

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA BERBASIS 3 DIMENSI
PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN KELAS IV
DI SEKOLAH DASAR NEGERI PACE 03 JEMBER**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Khoiriya Putri
NIM : 212101040031
J E M B E R

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

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA BERBASIS 3 DIMENSI
PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN KELAS IV
DI SEKOLAH DASAR NEGERI PACE 03 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



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

Oleh :

Khoiriya Putri
NIM : 212101040031

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

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA BERBASIS 3 DIMENSI
PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN KELAS IV
DI SEKOLAH DASAR NEGERI PACE 03 JEMBER**

SKRIPSI

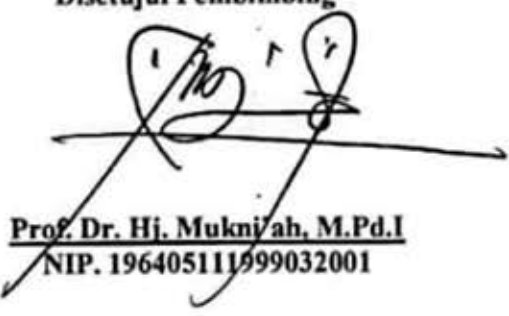
Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

Khoiriyah Putri
NIM : 212101040031

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing


Prof. Dr. Hj. Mukniyah, M.Pd.I
NIP. 196405111999032001

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA BERBASIS 3 DIMENSI
PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN KELAS IV
DI SEKOLAH DASAR NEGERI PACE 03 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 : Rabu


Tanggal : 12 November 2025

Tim Penguji

Ketua


Dr. Nino Indrianto, M.Pd.
NIP. 198606172015031006



Sekretaris


Muhammad Suwignyo Pravogo, M.Pd.I
NIP. 198610022015031004

Anggota

1. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I.

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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
()
()



Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si
NIP. 197304242000031005

MOTTO

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

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



* Kementerian Agama, 'Qur-an Kemenag', Kementerian Agama, Indonesia, 2022, 29.

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan, kesehatan, rahmat dan hidayahnya. Sholawat serta salam semoga tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Alhamdulillah kemurahan ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan dengan judul “Pengembangan Media Diorama Berbasis 3 Dimensi Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember” sebagai rasa syukur penulis mempersembahkan skripsi sederhana ini kepada :

1. Bapak Juhari selaku cinta pertama saya, skripsi ini saya persembahkan kepada beliau. Terimakasih atas semua kasih sayang dan setiap tetes keringat pengorbanan yang diberikan yang tidak pernah putus untuk memberikan yang terbaik kepada penulis. Akhirnya penulis bisa sampai pada titik ini.
2. Ibu Nur Lailatus Suaidah sosok luar biasa yang telah mengisi dunia dengan penuh kasih sayang yang tulus. Terimakasih atas segala do’a, dukungan rasa sayang dan cinta serta pengorbanan besar kepada penulis. Terimakasih telah mengajarkan saya arti dari sebuah kehidupan yang penuh dengan perjuangan. Karya ini saya persembahkan kepada ibu yang telah mendidik saya dari kecil hingga bisa dapat menempuh pendidikan dibangku kuliah sekarang ini.
3. Kakak kandung saya Moch. Fahmi Maulana, Kakak Ipar saya Ravikatul Munawaroh, yang turut memberikan do’a, motivasi serta dukungan kepada penulis. Dan Fahmi N. Hidayat yang juga selalu memberi support kepada penulis dari awal hingga saat ini. Kepada Ponaan Lucu saya Nayyara Almayra Fahmi yang selalu menghibur penulis ketika merasa bosan dalam penulisan skripsi.

ABSTRAK

Khoiriya Putri 2025. *Pengembangan Media Diorama Berbasis 3 Dimensi Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember*

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Diorama Pembelajaran IPAS

Media pembelajaran menempati posisi paling penting dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran masih sangat minim yang mengakibatkan peserta didik kurang semangat dan antusias. Oleh sebab itu, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran diorama berbasis 3 dimensi. Media diorama berbasis 3 dimensi merupakan suatu media berupa miniatur 3 dimensi yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Media diorama juga dikenal efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa saat pembelajaran berlangsung.

Adapun rumusan masalah yaitu : 1) Bagaimana kevalidan pengembangan media diorama berbasis 3 dimensi pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember; 2) Bagaimana kepraktisan pengembangan media diorama berbasis 3 dimensi pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember; 3) Bagaimana keefektifan pengembangan media diorama berbasis 3 dimensi pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember. Adapun tujuan penelitian ini 1) Mengetahui kevalidan pengembangan media diorama berbasis 3 dimensi pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember; 2) Mengetahui kepraktisan pengembangan media diorama berbasis 3 dimensi pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember; 3) Mengetahui keefektifan pengembangan media diorama berbasis 3 dimensi pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian R&D (*Research and Development*) Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember.

Hasil penelitian ini yaitu 1) Kevalidan media diorama memperoleh skor oleh ahli media 90%, ahli materi 93% dan ahli pembelajaran 98% semuanya dalam kategori sangat valid; 2) Kepraktisan media diorama dinilai layak digunakan berdasarkan hasil pengisian angket respon peserta didik sebesar 95,6%, Serta 3) Media diorama dinyatakan efektif digunakan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 77,4% berdasarkan hasil pengisian *pretest* dan *posttest*. Hasil ini menunjukkan bahwa media diorama dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS untuk memudahkan pembelajaran materi bagian tubuh tumbuhan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini karena didukung oleh banyak orang tentunya. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih sedalamdalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H Hepni, S.A.,M.M., selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember yang telah memberikan segala fasilitas guna membantu terselesaikannya skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember yang telah memberikan ilmu serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember yang telah memberikan ilmu serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Azmi Faiqotul Himmah, S.Pd.I.,M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasihat, dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah., M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, motivasi, inspirasi dan pengarahan sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini dengan baik.
7. Ibu Ira Nurmawati. M.Pd. selaku dosen Validator Ahli Media yang telah memberikan masukan dan penilaian berharga dalam penyusunan pengembangan media ini.

8. Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I. selaku dosen Validator Ahli Materi yang telah memberikan masukan dan penilaian berharga dalam penyusunan materi
9. Ibu Faridatus Sakdiyah, S.Pd. selaku Kepala Sekolah Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember yang telah memberikan izin peneliti melakukan penelitian sampai selesai.
10. Terimakasih kepada bapak Aan Suprayitno, S.Pd. selaku wali kelas IV A dan peserta didik kelas IV Ayang telah membantu dalam penelitian ini.

Tiada kata yang dapat diucapkan selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan kepada penulis. Skripsi ini pasti memiliki kekurangan. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun agar dalam penelitian selanjutnya bisa lebih baik. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Jember

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

Khoiriya Putri

NIM : 212101040031

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	12
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	12
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	13
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	15
G. Definisi Istilah.....	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
A. Penelitian Terdahulu	18
B. Kajian Teori	27

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	40
A. Model Penelitian dan Pengembangan	40
B. Prosedur Pengembangan	42
C. Uji Coba Produk.....	46
1. Desain Uji Coba	46
2. Subjek Uji Coba	47
3. Jenis Data	49
4. Instrument Pengumpulan Data	49
5. Teknik Analisis Data.....	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	55
A. Profil Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember	55
B. Penyajian Data Uji Coba.....	59
C. Analisis Data	90
D. Revisi Produk	96
BAB V PENUTUP.....	98
A. Kajian Produk yang Telah di Revisi	98
B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	107
C. Kesimpulan	109
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
Tabel 1.1	Penelitian Terdahulu	25
Tabel 3.1	Kategori Penilaian Validasi Skala Likert	52
Tabel 3.2	Kategori kelayakan media diorama	53
Tabel 3.3	Persentase Respon Peserta Didik	54
Tabel 4.1	Data Peserta Didik Kelas IV A	58
Tabel 4.2	Capaian Pembelajaran	64
Tabel 4.3	Hasil validasi ahli Media	73
Tabel 4.4	Capaian Pembelajaran	74
Tabel 4.5	Hasil Validasi Ahli Materi	76
Tabel 4.6	Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	77
Tabel 4.7	Hasil Angket Peserta didik.....	85
Tabel 4.8	Hasil <i>Pretest</i>	87
Tabel 4.9	Hasil <i>Posttest</i>	88
Tabel 4.10	Data Hasil Validasi Ahli Materi	90
Tabel 4.11	Kriteria Kevalidan Produk	91
Tabel 4.12	Data Hasil Validasi Ahli Media	92
Tabel 4.13	Kriteria Kevalidan Produk	93
Tabel 4.14	Data hasil Validasi Ahli Pembelajaran	94
Tabel 4.15	Kriteria Kevalidan Produk	94
Tabel 4.16	Hasil Rata Rata Presentase Validator	95

DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
Gambar 3.1	Gambar model ADDIE.....	42
Gambar 4.1	Gambar Desain Media Diorama.....	66
Gambar 4.2	Proses Pemotongan Kayu.....	70
Gambar 4.3	Hasil Kerangka Media.....	71
Gambar 4.4	Hasil Setelah di Beri Cat.....	71
Gambar 4.5	Proses Menempelkan Gambar dan Materi	72
Gambar 4.6	Penyampaian Materi.....	81
Gambar 4.7	Proses Mengenalkan Media Diorama	82
Gambar 4.8	Mencoba Media Diorama.....	83
Gambar 4.9	Penyebaran Angket	84

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan aktivitas utama dalam proses pendidikan. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah membelajarkan peserta didik menggunakan azas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pendidikan merupakan komunikasi dari dua arah yaitu mengajar dilakukan oleh guru sebagai pendidik sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.¹

Dalam Undang-Undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan kegiatan atau aktivitas guru dalam memberikan pembelajaran terhadap peserta didik.²

¹ Titik Tri Prastawati and Rahmat Mulyono, 'Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana', *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9.1 (2023), 380

² Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 'Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional', *Zitteliana*, 19.8 (2003), 70

Upaya meningkatkan mutu pendidikan sekolah dasar diperlukan banyak cara untuk mencapai keberhasilan mutu tersebut. Perlu kerja keras untuk mencapai mutu tersebut dan terkadang peserta didik frustrasi dan bosan dalam belajar, sehingga kehilangan perhatiannya pada suatu kegiatan pembelajaran. Beberapa masalah yang sering timbul adalah terkadang pendidik kurang kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran. Pendidik biasanya menggunakan metode ceramah, sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam proses pembelajaran dan sangat membosankan. Akibatnya peserta didik akan merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam konteks ini, penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian peserta didik dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan juga efektif. Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting dalam kegiatan belajar mengajar, dengan menggunakan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar³

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrument yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Karena secara langsung memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang

³ Muhammad Hasan and others, *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021, 10

digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses pembelajaran.⁴ Penggunaan media pembelajaran harus menjadi beberapa bagian penting dari setiap kegiatan pembelajaran dikelas yang membutuhkan perhatian pendidik dan fasilitator.⁵ Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam proses belajar mengajar dengan tujuan agar peserta didik dengan mudah dalam menerima pembelajaran. Penggunaan dan pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membawa siswa melihat secara langsung apa yang dipelajari, tidak hanya membayangkan fenomena saja. Pemilihan media pembelajaran yang menarik akan membawa siswa pada titik fokus pembelajaran, sehingga guru akan lebih mudah dalam mengulas materi yang diajarkan.

Berdasarkan analisis penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi peserta didik, karena sebagai acuan utama dalam kegiatan pembelajaran. Al-Qur'an yang merupakan kitab suci umat islam sebagai petunjuk atau acuan bagi manusia dalam mengarahkan kehidupannya. Adapun dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar

⁴ Septy Nurfadhillah and others, 'Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah', *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3.2 (2021), 10

⁵ Imron Fauzi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Herbarium Ipa Di Mi/Sd', *J. Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11.11 (2022), 2697

mengajar juga dapat ditemukan dalam firman Allah SWT dalam Al-Qur'an surah Al-Baqarah (31) yaitu :

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

Artinya : “Dan dia mengajarkan kepada Adam Nama Nama (benda benda) seluruhnya, kemudian mengemukakan kepada Para Malaikat lalu berfirman : “sebutkanlah kepada-ku nama benda- benda itu jika kamu memang benar orang orang yang benar!(QS. Al-Baqarah (31))”⁶

Berdasarkan ayat tersebut Allah mengajarkan kepada Nabi Adam a.s nama nama benda seluruhnya yang ada di bumi, kemudian Allah memerintahkan kepada malaikat untuk menyebutkannya, yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat. Benda benda yang disebutkan oleh Nabi Adam a.s. diperintahkan oleh Allah SWT. Tentunya telah diberikan gambaran bentuknya oleh Allah SWT. Dalam hadist terdapat beberapa termasuk yang digunakan untuk menandakan adanya penggunaan media visual dalam pembelajaran, seperti gambar, kerikil dan jari tangan.⁷

Tafsir dari ayat tersebut yakni salah satu sisi keutamaan manusia dijelaskan pada ayat ini. Dan dia ajarkan kepada Adam nama nama semuanya, yaitu nama benda benda dan kegunaannya yang akan bisa membuat bumi ini menjadi layak huni bagi penghuninya dan akan menjadi ramai. Benda benda tersebut seperti tumbuh tumbuhan, hewan,

⁶ Kementerian Agama. ‘Qur-an Kemenag’, *Al Baqarah:31, Indonesia*, 2022,

⁷ M. Ramli, ‘Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an Dan Al-Hadits’, *Jurnal Literasiologi*, 6.1 (2015), 130–54.

dan benda benda lainnya. Kemudian dia perlihatkan benda benda tersebut kepada para malaikat dan meminta mereka untuk menyebutkan namanya seraya berfirman “ sebutkan kepada-ku nama semua benda ini, jika kamu yang benar!” Allah ingin menampakkan kepada malaikat akan kepatutan Nabi Adam untuk menjadi khalifah di bumi ini

Berdasarkan ayat tersebut dalam penggunaan media pembelajaran sangatlah diperlukan sebagai bahan untuk mempermudah peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran didalam kelas. Berdasarkan ayat diatas bahwasanya penggunaan media pembelajaran merupakan media yang dapat membantu siswa dalam melihat objek secara langsung tanpa harus menggunakan angan angan saja. Media pembelajaran memiliki peran utama dalam membantu peserta didik dan guru dalam hal pembelajaran, terutama pada mata pelajaran IPAS yang biasanya berisi tentang materi diluar pemikiran siswa.

Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang bermacam macam agar peserta didik lebih optimal dan memiliki konsep dan menguatkan kompetensi yang dimiliki. Kurikulum merdeka memberikan kebebasan serta berpusat pada siswa, guru serta sekolah leluasa. Kurikulum merdeka sendiri memiliki pembaruan baru dari kurikulum sebelumnya yaitu pada pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Tujuan dari pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan pada keterampilan

inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya.⁸ IPAS merupakan ilmu yang mempelajari mengenai makhluk hidup dan semua proses kehidupannya. IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari ditingkat dasar yang memiliki tujuan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar yang diperoleh antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan gagasan.⁹

Proses belajar IPAS menunjukkan adanya peserta didik yang begitu aktif, mengolah informasi, memperoleh fakta, menganalisis dan menafsirkan serta mengambil kesimpulan. Proses pembelajaran IPAS merupakan kegiatan teknis yang dapat di integrasikan atau dibagi menjadi sesi sesi individual. Pembelajaran IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang ajarkan di sekolah dasar. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar sangat penting untuk anak anak, karena ilmu yang mereka dapatkan pada jenjang ini akan sangat berpengaruh pada jenjang berikutnya. Pembelajaran IPAS ini juga bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman mereka tentang alam semesta serta masyarakat dan lingkungan sekitar, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta melatih kemampuan berpikir kritis, analisis dan pemecahan masalah. Pada mata pelajaran ini mengintegrasikan IPA dan IPS, mendorong siswa untuk

⁸ Rahmania Rahman and Muhammad Fuad, 'Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Ipas Di Sekolah Dasar', *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1.1 (2023), 75–80.

⁹ 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), 2

menerapkan konsep secara langsung dalam kehidupan sehari-hari melalui suatu pendekatan saintifik seperti percobaan, studi lapangan dan proyek.¹⁰ Dengan demikian keaktifan belajar dapat terjadi melalui adanya kegiatan peserta didik dalam proses pembelajaran secara fisik, psikis maupun emosional sehingga terciptalah situasi keaktifan belajar. Media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media diorama berbasis 3 dimensi. Media tersebut sangat tepat, menarik, dan diharapkan mampu menumbuhkan gairah peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran IPAS. Media diorama adalah pemandangan 3 Dimensi dalam ukuran kecil dalam memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas. Didalam diorama terdapat benda 3 Dimensi yang berukuran kecil seperti rumah-rumahan, orang-orangan dan lain-lain. Media diorama yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran visual 3 Dimensi. Adanya media tersebut akan menumbuhkan minat peserta didik untuk aktif dalam aktivitas belajarnya. Selain itu, media diorama yang dikembangkan juga dilengkapi dengan kartu perintah. Kartu perintah tersebut berisikan perintah-perintah yang harus dilakukan oleh peserta didik dalam melaksanakan aktivitas belajarnya. Sehingga, media diorama berbasis 3 dimensi yang

¹⁰ Eko Bayu Gumilar, 'Problematika Pembelajaran IPA Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah', *Jurnal Pedagogy*, 16.1 (2023), 131.

dikembangkan diharapkan dapat memberi pengaruh positif terhadap proses belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.¹¹

Berdasarkan uraian tersebut penggunaan media pembelajaran diorama 3 Dimensi dapat memotivasi peserta didik dibandingkan dengan hanya melalui penjelasan dari guru. Dalam menerapkan media pembelajaran diorama 3 dimensi dapat membantu dan mempermudah peserta didik dalam menerima pembelajaran. Media diorama 3 dimensi ini juga di desain khusus agar peserta didik dapat melihat objek secara langsung tanpa rekayasa, sehingga itulah yang dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Media diorama 3 dimensi ini juga bisa menjadi solusi guru agar dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik tidak mudah teralihkan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Keunikan dari media Diorama 3 Dimensi ini yaitu berupa miniatur 3 dimensi yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Dengan begitu peserta didik dapat melihat secara langsung tanpa rekayasa karena bentuknya 3 dimensi. Media ini bisa dilihat dari segala arah karena bentuknya yang unik dan menarik. Oleh karena itu, peserta didik akan berantusias dalam pembelajaran serta memberikan konsep seutuhnya pada peserta didik, tujuan lainnya yakni untuk menarik minat serta ketertarikan siswa terhadap apa yang sedang dipelajari. Peneliti menggunakan media

¹¹ Evitasari and Aulia. "Media diorama dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPAS". JRPD Vol 3. (2022), 2. Doi <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/jrpd>

diorama untuk membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa. Penggunaan media diorama 3 dimensi ini sangat mendukung dalam proses pembelajaran. Media diorama 3 dimensi ini di desain sangat menarik yakni menggunakan triplek kokoh yang dapat bertahan lama, disertai gambar kenampakan alam alami dan buatan, styrofoam dan dilengkapi dengan Scan Barcode materi pembelajaran.

Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember merupakan lembaga sekolah yang terletak di Dusun Sukmoilang, jalan K.Syamsuddin No 147 desa Pace, Kecamatan Silo, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember ini juga terdapat ekstrakurikuler yang tergolong aktif, seperti Ekstrakurikuler Pramuka, tari, paskibra, silat, serta ekstra komputer. Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember merupakan sekolah yang banyak sekali peminatnya, dikarenakan fasilitas dan pengembangan ekstrakurikuler yang memadai, membuat para orang tua ingin menyekolahkan anaknya di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember.¹²

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas IV A Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember Aan Suprayitno. S.Pd. terdapat adanya beberapa masalah di kelas IV bahwasanya ada 2 faktor yakni faktor internal dan faktor eksternal, yang pertama faktor internal, peserta didik sangat kurang dalam hal membaca buku karena didalam LKS terdapat banyak materi yang membuat peserta didik bosan selama pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh

¹² SD Negeri Pace 03 “Profil Sekolah SDN Pace 03”

tumbuhan. Ada banyak materi yang harus peserta didik pahami akan tetapi semakin banyak materi maka semakin banyak peserta didik yang tidak membaca buku. Kemudian faktor eksternal, Bapak Aan mengatakan bahwa kurangnya sarana video pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang kurang. Dengan bantuan media pembelajaran berupa 3 Dimensi itu sangat memudahkan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran, karena peserta didik dapat melihat peristiwa secara langsung tanpa rekayasa saja.¹³

Aan Suprayitno mengatakan selama melakukan Kegiatan Belajar Mengajar dengan peserta didik masih menggunakan media LKS, papan tulis dan buku guru, kemudian peserta didik diberikan tugas dengan mengerjakan soal LKS. Dengan demikian peneliti menggunakan media diorama ini karena sesuai dengan kebutuhan siswa yang membutuhkan suatu pembelajaran berbeda dengan pembelajaran sebelumnya, kemudian pada pembelajaran IPAS materi bagian tumbuhan ini siswa sulit membedakan antara fungsi yang satu dengan fungsi tumbuhan yang lainnya. Oleh sebab itu peneliti menggunakan media diorama ini karena sangat cocok dengan materi dan kebutuhan siswa di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember. Dengan memilih media pembelajaran Diorama 3 Dimensi yang didesain sangat menarik dengan disertai scan barcode yang dapat memperluas wawasan peserta didik ini peneliti berharap peserta didik dapat fokus dan tidak mudah teralihkan saat pembelajaran, serta peserta

¹³ Aan Suprayitno, diwawancarai oleh peneliti, Pace, 24 Januari 2025

didik tidak mudah bosan saat pembelajaran. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti akan melakukan penelitian dengan mengembangkan suatu media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Diorama Berbasis 3 Dimensi Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka rumusan masalah dalam penelitian ini yakni :

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media diorama berbasis 3 Dimensi pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV untuk memudahkan proses pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media diorama berbasis 3 Dimensi pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV untuk memudahkan proses pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media diorama berbasis 3 Dimensi pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV untuk memudahkan proses pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember?

C. Tujuan penelitian dan pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui kevalidan pengembangan media diorama berbasis 3 Dimensi pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV untuk memudahkan proses pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember.
2. Mengetahui kepraktisan pengembangan media diorama berbasis 3 Dimensi pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV untuk memudahkan proses pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri pace 03 Jember.
3. Mengetahui keefektifan pengembangan media diorama berbasis 3 Dimensi pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV untuk memudahkan proses pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember.

D. Spesifikasi produk yang diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini ialah media Diorama berbasis 3 Dimensi pada pembelajaran IPAS

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Media diorama ini terbuat dari bahan triplek yang dibentuk kotak persegi empat, dibatasi oleh alas dengan dinding samping kanan, kiri dan belakang dengan ukuran kurang lebih 50cm x 45cm x 40cm. menggunakan triplek dengan tebal 88mm.

