STATUS : TERAKREDITASI A
 NSM/NPSN: 111 235 090 035/20524593

Jl. Poros kidul, No. 96 Andongsari Ambulu Jember Jawa Timur (68172) Tlp. 0336 885040

SURAT KETERANGAN
NO: 168/Mis.13.32.035/PP.00.4/05/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MAFTUHIN HALIM, S.Pd. M.Pd
 Tempat Tgl Lahir : Jember, 10 Nopember 1975
 Alamat : Watukebo Andongsari Ambulu Jember
 Jabatan : Kepala Madrasah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Siti Silvi Puji Lestari
 Nim : 212101040074
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Prodi : PGMI

Benar-benar telah melakukan penelitian tentang "Pengembangan Media Kotak Metamorfosis Kupu Kupu diorama Untuk Meningkatkan Ke Aktifan Siswa Pada Pelajaran Ips Materi Metamorfosis Kupu Kupu Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember".

Demikian surat keterangan ini kami buat , sekiranya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 21 Mei 2025
 Kepala Madrasah
 MMA 35 NURUL ULUM

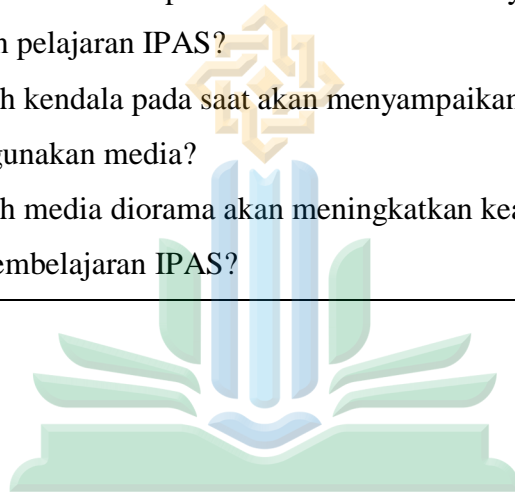

MAFTUHIN HALIM, S.Pd.M.Pd

Lampiran 5

Pedoman Wawancara

Guru Mata Pelajaran

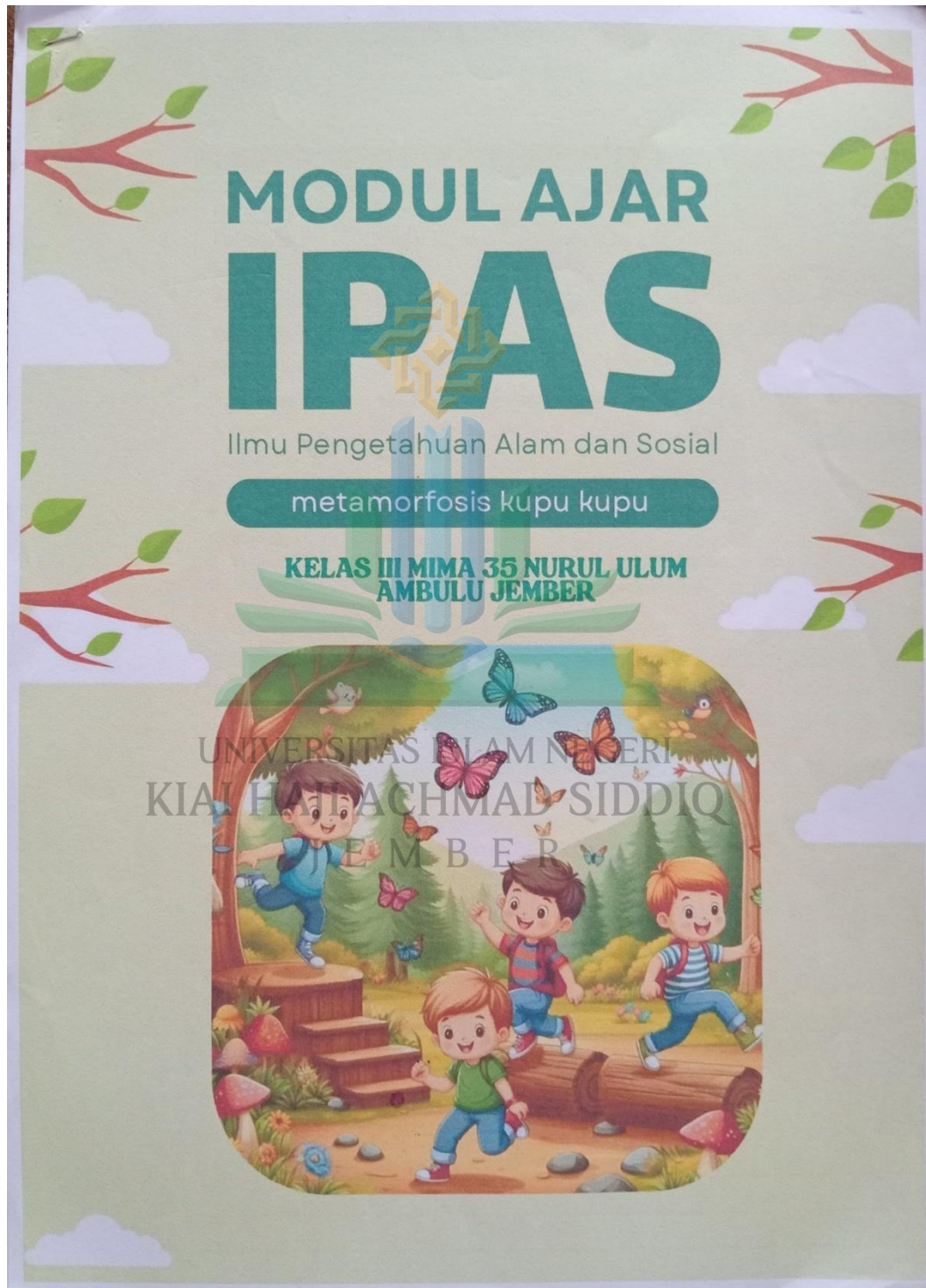
Pertanyaan
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana suasana kelas saat pembelajaran? 2. Apakah siswa terlihat antusias atau cenderung pasif? 3. Apa tantangan utama dalam mengajarkan mata pelajaran IPAS kepada siswa saat ini? 4. Bagaimana cara Bapak/Ibu memotivasi siswa yang kurang tertarik dengan pelajaran IPAS? 5. Adakah kendala pada saat akan menyampaikan materi dengan menggunakan media? 6. Apakah media diorama akan meningkatkan keaktifan siswa pada saat pembelajaran IPAS?



