

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA GUNUNG MELETUS
BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* (PJBL) PADA
MATERI PERISTIWA ALAM DI KELAS V SD
NEGERI 066667 MEDAN DENAI
TAHUN 2023/2024**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

NOMI RENAMIA MARPAUNG
2002090218



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**

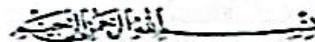


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.umhsumsu.ac.id> E-mail: info@umhsumsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 31 Juli 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa

Nama Lengkap : Nomi Renamia Marpaung
NPM : 2002090218
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Diorama Gunung Meletus Berbasis *Project Based Learning* (PJBL) pada Materi Peristiwa Alam di Kelas V SD Negeri 000067 Medan Denai Tahun 2023/2024

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S Pd)

Ditetapkan (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Svamsihurnita, M.Pd.



Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr Irfan Dahniyal, M.Pd.
2. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd
3. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

1

2

3



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Nomi Renamia Marpaung
NPM : 2002090218
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Diorama Gunung Meletus Berbasis *Project Based Learning* (PJBL) pada Materi Peristiwa Alam di Kelas V Sd Negeri 066667 Medan Denai Tahun 2023/2024

Sudah layak disidangkan

Medan, Juni 2024

Disetujui oleh

Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Nomi Renamia Marpaung
NPM : 2002090218
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Diorama Gunung Meletus Berbasis *Project Based Learning* (PJBL) pada Materi Peristiwa Alam di Kelas V Sd Negeri 066667 Medan Denai Tahun 2023/2024”** adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



NOMI RENAMIA MARPAUNG

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Nomi Renamia Marpaung, 2002090218. Pengembangan Media Diorama Gunung Meletus Berbasis *Project Based Learning* (PJBL) Pada Materi Peristiwa Alam di Kelas V SD Negeri 066667 Medan Denai

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development) yang menghasilkan suatu produk berupa Media Diorama Gunung Meletus Berbasis *Project Based Learning* (PJBL) Pada Materi Peristiwa Alam di Kelas V SD Negeri 066667 Medan Denai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media diorama gunung Meletus dalam pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 066667, untuk mengkaji kevalidan media diorama dalam materi gunung meletus Kelas V SD Negeri 066667 Medan Denai, unntuk mengkaji kepraktisan media diorama dalam pembelajaran IPA materi gunung Meletus Kelas V SD Negeri 066667. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Hasil pengembangan yang dilakukan dengan penilaian para ahli yaitu validator ahli materi menyatakan “sangat valid”, ahli desain media menyatakan “sangat valid”, dan ahli Bahasa menyatakan “sangat valid”. Pada kepraktisan pendidik yang diambil dari respon guru menyatakan “sangat praktis”. Pada uji coba yang dilakukan pada kelas V SD Negeri 066667 dengan jumlah siswa 20 siswa. Dari seluruh respon siswa menyatakan “sangat praktis”.

Kata kunci : Pengembangan Media Ajar, PJBL, Media Diorama

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat, serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan yang telah ditetapkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (SI) pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Telah mengangkat derajat ummatnya dari alam kebodohan ke alam yang penuh ilmu.

Adapun skripsi yang peneliti susun dengan judul “Pengembangan Media Diorama Gunung Meletus Berbasis *Project Based Learning* (PJBL) Pada Materi Peristiwa Alam Di Kelas V SD Negeri 066667 Medan Denai Tahun 2023/2024”.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa ridho yang diberikan oleh Tuhan serta tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, arahan, dan maupun doa dari berbagai pihak. Dan dengan tulus hati peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibunda **Assoc. Prof. Dra. Syamsuyurnita M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. Ibunda **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd, M.Hum** selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd** selaku Ketua Program Studi SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd** selaku Sekretaris Program Studi SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera utara.
7. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd** selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi bekal ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Ibu **Mulia Ningsih, S.Ag** selaku Kepala Sekolah SD Negeri 066667 Medan Denai Kebanyakan yang telah menerima dengan baik dalam melaksanakan Penelitian.
10. Penghargaan dan Terimakasih yang setulus-tulusnya kepada inspirasi sekaligus motivator dalam dalam hidup yaitu, bapak tercinta

Jonggara Marpaung telah memberikan kasih sayang yang tak terhingga, menjaga dan memberi bimbingan baik materi, nasehat, pendidikan dari kecil hingga dewasa. Serta terimakasih kepada Ibunda tercinta **Herlina, S.Pd (Alm)** sebagai motivator terbaik bagi peneliti yang telah berjuang memotivasi, mendukung, menasehati dan membuat peneliti tersenyum dengan perjuangannya sehingga peneliti masih semangat dalam penyelesaian skripsi.

11. Sahabat-sahabatku Putri Hasni, Mona Chairani Sihotang, Widya Silviani, Aisyah rdn Padang, dan Nadya Afrianti yang selalu menyemangati dengan setia disampingku.

12. Terimakasih kepada saudara-saudara yang peneliti sayangi, Abang, kakak dan adik, atas dukungan dan motivasi yang diberikan dapat menumbuhkan semangat peneliti.

Akhir kata peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan penelitian ini dimasa yang akan datang. Akhirnya peneliti berserah diri dan berdoa kepada Tuhan Yang Maha Esa, semoga skripsi ini berguna bagi kita semua. Amin

Medan, Agustus 2024
Penulis

Nomi Renamia Marpaung
NPM. 2002090218

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	x
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.7 Spesifikasi Produk.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Kerangka Teoritis	10
2.1.1 Media Pembelajaran.....	10
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	11
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	13
2.1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	14
2.2 Media Pembelajaran Diorama.....	16
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran Diorama	16
2.2.2 Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran diorama	18
2.2.3 Tahap Pembuatan Media Pembelajaran diorama	19

2.3 Model Pembelajaran <i>Project Based Learnig</i> (PJBL).....	19
2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Project Based Learnig</i> (PJBL)	19
2.3.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Project Based Learnig</i> (PJBL)	21
2.3.3 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran <i>Project Based Learnig</i> (PJBL)	24
2.4 Media Pembelajaran Diorama Gunung Meletus Berbasis <i>Project Based Learning</i> (PJBL)	25
2.5 Pembelajaran IPA Sekolah Dasar	26
2.5.1 Hakikat Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	26
2.5.2 Materi Gunung Meletus dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar ..	28
2.6 Kerangka Konseptual	28
2.7 Hipotesis.....	30
BAB III PROSEDUR PENELITIAN.....	31
3.1 Metode Penelitian	32
3.2 Tahapan Penelitian	33
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	33
3.2.2 Sumber Data Penelitian.....	33
3.2.3 Instrumen Penelitian	34
3.2.4 Instrumen Kepraktisan	37
3.2.5 Analisis Data Penelitian	39
3.3 Rancangan Produk	41
3.3.1 Pengujian Internal	41
3.3.2 Pengujian Eksternal	42
3.4 Tahapan Pengembangan.....	43
3.4.1 Pembuatan Produk	43

3.4.2 Pengujian Lapangan.....	47
3.5 Jadwal Penelitian.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	48
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	48
4.1.2 Tahap Desain (<i>Design</i>)	51
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	53
4.1.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	60
4.1.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	63
4.2 Pembahasan.....	66
4.2.1 Kevalidan Media Pembelajaran Diorama	66
4.2.2 Kepraktisan Media Pembelajaran Diorama	67
4.3 Penelitian Terdahulu	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	70
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Pedoman Wawancara.....	35
Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi Ahli Desain Media	35
Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	36
Tabel 3.4 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa	36
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	37
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	38
Tabel 3.7 Pedoman Pemberian Skor	39
Tabel 3.8 Kriteria Kevalidan Revisi Media.....	40
Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan dan Revisi Media	41
Table 3.10 Prosedur Pengembangan	44
Tabel 3.11 Jadwal Penelitian	48
Table 4.1 Nama Validator	54
Table 4.2 Hasil Perolehan Validasi Ahli Materi	55
Table 4.3 Hasil Perolehan Validasi Ahli Desain Media	56
Table 4.4 Hasil Perolehan Validasi Ahli Bahasa	58
Table 4.5 Hasil Kepraktisan Guru	61
Table 4.6 Hasil Kepraktisan Siswa.....	62
Table 4.7 Hasil Rekapitulasi Penilaian Respon Peserta Didik.....	64
Table 4.8 Pembahasan Hasil Penelitian Validator	67
Table 4.9 Hasil Respon Guru	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	30
Gambar 4.1 Desain Media Ajar Diorama.....	52
Gambar 4.2 Hasil Rekap Validasi	59
Gambar 4.3 Media Diorama Setelah Revisi.....	60
Gambar 4.4 Kegiatan Uji Coba di Kelas.....	61
Gambar 4.5 Hasil Rekap Kepraktisan.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	77
Lampiran 2	85
Lampiran 3	90
Lampiran 4	95
Lampiran 5	100
Lampiran 6	104
Lampiran 7	107
Lampiran 8	112

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan saat ini didukung oleh kemajuan teknologi yang memiliki banyak sekali sarana dan prasarana memadai dengan media pembelajaran untuk mendukung perkembangan siswa, serta alat peraga yang bervariasi sesuai kegunaan. Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru memberikan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa memvisualisasikan objek pokok bahasan.

Dalam proses pembelajaran terdapat seorang pendidik yang akan menciptakan tujuan dari pendidikan. Para pendidik dituntut untuk mampu menggunakan media yang disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa media tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan media secara efisien yang meskipun sederhana serta diupayakan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah diharapkan. Selain itu, guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang sudah tersedia dan guru juga harus mampu menciptakan / mengembangkan media pembelajaran yang belum tersedia di sekolah. Untuk itu, guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran.

Dalam pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan fungsi yang sesuai dengan pengaplikasian pembelajaran. Pembelajaran akan menarik dan mudah untuk dipahami oleh siswa jika guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan isi materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran memiliki banyak jenis dan memiliki ciri-ciri yang berbeda. Oleh karena itu, guru harus mengetahui karakteristik dari masing-masing media yang akan digunakan sehingga guru dapat memilih media pembelajaran yang sinkron dengan pembelajaran yang akan diajarkan.

Pemilihan media pembelajaran yang baik sangat berperan penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Peran media pembelajaran bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman, guru perlu menyiapkan terlebih dahulu rancangan pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi siswa di dalam kelas.

Penerapan *project based learning* dalam pembelajaran IPA yang sejak dini dipandang inovatif yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks dan puncaknya menghasilkan produk nyata serta pemikiran tajam untuk memecahkan masalah dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk kelas V sekolah dasar. Model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan melalui penerapan model pembelajaran *project based learning*.

Dalam proses pembelajaran diperlukan model dan metode pembelajaran yang tepat untuk mendorong motivasi peserta didik, dalam hal ini guru harus berperan aktif untuk mengembangkan kemampuan peserta didik, serta memberikan motivasi dengan melalui berbagai macam media dan alat pembelajaran sebagai contoh dengan menggunakan LCD atau infocus, power point atau bahkan dengan media animasi karena penggunaan media tersebut bisa menampilkan video dan gambar yang dipandang dapat untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara oleh Wali kelas V SDN 066667 Medan Denai mengenai pembelajaran IPA yang kurang tersedia media pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar IPA materi peristiwa alam. Penyampaian materi tanpa media yang menarik membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi lapangan yang telah dilakukan oleh peneliti di dalam kelas V SD Negeri 066667 Medan Denai, Permasalahan yang terjadi tersebut merupakan hasil nyata dari pembelajaran IPA yang masih belum berjalan dengan baik dan juga belum sesuai dengan apa yang diharapkan dari kurikulum 2013. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 066667 Medan Denai melalui observasi, dokumen, wawancara dan hasil belajar ditemukan informasi bahwa masalah pada pembelajaran IPA selama ini berlangsung dengan media yang terbatas pada pembelajaran IPA yang tersedia buku guru dan buku siswa. Guru menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran dan buku guru serta buku siswa. Tetapi siswa merasa bosan dengan cara mengajar

guru yang hanya berpusat kepadanya tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeluarkan ide-ide yang ada didalam pikirannya.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk membuat / mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berbentuk nyata dan efektif digunakan pada siswa kelas V dengan materi peristiwa alam. Media pembelajaran tersebut yaitu media diorama gunung meletus. Media diorama gunung meletus yaitu sebuah media pembelajaran yang berbentuk gunung yang akan mengeluarkan lava, maka media diorama dapat menarik perhatian siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Diorama Gunung Meletus Berbasis *Project Based Learning* (PJBL) Pada Materi Peristiwa Alam Di Kelas V Sd Negeri 066667 Medan Denai”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, selanjutnya penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut:

1.2.1 Belum tersedia media pembelajaran untuk semua materi gunung

Meletus dalam pembelajaran IPA.

1.2.2 Buku cetak yang tersedia masih kurang mendukung media

pembelajaran

1.2.3 Guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang ada secara

maksimal.

1.2.4 Belum tersedia media pembelajaran IPA yang membuat siswa aktif

belajar.

1.3 Batasan Masalah

Melihat latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi agar pembahasan tidak keluar dari permasalahan yang telah ditentukan, sekaligus mengarahkan dan memfokuskan permasalahan supaya tidak terlalu luas, maka penulis membatasi masalah yang dibahas pada skripsi ini mengenai pengembangan media diorama gunung meletus berbasis *project based learning* (PJBL) pada materi peristiwa alam di kelas V SD Negeri 066667 Medan Denai.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, masalah penelitian ini adalah :

1.4.1 Bagaimana kevalidan media pembelajaran diorama berbasis *Project Based Learning* (PJBL) pada materi gunung Meletus di SD Negeri 066667 Medan Denai?

1.4.2 Bagaimana keefektifan media pembelajaran diorama berbasis *Project Based Learning* (PJBL) pada materi gunung Meletus di SD Negeri 066667 Medan Denai?

1.4.3 Bagaimana kepraktisan media pembelajaran diorama berbasis *Project Based Learning* (PJBL) pada materi gunung Meletus di SD Negeri 066667 Medan Denai?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh :

1.5.1 Untuk menguji kevalidan media pembelajaran diorama berbasis *Project Based Learning* (PJBL) pada materi gunung meletus di SD Negeri 066667 Medan Denai.

1.5.2 Untuk menguji keefektifan media pembelajaran diorama berbasis *Project Based Learning* (PJBL) pada materi gunung meletus di SD Negeri 066667 Medan Denai.

1.5.3 Untuk menguji kepraktisan media pembelajaran diorama berbasis *Project Based Learning* (PJBL) pada materi gunung Meletus di SD Negeri 066667 Medan Denai.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat memperluas pengetahuan mengenai media pembelajaran. Selain itu, penelitian dapat dimanfaatkan sebagai bahan kajian lebih lanjut kepada peneliti dan akademisi, khususnya bidang pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang secara langsung dapat dirasakan dampaknya saat penelitian dilakukan. Manfaat praktis dari penelitian ini antara lain:

1.6.2.1 Bagi Siswa

Media pembelajaran gunung meletus berbasis *project based learning* (PJBL) ini dapat digunakan siswa untuk belajar Peristiwa Alam mandiri karena penyajian di dalam nya disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

1.6.2.2 Bagi Guru

Media pembelajaran bangun ruang berbasis *project based learning* (PJBL) dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk bahan mengajar dan membantu guru dalam proses pembelajaran peristiwa alam didalam kelas.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Sebagai ide baru dalam memilih kebijakan baru pada poroses pembelajaran dan mengembangkan media pembelajaran terkhusus yang berkaitan dengan media pembelajaran gunung Meletus berbasis *project based learning*.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Menambah wawasan baru dan pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran gunung meletus berbasis *project based learning*.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan pada Penelitian pengembangan media diorama berbasis IPA pada materi peristiwa alam. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini mempunyai sifat tiga dimensi yang mudah digunakan oleh guru dan siswa. Media diorama yang dibuat lebih menarik dengan perpaduan warna dan bentuk yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SD kelas V. Media diorama yang dibuat menjelaskan berbagai macam peristiwa alam yang terjadi

di Indonesia seperti tanah longsor, gunung meletus, kebakaran hutan, dan lain-lain. Dapat dikembangkan mempunyai spesifikasi sebagai berikut :

- 1) Ukuran aquarium dapat disesuaikan dengan kebutuhan.
- 2) Media pembelajaran diorama gunung meletus berbasis *Project Based Learning* (PJBL) memuat materi peristiwa alam pada mata pelajaran IPA di SD.
- 3) Media pembelajaran diorama gunung Meletus berbasis *Project Based Learning* (PJBL) akan dibuat semenarik mungkin agar siswa dapat dengan mudah memahami dan menggunakan media pembelajaran dengan baik.
- 4) Media pembelajaran diorama gunung Meletus berbasis *Project Based Learning* (PJBL) digunakan sebagai media pendukung belajar siswa baik di dalam kelas maupun di rumah belajar secara mandiri.
- 5) Media pembelajaran diorama gunung Meletus berbasis *Project Based Learning* (PJBL) akan menarik perhatian siswa menggunakan media diorama gunung meletus.
- 6) Media pembelajaran diorama gunung Meletus berbasis *Project Based Learning* (PJBL) dirancang dan dikembangkan untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran yang bisa digunakan saat belajar dan dapat menarik perhatian siswa.
- 7)

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Abi dalam (Damayanti, 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik..