2. Media pembelajaran diorama ini dilengkapi dengan scan barcode/kode QR yang dapat di scan peserta didik untuk mendapatkan materi tambahan yang jangkauannya lebih luas
3. Karena berbasis 3 dimensi maka didalamnya berisikan gambar-gambar serta bentuk tumbuhan serta bagian bagiannya sesuai dengan materi yang diperkecil
4. Media pembelajaran ini mencakup materi pembelajaran bagian tubuh tumbuhan
5. Media pembelajaran ini ditujukan untuk kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Pace 03
6. Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru wali kelas untuk menjadi motivasi dalam proses pembelajaran.

E. Pentingnya penelitian dan pengembangan

Adanya pengembangan dalam sebuah media pembelajaran dapat menjadikan kegiatan belajar siswa menjadi lebih aktif dan menyenangkan serta tidak membosankan terhadap peserta didik. Adapun manfaat dalam penelitian dan pengembangan ini yakni sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Media pembelajaran Diorama ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak baik peneliti, peneliti lain yang serupa guru, serta siswa. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dn dapat

memperluas informasi dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga terciptanya media Diorama berbasis 3 dimensi yang disesuaikan dengan kebutuhan guru dan peserta didik kelas IV.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

a. Peserta didik

- 1) Diharapkan siswa antusias dan berperan aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber belajar dan alat bantu dalam memahami materi bagian tubuh tumbuhan
- 3) Media pembelajaran diorama berbasis 3 Dimensi dapat menumbuhkan rasa semangat untuk mengikuti pembelajaran

b. Guru

- 1) Diharapkan dengan adanya media pembelajaran diorama berbasis 3 dimensi dapat menumbuhkan suasana kelas menjadi lebih aktif dan efektif.
- 2) Dengan adanya media diorama berbasis 3 dimensi ini dapat membantu dan memudahkan guru dalam kegiatan mengajar dikelas IV materi bagian tubuh tumbuhan

c. Sekolah

Sebagai upaya untuk meningkatkan kuliatas dalam kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan reputasi lembaga yang

berkualitas terhadap pendidikan guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

d. Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan media diorama berbasis 3 dimensi pada pembelajaran IPAS.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran Diorama sebagai berikut:

1. Media pembelaran diorama mampu dijadikan alternatif untuk menambah daya tarik dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran IPAS.
2. Dapat menghasilkan produk berupa media diorama berbasis yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran di kelas.
3. Media pembelajaran diorama berbasis mampu membangun antusias siswa untuk aktif dalam mengikuti mata pelajaran IPAS.

Adapun keterbatasan dalam penelitian dan pengembngan media diorama sebagai berikut :

1. Media pembelajaran Diorama ditujukan untuk peserta didik yang mengikuti mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan.
2. Subjek penelitian yakni peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Negeri

Pace 03 Jember

3. Media pembelajaran diorama ini kurang efektif apabila digunakan pada jumlah kelas yang besar.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan media pembelajaran Diorama

Pengembangan media diorama merupakan suatu proses yang membuat, merancang, menyempurnakan serta mengembangkan dari produk yang sudah ada sebelumnya. Pengembangan media pembelajaran diorama yang dimaksud dalam penelitian ini yakni suatu media diorama yang dikembangkan untuk menarik peserta didik dalam proses pembelajaran. Media diorama merupakan sebuah media visual yang berisikan tiruan pemandangan 3 dimensi sehingga mampu memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik dengan tujuan untuk menggambarkan suatu pemandangan yang berisi tentang materi bagian tubuh tumbuhan untuk menumbuhkan semangat dan pengetahuan peserta didik terkait bagian dan fungsi tumbuhan untuk kehidupan.

2. Materi bagian tubuh tumbuhan

Materi bagian tumbuhan merupakan salah satu dari materi mata pelajaran IPAS. Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran diorama, yakni dimaksudkan dapat melakukan pembaruan dari teori yang sudah ada sebelumnya khususnya pada mata pelajaran IPAS. Pada penelitian ini peneliti fokus pada media diorama

agar peserta didik dapat melihat penampakan alam secara langsung dalam bentuk miniatur. Pada mata pelajaran IPAS ini dapat membantu siswa untuk memahami alam sekitar peserta didik serta dengan konteks sosialnya. Pada pengembangan ini yakni mengambil Materi bagian tubuh tumbuhan yang meliputi manfaat tumbuhan bagi alam, bagian bagian tumbuhan dan fungsinya, manfaat tumbuhan bagi kehidupan makhluk hidup dan lain lain. Tumbuhan merupakan salah satu kebutuhan manusia, sebagai sumber makanan, obat obatan dan bahan baku.

Berdasarkan definisi tersebut yang dimaksud dengan judul pengembangan media diorama berbasis 3 dimensi pada pembelajaran IPAS kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember yakni suatu media yang berisikan pemandangan 3 Dimensi yang berukuran 40 cm. Dibuat menggunakan papan kayu yang tahan lama, tidak mudah rusak, dan mudah didapatkan dilingkungan sekitar. Media ini berisikan 3 papan kayu yang kemudian di gabungkan menjadi 1 sebagai tempat meletakkan miniatur tumbuhan. Dalam memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas pembelajaran didalamnya terdapat tumbuhan beserta dengan materi bagian tubuh tumbuhan yang dilengkapi dengan kode QR untuk memperluas wawasan dan dipelajari oleh peserta didik dan sifatnya nyata dapat dilihat dari beberapa arah bagi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini berisi hasil kajian pustaka yang mengungkapkan kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Kerangka acuan disusun berdasarkan kajian berbagai aspek teoritis dan empiris yang terkait dengan permasalahan dan upaya yang ditempuh untuk memecahkan masalah¹⁴

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian ini ditulis oleh Desi Aulia dan Sutarini. Yang diterbitkan oleh EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Volume 03 Nomor 2 Maret 2024 dengan judul “Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar”¹⁵.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran Diorama Tiga Dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik dikelas IV SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 3 tahapan, yaitu tahap *Define*

¹⁴ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu* (UIN Kiai Haji Achmad Siddiq, 2021).

¹⁵ Desy Aulia Sutarini, ‘Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar’, *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 03.2 (2024), 24

(pendefinisian), *Design* (Desain), *Development* . Subjek pada penelitian ini adalah validator ahli media, ahli materi, guru kelas IV sebagai respon guru. Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Diorama Tiga Dimensi Berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik di kelas IV SD “sangat layak” dengan rincian persentase kelayakan yang diberikan oleh ahli media sebesar 81% dengan kategori “sangat layak”, ahli materi sebesar 72% dengan kategori “layak”, ahli pembelajaran sebesar 82% dengan kategori “sangat layak”, dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Diorama Tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik di kelas IV SD Negeri 064954 Medan Ampalas. Layak digunakan oleh siswa saat proses pembelajaran.

Adapun persamaan dalam penelitian ini yakni pada metode yang digunakan menggunakan metode Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran, materi pembelajaran dan subjek yang diteliti.

2. Penelitian ini ditulis oleh Anggara Teja Arya Kusuma, Dhian Dwi Nur Wenda dan Erwin Putra Permana. Diterbitkan oleh Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Volume 09 Nomor 03, September 2024 dengan judul ”Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran

IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Bersama Kelas V SD Negeri 1 Purwodadi”¹⁶

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* atau R&D dan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Metode penelitian R&D Bertujuan untuk menciptakan produk tertentu dan menguji keefektifannya.

Untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keaktifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk yang dapat berfungsi dan dapat digunakan maka produk tersebut perlu diuji keefektifan produk. Dari validasi ahli media, media ini mendapatkan skor 84% yang diinterpretasikan sebagai sangat baik, sementara dari ahli materi, media ini memperoleh skor 84% dengan interpretasi baik. Angket kepraktisan telah diisi oleh guru kelas V di SDN 1 Purwodadi. Berdasarkan angket tersebut, hasil kumulatif dari seluruh skor menunjukkan angka 96%. Kemudian setelah dilakukan evaluasi efektivitas multimedia melalui soal-soal tes, hasil kumulatif menunjukkan bahwa seluruh siswa memperoleh nilai rata-rata 83. Peningkatan ini menunjukkan bahwa diorama tersebut sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai sistem pencernaan manusia. Ini menunjukkan bahwa diorama ini tidak hanya menarik dan praktis, tetapi juga mampu memberikan dampak yang signifikan pada pembelajaran. Sehingga dapat menjadi alat bantu yang sangat berharga

¹⁶ Anggara Teja Arya Kusuma dkk, 'Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Ipa Materi Sistem Pencernaan Manusia Bersama Kelas V SD Negeri 1 Purwodadi', *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.7 (2024), pp. 1–5.

dalam proses pendidikan. Instrumen pengumpulan data berupa angket uji respon yang melibatkan guru dan siswa.

Kesamaan dari penelitian ini yakni menggunakan metode pengembangan R&D model ADDIE, media Diorama, instrumen pengumpulan data. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian, materi pembelajaran.

3. Penelitian ini ditulis oleh Shinta Kusniawati dan Nataria Wahyuning Subayani. Diterbitkan Jurnal On Education volume 05 no 3 2023 dengan judul “Pengembangan Media Diosidro (Diorama Siklus Hidrologi) pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 272 Wadeng”¹⁷ penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran diosidro dengan mengidentifikasi kelayakan media pembelajaran melalui validitas, respon dan efektivitas. Penelitian ini merupakan penelitian Pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model ADDIE yang terdiri dari analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi. Pada tahap pengembangan terdapat 3 langkah yaitu pembuatan media diosidro, melakukan validasi kepada validator, dan melakukan perbaikan sesuai saran dan masukan dari validator. Berdasarkan validator ahli materi 1 diperoleh skor 93,3% dengan kategori “Sangat Valid” dan validator ahli materi 2 diperoleh skor 85% dengan kategori “Sangat Valid”. Setelah itu, peneliti melakukan validasi media kepada validator ahli media 1 yang memperoleh skor 90% dengan kategori “Sangat Valid”, sedangkan pada

¹⁷ Shinta Kusniawati and Nataria Wahyuning Subayani, ‘Pengembangan Media Diosidro (Diorama Siklus Hidrologi) Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 272 Wadeng’, *Journal on Education*, 5.3 (2023), 37.

validator ahli media 2 diperoleh skor yang lebih baik yaitu 95% dengan kategori “Sangat Valid”. Teknik pengumpulan data dan instrumen data menggunakan observasi.

Pada tahap evaluasi peneliti melakukan pengisian angket respon siswa yang digunakan untuk mengukur kelayakan media diosidro. Media diosidro sangat layak diterapkan di Sekolah Dasar dengan melihat hasil pengisian angket respon siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari angket siswa yang mendapatkan skor 86,5% dengan kriteria “Sangat Baik”.

Adapun persamaan dari dalam penilaian ini yaitu menggunakan media diorama, instrumen pengumpulan data yang menggunakan observasi. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek yang diteliti, dan materi pembelajaran.

4. Penelitian ini ditulis oleh Sarah Mutia Rahmawati dan Sati. Penelitian ini diterbitkan pada jurnal PGSD Volume 7 (2021) dengan judul “ Efektivitas penggunaan media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar peserta didik pada tema ekosistem”¹⁸ Tujuan penelitian ini, yaitu untuk membuktikan keefektifan penggunaan media pembelajaran diorama serta membuktikan adanya perbedaan antara sebelum menggunakan media pembelajaran diorama dan sesudah menggunakan media pembelajaran diorama.

Metode penelitian ini, yaitu metode kuantitatif berupa eksperimen.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimental

¹⁸ Sarah Mutia Rahmawati and Sati Sati, ‘Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema Ekosistem’, *Jurnal PGSD*, 7.1 (2021), 37

design dimana dalam penelitian ini hanya melibatkan satu kelompok sampel. Teknik pengumpulan datanya, yaitu berupa hasil tes dan angket. Tes yang dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran diorama, yaitu berupa tes uraian. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan signifikan hasil belajar peserta didik antara sebelum menggunakan media pembelajaran diorama dan sesudah menggunakan media pembelajaran diorama. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pengujian hipotesis antar posttest pada taraf signifikansi 5% diperoleh data bahwa T hitung lebih besar dari pada T tabel, yaitu $1.757 > 1.684$. Hasil rata-rata nilai posttest sampel sesudah menggunakan media adalah 71,04 lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata sampel sebelum menggunakan media yaitu sebesar 54,58 dan berpengaruh sebesar 22,29%. Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran diorama efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada tema ekosistem di kelas V SD Negeri 2 Jatirenggang Kecamatan Pabuaran Kabupaten Cirebon.

Adapun persamaan penelitian yakni terletak pada penggunaan media pembelajaran diorama. Sedangkan perbedaannya yakni terletak pada subjek yang diteliti, materi pembelajaran, metode penelitian.

5. Penelitian ini ditulis oleh Ayu Dandini Kisma, Fina Fakhriyah dan Imaniar Purbasari. Diterbitkan oleh Naturalistic : Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran (2020) dengan judul “penggunaan media pembelajaran diorama untuk meningkatkan pemahaman konsep kelas IV

SD Negeri 2 Hadipolo”¹⁹. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan pemahaman konsep dengan media diorama. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo yang berjumlah 35 siswa. Rancangan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Hadipolo. Subjek penelitian yaitu 35 siswa kelas IV SD negeri 2 Hadipolo. Jenis penelitian tindakan kelas ini menggunakan model desain Kemmis dan MC Taggart yang terdiri dari empat tahapan yaitu 1) perencanaan 2) pelaksanaan 3) pengamatan 4) refleksi.

Teknik analisis data yang digunakan observasi, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman konsep pada pra siklus memperoleh rata-rata 68, 98 dengan kriteria perlu bimbingan. Hasil tes pemahaman konsep pada siklus I memperoleh rata-rata 73, 72 dengan kriteria perlu bimbingan, dan hasil tes pemahaman konsep siklus II memperoleh rata-rata 85, 05 dengan kriteria baik. Simpulan media diorama dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi sumber daya alam.

Adapun persamaan pada penelitian ini yakni penggunaan media diorama, instrumen pengumpulan data. Sedangkan perbedaannya terdapat pada subjek penelitian, materi pembelajaran, metode penelitian.

¹⁹ Ayu Dandini Kisma, Fina Fakhriyah, and Imaniar Purbasari, ‘Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo’, *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5.1 (2020), 635

Tabel 1.1
Penelitian terdahulu

No	Nama Peneliti, tahun dan judul	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	Desi Aulia dan Sutarini (2024) “Pengembangan Media diorama tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV Sekolah Dasar” (Jurnal)	a. Media yang digunakan yakni media diorama b. Metode yang digunakan menggunakan (R&D) c. Model yang digunakan dalam metode yakni ADDIE. d. subjek yang diteliti	a. mata pelajaran yang dijadikan dalam penelitian. b. materi kearifan lokal
2.	Anggara Teja Arya Kusuma, Dhian Dwi Nur Wenda dan Erwin Putra Permana (2024) “Pengembangan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran Ipa materi sistem pencernaan manusia bersama kelas V SD Negeri 1 Purwodadi” (Jurnal)	a. Media yang digunakan yakni media diorama b. metode yang digunakan menggunakan (R&D) c. model yang digunakan dalam metode yakni ADDIE	a. subjek penelitian kelas V SD Negeri 1 Purwodadi b. materi yang digunakan Sistem Pencernaan Manusia
3.	Shinta Kusniawati dan Nataria Wahyuning Subayani (2023) “Pengembangan media	a. media yang digunakan media diorama. b. metode yang	a. subjek penelitian kelas V SDN 272 Wadeng b. materi yang

	diosidro (diorama siklus hidrologi) pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 272 Wadeng” (Jurnal)	digunakan yakni R&D c. menggunakan model ADDIE d. instrument pengumpulan datanya menggunakan observasi	digunakan siklus hidrologi
4.	Sarah Mutia Rahmawati dan Sati (2021) “Efektivitas penggunaan media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar peserta didik pada tema ekosistem” (Jurnal)	a. media menggunakan media diorama b. intrumen yang digunakan yakni observasi, dan wawancara	a. materi pembelajaran ekosistem b. metode dalam peneltian Eksperimen
5.	Ayu Dandini Kisma, Fina Fakhriyah dan Imaniar Purbasari (2020) “ penggunaan media pembelajaran diorama untuk meningkatkan pemahaman konsep kelas IV SD Negeri Hadipolo” (Jurnal)	a. media menggunakan media diorama	a. subjek penelitian SD Negeri 2 Hadipulo b. metode dalam penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Berdasarkan tabel tersebut, ada beberapa perbedaan yakni pada penelitian ini berbasis 3 dimensi yang mana pada tabel penelitian diatas tidak berbasis 3 dimensi. Posisi penelitian dilakukan yaitu melanjutkan dan mengembangkan penelitian sebelumnya dengan lokasi penelitian dan materi

yang berbeda yaitu pengembangan media pembelajaran diorama pada mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pace 03. Metode penelitian menggunakan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “Media” sudah tidak asing lagi bagi kita. Media diartikan sebagai sesuatu yang mentransmisikan atau memediasi komunikasi, antara pengirim dan penerima pesan. Media adalah layanan yang memadukan kebutuhan teknologi dan komunikasi, serta kebutuhan akan sesuatu yang sifatnya canggih, karena media memiliki peran yang besar salah satunya adalah dalam pendidikan, yakni kegiatan belajar.²⁰ Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan dalam kegiatan belajar untuk mencapai suatu pembelajaran tertentu.²¹ Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Sadiman mengatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Gegne mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dan lingkungannya. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung

²⁰ Dkk Saleh & Syahrudin, ‘Media Pembelajaran’, 2023, 1

²¹ Mu’niah Hafidhah Maghfira, ‘Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 Di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang’, *Akselerasi*, 4 (2022), 12

diartikan sebagai alat alat grafis, fotografis dan elektronis.²² Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Proses tersebut akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar. Guru dapat memberikan materi dengan baik kepada siswa kemudia siswa dapat menerima materi dengan baik oleh guru.

Adapun beberapa pendapat dari para ahli terkait media pembelajaran diatannya sebagai berikut:

Gerlach dan Ely mangatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat pelajar (siswa) mamp memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasivisual atau verbal.

Menurut Hamka bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih

²² Nenden Nadiah, Imron Fauzi, and Faiqotul Himmah, 'Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Al-Muhajirin Purwakarta', 2025. 18

cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Menurut Supriyono merancang media pembelajaran yang efektif dan efisien. Media merupakan alat bantu mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Guna dapat menciptakan media yang efektif dalam proses pembelajaran yang akan diajarkan, dan media apa yang cocok digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi tersebut.²³

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran dapat menjadi dorongan bagi peserta didik untuk menerima pesan yang guru sampaikan kepada siswa dengan seksama. Serta media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu peserta didik agar lebih mudah memahami materi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

b. Macam macam media pembelajaran

Macam macam media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, adalah sebagai berikut: Menurut Zaman Dkk mengelompokkan media pembelajaran menjadi tiga kelompok dapat dikembangkan untuk anak usia dini. Ketiga kelompok tersebut diklasifikasikan suara dan mesin belajar.

²³ Septy Nurfadillah dan 4A Pendidikan Sekolah Dasar, *Media Pembelajaran.Pdf* (2021). 9.

1) Media Visual

Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang hanya dapat dilihat. Jenis media ini yang paling sering digunakan dalam pembelajaran. Untuk penyampaian pembelajaran pada peserta didik media visual ini sangat tepat karena sesuai dengan sifat dan cara belajar anak yang menghendaki pembelajara secara konkret, Zaman dkk, mengatakan bahwa media visual ini terdiri atas media yang dapat di proyeksikan (*Projected Visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*Non Projected Visual*). Jenis media yang dapat diproyeksikan untuk menyampaikan pesan pendidikan.

a) Media visual diam: fftp, buku, ensiklopedia, majalah, surat kabar, buku referensi, dan barang hasil cetakan lain, gambar, ilustrasi, kliping, film bingkai, film rangkai, transparasi, mikrofis, *overhead* proyektor, grafik, bagan, diagram dan sketsa, poster gambar kartun, peta atau globe.

b) Media visual gerak: film bisu

2) Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Contoh media audio yaitu program kaset suara dan program radio. Menurut Sudjanah dan Rivai mengatakan media

audio untuk pengajaran dimaksudkan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan yang dapat menarik kemauan siswa, sehingga terjadi proses belajar mengajar). Contoh Media audio : radio, piringan hitam, pita audio, tape recorder dan telepon.

3) Media audio-Visual

Media audio visual adalah kombinasi antara media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang dengar. Zaman dkk mengatakan penggunaan media audio visual ini dapat menyajikan isi tema kepada anak-anak semakin lengkap dan optimal. Selain itu media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Contoh media audio visual :

a) Media audio visual : televisi diam, slide dan suara, film rangkai dan suara, buku dan suara.

b) Media audio visual gerak : video, CD, film rangkai dan suara, televisi, gambar dan suara.²⁴

c. Prinsip media pembelajaran

Menurut Sanjaya, Dalam prinsip media pembelajaran terdiri atas prinsip pemilihan media pembelajaran dan prinsip penggunaan media pembelajaran. Adapun sebagai berikut:

1) Prinsip pemilihan Media Pembelajaran

²⁴ Septy Nurfadillah dan 4A Pendidikan Sekolah Dasar. (2021), 8-10.

Prinsip pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, berdasarkan konsep yang jelas, pemilihan media harus sesuai dengan karakteristik siswa, pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa dan gaya kemampuan guru, serta pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.

2) Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran SD/MI pada setiap kegiatan pembelajaran adalah bahwa siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran, jadi dipandang dari sudut kebutuhan siswa. Media yang digunakan harus sesuai untuk mencapai tujuan, harus sesuai dengan materi pembelajaran, harus sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi siswa, harus memperhatikan efektivitas dan efisien, harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoprasikannya.²⁵

d. Manfaat media pembelajaran

Terdapat beberapa manfaat praktis dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

²⁵ Marlina dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI* (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021).12.

- 2) media pembelajaran dapat meingkatkan dan mengarahkan perhatian pelajar sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara pebelajar dan lingkungannya, dan kemungkinan pebelajar untuk belajar sendiri- sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi indera ruang dan waktu seperti : objek atau benda yang tetrlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan kunjungan ke museum atau kebun binatang.²⁶
- 5) Manfaat dari media pembelajaran selain menyampaikan informasi adalah menyeragamkan materi pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, meningkatkan kualitas hasil belajar, meningkatkan sikap positif terhadap materi, serta mengubah peran guru menjadi lebih positif dan produktif.²⁷

²⁶ Aisyah Fadilah and others, 'Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran', *Journal of Student Research (JSR)*, 1.2 (2023), pp. 1–17.