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

Lampiran 6

MODUL AJAR



INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS PENULIS MODUL

Nama Penyusun : Siti Silvi Puji Lestari
 Nama Institusi : MIMA 35 Nurul Ulum Ambulu Jember
 Jejang pendidikan : MI
 Tahun Pelajaran : 2024/2025
 Fase/Kelas : A/I
 Mata Pelajaran : ipas
 Ruang Lingkup : Ayo Mengenal Siklus Pada Mahluk Hidup
 Elemen : Metamorfosis Kupu Kupu
 Alokasi Waktu : 3 x 30 menit

B. KOMPETENSI AWAL

- ❖ Peserta didik dapat Membaca dan memahami teks tentang metamorfosis kupu-kupu.
- ❖ Peserta didik dapat Menuliskan tahapan metamorfosis dengan bahasa sendiri.
- ❖ Peserta didik Membuat model atau gambar tahapan metamorfosis

C. PROFIL PANCASILA

- 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,
- 2) Berkebinekaan global,
- 3) Bergotong-royong,
- 4) Mandiri,
- 5) Bernalar kritis, dan
- 6) Kreatif.

D. SARANA DAN PRASARANA

- ❖ Sumber belajar : ervin purnama sari S.Pd. ,(2022),IPAS Untuk SD/MI Jilid 1, Sindunata, Valista Tianasari
- ❖ Buku LKS
- ❖ Alat tulis
- ❖ Media diorama
- ❖ Kartu Matching Game
- ❖ Tv

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Kooperatif Learning

G. METODE PEMBELAJARAN

- ❖ Ceramah
- ❖ Tanya jawab
- ❖ Permainan
- ❖ Mengerjakan LKPD

KOMPETENSI INTI**A. CAPAIAN PEMBELAJARAN**

- ❖ Peserta didik mampu memahami siklus kupu kupu
- ❖ peserta didik mampu memahami tahapan metamorfosis kupu kupu
- ❖ peserta didik mampu memahami perubahan bentuk pada kupu kupu

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

- ❖ Peserta didik dapat Menjelaskan tahapan metamorfosis kupu kupu secara berurutan
- ❖ peserta didik dapat menjelaskan perubahan bentuk kupu kupu
- ❖ peserta didik dapat menjelaskan siklus pada kupu kupu

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Meningkatkan kemampuan peserta didik tentang pemahaman siklus pada makhluk hidup.
- ❖ Meningkatkan kemampuan peserta didik tentang tahapan metamorfosis kupu kupu
- ❖ Meningkatkan kemampuan peserta didik menghubungkan peran kupu kupu dalam ekosistem.

D. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa tujuan makhluk hidup tentang berkembang biak?
2. Bagaimana siklus hidup pada kupu kupu?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN**Kegiatan Pendahuluan****Kegiatan orientasi**

F. REFLEKSI

TABEL REFLEKSI PESERTA DIDIK

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Menurut kalian materi mana yang paling sulit?	
2.	Apa yang akan kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3.	Apakah kalian punya cara yang berbeda untuk memahami materi ini?	
4.	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5.	Apabila kalian diminta untuk memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	

TABEL REFLEKSI GURU

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah peserta didik mencapai tujuan pembelajaran?	
2.	Apakah media yang digunakan sudah efektif dalam pembelajaran?	
3.	Apakah terdapat peserta didik yang kurang fokus? Bagaimana cara guru agar mereka dapat fokus pada pembelajaran selanjutnya?	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

G. ASESMEN/PENILAIAN**1. Penilaian sikap**

No.	Nama peserta didik	ASPEK YANG DINILAI					KET
		Disiplin	Jujur	Tanggungjawab	Santun		

Kriteria nilai sikap:

A: sangat baik
 B: baik
 C: cukup
 D: kurang

2. Penilaian Pengetahuan

No.	Nama Peserta Didik	Nilai
1		
2		
3		
4		
5		

Rubrik penilaian pengetahuan:

0 – 40 Belum mencapai ketuntasan, remedial di seluruh bagian
 41 – 75 Belum mencapai ketuntasan, remedial di seluruh bagian
 76 – 85 Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial
 86 – 100 Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih

3. Penilaian keterampilan

Kriteria	Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Pemahaman	Peserta didik dapat Memahami siklus pada makhluk hidup	Peserta didik dapat Memahami tahapan Metamorfosis Kupu kupu	Peserta didik dapat Mengamati dan mencatat perubahan bentuk kupu kupu	Peserta didik dapat Memahami Bagan atau Bantu mdengan Sederhana/ Diorama
Pengerjaan	Mampu mengerjakan Hububgkan Metamorfosis Kupu kupu	Mampu mengerjakan soal menulis nama siklus kupu kupu	Mampu mengerjakan soal menulis tahapan jad kupu kupu	Belum mampu Mengerjakan Menjodohkan Pengertian Gambar

H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMIDIAL

❖ Pengayaan

Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

❖ Remedial

Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi ataupun pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LEMBAR KERJA PILIHAN GANDA
METAMORFOSIS KUPU-KUPU

Pilih jawaban yang benar dengan memperhatikan tingkatan jawaban.

1. Apa nama proses perubahan bentuk dari telur kupu-kupu?

A. Fertilisasi B. metamorfosis C. Adaptasi
2. Berapa tahap yang dialami kupu-kupu dalam fase metamorfosis?

A. Dua B. Tiga C. Empat
3. Apa yang pertama kali dihasilkan kupu-kupu dalam siklus biologis?

A. Larva B. Telur C. Beroor
4. Tahap apa yang dialami setelah telur menetas?

A. Larva B. Pupa C. Kupu-kupu
5. Fase dimana ulat berkembang menjadi kepuk.






A. Pupa B. Keimungan C. Larva
6. Berapa lama ulat bermetamorfosis dalam keimungan?

A. Berapapun hari B. Berapapun jam C. Berapapun minggu

Nama: _____
 Skor Guru: _____
 Paraf: _____

METAMORFOSIS KUPU-KUPU

Hubungkan gambar metamorfosis kupu-kupu di bawah sesuai dengan urutannya!

1	•	•	
2	•	•	
3	•	•	
4	•	•	
5	•	•	

LEMBAR SOAL POST TEST

Langkah-Langkah Menjadi Kupu-Kupu

Urutkan gambar berikut sesuai urutan proses metamorfosis kupu-kupu dengan urutan yang benar!

Mengetahui
Kepala Sekolah



Maftuhin Halim, S.Pd., M.Pd

Jember, 20 Mei 2025

Guru Kelas

Ludfiana Maulida, S.Pd



Guru

Siti Silvi Puji Lestari
Nim. 212101040074



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

Lampiran 7

Angket Validasi Ahli Media

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Kotak Metamorfosis Kupu Kupu Diorama Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis Kupu Kupu Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Maarif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember.
Sasaran Program	:	Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Dosen Validator	:	Prof.Dr.H.Mundir M.Pd.
Peneliti	:	Siti Silvi Puji Lestari
Tanggal	:	9 Mei 2025

A. Petunjuk Penggunaan

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli media mengenai kualitas Pengembangan Media Kotak Metamorfosis Kupu Kupu Diorama Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis Kupu Kupu Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Maarif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember.
2. Pendapat, penilaian, sarana, dan kritikan Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon untuk Ibu/Bapak untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
 - 1= Sangat Kurang
 - 2= Kurang
 - 3= Cukup
 - 4= Baik

5= Sangat Baik

4. Apabila Ibu/Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
5. Dimohon Ibu/Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
6. Atas kesediaan dan bantuan Ibu/Bapak saya ucapkan terimakasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenarikan desain tampilan pada media					✓
2.	Ketepatan komponen media				✓	
3.	Ketepatan pemilihan bahan					✓
4.	Ketahanan media pembelajaran					✓
5.	Kejelasan fungsi setiap komponen dalam media				✓	
6.	Kemenarikan media pembelajaran					✓
7.	Ketepatan tata letak komponen pada media pembelajaran					✓
8.	Komponen media yang disajikan membantu peserta didik dalam memahami materi					✓
9.	Media yang digunakan mendukung pembelajaran yang aktif					✓
10.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran					✓
11.	Kepraktisan media pembelajaran				✓	
12.	Media memiliki daya tahan baik untuk digunakan berulang kali					✓

C. Komentar dan Saran

ditulis oleh narasumber kurang lengkap

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

D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
 2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan dan harus revisi
- (Lingkari salah satu)

Jember, 9-5-2025

Ahli Media

[Signature]

Prof.Dr.H.Mundir M.Pd.
 NIP196311031999031002

Lampiran 8

Angket Validasi Ahli Materi

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian	: Pengembangan Media* Kotak Metamorfosis Kupu Kupu Diorama Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis Kupu Kupu Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Maarif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember.
Sasaran Program	: Madrasah Ibtidaiyah Maarif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember.
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Validator Materi	: Ira Nurmawati, S.Pd., M.Pd
Penelitian	: Siti Silvi Puji Lestari
Tanggal	: 8 Mei 2025

A. Petunjuk Pengisian

Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dan pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi mengenai materi tentang Metamorfosis Kupu - Kupu di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Maarif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian serta pendapat pada lembar validator dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:

1= Sangat Kurang

2= Kurang

3= Cukup

4= Baik

5= Sangat Baik

Apabila Ibu/Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut. Dimohon Ibu/Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Atas kesediaan dan bantuan Ibu/Bapak saya ucapkan terima kasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran				✓	
2.	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
3.	Ketepatan materi yang disajikan sesuai dengan buku peserta didik				✓	
4.	Materi yang disampaikan menarik minat peserta didik					✓
5.	Kedalaman materi yang disampaikan kepada peserta didik					✓
6.	Penyampaian materi dengan menggunakan media mudah dipahami					✓
7.	Ketepatan pemilihan media pembelajaran diorama					✓
8.	Kelengkapan materi yang disampaikan kepada peserta didik					✓
9.	Daya guna materi sesuai dengan kemampuan peserta didik					✓
10.	Fungsi gambar sesuai dengan materi yang dipilih					✓

C. Komentar dan Saran

- Ganti fotonya kupu-kupu (yang ada di buku panduan) dengan foto asli kupu-kupunya.
- Kupu-kupu dan ulat yang ada di diorama terlalu besar.
- Buku panduannya sebaiknya dicetak softcover pada kertas glossy.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**D. Kesimpulan**

1. Layak digunakan tanpa revisi
 2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan dan harus revisi
- (lingkari salah satu)

Jember, 8 Mei2025

Ahli Materi



Ira Nurmawati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198807112023212029