Menurut Mashuri dalam (Putri, 2023) media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang didesain oleh guru dan telah disesuaikan sebagaimana mestinya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran..

Menurut Gagne dan Briggs dalam (Daniyati STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta et al., 2023) mengungkapkan media pembelajaran adalah segala sesuatu baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar.

Menurut Dalryalnto dikutip dalam (Daniyati STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta et al., 2023) menyatakan media pembelajaran adalah alat untuk memberi perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar mengajar.

Menurut Ruth Lautfer dalam (Tafonao, 2018) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran..

Dari pemaparan beberapa para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif.

2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Nasution (2013:2) dalam (Simamora, 2022) mamfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yaitu:

1. Menjadikan proses belajar menjadi lebih menarik bagi peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar peserta didik
2. Menjadikan bahan untuk pembelajaran lebih bermakna sehigga lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan memudahkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran
3. Memungkinkan inplementasi metode pembelajaran yang variatif sehingga peserta didik tidak jenuh dan pendidik tetap energik
4. Mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan tetapi aktif melakukan kegiatan seperti mendemonstrasikan, mengamati, mempraktekkan dan lain sebagainya

Menurut (Wulandari et al., 2023) beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya

Menurut Abdul Wahab, dkk dikutip dalam (Wahyu Baskoro, 2018) mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka
 - a) Makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran
 - b) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata, dan

- c) Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan

Dari uraian pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran sangat efektif dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar lebih bervariasi, informasi dari materi yang diajarkan dapat tersampaikan dengan lebih baik, dapat meningkatkan motivasi siswa sehingga dapat dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut (Intan Nurhasana, 2021) media pembelajaran memiliki fungsi, yaitu :

- 1) Media sebagai alat bantu
- 2) Media sebagai sumber belajar
- 3) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa

Fungsi media pembelajaran secara umum berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). menghadirkan objek yang tidak dapat dilihat peserta didik secara langsung, seperti menyajikan peristiwa yang letaknya jauh, rumit, kompleks, yang berlangsung dengan sangat cepat atau lambat, menjadi lebih sistematis serta sederhana..

Menurut (Viera Valencia & Garcia Giraldo, 2019) fungsi media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru
- 2) Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret)
- 3) Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya Pelajaran tidak membosankan)
- 4) Semua indera siswa dapat diaktifkan
- 5) Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar
- 6) Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai salah satu sumber belajar untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik sehingga materi yang disampaikan bisa tersampaikan dengan baik kepada peserta didik dan dapat dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Anwar dikutip dalam (Muryaningsih, 2021) menyebutkan bahwa dalam memilih dan membuat media pembelajaran agar memperoleh hasil yang baik, maka seorang guru harus mempertimbangkan beberapa persyaratan, antara lain :

- 1) Tahan lama
- 2) Bentuk dan warnanya menarik perhatian siswa
- 3) Sederhana dan mudah dikelola
- 4) Ukurannya sesuai dengan ruang belajar mengajar

- 5) Dapat menyajikan konsep baik berbentuk rill, gambar, maupun diagram
- 6) Sesuai dengan konsep bukan sebaliknya
- 7) Dapat memperjelas konsep bukan sebaliknya
- 8) Peragaan itu harus mampu menjadi dasar bagi tumbuhnya konsep berpikir abstrak bagi siswa
- 9) Menjadikan siswa belajar secara aktif dan mandiri dengan memanipulasi dan merekayasa alat peraga
- 10) Bila mungkin alat peraga tersebut bisa mempunyai banyak faedah dalam proses pembelajaran

Menurut salim agus (2020) ukuran ketepatan pemilihan media pembelajaran ini dianalisis dengan empat kriteria, yaitu:

- 1) Kesesuaian dengan materi
- 2) Kesesuaian dengan karakteristik siswa
- 3) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa
- 4) Kesesuaian dengan fasilitas pendukung

Menurut Pagarra,dkk (2022) pada dasarnya memilih media berdasarkan dua kriteria, yaitu :

1. Kelayakan Praktis, hal ini berhubungan dengan keakraban pengajar dengan media, ketersediaan media setempat, ketersediaan waktu untuk mempersiapkan, ketersediaan sarana dan fasilitas pendukung.
2. Kelayakan Teknik, hal ini berkaitan dengan terpenuhinya persyaratan bahwa media yang dipilih mampu untuk merangsang dan mendukung

proses belajar peserta didik. Dalam hal ini terdapat dua macam mutu yang perlu dipertimbangkan.

Pertama kualitas pesan, yang meliputi relevansi dengan tujuan belajar, kejelasan dengan struktur pengajaran, kemudahan untuk dipahami, sistematika yang logis

Kedua kualitas visual, hal ini mengikuti prinsip-prinsip visualisasi seperti keindahan (menarik membangkitkan motivasi), kesederhanaan (sederhana jelas terbaca), penonjolan (penekanan pada hal yang penting), keutuhan (kesatuan konseptual) keseimbangan (seimbang dan harmonis).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran harus perlu dipertimbangkan keuntungan dan kemudahan apa yang akan diperoleh siswa dengan pemilihan media tersebut. Media Pembelajaran harus sesuai dengan materi pembelajaran, praktis, luwes, dan bertahan, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, sesuai dengan karakteristik siswa, melihat kemampuan dan keterampilan guru.

2.2 Media Pembelajaran Diorama

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran Diorama

Menurut Prastowo dalam (Aris et al., 2022) Media diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya.

Menurut Kustandi dalam (Wijaya et al., 2020) media diorama merupakan gambaran kejadian baik yang mempunyai nilai sejarah atau tidak yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil. Kita bisa membuat apapun dalam diorama ini untuk mempermudah, gunakan skala yang seragam..

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai dalam (Kikiwati, 2019) menyampaikan bahwa media diorama merupakan pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya.

Menurut Cecep Kustandi dan Bambang (Kikiwati, 2019) diorama adalah gambaran kejadian baik yang mempunyai nilai sejarah atau tidak yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa diorama memberikan informasi berupa peristiwa yang disajikan dalam bentuk tiruan lebih kecil dari aslinya.

Menurut Pribadi Beny A dikutip dalam (Nida'ul Ummah, 2022) Diorama adalah suatu media pameran statis atau diam yang dimaksudkan untuk memberikan informasi dan pengetahuan tentang adanya suatu peristiwa yang terjadi di masa lalu atau masa depan dalam bentuk tiga dimensi yang nampak nyata. Media diorama adalah media yang mempunyai desain menarik mengilustrasikan objek peristiwa di atas bidang datar. Diorama adalah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan menggambarkan pemandangan atau objek yang sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek yang ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian.

Dari penjabaran diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama merupakan gabungan antara model dengan gambar perspektif dalam suatu penampilan utuh yang menggambarkan suasana yang sebenarnya. Mendapatkan pengalaman secara langsung ketika pembelajaran berlangsung melalui media diorama.

2.2.2 Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran diorama

Kelebihan media pembelajaran diorama menurut Subana dan Ismilasari dalam (Aris et al., 2022), kelebihan menggunakan media diorama yaitu:

- a) Dapat dibuat dari bahan yang murah dan mudah didapat
- b) Dapat dipakai berulang - ulang
- c) Dapat melukiskan bentuk dari keadaan sebenarnya
- d) Dapat memperlihatkan bagian dalam sesuatu yang dalam keadaan sebenarnya sulit dilihat

Kelemahan media pembelajaran diorama menurut Sanaky dan Murtiana dalam (Aris et al., 2022) yaitu :

- a) Diorama sebaiknya tidak terlalu ramai tetapi jelas sarasanya atau tujuannya dan memiliki daya Tarik
- b) Diorama harus dikaitkan dengan pelajaran yang sedang dijelaskan

2.2.3 Tahap Pembuatan Media Pembelajaran diorama

Menurut Asiah dikutip dalam (Di & Pagintungan, 2024), pembuatan media diorama yang baik yaitu :

1. Kesesuaian
2. Kejelasan sajian
3. Media diorama disesuaikan dengan ukuran tempat dan berapa banyak siswa yang akan melihatnya
4. Media diorama tidak harus selalu menggunakan bahan baru dan mahal akan tetapi harus memperhatikan tingkat kekuatan dan kelayakan
5. Kemudahan akses
6. Media diorama harus menyesuaikan warna yang digunakan dengan keadaan pemandangan atau lingkungan yang akan dibuat tiruannya
7. Keterjangkauan saat menggunakan media pembelajaran diorama.

2.3 Model Pembelajaran *Project Based Learnig* (PJBL)

2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran *Project Based Learnig* (PJBL)

Menurut Amini dalam (Maisyarah & Lena, 2023) model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) merupakan mengharuskan siswa untuk memperkuat wawasan untuk pengetahuan atau keterampilan agar lebih bermakna dan kegiatan belajar bisa lebih menarik. Model PjBL memiliki banyak kelebihan untuk memberikan pengalaman secara langsung terhadap siswa dalam pelajaran dan juga dapat menambah hasil belajar siswa.

Menurut Moursund & hosnan dalam (Maisyarah & Lena, 2023) *Project Based Learning* adalah sebuah model yang berpusat bagi siswa dalam suatu proyek untuk bekerja secara mandiri dalam mencapai pembelajaran sendiri dan kemudian akan mencapai puncak dalam hasil seperti karya tulis, gambar dll. *Project Based Learning* (PJBL) adalah suatu sistem pengajaran yang memberikan peluang untuk para peserta didik dalam mengelola serta mengolah sebuah pembelajaran di ruang kelas yang melibatkan banyak orang atau kerja proyek.

Karakteristik model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) menurut Wena dalam (Mustika & Ain, 2020), yaitu : (1) membuat kerangka kerja, (2) terdapat masalah, (3) adanya rancangan proses untuk mencapai hasil, (4) adanya tanggung jawab dalam mengelola informasi, (5) adanya evaluasi, (6) hasil akhir berupa produk. Pada penerapan pembelajaran dengan model PjBL pemberian tugas proyek menjadi tugas utama untuk menghasilkan pemahaman yang menyeluruh.

Menurut Suadnyana dikutip dalam (Zannah, 2020) model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama (sentral) dari suatu disiplin, melibatkan siswa dalam kegiatan memecahkan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai, dan realistik.

Dari pemaparan pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajara *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang dalam

penerapannya melibatkan siswa untuk aktif dan ikut serta dalam pengerjaan sebuah proyek yang nantinya akan menghasilkan sebuah karya yang nantinya akan dipresentasikan.

2.3.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL)

Langkah-langkah model *project based learning* menurut (Anggraini & Wulandari, 2020), yaitu :

1) Penentuan Proyek

Penyampaian topik dalam teori oleh pendidik kemudian disusul dengan kegiatan pengajuan pertanyaan oleh siswa mengenai bagaimana memecahkan masalah. Selain mengajukan pertanyaan siswa juga harus mencari langkah yang sesuai dengan dalam pemecahan masalahnya.

2) Perencanaan Langkah-langkah Penyelesaian Proyek

Pendidik melakukan pengelompokkan terhadap siswa sesuai dengan prosedur pembuatan proyek. Pada kd menerapkan komunikasi efektif kehumasan menunjukkan ketidaktuntasan pada ranah kognitif. Kemudian siswa melakukan pemecahan masalah melalui kegiatan diskusi bahkan terjun langsung dalam lapangan

3) Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Proyek

Melakukan penetapan langkah- langkah serta jadwal antara pendidik dan siswa dalam penyelesaian proyek tersebut. Setelah melakukan batas waktu maka siswa dapat melakukan penyusunan Langkah serta jadwal dalam realisasinya.

4) Penyelesaian Proyek dengan Fasilitas dan Monitoring Guru

Pemantauan yang dilakukan oleh pendidik mengenai keaktifan siswa ketika menyelesaikan proyek serta realisasi yang dilakukan dalam penyelesaian pemecahan masalah. Siswa melakukan realisasi sesuai dengan jadwal proyek yang telah ditetapkan.

5) Penyusunan Laporan dan Presentasi/Publikasi Hasil Proyek

Pendidik melakukan discuss dalam pemantauan realisasi yang dilakukan pada peserta didik. Pembahasan yang dilakukan dijadikan laporan sebagai bahan untuk pemaparan terhadap orang lain.

6) Evaluasi Proyek dan Proyek Hasil Proyek

Pendidik melakukan pengarahannya pada proses pemaparan proyek tersebut, kemudian melakukan refleksi serta menyimpulkan secara garis besar apa yang telah diperoleh melalui lembar pengamatan dari pendidik.

Menurut *Project Based Learning* yang dikembangkan oleh Daryanto (Learning et al., 2019) langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning*, antara lain :

- 1) Penentuan pertanyaan yang mendasar. Tahap ini dimulai dengan pertanyaan yang esensial, yaitu untuk memancing pengetahuan, tanggapan, kritik, maupun ide siswa mengenai tema proyek yang akan diangkat.
- 2) Menyusun perencanaan proyek. Pada tahap ini, perencanaan dilakukan secara kolaboratif, dengan adanya kesepakatan antara guru dan siswa.

Perencanaan ini berisi aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, serta mengetahui alat dan bahan yang akan digunakan dalam membantu penyelesaian proyek.

- 3) Menyusun jadwal aktivitas. Pada tahap ini, guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek.
- 4) Memonitoring siswa dan perkembangan proyek. Tahap ini adalah peran guru dalam memonitoring aktivitas siswa selama penyelesaian proyek. Dengan demikian guru berperan sebagai mentor atau pun fasilitator bagi aktivitas siswa. Untuk memudahkan proses monitoring siswa, guru dapat membuat rubrik yang bisa digunakan untuk merekam keseluruhan aktivitas yang dilakukan siswa.
- 5) Penilaian hasil kerja. Tahap ini dilakukan guru untuk mengukur pencapaian standar dan mengevaluasi kemajuan siswa dengan melakukan penilaian. Selain itu penilaian juga berfungsi untuk memberikan umpan balik mengenai pemahaman yang dicapai siswa.

Menurut Hartono & Asiyah dikutip dalam (Setiawan et al., 2021) langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning*, yaitu :

- 1) Penentuan proyek dapat berupa tugas langsung atau dari permasalahan – permasalahan yang harus diselesaikan
- 2) Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek, Menyusun langkah-langkah kegiatan yang akan dalam penyelesaian tugas atau proyek.

3) Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek meliputi penyusunan jadwal sesuai langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas atau proyek yang telah ditentukan sebelumnya

4) Penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, penulis akan mengambil langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning* sesuai dengan pendapat (Anggraini & Wulandari, 2020) yang nantinya akan penulis terapkan pada saat melakukan penelitian di dalam kelas.

2.3.3 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL)

Kelebihan model pembelajaran *Project Based Learning* menurut (Anggraini & Wulandari, 2020), yaitu :

- 1) Melatih siswa dalam memperluas pemikirannya mengenai masalah dalam kehidupan yang harus diterima.
- 2) Memberikan pelatihan langsung kepada siswa dengan cara mengasah serta membiasakan mereka melakukan berpikir kritis serta keahlian dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Penyesuaian dengan prinsip modern yang pelaksanaannya harus dilakukan dengan mengasah keahlian siswa, baik melalui praktek, teori serta pengaplikasiannya

Kelemahan model pembelajaran *project based learning* menurut (Anggraini & Wulandari, 2020), yaitu :

- 1) Sikap aktif peserta didik dapat menimbulkan situasi kelas yang kurang kondusif, oleh karena itu memberikan peluang beberapa menit diperlukan untuk membebaskan siswa berdiskusi. Jika dirasa waktu diskusi mereka sudah cukup maka proses analisa dapat dilakukan dengan tenang.
- 2) Penerapan alokasi waktu untuk siswa telah diterapkan namun tetap membuat situasi pengajaran tidak kondusif. Maka pendidik berhak memberikan waktu tambahan secara bergantian pada tiap kelompok.