²⁷ Mu'niah And Hafidzhah M. Pengembangan media interaktif berbasis power point untuk meningkatkan minat belajar pada pembelajaran tematik (2022). 12.

e. Merancang media pembelajaran

Setelah mengetahui prinsip media pendidikan, maka perlu dipertimbangkan dalam memilih media pendidikan yang tepat. Tidak semua media pembelajaran cocok digunakan dalam proses pembelajaran, untuk itu perlu dilakukan pertimbangan dalam memilih media supaya penggunaan media pembelajaran tersebut benar dan tepat. Hal itu juga penting untuk diketahui oleh guru dalam pemilihan media pembelajaran.²⁸

2. Media Diorama

a. Pengertian media Diorama

Diorama merupakan wujud representasi karya berbentuk tiga dimensi yang dibuat berdasarkan konsep dari tema pembelajaran di media/wadah tertentu, selain itu diorama merupakan media yang berupa tiruan pemandangan dan atau lingkungan yang disajikan dalam ukuran kecil.²⁹

Menurut Munadi Diorama adalah pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas. Setalin itu, Sudjana dan Rivai berpendapat bahwa diorama merupakan pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Kemudian menurut pendapat Susanto

²⁸ A Setiawan, 'Merancang Media Pembelajaran Pai Di Sekolah', *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan, Dan Kemasyarakatan*, 10.2 (2019), pp. 223–40 <<https://ejournal.stitdukotabaru.ac.id/index.php/darululum/article/view/39>>.

²⁹ Andi Ramdan and others, 'Efektivitas Penggunaan Media Diorama Pada Peserta Didik Sekolah Dasar', 7 (2024), 32.

berpendapat bahwa diorama adalah gambaran adegan yang dituankan dalam bentuk seni patung.³⁰

Media diorama yang diterapkan pada pembelajaran bermanfaat bagi peserta didik karena dapat mengeksplorasi pengetahuannya secara langsung dan memberikan kesempatan untuk menemukan pengalaman belajar. Hal ini disebabkan karena selain peserta didik dapat materi dari guru juga dilatih untuk menemukan jawaban sendiri mengenai masalah yang dihadapi sehingga peserta didik dapat pengetahuan yang lebih mendalam.³¹

Media diorama yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran visual tiga dimensi. Adanya media tersebut akan menumbuhkan minat peserta didik untuk aktif dalam aktivitas belajarnya. Objek terletak di bidang datar sebagai alas dan tidak dilengkapi dinding batas pandang dan dilengkapi scan barcode yang dapat menambah wawasan peserta didik tentang materi bagian tubuh tumbuhan Kelas IV yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sehingga media ini sangat efektif.

b. Kelebihan dan kekurangan Media Diorama

1) Kelebihan

³⁰ Meri Yanti Hendrik, Femberianus Sunario Tanggur, and Roswita Lioba Nahak, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS Di SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang', *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 2.2 (2021), 29.

³¹ Heni Aprilia and Linda Indiyarti Putri, 'Penggunaan Media Diorama: Solusi Pembelajaran Matematika Materi Skala Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Jenjang Dasar', *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5.2 (2020), 143.

- a) Media dibuat dari bahan yang mudah didapatkan di sekitar lingkungan kita serta bahan yang kuat agar media diorama tahan lama.
 - b) Media dapat digunakan berulang kali, tidak hanya sekali pemakaian.
 - c) Dapat menarik perhatian peserta didik, dari segi pemilihan warna yang menarik dan bentuk yang unik, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik didalam kelas.
 - d) Memiliki kesan pembelajaran untuk peserta didik
 - e) Memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat melihat objek nyata dalam bentuk miniatur.
- 2) Kekurangan
- a) Membutuhkan kreativitas yang tinggi dari guru dan siswa dalam proses pembuatan media.
 - b) Membutuhkan biaya dan jangka waktu karena sifatnya yang tiga dimensi.
 - c) Tidak cocok digunakan dalam jumlah besar, namun guru harus tetap mengkondisikan peserta didik dalam kondisi tertib dalam pembelajaran.³²

³² Lia Sri Budiani, Astri Sutisnawati, and Luthfi Hamdani Maula, 'Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Melalui Penggunaan Media Diorama Di Sekolah Dasar', *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9.2 (2023), 3.

3. Mata Pelajaran Pendidikan IPAS SD/MI

a. Pengertian IPAS

IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif.³³

Mata pelajaran Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar merupakan salah satu mata pelajaran inti. IPAS merupakan suatu disiplin ilmu pengetahuan yang objek kaliannya paling dekat dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPAS mengajarkan peserta didik untuk lebih aktif dan berpikir kritis tentang hal hal yang belum dipahami. Selain itu, dalam pembelajaran IPAS sering ditemukan materi materi yang bersifat penyelidikan atau penemuan yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.³⁴

Sementara itu, menurut Samatowa (2016) mengatakan bahwa IPA membahas tentang gejala gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. IPA berhubungan dengan alam, tersusun secara teratur dan terdiri dari observasi dan eksperimen.

³³ Suhelayanti, Syamsiah Z, and Ima Rahmawati, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*, Penerbit Yayasan Kita Menulis (Penerbit Yayasan Kita Menulis, 2023). 59.

³⁴ Agung Suwarno, 'Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar', *Ayan*, 15.1 (2024), 48.

Sementara itu IPS sendiri merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan pada anak sekolah dasar. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk menjadi Warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai.³⁵

Dari penjelasan tersebut IPAS merupakan mata pelajaran yang memiliki satu kesatuan, antara alam dan sosial. Sehingga peserta didik dapat mempelajari keduanya serta peserta didik dapat mengetahui tentang dunia dan lingkungan sekitarnya.

b. Tujuan pembelajaran IPAS

Tujuan mata pelajaran IPAS adalah sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada disekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.

³⁵ Budiani, Sutisnawati, and Maula. "Meningkatkan keteampilan melalui karangan deskripsi melalui penggunaan media diorama disekolah dasar (2023), 11.

- 3) Mengerti dirinya sendiri, memahami bagaimana lingkungan sosial. Memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat dari waktu kewaktu.³⁶



³⁶ Kemendikbud, 'Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD-SMA', *Merdeka Mengajar*, 2022, 5.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau yang biasa disebut R&D (*Research and Development*). Jenis penelitian tersebut 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.³⁷ Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yaitu media pembelajaran diorama berbasis 3 dimensi.

Hasil penelitian pengembangan ini memperoleh kebutuhan yaitu rancangan bangun media diorama berbasis 3 dimensi pada materi bagian tubuh tumbuhan. Sehingga pebeliti membutuhkan penelitian ini dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Pemilihan model ADDIE dikarenakan model pengembangannya yang memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematis. Tahapan pada model ADDIE sesuai dengan kebutuhan peneliti untuk mengembangkan suatu media pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa perlu adanya media diorama berbasis 3 dimensi yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan

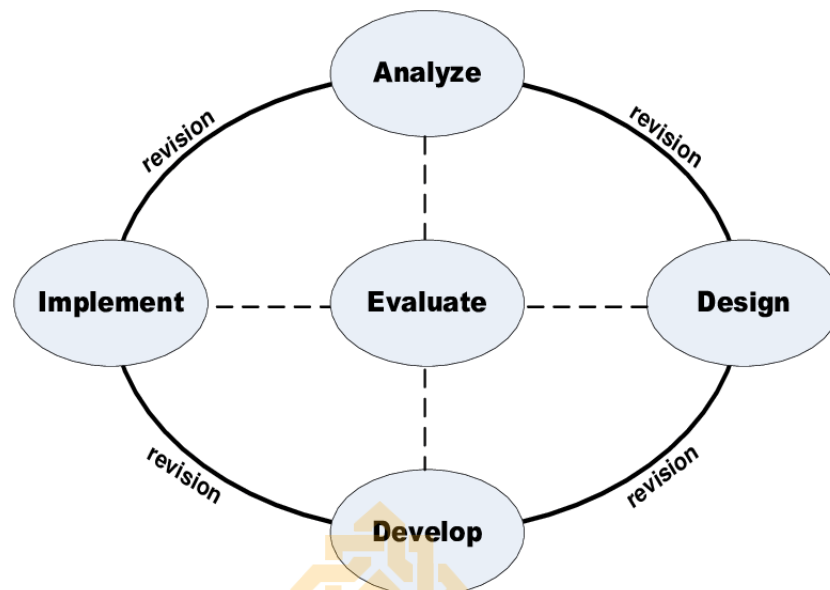
³⁷ Marinu Waruwu, 'Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9.2 (2024), 30.

pembelajaran IPAS. Setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi dari tahapan yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid.³⁸

Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang sistem pembelajaran. Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE merupakan model yang melibatkan tahap tahap pengembangan dengan lima langkah, pengembangan meliputi : *Analizy* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).³⁹ Pengembangan pada setiap tahapan saling terkait satu sama lain. Tahapan evaluasi digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahapan sebelumnya dimulai dari tahapan analisi, desain, pengembangan dan implementasi. Model ini memiliki kesamaan dengan model pengembangan sistem basis data yang telah diuraikan sebelumnya. Inti kegiatan pada setiap tahap pengembangan juga hampir sama. Oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Gambar tahapan model ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut ini :

³⁸ I Kadek Dwi Putra and Ni & Wayan Suniasih, 'Media Diorama Materi Siklus Air Pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar', *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5.2 (2021), 242.

³⁹ Endang Mulyatiningsih, 'PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN Endang', *Islamic Education Journal*, (2015), 35.



Gambar 3.1 Gambar Model ADDIE

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Peneliti akan menggunakan penelitian dalam bentuk ADDIE. Prosedur penelitian pengembangan model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu : Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi dalam melaksanakan pengembangan media diorama pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Pace 03 Jember. Adapun tahapan pengembangan model ADDIE sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis. Peneliti menganalisis kebutuhan peserta didik yang menunjukkan bahwa perlu adanya media pembelajaran yang nanti dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran IPAS. Hasil analisis menunjukkan dengan menganalisis tujuan dari pembelajaran dan materi pembelajaran yang terdapat pada buku sebagai bahan dasar dalam menyusun media pembelajaran yang dikembangkan. Media diorama 3

dimensi dikembangkan berfokus pada materi bagian tubuh tumbuhan siswa kelas IV di SD Negeri Pace 03 Jember yang sesuai dengan kurikulum merdeka pada saat ini. Hasil analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa siswa pada tingkatan sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini siswa masih memerlukan alat bantu dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan pembelajaran baru. Pengembangan model pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam metode/model pembelajaran yang sudah diterapkan.

Setelah analisis masalah perlunya pengembangan produk pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat syarat pengembangan produk pembelajarn baru tersebut. Proses analisis misalnya dilakukan dngan menjawab beberapa pertanyaan berikut ini : (1) produk baru mampu mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi (2) produk baru mendapat dukungan fasilitas untuk diterapkan (3) guru mampu menerapkan produk pembelajaran baru tersebut.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti mendesain media pembelajaran yang dikembangkan berupa media diorama berbasis 3 dimensi pada materi bagian tubuh tumbuhan. Tahapan pada desain menentukan rumusan masalah yang ada. Tahapan tersebut meliputi: merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan

pembelajaran, menentukan bahan dengan memperhatikan pembuatan media untuk dijadikan media diorama.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan produk, adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media diorama ini adalah sebagai berikut:

- a. Memilih bahan yang mudah didapat dilingkungan sekitar untuk dijadikan media diorama. Seperti : kayu sirap, cat warna, kuas cat, miniatur pohon, tusuk sate, kertas buffalo, kertas karton, kertas HVS.
- b. Bahan yang dipilih yakni menggunakan bahan yang awet dan tahan lama untuk digunakan kembali seperti triplek yang kokoh.
- c. Menyiapkan alat yang dibutuhkan dalam mengembangkan media diorama seperti : mesin serut kayu, gergaji, kuas cat, palu, penggaris, lem, amplas, gunting, spidol.
- d. Setelah selesai maka dilakukan uji coba produk oleh validator ahli media untuk mendapatkan evaluasi sebelum diterapkan pada lembaga sekolah dasar, yang meliputi keefektifan, kelayakan, kemenarikan, dan kejelasan media. Peneliti membuat angket validasi untuk mengetahui kelayakan hasil produk yang akan dikembangkan.
- e. Setelah mendapatkan nilai dari para ahli, peneliti memperbaiki sesuai dengan saran tim ahli media. Kemudian setelah diketahui layak maka peneliti dapat melanjutkan pada tahap selanjutnya.

4. Implementasi (*Implementation*)

Selanjutkan pada tahap ke empat yaitu mengimplementasikan produk yang telah dinyatakan valid oleh 4 validator ahli media. Kegiatan peneliti pada tahap ini adalah:

- a. Menerapkan media pembelajaran yang sudah dinyatakan layak dan mendapatkan nilai dari validator ahli media.
- b. Media diterapkan kepada peserta didik dalam kondisi sebenar benarnya pada saat mengimplementasikan
- c. Membuat catatan lapangan dan kendala kendala yang terjadi pada saat proses mengimplementasikan serta mendokumentasi proses berlangsungnya pembelajaran di kelas IV A Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir pada penelitian pengembangan model ADDIE adalah tahap evaluasi. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan media pembelajaran.⁴⁰ Tahap evaluasi ini didasarkan pada validasi yang dilakukan para ahli, guru dan antusias peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember. Dalam proses pengimplentasian dinyatakan tidak ada kekurangan maka media sudah dinyatakan layak untuk pembelajaran peserta didik. Pada tahap evaluasi ini pengembangan media diorama berbasis 3 dimensi materi

⁴⁰ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model', *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3.1 (2019), pp. 35–42.

bagian tubuh tumbuhan menggunakan instrument angket untuk memperoleh tingkat kelayakan prosuk media diorama berbasis 3 dimensi.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk ditujukan untuk mengetahui kelayakan, dan manfaat dari sebuah produk yang akan digunakan serta telah memenuhi pada tujuan dari pembelajaran. Uji coba produk diperlukan sebuah komponen komponen yang diperlukan. Berikut komponen yang diperlukan pada uji coba produk:

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk dilakukan untuk mengetahui keunggulan dan kelemahan suatu produk yang nantinya akan dilakukan perbaikan kembali terhadap produk tersebut. Dalam desain uji coba produk terdiri dari 3 tahapan diantaranya sebagai berikut:

a. Uji coba Ahli

Uji coba Ahli dilakukan oleh peneliti sebelum dicobakan pada peserta didik di sekolah. Uji coba ini dilakukan pada tanggal 14 Mei 2025 oleh Ibu Ira Nurmawati, M.Pd selaku dosen validator ahli media pembelajaran

b. Uji coba persorangan

Uji coba persorangan dilakukan oleh peneliti sebelum dicobakan pada setiap individu dilapangan. Uji coba ini dilakukan pada tanggal 28 Mei 2025 pada siswa kelas IV A Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember oleh peserta didik atas nama Mikayla Zatulina P.S. Dalam uji coba

perseorangan ini dikatakan tidak ada revisi dan dapat dikategorikan berhasil maka uji coba dilanjutkan dengan tahap selanjutnya.

c. Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil merupakan uji coba yang dilaksanakan pada peserta didik kelas IV A Sekolah Dasar Negeri Pace 3 Jember sebanyak 4 peserta didik, dengan tujuan untuk melihat keefektifan dari media. Uji coba tersebut dikatakan berhasil karena pada uji coba kelompok kecil siswa tergolong aktif dan sangat berantusias dalam menggunakan media diorama 3 dimensi. Pada uji coba ini dilaksanakan setelah pelaksanaan uji coba perseorangan.

d. Uji coba kelompok besar

Pada uji coba kelompok besar dilaksanakan langsung di lapangan oleh seluruh peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember dengan jumlah 23 peserta didik. Dalam pelaksanaan uji coba kelompok besar dinyatakan sangat efektif karena siswa dapat mengikuti arahan dan petunjuk penggunaan media diorama berbasis 3 dimensi dengan baik, serta materi yang disampaikan oleh peneliti dapat di cerna dengan mudah oleh peserta didik.

2. Subjek Uji Coba

Media diorama berbasis 3 dimensi akan diuji coba oleh 3 validator ahli dan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember.

a. Validator ahli materi

Validator ahli materi yakni Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I. selaku dosen pengampu mata kuliah Pembelajaran IPAS. Materi yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan ini yakni mata pelajaran IPAS. Pemilihan validator tersebut berdasarkan keahlian pada bidangnya, yakni sebagai dosen mata kuliah pembelajaran IPAS.

b. Validator ahli media

Validator ahli media yakni Ibu Ira Nurmawati, M.Pd. selaku dosen Biologi yang mendukung penuh terhadap kevalidan media peneliti. Ibu Ira memiliki keahlian sebagai validator ahli media. Diharapkan dapat memenuhi standart kualitas serta mampu mendukung proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

c. Validator ahli Pembelajaran

Validator ahli pembelajaran yakni Bapak Aan Suprayitno, S.Pd selaku wali kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember. Pemilihan validator ahli pembelajaran ini berdasarkan kenyataan mengajar didalam kelas selama proses penelitian atau selama pembelajaran selama penelitian berlangsung.

d. Peserta didik kelas IV

Peserta didik yang menjadi subjek penelitian yakni kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember dengan jumlah 23 peserta didik.

3. Jenis Data

Jenis data yang dikembangkan oleh peneliti adalah jenis data kualitatif dan jenis data kuantitatif.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif

Peneliti mengumpulkan data dengan observasi dan wawancara terhadap responden yaitu kepala wali kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember dengan tujuan mengetahui kebutuhan dalam tahap analisis.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari angket atau kuisioner yang diberikan kepada peserta didik serta penilaian para ahli mengenai kelayakan media diorama.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan data yang mencakup observasi, wawancara, angket, serta dokumentasi. Instrumen pengumpulan data juga dapat mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah merupakan sebuah pengamatan secara langsung terhadap suatu objek yang ada dilingkungan baik itu yang sedang berlangsung atau masih dalam tahap yang meliputi berbagai aktivitas perhatian terhadap suatu kajian objek yang menggunakan

penginderaan. Dan merupakan suatu tindakan yang dilakukan secara sengaja atau sadar dan juga sesuai urutan.⁴¹

Observasi dilakukan selama kegiatan penelitian berlangsung yang bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan proses pembelajaran. Pada tahap observasi peneliti hanya mengamati proses pembelajaran antara guru wali kelas IV dengan peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui respon peserta didik selama proses pembelajaran, serta dapat mengetahui sarana yang digunakan oleh wali kelas IV dalam melaksanakan pembelajaran.

b. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan responden, dimana peneliti mengajukan pertanyaan untuk menggali informasi mendalam tentang topik yang diteliti.⁴²

Wawancara dilakukan dengan guru kelas IV sebagai responden yang akan diberikan pertanyaan. Disini peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur. Hasil wawancara dicatat dan direkam agar informasi yang telah diperoleh dapat disimpan.

c. Angket

Angket atau kusioner adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui serangkaian pertanyaan berupa tulisan

⁴¹ Uswatun Hasanah, *Pengantara Microteaching, Sustainability (Switzerland)* (Grub Penerbitan CV BUDI UTAMA, 2020), 27

⁴² Ahmad Gunawan Siti Romdona, Sivia Senja Jinista, 'Teknik Pengumpulan Data', 3.1 (2025), 39–47.

yang telah dirancang dengan tujuan mengukur variabel penelitian.⁴³ Angket atau kuisioner diberikan kepada responden yang memuat tentang pertanyaan serta dengan pilihan jawaban. Namun responden pada pengisian angket ini merupakan siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember untuk mengukur produk.

d. Dokumentasi

Dokumentasi yakni pengumpulan data yang dilakukan dengan mengambil gambar berupa foto sebagai pengambilan bukti dan penguat bahwa penelitian dilaksanakan secara langsung. Adapun foto yang dapat diambil meliputi : proses pelaksanaan wawancara, observasi, hasil validasi dari ahli, angket responden dan lain sebagainya.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Pada data kualitatif menggunakan analisis deskriptif, sedangkan analisis data kuantitatif menggunakan data angket serta tes hasil pretest dan posttest.

a. Analisis data kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan bahan bahan lainnya. Data hasil wawancara dan observasi digunakan untuk mengetahui kendala dan permasalahan peserta didik kelas IV,

⁴³ Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani, 'Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif', *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1.2 (2023), 1–9.

serta saran dan masukan dari ahli validator diberikan kepada peneliti sebagai acuan revisi produk.

b. Analisis data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari pengumpulan angket, data angket yang telah dibuat akan analisis untuk mendapatkan gambaran mengenai pengembangan yang dilakukan. Pada analisis data kuantitatif ini meliputi analisis kelayakan dan analisis keefektifan.

1) Analisis angket validasi para ahli

Instrumen penilaian produk menggunakan skala likert dengan skor 1 sampai 5. Skor penilaian dari tiap pilihan jawaban dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.1

Kategori penilaian validasi skala likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Netral
2	Tidak Setuju
1	Sangat tidak setuju

Untuk menentukan skor penilaian hasil kevalidan produk, hasil angket peneliti menggunakan rumus:

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

Keterangan :

ρ : Persentase skor validasi

$\sum \chi$: Jumlah nilai jawaban responden dalam suatu item

$\sum \chi^i$: Jumlah skor ideal dalam suatu item

100 : Konstanta

Persentase skor kevalidan yang telah diperoleh berdasarkan rumus tersebut, kemudian dapat disesuaikan dengan kriteria kevalidan. Adapun kriteria kevalidan sebagai berikut:⁴⁴

Tabel 3.2

Kategori kelayakan media diorama

No	Persentase	Tingkat Kelayakan
1.	81% - 100%	Sangat Layak
2.	61% - 80%	Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	21% - 40%	Tidak Layak
5.	≤ 20	Sangat Tidak Layak

Pengembangan media dikatakan valid apabila kriteria pencapaian nilai kevalidan menunjukkan nilai 61% - 80% dalam kategori valid dan menunjukkan 81% - 100% dalam kategori sangat valid.

2) Analisis data angket respon peserta didik

Data yang digunakan untuk mengetahui respon peserta didik dianalisis menggunakan skala Guttaman. Didalam

⁴⁴ Raihanul Muhsan, Nafisah Hanim, and Zuraidah, 'Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Berbasis Metode Problem Solving Pada Materi Perubahan Lingkungan', *Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 10.2 (2022), 57–65.

skala Guttaman ini terdapat dua kategori yaitu nilai dan skor. Angket yang sudah diisi oleh peserta didik dianalisis dan dipresentasikan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

- ρ : Persentase skor validasi
- $\sum x$: Jumlah nilai jawaban responden dalam suatu item
- $\sum xi$: Jumlah skor ideal dalam suatu item
- 100 : Konstanta

Tabel 3.3

Persentase Respon Peserta Didik

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Netral
2	Tidak Setuju
1	Sangat tidak setuju

3) Analisis hasil pretest dan posttest peserta didik

Hasil dari pretest dan posttest peserta didik ini digunakan untuk mengukur keefektivitasan dari produk diorama berbasis 3 dimensi. Efektivitas ini diukur menggunakan rumus (N-Gain) Normalized Gain.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Pretest}} \times 100\%$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember

1. Profil Sekolah

Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember merupakan lembaga pendidikan dasar formal yang terbuka bagi semua peserta didik dari berbagai latar belakang sosial maupun budaya. Sekolah dasar ini bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan dasar seperti membaca, menulis dan berhitung, serta menjadi pondasi untuk pendidikan selanjutnya. Lingkungan sekolah dasar ini di desain sebagai tempat belajar yang nyaman, serta sebagai alat berkomunikasi peserta didik dengan teman sebayanya. Fasilitas yang disediakan juga sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga dapat menunjang pembelajaran dan keaktifan peserta didik.

Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember mengusung visi dan misi untuk membentuk generasi yang cerdas, berkarakter, dan siap menghadapi masa depan dengan membekali kemampuan dasar. Adapun visi dan misi sekolah dasar negeri pace 03 jember sebagai berikut :

a. Visi Sekolah

“Terwujudnya peserta didik yang ber-IMTAQ dan be-IPTEK terampil, berbudaya, berbudi pekerti, yang luhur serta berwawasan lingkungan”⁴⁵

b. Misi Sekolah

Dalam upaya mengimplementasi visi sekolah, Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember menjabarkan misionis sekolah sebagai berikut:

1. Merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang mampu memotivasi peserta didik untuk selalu belajar dan menemukan pembelajaran.
2. Membangun lingkungan sekolah yang membentuk peserta didik memiliki akhlak mulia melalui rutinitas kegiatan keagamaan dan menerapkan ajaran agama melalui cara berinteraksi di sekolah.
3. Membangun lingkungan sekolah yang bertoleransi dalam kebhinekaan global, mencintai budaya lokal dan menjunjung nilai gotong royong.
4. Mengembangkan kemandirian, nalar kritis dan kreativitas yang memfasilitasi keragaman minat dan bakat peserta didik.
5. Mengembangkan program sekolah yang membentuk ide dan gagasan cepat tanggap terhadap perubahan yang terjadi untuk merancang inovasi.

⁴⁵ Profil sekolah <https://www.pdfFiller.com/s/IUOWJEHZ>

6. Mengembangkan dan memfasilitasi peningkatan prestasi peserta didik sesuai minat dan bakatnya melalui proses pendampingan dan kerja sama dengan orang tua.

Di Sekolah Dasar Negeri pace 03 jember ini juga didukung dengan kegiatan ekstra kurikuler yang dapat mengembangkan minat dan bakat siswa dalam bidang non akademik. Adapaun program unggulan di sekolah ini ialah : Pramuka, Sepak Bola, Tari Tradisional, Silat, Paskibra, Melukis/menggambar.

2. Data Tenaga Pendidik

Sekolah Dasar Pace 03 Jember ini memiliki tenaga pendidik dan kependidikan yang berasal dari beragam latar belakang sosial, ekonomi, dan budaya. Sebagian besar guru memiliki kompetensi tambahan seperti, seni dan olahraga.

Seluruh proses pembelajaran berlangsung pada hari Senin hingga Sabtu, dimulai pukul 07.00 hingga 12.00 WIB. Seluruh guru memiliki latar belakang pendidikan yang relevan dan memadai, yang dapat mencerminkan komitmen terhadap kualitas pendidikan. Jumlah tenaga pendidik adalah sebanyak 17 orang terdiri dari 1 kepala sekolah, 4 guru mata pelajaran dan 12 guru kelas.

Berdasarkan data pendidik dan kependidikan, penelitian ini dilakukan dengan guru kelas IV, yaitu Bapak Aan Suprayitno, S.Pd. bapak Aan lahir di jember, 21 Januari 1985, bapak aan sudah Sertifikasi Pendidik Pertama, dan jenis kepegawaian PNS. Ditetapkan

di UPTD SATUAN PENDIDIKAN SDN PACE 03 Kec. Silo

3. Data Peserta Didik

Pada tahun ajaran 2024/2025, Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember memiliki total 345 peserta didik. Jumlah siswa kelas IV A sebanyak 23 orang yang menjadi subjek dalam pelaksanaan kegiatan/penelitian ini.⁴⁶

Tabel 4.1
Data Peserta Didik kelas IV

No	Nama Peserta Didik	Jenis Kelamin
1.	Adelia Mikayla	P
2.	Akhtar Ibnu Mas'ud	L
3.	Alfan Nur Habibi	L
4.	Alya Adriana. M.A	P
5.	Alya Febriani Putri	P
6.	Arsyila Aufa Rufaidah	P
7.	Dicky Aditya	L
8.	Fadilaturrohman	L
9.	M. Diki Ardiansyah	L
10.	M. Sebastian Oka	L
11.	M. Sefin Fahreyza	L
12.	Mikayla Zatulina Putri Soebarja	P
13.	Muhammad Albi Lutfi. F	L
14.	Nadiya Maulida Husna	P
15.	Qhailla Ilhamiyah Auliya	P
16.	Qiandra Syafira Putri Soebarja	P
17.	Rehan Fahreyza	L
18.	Robi Safari	L
19.	Satria Ari Hilman Hakiki	L
20.	Sevi Nur Khasanah	P
21.	Siti Khoirotun Nada	P
22.	Yunias Fara Fransisca	P
23.	Zazkia Ulfi Ramadhani	P

⁴⁶ Profil sekolah <https://www.pdfFiller.com/s/IUOWJEHZ>

Peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember berjumlah 23 orang, terdiri dari 12 Perempuan dan 11 Laki laki. Secara umum peserta didik mengikuti pembelajaran dengan antusias dan perhatian yang baik. Namun, dalam pelajaran IPAS khususnya materi bagian tumbuhan, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan fungsi bagian tumbuhan. Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan kemampuan berfikir siswa.

4. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember sangat memadai dan mendukung kelancaran proses pembelajaran. Beberapa fasilitas yang ada antara lain : 12 ruang kelas, 1 lab komputer, 1 musholla, 1 ruang perpustakaan, 1 kantin, 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah, 4 toilet, 1 gudang.

Adapun sarana dan prasarana khususnya kelas IV yaitu dilengkapi dengan 10 jendela yang berada pada tembok sebelah kanan dan kiri, terdapat kipas angin, papan tulis *White Board* dan *Black Board*, meja sebanyak 12 meja, kursi sebanyak 24 kursi, terdapat meja guru dan kursi guru, lemari buku yang tersedia dikelas

B. Penyajian Data Uji Coba

Dalam penelitian dan pengembangan media diorama berbasis 3 dimensi yang diterapkan dalam pembelajaran IPAS bab 1 tumbuhan, sumber kehidupan di bumi, topik A bagian tubuh tumbuhan kelas IV di SD Negeri Pace 03 Jember. Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Model penelitian

pengembangan media diorama pada pembelajaran IPAS kelas IV materi bagian tubuh tumbuhan adalah model ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation dan Evaluation*) yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi sebagai berikut:

1. Hasil analisis (*Analyze*)

Tahapan pertama yang dilakukan oleh peneliti dalam pengembangan ADDIE yaitu tahap analisis. Tahapan dimulai dari observasi ke sekolah yaitu SD Negeri Pace 03 Jember untuk memperoleh suatu informasi yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran, serta permasalahan dalam pembelajaran yang ada di lembaga tersebut. Adapun hal hal yang dianalisis dalam penelitian ini adalah analisis permasalahan, analisis kinerja, dan analisis kebutuhan. Adapun hasil analisis sebagai berikut :

a. Analisis Permasalahan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti ditemukan permasalahan atau kendala dalam proses pembelajaran IPAS kelas IV terutama pada materi bagian tubuh tumbuhan. Pada proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru dan belum banyak menggunakan media pembelajaran, guru dikelas hanya berpatokan pada media pembelajaran seperti LKS saja. Pada observasi yang dilakukan peneliti penggunaan media LKS cenderung membuat peserta didik kurang tertarik dan kurang

minat dalam pembelajaran. Didalam kelas siswa fokusnya mudah teralihkan dan fokus siswa hanya bertahan kurang lebih 15-20 menit saja. Setelah itu peserta didik langsung mengerjakan tugas yang ada di buku LKS.⁴⁷

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Aan selaku wali kelas IV menyampaikan bahwasanya penggunaan media LKS sebenarnya tidak cukup, masih perlu suatu inovasi baru seperti media pembelajaran yang menarik perhatian siswa untuk menunjang minat belajar peserta didik. Biasanya pada saat pembelajaran di kelas cenderung pasif dan membosankan bagi peserta didik. khususnya untuk meningkatkan minat pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya pada materi bagian tubuh tumbuhan.

Berdasarkan permasalahan diatas, Bapak Aan sangat mendukung penuh peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis 3 dimensi pada materi bagian tubuh tumbuhan, dengan adanya media tersebut dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.⁴⁸

b. Analisis Kinerja

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV yaitu Bapak Aan Suprayitno S.Pd, diperoleh informasi bahwa penggunaan

⁴⁷ Observasi. Jember, 13 Mei 2025, *SD Negeri Pace 03 Jember*.

⁴⁸ Aan Suprayitno, diwawancarai Oleh Penulis, Jember, 13 Mei 2025.

media pembelajaran yang digunakan masih sangat terbatas. Media yang digunakan seperti LKS (Lembar Kerja Siswa) dan proyektor, hanya saja proyektor yang tersedia terdapat pada kelas 6 saja, sehingga tidak memungkinkan untuk proses pembelajaran kelas IV. Beliau juga menyampaikan penggunaan media pembelajaran interaktif masih belum diterapkan karena terbatasnya waktu dan sarana yang diperlukan, oleh karena itu pembelajaran hanya berpatokan pada LKS saja. Sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.⁴⁹

c. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember, menunjukkan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran yang diselengi dengan bermain dan belajar, karena siswa lebih aktif. Didalam satu kelas terdapat beberapa siswa yang gaya belajarnya harus dengan melihat benda yang nyata, sehingga sangat tepat dan mudah apabila terdapat media pembelajaran yang sifatnya nyata dan melibatkan aktivitas fisik. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang diterapkan disekolah tidak sepenuhnya dapat membantu proses pembelajaran serta pemahaman peserta didik.⁵⁰

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada salah satu siswa kelas IV bahwa mereka lebih senang jika

⁴⁹ Aan Suprayitno, diwawancarai Oleh Penulis, Jember, 13 Mei 2025.

⁵⁰ Observasi, dilakukan Oleh Peneliti, Jember 13 Mei 2025.

pembelajaran yang disampaikan berbeda dengan yang sebelumnya, mereka lebih tertarik dan ada hal baru yang mereka dapatkan. Oleh karena itu diperlukan suatu media pembelajaran yang sifatnya nyata untuk membantu aktivitas belajar seperti media diorama berbasis 3 dimensi. Sehingga peserta didik antusias dalam belajar, karena adanya media pembelajaran yang menarik.⁵¹

Berdasarkan hasil analisis, maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran IPAS di kelas IV Sdn Pace 03 Jember masih kurang melibatkan media yang menarik, sehingga siswa kurang antusias dalam pembelajaran yang berakibatkan siswa mudah mengantuk, dan fokusnya mudah teralihkan. Berdasarkan data data tersebut dapat menunjukkan bahwa siswa kelas IV perlu suatu media yang bersifat fisik untuk menunjang kegiatan pembelajaran khususnya pada materi bagian tubuh tumbuhan, oleh karena itu dibutuhkan media interaktif dan menyenangkan, seperti media diorama berbasis 3 dimensi, untuk mendukung proses pembelajaran siswa di kelas.

2. Hasil Desain

Tahap desain ini bertujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran dan menyusun materi pembelajaran sekaligus merancang suatu produk pengembangan media diorama. Adapun tahapan yang dilakukan dalam menentukan hasil desain adalah sebagai berikut:

⁵¹ Mikayla Zatulina Putri Soebardja, Siswa kelas IV, Jember 28 Mei 2025.

a. Merumuskan Materi

Pada pengembangan media pembelajaran peneliti mengkaji materi bagian tubuh tumbuhan. Peneliti melakukan analisis materi dengan tujuan pembelajaran, agar media yang dikembangkan dapat sesuai. Pada penelitian ini peneliti menggunakan mata pelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember, dengan tersedianya modul ajar yang dirancang oleh penulis maka, pembelajaran lebih terstruktur sehingga mampu mengefektifkan pembelajaran di kelas.

Berikut merupakan Capaian Pembelajaran pada mata pelajaran IPAS fase B :

Tabel 4.2
Capaian Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman IPAS	Peserta didik memahami bentuk dan fungsi pancaindra, siklus hidup makhluk hidup dan upaya pelestariannya, masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam sebagai upaya mitigasi perubahan iklim, proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi, sumber dan bentuk energi serta proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari hari, bagian tumbuhan, gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari hari, jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda,

	<p>peran, tugas, dan tanggung jawab serta interaksi sosial yang terjadi disekitar tempat tinggal dan sekolah, mengenal letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya melalui peta konvensional/digital, ragam bentang alam serta keterkaitannya dengan profesi masyarakat, keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah keluarga dan masyarakat tempat tinggalnya, dan upaya pelestariannya, serta perbedaan kebutuhan dan keinginan, nilai mata uang dan fungsinya.⁵²</p>
--	---

b. Pembuatan media Diorama berbasis 3 dimensi

Pada pembuatan media diorama berbasis 3 dimensi ini didesain dengan menggunakan bahan bahan yang praktis dan mudah didapatkan. Media diorama terbuat dari papan kayu sebagai alas dan penutup pada bagian samping kanan kiri dan bagian belakang dengan ukuran 40 cm sebagai bahan dasar dalam pembuatan media diorama ini. Adapun tahap pembuatan media diorama diawali dengan merancang desain media pembelajaran (*storyboard*) yang kemudian mengumpulkan bahan bahan lainnya yang dibutuhkan seperti kayu sirap, miniatur pohon, print barcode vidio youtube dan ringkasan materi, mesin, amplas, lem, paku, palu, gunting, penggaris, sterofoam, spidol, kertas stiker, cat dan kuas cat. Bahan

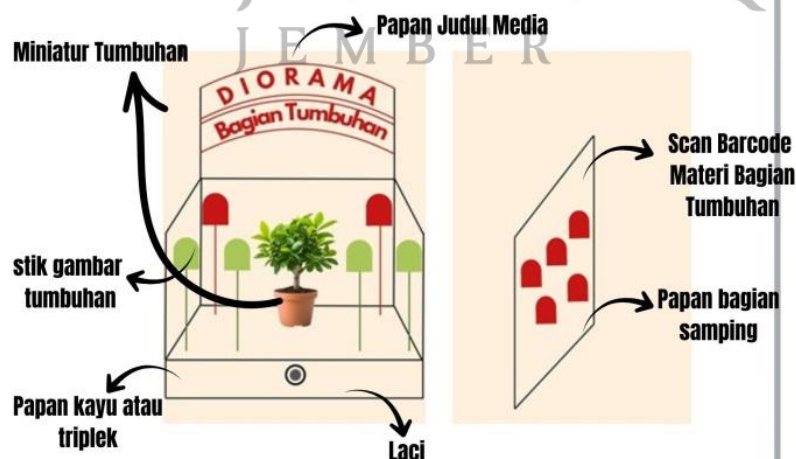
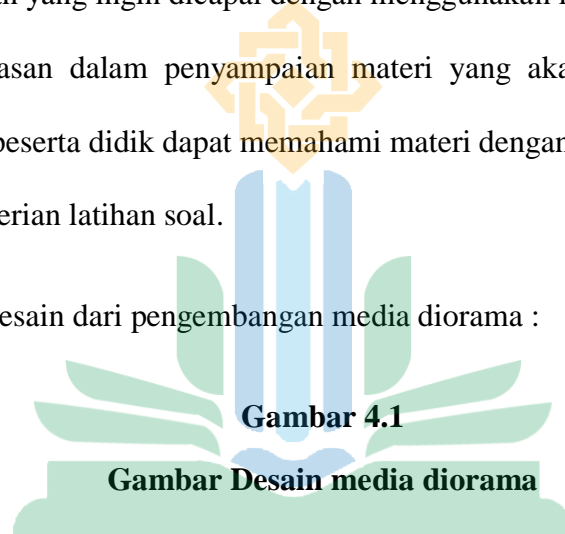
⁵² Kemendikbud. Capaian Pembelajaran IPAS Fase B (2022), 15.

tersebut dikumpulkan dan dibentuk sesuai dengan keinginan dan tujuan yang akan dicapai dan dirancang sesuai dengan rancangan prosedur pembuatan media diorama berbasis 3 dimensi.

Adapun hal hal yang perlu diperhatikan dalam penyusunan media diorama berbasis 3 dimensi agar dapat berfungsi dengan baik yaitu, sebagai berikut:

- 1) Tujuan yang ingin dicapai dengan menggunakan media diorama.
- 2) Kejelasan dalam penyampaian materi yang akan disampaikan agar peserta didik dapat memahami materi dengan mudah.
- 3) Pemberian latihan soal.

Berikut desain dari pengembangan media diorama :





3. Hasil Pengembangan

Adapun hasil pengembangan media diorama berbasis 3 dimensi terdiri dari beberapa tahapan yaitu, sebagai berikut:

a. Bentuk produk

Media diorama merupakan media sebuah media yang bisa dikembangkan oleh setiap orang. Pada pembuatan media ini menggunakan bahan yang mudah didapatkan dan menggunakan bahan yang tahan lama. Bahan bahan yang digunakan dalam pengembangan ini sudah disesuaikan dengan aspek aspek pembuatan media seperti aspek keawetannya, alat dan bahannya mudah dijangkau dan ditemukan disekitar, serta janga waktu dalam menggunakan media ini terbilang bisa digunakan berulang kali karena bahan dasarnya yaitu kayu sirap yang tebal dan tidak mudah patah.

Pembuatan media ini juga menyesuaikan dengan materi pembelajaran di kelas IV yaitu materi bagian tubuh tumbuhan pada pembelajaran IPAS. Setelah penyesuaian dengan materi, media diorama berbasis 3 dimensi ini merupakan desain awal yang kemudian dikonsultasikan oleh peneliti kepada dosen pembimbing dan beberapa ahli validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran (Wali kelas IV) setelah mendapatkan hasil dari beberapa validator kemudian peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dan komentar dari beberapa ahli validator dan selanjutnya melakukan validasi serta uji coba produk oleh pengguna yaitu peserta didik Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember.

b. **Komponen Media Diorama Berbasis 3 Dimensi**

1) **Bahan dan alat dalam pembuatan media diorama berbasis 3 dimensi**

Media diorama ini mudah sekali diproduksi oleh siapapun. Dalam pembuatan media ini selain menyesuaikan pada materi pembelajaran juga harus menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Pembuatan media diorama ini menggunakan bahan bahan yang mudah dijumpai disekitar kita, juga tidak mengandung bahan bahan yang berbahaya dan sangat cocok untuk kalangan siswa sekolah dasar.

Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam membuat media diorama berbasis 3 dimensi ini adalah sebagai berikut :

- a) Kayu sirap
- b) Mesin
- c) Gergaji
- d) Paku
- e) Palu
- f) Penggaris
- g) Lem
- h) Amplas
- i) Gunting
- j) Spidol
- k) Cat warna
- l) Kuas cat
- m) Miniatur pohon
- n) Tusuk sate



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

- a) Velcro
- b) Kertas buffalo (ukuran 10 x 12 sebanyak 10 lembar)
- c) Printer

- d) Kertas stiker
 - e) Laptop
 - f) Aplikasi canva pro
 - g) Kertas karton
 - h) Kertas HVS
- 2) Langkah langkah dalam pembuatan media diorama

Langkah langkah dalam pembuatan media diorama sesuai dengan kaidah pembuatannya adalah sebagai berikut.

- a) Menyiapkan alat dan bahan yang telah disediakan
- b) Memotong kayu sirap dan di perhalus menggunakan mesin khusus.



Gambar 4.2

Potong kayu sirap

- c) Setelah kayu dipotong dan diperhalus, langkah selanjutnya adalah merangkai bagian bagian kayu yang sudah sesuai dengan ukuran.



Gambar 4.3

Hasil kerangka media

- d) Selanjutnya cat kerangka media diorama tersebut untuk menarik minat peserta didik agar memberikan kesan keindahan.



Gambar 4.4
Setelah diberi cat

- e) Kemudian langkah selanjutnya, setelah kerangka di cat dilanjutkan dengan menghias isi bagian dalam dari media diorama berupa scan barcode untuk melengkapi belajar siswa, label bagian fungsi tumbuhan, gambar bagian tumbuhan, dan diberi miniature tumbuhan.
- f) Dilanjutkan dengan membuat hiasan dan materi menggunakan aplikasi canva pro

- g) Setelah itu tempelkan materi dan gambar yang telah di edit dari canva pro pada bagian media diorama, pada bagian materi atau fungsi bagian tumbuhan diberi Velcro yang dapat dilepas pasang, agar penggunaan media ini dapat digunakan berulang.



Gambar 4.5

Proses menempelkan gambar dan materi

- h) Tempelkan semua ornament ornament mulai dari fungsi bagian tubuh tumbuhan, gambar yang sudah ditempelkan pada tusuk sate, pada bagian samping di beri barcode sebagai tambahan materi yang dapat di scan, serta dilengkapi dengan lagu bagian tubuh tumbuhan
- i) Media diorama siap digunakan.

4. Validasi Produk

Validasi produk media diorama ini menggunakan beberapa ahli validator diantaranya sebagai berikut:

1) Validasi Media

Validasi media diorama berbasis 3 dimensi dilakukan oleh Ibu Ira Nurmawati, M.Pd.

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Media

Pedoman instrument validasi media diorama berbasis 3 dimensi sebagai berikut:

- SS : Sangat Setuju (skor 5)
 S : Setuju (skor 4)
 N : Netral (skor 3)
 TS : Tidak Setuju (skor 2)
 STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Desain pada media Diorama sesuai dengan materi pada mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan		√			
2.	Kesederhanaan bentuk dan kesesuaian warna		√			
3.	Kemudahan media Diorama sesuai dengan materi pada mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan	√				
4.	Kejelasan media Diorama dengan tujuan pembelajaran IPAS	√				
5.	Ketepatan Pemilihan Bahan		√			
6.	Kekuatan (tidak mudah rusak, berubah bentuk, dan tidak hancur) jika digunakan		√			
7.	Tampilan serta penggunaan sangat mudah	√				
8.	Media ini berifat aman.	√				
Total Nilai		36				

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

$$Presentase = \frac{36}{40} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil dari validasi media menunjukkan skor presentase sebesar 90%, artinya media yang dikembangkan dikategorikan sangat layak, dengan saran dan masukan pada setiap label didiorama perlu diperkuat/dikokohkan lagi dan di beri nama.


2) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Muhammad Suwignyo Proyogo, M.Pd.I. sebagai berikut:

Materi yang digunakan oleh peneliti yakni Bagian Tubuh Tumbuhan, yang didalamnya berisikan fungsi bagian tumbuhan serta kegunaan tumbuhan di kehidupan sehari hari dan bagi alam sekitar. Berikut Capaian Pembelajaran IPAS Fase B :

Tabel 4.4
Capaian Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman IPAS	Peserta didik memahami bentuk dan fungsi pancaindra, siklus hidup makhluk hidup dan upaya pelestariannya, masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam sebagai upaya mitigasi perubahan iklim, proses perubahan wujud zat dan

	<p>perubahan bentuk energi, sumber dan bentuk energi serta proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari hari, bagian tumbuhan, gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari hari, jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda, peran, tugas, dan tanggung jawab serta interaksi sosial yang terjadi disekitar tempat tinggal dan sekolah, mengenal letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya melalui peta konvensional/digital, ragam bentang alam serta keterkaitannya dengan profesi masyarakat, keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah keluarga dan masyarakat tempat tinggalnya, dan upaya pelestariannya, serta perbedaan kebutuhan dan keinginan, nilai mata uang dan fungsinya.⁵³</p>
--	--

SS : Sangat Setuju (skor 5)

S : Setuju (skor 4)

N : Netral (skor 3)

TS : Tidak Setuju (skor 2)

STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

⁵³ Kemendikbud. Capaian Pembelajaran IPAS Fase B (2022), 15.

Tabel 4.5
Hasil validasi ahli materi

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Materi yang disajikan sudah lengkap dan mencakup semua aspek penting		√			
2.	Materi menarik dan memotivasi untuk lebih lanjut	√				
3.	Materi yang disajikan mudah dibaca dan dipahami	√				
4.	Kualitas penyajian materi ini sangat baik		√			
5.	Materi dilengkapi dengan ilustrasi dan contoh yang mendukung	√				
6.	Materi disampaikan dengan media pembelajaran yang bervariasi	√				
7.	Materi cukup mendalam untuk mengembangkan pemahaman		√			
8.	Materi mencakup topic topic penting bagian tubuh tumbuhan	√				
9.	materi mendorong siswa untuk berpikir kritis	√				
10.	bahasa yang digunakan mudah dipahami	√				
11.	Bahasa dalam materi ini disajikan dengan jelas	√				
12.	Setiap istilah yang digunakan dalam materi ini dijelaskan dengan bahasa yang sederhana		√			
13.	Bahasa dalam materi ini bebas dari kalimat ambigu atau kata-kata yang bisa menimbulkan kebingungan	√				
14.	Bahasa yang digunakan menarik dan memotivasi siswa untuk membaca		√			
15.	Materi ini memiliki alur Bahasa yang teratur, sehingga memudahkan pembaca memahami isinya.	√				

Total Nilai :	70
----------------------	-----------

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

$$Presentase = \frac{70}{75} \times 100\% = 93,3\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil dari validasi materi menunjukkan skor presentase sebesar 93,3%, artinya materi yang dikembangkan dikategorikan sangat layak.

3) Validasi ahli pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh guru kelas IV , Bapak Aan Suprayitno, S.Pd. sebagai berikut:

Adapun materi yang digunakan oleh peneliti yakni Bagian Tubuh Tumbuhan, yang didalamnya berisikan fungsi bagian tumbuhan serta kegunaannya untuk kehidupan sehari hari dan bagi alam sekitar.

SS : Sangat Setuju (skor 5)
 S : Setuju (skor 4)
 N : Netral (skor 3)
 TS : Tidak Setuju (skor 2)
 STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

Tabel 4.6

Hasil validasi ahli pembelajaran

No	Indikator	Skala Penelitian				
		SS	S	N	TS	STS
Kelayakan Penyajian						
1.	Materi logis	√				
2.	Penyampaian materi sera runtut	√				
Materi						
3.	Kelengkapan dan ketepatan materi	√				
4.	Materi yang disajikan mudah untuk dipahami	√				
5.	Penyajian materi dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa	√				
Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran						
6.	Materi sesuai dengan CP (Capaian Pembelajaran)	√				
7.	Materi yang disajikan sesuai dengan materi kurikulum yang berlaku		√			
Aspek fisik/Tampilan						
8.	Desain pada media Diorama sesuai dengan materi	√				
9.	Kemudahan penggunaan media diorama	√				
10.	Kejelasan media diorama dengan Tujuan Pembelajaran	√				
Aspek Bahan						
11.	Kekuuatan bahan media diorama (tidak mudah rusak, tidak mudah patah, dan tidak mudah hancur)	√				
Aspek Pemanfaatan						
12.	Tampilan serta penggunaan sangat mudah	√				
13.	Alat peraga dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama	√				
14.	Media diorama ini bersifat aman	√				
Total Nilai:		69				

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

$$Presentase = \frac{69}{70} \times 100\% = 98,5\%$$

Hasil validasi pembelajaran menunjukkan skor presentasi sebesar 98,5% yang artinya media yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan pembelajaran dan masuk dalam kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil validasi dari 3 validator media, validator materi dan validator pembelajaran terdapat beberapa saran dan masukan yang dapat digunakan sebagai perbaikan dalam pengembangan media. Kegiatan validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media diorama untuk diterapkan dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember.

5. Hasil Implementasi

Implementasi merupakan tahapan untuk melakukan kegiatan uji coba produk pengembangan media diorama. Sebelum peneliti melakukan kegiatan implementasi media diorama yaitu melakukan validasi oleh beberapa ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Produk dinyatakan valid kemudian diuji cobakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran. Setelah mendapatkan validasi kemudian dilanjutkan dengan kegiatan implementasi dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media diorama.

Adanya media yang sudah dinyatakan sangat layak oleh ahli media maka selanjutnya adalah proses uji coba. Adapun pelaksanaannya dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember kelas IV mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan secara tatap muka dan diuji cobakan pada tanggal 14 Juni 2025. Pada awal pertemuan peneliti melakukan observasi yang dilakukan kepada guru wali kelas IV yakni Bapak Aan Suprayitno S.Pd. Pada observasi tersebut bertujuan untuk mengetahui informasi lebih terkait kebutuhan siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV materi bagian tubuh tumbuhan serta penggunaan media pembelajaran apa saja yang sudah dilakukan oleh guru wali kelas. Kemudian yang kedua peneliti melakukan percobaan uji coba yang dilakukan selama 2 kali uji coba dengan perbandingan skala uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

Sebelum kegiatan dimulai, peserta didik dikenalkan dengan media diorama yang akan digunakan selama pembelajaran materi bagian tumbuhan. Uji coba ini dilakukan secara langsung di ruang kelas IV dengan kondisi tertib dan lancar. Adapun bukti bukti pelaksanaan kegiatan pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut ini:



Gambar 4.6

Penyampaian Materi

Gambar 4.6 yaitu menunjukkan kegiatan peneliti dalam melakukan penyampaian materi. Materi yang disampaikan materi bagian tumbuhan pada pembelajaran IPAS. Pada tahap penyampaian materi ini, peserta didik dapat dibantu dengan penggunaan media berupa video pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik, sehingga pembelajarn tidak monoton dan peserta didik tidak mudah bosan. Jika materi telah disampaikan, kemudian dilanjutkan dengan mengenalkan media diorama kepada peserta didik, tidak hanya itu peneliti juga menjelaskan tata cara penggunaan media diorama. Berikut gambar proses pengenalan media diorama kepada peserta didik:



Gambar 4.7

Proses mengenalkan media diorama

Pada gambar 4.7 tersebut peneliti mengenalkan media diorama kepada peserta didik. Pada penggunaan media diorama ini tidak hanya sebatas menjelaskan materi saja, namun juga menggunakan media diorama sebagai media penyampaian materi agar dapat dipahami dengan mudah oleh siswa. selanjutnya peserta didik diarahkan untuk membentuk kelompok. Masing masing kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik. Kemudian peneliti menjelaskan tata cara penggunaan media diorama.



Gambar 4.8

Peserta didik mencoba media diorama

Kegiatan 4.8 adalah gambar kegiatan penggunaan media pembelajaran diorama. Masing masing kelompok maju bergantian mencoba media diorama dengan menempelkan label yang sudah peneliti berikan kepada peserta didik yang kemudian ditempelkan pada tempat yang sudah disediakan.



Gambar 4.9

Penyebaran Angket

Setelah itu peneliti memberikan angket kepada peserta didik berupa respon siswa. Pengisian angket digunakan untuk memberikan penilaian terhadap media diorama yang telah melakukan uji coba lapangan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember.

a. Respon siswa

Respon siswa didapatkan dari dengan cara peneliti menyebarkan angket yang kemudian di isi oleh peserta didik. Pengisian angket bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik setelah menggunakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Berikut

hasil angket respon peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pace

03.

Tabel 4.7

Hasil Angket Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Jumlah nilai	Nilai maksimal
1.	Adelia Mikayla	40	40
2.	Akhtar Ibnu Mas'ud	35	40
3.	Alfan Nur Habibi	35	40
4.	Alya Adriana. M.A	40	40
5.	Alya Febriani Putri	40	40
6.	Arsyila Aufa Rufaidah	40	40
7.	Dicky Aditya	35	40
8.	Fadilaturrohman	40	40
9.	M. Diki Ardiansyah	40	40
10.	M. Sebastian Oka	40	40
11.	M. Sefin Fahreyza	40	40
12.	Mikayla Zatulina Putri. S	40	40
13.	Muhammad Albi Lutfi. F	35	40
14.	Nadiya Maulida Husna	35	40
15.	Qhaila Ilhamiyah Auliya	40	40
16.	Qiandra Syafira Putri. S	40	40
17.	Rehan Fahreyza	35	40
18.	Robi Safari	40	40
19.	Satria Ari Hilman Hakiki	30	40
20.	Sevi Nur Khasanah	40	40
21.	Siti Khoirotun Nada	40	40
22.	Yunias Fara Fransisca	40	40
23.	Zazkia Ulfi Ramadhani	40	40

Jumlah	880	920
---------------	-----	-----

berdasarkan table diatas, diperoleh perhitungan untuk keseluruhan adalah sebagai berikut :

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

$$Presentase = \frac{880}{920} \times 100\% = 95,6\%$$

Berdasarkan tabel diatas didapatkan skor 880, skor tersebut diperoleh dari seluruh jumlah jawaban dari responden atau peserta didik kelas IV dari angket yang telah dibuat oleh penulis. Skor 920 diperoleh dari jumlah keseluruhan nilai ideal dari seluruh jawaban. Dari keseluruhan skor tersebut dapat dihitung mendapatkan presentase sebesar 95,6%. Berdasarkan presentasi tersebut maka media diorama berbasis 3 dimensi masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan.

b. Uji efektifitas

Uji efektifitas ini dilaksanakan dengan menggunakan pengukuran *Pretest* dan *Posttest*. *Pretest* diberikan untuk mengukur bagaimana kemampuan awal peserta didik sebelum menggunakan media diorama. Sedangkan *Posttest* dilakukan untuk mengukur bagaimana kemampuan siswa setelah diberikan media diorama . adapun hasil dari *Pretest* dan *Posttest* peserta didik kelas IV disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.8
Hasil Pretest

No	Nama Peserta Didik	Jumlah	Nilai maksimal	Persentase
1.	Adelia Mikayla	70	100	70%
2.	Akhtar Ibnu Mas'ud	60	100	60%
3.	Alfan Nur Habibi	40	100	40%
4.	Alya Adriana. M.A	70	100	70%
5.	Alya Febriani Putri	80	100	80%
6.	Arsyila Aufa Rufaidah	100	100	100%
7.	Dicky Aditya	50	100	50%
8.	Fadilaturrohman	60	100	60%
9.	M. Diki Ardiansyah	70	100	70%
10.	M. Sebastian Oka	70	100	100%
11.	M. Sefin Fahreyza	70	100	70%
12.	Mikayla Zatulina Putri. S	100	100	100%
13.	Muhammad Albi Lutfi. F	70	100	70%
14.	Nadiya Maulida Husna	50	100	50%
15.	Qhaila Ilhamiyah Auliya	60	100	60%
16.	Qiandra Syafira Putri. S	80	100	80%
17.	Rehan Fahreyza	70	100	70%
18.	Robi Safari	70	100	70%
19.	Satria Ari Hilman Hakiki	60	100	60%
20.	Sevi Nur Khasanah	70	100	70%
21.	Siti Khoirotun Nada	60	100	60%
22.	Yunias Fara Fransisca	60	100	60%
23.	Zazkia Ulfi Ramadhani	100	100	100%
Jumlah		1.590	2.300	100%

Pada tabel 4.8 tersebut, hasil dari *Pretest* peserta didik kelas IV A SD Negeri Pace 03 Jember sebelum menggunakan media diorama. Sedangkan pada hasil *Posttest* peserta didik disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.9
Hasil *Posttest*

No	Nama Peserta Didik	Jumlah	Nilai maksimal	Persentase
1.	Adelia Mikayla	90	100	90%
2.	Akhtar Ibnu Mas'ud	80	100	80%
3.	Alfan Nur Habibi	80	100	80%
4.	Alya Adriana. M.A	100	100	100%
5.	Alya Febriani Putri	100	100	100%
6.	Arsyila Aufa Rufaidah	100	100	100%
7.	Dicky Aditya	80	100	80%
8.	Fadilaturrohman	90	100	90%
9.	M. Diki Ardiansyah	90	100	90%
10.	M. Sebastian Oka	100	100	100%
11.	M. Sefin Fahreyza	100	100	100%
12.	Mikayla Zatulina Putri. S	100	100	100%
13.	Muhammad Albi Lutfi. F	100	100	100%
14.	Nadiya Maulida Husna	90	100	90%
15.	Qhailla Ilhamiyah Auliya	100	100	100%
16.	Qiandra Syafira Putri. S	100	100	100%
17.	Rehan Fahreyza	90	100	90%
18.	Robi Safari	90	100	90%
19.	Satria Ari Hilman Hakiki	100	100	100%
20.	Sevi Nur Khasanah	100	100	100%
21.	Siti Khoirotun Nada	80	100	80%

22.	Yunias Fara Fransisca	80	100	80%
23.	Zazkia Ulfi Ramadhani	100	100	100%
Jumlah		2.140	2.300	100%

Pada tabel 4.9 diatas merupakan hasil *Posttest* peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember. Soal *Posttest* yakni dikerjakan sesudah digunakannya media diorama. Adapun tujuan dari pemberian angket ini ialah untuk mengetahui keefektifan media diorama yang telah diimplementasikan kepada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember, melalui pembelajaran IPAS. Pada uji coba ini dilakukan dengan jumlah peserta 23 orang. Berikut hasil dari pretest dan posttest :

$$\begin{aligned}
 \text{N-Gain} &= \frac{2.140 - 1.590}{2.300 - 1.590} \times 100\% \\
 &= \frac{2.140 - 1.590}{2.300 - 1.590} = \frac{550}{710} = 0,774 \\
 &= 0,774 \times 100\% = 77,4\%
 \end{aligned}$$

Pada penjelasan dan hasil perhitungan tersebut, skor *Pretest* dan *Posttest* mendapatkan hasil 77,4% yang artinya media diorama berbasis 3 dimensi efektif digunakan pada peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember pada mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan.

6. Hasil evaluasi

Hasil evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam kegiatan penelitian pengembangan model ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation*) kegiatan evaluasi bertujuan untuk

mengetahui keberhasilan penelitian pengembangan yang dilakukan. Berdasarkan data penelitian yang telah dilakukan, pengembangan media diorama pada pembelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember. Data yang didapat melalui hasil *Pretest* dan *Posttest* yang telah dilakukan menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar IPAS ketika menggunakan media pembelajaran diorama pada materi bagian tubuh tumbuhan.

C. Analisis Data

1. Analisis validasi Ahli

a. Hasil validasi ahli materi

Data yang telah diisi oleh validator ahli materi yaitu Bapak M. Suwignyo Prayogo, M.Pd.I. selaku dosen di PGMI UIN KHAS Jember. Kemudian dianalisis guna mengetahui kelayakan dari media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Berikut ini penyajian hasil data oleh ahli materi :

Tabel 4.10
Data hasil validasi ahli materi

No	Skor	Indikator	Tse
1.	5	2,3,5,6,8,9,10,11,13,15	50
2.	4	1,4,7,12,14	20
Jumlah Skor			70
Skor Maksimal			75
Skor Presentase			93%

Dapat dianalisis menggunakan rumus berikut ini :

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

Keterangan :

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$ = Jumlah skor ideal dalam satu item

Sehingga hasil perhitungan skor validasi ahli materi sebagai berikut:

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

$$\text{Presentase} = \frac{70}{75} \times 100\% = 93\%$$

Tabel 4.11

Kriteria kevalidan Produk

No	Persentase	Tingkat Kelayakan
1.	81% - 100%	Sangat Layak
2.	61% - 80%	Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	21% - 40%	Tidak Layak
5.	≤ 20	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli materi, media diorama ini memperoleh hasil 93% dapat dilihat pada tabel 4.7. kriteria validasi produk media diorama ini dikategorikan dengan “Sangat Layak” sehingga layak untuk diuji coba atau diimplementasikan. Dikatakan sangat layak karena kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran, relevansi materi, alur proses pembelajaran.

b. Hasil validasi Ahli Media

Data yang telah diisi oleh validasi ahli media yaitu Ibu Ira Nurmawati, M.Pd. kemudian dianalisis guna mengetahui kelayakan dari media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Berikut ini penyajian hasil data oleh ahli media :

Tabel 4.12
Data hasil validasi ahli media

No	Skor	Indikator	Tse
1.	5	3,4,7,8	20
2.	4	1,2,5,6	16
Jumlah Skor			36
Skor Maksimal			40
Skor Presentase			90%

Dapat dianalisis menggunakan rumus berikut ini :

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

Keterangan :

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$ = Jumlah skor ideal dalam satu item

Sehingga hasil perhitungan skor validasi ahli media sebagai berikut:

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

$$\text{Presentase} = \frac{36}{40} \times 100\% = 90\%$$

Tabel 4.13
Kriteria kevalidan Produk

No	Persentase	Tingkat Kelayakan
1.	81% - 100%	Sangat Layak
2.	61% - 80%	Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	21% - 40%	Tidak Layak
5.	≤ 20	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli media, media diorama ini memperoleh hasil 90% dapat dilihat pada tabel 4.8. kriteria validasi produk media diorama ini dikategorikan dengan “Sangat Layak” sehingga layak untuk diuji coba atau diimplementasikan. Dikatakan sangat layak karena dilihat dari kualitas tampilan seperti kejelasan warna dan huruf, kepraktisan, desain yang menarik serta kejelasan instruksi penggunaan media pembelajaran diorama berbasis 3 dimensi.

c. Hasil validasi ahli pembelajaran

Data yang telah diisi oleh validator ahli pembelajaran yaitu Bapak Aan Suprayitno, S.Pd. selaku guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember. Kemudian dianalisis guna mengetahui kelayakan dari media diorama yang telah dikembangkan oleh peneliti. Berikut ini penyajian data oleh ahli pembelajaran :

Tabel 4.14
Data hasil validasi ahli pembelajaran

No	Skor	Indikator	Tse
1.	5	1,2,3,4,5,6,8,9,10,11,12,13,14	65
2.	4	7	4
Jumlah Skor			69
Skor Maksimal			70
Skor Presentase			98%

Dapat dianalisis menggunakan rumus berikut ini :

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

Keterangan :

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$ = Jumlah skor ideal dalam satu item

Sehingga hasil perhitungan skor validasi ahli pembelajaran sebagai berikut:

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

$$\text{Presentase} = \frac{69}{70} \times 100\% = 98\%$$

Tabel 4.15
Kriteria kevalidan Produk

No	Persentase	Tingkat Kelayakan
1.	81% - 100%	Sangat Layak
2.	61% - 80%	Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	21% - 40%	Tidak Layak

5.	≤ 20	Sangat Tidak Layak
----	-----------	--------------------

Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli pembelajaran, memperoleh hasil 98% dapat dilihat pada tabel 4.10. kriteria validasi produk media diorama ini dikategorikan dengan “Sangat Layak” sehingga layak untuk diuji coba atau diimplementasikan. Dikatakan sangat layak karena kasesuaian isi materi dengan karakteristik peserta didik, sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Analisis Kelayakan

a. Analisis Data Angket Validator Ahli

Analisis data kelayakan media ini didasari oleh hasil validasi dari para ahli yakni ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Adapun ahli materi yaitu Bapak M.Suwignyo Prayogo, M.Pd.I. ahli media yaitu Ibu Ira Nurmawati, M.Pd dan ahli pembelajaran yaitu Bapak Aan Suprayitno, S.Pd. selaku wali kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember. Berikut hasil penilaian dari para ahli ;

Tabel 4.16

Hasil Rata Rata Presentase Validator

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Ahli Materi	93%	Sangat Layak
2.	Ahli Media	90%	Sangat Layak



3.	Ahli Pembelajaran	98%	Sangat Layak
Nilai rata-rata presentase		93,6%	Sangat Layak





D. Revisi Produk

Revisi produk bertujuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan saran dan komentar dari para ahli. Berikut adalah hasil dari revisi produk mulai sebelum hingga setelah direvisi.

Tabel 4.17

Produk sebelum dan sesudah di revisi

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	 <p>Sebelum di revisi pada bagian papan judul perlu ditambahi dengan materinya yakni DIORAMA bagian tubuh tumbuhan.</p>	 <p>Sesudah direvisi pada bagian ini sudah ditambahi dengan papan judul bagian tumbuhan sesuai arahan dari ibu Ira Nurmawati selaku dosen ahli validator media pembelajaran</p>

2.	 <p>Sebelum direvisi pada bagian label sebaiknya diprint menggunakan kertas stiker agar tidak mudah luntur jika terkena air, dan lebih awet penggunaannya.</p>	 <p>Sesudah revisi, pada bagian ini label sudah di perbaiki yakni menggunakan kertas stiker dan ditempelkan pada klip yang berisi bagian tubuh tumbuhan.</p>
3.	 <p>Sebelum direvisi pada buku panduan media tidak usah diberi materi yang terlalu panjang, sebaiknya beri scan barcode saja agar materi yang disampaikan lebih spesifik an memanfaatkan teknologi</p>	 <p>Sesudah direvisi, pada buku panduan penggunaan media pembelajaran sudah dibuat scan barcode sesuai arahan dari dosen ahli validator, pada scan barcode tersebut sudah tersedia berbagai materi yang sangat lengkap untuk pembelajaran siswa.</p>

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah di Revisi

Penelitian dan Pengembangan media ini menghasilkan suatu produk yakni media diorama yang digunakan pada pembelajaran IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember. Media diorama ini merupakan media berbahan dasar papan kayu (kayu sirap) berbentuk persegi empat dengan penutup pada bagian samping kanan kiri dan bagian belakang, dengan ukuran 40cm sebagai bahan dasar dalam pembuatan media diorama. Media diorama juga dilengkapi dengan buku panduan penggunaan untuk guru dan peserta didik yang bertujuan untuk mempermudah penggunaan media. Media diorama ini dapat memperjelas penyampaian materi kepada peserta didik kelas IV sehingga dalam proses penyampaiannya lancar dan meningkatnya hasil belajar peserta didik. Media diorama ini bermanfaat bagi peserta didik karena pada saat peneliti mengimplementasikannya, peserta didik bereksplorasi secara langsung dan dapat menemukan pengalaman belajar. Tidak hanya itu peserta didik juga dapat materi dari guru juga dapat menemukan jawabannya sendiri melalui permasalahan pada pembelajaran tersebut, sehingga peserta didik dapat pengetahuan lebih mendalam. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting untuk meningkat proses belajar peserta didik.