Lampiran 9

Angket Validasi Ahli Bahasa

ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Kotak Metamorfosis Kupu Kupu Diorama Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pelajaran Ips Materi Metamorfosis Kupu Kupu Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember
Sasaran Program	:	Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember
Mata Pelajaran	:	Ilmu pengetahuan alam dan soaial / IPAS
Validator Bahasa	:	Shiddiq Ardianto, M.Pd.
Penelitian	:	Siti Silvi Puji Lestari
Tanggal	:	

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dan pendapat Bapak/Ibu selaku ahli bahasa mengenai produk berupa Pengembangan Media Kotak Metamorfosis Kupu Kupu Diorama Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pelajaran Ips Materi Metamorfosis Kupu Kupu Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember
2. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian serta pendapat pada lembar validator dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:

- 1= Sangat Kurang
- 2= Kurang
- 3= Cukup
- 4= Baik
- 5= Sangat Baik

4. Apabila Ibu/Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
5. Dimohon Ibu/Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
6. Atas kesediaan dan bantuan Ibu/Bapak saya ucapkan terima kasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai dengan PUEBI				✓	
2.	Tata bahasa menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar					✓
3.	Kesesuaian bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman siswa				✓	
4.	Menggunakan bahasa yang komunikatif				✓	
5.	Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik					✓
6.	Tidak ada bahasa yang menimbulkan kesalahpahaman				✓	
7.	Tidak ada kalimat yang bermakna ganda					✓
8.	Menggunakan bahasa yang jelas dan tegas				✓	
9.	Soal menggunakan petunjuk yang benar					✓
10.	Penggunaan font dan ukuran font mudah dibaca				✓	

C. Komentar dan Saran

Sudah bayar cek R4PO. Kerapian dan kebaruan.

D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
 2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan dan harus revisi
- (lingkari salah satu)

Jember, 7 Mei 2025

Ahli Bahasa

Shi

Shiddiq Ardianto, M.Pd.
NIP. 198808232019031009

Lampiran 10

Angket Validasi Ahli Pembelajaran

ANGKET RESPON GURU
TERHADAP MEDIA KOTAK METAMORFOSIS KUPU KUPU DIORAMA

Nama : Siti Silvi Puji Lestari
No. HP : 085 806 018 308

A. Petunjuk Pengisian

Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dan pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media mengenai produk berupa Pengembangan Media Kotak Metamorfosis Kupu Kupu Diorama Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pelajaran Ips Materi Metamorfosis Kupu Kupu Kelas LII Madrasah Ibtidaiyah Maarif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember.

Pendapat, kritik, saran, dan penilaian bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian serta pendapat pada lembar validator dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:

1= Sangat Kurang
2= Kurang
3= Cukup
4= Baik
5= Sangat Baik

Apabila Ibu/Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut. Dimohon Ibu/Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Atas kesediaan dan bantuan Ibu/Bapak saya ucapkan terima kasih.

KIAT HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

B. Instrumen Angket Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Penggunaan media kotak metamorfosis kupu kupu diorama sesuai dengan capaian pembelajaran					✓
2.	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tujuan yang akan dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran					✓
3.	Penggunaan media kotak metamorfosis kupu kupu diorama memudahkan dalam penyampaian materi					✓
4.	Materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik				✓	
5.	Penampilan pada media jelas dan mudah dipahami					✓
6.	Penyajian gambar pada media sesuai dengan materi					✓
7.	Penggunaan media kotak metamorfosis kupu kupu diorama yang dapat menarik perhatian peserta didik					✓
8.	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran					✓
9.	Media memiliki daya tahan yang baik untuk digunakan berulang kali					✓
10.	Kelayakan kotak metamorfosis kupu kupu diorama					✓

C. Komentar dan Saran

Media pembelajaran sangat menarik
sehingga anak-anak antusias dan ber-
semangat.

Jember, 20 mei 2025

Guru Kelas



(Ludfiana Maulida, S.Pd)



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

Lampiran 12

Angket Respon Siswa

RESPON SISWA

Nama : *MAFIRA*Kelas : *3*

No	Kriteria	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya suka bentuk dan warna media kotak metamorfosis kupu kupu diorama	✓	
2.	Saya suka media kotak metamorfosis kupu kupu diorama karena mudah digunakan	✓	
3.	saya senang menggunakan belajar menggunakan media kotak metamorfosis kupu kupu diorama	✓	
4.	Saya tidak kesulitan menggunakan media kotak metamorfosis kupu kupu diorama		✓
5.	Saya dapat dengan mudah memahami materi melalui media kotak metamorfosis kupu kupu diorama	✓	
6.	Saya tidak merasa bosan dengan media kotak metamorfosis kupu kupu diorama	✓	
7.	Media kotak metamorfosis kupu kupu diorama sangat menyenangkan	✓	
8.	Saya ingin mempelajari materi lebih dalam menggunakan media kotak metamorfosis kupu kupu diorama	✓	
9.	Saya menyukai media kotak metamorfosis kupu kupu diorama karena termotivasi untuk belajar	✓	
10.	Saya tertarik belajar menggunakan media kotak metamorfosis kupu kupu diorama	✓	

Lampiran 13



Hasil Pretest Siswa

Prites

Nama: NAFIRA Kelas: 3 A

METAMORFOSIS KUPU-KUPU

Hubungkan gambar metamorfosis kupu-kupu di bawah sesuai dengan urutannya!

1	•	•	
2	•	•	
3	•	•	
4	•	•	
5	•	•	

50

Lampiran 14


Hasil Posttest Siswa

Post test

Nama: NAFIRA Kelas: 3A

Langkah-Langkah Menjadi Kupu-Kupu

Tuliskan nama setiap tahap dalam proses metamorfosis kupu-kupu dengan urutan yang benar

 <u>telur</u>	 <u>ulat</u>
 <u>ura</u>	 <u>lbu</u>
 <u>KUPUKUPU</u>	 <u>KUPUKUPU</u>



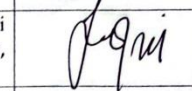
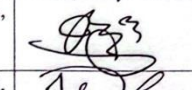
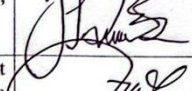

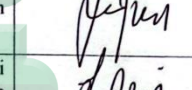
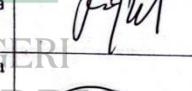

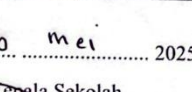
Lampiran 15**Dokumentasi Uji Coba**

UNIVERSITAS
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 16


Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
MIMA 35 NURUL ULUM ANDONGSARI AMBULU

NO	TANGGAL	KEGIATAN	PARAF
1.	15 maret 2025	Pra observasi dan pengamatan lembaga oleh kepala sekolah, Bpk. Maftuhin Halim, S.Pd., M.Pd.	
2.	11 april 2025	Penyerahan surat izin penelitian kepada kepala sekolah, Bpk. Maftuhin Halim, S.Pd., M.Pd.	
3.	11 april 2025	Wawancara dengan guru wali kelas kelas Ludfiana Maulida, S.Pd	
4.	9 Mei 2025	Validasi media oleh ahli media, Bpk. Prof.Dr.H.Mundir M.Pd	
5.	8 mei 2025	Validasi Materi oleh ahli materi, Ibu.Ira Nur Wati S.Pd.,M.Pd	
6.	15 Mei 2025	Penyerahan perpanjangan surat izin penelitian kepada kepala sekolah, Bpk. Maftuhin Halim, S.Pd., M.Pd.	
7.	20 Mei 2025	Implementasi media dikelas IV MIMA 35 Nurul Ulum Andongsari Ambulu Jember.	
8.	20 Mei 2025	Validasi media oleh ahli pembelajaran, ibu Ludfiana Maulida, S.Pd	
9.	20 Mei 2025	Pengisian angket respon peserta didik	
10.	20 mei 2025	Permohonan surat selesai penelitian	

Jember, 20 mei 2025

Kepala Sekolah


(MAFTUHIN HALIM, S.Pd., M.Pd.)

Lampiran 16

Media Diorama



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

Lampiran 17**Permainan *Matching Game***

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

PROFIL PENULIS



Nama : Siti Silvi Puji Lestari
 NIM : 212101040074
 TTL : Jember, 01 Maret 2002
 Alamat : Dsn. Krajan Kulon, Tanjungsrejo, Wuluhan, Jember
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam dan Bahasa/ Pendidikan Guru
 Madrasah Ibtidaiyah

Email : sitisilvipuji@gmail.com

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

RIWAYAT PENDIDIKAN

2007 – 2009 : TK Muslimat NU 59
 2009 – 2015 : SDNU 04 Walisongo
 2015 – 2018 : MTs. Al-Ma'arif Wuluhan
 2018 – 2021 : SMA 02 Diponegoro
 2021 – Sekarang : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq
 Jember