2.4 Media Pembelajaran Diorama Gunung Meletus Berbasis *Project Based Learning* (PJBL)

Media pembelajaran diorama gunung Meletus berbasis *Project Based Learning* adalah sebuah media yang berbentuk nyata yang bertujuan untuk menumbuhkan minat belajar siswa terutama pada saat pembelajaran menyelesaikan suatu proyek yang akan dikerjakan secara mandiri maupun kelompok oleh peserta didik.

Pembelajaran yang berbasis *Project Based Learning* ialah pendekatan pengajaran yang dibangun di atas kegiatan pembelajaran dan tugas nyata yang memberikan tantangan bagi peserta didik yang terkait dengan kehidupan sehari-hari untuk dipecahkan secara berkelompok.

Media pembelajaran diorama gunung Meletus berbasis *Project Based Learning* ialah sebuah media yang berbentuk gunung Meletus dan di dalam gunung terdapat seteoform,semen, botol aqua, cuka, pewarna makanan, sunlight,

dan soda kue yang akan mengeluarkan letupan yang sangat bagus dengan model pembelajaran dan kegiatan belajar yang sudah dirancang.

Media pembelajaran diorama gunung Meletus berbasis *Project Based Learning* nantinya akan digunakan pada saat peneliti melakukan penelitian di dalam kelas dan media pembelajaran diorama gunung Meletus berbasis *Project Based Learning* akan dijadikan sebagai panduan belajar peserta didik untuk lebih memahami materi peristiwa alam.

Media pembelajaran diorama gunung Meletus berbasis *Project Based Learning* nantinya berisikan penjelasan materi peristiwa alam dan peserta didik akan diajak untuk membuat suatu hasil karya / proyek sebagai bentuk penilaian untuk melihat bahwa peserta didik sudah mampu dalam materi peristiwa alam gunung meletus.

2.5 Pembelajaran IPA Sekolah Dasar

2.5.1 Hakikat Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Menurut Egok (2022) SD/MI merupakan bagian dari lembaga pendidikan yang berlangsung secara formal. Terdapat banyak ilmu pengetahuan yang ada di dalam pembelajarannya. Salah satu ilmu pengetahuannya yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu pengetahuan alam merupakan suatu pengetahuan yang tersusun secara sistematis dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala alam. Pengetahuan yang membahas tentang makhluk hidup serta alam sekitar beserta isi yang terkandung di dalamnya. IPA merupakan ilmu pengetahuan yang memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena

alam secara faktual, berupa kenyataan maupun kejadian. Terdapat tiga istilah yang melatar belakangi pengertian dari Ilmu Pengetahuan Alam yaitu ilmu, pengetahuan dan alam.

Menurut Muria & Budianti dikutip dalam (Elisa et al., 2023) IPA sebagai produk merupakan serangkaian pengetahuan layaknya kita masuk ke dalam kelas lalu kita menyampaikan materi IPA, itulah yang disebut dengan hakikat IPA sebagai produk, sejumlah pengetahuan ini bisa diklasifikasikan sebagai pengetahuan yang bersifat fakta, pengetahuan yang bersifat konsep, pengetahuan bersifat prosedur dan pengetahuan yang bersifat metakognitif

Menurut Carin dan Evans dikutip dalam (Hartik et al., 2020) menyebutkan bahwa pembelajaran IPA didasarkan pada hakikat IPA sendiri yaitu dari segi proses, produk, dan pengembangan sikap.

Menurut Powler dikutip dalam (Wahyuni, 2020) IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan benda-benda yang sistematis, tersusun secara teratur dalam suatu sistem yaitu tidak berdiri sendiri, satu dengan yang lainnya saling berkaitan dan saling menjelaskan, sehingga merupakan satu kesatuan yang utuh. Berlaku umum, berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen..

Menurut Fakhriyah, dkk dikutip dalam (Sari & Atmojo, 2021) Pembelajaran IPA pada jenjang SD dilakukan dalam rangka mencapai dimensi kompetensi pengetahuan, keterampilan ilmiah, serta sikap ilmiah sebagai perilaku sehari-hari dalam berinteraksi dengan masyarakat dan lingkungan serta pemanfaatan teknologi.

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang membuat siswa memperoleh pengalaman langsung sehingga dapat menambah kekuatan siswa untuk menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang telah dipelajarinya. Pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap ilmiah.

2.5.2 Materi Gunung Meletus dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Menurut Rahayu et al dalam jurnal (Husna et al., 2021) gunung meletus merupakan keluarnya endapan magma yang berada dalam perut bumi yang disebabkan oleh dorongan gas yang memiliki tekanan yang tinggi.

Pada pembelajaran IPA dengan materi gunung Meletus di kelas V SD, gung Meletus adalah gunung yang memuntahkan materi-materi dari dalam bumi seperti debu, awan panas, asap, kerikil, batu-batuan, lahar panas, lahar dingin, magma, dan lain sebagainya.

2.6 Kerangka Konseptual

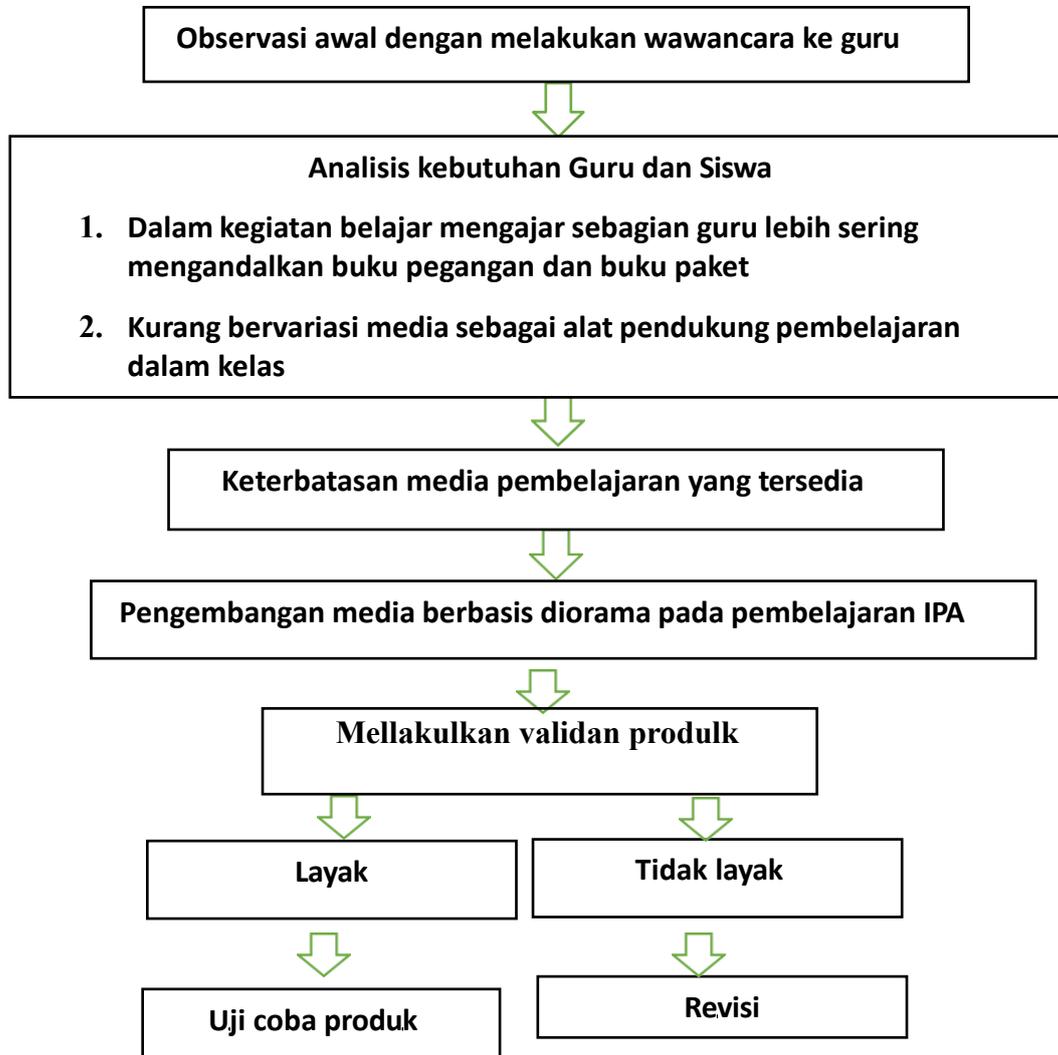
Kerangka berpikir adalah hubungan teori dengan konsep yang mendukung dari permasalahan yang akan diteliti. Dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan suatu alat bantu untuk menyampaikan bahan materi agar lebih mudah dipahami dan lebih menarik, alat bantu tersebut dapat berupa media

pembelajaran. Media pembelajaran akan dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran agar siswa dapat lebih cepat memahami materi yang disampaikan.

Pada penelitian ini masalah yang terdapat dalam SD Negeri 066667 Medan Denai kelas V ialah belum tersedia media pembelajaran gunung Meletus dan guru tidak menggunakan media nyata saat mengajar. Hal tersebut juga mengakibatkan menurunnya hasil belajar siswa. Dengan demikian, peneliti ingin mengatasi permasalahan diatas dengan mendesain sebuah media pembelajaran diorama gunung Meletus berbasis *Project Based Learning* (PJBL) khususnya untuk pembelajaran IPA materi gunung meletus. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dan juga untuk meningkatkan hasil belajar siswa terutama pembelajaran IPA dengan materi gunung meletus.

Penjelasan lebih lanjut, dapat dilihat melalui tabel kerangka konseptual berikut.

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual



2.7 Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian diatas, maka hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Tingkat kevalidan media diorama gunung Meletus berbasis *Project Based Learning* (PJBL) pada materi gunung meletus dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

- 2) Tingkat keefektifan media diorama gunung Meletus berbasis *Project Based Learning* (PJBL) pada materi gunung meletus dapat valid kegunaan sebagai media pembelajaran.
- 3) Tingkat kepraktisan media diorama gunung Meletus berbasis *Project Based Learning* (PJBL) pada materi gunung Meletus dapat praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti saat penelitian adalah dengan menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) untuk menguji suatu produk dan menguji kelayakan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan, yaitu analisis (*analysis*), merancang (*desain*), penerapan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Menurut Gay dalam (Okpatrioka, 2023) Penelitian Pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, bukan untuk menguji teori, Dalam bukunya Metode Penelitian dan Pendidikan, sugiono menyebutkan bahwa metode Penelitian dan Pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development (R & D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Nazalin dan Muhtadi dalam jurnal (Ismail & Alexandro, 2020) Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian Research and Development (R&D) mengikuti model ADDIE dengan tahapan analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penerapan (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka penelitian *Research and Development* merupakan metode penelitian yang sengaja dilakukan dengan maksud untuk memperbaiki suatu produk media atau bahan ajar agar siswa dapat menggunakan media pembelajaran yang baik untuk meningkatkan nilai hasil belajarnya.

3.2 Tahapan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 066667 Medan Denai yang beralamat Jl. Kiwi 3, Tegal Sari Mandala II, Kec. Medan Denai, Kota Medan. Waktu penelitian dilakukan pada semester genap pada bulan Februari – April 2024.

3.2.2 Sumber Data Penelitian

Dalam pengumpulan sumber data, peneliti melakukan pengumpulan sumber data dalam wujud data primer dan data sekunder.

3.2.2.1 Data Primer

Data primer ialah sumber data yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama atau tidak melalui perantara, baik individu maupun kelompok. Data primer secara khusus dilakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Penulis mengumpulkan data primer dengan menggunakan angket. Angket merupakan pengumpulan data untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan dari produk yang dikembangkan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini ialah angket kevalidan dan angket kepraktisan. Angket kevalidan dilakukan oleh 3

para ahli, yaitu ahli media, materi, dan bahasa. Sedangkan angket kepraktisan diberikan kepada guru dan siswa.

3.2.2.2 *Data Sekunder*

Data sekunder ialah sumber data yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara atau melalui catatan dari orang lain. Data sekunder ini berupa bukti atau catatan yang telah tersusun dalam data dokumenter. Penulis mendapatkan data ini dengan cara melakukan permohonan izin untuk meminjam bukti-bukti dari buku absen dan buku penilaian siswa setiap harinya.

3.2.3 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono dalam (Shofiyah, 2019) instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu wawancara dan angket yang berisi pernyataan untuk melihat kelayakan dan kepraktisan penggunaan produk yang dikembangkan.

3.2.3.1 *Wawancara*

Metode wawancara digunakan peneliti untuk pengumpulan data awal dengan tujuan untuk mencari informasi dan menemukan permasalahan digunakan untuk menentukan media yang akan dikembangkan.

Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu pedoman wawancara. Berikut merupakan pedoman wawancara.

Table 3.1 Pedoman Wawancara

No	Pertanyaan
1	Berapa jumlah siswa kelas V di SDN 066667 Medan Denai ?
2	Model pembelajaran apa yang saat ini diterapkan pada kelas V SDN 066667 Medan Denai?
3	Media apa yang digunakan guru pada saat pembelajaran berlangsung ?
4	Apakah kesulitan yang dialami guru dalam memanfaatkan media pada saat pembelajaran berlangsung ?
5	Adakah kesulitan yang dialami siswa dalam menggunakan media pada saat pembelajaran berlangsung ?
6.	Pada mata Pelajaran apa siswa mengalami kesulitan belajar ?

3.2.3.2 Angket Validasi

Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi Ahli Desain Media

No	Indikator	Aspek	Butir Penilaian
1	Media	Kesesuaian media	1,2
		Kemudahan penggunaan Media	4,5
		Kelengkapan media	6,7
2	Kualitas dan tampilan media	Tampilan media	8,9
		Bentuk media	10
Jumlah			10

(Na & Hipertensiva, n.d. 2020)

Instrumen validasi media digunakan untuk mengukur kelayakan dari desain media pembelajaran diorama gunung meletus berbasis *Project Based*

Learning (PJBL), serta untuk melihat masukan dan saran dari validator media dari media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Butir
Isi Materi	1. Kesesuaian isi dengan kompetensi dasar dan indicator	1,2,3
	2. Kelengkapan konsep dan kesesuaian materi	4,5
	3. Penyajian materi	6,7
Pembelajaran	1. Suasana pembelajaran	8,9
	2. Dampak penggunaan media diorama dalam pembelajaran	10
Jumlah		10

(Na & Hipertensiva, n.d. 2020)

Fungsi dari validasi ahli materi adalah untuk melihat kelayakan dari isi materi media pembelajaran yang telah disiapkan oleh peneliti, dan untuk mengukur apakah materi yang disampaikan dalam media pembelajaran diorama gunung meletus berbasis *Project Based Learning* (PJBL) valid atau tidaknya. Untuk itu perlunya dilakukan validasi ahli untuk mendapatkan saran atau masukan dari validator materi untuk dapat mengembangkan materi gunung meletus pada mata pelajaran IPA.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indicator	Butir Penilaian
1.	Komunikatif	Memudahkan pemahaman terhadap pesan atau informasi	1,2,3

No.	Aspek	Indikator	Butir Penilaian
		Kemudahan dalam bertinteraksi menggunakan media sebagai alat informasi	4,5
		Kemudahan siswa dalam mendapatkan informasi dari penggunaan media	6,7
Jumlah			7

(Na & Hipertensiva, n.d. 2020)

Instrumen validasi bahasa digunakan untuk mengukur bahas yang baku dan tidak baku dalam penggunaan kalimat media pembelajaran yang telah dikembangkan, dan menerima masukan serta saran dari validator bahasa untuk perkembangan kalimat yang efektif serta kesesuaian kalimat untuk siswa SD.

3.2.4 Instrumen Kepraktisan

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Guru.