Media diorama dibuat sesuai dengan aspek aspek media pembelajaran yang terdiri dari tingkat kepraktisan, kevalidan dan

keefektivan media. Penggunaan media ini sangat membantu dalam keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan ataupun isi dari materi pembelajaran. Pemilihan media juga sangat bervariasi, baik dari media yang sifatnya audio sampai dengan audio visual. Media pembelajaran yang interaktif dan menarik juga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar serta menciptakan belajar yang efisien. Pemilihan media ini juga harus sesuai dan tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ini dapat membangkitkan motivasi, minat dan keinginan peserta didik dalam belajar khususnya peserta didik kelas IV A materi Bagian Tubuh Tumbuhan. Media ini juga mudah sekali diproduksi oleh siapapun

Pada penelitian dan pengembangan ini menghasilkan suatu produk berupa media diorama berbasis 3 dimensi yang dirancang sebagai alat bantu peserta didik untuk mempermudah proses pembelajaran dalam memahami fungsi dari bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS⁵⁴. Dengan adanya media ini, proses pembelajaran lebih jelas dan menarik. Terlebih media ini telah melalui proses analisis dan revisi yang berdasarkan dari validator untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti sudah sangat layak untuk digunakan dan diimplementasikan kepada peserta didik dalam pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan.

⁵⁴ Arsyad A, 'Media Pembelajaran', 2011, pp. 23–35.

Berikut analisis produk yang telah direvisi untuk penelitian dan pengembangan ini :

1. Kavalidan Pengembangan Media Diorama

Dalam proses pengembangan, penelitian ini menggunakan model ADDIE. Yang mencakup Analisis, Perancangan (*Design*), Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pada tahap analisis peneliti melakukan wawancara di SD Negeri Pace 03 Jember untuk mengetahui lebih valid terkait permasalahan yang terjadi di dalam proses pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV yakni Bapak Aan Suprayitno S.Pd di SD Negeri Pace 03 Jember sebagai berikut :⁵⁵

“Penggunaan media pembelajaran pada kelas IV ini masih jarang sekali digunakan, terkadang menggunakan video pembelajaran, dan itupun sangat jarang digunakan. Lebih sering menggunakan metode ceramah yang mengacu pada LKS saja, sehingga terkadang sulit menerima materi dan banyak siswa yang fokusnya sebentar karena bosan. Apalagi pada mata pelajaran IPAS ini, yang mana siswa sangat membutuhkan suatu media yang mereka harus melihat dengan nyata tanpa angan angan saja. Maka dari itu saya sangat setuju apabila ada suatu media yang menarik, sehingga anak anak lebih semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran”

Hasil dari wawancara diatas menunjukkan bahwa peserta didik sulit menerima materi dengan baik dan masih sangat kebingungan membedakan fungsi fungsi pada tumbuhan. Media yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi siswa, sehingga peserta didik cenderung bermalas malasan dalam belajar, berdasarkan

⁵⁵ Aan Suprayitno. Diwawancarai Oleh Penulis Pada 13 Mei 2025.

temuan ini peneliti menyusun konsep media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada materi bagian tubuh tumbuhan.

Selanjutnya tahap perancangan (*Desain*) peneliti membuat rancangan media pembelajaran berupa media diorama. Media ini dibuat dengan menggunakan warna yang cerah sesuai dengan target penelitian yaitu peserta didik Sekolah Dasar agar terkesan menarik perhatian peserta didik, didesain interaktif, dan mudah dibawa. Didalam media tersebut terdapat beberapa gambar yang dapat melengkapi pembelajaran siswa, dilengkapi dengan Scan Barcode untuk menambah wawasan peserta didik dalam belajar, dan miniature pohon. Pada tahap pengembangan (*Development*) media yang telah dirancang sedemikian rupa kemudian divalidasi oleh tiga orang ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Ahli materi, Bapak M.Suwignyo Prayogo, M.Pd.I. Memberikan penilaian berdasarkan kesesuaian materi. Hasil validasi memperoleh nilai sebesar 93% dan masuk kategori sangat layak. Kemudian ahli media, Ibu Ira Nurmawati, M.Pd. Memberikan penilaian berdasarkan aspek visual, fungsi media. Hasil validasi memperoleh nilai sebesar 90% dan masuk kategori sangat layak. Kemudian pada ahli pembelajaran, Bapak Aan Suprayitno, S.Pd. selaku wali kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember. Menilai dari aspek kesesuaian dengan kondisi pembelajaran, kemudahan penggunaan serta keefektivan media dalam

mempermudah pembelajaran. Hasil validasi tersebut memperoleh nilai 98% dan masuk kategori sangat layak. Berdasarkan hasil dari validasi tersebut, maka media dinyatakan sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Tahapan selanjutnya yakni implementasi. Media digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV secara langsung, untuk melihat respon siswa dan sejauh mana media membantu dalam proses pembelajaran.⁵⁶ Tahapan yang terakhir yakni tahap evaluasi, dilakukan peninjauan terhadap kevalidan dan efektivitas media melalui hasil observasi, wawancara dan angket respon peserta didik serta guru. Berdasarkan hasil tersebut, media Diorama dinyatakan sangat layak dari segi kegunaan dan kelayakan. Dengan demikian media diorama ini dinyatakan sangat layak sebagai alternatif peserta didik dalam pembelajaran IPAS Materi bagian tubuh tumbuhan untuk mempermudah proses pembelajaran kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember.

Berdasarkan penjelasan diatas maka media diorama ini dinyatakan valid. Dinyatakan valid karena digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan, khususnya untuk memudahkan siswa dalam belajar dikelas.

⁵⁶ Haizatul Faizah and Rahmat Kamal, 'Belajar Dan Pembelajaran', *Jurnal Basicedu*, 8.1 (2024), pp. 466–76.

2. Kepraktisan Pengembangan Media Diorama

Penilaian kepraktisan dalam pengembangan media Diorama dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media ini mudah digunakan oleh peserta didik maupun guru dalam proses pembelajaran. Kepraktisan ini dinilai berdasarkan uji coba lapangan yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember dengan 23 peserta didik sebagai subjek pengguna media pembelajaran. Adapun instrument yang digunakan untuk mengukur kepraktisan adalah angket respon peserta didik yang disusun dalam bentuk pernyataan yang diisi langsung oleh peserta didik.

Media Diorama dinilai dari beberapa aspek yakni kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, kecocokan isi media dengan pelajaran dan keterlibatan siswa saat menggunakan media. Pada hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyatakan media ini sangat mudah digunakan. Peserta didik mampu menempelkan fungsi bagian tumbuhan dengan baik pada Velcro yang sudah disediakan, dan mengikuti instruksi guru tanpa kesulitan. Dengan demikian media diorama ini dinyatakan sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar yang senang dengan bermain dan belajar.

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik banyak yang sudah mendekati nilai maksimal. Dari hasil tersebut peserta didik dapat dinilai suka dengan media

pembelajaran diorama. Peserta didik menyukai media diorama tersebut karena desainnya yang menarik perhatian peserta didik serta bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Bahkan dari beberapa siswa menginginkan penggunaan media diorama pada pertemuan selanjutnya. Keterlibatan siswa selama pembelajaran dengan penggunaan media diorama ini sangat tinggi, peserta didik yang awalnya hanya bisa memperhatikan guru menjelaskan materi di depan kelas saat ini bisa melihat langsung suatu media pembelajaran sifatnya nyata yang mereka anggap berbeda dengan pertemuan sebelumnya. Perbedaan itulah yang membuat siswa tidak ingin melewatkan pembelajaran materi bagian tubuh tumbuhan. Bapak Aan selaku guru kelas IV menyampaikan bahwa peserta didik lebih aktif serta tidak malu untuk maju kedepan menempelkan fungsi tumbuhan beserta teman sekelompoknya. Kepraktisan ini juga ditunjang oleh penggunaan media yang tidak memerlukan listrik, mudah dibawa. Sehingga sangat fleksibel untuk digunakan diberbagai situasi dan lokasi, baik penggunaan didalam kelas maupun diluar kelas.

Penggunaan media ini tergolong sangat praktis. Karena media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Kepraktisan ini juga memperkuat keefektifan media sebagai sarana pembelajaran inovatif yang cocok untuk kelas IV.

Dengan demikian berdasarkan hasil analisis maka media diorama dinyatakan praktis dari sisi penggunaan, kesiapan guru dalam membimbing siswa menggunakan media diorama dan kesiapan siswa dalam mengoperasikan media diorama. Kepraktisan ini juga berdampak pada keberhasilan pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan yang menjadi materi focus utama dalam pengembangan media ini.

Dapat disimpulkan bahwa media diorama ini termasuk kedalam kategori sangat praktis. Hal tersebut dapat dilihat dari rata rata persentase. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media ini tidak hanya mudah digunakan namun juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif belajar.

3. Keefektifan Pengembangan Media Diorama

Keefektifan media diorama dapat diukur melalui hasil *Pretest* dan *Posttest* dari peserta didik setelah menggunakan media tersebut dalam pembelajaran IPAS Materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SD Negeri Pace 03 Jember. Focus pembelajaran untuk mempermudah pembelajaran peserta didik.

Pretest diberikan kepada siswa sebelum penggunaan media, dan *Posttest* dilakukan setelah siswa menerima materi dan menggunakan media diorama. *Pretest* diberikan sebelum penggunaan media diorama untuk mengetahui sebelum media digunakan. Dari hasil

tersebut menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan membedakan antara fungsi bagian tumbuhan yang satu dengan fungsi tumbuhan yang lainnya. Tidak hanya itu siswa juga masih kesulitan membedakan antara akar tunggang dengan akar serabut. Hasil *Pretest* dapat dilihat dari hasil peserta didik pada tabel 4.5. setelah pembelajaran dilakukan menggunakan media Diorama, peserta didik diberikan *Posttest* dengan tujuan untuk mengetahui hasil setelah penggunaan media diorama.

Dari hasil perbandingan antara *Pretest* dan *Posttest* terjadi peningkatan, bisa dilihat dari hasil jumlah *Pretest* dan *Posttest*. hasil jumlah *Pretest* menunjukkan angka 1.590 dari jumlah maksimal 2.300. Hasil *Posttest* menunjukkan angka 2.140 dari jumlah maksimal 2.300. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media diorama efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan kelas IV A khususnya untuk mempermudah pembelajaran siswa.

Peningkatan hasil ini dapat memperkuat bahwa penggunaan media interaktif dan menarik dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk aktif dan ikut serta tertib dalam proses pembelajaran. Media ini berhasil dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar. Tidak hanya itu peserta didik juga sangat antusias dan tertarik dalam belajar. Peserta didik juga tidak mudah bosan, dan berani mencoba untuk menempelkan fungsi bagian tumbuhan yang dibuat secara acak yang

kemudian disusun oleh siswa pada media diorama yang disediakan oleh peneliti. Pembelajaran terasa lebih hidup dan siswa lebih cepat memahami materi bagian tumbuhan dengan berbantuan media diorama

Dengan demikian, maka berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang mencapai rata rata 77,4% dapat disimpulkan bahwa media diorama efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV, khususnya untuk memudahkan belajar siswa. Keefektivan ini mendukung hasil uji kevalidan dan kepraktisan yang sebelumnya telah dilakukan, sehingga media ini layak untuk diimplementasikan lebih luas di kelas IV.

B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media diorama pada pelajaran IPAS kelas IV materi bagian tubuh tumbuhan dapat dikemukakan beberapa saran anatara lain adalah sebagai berikut :

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk media pembelajaran berupa media diorama diatantaranya sebagai berikut :

- a. Guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media diorama

- b. Peserta didik lebih bersungguh sungguh dalam kegiatan pembelajaran dan dapat memanfaatkan media diorama dengan menggunakan media sebaik mungkin.
- c. Peserta didik dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

2. Desiminasi Produk

Produk media diorama pada pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan dapat disebarluaskan atau digunakan oleh siswa kelas IV MI/SD melalui online seperti vidio pembelajaran. Dengan tujuan sebagai media tambahan dalam pembelajaran materi bagian tubuh tumbuhan. Namun penyebarluasan produk harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dari peserta didik, sehingga penyebaran produk tidak sia sia atau dapat bermanfaat dan digunakan dengan baik. Berikut link vidio pembelajaran berupa langkah langkah pembuatan dan cara penggunaannya : <https://youtu.be/AwRkz001s2k>

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa dengan cara menambahkan materi materi lain sehingga produk yang dihasilkan lebih bervariasi karena media pembelajaran ini hanya terbatas pada materi bagian tubuh tumbuhan.
- b. Pengembangan media diorama dibuat lebih menarik, kreatif, dan pembahasan materi yang lebih luas, dimana didalam media ini hanya terbatas pada materi bagian tubuh tumbuhan.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media diorama di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Kevalidan Media Diorama dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil uji validasi ahli. Validasi dilakukan oleh tiga validator yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan presentase 90% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan 93% dengan kategori sangat layak, dan hasil validasi dari ahli pembelajaran menunjukkan presentasi 98% dengan kategori sangat layak. Hal ini membuktikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan dan kesesuaian penggunaan dalam pembelajaran IPAS kelas IV.
2. Kepraktisan media pembelajaran ini juga dikatakan praktis berdasarkan hasil respon angket peserta didik kelas IV terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik banyak yang sudah mendekati nilai maksimal. Dari hasil tersebut peserta didik dapat dinilai suka dengan media pembelajaran diorama.
3. Keefektivan media ditunjukkan dari hasil uji *Pretest* dan *Posttest* yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah menggunakan media diorama. Hasil jumlah *Pretest* menunjukkan angka 1.620 dari jumlah

maksimal 2.300. Hasil *Posttest* menunjukkan angka 2.140 dari jumlah maksimal 2.300. Dari hasil jumlah tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil peserta didik. Dari hasil tersebut media tergolong efektif dalam mempermudah belajar siswa, khususnya pada materi bagian tubuh tumbuhan.



DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, Heni, and Linda Indiyarti Putri, 'Penggunaan Media Diorama: Solusi Pembelajaran Matematika Materi Skala Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Jenjang Dasar', *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5.2 (2020)
- Ardiansyah, Risnita, and M. Syahran Jailani, 'Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif', *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1.2 (2023)
- Arya Kusuma, Teja Anggara, 'Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Ipa Materi Sistem Pencernaan Manusia Bersama Kelas V SD Negeri 1 Purwosari', *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.7 (2024)
- Budiani, Lia Sri, Astri Sutisnawati, and Luthfi Hamdani Maula, 'Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Melalui Penggunaan Media Diorama Disekolah Dasar', *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9.2 (2023)
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model', *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3.1 (2019)
- 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)
- 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)
- Fauzi, Imron, 'Pengembangan Media Pembelajaran Herbarium Ipa Di Mi/Sd', *J. Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11.11 (2022)
- Fayrus, and Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, 2022
- Gumilar, Eko Bayu, 'Problematika Pembelajaran IPA Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah', *Jurnal Pedagogy*, 16.1 (2023)
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim, *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021
- Hasanah, Uswatun, *Pengantara Microteaching, Sustainability (Switzerland)* (Grub Penerbitan CV BUDI UTAMA, 2020)
- Hendrik, Meri Yanti, Femberianus Sunario Tanggur, and Roswita Lioba Nahak,

- ‘Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS Di SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang’, *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 2.2 (2021),
- Kadek Dwi Putra, I, and Ni & Wayan Suniasih, ‘Media Diorama Materi Siklus Air Pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar’, *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5.2 (2021)
- Kemendikbud, ‘Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD-SMA’, *Merdeka Mengajar*, (2022)
- Kementerian Agama, ‘Qur-an Kemenag’, *Kementerian Agama, Indonesia*, (2022)
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, ‘Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional’, *Zitteliana*, 19.8 (2003)
- Kisma, Ayu Dandini, Fina Fakhriyah, and Imaniar Purbasari, ‘Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo’, *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5.1 (2020)
- Kusniawati, Shinta, and Nataria Wahyuning Subayani, ‘Pengembangan Media Diosidro (Diorama Siklus Hidrologi) Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 272 Wadeng’, *Journal on Education*, 5.3 (2023)
- Marliana dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI* (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021)
- Mu’niah, Hafidzah. M, ‘Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 Di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang’, *Akselerasi*, 4 (2022)
- Muhsan, Raihanul, Nafisah Hanim, and Zuraidah, ‘Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Berbasis Metode Problem Solving Pada Materi Perubahan Lingkungan’, *Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 10.2 (2022),
- Mulyatiningsih, Endang, ‘PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN Endang’, *Islamic Education Journal*, (2015)
- Nadiah, Nenden, Fauzi I, Himmah F, ‘Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Al-Muhajirin Purwakarta’, 2025
- Nurfadhillah, Septy, Adelia Ramadhanty Wahidah, Gestika Rahmah, Fadlatul Ramdhan, Sevira Claudia Maharani, and Universitas Muhammadiyah Tangerang, ‘Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan

- Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah', *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3.2 (2021)
- Nurfadhillah, Septy dan 4A Pendidikan Sekolah Dasar, *Media Pembelajaran.Pdf* (2021)
- Prabowo, Dady Mukti, 'Pegembangan Media Diorama 3 Dimensi Dalam Pembelajaran Ipa Materi Ekosistem Kelas V', *Joyful Learning Journal*, 6.4 (2019)
- Prastiwi, Titik, and Rahmat Mulyono, 'Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana', *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9.1 (2023)
- Rahman, Rahmania, and Muhammad Fuad, 'Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar', *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1.1 (2023)
- Rahmawati, Sarah Mutia, and Sati Sati, 'Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema Ekosistem', *Jurnal PGSD*, 7.1 (2021)
- Ramdan, Andi, Al Qadri, Nono Hery Yoenanto, and Nur Ainy Fardana N, 'Efektivitas Penggunaan Media Diorama Pada Peserta Didik Sekolah Dasar', 7 (2024)
- Ramli,M, 'Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits', *Jurnal Literasiologi*, 6.1 (2015)
- Saleh & Syahrudin, Dkk, 'Media Pembelajaran', (2023)
- Setiawan, A, 'Merancang Media Pembelajaran Pai Di Sekolah', *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan, Dan Kemasyarakatan*, 10.2 (2019),
- Siti Romdona, Sivia Senja Jinista, Ahmad Gunawan, 'Teknik Pengumpulan Data', 3.1 (2025)
- Sofwatillah, Risnita, M. Syahrani Jailani, and Deassy Arestya Saksitha, 'Teknik Analisis Data Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmiah', *Journal Genta Mulia*, 15.2 (2024)
- Suhelayanti, Syamsiah Z, and Ima Rahmawati, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*, Penerbit Yayasan Kita Menulis (Penerbit Yayasan Kita Menulis, 2023)
- Sutarini, Desy Aulia, 'Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar', *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 03.2 (2024)

Suwarno Agung, 'Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar', *Ayan*, 15.1 (2024)

Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu* (UIN Kiai Haji Achmad Siddiq, 2021)

Waruwu, Marinu, 'Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9.2 (2024) <<https://ejournal.stitdukotabaru.ac.id/index.php/darululum/article/view/39>>

Siti Romdona, Sivia Senja Jinista, Ahmad Gunawan, 'Teknik Pengumpulan Data', 3.1 (2025), pp. 39–47

Sofwatillah, Risnita, M. Syahrani Jailani, and Deassy Arestya Saksitha, 'Teknik Analisis Data Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmiah', *Journal Genta Mulia*, 15.2 (2024), pp. 79–91

Suhelayanti, Syamsiah Z, and Ima Rahmawati, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*, Penerbit Yayasan Kita Menulis (Penerbit Yayasan Kita Menulis, 2023)

Sutarini, Desy Aulia, 'Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar', *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 03.2 (2024), pp. 113–24

Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu* (UIN Kiai Haji Achmad Siddiq, 2021)

Tri Prastawati, Titik, and Rahmat Mulyono, 'Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana', *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9.1 (2023), pp. 378–92

Waruwu, Marinu, 'Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9.2 (2024), pp. 1220–30

Lampiran 1 : Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khoiriya Putri
 NIM : 212101040031
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa hasil penelitian ini murni merupakan karya saya sendiri, dan tidak mengandung unsur penjiplakan dari karya ilmiah atau penelitian orang lain, kecuali jika dinyatakan secara tertulis dan dicantumkan dalam sumber kutipan maupun daftar Pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa penelitian ini mengandung unsur plagiarisme dan terdapat klaim dari pihak lain, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sesuai dengan ketentuan hukum dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Jember, 16 Oktober 2025

Saya yang menyatakan



Khoiriya Putri

NIM. 212101040031

Lampiran 2 ; Matriks Penelitian dan Pengembangan

Nama : Khoiriya Putri

NIM : 212101040031

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah	Tujuan Penelitian
"Pengembangan media diorama berbasis 3 Dimensi pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Pace 03	1. Media Pembelajaran Diorama 2. Pembelajaran IPAS	1. mempunyai dimensi panjang lebar dan tebal 2. terbuat dari papan	1. Primer a. . Wali kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pace 03 b. . Peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pace 03	1. Jenis penelitian : penelitian dan pengembangan (<i>Reaserch and Development</i>) 2. Model penelitian dan pengembangan: Model ADDIE	1. Bagaimana kevalidan pengembangan media diorama berbasis 3 Dimensi pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV	1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media diorama berbasis 3 Dimensi pada materi bagian tubuh tumbuhan

Jember”		triplek, sterofoam, kartus dan gambar 3. merupakan media edukatif 4. terdapat materi 5. berbentuk 3Dimensi ⁵⁷	2. Sekunder a. Kepala sekolah Sekolah Dasar Negeri Pace 03 b. Buku c. Jurnal d. Artikel e. Skripsi 3. Uji pengembangan validitas asli	3. Prosedur Penelitian: a. Analisis (<i>Analysis</i>) b. Desain (<i>Design</i>) c. Pengembangan (<i>Development</i>) d. Implementasi (<i>Implementation</i>) e. Evaluasi (<i>Evaluation</i>) ⁵⁸ 4. Uji coba produk a. Uji coba perseorangan b. Uji coba kelompok kecil	untuk memudahkan proses pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember? 2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media Diorama berbasis 3 Dimensi Pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV untuk memudahkan proses pembelajaran	kelas IV untuk memudahkan proses pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember 2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media diorama berbasis 3 Dimensi pada materi bagian
---------	--	--	---	---	--	---

⁵⁷ Dady Mukti Prabowo, 'Pengembangan 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.

⁵⁸ Fayrus and Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, 2022.