No	Aspek	Indikator	Butir Penilaian
1	Media	Tampilan media diorama	1,2,3
		Penggunaan media pembelajaran Diorama	4,5
2	Materi	Penyajian materi	6,7
3	Manfaat	Kemudahan belajar	8,9
		Ketertarikan menggunakan media Diorama	10
		Peningkatan motivasi belajar	12,13
Jumlah			13

(Na & Hipertensiva, n.d. 2020)

Instrumen angket respon guru ini bertujuan untuk mengetahui Tingkat dari kepraktisan media pembelajaran diorama berbasis *Project Based Learning* (PJBL) pada materi gunung meletus. Untuk itu, peneliti butuh saran dan masukan dari guru untuk melihat kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan sebagai perbaikan untuk media pembelajaran yang lebih baik lagi.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	Butir Penilaian
1	Media	Tampilan media diorama	1,2,3,
		Penggunaan media pembelajaran Diorama	4,5
2	Materi	Penyajian materi	6,7
3	Pembelajaran	Suasana pembelajaran	8,9
		Respon siswa	10,11,12,13,15
Jumlah			15

(Na & Hipertensiva, n.d. 2020)

Instrumen angket respon siswa ini bertujuan untuk melihat kepraktisan media diorama berbasis *Project Based Learning* (PJBL) pada materi gunung meletus yang dikembangkan.

3.2.5 Analisis Data Penelitian

Pada pengembangan Media pembelajaran diorama berbasis *Project Based Learning* (PJBL), validasi ditujukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dibawah ini :

1. Melakukan rekapitulasi data hasil penelitian dengan menggunakan skala likert dengan pemberian skor sebagai berikut :

Tabel 3.7 Pedoman Pemberian Skor

Kriteria	Klasifikasi
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

2. Uji Kevalidan

Data kevalidan diperoleh dari ahli media dan ahli materi dan ahli pembelajaran. Untuk memperoleh hasil akhir data kevalidan yaitu sebagai berikut.

- a. Menghitung skor maksimal yang didapatkan dari hasil validasi ahli.
- b. Selanjutnya menghitung persentase hasil validasi berdasarkan angket yang diperoleh dari validator.

$$\text{Validitas ahli (V-ah)} = \frac{I_{Se}}{T_{Sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Presentase validitas

TSe = Total skor empiris (jumlah skor penilaian oleh validator)

TSh = Total skor harapan (jumlah skor maksimal).

Tabel 3.8 Kriteria Kevalidan Revisi Media

Pencapaian Nilai(skor)	Katategori validitas	Keterangan
81.00 - 100.00	Sangat valid	Sangat Baik untukdigunakan
61.00 - 80.00	Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil
41.00 - 60.00	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi Benar
21.00 - 40.00	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
00.0 - 20.00	Tidak valid	Tidak boleh digunakan

3. Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan dibagi menjadi dua yaitu data kepraktisan uji coba draf awal produk (kelompok terbatas) dan uji coba produk utama (lapangan). Untuk uji coba lapangan diperoleh dari dua pengguna, yaitu guru dan siswa. Dua data tersebut akan dijumlahkan dan dibagi untuk diketahui hasilnya dengan kata lain dihitung rata-ratanya. Adapun data yang diperoleh dari angket kepraktisan, baik ujicoba terbatas dan lapangan akan dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif dengan kriteria.

$$Validitasahli(V-ah) = \frac{T_{Se}}{T_{Sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

TSe: Total skor empiric yang dicapai

TSh: Total skor Maksimal

Tabel 3.9 kriteria Kepraktisan dan Revisi Media

Presentase Skor Kuantitatif	Skor Kualitatif	Keterangan
81% -100%	Sangat Praktis	Tidak perlu revisi
61% -80%	Praktis	Revisi kecil
41% -60%	Cukup Praktis	Revisi sedang
21% -40%	Tidak Praktis	Revisi besar
0% -20%	Sangat Tidak Praktis	Tidak dapat digunakan

Jika presentase kepraktisan produk telah mencapai 81-100%, maka produk dinyatakan memenuhi syarat.

3.3 Rancangan Produk

3.3.1 Pengujian Internal

Dalam penelitian ini sebuah desain media pembelajaran memerlukan kegiatan uji coba secara bertahap dan berkesinambungan. Pada tahap pengembangan ini, dilakukan uji internal atau uji kelayakan produk. Uji internal yang dilakukan pada produk terdiri dari uji ahli media, uji ahli materi, dan uji ahli bahasa. Produk yang telah diberi nama *prototype I*, kemudian dilakukan uji kelayakan produk dengan pedoman pada instrumen uji yang telah dibuat. Uji kelayakan produk ini meliputi :

- a) Menyusun instrumen uji keefektifan produk berdasarkan indikator penilaian yang telah ditentukan.
- b) Melaksanakan uji keefektifan produk yang dilakukan oleh ahli media, materi, dan bahasa.
- c) Melakukan analisis terhadap uji keefektifan produk dan melakukan perbaikan.
- d) Mengkonsultasikan hasil yang telah diperbaiki kepada ahli media, materi, dan bahasa.
- e) Dalam melakukan uji keefektifan produk peneliti, uji ahli materi dilakukan oleh salah satu guru kelas V SD Negeri 066667 Medan Denai. Kemudian, uji ahli media dilakukan oleh seorang dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang berlatar belakang mengampu mata kuliah media pembelajaran. Sedangkan untuk ahli bahasa dilakukan oleh seorang dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang berlatar belakang Pendidikan Bahasa Indonesia.

Setelah dilakukan uji internal produk, maka *prototype* I akan mendapat saran-saran perbaikan dari para ahli. Selanjutnya produk hasil perbaikan konsultasi disebut *prototype* II.

3.3.2 Pengujian Eksternal

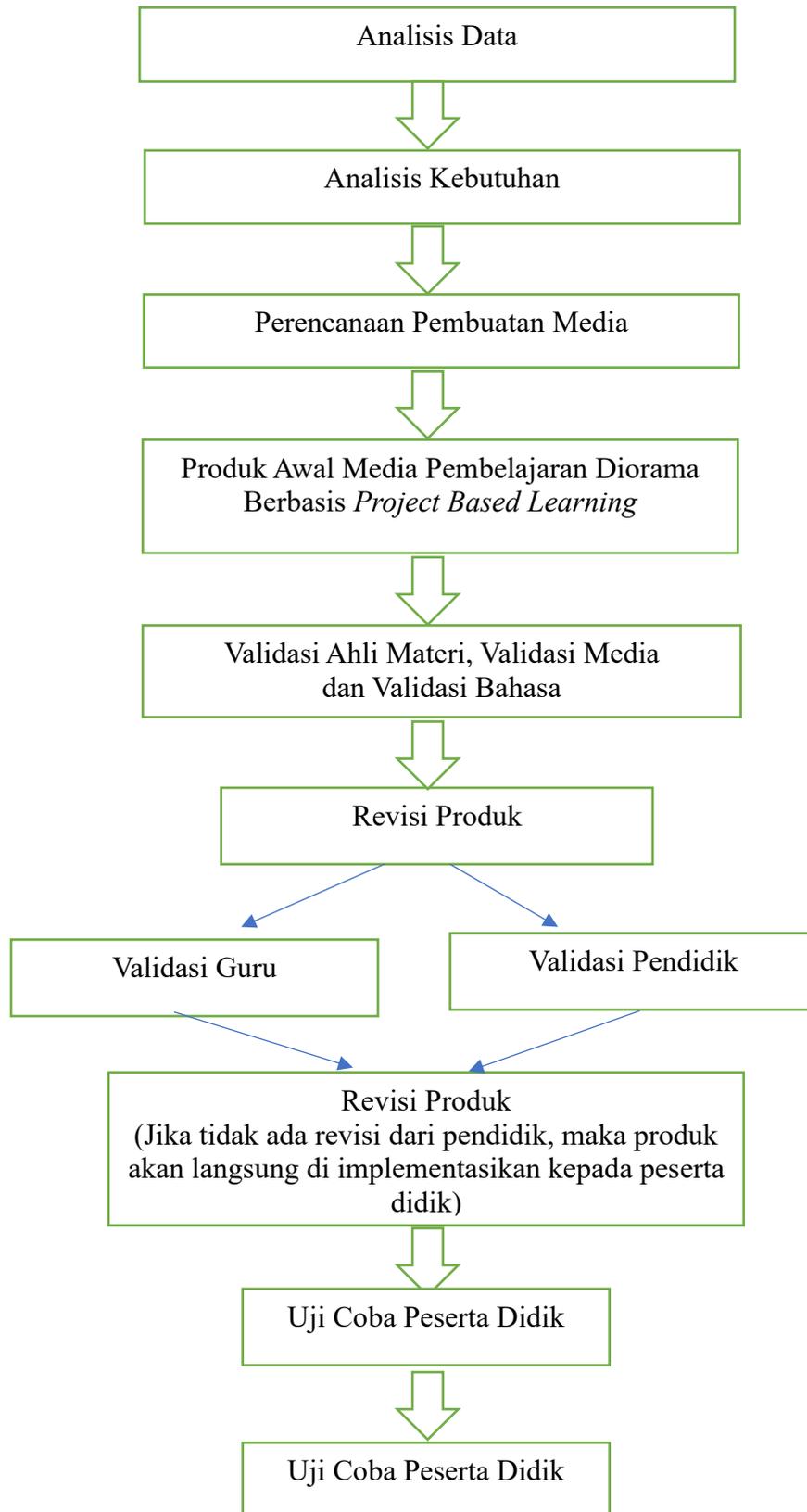
Setelah dilakukan uji internal atau kelayakan produk dan diperoleh hasil berupa *prototype* II, langkah selanjutnya dilakukan uji eksternal yang diberikan kepada siswa dan guru untuk digunakan sebagai sumber sekaligus media pembelajaran. Uji eksternal merupakan uji coba kemanfaatan / kepraktisan

produk oleh pengguna meliputi kemenarikan, kemudahan dalam memperoleh produk, serta kemudahan dalam membantu siswa dalam belajar. Uji coba ini digunakan juga untuk data di lapangan guna memperbaiki produk selanjutnya. Dari uji eksternal ini juga akan diperoleh saran-saran terhadap produk yang telah dibuat dan akan menjadi perbaikan produk selanjutnya.

3.4 Tahapan Pengembangan

3.4.1 Pembuatan Produk

Model pengembangan media pembelajaran diorama berbasis *Project Based Learning* (PJBL) yang digunakan adalah model ADDIE dan peneliti mengubah model ini sesuai dengan kebutuhan. Adapun langkah pengembangan ini yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.10 Prosedur Pengembangan

Untuk memperjelas langkah-langkah penelitian diatas, peneliti akan memperjelasnya dibawah ini :

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis dengan menggunakan beberapa aspek yaitu :

a) Analisis Kebutuhan

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui masalah dasar yang ada pada kelas V SD Negeri 066667 Medan Denai. Analisis ini dilakukan untuk memperoleh permasalahan yang benar-benar ada, harapan dan Solusi permasalahan dasar yang terjadi di dalam proses pembelajaran yang sedang dikembangkan.

b) Analisis Materi

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui bentuk materi pembelajaran di dalam satuan pendidikan tersebut. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran diorama berbasis *Project Based Learning* (PJBL) yang dikembangkan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran yang sudah dibuat.

c) Analisis Peserta Didik

Analisis ini dilakukan untuk melihat sikap peserta didik terhadap pembelajaran IPA khususnya materi gunung meletus. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

2. Tahap Desain

Tahapan desain memiliki beberapa perencanaan pengembangan, yaitu:

- a. Penyusunan media pembelajaran dalam pembelajaran kontekstual dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan mater pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, prinsip dan prosedur, alokasi waktu pembelajaran, indikator dan instrumen penilaian siswa.
- b. Merancang skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran
- c. Pemilihan kompetensi media ajar
- d. Perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan kepada kompetensi pembelajaran
- e. Merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan

Ada tujuan penting yang perlu dicapai dalam melakukan Langkah pengembangan yaitu :

- a. Memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan
- b. Memilih bahan ajar yang baik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- c.

4. Tahap Implementasi

Tahapan ini dilakukan pada kelas V SD Negeri 066667 Medan Denai sebagai uji coba lapangan. Selanjutnya dilakukan validasi untuk mengetahui hasil respon siswa. Selama uji coba berlangsung, peneliti membuat catatan tentang kekurangan dan hambatan yang masih terjadi pada saat produk diimplementasikan. Selain itu, siswa akan diberi angket respon mengenai penggunaan media pembelajaran diorama berbasis *Project Based Learning* (PJBL). Apabila diperlukan revisi berdasarkan kendala, masukan dan saran dari guru dan siswa.

5. Tahap Evaluasi

Tahapan ini merupakan tahapan menganalisis media pada tahap pengimplementasian yang masih terdapat kekurangan atau tidak.

3.4.2 Pengujian Lapangan

Produk dalam pengembangan berupa media pembelajaran diorama berbasis *Project Based Learning* (PJBL) pada mata pelajaran IPA materi gunung meletus. Setelah itu dimintakan validasi kepada ahli yang ditunjuk untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran diorama berbasis *Project Based Learning* (PJBL). Pengujian lapangan bertujuan untuk membuat media pembelajaran lebih sempurna dari media awalnya. Kecocokan media pembelajaran ingin diujikan sesuai atau tidaknya dengan karakteristik siswa dilapangan. Pengujian lapangan dilakukan satu kali, yaitu pengujian lapangan secara besar. Pengujian lapangan secara besar ini dilakukan dengan melakukan

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 066667 Medan Denai yang beralamat Jl. Kiwi 3, Tegal Sari Mandala II, Kec. Medan Denai, Kota Medan. Penelitian untuk menguji pengembangan media ajar ini akan lakukan terhadap kelas V SD Negeri 066667 semester II dengan tahun ajar 2023/2024. Adapun penelitian pengembangan media ajar berbasis diorama ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap desain (*design*), (3) tahap pengembangan (*developmet*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*).

Dalam proses pengembangan untuk mendapatkan media pembelajaran yang valid dan praktis maka dilakukan kegiatan seperti validasi, revisi, uji coba ke kelompok kecil menggunakan media pembelajaran yang telah disusun. Hasil penelitian yang diperoleh dari keempat tahapan pengembangan ini yakni ;

4.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan di SD Negeri 066667 Medan Denai di kelas V Medan Marelan. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis yang mencakup analisis kebutuhan peserta didik dan analisis karakteristik siswa.

4.1.1.1 Analisis Kebutuhan Awal

Ketika membuat media tentu berharap media yang dibuat akan digunakan atau dimanfaatkan oleh siswa. Salah satu caranya agar media dapat digunakan dengan baik yaitu dengan melihat tuntunan kebutuhan yang ada dikelas. Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk melihat sejauh mana proses pembelajaran di SD Negeri 066667 di kelas V Medan Denai. Pada tahap ini peneliti melakukan diskusi dengan guru mengenai hal tersebut. Hasil dari diskusi ditemukan permasalahan mengenai bahan ajar pada mata pelajaran IPA yang merupakan mata pelajaran sulit bagi anggapan para siswa. Siswa memiliki minat belajar IPA yang kecil dibandingkan dengan pelajaran yang lain dikarenakan bosan dengan metode pembelajaran yang diterapkan guru sekolah dengan model ceramah dan kelompok saja. Selain itu, media pembelajaran yang monoton memberikan kejenuhan pada otak anak dalam memahami dan menyerap materi yang diberikan guru. Pada pembelajaran biasanya guru menggunakan buku siswa dan buku guru yang berisi materi yang pelajari. Hasil dari diskusi oleh guru maka, menyepakati untuk menggunakan media ajar berbasis diorama sebagai alternatif pemecahan masalah pada proses pembelajaran mata pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 066667 Medan Denai.

Berdasarkan hal yang ditemukan dilapangan, perlu dikembangkan media ajar berupa media ajar berbasis diorama yang dapat memfasilitasi siswa untuk lebih aktif dalam penguasaan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan media ajar berbasis diorama untuk siswa kelas V di SD Negeri 066667 Medan Denai.

4.1.1.2 Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa merupakan tahap yang digunakan peneliti untuk mengetahui karakteristik siswa yang menjadi dasar peneliti untuk menyusun media yang akan dikembangkan. Media yang sesuai dengan karakteristik siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

Siswa kelas V Sekolah Dasar merupakan siswa yang masih berusia 11-12 tahun, hal ini menunjukkan bahwa siswa masih membutuhkan suasana pembelajaran yang asyik dan menarik. Siswa pada tahap ini menyukai pembelajaran dengan bermain sehingga tidak monoton dan membosankan. Dengan demikian, guru perlu memberikan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran dan perlu diperhatikan apakah siswa dapat melihat media seperti kejadian yang sebenarnya. Media seharusnya dibuat dengan kemampuan berpikir mereka yang belum bisa berpikir secara abstrak. Adanya media ajar ini diharapkan dapat membantu siswa untuk paham dalam pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Terutama media diorama ini adalah miniature atas kejadian nyata yang terjadi dan ditampilkan secara menarik.

4.1.1.3 Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum yang dimaksud adalah peneliti menganalisis kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti mendapati bahwa kurikulum yang digunakan di SD Negeri 066667 adalah kurikulum 2013.

4.1.2 Tahap Desain (*Design*)

4.1.2.1 Merancang Media Diorama

Tahap kedua dari model pengembangan ADDIE adalah tahap design atau desain. Pada tahap ini peneliti mulai mendesain atau menyusun media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu berupa media diorama. Dalam penelitian ini menggunakan desain produk yang memuat informasi mengenai terjadinya Gunung Anak Krakatau Meletus (Gunung Danau Toba).

Gambar	Keterangan
	<p>Awal membuat gunung terlebih dahulu. Bahan yang diperlukan, yaitu; kawat yang dibentuk seperti gunung, kemudian disemen agar lebih kuat dan rapi.</p>
	<p>Pada bagian ini dari aquarium lalu gunung yang sudah jadi dimasukan kedalam aquarium dengan ukuran aquarium (25 x 50).</p>

Gambar	Keterangan
	<p>Pada bagian Pada bagian bentuk aliran yang berwarna merah itu sebagai penggambaran dari lava.</p>
	<p>Dari semua keseluruhan dari media diorama ini dapat dilihat penggambaran gunung anak Krakatau Meletus.</p>
	
	

Gambar 4.1 Desain media ajar diorama

4.1.2.2 Menyusun Instrumen

Penilaian Media Instrumen dibuat untuk mengetahui dan mengevaluasi secara sistematis produk media yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan, adapun instrument yang divalidasi yaitu; (a) instrumen ahli materi, (b) instrumen ahli desain media, (c) instrumen ahli Bahasa. Untuk instrument kepraktisan yaitu; (a) angket respon guru dan (b) angket respon siswa.

4.1.2.3 Menyusun Silabus dan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Penyusunan silabus dan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) bertujuan untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran di kelas yang diintegrasikan dengan pengimplikasian media pembelajaran. Adapun RPP yang telah disusun terlampir.

4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan (*development*) ini bertujuan untuk menghasilkan produk akhir media pembelajaran yang baik. Media pembelajaran diorama yang telah direvisi berdasarkan saran dari validator. Ada beberapa Langkah yang perlu dilakukan yaitu validasi oleh validator untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari media pembelajaran diorama kegiatan pada tahap ini adalah sebagai berikut.

4.1.3.1 Validasi Produk

Dalam melakukan validasi media pembelajaran dibagi menjadi, validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setelah dilakukan proses

validasi oleh validator pada bulan April, maka tujuan dari validasi ini adalah untuk mendapatkan sebuah kevalidan media serta mendapatkan saran dari validator. Peneliti melaksanakan revisi produk pada beberapa bagian media pembelajaran diorama sesuai dengan saran dari validator. Selain media pembelajaran diorama, angket respon peserta didik juga divalidasi. Adapun data validator yang memvalidasi media ini sebagai berikut:

Table 4.1 Nama Validator

No	Nama	Jabatan
1.	Yani Atika Rahma, S.Pd	Guru Kelas VI SD Negeri 066667
2.	Dr. Muhammad Arifin., M.Pd	Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar UMSU
3.	Dr. Mhd Isman M. Hum	Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar UMSU

Selain memberikan nilai hasil validasi, validator memberikan saran yang dijadikan bahan dalam melakukan revisi produk supaya menjadi lebih baik. Berikut ini hasil perolehan validasi dan saran revisi yang dilaksanakan oleh validator terhadap media pembelajaran diorama.

4.1.3.2 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Validasi materi dilakukan oleh Bapak Yani Atika Rahma, S.Pd sebagai guru kelas VI SD Negeri 066667 sebagai validator ahli materi. Pada tahap awal validasi diperoleh hasil penilaian validasi ahli materi dengan kategori sangat valid. Berikut hasil validasi materi media pembelajaran diorama pada tabel berikut:

Table 4.2 Hasil Perolehan Validasi Ahli Materi

Aspek	Indicator	Skor
Kesesuaian materi	Kesesuaian media ajar diorama gunung Meletus dengan Kurikulum 2013	4
	Kesesuaian media ajar diorama gunung Meletus dengan SK dan KD	4
	Kesesuaian media ajar diorama gunung Meletus dengan indicator dan pembelajaran	5
Isi materi	Kelengkapan konsep sesuai dengan materi Peristiwa Alam	5
	Materi dalam media diorama gunung Meletus mencakup tentang peristiwa alam	4
	Media diorama gunung Meletus disajikan sesuai dengan materi yang dibahas	4
	Kejelasan materi yang disajikan didalam media diorama gunung Meletus	5
Pembelajaran	Media diorama gunung Meletus dapat merangsang aktif siswa dalam pembelajaran	5
	Media diorama gunung Meletus memudahkan guru untuk menyampaikan materi peristiwa alam	4

Aspek	Indicator	Skor
Pembelajaran	Media diorama gunung Meletus memberikan dampak kemudahan siswa dalam memahami materi yang diberikan	5
Jumlah Skor		45
Nilai Presentase Validasi		90,00%
Kategori		Sangat Valid

4.1.3.3 Validasi Ahli Desain Media

Validasi media dilakukan oleh Bapak Dr. Muhammad Arifin., M.Pd sebagai dosen Pendidikan guru sekolah dasar sebagai validator ahli desain media. Pada tahap awal validasi diperoleh hasil penilaian validasi ahli media dengan kategori sangat valid. Berikut hasil validasi media pembelajaran diorama pada table berikut

Table 4.3 Hasil Perolehan Validasi Ahli Desain Media

Indicator	Aspek Penilaian	Skor
Media	Media diorama sesuai untuk belajar siswa secara berkelompok atau individu	5
	Media diorama gunung Meletus sesuai digunakan pada kelas 5 SD	4
	Media diorama gunung Meletus sesuai digunakan sebagai perangkat pembelajaran	5

Indicator	Aspek Penilaian	Skor
	Media diorama gunung Meletus mudah digunakan sebagai perangkat pembelajaran	5
	Media diorama gunung Meletus dapat mengatasi keterbatasan ruang waktu	5
	Kelengkapan media diorama gunung Meletus dalam menyajikan untuk menjelaskan materi	5
	Media diorama gunung Meletus dapat menyajikan teori dan praktik secara terpadu	4
Tampilan media	Tampilan media diorama gunung Meletus sudah menarik perhatian siswa	5
	Tampilan visual media dengan kenyataan yang ada di gunung Meletus	5
	Bentuk media diorama gunung Meletus yang menarik memberikan pengalaman baru bagi siswa	5
Jumlah		48
Nilai Presentase Validasi		96,00%
Kategori		Sangat Valid

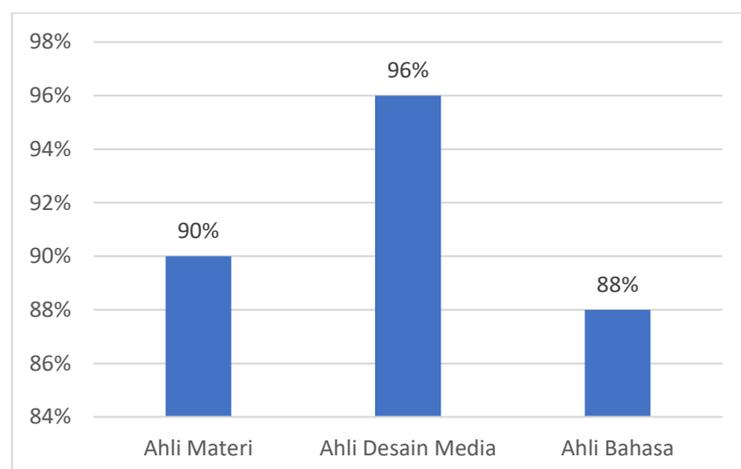
4.1.3.4 Validasi Ahli Bahasa

Validasi media dilakukan oleh Bapak Dr. Mhd Isman M. Hum sebagai dosen Pendidikan guru sekolah dasar sebagai validator ahli bahasa. Pada tahap awal validasi diperoleh hasil penilaian validasi ahli bahasa dengan kategori sangat valid. Berikut hasil validasi media pembelajaran diorama pada table berikut

Table 4.4 Hasil Perolehan Validasi Ahli Bahasa

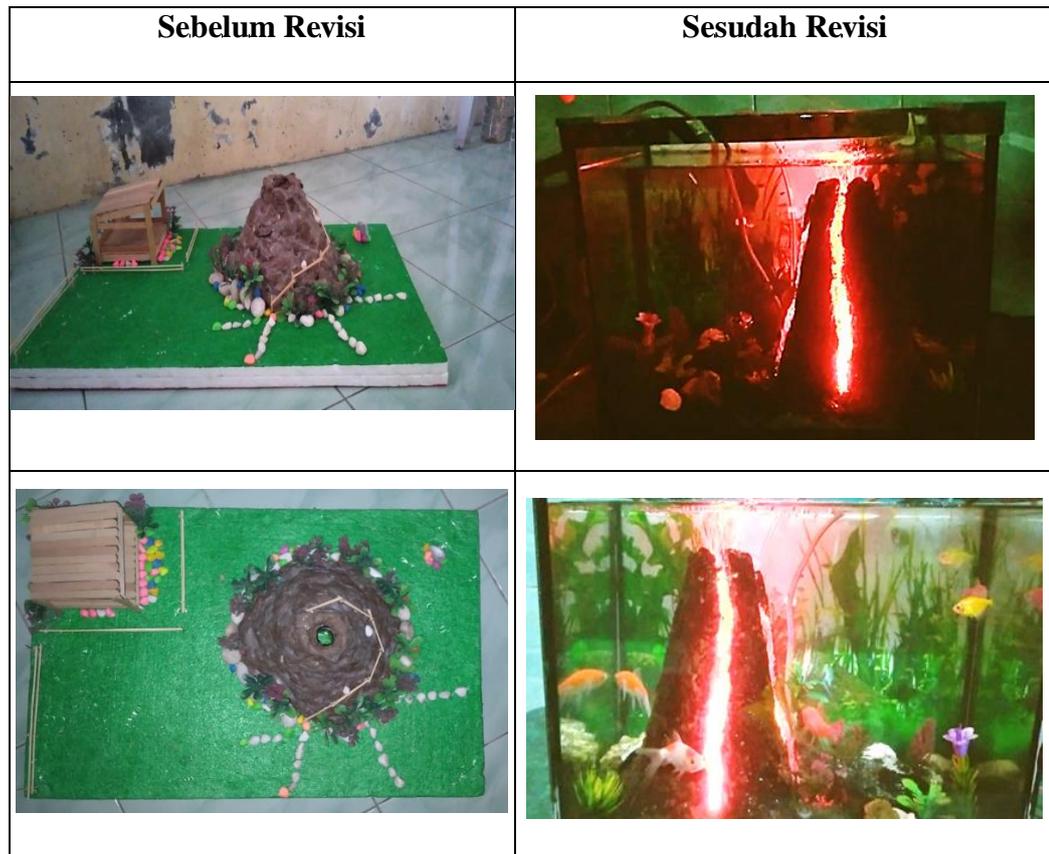
Aspek	Indicator	Skor
Komunikatif	Media diorama gunung Meletus bisa digunakan sebagai penyampaian informasi yang baik	5
	Media diorama gunung Meletus bisa menggunakan Bahasa yang mudah dipahami oleh siswa	4
	Penggunaan dalam petunjuk di dalam media diorama gunung Meletus	4
	Kemudahan dalam penggunaan media diorama gunung Meletus sebagai alat penyampaian materi peristiwa alam	5
	Bahasa yang digunakan pada media diorama gunung Meletus dapat dipahami oleh siswa	4

Aspek	Indicator	Skor
	Penggunaan simbol-simbol sebagai pendukung dalam media diorama gunung Meletus agar mudah dipahami oleh siswa	5
	Media diorama gunung Meletus tidak membuat melakukan kegiatan verbal secara berlebihan	4
Jumlah		31
Hasil Presentase Validasi		88,00%
Kategori		Sangat Valid



Gambar 4.2 Hasil Rekap Validasi

Dari gambar 4.2 menunjukkan bahwa presentase kelayakan ditinjau dari aspek validasi ahli materi memperoleh rata-rata 90% dikategorikan sangat valid untuk digunakan. Validasi ahli desain media memperoleh rata-rata 96% dikategorikan sangat valid untuk digunakan. Validasi ahli bahasa memperoleh rata-rata 88% dikategorikan sangat layak untuk digunakan.



Gambar 4.3 Media Diorama Setelah Revisi

4.1.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan implementasi ini pengembangan media ajar berbasis diorama dilakukan pada hari Selasa 28 April 2024. Pelaksanaan ini dimulai pada pertemuan pertama dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) yaitu dari pukul 09.00-11.00 WIB. Materi yang dibahas adalah perubahan cuaca dengan menggunakan media ajar berbasis diorama. Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan tahapan dari RPP yang telah disusun sebelumnya.



Gambar 4.4 Kegiatan Uji Coba di Kelas

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah melakukan implementasi media. Implementasi dalam hal ini dimaksudkan untuk menguji kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Beberapa tahap implemetasi produk yaitu sebagai berikut. 1) Uji coba produk meliputi uji coba kepraktisan pendidik dengan mengambil 1 responden guru kelas. 2) Uji coba kepraktisan siswa dengan jumlah responden sebanyak 20 siswa yang diambil dari kelas V SD Negeri 066667. Adapun hasil dari instrument uji coba kepraktisan sebagai berikut :

4.1.4.1 Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru.

Uji coba kepraktisan media pembelajaran ini dilakukan oleh 1 guru, yaitu wali kelas V. Hasil uji coba kepraktisan pendidik terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrument berupa angket, sebagai berikut :

Tabel 4.5 Hasil Kepraktisan Guru

Validator	Total Skor	Skor maksimal	Presntase	Kreteria
Irgi Anggi Vahlevi, S.Pd., M.Pd	51	52	98%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil respon guru diatas yang sudah diberikan persentase nilai 98% kategori sangat. Dengan demikian kepraktisan pada pengembangan media berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respons guru untuk diterapkan sebagai media dalam proses belajar mengajar dikelas V SD Negeri 066667. Hasil dari angket respon guru dapat dilihat pada lampiran halaman 81-83.

4.1.4.2 Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa

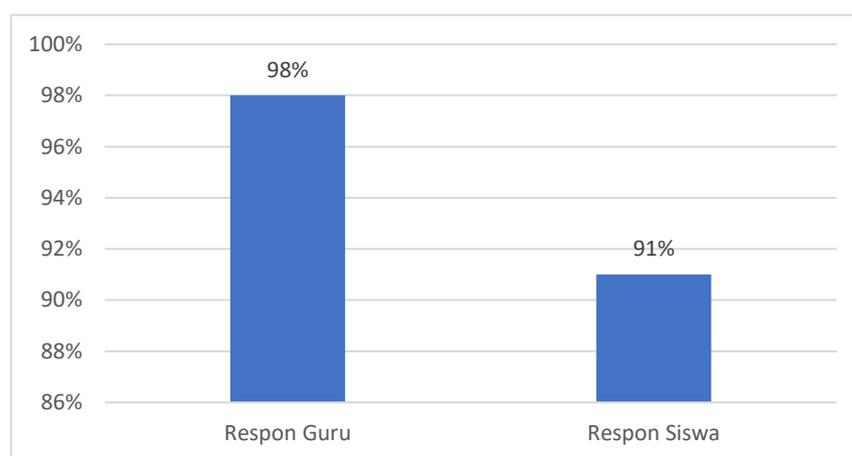
Pada tahap uji coba produk dilakukan dengan uji coba dengan jumlah responden 20 siswa, pemakaian dilakukan dikelas V SD Negeri 066667. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media yang akan dikembangkan sebagai media ajar yang menarik. Uji coba dilakukan sesuai dengan materi pembelajaran peserta didik yang telah ditetapkan di RPP, lalu materi tersebut dipaparkan dengan bantuan media ajar diorama, dengan alokasi waktu 2 x 35 menit.