			<p>4. validitas asli</p> <p>a. Validator ahli materi</p> <p>b. Validator ahli media</p> <p>c. Validator ahli pembelajaran</p> <p>d. Ahli pembelajaran (guru kelas IVA)</p>	<p>c. Uji coba kelompok besar</p> <p>5. Desain Uji coba</p> <p>a. Subjek coba</p> <p>1. validator ahli materi</p> <p>2. validator ahli media</p> <p>3. validator ahli pembelajaran</p> <p>4. peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember</p> <p>b. Jenis data</p> <p>1. data Kualitatif</p>	<p>di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember?</p> <p>3. Bagaimana keefektifan pengembangan media diorama berbasis 3 Dimensi pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV untuk memudahkan proses pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember?</p>	<p>tubuh tumbuhan kelas IV untuk memudahkan proses pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember</p> <p>3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media diorama 3 Dimensi pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV untuk memudahkan</p>
--	--	--	--	--	--	--

				2. data kuantitatif c. instrument pengumpulan data 1. Observasi 2. Wawancara 3. Angket 4. Dokumentasi d. Teknik analisis data 1. analisis data kualitatif 2. analisis data kuantitatif ⁵⁹		proses pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Pace 03 Jember.
--	--	--	--	--	--	---



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

⁵⁹ Sofwatillah and others, 'Teknik Analisis Data Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmiah', *Journal Genta Mulia*, 15.2 (2024), pp. 79–91.



KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 3 : Pedoman wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Pada proses pembelajaran media apa pembelajaran apa yang digunakan oleh Bapak/Ibu dalam pembelajaran IPAS khususnya pada materi bagian tubuh tumbuhan?	Selama ini media pembelajaran yang digunakan yaitu LKS terkadang menggunakan media vidio pembelajaran, namun itu sangat jarang dan bisa dihitung jari.
2.	Sarana apa saja yang mendukung pada proses pembelajaran peserta didik?	Adanya perpustakaan yang dapat mendukung proses pembelajaran peserta didik
3	Apakah bapak setuju apabila peneliti mengembangkan media pembelajaran Diorama untuk mempermudah pembelajaran?	sangat setuju untuk menambah ketertarikan siswa dan kemudahan siswa dalam belajar

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

Lampiran 4 : Surat Ijin Penelitian

 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN</p> <p>Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136 Website: www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com</p>								
<p>Nomor : B-12147/In.20/3.a/PP.009/05/2025 Sifat : Biasa Perihal : Permohonan Ijin Penelitian</p>									
<p>Yth. Kepala SD NEGERI PACE 03 Dusun Sukmoilang, Desa Pace, Silo, Jember</p>									
<p>Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :</p> <table border="0"> <tr> <td>NIM</td> <td>: 212101040031</td> </tr> <tr> <td>Nama</td> <td>: KHOIRIYA PUTRI</td> </tr> <tr> <td>Semester</td> <td>: Semester delapan</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH</td> </tr> </table> <p>untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Diorama Berbasis 3 Dimensi Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV A Di SD Negeri Pace 03 Jember" selama 33 (tiga puluh tiga) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu FARIDATUS SAKDIYAH, S.Pd</p>		NIM	: 212101040031	Nama	: KHOIRIYA PUTRI	Semester	: Semester delapan	Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
NIM	: 212101040031								
Nama	: KHOIRIYA PUTRI								
Semester	: Semester delapan								
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH								
<p>Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.</p>									
<p style="text-align: right;">Jember, 13 Mei 2025 Dekan, Wakil Dekan Bidang Akademik,</p> <div style="text-align: center;">  <p>KHOTIBUL UMAM</p> </div>									

Lampiran 5 : Surat Keterangan Selesai Penelitian



SURAT KETERANGAN

Nomor : 800/35/413.12.20523626/2025

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **FARIDATUS SAKDIYAH, S.Pd.**

NIP : 19700604 200801 2 022

Pangkat/Golongan : Penata Tk.I/IIID

Jabatan : Kepala SDN PACE 03

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa atas nama :

Nama : Khoiriya Putri

NIM : 212101040031

Semester/Prodi : 8/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Pace 03 selama 33 (Tiga puluh tiga) hari, mulai 13 Mei 2025 sampai 14 Juni 2025 dengan judul "Pengembangan Media Diorama berbasis 3 dimensi Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV A di SD Negeri Pace 03 Jember"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kab. Jember, 14 Juni 2025

Kepala Sekolah

SDN PACE 03



FARIDATUS SAKDIYAH, S.Pd.

NIP. 19700604 200801 2 022

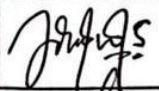




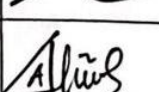
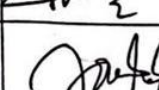
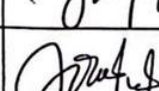
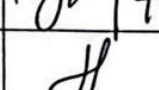
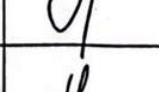
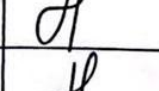
Lampiran 6 : Daftar Peserta Didik

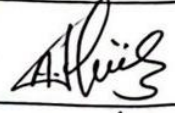
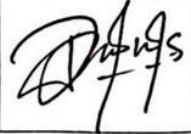
No	Nama Peserta Didik	Jenis Kelamin
1.	Adelia Mikayla	P
2.	Akhtar Ibnu Mas'ud	L
3.	Alfan Nur Habibi	L
4.	Alya Adriana. M.A	P
5.	Alya Febriani Putri	P
6.	Arsyila Aufa Rufaidah	P
7.	Dicky Aditya	L
8.	Fadilaturrohman	L
9.	M. Diki Ardiansyah	L
10.	M. Sebastian Oka	L
11.	M. Sefin Fahreyza	L
12.	Mikayla Zatulina Putri Soebarja	P
13.	Muhammad Albi Lutfi. F	L
14.	Nadiya Maulida Husna	P
15.	Qhailla Ilhamiyah Auliya	P
16.	Qiandra Syafira Putri Soebarja	P
17.	Rehan Fahreyza	L
18.	Robi Safari	L
19.	Satria Ari Hilman Hakiki	L
20.	Sevi Nur Khasanah	P
21.	Siti Khoirotun Nada	P
22.	Yunias Fara Fransisca	P
23.	Zazkia Ulfi Ramadhani	P

Lampiran 7 : Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Nama : Khoiriya Putri
 Nim : 212101040032
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Diorama Berbasis 3 Dimensi Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV A Di SD Negeri Pace 03 Jember
 Lokasi Penelitian : SD Negeri Pace 03 Jember
 Guru Kelas : Aan Suprayitno, S.Pd

NO	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	Tanda Tangan
1.	Selasa 13 Mei 2025	Pra Observasi di SD Negeri Pace 03 Jember	
2.	Selasa 13 Mei 2025	Interview dengan guru kelas IV A Di SD Negeri Pace 03 Jember	
3.	5 Mei 2025	Validasi instrumen angket oleh Ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I	
4.	14 Mei 2025	Validasi media pembelajaran Diorama oleh Ibu Ira Nurmawati, M.Pd.	
5.	6 dan 8 Mei 2025	Validasi materi pembelajaran IPAS oleh Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I.	
6.	15 Mei 2025	Validasi Pembelajaran oleh wali kelas IV A Bapak Aan Suprayitno, S.Pd	
7.	Selasa 13 Mei 2025	Menyerahkan surat izin penelitian ke sekolah SD Negeri Pace 03 Jember	
8.	Selasa 13 Mei 2025	Interview dengan kepala sekolah SD Negeri Pace 03 Jember	
9.	28 Mei 2025	Uji skala kecil / kelas eksperimen tentang Diorama Di kelas IV A	
10.	19 Juni 2025	Uji skala besar / kelas kontrol tentang media diorama di kelas IV A	
11.	19 Juni 2025	Pengambilan angket respon peserta didik tentang Media Diorama Pada pembelajaran IPAS	

12.	13 mei 2025	Interview dengan guru tentang Media Diorama pada pembelajaran IPAS	
13.	14 Juni 2025	Permohonan surat selesai penelitian	


 Jember, 14 Juni 2025
 Mengetahui
 Kepala Sekolah

 Faridatus Sakdiyah, S.Pd
 NIP.197006042008012002
 UNIVERSITAS ISLAM
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 8 : Validasi Ahli Media

Lembar Validasi Ahli Media

Peneliti : Khoiriya Putri
 NIM : 212101040031
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Diorama Berbasis 3 Dimensi Pada Pembelajaran IPAS kelas IV A Di SD Negeri Pace 03 Jember
 Dosen Pembimbing : Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I
 Dosen Validator : Ira Nurmawati, M.Pd
 Jurusan/Fakultas : PGMI/FTIK

A. Petunjuk :

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi media adalah sebagai berikut :

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli media terhadap kelayakan produk yang sedang dikembangkan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar, atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran.
3. Pedoman instrument validasi tes sebagai berikut:
 - SS : Sangat Setuju (skor 5)
 - S : Setuju (skor 4)
 - N : Netral (skor 3)
 - TS : Tidak Setuju (skor 2)
 - STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

B. Instrumen Angket Validasi Media

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Desain pada media Diorama sesuai dengan materi pada mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan		✓			
2.	Kesederhanaan bentuk dan kesesuaian warna		✓			
3.	Kemudahan media Diorama sesuai dengan materi pada mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan	✓				
4.	Kejelasan media Diorama dengan tujuan pembelajaran IPAS	✓				
5.	Ketepatan Pemilihan Bahan		✓			
6.	Kekuatan (tidak mudah rusak, berubah bentuk, dan tidak hancur) jika digunakan		✓			
7.	Tampilan serta penggunaan sangat mudah	✓				
8.	Media ini berifat aman.	✓				
Catatan masukan untuk perbaikan media : - Judul buku panduan penggunaan medianya perlu direvisi, nama dioramanya harus sesuai. - Penulisan kata dan paragraf di buku panduan harus menyesuaikan aturan tata tulis buku kebahasaan. - Pada setiap label di diorama perlu diperkuat /dikotakkan lagi dan diberi namanya. - Buah di bagian replika tumbuhannya perlu ditunjukkan bagian bijinya (kalau memungkinkan)						

Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
 - ☒ b. Produk dapat digunakan dengan revisi
 - c. Produk tidak layak digunakan dan harus revisi
- *) Lingkari salah satu

Jember, 14 Mei 2025

Validator Media



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
Ira Nurmawati, M.Pd.
NIP. 198807112023212029

Lampiran 10 : Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Peneliti : Khoiriya Putri
 NIM : 212101040031
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Diorama Berbasis 3 Dimensi Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV A Di SD Negeri Pace 03 Jember
 Dosen Pembimbing : Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I
 Validator : Aan Suprayitno, S.Pd
 Jurusan/Fakultas : PGMI/FTIK

A. Petunjuk :

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Bapak/ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli pembelajaran terhadap kelengkapan materi dan kelayakan media dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang sudah di sediakan
2. Bapak/ibu dapat memberikan saran, komentar atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran
3. Pedoman Instrumen validasi tes sebagai berikut:
 - SS : Sangat Setuju (skor 5)
 - S : Setuju (skor 4)
 - TS : Tidak Setuju (skor 2)
 - STS : Sangat Tidak setuju (skor 1)

Mohon Bapak/ibu memberikan catatan saran pada kolom yang telah disediakan

B. Instrumen Angket Validasi Pembelajaran

No	Indikator	Skala Penelitian				
		SS	S	N	TS	STS
Kelayakan Penyajian		✓				
1.	Materi logis	✓				
2.	Penyampaian materi secara runtut	✓				
Materi						
3.	Kelengkapan dan ketepatan materi	✓				
4.	Materi yang disajikan mudah untuk dipahami	✓				
5.	Penyajian materi dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa	✓				
Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran						
6.	Materi sesuai dengan CP (Capaian Pembelajaran)	✓				
7.	Materi yang disajikan sesuai dengan materi kurikulum yang berlaku		✓			
Aspek fisik/Tampilan						
8.	Desain pada media Diorama sesuai dengan materi	✓				
9.	Kemudahan penggunaan media Diorama	✓				
10.	Kejelasan media Diorama dengan Tujuan Pembelajaran	✓				
Aspek Bahan						
11.	Kekuatan bahan media Diorama (tidak mudah rusak, tidak mudah patah, dan tidak mudah hancur)	✓				
Aspek Pemanfaatan						
12.	Tampilan serta penggunaan sangat mudah	✓				
13.	Alat peraga dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama	✓				
14.	Media Diorama ini bersifat aman	✓				
Komentar dan Saran:						



Dipindai dengan CamScanner

Kesimpulan Media Diorama

Mohon lingkari salah satu penilaian umum terhadap produk :

1. Produk dapat digunakan tanpa revisi
2. Produk dapat digunakan dengan revisi
3. Produk tidak layak digunakan



Jember, 14 Mei 2025

Validator Pembelajaran

Aan Supravitno, S.Pd

NIP.198501212014121002

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



Lampiran 11 : Validasi Ahli Materi

Lembar Validasi Ahli Materi

Peneliti : Khoiriya Putri

NIM : 212101040031

Judul Penelitian : Pengembangan Media Diorama Berbasis 3 Dimensi Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV A Di SD Negeri Pace 03 Jember

Dosen Pembimbing : Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I

Dosen Validator : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I.

Jurusan/Fakultas : PGMI/FTIK

A. Petunjuk :

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi materi adalah sebagai berikut :

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli materi terhadap kelengkapan materi dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar, atau catatan sebagai peningkatan materi pembelajaran pada bagian komentar dan saran.
3. Pedoman instrument validasi tes sebagai berikut:
 - SS : Sangat Setuju (skor 5)
 - S : Setuju (skor 4)
 - N : Netral (skor 3)
 - TS : Tidak Setuju (skor 2)
 - STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

B. Instrumen Angket Validasi Materi

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Materi yang disajikan sudah lengkap dan mencakup semua aspek penting		✓			
2.	Materi menarik dan memotivasi untuk lebih lanjut	✓				
3.	Materi yang disajikan mudah dibaca dan dipahami	✓				
4.	Kualitas penyajian materi ini sangat baik		✓			
5.	Materi dilengkapi dengan ilustrasi dan contoh yang mendukung	✓				
6.	Materi disampaikan dengan media pembelajaran yang bervariasi	✓				
7.	Materi cukup mendalam untuk mengembangkan pemahaman		✓			
8.	Materi mencakup topic topic penting bagian tubuh tumbuhan	✓				
9.	materi mendorong siswa untuk berpikir kritis	✓				
10.	bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
11.	Bahasa dalam materi ini disajikan dengan jelas	✓				
12.	Setiap istilah yang digunakan dalam materi ini dijelaskan dengan bahasa yang sederhana		✓			
13.	Bahasa dalam materi ini bebas dari kalimat ambigu atau kata-kata yang bisa menimbulkan kebingungan	✓				

14.	Bahasa yang digunakan menarik dan memotivasi siswa untuk membaca		✓			
15.	Materi ini memiliki alur Bahasa yang teratur, sehingga memudahkan pembaca memahami isinya.	✓				
Catatan masukan untuk perbaikan materi : Selama Keseluruhan Sudah diperbaiki sesuai Saran dan arahan Selama proses Uji Materi. Silahkan bisa diikutsertakan ke Uji lapangan Ke Praktisi (Guru Kelas) di Sekolah.						

Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :


- Produk dapat digunakan tanpa revisi
- Produk dapat digunakan dengan revisi
- Produk tidak layak digunakan dan harus revisi

*) Lingkari salah satu

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 8 Mei 2025

Validator Materi



M. Suwignyo Prayogo, M.Pd.I.

NIP. 198610022015031004

Lampiran 13 : Modul Ajar Kelas IV



Nama Penyusun : Aan Suprayitno, S.Pd

Nama Sekolah : SD Negeri Pace 03

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Fase B, Kelas/ Semester : IV/ 1 (Ganjil)

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025

IPAS SD KELAS 4

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Aan Suprayitno, S.Pd
Instansi	: SD Negeri Pace 03
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase/Kelas	: B/4
BAB 1	: Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi
Topik	: Bagian Tubuh Tumbuhan
Alokasi Waktu	: 35 menit X 2 JP
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan dan mendeskripsikan fungsinya	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1) Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia 2) Berkebhinekaan global 3) Bergotong royong 4) Mandiri 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif	
D. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
<p>Peserta didik memahami bentuk dan fungsi pancaindra, siklus hidup makhluk hidup dan upaya pelestariannya, masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam sebagai upaya mitigasi perubahan iklim, proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi, sumber dan bentuk energi serta proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari hari, bagian tumbuhan, gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari hari, jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda, peran, tugas, dan tanggung</p>	

jawab serta interaksi sosial yang terjadi disekitar tempat tinggal dan sekolah, mengenal letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya melalui peta konvensional/digital, ragam bentang alam serta keterkaitannya dengan profesi masyarakat, keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah keluarga dan masyarakat tempat tinggalnya, dan upaya pelestariannya, serta perbedaan kebutuhan dan keinginan, nilai mata uang dan fungsinya.

E. SARANA DAN PRASARANA

- ❖ **Sumber Belajar** : (Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2023 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas IV , Penulis : Amalia Fitri dkk dan Internet), Lembar Kerja Peserta Didik

A. Bagian Tubuh Tumbuhan

❖ **Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik**

1. Lembar Kerja (Lampiran 1.1) untuk masing masing peserta didik
2. Kartu bagian tubuh tumbuhan
3. Alat tulis
4. Alat mewarnai

❖ **Perlengkapan yang dibutuhkan guru (Opsional)**

1. Contoh akar tunggan dan serabut
2. Contoh batang basah, batang kayu dan batang rumput
3. Contoh daun dengan tulang berbeda
4. Contoh bunga sempurna
5. Contoh bunga tidak sempurna

F. 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 kritis (HOTS), dan memiliki

keterampilan memimpin
G. MODEL PEMBELAJARAN
❖ Pembelajaran Tatap Muka
KOMPETENSI INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>❖ Tujuan Pembelajaran Bab 1 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan dan mendeskripsikan fungsinya <p>❖ Tujuan Pembelajaran Topik A</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengidentifikasi bagian bagian tubuh dari tumbuhan 2. Peserta didik memahami fungsi dari masing masing bagian tubuh tumbuhan 3. Peserta didik bisa mengaitkan fungsi bagian tubuh dengan kebutuhan untuk tumbuh, mempertahankan diri, serta berkembang biak.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
<p>Topik A. Bagian Tubuh Tumbuhan</p> <p>❖ Meningkatkan kemampuan siswa bisa mengidentifikasi bagian-bagian tubuh dari tumbuhan., memahami fungsi dari masing-masing bagian tubuh tumbuhan. Dan mengaitkan fungsi bagian tubuh dengan kebutuhan tumbuhan untuk tumbuh, mempertahankan diri, serta berkembang biak.</p>
C. PERTANYAAN PEMANTIK
<p>Pengenalan Topik Bab 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah kesamaan tumbuhan dengan hewan dan manusia? 2. Apakah perbedaan tumbuhan dengan hewan dan manusia?

D. KEGIATAN PEMBELAJAN

Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan Orientasi

1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru

Kegiatan Apersepsi (3 menit)

1. Mulailah kelas dengan melakukan kegiatan seperti:
 - a. Peserta didik membawa tanaman dari rumah yang telah ditentukan oleh Guru pada pembelajaran sebelumnya. Peserta didik menyebutkan tanaman apa yang dia bawa dari rumah di depan kelas.
 - b. Guru bertanya pertanyaan esensial mengenai tumbuhan yang ada di sekitar lingkungan sekolah
 - c. Ajak peserta didik berdiskusi mengenai bagian tubuh pada manusia, kemudian mengaitkannya dengan tumbuhan, untuk memancing pertanyaan siswa apakah tumbuhan juga memiliki bagian - bagian tubuh seperti manusia
2. Sampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam bab ini dan dikolaborasikan dengan apa yang ingin diketahui peserta didik tentang tumbuhan.



1. Pada kegiatan awal di Topik A, peserta didik akan melakukan percobaan sederhana untuk mengamati fungsi batang. Percobaan perlu didikan setidaknya 1 malam. Guru bisa memulai percobaan tersebut di kegiatan pengenalan bab. Bagian pengamatan dan pembahasan dilakukan pada pertemuan selanjutnya.
2. Untuk proyek belajar bab ini, peserta didik akan menanam, merawat, dan mengamati pertumbuhan tanaman. Disarankan untuk memulai kegiatan proyek di awal pertemuan beriringan dengan peserta didik mempelajari bab ini. Sampaikan pada peserta didik bahwa tanaman mereka akan menjadi tanggung jawab masing-masing. Peserta didik akan berlatih merawatnya sampai besar. Ketika sahnya memasuki proyek belajar, peserta didik tinggal melakukan pengolahan data, analisis, dan membuat laporan.
3. Pada Topik C bagian Belajar Lebih Lanjut, peserta didik akan dikenalkan dengan cangkok dan setek. Guru disarankan untuk membuat contoh cangkok di awal sehingga nanti peserta didik dapat melihat contoh secara langsung. Jika ada tanaman yang bisa dicangkok di sekitar sekolah akan lebih baik sehingga bisa diperlihatkan kepada peserta didik contoh proses cangkok. Setelah berhasil, ajak peserta didik untuk melihat bersama-sama proses menanamnya.



Kegiatan Motivasi

1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti (5 Menit)

Pengajaran Topik A: Bagian Tubuh Tumbuhan (6 Menit)



1. Lakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka Topik A pada Buku Siswa.
2. Minta peserta didik untuk mengambil tumbuhan yang telah mereka bawa dari rumah serta menyebutkan bagian-bagian tumbuhan yang mereka ketahui
3. Arahkan Peserta didik untuk diskusi kelompok dengan pertanyaan pada Buku Siswa:

- a. kelompokkan bagian-bagian tumbuhan dari setiap tumbuhan yang di bawa setiap siswa meskipun berbeda jenis tanaman.

Bagian daun di kelompokkan dengan daun, bunga dengan bunga, batang dengan batang, buah dengan buah, dan akar dengan akar

- b. . Pandu kegiatan diskusi sesuai pertanyaan. Lanjutkan diskusi dengan memancing peserta didik menyebutkan bagian-bagian tumbuhan .
1. Arahkan kegiatan sesuai instruksi pada Buku Siswa. Bagikan Lembar Kerja 1.1 pada setiap peserta didik.
 2. Jika sudah, lakukan pembahasan mengenai fungsi bagian tubuh tumbuhan. Fokuskan dahulu pembahasan pada fungsi untuk tumbuhan itu sendiri. Kemudian guru bisa memperluasnya dengan melihat fungsi bagi makhluk hidup yang lain.

3. Gunakan infografis “ Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya” pada Buku Siswa sebagai alat bantu dan kegiatan literasi
4. Kegiatan tumbuhan yang bisa dilakukan (opsional)
 - a. Tunjukkan kepada peserta didik contoh akar, batang, daun, bunga, buah dan biji
 - b. Ajak peserta didik untuk melihat dan mengenal perbedaan perbedaannya
 - c. Pada kegiatan tambahan ini, guru bisa memperlihatkan kepada peserta didik, bahwa tumbuhan juga memiliki keanekaragaman. Bentuk akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji bisa berbeda beda dan tetap memiliki fungsi yang sama. Di kelas 3, peserta didik sudah belajar mengenai keanekaragaman hewan dan pengelompokannya. Hal yang sama juga bisa dilakukan pada tumbuhan.