Uji coba dilakukan pada kelompok kecil yaitu sejumlah 5 siswa. Uji coba ini dilakukan dengan memberikan media ajar IPA berbasis diorama kepada siswa untuk dilihat dan dipelajari, kemudian siswa diberi angket untuk menilai kemenarikan media ajar tersebut. Hasil dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.6 Hasil Kepraktisan Siswa

Validator	Total skor	Skor Maks	Presntase	Kreteria
Siswa kelas V	1075	1200	89%	Sangat Praktis

Dengan demikian kelayakan ditinjau dari aspek respon guru memperoleh rata-rata 98% dikategorikan sangat praktis untuk digunakan. Respon siswa terhadap media rata-rata 89% dikategorikan sangat menarik dan sangat praktis untuk digunakan. hasil dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 4.5 Hasil Rekap Kepraktisan

Dari gambar 4.5 menunjukkan bahwa presentase kepraktisan ditinjau dari aspek Respon Guru memperoleh rata-rata 96% dikategorikan sangat praktis dan Respon Siswa dikategorikan sangat praktis.

4.1.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini merupakan tahap yang terakhir dari model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini peneliti memberikan lembar angket respon kepada seluruh peserta didik sebagai alat untuk mengetahui respon dan motivasi peserta didik terhadap penggunaan media diorama gunung Meletus berbasis *project based learning* (PJBL) serta untuk melihat kepraktisan media diorama gunung Meletus dalam proses pembelajaran. Berikut adalah lembar pernyataan angket

respon peserta didik dan rekapitulasi hasil penilaian respon peserta didik terhadap media diorama berbasis *project based learning* (PJBL).

Table 4.7 Hasil Rekapitulasi Penilaian Respon Peserta Didik

No	Siswa	Penilaian															Nilai	Persen
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	AUMS	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	53	88%
2	ASL	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	56	93%
3	DS	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	57	95%
4	GGs	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	53	88%
5	GL	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	53	88%
6	HAPS	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	54	90%
7	ISM	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	56	93%
8	IHT	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	56	93%
9	JVGH	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	53	88%
10	JCZ	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	53	88%
11	LRS	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	53	88%
12	MJS	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	54	90%
13	MR	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	53	88%
14	RH	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	53	88%
15	RAH	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	52	86%
16	SNN	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	51	85%
17	VS	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	55	91%

18	WPS	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	53	88%
19	YAM	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	55	91%
20	ZA	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	52	86%

$$V_{\square} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V_{\square} = \frac{1075}{1200} \times 100$$

$$V = 89\%$$

Berdasarkan tabel 4.7 hasil penilaian respon peserta didik terhadap media diorama gunung Meletus berbasis *project based learning* (PJBL) diperoleh total skor 1075, skor yang telah diperoleh selanjutnya di hitung dengan rumus dan di peroleh hasil kelayakan media pembelajaran diorama gunung Meletus sebesar 89% dengan kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media diorama gunung Meletus berbasis model *project based learning* (PJBL) pada materi gunung meletus dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

4.2 Pembahasan

Hasil penelitian yang dilakukan selanjutnya digunakan untuk melihat sejauh mana media pembelajaran diorama yang telah dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan. Model pengembangan yang dipilih oleh peneliti yaitu model (ADDIE), diawali dengan tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

4.2.1 Kevalidan Media Pembelajaran Diorama

Media pembelajaran diorama yang telah dikembangkan dikatakan valid apabila hasil analisis sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Kevalidan digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang telah dikembangkan dan digunakan sudah layak dan sudah sesuai dalam pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan dalam proses analisis data kevalidan yakni melakukan rekapitulasi hasil penilaian yang dilakukan oleh validator dengan skala penilaian 1-5. Selanjutnya, setelah dilakukan skala validasi maka skor dapat dipresentasikan untuk mengetahui Tingkat kevalidan media pembelajaran diorama.

Berdasarkan hasil penelitian maka media pembelajaran diorama yang dikembangkan telah memenuhi prentase kategori valid. Hal ini dikarenakan aspek dari media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan nilai rata-rata 91,33% mendapatkan kriteria validasi sangat valid berdasarkan Tingkat validasi kevalidan.

Karena seluruh aspek penilaian dari media pembelajaran diorama berada pada kriteria valid, maka pembelajaran diorama dapat digunakan pada pengembangan selanjutnya dan dapat diuji kepraktisannya. Berdasarkan saran yang diberikan oleh validator pada aspek yang telah divalidasi, perlu dilakukan revisi yang sesuai dengan masukan yang diberikan agar media pembelajaran yang dikembangkan menjadi jauh lebih baik sehingga mendekati kata kesempurnaan.

Tabel 4.8 Pembahasan Hasil Penelitian Validator

Aspek Penilaian	Hasil Penilaian	Tingkat Validasi
Materi	90,00%	Sangat Valid
Media	96,00%	Sangat Valid
Bahasa	88,00%	Sangat Valid
Rata – rata	91,33%	Sangat Valid

4.2.2 Kepraktisan Media Pembelajaran Diorama

Tingkat kepraktisan media pembelajaran diorama Berbasis *project based learning* (PJBL) dilakukan menggunakan angket respon guru dan angket respon peserta didik dengan cara diuji coba di sekolah SD Negeri 066667 Medan Denai khususnya kepada siswa kelas V. Pernyataan yang terdapat di dalam angket terdiri atas dua bentuk yakni pernyataan positif dan pernyataan negatif. Kriteria kepraktisan terpenuhi jika 50% siswa memberikan respon positif terhadap sejumlah aspek pernyataan. Angket respon guru dan siswa

menggunakan skala likert dengan empat pilihan yakni SS (sangat setuju) = 4, S (setuju) = 3, TS (tidak setuju) = 2, STS (sangat tidak setuju) = 1. Untuk pernyataan dapat dikatakan mendapat respon positif apabila guru dan siswa memilih pilihan 4 dan 3, dan apabila pernyataan dapat dikatakan mendapat respon negatif apabila siswa memilih pilihan 1 dan 2.

Table 4.9 Hasil Respon Guru.

No	Guru Kelas	Pernyataan	Total Skor	Rentang Skor
1.	Irgi Anggi Vahlevi Silaen, S.Pd., M.Pd	1-13	45	Sangat Baik
Total Skor Keseluruhan			50	

Dengan demikian, berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media diorama layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dilihat dari tingkat kevalidan yang diberikan oleh para ahli. Begitu juga dengan nilai keparaktisan yang mendapatkan kategori sangat praktis yang diberikan oleh guru dan siswa. Media diorama pun membuat siswa tertarik dan antusias dengan media diorama yang ditampilkan. Para siswa diperlihatkan hal baru dalam proses pembelajarannya, siswa terlihat penasaran dengan media yang ditampilkan. Media diorama membuat siswa fokus untuk memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi. Hal ini mempengaruhi situasi dalam proses pembelajaran yang biasa hanya berupa membaca buku dan mengerjakan soal saja.

4.3 Penelitian Terdahulu

Menurut Aris & Afina, 2022 dalam (Fitriani et al., 2023) bahwa media diorama memiliki berbagai macam keunggulan yaitu; dapat dibuat dari bahan yang murah dan mudah didapat, dapat dipakai berulang-ulang, dapat melukiskan bentuk dari keadaan sebenarnya, dan dapat memperlihatkan bagian dalam sesuatu yang dalam keadaan sebenarnya sulit dilihat.

Menurut (Putra & Suniasih, 2021) Media diorama adalah gambaran yang berbentuk tiga dimensi dalam ukuran kecil yang menunjukkan gambaran fenomena sederhana.

Menurut Matondang, R, 2021 dalam (Nida'ul Ummah, 2022) media diorama merupakan sebuah diorama atau miniatur dengan keindahan sebuah dimensi kecil

untuk melukiskan pemandangan atau kejadian yang asli. Diorama biasanya mengilustrasikan bentuk, sosok dan objek melalui wujud tiruan dari aslinya dilengkapi menggunakan audio yang menjadikan diorama tersebut nampak nyata, sehingga diorama tersebut mampu menambah semangat belajar dalam memahami tentang materi yang disampaikan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, maka media diorama adalah dapat membuat siswa tertarik dan antusias dengan media diorama yang ditampilkan. Media diorama mengilustrasikan bentuk nyata dari suatu materi yang disampaikan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media ajar berbasis diorama pada pembelajaran IPA diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media diorama yang dikembangkan sesuai dengan model (ADDIE) yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model ADDIE digunakan karena langkah-langkahnya yang sistematis. Pada tahap analisis peneliti menganalisis dua hal yaitu kebutuhan dan karakteristik siswa. Untuk tahap desain peneliti mendesain media diorama dari bahan yang digunakan hingga tampilan diorama itu sendiri. Tahap pengembangan yang meliputi validasi ahli, yaitu; ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, dapat diketahui hasil validasi. Hasil penelitian pengembangan ini, media diorama ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Hingga selanjutnya media masuk ketahap implementasi atau tahap uji coba dengan uji coba kepraktisan yang akan diberikan oleh guru dan siswa.
2. Kevalidan media berbasis diorama didapatkan dari hasil validasi yang dilakukan pada tahap pengembangan (*development*). Validasi dilakukan oleh validator materi, validator desain media, dan validator bahasa. Validator menyatakan media layak diuji cobakan tanpa revisi. Hal ini menunjukkan bahwa diorama layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kevalidan media diorama ini dilihat dari hasil validator ahli. Hasil validasi ahli materi diperoleh nilai rata-rata sebesar 90% kategori “sangat valid” hasil validasi ahli desain media diorama diperoleh nilai rata-rata sebesar 96% kategori “sangat valid” dan hasil validasi ahli bahasas diperoleh nilai rata-rata sebesar 88% kategori “sangat valid” sehingga media diorama layak digunakan.

3. Kepraktisan media diketahui melalui uji coba yang dilakukan pada tahap implementasi (*implementation*). Kepraktisan didapatkan dari angket respon guru dan peserta didik. Hasil penilaian guru wali kelas terhadap media diorama memperoleh jumlah skor 98% berarti masuk kedalam kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil penilaian uji coba media diorama oleh peserta didik memperoleh jumlah skor keseluruhan 20 siswa dengan presntasi 89% dengan kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 066667 Medan Denai.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Media ajar berbasis ini dapat dikembangkan lagi untuk materi pada pembelajaran IPA lainnya namun perlu dilakukan analisis kurikulum serta karakteristik terlebih dahulu.
2. Media ajar berbasis diorama hasil pengembangan diharapkan dapat digunakan untuk pembelajaran IPA, sehingga akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disajikan.
3. Proses pembelajaran seperti metode ceramah dioptimalkan dengan media ajar berbasis diorama yang bisa membantu kegiatan proses belajar mengajar berlangsung.
4. Perlunya penambahan media ajar yang lebih beragam. Perlunya dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media ajar berbasis diorama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tematik di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Aris, I. E., & Afina, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif Ipa Materi Siklus Air Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Kebanyakan Kota Serang. *Jurnal Primagraha*, 3(1), 1–14.
- Damayanti, D. (2021). The Use of Learning Media to Support the Quality of the Learning Process. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 4(6), 938–943.
- Daniyati STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, A., Bulqis Saputri STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, I., Aqila Septiyani STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, S., & Setiawan STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, U. D. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Di, D., & Pagintungan, S. D. N. (2024). *Pengembangan media pembelajaran diorama pada materi upaya pelestarian lingkungan untuk peserta didik di sdn pagintungan*. 147–154.
- Egok, A. S. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. 6(5), 9118–9126.
- Elisa, D. T., Bumbun, M., & Purnasari, P. D. (2023). *JPPD : Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar Analisis Karakteristik Hakikat Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*.
- Hartik, S., Utaminingsih, S., & Madjdi, A. H. (2020). Pengembangan Bahan Ajar IPA Terpadu Berbasis Higher Order Thinking Skills di Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 196–206. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>
- Husna, K., Dinia, M., Rahiem, H., & Diana, R. R. (2021). Nilai-Nilai Pembelajaran Mitigasi Gunung Meletus. *Incrementapedia*, 03(02), 17–25. <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/incrementapedia>
- Intan Nurhasana. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 217–229. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i2.573>
- Ismail, M. N., & Alexandro, R. (2020). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Copyright © FKIP Universitas Palangka Raya. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(2), 353–361.

- Kikiwati, U. Y. (2019). Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sdn Tegalsari 01. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Learning, P. B., Learning, P. B., Learning, P. B., Pembelajaran, M., Based, P., Model, P., Project, P., Learning, B., Project, M., Learning, B., Learning, P. B., & Apriliyani, M. (2019). *BAB II KONSEP MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL)*. 23–37.
- Maisyarah, M., & Lena, M. S. (2023). Penerapan Model Project Based Learning (Pjbl) pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(3), 171. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i3.12132>
- Muryaningsih, S. (2021). Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 84. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i1.10360>
- Mustika, D., & Ain, S. Q. (2020). Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Menggunakan Model Project Based Learning dalam Pembuatan Media IPA Berbentuk Pop Up Book. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1167–1175. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.518>
- Na, D. E. C., & Hipertensiva, C. (n.d.) (2020). *No Analisis struktur ko-sebaran indikator terkait kesehatan, pusat rasa sehat subjek, dan lansia yang tinggal di rumah*Title.
- Nida'ul Ummah, A. (2022). *Pengembangan Media Diorama Kepahlawanan Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 1556–1565.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Putri, I. R. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. 2–3.
- Salim agus. (2020). *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan ISSN (print)*:
- Sari, F. F. K., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbook untuk Memberdayakan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6079–6085. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1715>
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan project-based learning. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 8(1), 1879–1887. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v8i2.40574>
- Simamora, R. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Bagi Pencapaian Tujuan Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, 1(3),

84–85.

- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Viera Valencia, L. F., & Garcia Giraldo, D. (2019). 濟無No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2, 7–23.
- Wahyu Baskoro. (2018). BAB II Tinjauan Pustaka BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1. 1–64. *Gastronomia Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5–24.
- Wahyuni, R. A. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Model Pembelajaran Predict, Discuss, Explain, Observe, Discuss, Explain (PDEODE). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2020*, 2, 477–486.
- Wijaya, A. T., Sri Wulan, B. R., & Rohmatin, T. (2020). Pengaruh Media Diorama Terhadap Pendidikan Karakter Siswa Kelas 5 Tema 7 Subtema 2 Di Sekolah Dasar. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3). <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1197>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zannah, K. M. (2020). Bab Ii Konsep Belajar Menggunakan Model Project Based Learning. *Skripsi(S1) Thesis, FKIP UNPAS.*, 36–51. [http://repository.unpas.ac.id/49480/7/BAB II.pdf](http://repository.unpas.ac.id/49480/7/BAB%20II.pdf)
- Fitriani, R. A., Suryana, D., & Zulkarnaen, R. H. (2023). Penggunaan Media Diorama dalam Pembelajaran IPA Materi Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Campaka. *JPPD: Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 10(2), 94–99
- Nida'ull ULmmah, A. (2022). Pelngelmbangan Meldia Diorama Kelpahlawanan ULntulk Pelmbellajaran Melnullis Pulisi Siswa Kellas V Selkolah Dasar. 1556–1565..

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 066667 Medan Denai
Kelas / Semester	: V / Genap
Tema 8	: Lingkungan Sahabat Kita
SubTema 3	: Usaha Pelestarian Lingkungan
Materi Ajar	: Peristiwa Alam
Alokasi waktu	: 6 x 35 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu menganalisis peristiwa alam gunung Meletus dengan benar
2. Siswa mampu menjelaskan gunung meletus dengan benar.

B. PENDEKATAN ,MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Model : *Project Based Learning* (PJBL)
2. Metode : Tanya jawab, kelompok dan ceramah

C. MEDIA, dan SUMBER PEMBELAJARAN

1. Buku guru tematik 8 kelas 5
2. Media : Diorama Gunung Meletus

D. MATERI DAN PEMBELAJARAN

1) PENGERTIAN ANAK GUNUNG KRAKATAU MELETUS

Gunung api di perairan selat sunda yang menyebabkan bencana besar bagi dunia. Anak Gunung Krakatau Meletus ahir tahun 1929 dari reruntuhan

Gunung Krakatau yang ambruk pada letusan dahsyat tahun 1883. Anak Krakatau ini tak pernah tinggal diam, hampir setiap tahun meletus, sehingga gunung api di Selat Sunda ini mengalami pertumbuhan yang bongSOR, dengan laju pertumbuhan sekitar 4 m per tahunnya. Pada tahun 2010, tingginya mencapai 320 m dpl. Dalam foto terlihat material letusan gunung api yang berukuran debu, dilontarkan ke angkasa dan tertiuP angin. Material yang berukuran lebih besar, seperti lapilli, pasir kasar sampai batuan kecil seukuran kelereng, dan bom gunung api, melayang rendah, menuruni lereng. Tampak aliran material letusan yang berukuran besar bagaikan gulungan ombak menyusuri lereng hingga mencapai pantai Anak Krakatau.

Selama dua tahun sampai 15 Januari 1929 terjadi rentetan semburan air laut ke udara di pusat Kompleks Gunung Krakatau. Pada 20 Januari 1929, asap meniang keluar dari tumpukan material gunung api yang baru muncul di permukaan, yang mulai tumbuh dari kedalaman laut 180 m. Itulah gunung yang baru lahir yang diberi nama Gunung Anak Krakatau. Anak gunung api ini tumbuh 4 m per tahun dan mempesona banyak orang.

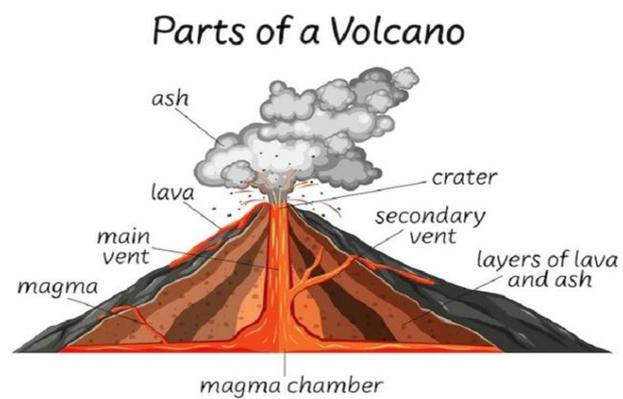
Sejak munculnya di permukaan laut pada 1929 hingga saat ini, pertumbuhan Gunung Anak Krakatau terbilang cepat. Selama 80 tahun, sampai dengan 2010, tingginya sudah mencapai 320 m dpl, estimasi percepatan pertumbuhannya rata-rata 4 m per tahun.

Berdasarkan perhitungan, volume tubuh Gunung Anak Krakatau dari dasar laut sejak tahun 1927 sampai dengan 1981 mencapai 2,35 km³. Tahun 1983

membesar menjadi 2,87 km³ dan tahun 1990 mencapai 3,25 km³. Pengukuran terakhir yang dilakukan pada tahun 2000, tubuhnya sudah membengkak mencapai 5,52 km³.



Anak gunung Krakatau sudah tumbuh besar berumur 80thn



2) DAMPAK GUNUNG MELETUS

Gunung meletus akan membawa berbagai dampak bagi kehidupan makhluk hidup. Menurut Wahyu Annisha, 2020, beberapa dampak tersebut di antaranya yaitu:

- a. Dapat menghancurkan habitat dan mengurangi keanekaragaman hayati di sekitar gunung api.
- b. Material vulkanik, seperti abu dan lava, dapat menghancurkan atau merusak tanaman, sehingga mengurangi produktivitas pertanian.
- c. Letusan gunung dapat mengeluarkan gas berbahaya dan partikel yang dapat membahayakan kesehatan manusia dan hewan.
- d. Dapat membunuh atau menghalangi migrasi hewan liar, sehingga dapat mengurangi populasi dan keragaman jenis hewan.
- e. Terjadinya bencana alam seperti longsor, banjir lahar, dan tsunami.
- f. Gunung berapi yang meletus akan mengkontaminasi sumber air dan tanah dengan material vulkanik dan bahan kimia yang merugikan.

Gunung meletus disebabkan oleh magma didalam perut bumi yang didorong keluar oleh gas yang bertekanan tinggi atau karena pergerakan lempengan bumi, tumpukan tekanan dan panas cairan magma.

Letusannya membawa abu dan batu yang menyembur dengan keras, sedangkan lavanya bias membanjiri sekitarnya bahkan hingga radius ribuan kilometer. Bahaya letusan gunung merapi adalah adanya Erupsi yang berupa:

- a. **Awan panas**, bersuhu 300 sampai 700 derajat celcius, berkecepatan lebih dari 70km/jam



- b. **Material vulkanik**, berupa batuan panas bersuhu lebih dari hujan abu yang mengandung asam dan berbahaya bagi pernafasan, penglihatan, merusak, air, tanah, dan tanaman.



- c. **Lava atau lahar**, yang berwujud cairan kental yang bersuhu antara 7.00/12.00 derajat celcius



- d. **Gas beracun** yang keluar melalui rongga atau kawah bersama letusan gunung merapi. gas hasil letusan gunung merapi yang berbahaya karena bersifat racun. Gas ini sangat dianjurkan untuk dihindari, karena dapat membahayakan nyawa siapapun yang menghirupnya.



E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa dipimpin oleh ketua kelas.
2. Menanya kabar dan mengecek kehadiran siswa.
3. Menyanyikan salah satu lagu nasional untuk membangkitkan semangat belajar siswa.
4. Guru melakukan Ice Breaking sebelum memulai pembelajaran
5. Menyampaikan materi yang akan dipelajari dan tujuan pembelajarannya.

Kegiatan Inti

1. Penentuan Proyek
 - Siswa membaca bacaan tentang peristiwa alam dan mengolah bacaan tersebut secara mandiri.
 - Setiap anak mengamati media anak gunung Meletus Krakatau

- Guru menjelaskan materi gunung anak Krakatau Meletus
2. Perencanaan Langkah-Langkah Penyelesaian Proyek
 - Guru membagi kelompok menjadi 4 kelompok
 - Setiap kelompok beranggota 5 siswa
 - Setiap masing-masing kelompok menulis penjelasan mengenai anak gunung Meletus Krakatau di buku tulis
 3. Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Proyek
 - Guru menyediakan waktu agar dapat melihat Proyek dengan baik
 - Guru melihat RPP untuk melaksanakan pengajaran di dalam kelas
 - Guru memberikan izin untuk melaksanakan Proyek di dalam kelas
 4. Penyelesaian Proyek dengan Fasilitas dan Monitoring Guru
 - Guru memantau siswa selama berdiskusi dari setiap kelompok
 5. Penyusunan Laporan dan Presentasi/Publikasi Hasil Proyek
 - Setiap kelompok maju kedepan untuk melakukan presentase mengenai pembelajaran peristiwa alam anak gunung Meletus Krakatau
 - Kemudian guru memberikan kesimpulan dari hasil presentasi setiap siswa
 6. Evaluasi Proyek dan Hasil Proyek

Kegiatan Penutup

1. Guru melakukan refleksi yaitu bertanya kepada siswa mengenai materi pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran.
2. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum pulang.

F. PENILAIAN

- Penilaian sikap : Pengamatan dan pencatatan sikap siswa selama Pembelajaran
- Penilaian pengetahuan : Tes lisan dan Tes tertulis Mengetahui peristiwa alam gunung Meletus
- Penilaian keterampilan : Unjuk kerja

Guru Kelas V- A



Irgi Anggi Vahlevi Silaen, S.Pd., M.Pd

Medan, 28 April 2024
Peneliti



Nomi Renamia Marpaung

Mengetahui Oleh :

Kepala Sekolah SD Negeri 066667



MULIA NINGSIH, S.Ag

Lampiran 2

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA GUNUNG MELETUS BERBASIS *PROJECT BASED* *LEARNING* PADA MATERI PERISTIWA ALAM

Tanggal : 21 April 2024
Nama Validator : YAM ATIKA RAHMA, S.Pd
Profesi : Guru Kelas VI

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media diorama berbasis *project based learning* pada pembelajaran peristiwa alam dengan materi gunung Meletus yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima skro dengan keterangan sebagai berikut :

Skor 5 – Sangat baik

Skor 4 – Baik

Skor 3 – Cukup baik

Skor 2 – Kurang baik

Skor 1 – Tidak baik

1. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.
4. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Indikator	Aspek Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	kesesuaian materi	1. Kesesuaian media ajar diorama gunung Meletus dengan kurikulum 2013				✓	
		2. Kesesuaian media ajar diorama gunung Meletus dengan SK dan KD				✓	
		3. Kesesuaian media ajar diorama gunung Meletus dengan indicator dan tujuan pembelajaran					✓

2.	Isi materi	4. Kelengkapan konsep sesuai dengan materi peristiwa alam					✓
		5. Materi dalam media diorama gunung Meletus mencakup tentang peristiwa alam				✓	
		6. Media diorama gunung Meletus disajikan sesuai dengan materi yang dibahas				✓	
		7. Kejelasan materi yang disajikan didalam media diorama gunung Meletus					✓
3.	Pembelajaran	8. Media diorama gunung Meletus dapat merangsang aktif siswa dalam pembelajaran					✓
		9. Media diorama gunung Meletus memudahkan guru untuk menyampaikan materi peristiwa alam				✓	

		10. Media diorama gunung Meletus memberikan dampak kemudahan siswa dalam memahami materi yang diberikan							✓
--	--	---	--	--	--	--	--	--	---

A. KESIMPULAN

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi diatas, terhadap materi Pembelajaran IPA dengan Materi Peristiwa Alam ini dinyatakan :

✓	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak

$$\begin{aligned}
 V &= \frac{Tsc}{Tsh} \times 100\% \\
 &= \frac{45}{50} \times 100\% \\
 &= 90\%
 \end{aligned}$$

Medan, ~~20~~ April 2024

Tenaga Pakar


 YANI ATIKA RAHMA, S.Pd

Hasil Data Validasi Ahli Media

Indikator	Aspek Penilaian	Skor	Skor maksimal
kesesuaian materi	1. Kesesuaian media ajar diorama gunung Meletus dengan Kurikulum 2013	4	5
	2. Kesesuaian media ajar diorama gunung mletus dengan SK dan KD	4	5
	3. Kesesuaian media ajar diorama dengan indikator dan tujuan pembelajaran	5	5
Isi Materi	4. Kelengkapan konsep sesuai dengan materi Peristiwa Alam	5	5
	5. Materi dalam media diorama gunung Meletus mencakup tentang Peristiwa Alam	4	5
	6. Media diorama disajikan sesuai dengan materi yang dibahas	4	5
	7. Kejelasan materi yang disajikan didalam media diorama gunung Meletus	5	5
Pembelajaran	8. Media diorama dapat merangsang aktif siswa dalam pembelajaran	5	5
	9. Media diorama memudahkan guru untuk menyampaikan materi Peristiwa Alam	4	5
	10. Media diorama memberikan dampak kemudahan siswa dalam memahami materi yang diberikan	5	5
Jumlah		45	50

Lampiran 3

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA
DIORAMA GUNUNG MELETUS BERBASIS *PROJECT BASED*
LEARNING PADA MATERI PERISTIWA ALAM**

Tanggal : 21 April 2024
Nama Validator : Dr. Muhammad Arifin, M.Pd
Profesi : Dosen

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media diorama berbasis *project based learning* pada pembelajaran peristiwa alam dengan materi gunung Meletus yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima skro dengan keterangan sebagai berikut :

Skor 5 = Sangat baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup baik

Skor 2 = Kurang baik

Skor 1 = Tidak baik

3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Indikator	Aspek Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Media	1. Media diorama sesuai untuk belajar siswa secara berkelompok atau individu					✓
		2. Media diorama gunung Meletus sesuai digunakan pada kelas 5 SD				✓	
		3. Media diorama gunung Meletus sesuai digunakan sebagai perangkat pembelajaran					✓

		4. Media diorama gunung Meletus mudah digunakan sebagai perangkat pembelajaran					✓
		5. Media diorama gunung Meletus dapat mengatasi keterbatasan ruang waktu					✓
		6. Kelengkapan media diorama gunung Meletus dalam menyajikan untuk menjelaskan materi					✓
		7. Media diorama gunung Meletus dapat menyajikan teori dan praktik secara terpadu				✓	
2.	Tampilan media	8. Tampilan media diorama gunung Meletus sudah menarik perhatian siswa					✓
		9. Tampilan visual media dengan kenyataan yang ada di gunung Meletus					✓
		10. Bentuk media diorama gunung Meletus yang					✓

		menarik memberikan pengalaman baru bagi siswa					
--	--	---	--	--	--	--	--

B. KESIMPULAN

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi diatas, terhadap materi Pembelajaran IPA dengan Materi Peristiwa Alam ini dinyatakan :

<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan tanpa revisi
<input type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
<input type="checkbox"/>	Tidak layak

Komentar / saran Perbaikan :

Substansi dikeanggeji Buku panduan
Penggunaan diorana

$$\begin{aligned}
 V &= \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% \\
 &= \frac{48}{50} \times 100\% \\
 &= 96\%
 \end{aligned}$$

Medan, 21 April 2024

Validator

(Dr. Muhammad Afri M. P.)

Data Validasi Ahli Desain Media

Indicator	Aspek Penilaian	Skor	Skor Maksimal
Media	1. Media diorama sesuai untuk belajar siswa secara berkelompok atau individu	5	5
	2. Media diorama gunung Meletus sesuai digunakan pada kelas 5 SD	4	5
	3. Media diorama gunung Meletus sesuai digunakan sebagai perangkat pembelajaran	5	5
	4. Media diorama gunung Meletus mudah digunakan sebagai perangkat pembelajaran	5	5
	5. Media diorama gunung Meletus dapat mengatasi keterbatasan ruang waktu	5	5
	6. Kelengkapan media diorama gunung Meletus dalam menyajikan untuk menjelaskan materi	5	5
	7. Media diorama gunung Meletus dapat menyajikan teori dan praktik secara terpadu	4	5
Tampilan media	8. Tampilan media diorama gunung Meletus sudah menarik perhatian siswa	5	5
	9. Tampilan visual media dengan kenyataan yang ada di gunung Meletus	5	5
	10. Bentuk media diorama gunung Meletus yang menarik memberikan pengalaman baru bagi siswa	5	5
Jumlah		48	50

Lampiran 4

**LEMBAR PENILAIAN AHLI BAHASA PENGEMBANGAN MEDIA
DIORAMA GUNUNG MELETUS BERBASIS *PROJECT BASED
LEARNING* PADA MATERI PERISTIWA ALAM**

Tanggal : 21 April 2024
Nama Validator : Dr. Mhd Isman M.Hum
Profesi : Dosen

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media diorama berbasis *project based learning* pada pembelajaran peristiwa alam dengan materi gunung Meletus yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima skor dengan keterangan sebagai berikut :

Skor 5 = Sangat baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup baik

Skor 2 = Kurang baik

Skor 1 = Tidak baik

3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Indicator Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media diorama gunung Meletus bisa digunakan sebagai penyampaian informasi yang baik					✓
2.	Media diorama gunung Meletus bisa menggunakan Bahasa yang mudah dipahami oleh siswa				✓	
3.	Penggunaan dalam petunjuk di dalam media diorama gunung Meletus				✓	

4.	Kemudahan dalam penggunaan media diorama gunung Meletus sebagai alat penyampaian materi peristiwa alam						✓
5.	Bahasa yang digunakan pada media diorama gunung Meletus dapat dipahami oleh siswa						✓
6.	Penggunaan simbol-simbol sebagai pendukung dalam media diorama gunung Meletus agar mudah dipahami oleh siswa						✓
7.	Media diorama gunung Meletus tidak membuat melakukan kegiatan verbal secara berlebihan						✓

C. KESIMPULAN

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi diatas, terhadap materi Pembelajaran IPA dengan Materi Peristiwa Alam ini dinyatakan :

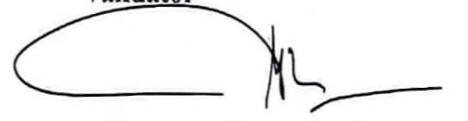
✓	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak

Komentar / saran Perbaikan :

Media Programan guru ke-
 lain ini sangat representatif
 Digunakan sebagai media pembelajaran
 IPA khususnya bagian yang ke-
 lain

Medan, 21 April 2024

Validator


 Dr. Widi. Iman, S.Pd.

$$\begin{aligned}
 V &= \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% \\
 &= \frac{31}{35} \times 100\% \\
 &= 88\%
 \end{aligned}$$

Hasil Data Validasi Ahli Bahasa

No	Indicator Penilaian	Skor	Skor Maksimal
1.	Media diorama gunung Meletus bisa digunakan sebagai penyampaian informasi yang baik	5	5
2.	Media diorama gunung Meletus bisa menggunakan Bahasa yang mudah dipahami oleh siswa	4	5
3.	Penggunaan dalam petunjuk di dalam media diorama gunung Meletus	4	5
4.	Kemudahan dalam penggunaan media diorama gunung Meletus sebagai alat penyampaian materi peristiwa alam	5	5
5.	Bahasa yang digunakan pada media diorama gunung Meletus dapat dipahami oleh siswa	4	5
6.	Penggunaan simbol-simbol sebagai pendukung dalam media diorama gunung Meletus agar mudah dipahami oleh siswa	5	5
7.	Media diorama gunung Meletus tidak membuat melakukan kegiatan verbal secara berlebihan	4	5
Jumlah		31	35

Lampiran 5

LEMBAR RESPON ANGKET GURU

Nama : Irgi Anggi Vahlevi Sinden, S.Pd., M.Pd

Petunjuk Pengisian

1. Angket ini terdapat 13 pernyataan. Pertimbangkanlah baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan lembar kerja siswa yang baru saja kamu pelajari. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu untuk setiap pernyataan yang diberikan.

Keterangan Pilihan

STS : Sangat tidak setuju

TS : Tidak setuju

S : Setuju

SS : Sangat setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1.	Media diorama yang diberikan jelas dan menarik				✓
2.	Tampilan pada media diorama terlihat menarik				✓
3.	Bentuk media diorama terlihat bagus				✓
4.	Media diorama mudah digunakan dalam menjelaskan materi				✓
5.	Media diorama dapat dioperasikan dengan baik			✓	
6.	Media diorama menyajikan materi gunung Meletus dengan baik dan menarik				✓
7.	Media diorama dapat dipraktekkan didepan kelas dan menarik perhatian siswa				✓
8.	Media diorama membantu guru dalam menyampaikan materi gunung Meletus				✓
9.	Siswa tidak perlu lagi hanya melihat gambar gunung Meletus tetapi sudah ada projek di depan kelas, maka siswa dapat mempraktekkan satu per satu				✓
10.	Guru tertarik menggunakan media				

	diorama gunung Meletus pada saat belajar				✓
11.	Media diorama meningkatkan minat belajar siswa di kelas				✓
12.	Media diorama gunung Meletus membuat perhatian siswa focus pada media				✓
13.	Penyampaian menggunakan media diorama dapat menimbulkan antusias siswa saat di dalam kelas				✓

Medan, 21 April 2024

Guru kelas V



(Irgi Anggi Wahlewi Silaen, S.Pd., M.Pd)

$$V = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$= \frac{51}{52} \times 100$$

$$= 98\%$$

Hasil Data Respon Guru

No	Pernyataan	Skor	Skor maksimal
1	Media diorama yang diberikan jelas dan menarik	5	4
2	Tampilan pada media diorama terlihat menarik	4	4
3	Bentuk media diorama terlihat bagus	4	4
4	Media diorama mudah digunakan dalam menjelaskan materi	4	4
5	Media diorama dapat dioperasikan dengan baik	4	4
6	Media diorama menyajikan materi gunung Meletus dengan baik dan menarik	3	4
7	Media diorama dapat dipraktekkan didepan kelas dan menarik perhatian siswa	4	4
8	Media diorama membantu guru dalam menyampaikan materi gunung Meletus	4	4
9	Siswa tidak perlu lagi hanya melihat gambar gunung Meletus tetapi sudah ada projek di depan kelas, maka siswa dapat mempraktekkan satu per satu	4	4
10	Guru tertarik menggunakan media diorama gunung Meletus pada saat belajar	4	4
11	Media diorama meningkatkan minat belajar siswa di kelas	4	4
12	Media diorama gunung Meletus membuat perhatian siswa focus pada media	4	4
13	Penyampaian menggunakan media diorama dapat menimbulkan antusias siswa saat di dalam kelas	4	4
14	Media diorama yang diberikan jelas dan menarik	4	4
15	Tampilan pada media diorama terlihat menarik	4	4
Jumlah		51	52

Lampiran 6**LEMBAR RESPON ANGKET SISWA**

Nama : Donita Syalsabila

Kelas : V-A

Petunjuk Pengisian

1. Angket ini terdapat 15 pernyataan. Pertimbangkanlah baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan lembar kerja siswa yang baru saja kamu pelajari. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu untuk setiap pernyataan yang diberikan.

Keterangan Pilihan

STS : Sangat tidak setuju

TS : Tidak setuju

S : Setuju

SS : Sangat setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1.	Saya merasa senang/nyaman mempelajari Peristiwa Alam Gunung Meletus menggunakan media ajar diorama				✓
2.	Saya tertarik dan termotivasi untuk belajar IPA dengan media ajar diorama				✓
3.	Saya merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran IPA yang menggunakan media ajar diorama				✓
4.	Saya merasa tidak bosan dalam Pelajaran IPA media ajar diorama				✓
5.	Saya senang dengan media ajar diorama yang digunakan karena dapat menjadi cara belajar baru				✓
6.	Saya memperhatikan apa yang di terangkan guru saat Pelajaran IPA			✓	
7.	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pembelajaran IPA dengan menggunakan media ajar diorama			✓	
8.	Saya bersungguh-sungguh dalam memahami IPA materi yang sampaikan pada Pelajaran IPA di kelas V			✓	

9.	Saya lebih cepat menguasai materi pada pembelajaran IPA yang menggunakan media ajar diorama				✓
10.	Saya lebih mudah mengingat materi pada pembelajaran IPA yang menggunakan media ajar diorama				✓
11.	Media diorama menambah rasa ingin tahu saya				✓
12.	Materi yang disampaikan menggunakan media diorama sangat jelas				✓
13.	Tampilan media diorama menarik perhatian saya				✓
14.	Saya merasa media diorama ini membantu saya dalam pembelajaran IPA				✓
15.	Media diorama menarik digunakan pada mata pembelajaran IPA				✓

$$V = \frac{T_{re}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$= \frac{57}{60} \times 100\%$$

$$= 95\%$$

Lampiran 7

LEMBAR RESPON ANGKET SISWA

Nama : Inaya Salsabila M.

Kelas : V-A

Petunjuk Pengisian

1. Angket ini terdapat 15 pernyataan. Pertimbangkanlah baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan lembar kerja siswa yang baru saja kamu pelajari. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu untuk setiap pernyataan yang diberikan.

Keterangan Pilihan

STS : Sangat tidak setuju

TS : Tidak setuju

S : Setuju

SS : Sangat setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1.	Saya merasa senang/nyaman mempelajari Peristiwa Alam Gunung Meletus menggunakan media ajar diorama				✓
2.	Saya tertarik dan termotivasi untuk belajar IPA dengan media ajar diorama				✓
3.	Saya merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran IPA yang menggunakan media ajar diorama				✓
4.	Saya merasa tidak bosan dalam Pelajaran IPA media ajar diorama				✓
5.	Saya senang dengan media ajar diorama yang digunakan karena dapat menjadi cara belajar baru			✓	
6.	Saya memperhatikan apa yang di terangkan guru saat Pelajaran IPA				✓
7.	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pembelajaran IPA dengan menggunakan media ajar diorama				✓
8.	Saya bersungguh-sungguh dalam memahami IPA materi yang sampaikan pada Pelajaran IPA di kelas V			✓	

9.	Saya lebih cepat menguasai materi pada pembelajaran IPA yang menggunakan media ajar diorama				✓
10.	Saya lebih mudah mengingat materi pada pembelajaran IPA yang menggunakan media ajar diorama				✓
11.	Media diorama menambah rasa ingin tahu saya				✓
12.	Materi yang disampaikan menggunakan media diorama sangat jelas			✓	
13.	Tampilan media diorama menarik perhatian saya				✓
14.	Saya merasa media diorama ini membantu saya dalam pembelajaran IPA			✓	
15.	Media diorama menarik digunakan pada mata pembelajaran IPA				✓

$$\begin{aligned}
 V &= \frac{T_{se}}{T_{sA}} \times 100\% \\
 &= \frac{56}{60} \times 100\% \\
 &= 93\%
 \end{aligned}$$

Hasil Angket Siswa

No	Siswa	Penilaian															Nilai	Persen
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	AUMS	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	53	88%
2	ASL	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	56	93%
3	DS	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	57	95%
4	GGs	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	53	88%
5	GL	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	53	88%
6	HAPS	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	54	90%
7	ISM	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	56	93%
8	IHT	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	56	93%
9	JVGH	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	53	88%
10	JCZ	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	53	88%
11	LRS	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	53	88%
12	MJS	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	54	90%
13	MR	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	53	88%
14	RH	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	53	88%
15	RAH	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	52	86%
16	SNN	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	51	85%
17	VS	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	55	91%
18	WPS	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	53	88%
19	YAM	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	55	91%

20	ZA	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	52	86%
----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	-----

Lampiran 8

Link video wawancara oleh wali kelas V SDN 066667 Medan Denai:

<https://drive.google.com/file/d/11gTu0m9JLakHDO7m3Uxwpdu0wU-g4hMV/view?usp=drivesdk>



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Nomi Renamia Marpaung

N P M : 2002090218

Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kredit Kumulatif : 119

IPK = 3,81

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Diorama Gunung Meletus Berbasis <i>Project Based Learning (PJBL)</i> pada Materi Peristiwa Alam di Kelas V SD Negeri 066667 Medan Denai	
	Pengembangan media Pop- up book berbasis project based learning (PJBL) pada materi Daur Hidup Hewan di kelas IV SD	
	Pengembangan media filt the flap book berbasis project based learning (PJBL) pada materi pertumbuhan dan perkembangan hewan omnivora kelas III SD	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 20 Oktober 2023

Hormat Pemohon,



Nomi Renamia Marpaung

Dibuat Rangkap 3 :

- Untuk Dekan/Fakultas

- Untuk Ketua Prodi

- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

FORM K 2

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nomi Renamia Marpaung
NPM : 2002090218
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“Pengembangan Media Diorama Gunung Meletus Berbasis *Project Based Learning (PJBL)* pada Materi Peristiwa Alam di Kelas V SD Negeri 066667 Medan Denai”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.

Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 25 Oktober 2023
Hormat Pemohon,


Nomi Renamia Marpaung

Dibuat Rangkap 3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 4006 / II.3-AU//UMSU-02/ F/2023
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Nomi Renamia Marpaung**
N P M : 2002090218
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : **Pengembangan Media Diorama Gunung Meletus Berbasis *Project Based Learning* (PJBL) Pada Materi Peristiwa Alam di Kelas V SD Negeri 066667 Medan Denai**

Pembimbing : **Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **09 Desember 2024**

Medan, 25 Jumadil Awal 1445 H
09 Desember 2023 M



Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Lengkap : Nomi Renamia Marpaung
NPM : 2002090218
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Diorama Gunung Meletus Berbasis *Project Based Learning* (PjBl) pada Materi Peristiwa Alam di Kelas V SD Negeri 066667 Medan Denai Tahun 2023/2024

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
25/10/2023	Acc judul	
1/2/2024	Perbaikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan	
12/2/2024	Revisi Bab II	
18/2/2024	Perbaikan rancangan produk dan Instrumen	
29/2/2024	Perbaikan Tahapan pengembangan	
1/3/2024	Perbaikan lampiran-lampiran dan media pembelajaran diorama	

Medan, 19 Maret 2024

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama Lengkap : Nomi Renamia Marpaung
NPM : 2002090218
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Diorama Gunung Meletus Berbasis *Project Based Learning* (PJBL) pada Materi Peristiwa Alam di kelas V SD Negeri 066667 Medan Denai Tahun 2023/2024

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Medan, 19 Maret 2024

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Nomi Renamia Marpaung
NPM : 2002090218
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Diorama Gunung Meletus Berbasis
Project Based Learning (PJBL) pada Materi Peristiwa Alam di
Kelas V SD Negeri 066667 Medan Denai Tahun 2023-2024

Pada hari Rabu, tanggal 27 Maret, tahun 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 25 April 2024

Disetujui oleh :

Pembahas

Chairunnisa Amelia, M.Pd.

Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.ummsu.ac.id> Email: Bagi@ummsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu, 27 Maret 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Nomi Renamia Marpaung
NPM : 2002090218
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Diorama Gunung Meletus Berbasis *Project Based Learning* (PJBL) pada Materi Peristiwa Alam di Kelas V SD Negeri 066667 Medan Denai Tahun 2023-2024

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Bumusan meletak
2.	Tujuan penelitian
3.	Hipotesis
4.	menambah pertanyaan wawancara di instrumen penelitian
5.	Analisis data penelitian (uji kepentingan dan kepraktisan)

Medan, 25 April 2024

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

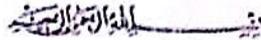
Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL.

Pada hari ini Rabu, 27 Maret 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Nomi Renania Mrtpaung
NPM : 2002090218
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Diorama Gunung Meletus Berbasis *Project Based Learning* (PjBl) pada Materi Peristiwa Alam di Kelas V SD Negeri 066667 Medan Denni Tahun 2023-2024

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

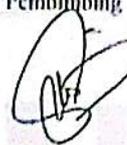
Hasil Seminar Proposal Skripsi

- | Disetujui
- | Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
- | Ditolak

Pembahas


Chalruunisa Amella, M.Pd.

Pembimbing


Sucl Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi


Sucl Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.linkedin.com/company/umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/channel/UCumsumedan)

Nomor : 796/II.3-AU/UMSU-02/F/2024
Lamp : ---
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 18 Syawal 1445 H
27 April 2024 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 066667 Medan Denai
di
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Nomi Renamia Marpaung**
N P M : 2002090218
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Diorama Gunung Meletus Berbasis Project Based Learning (PjBl) Pada Materi Peristiwa Alam di Kelas V SD Negeri 066667 Medan Denai T.A.2023/2024**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alaikum



****Pertinggal****





**PEMERINTAH KOTA MEDAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SD NEGERI NO. 066667 KECAMATAN MEDAN DENAI**

Jalan Kiwi 3, Tegal Sari Mandala II, Kec. Medan Denai
Kota Medan, Sumatera Utara 20226

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422/256/SDN-67/V/2024

Berdasarkan Surat Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) Nomor : 796/II.3-AU/UMSU-02/F/2024 pada tanggal 27 April 2024, hal Permohonan Izin Riset atas :

Nama : **Nomi Renomia Marpaung**
NPM : 2002090218
Jenis Kelamin : Perempuan
Jurusan / Jenjang : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) / Strata I
Nama Universitas : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)
Semester : VIII (Delapan)
Alamat : Jl. Makmur Dusun V Dahlia Pasar VII Gg. Baru / Dahlia 19
Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang

Bersama ini diterangkan bahwa nama tersebut di atas benar telah melaksanakan Penelitian / Riset untuk melengkapi Syarat Skripsi dengan judul Pengembangan Media Gunung Meletus Berbasis Project Based Learning (PJBL) Pada Materi Peristiwa Alam di Kelas V SD Negeri 066667 Medan Denai T.A 2023/2024. Dimulai dari tanggal 22 April – 30 Mei 2024.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 11 Desember 2023

Kepala UPT SDN 066667 Medan



Mulia Ningsih, S.Ag

NIP. 19740416 201411 2 001



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Nomi Renamia Marpaung
NPM : 2002090218
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Diorama Gunung Meletus Berbasis *Project Based Learning* (PJBL) pada Materi Peristiwa Alam di Kelas V Sd Negeri 066667 Medan Denai Tahun 2023/2024

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
15/5/2024	Perbaikan Tahap analisis	
18/5/2024	Revisi menambah analisis kurikulum	
27/5/2024	Revisi menambah nama validasi	
4/6/2024	Revisi Menambah Hasil validasi ahli materi dan media	
7/6/2024	Revisi menambah Hasil kevalidan dan Hasil kepraktisan.	
13/6/2024	Acc Sidang	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, 13 Juni 2024
Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

FILE SKRIPSI (NOMI RENAMIA).docx

ORIGINALITY REPORT

18 %	15 %	4 %	9 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	9 %
2	Submitted to Universitas Muhammadiyah Buton Student Paper	1 %
3	digilib.unimed.ac.id Internet Source	1 %
4	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1 %
5	core.ac.uk Internet Source	<1 %
6	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
7	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II Student Paper	<1 %
8	Submitted to Half Hollow Hills Central School District Student Paper	<1 %

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : NOMI RENAMIA MARPAUNG
Tempat / Tgl Lahir : Medan / 03 November 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Kristen
Warga Negara : Indonesia
Alamat : Jalan Makmur Dusun V-Dahlia



Nama Orang Tua

Ayah : JONGGARA MARPAUNG
Ibu : HERLINA, S.Pd (Alm)
Alamat : Jalan Makmur Dusun V-Dahlia

Pendidikan Formal

1. TK TAMAN HARAPAN Tahun 2007 - 2008
2. SD TAMAN HARAPAN Tahun 2009 - 2014
3. SMP NEGERI 12 MEDAN Tahun 2015 - 2017
4. SMK DR. SJAHRIR Tahun 2018 - 2020
5. SARJANA (S1) PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Tahun 2021 - 2024