Mari Mencoba

1. Arahkan peserta didik untuk kegiatan menggambar sesuai instruksi pada Buku Siswa.
2. Satu kotak menjelaskan 1 tahap, berisi gambar dan keterangan



Lakukan Bersama

Dengan bantuan buku siswa, siswa mengidentifikasi fungsi bagian-bagian tumbuhan yang telah mereka kelompokkan Bersama dalam kegiatan awal .

Kegiatan Penutup (2 Menit)

1. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
2. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
3. Guru meminta peserta didik untuk melakukan Tugas lembar kerja peserta

didik (LKPD).

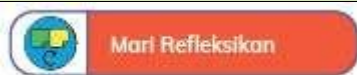
4. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa penutup.

Kegiatan Keluarga

Mari kita libatkan keluarga untuk menyelaraskan suasana belajar di rumah dengan sekolah. Untuk mendukung proses belajar peserta didik saat belajar di topik ini, keluarga bisa mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan-kegiatan berikut.

- Mengajak peserta didik untuk berkebun di rumah. Berikan mereka bertanggung jawab untuk merawat tanaman di rumah.
- Jika memungkinkan, tanamlah sayur-sayuran atau tanaman yang hasilnya bisa diolah menjadi makanan. Peserta didik bisa panen dan memasak bersama Ayah Ibu. Lalu, ajak peserta didik untuk berpikir manfaat diberikan oleh tanaman.
- Mengajak peserta didik untuk berpiknik di taman dan duduk di bawah pohon rindang. Ayah Ibu bisa mengarahkan peserta didik untuk menyadari segarnya udara di tempat yang banyak tumbuhan, terutama di bawah pohon. Di sekolah peserta didik akan belajar mengenai fotosintesis. Salah satu hasil dari fotosintesis adalah oksigen (udara yang kita hirup). Makanya udara di sekitar tumbuhan akan terasa segar dan sejuk. atau kendala dalam melakukan kegiatan-kegiatan tersebut

E. REFLEKSI



Topik A: Bagian Tubuh Tumbuhan

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Apa saja bagian tubuh tumbuhan?

Akar, batang, daun, bunga, dan buah (ingatkan lagi untuk bunga

dan buah tidak selalu ada pada setiap tumbuhan.

2. Bagian mana dari tumbuhan yang berperan untuk bertahan hidup/melindungi diri?

Akar dan batang (bisa saja ada peserta didik yang menjawab duri).

3. Bagian mana dari tumbuhan yang berperan untuk tumbuh?

Akar, batang, dan daun.

4. Bagian mana dari tumbuhan yang berperan untuk berkembang biak?

Bunga (bisa saja ada peserta didik yang menjawab biji).

Motivasi peserta didik untuk menyertakan alasan pada nomor 2-4 agar guru bisa mengamati pemahaman mereka.

F. ASSESMENT/ PENILAIAN

Penilaian

Contoh Rubrik Penilaian Proyek

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu diperbaiki
Tahap 1	<ul style="list-style-type: none"> Merawat tanaman secara mandiri dan menunjukkan tanggung jawab. Melakukan pengamatan dan mengisi jurnal secara mandiri tanpa diingatkan 	Bisa merawat, melakukan pengamatan, serta mengisi jurnal namun masih perlu diingatkan	Bisa merawat, melakukan pengamatan, serta mengisi jurnal namun masih perlu ditemani	Tidak menunjukkan sikap tanggungjawab terhadap tanamannya, perlu ditemani untuk melakukan pengamatan
Tahap 2	Menjawab disertai dengan alasan yang logis	Menjawab dengan benar namun tidak menyertakan alasan yang kuat	Ada 1-2 kesalahan	Lebih dari 2 kesalahan

Tahap 3	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat dua diagram garis. • Memberikan hasil analisis mengenai kondisi kedua pot • Mengaitkan kondisi kedua pot dengan proses fotosintesis 	Memenuhi 2 kriteria yang diharapkan	Memenuhi 1 kriteria yang diharapkan	Seluruh kriteria tidak terpenuhi
Tahap 4	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu melakukan refleksi secara mandiri, mengaitkan dengan kelebihan dan pengalaman, serta bisa mengaitkan pelajaran kedalam sikap sehari hari 	Bisa melakukan refleksi dengan bimbingan untuk 1-2	Bisa melakukan refleksi dengan bimbingan untuk 3-4	Melakukan refleksi dengan bimbingan untuk semua pertanyaan.
Tahap 5	<p>Mencantumkan dalam media:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gambar siklus hidup tumbuhan • Jawaban tahap 2-5 	Tidak terlihat 1-2	Tidak terlihat 3-4	Tidak terlihat 5

Contoh Rubrik Penilaian Presentasi Produk

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Sikap presentasi : 1. Berdiri tegak 2. Suara	Memenuhi semua kriteria sikap presentasi	Memenuhi 3-4 kriteria sikap presentasi	Memenuhi 1-2 kriteria sikap presentasi	Seluruh kriteria tidak terpenuhi

terdengar jelas 3. Melihat kearah audiens 4. Mengucapkan salam pembuka 5. Mengucapkan salam penutup	yang baik	yang baik	yang baik	
Pemahaman konsep	1. Saat menjelaskan tidak melihat media 2. Penjelasan bisa dipahami	1. Melihat media sesekali 2. Penjelasan bisa dipahami	1. Sering melihat isi media 2. Penjelasan kurang bisa dipahami	1. Membaca media selama presentasi 2. Penjelasan tidak dapat dipahami

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

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

Remedial

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

H. UJI PEMAHAMAN



A. Bagian Tubuh Tumbuhan



Amati gambar bunga mawar di samping. Lalu, sebutkan dan jelaskan bagian tubuh bunga tersebut yang berfungsi sebagai:

1. membantu pertumbuhan tanaman;
2. melindungi diri;
3. alat berkembang biak.

Kunci Jawaban

1. Akar karena berfungsi menyerap air untuk kebutuhan fotosintesis Batang karena berfungsi untuk menyebarkan air dan hasil fotosintesis ke seluruh bagian tumbuhan
Daun karena berfungsi sebagai tempat fotosintesis untuk menghasilkan makanan
2. Akar karena membuat tanaman tertanam kokoh di dalam tanah sehingga tidak mudah dicabut. Batang karena membuat tanaman berdiri tegak dan tidak mudah jatuh tertiup angin
Duri karena bisa melindungi tanaman dari hewan yang ingin memangsanya atau memetikinya.
3. Bunga karena memiliki benang sari dan putik yang bisa menghasilkan biji.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :

Kelas :

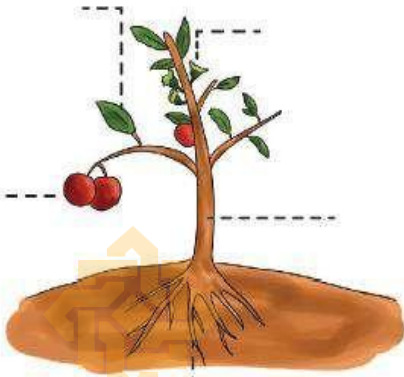
Petunjuk!

Lampiran 1.1 : Lembar Kerja

Bagian Tubuh Tumbuhan
Tujuan: Mengamati bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya
Carilah informasi mengenai fungsi dari bagian tubuh tumbuhan. Kemudian tuliskan sesuai bagaiannya pada gambar di bawah!

Lampiran 1.3 : Lembar Kerja

Bagian Bunga
Tujuan: Mengamati bagian bunga dan mempelajari fungsinya
Lengkapi gambar berikut dengan nama bagian bunga berdasarkan hasil diskusi bersama gurumu!



Nilai	Paraf Orang Tua

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Topik A : Bagian Tubuh Tumbuhan

Bahan Bacaan Guru

Pada umumnya, bagian tubuh tumbuhan bisa dibagi ke dalam 3 fungsi:

1. untuk pertumbuhan tanaman;
2. perlindungan diri atau adaptasi;
3. alat berkembang biak.

Umumnya semua tanaman memiliki akar, batang, dan daun. Sebagian tumbuhan memiliki bunga, spora, dan duri. Menurut Gembong dalam buku Morfologi Tumbuhan (2016), tumbuhan bisa dikelompokkan berdasarkan bentuk akar, batang, dan daunnya.

Pengelompokkan akar pada tumbuhan meliputi:

1. akar tunggang, yaitu akar yang tumbuh dari batang masuk ke dalam tanah. Cabang-cabang akar akan keluar dari cabang utama. Biasanya dimiliki oleh tumbuhan dikotil. Contoh: mangga, jeruk, jambu, dan

cabai;

- akar serabut, yaitu akar samping yang keluar dari pangkal batang. Akar ini menggantikan akar tunggang yang tidak berkembang. Biasanya dimiliki oleh tumbuhan monokotil. Contoh: padi, jagung, dan rumput.

Batang juga bisa dikelompokkan ke dalam 3 jenis meliputi:

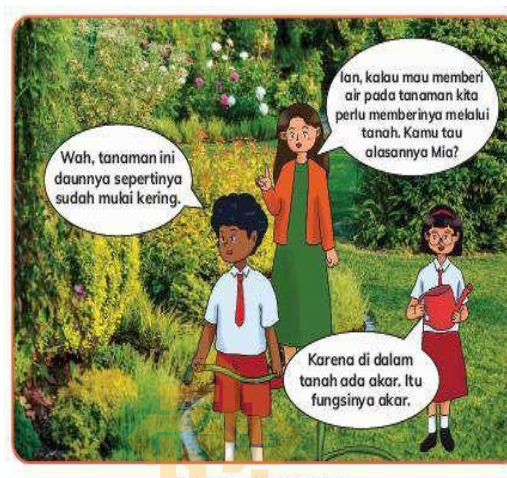
- batang kayu. Batang yang keras dan kuat karena sebagian besar terdiri atas kayu. Umumnya dimiliki oleh pohon-pohon besar seperti mangga, cemara, beringin, dll.
- batang basah. Batang yang lunak dan berair. Misalnya pada bayam, kangkung, dll.
- batang rumput. Batang yang tidak keras. Mempunyai ruas-ruas nyata dan sering kali berongga. Misalnya pada padi, sereh, dan rumput-rumput pada umumnya.

Daun bisa juga dikelompokkan berdasarkan bentuk tulang daunnya. Tulang daun berfungsi seperti pembuluh darah, yaitu mengalirkan air dari batang ke daun dan mengalir makanan dari daun ke batang. Seperti tulang pada tubuh manusia, tulang daun juga membuat daun memiliki bentuk dan struktur yang kokoh. melengkung menjari sejajar menyirip.



Pada topik ini peserta didik akan mengenal bagian tubuh tumbuhan beserta fungsinya. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui percobaan sederhana akan melatih kemampuan analisis peserta didik dengan cara mengaitkan hasil percobaan dengan fungsi salah satu bagian tubuh tumbuhan. Setelah itu peserta didik akan belajar mencari informasi secara mandiri terkait bagian tubuh yang lain melalui kegiatan identifikasi dan literasi. Informasi dibuat menyebar menggunakan kartu dengan tujuan agar peserta didik dapat tetap dapat bergerak aktif sambil belajar. Dari informasi yang didapatkannya, peserta didik akan belajar berdiskusi dan guru dapat membantu dengan menguatkan pemahaman serta meluruskan miskonsepsi. Kemudian dari pemahaman tersebut peserta didik akan diajak berpikir kritis melalui kegiatan refleksi.

Bahan Bacaan Peserta Didik



Sumber: freepik.com/yingyang

Seperti manusia yang mempunyai tangan dan kaki, tumbuhan juga memiliki anggota tubuhnya. Setiap anggota tubuh memiliki fungsinya masing-masing yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan tumbuhan untuk bertahan hidup. Seperti akar yang berfungsi untuk menyerap air dari tanah. Lalu, apa saja bagian tubuh tumbuhan? Apa fungsinya masing-masing?

C. GLOSARIUM

Peserta didik akan belajar mengenai tumbuhan dimulai dengan mengenal bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya. peserta didik diharapkan dapat melihat bahwa bagian tubuh tumbuhan berperan dalam proses pertumbuhan, mempertahankan diri (adaptasi), serta perkembangbiakan. peserta didik juga akan belajar mengenai proses fotosintesis serta kaitannya dengan makhluk hidup lain. Dari pemahaman ini, peserta didik diharapkan bisa melihat pentingnya tumbuhan bagi keberlangsungan hidup di Bumi dan mengapa manusia perlu menjaganya. Selain itu, peserta didik akan belajar mengenai cara perkembangbiakan pada tumbuhan dan bagaimana tumbuhan bisa menyebarkan bijinya. Dari pengetahuan ini, peserta didik diharapkan bisa melihat peran makhluk hidup serta komponen abiotik lain dalam membantu keberlangsungan hidup tumbuhan. Peserta didik juga akan melakukan praktik langsung untuk menanam tumbuhan dan mengamati pertumbuhannya. Setelah belajar bab ini, peserta didik diharapkan bisa menunjukkan kepedulian lebih terhadap tumbuhan,

mampu merawat tumbuhan di sekitarnya, serta lebih menunjukkan rasa syukur terhadap Tuhan yang sudah mengatur alam dengan sangat baik.

Pada bab ini, peserta didik akan membuat gambar tahapan fotosintesis dan komik penyerbukan yang bisa dikaitkan dengan pelajaran Bahasa Indonesia dan SBdP. Peserta didik juga akan melakukan proyek belajar yang bisa dikaitkan dengan pelajaran Matematika (pengambilan dan pengolahan data pertumbuhan) dan Bahasa Indonesia (pembuatan laporan dan presentasi).



D. DAFTAR PUSTAKA

- Ash, Doris. 1999. *The Process Skills of Inquiry*. National Science Foundation, USA.
- Loxley, Peter, Lyn Dawes, Linda Nicholls, dan Babd Dore. 2010. *Teaching Primary Science*. Pearson Education Limited.
- Murdoch, Kath. 2015. *The Power of Inquiry: Teaching and Learning with Curiosity, Creativity, and Purpose in the Contemporary Classroom*. Melbourne, Australia. Seastar Education.
- Pearson Education Indonesia. 2004. *New Longman Science 4*. Hongkong: Longman Hong Kong Education.
- Tjitrosoepomo, Gembong. 2016. *Morfologi Tumbuhan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Winarsih, Sri. 2019. *Seri Sains Perkembangbiakan Makhluk Hidup*. Semarang: Alprin. <https://online.kidsdiscover.com/infographic/photosynthesis/>. Diunduh pada 13 Oktober 2020.
- <https://www.dkfindout.com/us/animals-and-nature/plants/>. Diunduh pada 13 Oktober 2020.
- <https://ssec.si.edu/stemvisions-blog/what-photosynthesis/>. Diunduh pada 13 Oktober 2020.
- <https://ipm.missouri.edu/ipcm/2012/7/corn-pollination-the-good-the-bad-and-the-uglypt-3/>. Diunduh pada 13 Oktober 2020.
- <https://online.kidsdiscover.com/unit/bees/topic/bees-and-pollination/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
- <https://www.nationalgeographic.org/encyclopedia/desert-biome/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
- <https://www.britannica.com/science/propagation-of-plants/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
- <https://www.britannica.com/science/seed-plant-reproductive-part/>. Diunduh pada 31 Oktober 2020.
- <https://kids.britannica.com/students/article/leaf/275410/>. Diunduh pada 31 Oktober 2020.
- <https://www.nationalgeographic.org/activity/save-the-plankton-breathe-freely/>. Diunduh pada 31

Modul Ajar Kurikulum Merdeka 2025 SD Negeri Pace 03

Oktober 2020.

<https://www.nationalgeographic.com/animals/mammals/a/african-elephant/>. Diunduh pada 5 November 2020.

https://www.researchgate.net/publication/324505764_Gardeners_of_the_forest_effects_of_seed_handling_and_ingestion_by_orangutans_on_germination_success_of_peat_forest_plants/.



Kepala sekolah

 **Faridatus Sakdiyah, S.Pd.**
NIP. 19700604 200801 2 022

Guru Kelas IV

 **AAN SUPRAYITNO, S.Pd.**
NIP. 198501212014121002

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

Lampiran 14 : Hasil Pretest

SOAL PRETEST

Nama : m. sebastian oka

Kelas : 9 A

Berilah tanda (X) pada jawaban benar

1. Bagi kehidupan manusia, tumbuhan merupakan.....

- ☒ a. Sumber makanan
- b. Sumber bahan bakar
- c. Tempat berteduh
- d. Bahan dagangan

2. Yang bukan merupakan fungsi akar adalah.....

- a. Menyerap air dan mineral
- b. Sebagai tempat menopang tanaman
- ☒ c. Sebagai tempat berkembangbiakan
- d. menyimpan cadangan makanan

3. Zat hijau daun disebut.....

- a. Stomata
- ☒ b. Klorofil
- c. Kloroplas
- d. Parenkim

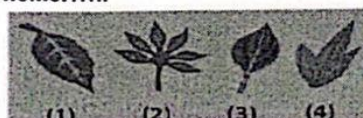
4. Perhatikan gambar berikut ini!



Gambar tersebut termasuk jenis akar.....

- a. Akar gantung
- b. Akar serabut
- ☒ c. Akar tunggang
- d. Akar pelekat

5. Tulang daun yang berbentuk menjari ditunjukkan oleh nomor.....



- a. 1
- b. 3
- ☒ c. 2
- d. 4

6. Perhatikan gambar dibawah ini!



Tanaman diatas memiliki tulang daun yang berbentuk.....

- a. Menyirip
- b. Menjari
- ☒ c. Melengkung
- d. Sejajar

7. Perhatikan gambar dibawah ini!



Tanaman pada gambar diatas sering dikonsumsi karena mengandung vitamin. Bagian tanaman tersebut yang dimakan dan dijual dipasar yaitu.....

- ☒ a. Buah
- b. Batang
- c. akar
- d. daun

8. Pada saat hujan badai, angin tertiuip sangat kencang. Beberapa pohon tampak tumbang, sedangkan yang lain tidak. Pohon yang masih berdiri kokoh memiliki bagian..... yang kuat.

- ☒ a. batang
- b. akar dan bunga
- c. akar dan daun
- d. biji

9. Berikut ini tanaman yang memiliki buah yaitu.....

- a. sirih
- ☒ b. kelapa
- c. beringin
- d. wortel

10. Tanaman mawar melindungi dirinya dengan.....

- a. Bunga
- b. Akar
- ☒ c. Duri
- d. Batang

Lampiran 15 : Hasil Posttest

SOAL POST TEST

Nama : m. Sebastian oka

Kelas : 4A

Berilah tanda (X) pada jawaban benar

1. Apa fungsi utama daun pada tumbuhan adalah.....

- a. Menyimpan cadangan makanan
- ☒ b. Proses fotosintesis
- c. Menyerap air dan mineral
- d. Menopang tumbuhan

2. Bagian tubuh tumbuhan yang berfungsi sebagai alat reproduksi adalah.....

- a. Batang
- c. Daun
- ☒ b. Bunga
- d. Akar

3. Perhatikan gambar dibawah ini!



Gambar tersebut termasuk jenis akar.....

- a. Akar pelekut
 - b. Akar tunggang
 - c. Akar gantung
 - ☒ d. Akar serabut
4. Klorofil disebut juga zat.....
- a. Merah daun
 - ☒ b. Hijau daun
 - c. Kuning daun
 - d. Putih daun

5. Apa fungsi utama pada batang tumbuhan.....

- a. Menyimpan air
- b. Menyimpan cadangan makanan

☒ c. Mendukung tumbuhan dan mengangkut air serta zat makanan

d. Melakukan fotosintesis

6. Perhatikan gambar dibawah ini!



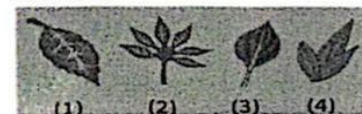
Tanaman diatas memiliki tulang daun yang berbentuk.....

- a. Menyirip
- c. Sejajar
- b. Melengkung
- ☒ d. Menjari

7. Aku adalah bagian tubuh tumbuhan, aku berperan sebagai tempat fotosintesis, aku adalah.....

- ☒ a. Daun
- c. Akar
- b. Batang
- d. Bunga

8. Tulang daun yang berbentuk melengkung ditunjukkan oleh nomor.....



- a. 4
- c. 2
- b. 1
- ☒ d. 3

9. Pada saat hujan badai, angin tertiuap sangat kencang. Beberapa pohon tambak tumbang. sedangkan yang lain tidak. Pohon yang masih berdiri kokoh memiliki..... yang kuat.

- a. Batang
- c. Akar dan bunga
- b. Biji
- ☒ d. akar dan daun

10. Berikut yang memiliki tulang daun menyirip adalah.....

- ☒ a. Mangga
- c. Semangka
- b. Daun sirih
- d. Tebu

Lampiran 16 : Hasil Angket

Lembar Angket Respon Siswa

Nama : alya adriana MA

Kelas : 4A

Judul Penelitian : Pengembangan Media Diorama Berbasis 3 Dimensi Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV A Di SD Negeri Pace 03 Jember

Mata Pelajaran : IPAS

Peneliti : Khoiriya Putri

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui tentang pendapat peserta didik mengenai Media Diorama 3 Dimensi

Petunjuk :

Petunjuk yang dapat membantu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi media adalah sebagai berikut :

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang sudah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada Pelajaran IPAS dan dijaga kerahasiaannya.
5. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.
6. Pedoman instrument validasi tes sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju (skor 5)

S : Setuju (skor 4)

N : Netral (skor 3)

TS : Tidak Setuju (skor 2)

STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

CS Dipindai dengan CamScanner

A. Instrumen Angket Respon Siswa

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Media Diorama membuat pembelajaran jadi lebih menarik dan menyenangkan	✓				
2.	Saya mudah memahami pelajaran IPAS untuk memudahkan proses belajar	✓				
3.	Saya dapat mengikuti penjelasan tentang pelajaran IPAS untuk memudahkan proses pembelajaran	✓				
4.	Penggunaan Media Diorama membantu saya lebih memahami secara nyata	✓				
5.	Saya lebih termotivasi untuk belajar IPAS melalui Media Diorama		✓			
8.	Saya merasa senang dapat belajar secara interaktif melalui Media Diorama	✓				
9.	Media Diorama mempermudah saya memahami manfaat dan bagian dari tumbuhan	✓				
10.	Apakah Media Diorama memungkinkan untuk melihat dan memahami detailnya dengan jelas dari tempat duduk.	✓				
Komentar dan Saran:						

Jember, 14 April 2025
Siswa



Alya Adriana

DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN



Wawancara dengan Wali Kelas



Wawancara dengan Kepala sekolah



Penerapan Media Pembelajaran



proses pembelajaran dengan media

BIODATA PENULIS



Data Diri :

Nama : Khoiriya Putri
 NIM : 212101040031
 TTL : Jember, 10 Maret 2002
 Alamat : Jl. K Syamsuddin No.147, Pace, Silo, Jember
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Email : putreeyykhoiriya@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. Taman Kanak Kanak : TK Al-Ibrahimy
2. Sekolah Dasar : SD Negeri Pace 03
3. Sekolah Menengah Pertama : SMP Negeri 01 Silo
4. Sekolah Menengah Atas : SMA Nuris Jember
5. Perguruan tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember