PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA PADA PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL MATA PELAJARAN IPAS KELAS III SDS BINA SATRIA MULIA

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar sarjana strata satu dalam
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

CUT FATHIMAH NUR AFIFAH
NPM.2102090158

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025

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

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بسم الله الرحمن الرحيم

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 17 Juni 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap	:	Cut Fathimah Nur Afifah
NPM	:	2102090158
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	:	Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDS Bina Satria Mulia

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

Ditetapkan : ( ) Lulus Yudisium
( ) Lulus Bersyarat
( ) Memperbaiki Jurnal
( ) Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum. 1. _____
2. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd. 2. _____
3. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd. 3. _____

Dipindai dengan CamScanner

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 الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Cut Fathimah Nur Afifah
NPM : 2102090158
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDS Bina Satria Mulia

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
20/02. 2025	Bimbingan Bab IV	
25/02. 2025	Revisi Penulisan Bab IV	
23/04. 2025	Revisi Penulisan Bab V	
5/5. 2025	Revisi Daftar Pustaka	
15/5. 2025	Penambahan Daftar Pustaka	
26/05. 2025	ACC Sidang	

Medan, Mei 2025

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, 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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap	:	Cut Fathimah Nur Afifah
NPM	:	2102090158
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	:	Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDS Bina Satria Mulia

Medan, Mei 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan	Ketua Program Studi
Dra. Hj. Syamsuyurnita, 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 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: http:/www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بسم الله الرحمن الرحيم

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Cut Fathimah Nur Afifah
NPM : 2102090158
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDS Bina Satria Mulia"** 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 Univesitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

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

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,

CUT FATHIMAH NUR AFIFAH
NPM. 2102090158

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Cut Fathimah Nur Afifah, NPM 2102090158, Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDS Bina Satria Mulia .

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *(Research and Development)* dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis , Design, Development, Implementation,*dan *Evaluation*.Namun , penelitian ini hanya sampai pada tahap *Implementation*. (1) Tahap *Analysis* mencakup analisis kebutuhan siswa, karakteristik siswa, serta analisis kurikulum. (2) Tahap *Design* adalah tahap perancangan media diorama, mulai dari penyusunan desain materi hingga instrumen penelitian. (3) Tahap *Development* meliputi validasi media oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain untuk memastikan kevalidan produk. (4) Tahap *Implementation* merupakan uji coba penggunaan media diorama di kelas III SDS Bina Satria Mulia, yang melibatkan respon guru dan siswa terhadap kepraktisan media.

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berbentuk diorama yang telah melalui proses validasi dan uji kepraktisan. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 94% *(sangat valid)*, ahli bahasa 80% *(valid)* dan ahli desain media 94% *(sangat valid)*. Hasil uji kepraktisan oleh oleh memperoleh skor 100% *(sangat praktis)*, sedangkan respon siswa mencapai 96% *(sangat praktis)*. Dengan demikian, media diorama yang dikembangkan layak digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran IPAS, khususnya dalam memahami metamorfosis di kelas III SD.

Kata kunci: Pengembangan Media, Diorama, ADDIE, Pembelajaran IPAS.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan kepada ALLAH SWT, atas segala Rahmat dan hidayah-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Shalawat serta salam juga penulis sampaikan kepada Baginda Rasulullah Muhammad SAW, keluarga dan sahabatnya.

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDS Bina Satria Mulia" merupakan sebuah rancangan karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan guna mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Selanjutnya, penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang ikut serta membantu kelancaran penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini, karena penulis yakin tanpa bantuan dan dukungan tersebut sulit rasanya bagi penulis untuk menyelesaikan penulisan Skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dengan penuh hormat kepada Ayahanda tersayang **Teuku Fauzan** dan Ibunda tercinta **Syamsah Tarigan** atas segala do'a dan dukungannya baik moril maupun material yang selalu menyertai langkah penulis serta tidak pernah mengenal rasa lelah berkorban dan berdoa untuk Ananda agar menjadi orang yang berguna dan sukses. Selanjutnya, penulis juga berterima kasih kepada seluruh keluarga dan saudara yang telah memberikan

kasih sayang, motivasi, semangat, dan dukungannya selama ini. Disamping itu izinkan penulis untuk menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Assoc. **Prof. Dra. Syamsuyurnita, M.Pd**. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.** Selaku Wakil Dekan Bidang Akademi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd**. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sekaligus Dosen Pembimbing yang telah membantu memberikan saran dan masukan yang bermanfaat, perhatian serta dorongan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd**. Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

7. **Bapak dan Ibu Dosen** Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, semoga Bapak dan Ibu Dosen selalu dalam Rahmat dan Lindungan ALLAH SWT.
8. Seluruh **Pegawai Biro** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Ibu **Winda Sari S.Pd** selaku Kepala Sekolah SDS Bina Satria Mulia yang telah menerima dan mengizinkan penulis untuk melakukan riset.
10. Ibu **Wirdayani Saragih S.Pd** selaku Guru Pamong Saat melalukan riset dan observasi dalam bidang Studi Ilmu Pengetahuan Alam yang telah menerima penulis untuk menelaah dan m eneliti kinerja penulis.
11. Keluarga besar **SDS Bina Satria Mulia** yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Kepada para sahabat penulis **Tsabitah Humairah Azzahra, Cut Nur Aini Rahmatillah**, dan teman seperjuangan **Fadillah Ramadhani Nasution** yang telah memberi semangat kepada penulis hingga pembuatan Skripsi ini selesai.
13. Terimakasih kepada teman-teman seperjuangan yang telah mensuport saya dan kepada seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu secara langsung maupun tidak langsung yang memberikan bantuan dan dukungan dalam menyelesaikan dan penyusunan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, semoga mendapat balasan kebaikan dari Allah SWT serta tidak lupa juga penulis memohon maaf atas kekurangan dan kesalahan yang

ada selama penulis duduk diperkuliahan sampai akhir dari penyelesaian skripsi ini, semoga akan lebih baik lagi kedepanya.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan Skripsi ini, namun penulis menyadari bahwa masih banyak kelemahan dan kekurangan baik dari segi isi maupun tata bahasa. Tiada kata yang lebih baik yang dapat penulis ucapkan untuk semua pihak yang membantu, hanya kepada Allah SWT penulis serahkan untuk membalas jasa mereka.

Medan, 20 Januari 2025

Penulis

Cut Fathimah Nur Afifah
NPM.2102090158

DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**
KATA PENGANTAR ..... **ii**
DAFTAR ISI ..... **vi**
DAFTAR GAMBAR ..... **ix**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **x**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 6
1.3 Batasan Masalah 6
1.4 Rumusan Masalah 6
BAB II LANDASAN TEORITIS **8**
2.1 Kerangka Teoritis 8
2.1.1 Media Pembelajaran 8
2.1.2 Media Diorama 16
2.1.2.1 Pengertian Media Diorama 16
2.1.2.4 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) 20
2.1.2.5 Materi Metamorfosis kupu-Kupu 21
2.1.3 Hasil Penelitian Yang Relevan 24
2.2 Kerangka Berfikir 27
BAB III METODE PENELITIAN **29**
3.1 Metode Penelitian 29
3.2 Tahapan Penelitian 31
3.3 Sumber Data Penelitian 32
3.4 Instrumen Penelitian 32
3.5 Teknik Analisis Data 36
3.6 Rancangan Produk 38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **41**
4.1 Deskripsi Hasil Pengembangan 41
4.1.1 Tahap Analysis 41
4.1.2 Tahap Design 43

4.1.3 Tahap Development 46
4.1.4 Tahap *Implementation* 52
4.2 Pembahasan 56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 64
5.1 Kesimpulan 64
5.2 Saran 65
DAFTAR PUSTAKA 66

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rencana dan Pelaksaan Penelitian 31
Tabel 3.2 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan 33
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Materi 34
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Desain Media 34
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Bahasa 35
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Respon Guru 36
Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Respon Siswa 36
Tabel 3.8 Kriteria Kevalidan Analisis Persentase 37
Tabel 3.9 Kriteria Tanggapan Penggunaan 38
Tabel 4.1 Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran 43
Tabel 4.2 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi 43
Tabel 4.3 Lembar Hasil Validasi Ahli Bahasa 48
Tabel 4.4 Berisi Ahli Desain Media 49
Tabel 4.5 Lembar Hasil Validasi Ahli Desain Media 50
Tabel 4.6 Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi Media Pembelajaran 51
Tabel 4.7 Hasil Uji Kepraktisan Guru 54
Tabel 4.8 Hasil Kepraktisan Siswa 55
Tabel 4.9 Penampakan Hasil Validasi Ahli Materi 59
Tabel 4.10 Penampakan Hasil Validasi Bahasa 59
Tabel 4.11 Penampakan Hasil Validasi Desain Media 59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Diorama 27
Gambar 3.1 Model ADDIE 31
Gambar 4.1 Media Pembelajaran Diorama 44
Gambar 4.2 Hasil Rekap Validasi 51
Gambar 4.3 Kegiatan Uji Coba di Kelas 53
Gambar 4.4 Hasil Rekap Kepraktisan 56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar IPAS 70
Lampiran 2 Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka..... 79
Lampiran 3 Lembar Hasil Wawancara..... 83
Lampiran 4 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi..... 85
Lampiran 5 Lembar Hasil Validasi Ahli Bahasa..... 89
Lampiran 6 Lembar Hasil Validasi Ahli Media 91
Lampiran 7 Lemabr Angket Respon Guru..... 94
Lampiran 8 Lembar Angket Respon Siswa..... 97
Lampiran 9 Hasil Angket Siswa..... 103
Lampiran 10 K1 104
Lampiran 11 K2 105
Lampiran 12 K3 106
Lampiran 13 Berita Acara Bimbingan Proposal 108
Lampiran 14 Lembar Pengesahan Proposal.....119
Lampiran 15 Berita Acara Setelah Bimbingan Proposal (Pembahas).....110
Lampiran 16 Berita Acara Setelah Bimbingan Proposal (Pembimbing) 111
Lampiran 17 Berita Acara Seminar Proposal.....112
Lampiran 18 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal 113
Lampiran 19 Surat Pernyataan Tidak Plagiat.....114
Lampiran 20 Surat Permohonan Riset 115
Lampiran 21 Surat Izin Riset 116
Lampiran 22 Surat Balasan Izin Riset.....117
Lampiran 23 Berita Acara Bimbinga Skripsi.....118
Lampiran 24 Dokumentasi Observasi Awal.....119
Lampiran 25 Dokumentasi Kegiatan Penelitian 120
Lampiran 26 Turnitin 121
Lampiran 27 Daftar Riwayat Hidup..... 122

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan mencakup segala hal yang memengaruhi pertumbuhan, perubahan, dan keadaan setiap individu. Perubahan tersebut melibatkan pengembangan potensi peserta didik, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dalam kehidupan mereka. Pendidikan terus mengalami perkembangan yang pesat, disertai dengan berbagai tren dan inovasi baru. Untuk mencapai tujuan tertentu, pembelajaran perlu dilakukan dengan pendekatan yang berkualitas. Hasil pembelajaran yang optimal dapat diperoleh melalui beragam metode dan dukungan dari berbagai faktor yang saling berkolaborasi.

Pendidikan dianggap sebagai suatu hal penting karena dapat menciptakan individu yang cerdas secara intelektual, berpikir secara rasional, dan mengembangkan sifat spiritual dalam diri (Sya et al. 2024).

Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media. Menurut (Dian Nur Septiyawati Putri et al., 2022) melalui media pembelajaran, guru dapat dengan mudah menyampaikan materi secara lebih sederhana dan mudah dipahami. Penggunaan media dalam pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan dan manfaat luar biasa dalam mempermudah proses belajar siswa. Dengan bantuan media pembelajaran, siswa merasa lebih senang selama proses belajar, sehingga materi yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik.

Selain itu, media pembelajaran menjadi elemen yang sangat penting, berfungsi sebagai pelengkap dan bagian integral untuk mendukung keberhasilan pembelajaran. Media juga mampu merangsang aktivitas belajar siswa, menarik perhatian mereka, dan meningkatkan pengalaman belajar secara langsung. Hal ini berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Menurut (Fadilah et al. 2023) media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan optimal. Saat ini, pembelajaran tidak lagi terbatas pada buku dan papan tulis, karena tersedia berbagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh para pendidik.

Menurut (Aghni 2020) menyebutkan bahwa penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat dan keinginan baru, memotivasi, serta merangsang aktivitas belajar siswa. Bahkan, media pembelajaran dapat memberikan pengaruh psikologis positif terhadap peserta didik, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dengan penerapan media pembelajaran, siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar, seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan, sehingga tidak hanya mendengarkan penjelasan guru saja.

Menurut (Rifai et al. 2023) Proses pembelajaran yang berlangsung selalu berpusat pada guru. Selain itu, metode yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar kurang beragam sehingga siswa tidak dapat mengembangkan kemampuannya di kelas dan kemandirian siswa dalam kegiatan belajar mengajar menjadi lemah.

Ada banyak cara dalam mengoptimalkan proses belajar salah satunya dengan menggunakan media belajar guna memotivasi siswa, serta dapat menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran berbasis konteks merupakan salah satu contoh jenis media yang dapat digunakan untuk memiliki wujud fisik yang nyata. Salah satu media pembelajaran berbasis konteks adalah media diorama yang dapat meningkatkan minat belajar siswa (Yunanto 2022). Dengan ini, peneliti akan mengembangkan media diorama berbasis konteks untuk materi metamorfosis berdasarkan materi pelajaran IPAS kelas III SDS Bina Satria Mulia. Pengembangan media diorama bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru dan mengoptimalkan keterampilan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Ini akan membantu Anda mencapai tujuan pembelajaran Anda untuk materi metamorfosis.

IPAS mempelajari makhluk hidup, benda mati di alam semesta, serta interaksi di antara keduanya. Selain itu, IPAS juga membahas kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

(Yolviansyah et al. 2021) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan pengetahuan teoritis yang disusun melalui metode khusus, seperti observasi, eksperimen, penyimpulan, dan penyusunan teori, yang saling terkait satu sama lain secara berkelanjutan. Di tingkat sekolah dasar, IPAS seharusnya memberikan kesempatan bagi anak untuk menumbuhkan rasa ingin tahu secara alami, yang pada akhirnya membantu mereka mengembangkan berbagai kemampuan.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPAS adalah penggunaan media diorama. Media diorama merupakan pandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Selain itu, media diorama murah, mudah didapat, dapat digunakan kembali, dan hanya membutuhkan bahan yang dapat mewakili bentuk lingkungan aslinya, sehingga memudahkan guru dalam membuat media diorama.

Menurut (Rifai et al. 2023) Pembelajaran membutuhkan materi yang menarik, mudah dipahami, mendorong partisipasi siswa, tidak membosankan.

Menurut (Yunanto 2022) Penggunaan media diorama berbasis konteks memiliki keunggulan dalam proses pembelajaran. Artinya, (1) menarik perhatian siswa dan menginstruksikan mereka untuk tetap fokus pada topik. (2) Informasi bahan ajar yang mudah diingat dan dipahami. (3) Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Alat bantu yang digunakan berfungsi memberikan pengalaman yang lebih nyata, memotivasi siswa dan memudahkan pemahaman serta daya ingat siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media juga harus tepat dengan materi yang disajikan, karena media pembelajaran yang tepat akan membuat siswa lebih termotivasi, lebih aktif dan lebih mudah mencerna ilmu pengetahuan yang diberikan oleh gurunya selama proses pembelajaran, serta membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Dalam pembelajaran IPAS yang sering bersifat abstrak, media ini membantu mengonversi konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa kelas III SD. Media ini menyajikan gambar-

gambar menarik yang menghubungkan materi pembelajaran dengan dunia nyata, disesuaikan dengan potensi dan karakteristik daerah setempat.

Pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik (Abrar 2020). Untuk itu dibutuhkan lah media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran. Penggunaan media diorama akan melatih siswa lebih berkreatif dalam mengekspresikan pemandangan dan siswa tidak bosan dengan pembelajaran di kelas serta untuk memberikan pemandangan/gambaran visual dari pokok yang sebenarnya dalam bentuk kecil (Hendrik et al. 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada SDS Bina Satria Mulia yang dilakukan pada tanggal 23 Desember 2024 terdapat permasalahan yang dihadapi oleh siswa yaitu siswa kesulitan untuk memahami materi dalam pembelajaran IPAS pada materi metamorfosis, karena saat guru memberikan materi membuat siswa bosan dalam belajar dan tidak memberikan inovasi pada proses pembelajaran atau guru masih menggunakan cara sederhana dalam proses pembelajaran yaitu guru masih menjadi pusat pembelajaran *(teacher center)* tanpa melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran karena mereka hanya menggunakan buku cetak sebagai sumber belajar dan menggunakan pendekatan ceramah yang mengantuk sehingga hasil belajar pada mata pelajaran IPAS menurun.

Penelitian yang dilakukan (Hermayunita et al. 2024) yang berjudul "Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar". Berdasarkan hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa Penelitian ini bertujuan

untuk mengembangkan media pembelajaran diorama pada materi sistem tata surya di kelas VI SD yang valid dan praktis. Berdasarkan hasil data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media diorama yang dikembangkan sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran IPAS Kelas lll SDS Bina Satria Mulia''**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang diatas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah yang timbul dalam penelitian, yaitu :

1. Proses pada saat pembelajaran yang digunakan kurang kreatif dan inovatif
2. Proses pembelajaran yang belum menggunakan media pembelajaran pada gambar belum menarik perhatian siswa sehingga membosankan
3. Proses pembelajaran yang monoton hanya menggunakan buku pedoman saja

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas agar masalah berfokus dan tertuju, maka Batasan masalah dari penelitian ini adalah: "Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran IPAS kelas lll SDS Bina Satria Mulia".

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan gejala-gejala yang telah dijabarkan,

maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Pengembangan Media Diorama Pada pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran IPAS Kelas III di SDS Bina Satria Mulia?
2. Bagaimana kelayakan Media Diorama Pada pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran IPAS Kelas III di SDS Bina Satria Mulia?
3. Bagaimana kepraktisan Media Diorama Pada pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran IPAS Kelas III di SDS Bina Satria Mulia?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka peneliti bertujuan untuk:

1. Mengetahui cara pengembangan Media Diorama Pada pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran IPAS Kelas III di SDS Bina Satria Mulia.
2. Mengukur kelayakan Media Diorama Pada pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran IPAS Kelas III di SDS Bina Satria Mulia.
3. Mengetahui kepraktisan Media Media Diorama Pada pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran IPAS Kelas III di SDS Bina Satria Mulia,

1.6 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa seperangkat media pembelajaran yang dibuat untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran. Media ini merupakan pemandangan berbentuk tiga dimensi (3D) yaitu Diorama.

BAB II
LANDASAN TEORITIS

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata Medium yang secara harafiah berarti “Perantara” atau “Penyalur”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi pembelajaran atau penyalur pesan. Media pembelajaran adalah bahan sebagai perantara atau penyampai pesan dari pengirim kepada penerima agar penerima mempunyai motivasi belajar sehingga diharapkan memperoleh hasil yang lebih memuaskan hasil belajar (Rohani 2020). Adapun bentuknya dapat dicetak maupun non-cetak. Tujuan penggunaan media adalah agar siswa mudah memahami dan memahami materi pelajaran yang disampaikan guru kepada mereka. Keterbatasan media yang digunakan di dalam kelas diduga menjadi salah satu penyebab lemahnya kualitas belajar siswa.

Menurut (Haryadi et al. 2021) media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung yang penting untuk membantu siswa memaksimalkan proses belajar dan mengembangkan kreativitas mereka. Media ini dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, ekspresif, serta meningkatkan keaktifan siswa, yang pada akhirnya berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik.

Menurut (Sari et al. 2024) Media pembelajaran juga mencangkup alat, materi ajar, perangkat dan jugafasilitas sekolah yang dapat digunakan dalam

pembelajaran. Fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat dan juga perantara yang dapat digunakan dalam berinteraksi antara guru dan siswa, yang bertujuan untuk memenuhi proses pembelajaran, pengembangan pengetahuan dan juga keterampilan.

Menurut (Zahwa and Syafi'i 2022) berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung yang menyampaikan pesan sekaligus memberikan rangsangan dalam proses belajar siswa. Sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran dirancang untuk mempermudah penyampaian materi sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah serangkaian alat yang bertujuan membantu dan mendorong siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah. Dengan penggunaan media, proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan lancar. Selain itu, media pembelajaran memberikan rangsangan kepada siswa untuk membuat mereka lebih aktif, sekaligus membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efisien.

2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut (Rohima 2023), media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya.

1) Fungsi pertama, memotivasi minat atau tindakan. Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak.

2) Fungsi kedua, menyajikan informasi. media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.
3) Fungsi ketiga, tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi untuk tujuan belajar di mana informasi yang terdapat di dalam media itu harus menyertakan peserta didik baik dalam fikiran atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terlaksana.

(Anam et al. 2023) mengungkapkan beberapa pendapat mengenai fungsi dan manfaat media pembelajaran, antara lain:

1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan nilai belajar.
2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang 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 dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan, misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum, atau kebun binatang.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. (Aghni 2020) menjabarkan beberapa fungsi tersebut dalam beberapa jenis yaitu:

1. Fungsi komunikatif**.**

   Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara pe- nyampai pesan dan penerima pesan.

2. Fungsi motivasi**.**

   Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembela- jaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memu- dahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

3. Fungsi kebermaknaan.

   Melalui penggunaan media, pembela- jaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptasebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

4. Fungsi penyamaan persepsi.

   Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

5. Fungsi individualitas**.**

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda level.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi untuk menyampaikan informasi dari guru ke siswa serta membantu siswa memahami materi. Media pembelajaran dapat memotivasi minat belajar siswa.

2.1.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut (Susanti et al. 2020) menjelaskan Media belajar dibagi menjadi 3, yaitu :

1) Media visual

Media Visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pengelihatan. Macam-macam media visual : Gambar atau foto, peta konsep , diagram, grafik, poster, peta atau globe, dan diorama.

2) Media audio

Media Audio adalah atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendegaran saja. Karena media ini hanya berupa

suara. Macam-macam media audio : Laboratorium bahasa, radio, alat perekam pita mekanik.

3) Media audio visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar. Macam-macam, media audio visual :

a) Audio visual murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti televisi, video kaset, film bersuara. Contoh media audio visual murni : Televisi,vidio kaset,film bersuara.
b) Audio visual tidak murni, yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda seperti film bingkai suara. Contoh media audio visual tidak murni : Film Bingkai Suara (Sound Slide),

Ketiga media tersebut sama-sama memiliki kekurangan dan kelebihan yang berbeda beda tetapi fungsi ketiga media tersebut tetap sama yakni untuk mempermudah dan memfasilitasi kegiatan belajar megajar agar dapat tercapainya tujuan belajar dan juga dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar.

Menurut (Susanti et al. 2020) jenis-jenis media pembelajaran di antaranya:

1. Media Audio’

   Media ini berpatokan pada kemampuan suara. Contohnya adalah kaset rekaman, radio, dan MP3.

2. Media Visual

   Media pembelajaran ini mengandalkan indra penglihatan. Contohnya adalah gambar, grafik, foto, dan poster.

3. Media Audiovisual

   Media ini memiliki unsur suara dan gambar. Contohnya adalah televisi, kaset video, dan video compact disk (VCD).

4. Media Animasi

   Media ini berupa gambar yang bisa bergerak, dibuat dengan cara mengedit gambar menggunakan aplikasi tertentu sehingga menghasilkan gambar bergerak. Karakter animasi biasanya berupa orang, hewan, dan objek nyata yang dituangkan dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna, dan efek.

5. Multimedia

   Media ini dirancang khusus dengan menggabungkan beberapa unsur, seperti visual, audio, audiovisual, dan animasi yang terdiri dari teks, gambar, grafik, dan lain-lain. Semua unsur ini digabungkan menjadi satu kesatuan sehingga memiliki potensi dan manfaat yang luar biasa.

Sedangkan menurut pendapat (Susanti et al. 2020) media pembelajaran memiliki 4 jenis, di antaranya:

1. Model atau Miniatur

   Model pembelajaran ini berbentuk tiga dimensi dari objek nyata. Model atau miniatur ini bisa berupa barang tiruan menyerupai aslinya yang didesain dengan aman untuk anak belajar. Contohnya adalah alat pertukangan, maket, alat kedokteran, miniatur bangunan, atau benda lain yang memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Karena fisik anak lebih kecil dari orang dewasa, alat-alat seperti alat bersih-bersih didesain lebih kecil dan ringan. Contoh lainnya adalah miniatur binatang langka yang berbahaya jika menggunakan hewan asli di dalam kelas.

2. Media Visual

   Media ini dapat dilihat dengan indra penglihatan. Media visual sangat mengutamakan indra penglihatan, seperti buku, majalah, dan lain-lain. Untuk anak SD, media ini biasanya berupa gambar, pop-up book, buku gambar, dan diorama.

3. Media Audio

   Media ini cenderung mengandalkan indra pendengaran. Untuk anak SD, media audio dapat berupa radio anak-anak dan cerita yang disajikan dalam bentuk audio. Saat ini, banyak sekali audio yang dapat diunduh dari internet, berisi cerita dengan alur sederhana, intonasi yang jelas, dan mudah dipahami.

4. Media Audio Visual

   Media ini menggunakan gambar dan suara yang digabungkan. Banyak buku cerita memiliki audio atau suara untuk mendukung narasi. Video

edukasi yang dibuat untuk anak SD menjadi salah satu media yang diminati karena melibatkan indra penglihatan dan pendengaran, serta gambar bergerak dengan aneka warna. Contohnya adalah dongeng, lagu edukasi, dan video membaca buku cerita.

Berdasarkan pendapat ahli yang diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa Jenis-jenis media pembelajaran adalah cara yang dilakukan guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran agar materi yang disajikan dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Jenis-jenis media pembelajaran meliputi media audio, visual, audiovisual, dan multimedia.

2.1.2 Media Diorama

2.1.2.1 Pengertian Media Diorama

Menurut (Inayati & Ningsih 2024) Media diorama adalah media dengan jenis media visual. Terdapat tiga karakteristik media visual yaitu, 1) pesan visual, 2) penyalur pesan visual verbal-nonverbal-grafis, 3) benda asli dan benda tiruan (model). Media diorama termasuk ke dalam jenis benda tiruan yang dinilai cukup efektif untuk menunjang proses pembelajaran.

Menurut (Siti et al. 2025) Media diorama adalah miniatur atau pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil yang digunakan untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomenayang menunjukkan aktivitas. Di dalam diorama terdapat benda tiga dimensi yang berukuran kecil, contohnya seperti rumah-rumahan, orang-orangan, dan lain-lain.

Menurut (Dayana et al. 2021), media diorama adalah salah satu media pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak dengan cara yang lebih konkret dan pembelajaran melibatkan siswa secara aktif, serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Dari pengertian di atas Diorama adalah media visual tiga dimensi yang dapat membantu siswa mudah memahami materi yang dilihat secara nyata sehingga siswa berpikir kreatif.

2.1.2.2 Manfaat Media Diorama

1) Meningkatkan minat
2) Menambah pengetahuan peserta didik mengenai suatu hal dengan jelas.
3) Memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.
4) Memfasilitasi pembelajaran kolaboratif

2.1.2.3 Kelebihan dan kekurangan Media Diorama

Menurut (Hermayunita et al. 2024) Kelebihan dari media Diorama yaitu sebagai berikut :

1. Media diorama akan memberikan pengalaman pembelajaran secara langsung maksudnya yaitu meskipun pembelajaran dilakukan hanya didalam kelas maupun diluar kelas seperti lingkungan sekolah, namun media yang diberikan akan secara langsung memberikan pengalaman yang sesuai dengan kenyataan yang ada kepada siswa, karena media didesain sesuai dengan keaadaan yang ada sehingga memberikan pengalaman langsung kepada siswa.

2. Penyajian secara kongkret dan menghindari verbalisme, yaitu dalam media diorama ini materi didesain sesuai dengan gambaran aslinya.
3. Proses pembelajaran ini dapat merangsang kreativitas siswa, hal ini dikarenakan media yang dibuat secara tidak langsung akan merangsang ide dan pola berfikir siswa. Media yang diberikan unik dan secara tidak langsung menggugah emosional anak untuk berfikir dan merangsang kekreatifitasan siswa.
4. Dapat memperlihatkan benda-benda secara jelas karena media didesain dengan menggunakan bahan-bahan isian yang sesuai dengan keadaan langsung. Contohnya yaitu hewan yang digunakan secara bentuk dan warna sesuai dengan kenyataannya.

Sedangkan kelemahan diorama adalah Tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar, penyimpanannya memerlukan ruang yang besar dan perawatannya rumit. Namun kekurangan tersebut dapat diatasi dengan membuat diorama dalam ukuran yang besar sehingga dapat diamati oleh seisi kelas. Untuk perawatannya yang rumit, diorama dapat dibuat model tertutup sehingga tidak mudah kotor.

Menurut (Ulwiyah et al. 2023) Media diorama memiliki beberapa kelebihan bagi penggunaannya yaitu

1) Dengan menggunakan media diorama ini siswa akan lebih berpikir kreatif dalam mengekspresikan materi dalam pembelajaran,
2) Memberikan visual mini sesuai pemandangan aslinya,
3) Muda dibawa dan lebih irit biaya,

4) Waktu dalam diskusi lebih singkat dan jelas.

Selain itu, ada juga kekurangan dari penggunaan media pembelajaran diorama yaitu;

1) Tidak setiap individu memiliki kreativitas yang baik,
2) Imajinasi anak tidak luas,
3) membutuhkan waktu dalam pembuatannya,
4) Harus ada kerja sama yang baik antara guru dan siswa dalam membuat media diorama

Dari keterangan diatas dapat disimpulkan media memberikan pengalaman pembelajaran secara langsung sehingga siswa akan lebih berpikir kreatif dalam mengekspresikan materi dalam pembelajaran, selain memiliki kelebihan, media ini juga memiliki kekurangan yaitu ukuran yang terbatas dan tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar.

2.1.2.3 Pembelajaran Kontekstual

Menurut (Lestari 2020) Pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka.

Menurut (Suhartoyo et al. 2020) Model pembelajaran kontekstual (contekstual teaching and learning) adalah merupakan proses pembelajaran yang holistik dan bertujuan membantu siswa untuk memahami makna materi ajar dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari, sehingga siswa memiliki pengetahuan/ keterampilan secara aktif pemahamannya.

Pembelajaran kontekstual menurut (Aisyah et al. 2022) merupakan salah satu pembelajaran yang menekankan bahwa siswa harus mengetahui implementasi dari pengetahuan yang diperolehnya sehingga pengetahuan tersebut akan bermakna bagi siswa. Pengetahuan yang dimiliki siswa harus memiliki kaitan dengan dunia nyata atau keseharian siswa. Apabila siswa menemukan banyak keterkaitan dalam pembelajaran, maka pengetahuan yang dimilikinya akan semakin bermakna.

Dari pengertian dari beberapa ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kontekstual merupakan salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan oleh guru didalam proses pembelajaran. Dengan cara membawa contoh kehidupan nyata yang di integrasikan dengan ilmu pengetahuan, tujuannya supaya peserta didik mampu mengambil nilai-nilai pelajaran.

2.1.2.4 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Menurut (Adolph 2019) pembelajaran IPAS merupakan gabungan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dengan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang ada di tingkat SD/MI yang sudah menggunakan kurikulum merdeka. Perpaduan 2 mata pelajaran ini dilakukan karena pengetahuan siswa SD/MI masih tahap konkrit/sederhana, sehingga pembahasan materi yang ada di mata pelajaran IPAS masih seputar fenomena-fenomena alam yang bersifat umum seperti tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam serta berhubungan dengan kehidupan manusia sebagai mahkluk sosial.

IPAS pada jenjang MI/SD ditujukan untuk mengembangkan kemampuan literasi dasar. Hal Karakteristik pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial

(IPAS) yakni memiliki karakteristik dinamis yang akan terus mengalami perubahan dari zaman ke zaman untuk itu dalam pembelajaran IPAS akan terus berkembang seiring dengan pergantian zaman. Oleh karena itu pembelajaran IPAS disesuaikan dengan perkembangan zaman agar peserta didik dapat menjawab dan menyelesaikan tantangan yang dihadapai di masa depan (Raden Vina Iskandya Putri1 2023).

Menurut (Nugraha 2021) menyatakan bahwa, proses pembelajaran IPAS tidak cukup dilaksanakan dengan menyampaikan informasi tentang konsep saja, tapi juga harus memahami proses terjadinya fenomena IPAS dengan melakukan pengindraan melalui kegiatan demonstrasi dan eksperimen. Oleh karena itu pembelajaran IPA Ssemestinya dirancang sedemikian rupa agar peserta didik mendapatkan kegiatan yang baik dan bermakna.

2.1.2.5 Materi Metamorfosis kupu-Kupu

Materi yang dijelaskan yaitu Metamorfosis Sempurna. Kupu-kupu adalah salah satu jenis hewan yang mengalami proses metamorfosis. Proses metamorfosis pada kupu-kupu disebut sebagai proses metamorfosis sempurna. Tahap daur hidup memang terdiri dari dua jenis, yaitu metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Pada tahap metamorfosis sempurna akan ada tahapan pupa dan terjadi perubahan bentuk. Berikut akan dikenalkan tahap proses metamorfosis pada kupu-kupu. Tahap Daur Hidup Kupu-Kupu pada proses daur hidup kupu-kupu akan ada empat tahap yang dilalui yaitu telur, ulat, kepompok, dan kupu-kupu. Berikut akan dijelaskan lebih lengkap tentang tahap daur hidup hewan satu ini:

1. **Telur**

Tahap pertama pada daur hidup kupu-kupu, telur adalah tahap pertama yang dihasilkan oleh kupu-kupu dewasa. Saat berkembang biak, kupu-kupu akan meletakkan telurnya pada bagian bawah daun, dengan menempelkannya menggunakan zat perekat dari sang induk. Hal itu dilakukan untuk melindungi telur-telur dari pemangsa. Seekor kupu-kupu bisa bertelur dengan jumlah yang tidak pasti, atau sekitar 30 butir. Sedangkan selama hidupnya, seekor kupu-kupu bisa bertelur sebanyak 100-200 butir. Selain bisa merekat dengan baik di bawah daun, telur kupu-kupu juga cukup kuat untuk bertahan di cuaca panas ataupun dingin.

2. **Ulat**

Telur-telur yang ada di bawah daun akan tumbuh hingga siap menetas menjadi ulat. Ulat atau larva ini akan memiliki bentuk dan ukuran yang berbeda-beda setiap jenisnya. Bentuk dan ukuran ini akan sesuai dengan induk atau jenisnya. Ulat dari telur kupu-kupu akan memiliki cara bertahan hidup dengan adanya racun di dalam tubuhnya. Racun itu akan bekerja dengan membuat gatal serta alergi pada kulit hewan atau manusia yang mengganggunya. Bahkan racun tersebut juga bisa jadi mematikan untuk beberapa jenis serangga, termasuk serangga yang memiliki ukuran 10 kali lebih besar dari tubuh ulat. Setelah menjadi ulat, hewan ini akan mulai makan semua jenis daun hijau segar untuk mengumpulkan energi. Daun menjadi sumber nutrisi yang baik untuk ulat dan membentuk energi untuk melakukan proses selanjutnya, yaitu menjadi kepompong. Ulat pun

bisa dengan cepat menghabisi daun di pohon yang ditinggalinya dan sering kali jadi hama bagi manusia.

3. Kepompong

Setelah memiliki cukup banyak energi, ulat akan berubah menjadi kepompong atau pupa. Kepompong atau pupa ini biasa memiliki ukuran lima cm atau lebih sesuai dengan jenis kupu-kupu. Tahap ini dimulai dengan ulat dewasa yang mulai berubah menjadi tempurung yang terbuat dari benang alami. Benang itu terbuat dari berbagai nutrisi dari daun yang dimakan dan diolah oleh tubuh kecil ulat. Benang-benang alami yang dibuat itu memiliki kandungan sutra, sehingga cukup kuat untuk melindungi hewan ini. Proses kepompong ini akan berlangsung selama 10 hingga 12 hari. Selama kurun waktu tersebut, ulat akan melalui tidur panjang dengan mencerna tubuhnya sendiri untuk bertahan hidup dan mulai berubah. Hal itu diketahui karena ulat akan kehilangan tiga kali berat badannya selama melalui tahap kepompong atau pupa ini. Karena proses panjang ini, tidak mengherankan jika kupu-kupu yang keluar dari kepompong akan segera mencari makan.

4. Kupu-kupu

Setelah melalui fase yang panjang itu, ulat yang ada di dalam kepompong akan berubah menjadi bentuk dewasa yaitu kupu-kupu. Untuk keluar dari kepompong yang kuat, kupu-kupu akan mengeluarkan zat yang bisa melembutkan penutup tubuhnya atau kepompong. Dengan begitu, kupu-kupu bisa keluar dengan mudah dari dalam kepompong untuk

melanjutkan hidup pada tahap yang baru. Setelah keluar dari kepompong, kupu-kupu memerlukan proses pengeringan dan perkembangan, yang berlangsung selama beberapa jam saja. Saat tubuh sudah kering dan sayap mengembang, kupu-kupu akan memiliki cukup energi untuk terbang dan mencari makan. Nah, itu tahap daur hidup dari kupu-kupu yang dimulai dari telur hingga menjadi kupu-kupu dewasa.

2.1.3 Hasil Penelitian Yang Relevan

1) Penelitian yang dlakukan oleh (Yunanto 2022) yang berjudul "Pengembangan Media Diorama Berbasis Kontekstual Materi Ekosistem Muatan Pelajaran IPA Kelas V". Berdasarkan hasil peneitiannya maka dapat bahwa Masalah dalam proses pembelajaran membuat siswa sulit dalam memahami pembelajaran. Berbagai kesulitan yang dialami oleh siswa disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran. Fokus utama dalam penelitian.ini adalah untuk pengembangan pada diorama. Materi ekosistem konten menjadi konten ilmiah. Subject dalam penelitian ini adalah ahli isi, ahli desain pembelajaran, pakar dalam media pembelajaran, serta pelajar siswa kelas V SD. Penulis dalam melakukan penelitian ini menggunakan show pengembangan ADDIE (Examination, Plan, Advancement, Execution, Assessment). Pengumpulan informasi dilakukan dengan menggunakan angket. Analisisis informasi menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis information, persentase profesional konten akademik dengan syarat yang sangat baik adalah 100 poin, profesional desain instruksional

100 poin dengan syarat yang sangat baik, dan profesional media pembelajaran adalah 94,44 dengan syarat yang sangat baik. hasil usaha individu tercapai. Skor 95 dan 33 dengan syarat..yang..sangat..baik. Berdasarkan hasil analisis information uji produk oleh para ahli (ahli konten profesional, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran) serta hasil eksperimen individu. Di dapatkan kesimpulan bahwa produk media diorama ini dapat digunakan untuk pembelajaran konten saintifik Kelas V. Implikasi penelitian ini dapat membantu siswa dan master dalam proses pembelajaran saintifik.

2) Penelitian yang dilakukan (Hermayunita et al. 2024) yang berjudul "Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar". Berdasarkan hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran diorama pada materi sistem tata surya di kelas VI SD yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Subjek penelitian ini yaitu kelas VI SD Negeri 100 Palembang. Validasi dilakukan oleh 3 orang ahli yaitu ahli media, bahasa, dan materi. Berdasarkan hasil validasi aspek materi memperoleh nilai 83,7% dengan kategori sangat valid, aspek media memperoleh nilai sebesar 90,6% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan dilakukan dengan uji coba one to one dengan populasi sebanyak 3 orang dan small group sebanyak 10 orang. Hasil angket kepraktisan one to one

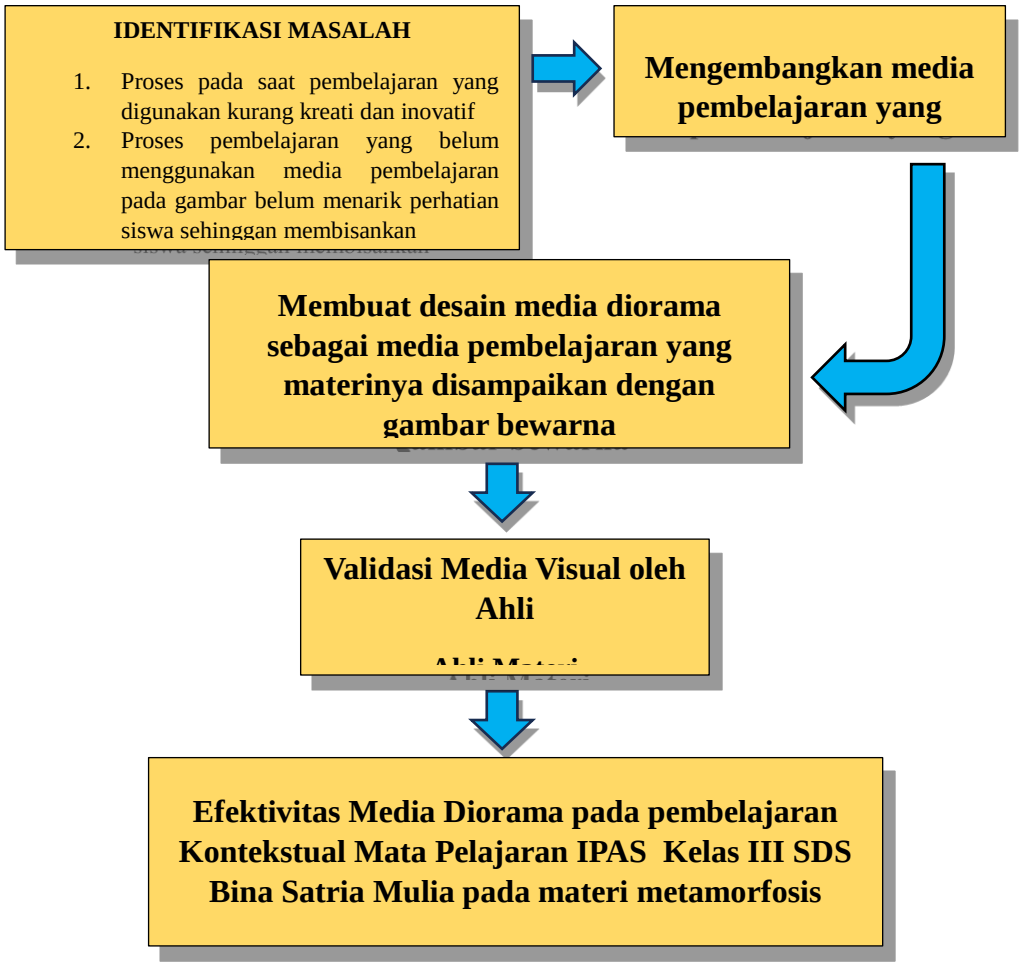
memperoleh nilai sebesar 91,3% dengan kategori sangat praktis dan angket small group memperoleh nilai sebesar 92,8% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media diorama yang dikembangkan sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3) Penelitian yang dilakukan oleh (Sya et al. 2024) yang berjudul "Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Diorama Metamorfosis Terhadap Hasil Belajar IPAS". Berdasarkan hasil penelititian nya maka dapat disimpulkan bahwa Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil pengembangan media interaktif diorama metamorfosis terhadap hasil belajar IPAS. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan metode penelitiannya adalah kuantitatif deskriptif. Teknik penggumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi hasil observasi, wawancara, dan angket. Subjek dalam penelitian ini yaitu 2 guru dan 5 siswa SD 2 Jurang. Teknik analisis berupa analisis deskiptif kuantitatif dengan dibantu menggunakan software penggolahan data Ms. Excle. Data penelitian yang diperoleh dilakukan uji V Aiken. Berdasarkan hasil data diatas dapat diketahui bahwa hasil uji validasi Bahan Ajar dan Media Diorama Metamorfosis yang telah dilakukan oleh guru sebagai validator memperoleh skor rata-rata ≤ 0,82 yang berarti data yang didapat dapat dikatakan sangat valid, efektif, dan layak menjadi penunjang pembelajaran. Sementara itu hasil uji validasi yang dilakukan oleh 5 siswa memperoleh skor sama yaitu kurang lebih ≤ 0,88 sehingga dapat

disimpulkan hasil menunjukkan data sangat valid dan efektif, sehingga dapat digunakan dalam proses belajar siswa

2.2 Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir ini berawal dari permasalahan di sekolah, yaitu media pembelajaran yang digunakan kurang variatif, contohnya hanya berisi banyak tulisan dan beberapa gambar. Bahkan hanya menggunakan buku paket saja untuk menjelaskan materi pembelajaran. Harapan adanya penelitian dan pengembangan ini yaitu media pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, dan menghasilkan produk yang menarik dan layak digunakan ketika diterapkan dalam proses pembelajaran. Di bawah ini merupakan bagian kerangka berpikir.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Diorama

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti melakukan pengembangan media. Media yang dikembangkan peneliti yaitu media yang berjenis media diorama karena dalam pembelajaran media diorama merupakan media yang bisa dilihat dan diraba sehingga memudahkan guru dalam penyampain materi dan membantu siswa dalam menerima materi. Dengan mengembangkan media diorama pembelajaran kontekstual pada materi metamorfosis untuk siswa kelas III SDS Bina Satria Mulia diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa dan dapat menginspirasi bagi para guru dan juga bagi siswa agar lebih mudah untuk memahami tentang metamorfosis.

BAB III

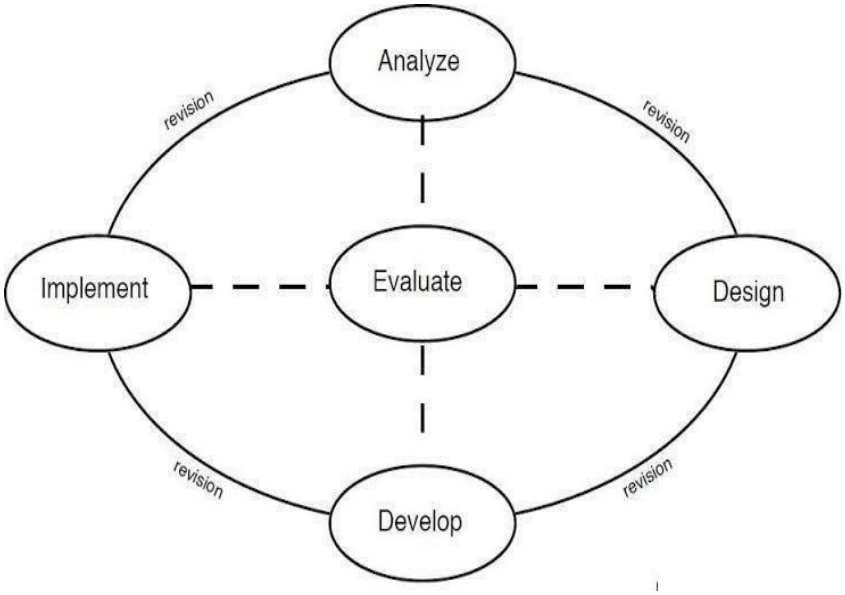
METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Research and development (R&D) digunakan sebagai metode pada penelitian ini. Metode R&D bertujuan untuk mengembangkan produk yang memiliki manfaat dan teruji kevalidannya. Sejalan dengan yang dinyatakan oleh Sugiono, R&D adalah pendekatan ilmiah, yang melibatkan prosedur sistemmatis untuk menganalisis, mendesign, membuat dan menguji validitas suatu produk sebelum diimplementasikan. (Sugiono 2019)

Penelitian ini menggunakan desain pengembangan ADDIE, Pemilihan model ini didasarkan atas pertimbangan bahwa model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. Menurut (Liberta Loviana Carolin et al. 2020) pengembangan Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yakni (1) Tahap analisis (Analyze), (2) tahap perancangan (Design), (3) tahap pengembangan (Develop), (4) tahap penerapan (Implementation), (5) tahap evaluasi (Evaluation). Tahapan kelima diatas merupakan Langkah-langkah dalam pengembangan media visual,dari kelima tahapan diatas penelitian ini menggunakan pada sampai tahap penerapan (*Implementation*) dalam langkah-langkah pengembangan media diorma.

1) *Analysis* (Analisis) Sebelum mengembangkan suatu media pembelajaran langkah pertama yang harus dilakukan yaitu analisis. Analisis yang dilakukan yaitu analisis materi pokok pembelajaran.
2) *Design* (Desain) Langkah awal yang dilakukan pada tahapan perancangan adalah menentukan alat, bahan, bentuk, ukuran benda yang dibutuhkan sesuai produk yang telah direncanakan.
3) *Development* (Pengembangan) Pada tahap ini akan dilakukan pengembangan media yang akan dihasilkan. Media yang dikembangkan akan divalidasi oleh ahli media dan materi. Media yang akan dikembangkan dibuat sesuai dengan materi dan tujuan yang akan dicapai dalam suatu pembelajaran. pada tahap pengembangan akan disiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam merancang suatu media. Setelah produk yang didesain selesai dibuat, maka langkah selanjutnya akan dilakukan validasi oleh para ahli media dan pembelajaran kemudian di revisi agar produk yang dikembangkan layak digunakan untuk di uji coba. Pada tahapan ini para ahli di bagi menjadi 2 yaitu ahli pembelajaran dan ahli media.
4) *Implementation* (Implementasi) Setelah media yang dikembangkan dikatakan valid maka tahap selanjutnya yaitu implementasi atau penerapan produk yang dikembangkan pada situasi nyata yaitu implementasi pada siswa kelas III SDS Bina Satria Mulia.



Gambar 3.1 Model ADDIE

3.2 Tahapan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah SDS Bina Satria Mulia yang berlokasi di Jl. Alumunium I No.10, Tj. Mulia, Kec. Medan Deli, Kota Medan, Sumatera Utara 20241.

3.2.2 Waktu Penelitian

3.2.3 Waktu Penelitian

Waktu penelitian direncanakan pada bulan April – Mei 2025

Tabel 3.1 Rencana dan Pelaksaan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan						
		Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
1	Pengajuan Judul							
2	ACC Judul							

No	Kegiatan	Bulan						
		Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
3	Penyusunan Skripsi							
4	Revisi Skripsi							
5	Seminar Skripsi							
6	Perbaikan Skripsi							
7	Penelitian							
8	Penyusunan Skripsi							
9	ACC Sidang							
10	Sidang							

3.3 Sumber Data Penelitian

3.3.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah sumber data dalam penelitian, dapat berupa orang, tempat, maupun simbol Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDS Bina Satria Mulia, tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah 28 siswa.

3.3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian adalah variabel penelitian yaitu sesuatu yang merupakan inti dari problematika penelitian. Objek dalam penelitian ini adalah pengembangan media diorama materi metamorfosis.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen kevalidan ahli merupakan salah satu cara untuk memastikan bahwa instrumen penelitian, seperti angket, kuesioner, atau bahan ajar, memiliki

validitas yang memadai sebelum digunakan. Validitas ini diperoleh melalui penilaian para ahli (*expert judgment*) yang memiliki kompetensi sesuai dengan topik penelitian. Penilaian dilakukan dengan memberikan instrumen kepada 2-3 ahli disertai petunjuk penilaian yang jelas. Para ahli akan mengevaluasi instrumen berdasarkan kriteria tertentu, seperti kesesuaian isi, kejelasan bahasa, relevansi indikator, dan format penyajian. Untuk memudahkan penilaian, biasanya digunakan skala tertentu.

Instrument penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukuk fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi produk dan angket. Adapun angket penelitian ini adalah skala linkert. Angka skala linkert ini menggunakan 5 jawaban alternatif . masing-masing alternatif jawaban dalam bentuk skor, yaitu :

Tabel 3.2 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan

Skala	Kriteria
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Ragu Ragu (RR)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Sumber : (Fardiana et al. 2023)

3.4.1 Angket Uji Validitas

Angket uji validasi adalah gambaran penelitian secara umum dari validator mengenai media (lembar validasi). Lembar validasi memiliki fungsi untuk mengetahui kelayakan serta kriteria kesesuaian media yang telah dirancang oleh peneliti. Instrument validasi media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian

ini berupa angket. Angket yang digunakan oleh peneliti adalah jenis angket tertutup untuk mengukur apakah media pembelajaran yang telah dikembangkan valid atau tidak. Instrumen validasi ahli pada penelitian ini terdiri atas tiga macam yaitu:

3.4.2 Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi ahli materi digunakan unutuk mengukur kelayalakan isi (materi), untuk mengukur apakah materi yang disampaikan valid atau tidak, serta untuk mengetahui saran atau masukan validator dari segi materi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrument untuk validasi ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Materi

No	Indikator	Item
1	Pembelajaran	1,2,3,4,5,6
2	Materi Kebenaran	7,8,9,10

Sumber : (Prabowo & Desi 2019)

3.4.3 Validasi Ahli Desain Media

Instrument validasi media yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Angket yang digunakan untuk mengukur apakah media diorama yang telah dikembangkan valid atau tidak. Adapun instrumen validasi yaitu :

Kisi- kisi instrumen untuk validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Desain Media

No	Indikator	Item
1	Desain	1,2,3,4,5,6
2	Penggunaan bahasa dan kata	7,8,9,10

Sumber : (Prabowo & Desi 2019)

3.4.4 Validasi Ahli Bahasa

Instrument validasi bahasa digunakan untuk menilai dan mengukur apakah bahasa yang digunakan dalam pembuatan dan pengembangan media diorama valid atau tidak serta untuk mengetahui apakah bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan aspek bahasa dan mengetahui masukan atau saran validator dari segi bahasa terhadap media pembelajaran diorama yang telah di kembangkan.

Kisi-kisi instrument untuk validasi ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Bahasa

No	Indikator	Item
1	Lugas	1,2,3
2	Komunikatif	4,5,6
3	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	7,8
4	Kesesuaian dengan bahasa kaidah	9

Sumber : (Prabowo & Desi 2019)

1. **Instrument Kepraktisan Media Pembelajaran**

1. Angket Respon Guru

Angket respon guru diberikan kepada guru ketika uji coba produk yang sudah dibuat. Angket respon guru digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran diorama yang

telah dikembangkan.Kisi-kisi angket respon guru adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Respon Guru

No	Indikator	Item
1	Penggunaan	1,2
2	Minat terhadap desain media diorama menarik Perpaduan warna Penyajian gambar	3,4,5
3	Isi materi	6,7,8,9
4	Tingkat kegunaan media	10,11,12,13 ,14

Sumber : (Prabowo & Desi 2019)

2. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa diberikan kepada siswa ketika uji coba produk. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran diorama yang telah di kembangkan.Kisi-kisi angket respon siswa adalah siswa sebagai adalah berikut:

Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No	Indikator	Item
1	Pembelajaran	1,2,3,4,5
2	Media	6,7,8,9,10

Sumber : (Prabowo & Desi 2019)

3.5 Teknik Analisis Data

3.5.1 Analisis Data Uji Validasi Media

Aspek peneliti yang dinilai oleh ahli dibuat dalam skala model rating scale. Lembar validasi berisi skor dalam setiap pernyataan berdasarkan alternatif

jawaban yang diberikan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan cara menghitung persentase nilai validasi. Penskoran validasi media diorama materi metamorfosis oleh validator menggunakan skala likert. Jawaban setiap item instrument mempunyai gradasi dari tidak baik sampai sangat baik. Skor hasil penelaahan oleh para ahli dihitung rata-rata untuk menghitung kevalidan. Data yang didapat dipresentasekan dengan rumus:

$$P = \frac{\sum skor\ maksimum\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimum} \times 100\%$$

Hasil persentase data tersebut kemudian diubah menjadi kategori yang ada pada tabel berikut:

Tabel 3.8 Kriteria Kevalidan Analisis Persentase

No	Presentase (%)	Kategori
1	0% - 20%	Tidak Valid
2	21% - 40%	Kurang Valid
3	41% - 60%	Cukup Valid
4	61% - 80%	Valid
5	81% - 100%	Sangat Valid

Kemudian data tersebut diinterpretasikan dengan teknik deskriptif. Semakin besar persentase skor hasil analisis data, maka semakin baik prioritas media yang dikembangkan. Sehingga dapat dilihat sejauh mana tingkat validitas media diorama yang dikembangkan.

3.5.2 Analisis Uji Coba Produk

Setelah dilakukan validasi media diorama materi metamorfosis maka dilakukan uji coba, dan pengisian angket oleh pendidik maupun peserta didik.

Dalam penelitian ini penskoran untuk respon pendidik menggunakan skala 1-5 dengan nilai 1 = tidak baik dan 5 = sangat baik.

Sedangkan untuk respon peserta didik menggunakan skala Guttman dengan memberikan skor 1 pada jawaban ya dan 0 untuk jawaban tidak dengan menggunakan skala ini untuk melihat respon peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan. Standar penilaian kelayakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimum} \times 100\%$$

Hasil persentase data tersebut kemudian diubah menjadi kategori yang ada pada tabel berikut:

Tabel 3.9 Kriteria Tanggapan Penggunaan

No	Presentase (%)	Kategori
1	0% - 20%	Tidak Praktis
2	21% - 40%	Kurang Praktis
3	41% - 60%	Cukup Praktis
4	61% - 80%	Praktis
5	81% - 100%	Sangat Praktis

3.6 Rancangan Produk

3.6.1 Pengujian Internal

Dalam penelitian pengembangan (*R&D*), desain produk memerlukan serangkaian uji coba yang dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan. Menurut (Sapitri et al. 2021), pengujuan internal merupakan langkah-langkah melibatkan pandangan ahli validator dan ahli terhadap rancangan produk yang sedang dikembangkan. Uji internal terdiri dari uji ahli desain dan uji ahli

isi/materi. Tahap uji kelayakan produk mencakup Langkah-langkah berikut :

a. penyusunan instrument uji kelayakan produk berdasarkan indicator penilaian yang telah ditentukan
b. pelaksanaan uji kelayakan produk oleh ahli desain dan ahli isi/materi pembelajaran
c. analisis hasil uji kelayakan produk dan melakukan perbaikan sesai dengan temuan yang muncul
d. konsultasi hasil yang telah diperbaiki kepada ahli desain dan ahli isi/materi pembelajaran.

Dalam pelaksanaan uji kelayakan, peneliti menggandeng seorang ahli desain yang merupakan seorang dosen PGSD FKIP UMSU, dengan keahlian dalam mengevaluasi desain media pembelajaran dan ahli isi/materi pembelajaran. Setelah melalui uji internal, produk akan mendapatkan saran perbaikan dairi desain dan ahli isi/materi. Selanjutnya, produk hasil perbaikan dan konsultasi akan menjadi fokus pada tahap selanjutnya.

3.6.2 Pengujian Eksternal

Setelah melalui uji internal atau uji kelayakan produk, Langkah berikutnya adalah melakukan uji eksternal. Menyatakan bahwa uji eksternal ini sering di sebut dengan pengujian lapangan atau *field testing*, yang dilakukan dengan mengujicobakan produk yang telah dikembangkan dalam situasi yang nyata.

Uji eksternal ini melibatkan siswa dan guru sebagai pengguna produk, yang akan digunakan sebagai sumber sekaligus media pembelajaran. Aspek-

aspekyang diuji meliputi daya tarik, kemudahan penggunaan produk, dan efektivitasnya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pengujian eksternal ini menggunakan instrument berupa angket yang telah disusun sebelumnya. Tujuan dari uji eksternal ini adalah untuk menilai tingkat daya terik, kemudahan penggunaan, dan efektivitas produk yang telah dikembangkan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *(Research and Development* / R&D) yang berfokus pada perancangan dan pengambangan media pembelajaran diorama untuk membantu pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas III SDS Bina Satria Mulia. Media diorama ini dibuat berbentuk box kaca bening yang berisi materi guna untuk siswa memahami materi yang di ajarkan. Kevalidan media diorama dinilai oleh dosen ahli di bidang media, bahasa, dan materi, serta ditinjau oleh guru kelas untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran.

Proses pengembangan media ini mengacu pada model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap : *Analysis, Design, Development, Implemention,* dan *Evalution*. Namun, penelitian ini hanya mencakup tahap Implementasi, sehingga tahap evaluasi tidak dilakukan Implementasi dalam penelitian ini bertujuan untuk menilai kevalidan dan kepraktisan media berdasarkan hasil validasi ahli dan respons pengguna Oleh karena itu, penelitian ini tidak mengukur efektivitas media terhadap hasil belajar siswa, melainkan berfokus pada pengembangan dan penilaian media sebagai alat bantu pembelajaran.

4.1.1 Tahap *Analysis*

Analisis materi bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis bagian-bagian utama yang relevan yang akan dipelajari siswa. Untuk pengembangan media pembelajaran IPAS berupa media diorama, materi

yang dipilih adalah metamorfosis. Materi disesuaikan degan materi yang sedang ditempuh siswa saat dilakukan penelitian. Langkah pertama yang dilakukan adalah mengidentifikasi tujuan pembelajaran metamorfosis. Langkah kedua adalah memberikan cara untuk mengatasi permasalahan siswa yaitu pada pengembangan media pembelajaran IPAS dibuat media pembelajaran yang menarik berupa media diorama agar dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media diorama dipilih karena mudah dibuat. Sehingga dipilihlah media diorama untuk pembelajaran IPAS pada materi metamorfosis sempurna.

4.1.1.1 Analisis Kebutuhan

Hasil wawancara dan diskusi dengan guru kelas III menunjukkan bahwa dalam materi metamorfosis, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi metamorfosis karena kurangnya media yang variatif dan interaktif. Guru menyatakan penggunaan pedoman hanya buku paket saja sehingga kurangnya media pembelajaran yang inovatif. Maka diperlukan inovasi media visual dan interaktif untuk memahami siswa terhadap materi.

Maka dipilih media diorama sebagai alternatif karena dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang lebih menarik. Media ini di rancang sesuai urutan gambar yang berisi materi.

4.1.1.2 Analisis karakteristik Siswa

Analisis karakteristik sangat diperlukan sebelum mengembangkan suatu produk. Karakteristik anak sekolah dasar yaitu anak sekolah dasar berfikir secara konkret. Proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkret.

4.1.1.3 Analisis Kurikulum

Berdasarkan hasil analisis krikulum yang dilakukan melalui wawancara pada tanggal 23 Desember 2024 di SDS Bina satria Mulia bersama wali kelas lll, diketahui bahwa sekolah tersebut menerapkan kurikulum merdeka. Analisis ini bertujuan untuk menentukan materi pembelajaran yang akan digunakan dalam perangkat ajar.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih materi tentang Metamorfosis sebagai bagian dari pembelajaran IPAS di kelas lll. Selain itu, tahap inni juga dilakukan untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) dalam kurikulum merdeka.

Berikut adalah pemaparan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran yang ingin dicapai.

Tabel 4.1 Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran

No	Tujuan Pembelajaran	Capaian Pembelajaran
1	Melalui media diorama, peserta didik dapat mengindentifikasi urutan tahapan metamorfosis.	Pada fase B, peserta didik mengidentifikasi tahapan metamorfosis serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada dilingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari.

4.1.2 Tahap *Design*

4.1.2.1 Perancangan Komponen Media Pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran dengan menyusun format yang terdiri dari beberapa komponen utama, di antaranya:

Gambar	Keterangan
	Media diorama ini terbuat dari box kaca yang berisi materi berbentuk pohon dan tahapan perkembangan metamorfosis
	Tahapan metamorfosis dalam bentuk akrilik
	Tahapan penjelasan dari materi yang dibuat dari canva lalu di tempel dengan styrofoam, selanjutnya digantungkan supaya mudah di lepas pasang oleh siswa.

Gambar	Keterangan
	Tahapan penjelasan dari materi yang dibuat dari canva lalu di tempel dengan styrofoam, selanjutnya digantungkan supaya mudah di lepas pasang oleh siswa.

Gambar 4.1 Media Pembelajaran Diorama

4.1.2.2 Penyusunan Materi Media Pembelajaran

Materi dalam media pembelajaran diorama ini dirancang agar sesuai dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka dan membantu siswa memahami metamorfosis dengan lebih menarik dan interaktif.

Berikut isi materi dalam diorama metamorfosis:

- Tahapan metamorfosis sempurna kupu-kupu.
- Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) yang digunakan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi.

4.1.2.3 Perancangan Instrumen

Instrumen dalam pengembangan diorama metamorfosis disusun untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran ini.

Instrumen yang digunakan adalah angket, yang terdiri dari dua jenis, yaitu angket validasi dan angket kepraktisan.

- Angket validasi, validasi media pembelajaran diorama dibuat sebagai form penelitian kevalidan media oleh para validator.
    a) Validasi ahli materi, untuk menilai kesesuaian isi materi dengan tujuan dan capaian.
    b) Validasi ahli desain media, untuk menilai tampilan visual,tata letak, dan keterbacaan diorama.
    c) Validasi ahli bahasa, untuk memastikan penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SD.
- Angket kepraktisan, digunakan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media, meliputi:

a) Respon guru, untuk menilai apakah media diorama dapat membantu dalam proses pembelajaran.
b) Respon siswa, angket respon siswa berisi tentang beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran diorama yang telah digunakan. Lembar respon siswa diberikan kepada siswa setelah pembelajran menggunakan media diorama.

4.1.3 Tahap *Development*

Pada tahap ini, dijelaskan tiga aspek utama mengenai validitas bahan ajar, yaitu :

1. Validasi oleh ahli materi
2. Validasi oleh ahli bahasa

3. Validasi oleh ahli desain

Ketiga data tersebut disajikan secara sitematis.

4.1.3.1 Validasi Ahli Materi

Validasi terhadap media diorama yang di kembangkan dilakukan melalui dua tahap pertemuan bersama validator. Pada pertemuan pertama, validator melakukan peninjauan awal dengan membawa media dan modul ajar yang telah disusun.

Pada proses validasi terhadap isi materi dilakukan oleh seorang ahli, yakni dosen dari Program Studi PGSD FKIP UMSU. Validasi ini bertujuan untuk menilai kesesuaian materi dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan penilaian dilakukan menggunakan instrumen berupa angket dengan skala penilaian lima tingkat, yaitu SS = 5 (Sangat Setuju), S = 4 (Setuju), RR = 3 (Ragu-Ragu), TS = 2 (Tidak Setuju), dan STS = 1 (Sangat Tidak Setuju). Berikut adalah hasil validasi akhir dari ahli materi :

Tabel 4.2 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi

Nama Validator	**Skor**	**Skor Maksimum**	**Presentase**	**Kriteria**
Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd.,M.Pd	47	50	94%	Sangat Valid

$$Nilai\ Validitas = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimum} \times 100\%$$

$$Nilai\ Validitas = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, diperoleh bahwa materi yang disajikan mencapai tingkat validitas sebesar 94%, yang tergolong dalam kategori “ sangat valid “ Dengan demikian, materi yang bersadarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, diperoleh bahwa materi yang disajikan mencapai tingkat validitas sebesar 94%, yang tergolong dalam kategori “ sangat valid “ Dengan demikian, materi yang dikembangakan dalam media ini telah memenuhi kriteria kevalidan dan efektif digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

4.1.3.2 Validasi Ahli Bahasa

Validasi terhadap media diorama yang di kembangkan dilakukan melalui pertemuan bersama validator. Tujuan validasi ini adalah untuk menilai kesesuaian isi materi pada media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Validasi ahli bahasa ini melibatkan seorang ahli, yaitu dosen dari program studi Bahasa Indonesia FKIP UMSU. penilaian dilakukan menggunakan instrumen berupa angket dengan skala penilaian lima tingkat, yaitu SS = 5 (Sangat Setuju), S = 4 (Setuju), RR = 3 (Ragu-Ragu), TS = 2 (Tidak Setuju), dan STS = 1 (Sangat Tidak Setuju).

Tabel 4.3 Lembar Hasil Validasi Ahli Bahasa

Nama Validator	Skor	Skor Maksimum	Presentase	Kriteria
Amin Basri.,S.Pd.I.,M.Pd	44	45	80%	Valid

$$Nilai\ Validitas = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimum} \times 100\%$$

$$Nilai\ Validitas = \frac{44}{45} \times 100\% = 80\%$$

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa, diperoleh mencapai tingkat validitas sebesar 80%, yang tergolong dalam kategori “valid “Dengan demikian, bahasa yang dikembangakan dalam media ini telah memenuhi kriteria kevalidan dan efektif digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

4.1.3.3 Validasi Ahli Desain Media

Validasi terhadap media diorama yang di kembangkan dilakukan melalui dua tahap pertemuan bersama validator. Pada pertemuan pertama, validator melakukan peninjauan awal terhadap media yang telah disusun dan memberikan sejumlah catatan serta masukan untuk penyempurnaan. Masukan tersebut mencakup berbagai aspek penting yang berkaitan dengan kualitas bahan media yang digunakan. Selain itu, tampilan desain visual juga menjadi sorotan, di mana validator menilai bahwa perlunya revisi pada bagian teks penjelasan materi menjadi berbentuk gantungan yang bisa di lepas pasang dengan menggunakan tali benang, dan membuat petunjuk penggunaan media diorama agar siswa mudah menggunakan media diorama.

Pada proses validasi ini dilakukan oleh dosen UMSU. Validasi ini bertujuan untuk menilai kesesuaian materi dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan penilaian dilakukan menggunakan instrumen berupa angket dengan skala penilaian lima tingkat, yaitu SS = 5 (Sangat Setuju), S = 4 (Setuju), RR = 3 (Ragu-Ragu), TS = 2 (Tidak Setuju), dan STS = 1 (Sangat Tidak Setuju).

Tabel 4.4 Berisi Ahli Desain Media

Aspek Penilaian	Keterangan Awal	Revisi yang Disarankan	Perbaikan	Pertemuan
Desain	Penejelasan materi masi di tempel dan tidak bisa dilepas pasang	penjelasan materi menjadi berbentuk gantungan yang bisa di lepas pasang dengan menggunakan tali benang rajut, dan membuat petunjuk penggunaan media diorama agar siswa mudah menggunakan media diorama	Menggunakan gantungan baju korea dan tali benang rajut	1

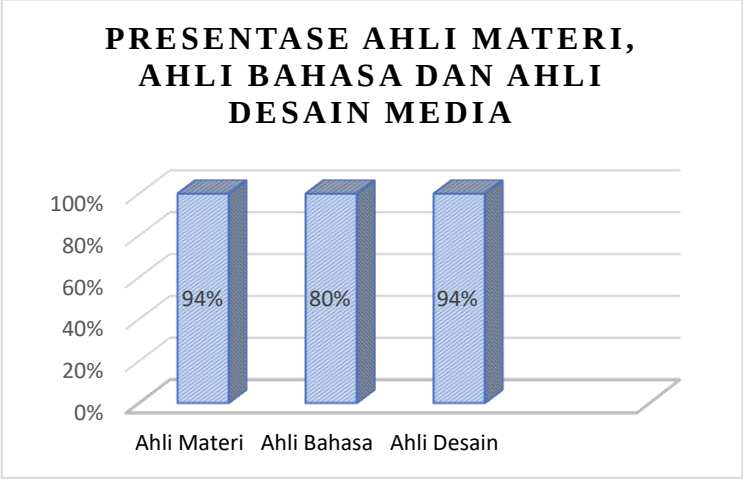
Tabel 4.5 Lembar Hasil Validasi Ahli Desain Media

Nama Validator	Skor	Skor Maksimum	Presentase	Kriteria
Dr. Muhammad Arifin S.Pd,M.Pd	47	50	94%	Sangat Valid

$$Nilai\ Validitas = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimum} \times 100\%$$

$$Nilai\ Validitas = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli desain media, diperoleh bahwa desain yang disajikan memiliki presentase nilai sebesar 94%, yang tergolong dalam ketegori “sangat valid”. Oleh karena itu, desain media yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini dinyatakan berhasil memenuhi tujuannya dan layak digunakan.

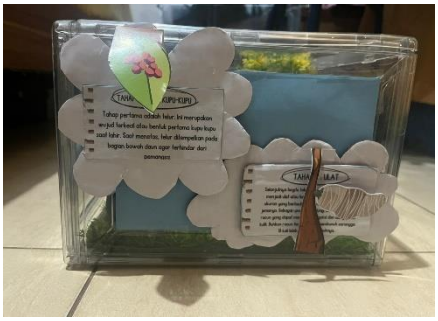


Gambar 4.2 Hasil Rekap Validasi

Dari gambar 4.2 menunjukkan bahwa presentase kelayakan berdasarkan aspek validasi oleh ahli materi mencapai rata-rata 94%, yang dikategorikan sangat layak untuk sigunakan. Validasi oleh ahli bahasa memperoleh rata-rata 80%, dikategorikan layak untuk digunakan. Sementara itu, validasi oleh ahli desain media menunjukkan rata-rata 94%, yang juga termasuk sangat layak untuk digunakan.

Tabel 4.6 Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi Media Pembelajaran

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	 Belum memiliki tahapan cara penggunaan pada media.	 Sudah terdapat kertas tahapan cara penggunaan yang di desain semenarik mungkin dan dilaminating yang di tempel pada bagian depan media.
2	 Tahapan metamorfosisnya masih menggunakan kardus.	 Tahapan metamorfosis sudah menggunakan papan akrilik bening.
3	 Pada bagian penjelasan desainnya belum menarik dan belom menonjol, serta hanya ditempel saja.	 Sudah didesain semenarik mungkin, dan mengunakan gantungan yang menarik.

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
4	Hanya di tempel, tidak memiliki warna, terlalu polos dan kurang menarik.	Sudah menggunakan gantungan, gambar,warna dan desain yang sudah menarik.

4.1.4 Tahap *Implementation*

Pada tahap ini, pelaksanaan pengembangan media diorama dalam pembelajaran IPAS di kelas III SDS Bina Satria Mulia dilakukan pada 22 Mei 2025. Kegiatan ini dimulai pada pertemuan pertama dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit), yaitu pukul 09.00 hingga 11.00 WIB. Materi yang di sampaikan berfokus pada metamorfosis sempurna kupu-kupu dalam topik yang telah ditentukan. Proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan tahapan dalam modul ajar yang telah disusun sebelumnya, dengan integrasi media diorama sebagai alat bantu untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep metamorfosis sempurna kupu-kupu secara interaktif dan menarik.

Gambar 4.3 Kegiatan Uji Coba di Kelas

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah implementasi media pembelajaran implementasi bertujuan menguji kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Beberapa tahap implementasi produk sebagai berikut:

1. untuk menilai kepraktisan media pembelajaran serta membantu guru membimbing siswa dalam proses pembelajaran.
2. untuk menilai kepraktisan media pembelajaran dan mengetahui respon siswa sebagai pengguna media dalam proses pembelajaran.

Adapun hasil dari instrumen uji coba kepraktisan adalah sebagai berikut:

4.1.4.1 Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

Uji coba kepraktisan media pembelajaran ini dilakukan oleh satu orang guru, yaitu wali kelas III. Hasil uji coba kepraktisan oleh pendidik terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrumen berupa angket, sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji Kepraktisan Guru

Nama Validator	Skor	Skor Maksimum	Presentase	Kriteria
Wirdayani Saragih S.Pd	50	50	100%	Sangat Praktis

$$Nilai\ Validitas = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimum} \times 100\%$$

$$Nilai\ Validitas = \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil respons yang diberikan oleh guru,media diorama memperoleh presentase nilai 100%, yang termasuk dalam kategori " Sangat Praktis". Dengan demikian, pengembangan media diorama ini berhasil mencapai tujuannya, yaitu mendapatkan respons positif dari guru untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas III SDS Bina Satria Mulia.

4.1.4.2 Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa

Pada tahap ini dilakukan pengujian uji coba produk melibatkan 28 siswa kelas III SDS Bina Satria Mulia. Uji coba ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media diorama dapat digunakan dalam pembelajaran pelaksanaan nya disesuaikan dengan materi yang telah ditetapkan dalam modul pembelajaran, yaitu mengenai metamorfosis. Dalam proses uji coba,siswa diberikan media diorama untuk diamatti dan dipelajari selain itu, mereka juga diminta untuk menyusun tahapan hewan metamorfosis sempurna melalui LKPD guna untuk siswa memahami

materi.Setelah itu siswa mengisi angket untuk menilai aspek kemenarikan dan kepraktisan media tersebut. Hasil dari uji coba kepraktisan ini disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.8 Hasil Kepraktisan Siswa

Nama Validator	Skor	Skor Maksimum	Presentase	Kriteria
Siswa Kelas III	1.351	1.400	96,5	Sangat Praktis

$$Nilai\ Validitas = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimum} \times 100\%$$

$$Nilai\ Validitas = \frac{1.351}{1.400} \times 100\% = 96{,}5\%$$

Berdasarkan hasil respon siswa yang telah diberikan, bahan ajar memperoleh presentase nilai 96,5% dalam kategori “Sangat Praktis”. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar mencapai tujuannya, yaitu dengan mendapatkan respon positif dari siswa untuk digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar di kelas III SDS Bina Satria Mulia.

Gambar 4.4 Hasil Rekap Kepraktisan

Dengan demikian kelayakan ditinjau dari aspek respon guru memperoleh rata-rata 100% dikategorikan sangat praktis untuk digunakan. Sedangkan respon siswa terhadap bahan ajar rata-rata 96,5% dikategorikan (Sangat Praktis) untuk digunakan.

4.2 Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SDS Bina Satria Mulia, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa diorama pada materi metamorfosis sempurna dengan kriteria valid dan praktis. Pada bagian ini dibahas mengenai hasil penelitian terhadap media pembelajaran yang di kembangkan.

Media pembelajaran yang digunakan adalah diorama, yang di rancang secara kreatif untuk membantu siswa memahami konsep metamorfosis sempurna dengan lebih menarik dan interaktif.

Tujuan dari pengembangan media diorama dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi untuk meningkatkan antusias siswa belajar di dalam kelas.Media ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatkan aktif siswa selama proses pembelajaran di dalam kelas.

4.2.1 Proses Pengembangan Media pembelajaran Diorama

Pada tahap pengembangan media pembelajaran diorama, digunakan model pembelajaran ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.*

Dalam penelitian ini, proses pengembangan dibatasi hingga tahap Implementation atau uji coba lapangan. Pembatasan ini dilakukan karena adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Dengan demikian, pengujian hanya dilakukan sampai tahap Implementasi guna menilai kepraktisan dan kebermanfaatan media diorama dalam mendukung pemahaman siswa terhadap materi metamorfosis sempurna.

Tahap analisis (*analisys*) adalah tahap awal dari sebuah penelitian dan pengembangan. Tahap analisis ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik dalam memahami pembelajaran sehingga membutuhkan media pembelajaran yang akan membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran lebih mudah sehingga tercapainya suatu tujuan dari pembelajaran.Tahap analisis dilakukan yaitu melihat kebutuhan dari peserta didik ketika saat proses pembelajaran, kebutuhan yang dimaksud adalah kebutuhan pada saat pemahaman mengenai apa yang disampaikan oleh guru, ketika peserta didik masih kurang memahami apa yang dijelaskan maka media pembelajaran adalah salah satu solusi yang dibutuhkan karena dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada saat proses belajar.

Mengetahui peserta didik membutuhkan media pembelajaran maka tahap desain (*design*) juga dibutuhkan sebelum merancang media, tahap desain adalah

menentukan indikator pembelajaran dan dengan melanjutkan tahap analisis materi dan sub materi yang akan dikembangkan. pada tahap desain ini adalah bahan ajar dan juga cara penyajian yang perlu diperhatikan dengan detail.

Setelah tahap desain dilakukan dilanjutkan pada tahap pengembangan (*development*) pada tahap ini adalah pembuatan media pembelajaran diorama pada pembelajaran IPAS yaitu metamorfosis yang telah dirancang sebelumnya. Pengembangan media pembelajaran diorama menggunakan alat dan bahan seperti box, styrofoam, akrilik, canva, pohon rumput. Kemudian media pembelajaran diorama yang dikembangkan akan divalidasi oleh validator ahli media, validator ahli materi, untuk mengetahui apakah media pembelajaran diorama pada materi IPAS yaitu metamorfosis layak atau tidak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Setelah revisi selesai, tahap implementasi *(implementation*) dilakukan dengan mengujicobakan media kepada siswa kelas III SDS Bina Satria Mulia. Siswa diperlihatkan media diorama untuk di pelajari, kemudian mereka mengerjakan LKPD berupa menyusun tahapan perkembangan tubuh hewan metamorfosis. Setelah kegiatan tersebut, siswa mengisi angket guna menilai aspek kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

4.2.2 Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran Diorama

Proses validasi media pembelajaran diorama melibatkan tiga validator, yaitu validator materi, validator bahasa, dan validator desain media. Validasi ini bertujuan untuk menguji tingkat kevalidan media pembelajaran, sehingga dapat

diketahui kelayakannya untuk digunakan. Penilaian dari para ahli dilakukan sebelum media pembelajaran diorama yang telah dikembangkan diuji coba.

Tabel 4.9 Penampakan Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Jumlah Item	Skor yang Diperoleh	Skor yang Diharapkan
1	Pembelajaran	6	23	30
2	Materi Kebenaran	4	16	20
Jumlah		**10**	**39**	**50**

Adapun tanggapan hasil validasi dari validator materi yaitu Raysyah Putri Sitanggang,S.Pd.,M.Pd, yang merupakan dosen PGSD FKIP UMSU menunjukkan 94% dengan kategori “sangat valid”. Pada validasi materi peneliti hanya melakukan satu kali pertemuan saja yaitu pada hari Rabu, 14 Mei 2025. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa aspek pertimbangan isi terdiri dari 2 indikator. Indikator pertama dengan 6 deskripsi mengenai pembelajaran memperoleh skor 23 dari 30 yang diharapkan. Indikator kedua, dengan 4 deskripsi mengenai materi kebenaran memperoleh skor 16 dari 20 yang diharapkan.

Tabel 4.10 Penampakan Hasil Validasi Bahasa

No	Indikator Penilaian	Jumlah Item	Skor yang Diperoleh	Skor yang Diharapkan
1	Lugas	3	15	15
2	Komunikatif	3	14	15
3	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	2	10	10
4	Kesesuaian dengan bahasa kaidah	1	5	5
Jumlah		**9**	**44**	**45**

Selanjutnya peneliti melakukan validasi bahasa dan mendapatkan tanggapan dari validator yaitu Amin Basri, M.Pd., yang merupakan dosen bahasa Indonesia FKIP UMSU. Pada validasi ini menunjukkan 80% kategori “valid”. Proses validasi bahasa, peneliti hanya melakukan satu kali pertemuan saja yaitu pada hari Jumat, 9 Mei 2025.

Hasil validasi ini menunjukkan bahwa aspek pertimbangan isi terdiri dari 4 indikator. Indikator pertama dengan 3 deskripsi mengenai lugas memperoleh skor 15 dari 15 yang diharapkan. Indikator kedua dengan 3 deskripsi mengenai komunikatif memperoleh skor 14 dari 15 yang diharapkan. Indikator ketiga dengan 2 deskripsi mengenai kesesuaian dengan perkembangan peserta didik memperoleh skor 10 dari 10 yang diharapkan. Indikator keempat dengan 1 deskripsi mengenai kesesuaian dengan bahasa kaidah memperoleh skor 5 dari 5 yang diharapkan.

Tabel 4.11 Penampakan Hasil Validasi Desain Media

No	Indikator Penilaian	Jumlah Item	Skor yang Diperoleh	Skor yang Diharapkan
1	Desain	6	29	30
2	Penggunaan bahasa dan kata	4	18	20
Jumlah		**10**	**47**	**50**

Selanjutnya hasil validasi dari validator desain media yaitu Dr. Muhammad Arifin S.Pd,M.Pd , yang merupakan dosen UMSU menunjukkan 94% dengan kategori “sangat valid”. Pada validasi desain media peneliti hanya melakukan dua kali pertemuan yaitu pada hari Selasa, 6 Mei 2025 dan Rabu, 7 Mei 2025. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa aspek pertimbangan isi terdiri

dari 2 indikator. Indikator pertama dengan 6 deskripsi mengenai desain memperoleh skor 29 dari 30 yang diharapkan. Indikator kedua, dengan 4 deskripsi mengenai penggunaan bahasa dan kata memperoleh skor 16 dari 20 yang diharapkan.

4.2.3 Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran diorama

Setelah melalui tahap validasi oleh para ahli, media diorama diuji coba kepada siswa untuk menilai tingkat kepraktisannya. Uji coba ini dilakukan pada siswa kelas III SDS Bina Satria Mulia yang berjumlah 28 siswa, Uji coba ini dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2025 dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana media diorama dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Pengujian ini dilakukan pada tahap implementasi (*Implementation*)

Uji kepraktisan ini juga melibatkan guru kelas III yaitu Ibu Wirdayani Saragih yang turut menilai kemudahan penggunaan media ini dalam pembelajaran IPAS. Hasil uji kepraktisan oleh pendidik menunjukkan presentase sebesar 100% dengan kategori “ sangat praktis”. Penilaian ini mencakup 10 aspek, Seluruh aspek penilaian memperoleh skor tertinggi, yaitu 5 (Sangat Setuju), yang mengindikasikan bahwa media telah memenuhi standar kepraktisan secara optimal tanpa ada kekurangan dalam penggunaannya.

Hasil uji coba kepraktisan oleh siswa menunjukkan presentase sebesar 96,5% dengan kategori “Sangat Praktis”.

Selanjutnya penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Yunanto 2022) yang berjudul “Pengembangan Media Diorama Berbasis Kontekstual Materi Ekosistem Muatan Pelajaran IPA Kelas V”. Berdasarkan hasil peneitiannya maka

dapat bahwa Masalah dalam proses pembelajaran membuat siswa sulit dalam memahami pembelajaran. Berbagai kesulitan yang dialami oleh siswa disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran.Fokus utama dalam penelitian.ini adalah untuk pengembangan pada diorama.materi ekosistem konten menjadi konten ilmiah. Subject dalam penelitian ini adalah ahli isi, ahli desain pembelajaran, pakar dalam media pembelajaran, serta pelajar siswa kelas V SD. Penulis dalam melakukan penelitian ini menggunakan show pengembangan ADDIE. Pengumpulan informasi dilakukan dengan menggunakan angket. Analisisis informasi menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis information, persentase profesional konten akademik dengan syarat yang sangat baik adalah 100 poin, profesional desain instruksional 100 poin dengan syarat yang sangat baik, dan profesional media pembelajaran adalah 94,44 dengan syarat yang sangat baik. hasil usaha individu tercapai. Skor 95 dan 33 dengan syarat..yang..sangat..baik. Berdasarkan hasil analisis information uji produk oleh para ahli (ahli konten profesional, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran) serta hasil eksperimen individu. Di dapatkan kesimpulan bahwa produk media diorama ini dapat digunakan untuk pembelajaran konten saintifik Kelas V. Implikasi penelitian ini dapat membantu siswa dan master dalam proses pembelajaran saintifik.

Selanjutnya (Hermayunita et al. 2024) (Hermayunita et al. 2024) yang berjudul “Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran diorama pada materi sistem

tata surya di kelas VI SD yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *(Research and Development)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek penelitian ini yaitu kelas VI SD Negeri 100 Palembang. Validasi dilakukan oleh 3 orang ahli yaitu ahli media, bahasa, dan materi. Berdasarkan hasil validasi aspek materi memperoleh nilai 83,7% dengan kategori sangat valid, aspek media memperoleh nilai sebesar 90,6% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan dilakukan dengan uji coba one to one dengan populasi sebanyak 3 orang dan small group sebanyak 10 orang. Hasil angket kepraktisan one to one memperoleh nilai sebesar 91,3% dengan kategori sangat praktis dan angket small group memperoleh nilai sebesar 92,8% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media diorama yang dikembangkan sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang "Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDS Bina Satria Mulia" dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Desain pengembangan yang menghasilkan sebuah media pembelajaran tiga dimensi yaitu media pembelajaran diorama pada pembelajaran IPAS kelas III SDS Bina Satria Mulia, penelitian ini menggunakan medote R&D (*Research and Development*) dan menggunakan model ADDIE yang memiliki tahapan *Analisys, Design, Development,*dan sampai tahap *Implementation*
2. Hasil uji kelayakan terhadap media pembelajaran diorama oleh validator ahli media mendapatkan kategori Sangat Layak dengan persentase 94 %. Begitu juga dengan hasil yang didapatkan terhadap media pembelajaran diorama yang divalidasi oleh validator ahli materi mendapatkan kategori Sangat Layak dengan nilai persentase yaitu 94 %, dan validator ahli bahasa mendapatkan kategori Sangat Layak dengan persentase 80%.
3. Respon guru kelas III SDS Bina Satria Mulia terhadap media pembelajaran diorama mendapatkan nilai dengan persentase 100 % yang tergolong kedalam kategori Sangat Layak. Sedangkan respon siswa terhadap media pembelajaran diorama mendapatkan nilai dengan presentase96,5% yang tergolong kedalam kategori Sangat Praktis.

5.2 Saran

Penelitian yang selesai dilakukan yaitu Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDS Bina Satria Mulia, penulis memberikan beberapa saran yaitu sebagai berikut :

1. Dari hasil penelitian dalam pengembangan media pembelajaran diorama guru dapat menggunakannya sebagai alat bantu suatu proses pembelajaran guna untuk meningkatkat keaktifan peserta didik pada saat dikelas sehingga tujuan dari pembelajaran tercapai dengan baik.
2. Dengan skripsi ini dapat menambah wawasan pengetahuan bagi pembaca yaitu tentang pengembangan media pembelajaran diorama serta dapat menjadi acuan atau referensi dalam membuat penelitian yang sama.
3. Media pembelajaran diorama yang dikembangkan peneliti tidak hanya digunakan untuk media pembelajaran di SDS Bina Satria Mulia, tetapi dapat digunakan oleh semua peserta didik terkhusus untuk peserta didik kelas III.

DAFTAR PUSTAKA

Abrar, Aidil. 2020. "Pengembangan Media Diorama Siklus Hujan Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar." 5.

Aghni, Rizqi Ilyasa. 2020. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16(1). doi: 10.21831/jpai.v16i1.20173.

Aisyah, Tuti et al. 2022. "Pembelajaran Problem Based Learning." *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(2):27–36. doi: 10.36456/incrementapedia.vol4.no2.a6563.

Anam, Syaiful et al. 2023. *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami*.

Dayana, Resi et al. 2021. "Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Diorama Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Juridikdas: Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 4(1):106–14.

Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, Arita Marini. 2022. "Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar." *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2(2):367.

Fadilah, Aisyah et al. 2023. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1(2):1–17.

Fardiana, Nurin et al. 2023. "Pengembangan Media Diorama Sains Pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar Negeri Ellak Laok IV." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 3(1):44–53. doi: 10.32665/jurmia.v3i1.1331.

Haryadi, Rudi et al. 2021. "Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa." *AtTàlim : Jurnal Pendidikan* 7(1):2548–4419.

Hendrik, Meri Yanti et al. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS Di SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang." *Jurnal MahasiswaPendidikan Dasar* 2(2):115–29.

Hermayunita et al. 2024. "Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." 13(4):5165–74.

Inayati, Isna Nurul, and Mita Dewi Ningsih. 2024. "NCoINS : National Conference of Islamic Natural Science (2024) Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kudus Pengembangan Media DIOPA (Diorama Pembelajaran IPA) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Era 5 . 0." 279–87.

Lestari, Friska. 2020. "Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Dengan Menerapkan Pembelajaran Kontekstual Pada Pembelajaran IPA." *PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.

Liberta Loviana Carolin et al. 2020. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas Vii Smp Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020." *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)* 5(2):12–18. doi: 10.36526/kejaora.v5i2.934.

Nugraha, Widdy Sukma. 2018. “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep Ipa Siswa Sd Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning.” *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 10(2):115. doi: 10.17509/eh.v10i2.11907.

Prabowo, Dady Mukti, and Wulandari Desi. 2019. “Pegembangan Media Diorama 3 Dimensi Dalam Pembelajaran Ipa Materi Ekosistem Kelas V.” *Joyful Learning Journal* 6(4):234–42. doi: 10.15294/jlj.v6i4.17008.

Raden Vina Iskandya Putri1, Tsani Aulia Rachman. 2023. “‘Бсп За България’ Е Под Номер 1 В Бюлетината За Вота, Герб - С Номер 2, Пп-Дб - С Номер 12.” *Peran Kepuasan Nasabah Dalam Memediasi Pengaruh Customer Relationship Marketing Terhadap Loyalitas Nasabah* 2(3):310–24.

Rifai, Faisal et al. 2023. “Penggunaan Media Flip Chart Pada Minat Belajar Siswa Kelas II Sangar Bimbingan Gombok Utara.” *Syamsuyurnita INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3:1683–91.

Rohani. 2020. “Media Pembelajaran.” *Repository.Uinsu* 234.

Rohima, Najwa. 2023. “Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa.” *Publikasi Pembelajaran* 1(1):1–12.

Sapitri, Nurul et al. 2021. “Pengembangan Media Diorama Untuk Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar.” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10(6):1589. doi: 10.33578/jpfkip.v10i6.8556.

Sari, Mawar et al. 2024. “Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.” *Warta Dharmawangsa* 18(1):205–18. doi: 10.46576/wdw.v18i1.4266.

Siti, Rahma et al. 2025. “Peningkatan Keaktifan Belajar Ipa Melalui Penerapan Pendekatan.” 5.

Sugiono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.* Edisi Dua. edited by Alfabeta. Bandung.

Suhartoyo, Eko et al. 2020. “Pembelajaran Kontekstual Dalam Mewujudkan Merdeka Belajar.” *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)* 1(3):161. doi: 10.33474/jp2m.v1i3.6588.

Susanti et al. 2020. “Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran.” *Umsida* 1(1):1–17.

Sya, Khalimatus et al. 2024. “Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Diorama Metamorfosis Terhadap Hasil Belajar IPAS.” 2(5).

Ulwiyah, Nur et al. 2023. “Implementasi Metode Team Quiz Dan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Mdrasah Ibtidaiyah Darul Ulum II Bendungrejo Jogoroto Jombang.” *JPDI: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 5(2):1–26.

Yolviansyah, Fauziah et al. 2021. “Hubungan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Fisika Di Sma N 3 Muaro Jambi.” *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 4(1):16. doi: 10.31258/jta.v4i1.16-25.

Yunanto, Hendrawan Arif. 2022. “Pengembangan Media Diorama Berbasis Kontekstual Materi Ekosistem Muatan Pelajaran Ipa Kelas V.” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8(3):2068–74. doi: 10.58258/jime.v8i3.3588.

Zahwa, Feriska Achlikul, and Imam Syafi’i. 2022. “Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19(01):61–78. doi:

10.25134/equi.v19i01.3963.
Abrar, Aidil. 2020. “Pengembangan Media Diorama Siklus Hujan Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar.” 5.
Adolph, Ralph. 2016. “**済無**No Title No Title No Title.” 2(2):1–23.
Aghni, Rizqi Ilyasa. 2020. “Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16(1). doi: 10.21831/jpai.v16i1.20173.
Aisyah, Tuti et al. 2022. “Pembelajaran Problem Based Learning.” *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(2):27–36. doi: 10.36456/incrementapedia.vol4.no2.a6563.
Anam, Syaiful et al. 2023. *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami*.
Dayana, Resi et al. 2021. “Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Diorama Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *Juridikdas: Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 4(1):106–14.
Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, Arita Marini. 2022. “Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar.” *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2(2):367.
Fadilah, Aisyah et al. 2023. “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran.” *Journal of Student Research (JSR)* 1(2):1–17.
Fardiana, Nurin et al. 2023. “Pengembangan Media Diorama Sains Pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar Negeri Ellak Laok IV.” *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 3(1):44–53. doi: 10.32665/jurmia.v3i1.1331.
Haryadi, Rudi et al. 2021. “Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *AtTàlim : Jurnal Pendidikan* 7(1):2548–4419.
Hendrik, Meri Yanti et al. 2021. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS Di SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang.” *Jurnal MahasiswaPendidikan Dasar* 2(2):115–29.
Hermayunita et al. 2024. “Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar.” 13(4):5165–74.
Inayati, Isna Nurul, and Mita Dewi Ningsih. 2024. “NCoINS : National Conference of Islamic Natural Science (2024) Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kudus Pengembangan Media DIOPA (Diorama Pembelajaran IPA) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Era 5 . 0.” 279–87.
Lestari, Friska. 2020. “Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Dengan Menerapkan Pembelajaran Kontekstual Pada Pembelajaran IPA.” *PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
Liberta Loviana Carolin et al. 2020. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas Vii Smp Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020.” *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)* 5(2):12–18. doi: 10.36526/kejaora.v5i2.934.

Nugraha, Widdy Sukma. 2018. “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep Ipa Siswa Sd Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning.” *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 10(2):115. doi: 10.17509/eh.v10i2.11907.

Prabowo, Dady Mukti, and Wulandari Desi. 2019. “Pegembangan Media Diorama 3 Dimensi Dalam Pembelajaran Ipa Materi Ekosistem Kelas V.” *Joyful Learning Journal* 6(4):234–42. doi: 10.15294/jlj.v6i4.17008.

Raden Vina Iskandya Putri1, Tsani Aulia Rachman. 2023. “‘Бсп За България’ Е Под Номер 1 В Бюлетината За Вота, Герб - С Номер 2, Пп-Дб - С Номер 12.” *Peran Kepuasan Nasabah Dalam Memediasi Pengaruh Customer Relationship Marketing Terhadap Loyalitas Nasabah* 2(3):310–24.

Rifai, Faisal et al. 2023. “Penggunaan Media Flip Chart Pada Minat Belajar Siswa Kelas II Sangar Bimbingan Gombok Utara.” *Syamsuyurnita INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3:1683–91.

Rohani. 2020. “Media Pembelajaran.” *Repository.Uinsu* 234.

Rohima, Najwa. 2023. “Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa.” *Publikasi Pembelajaran* 1(1):1–12.

Sapitri, Nurul et al. 2021. “Pengembangan Media Diorama Untuk Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar.” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10(6):1589. doi: 10.33578/jpfkip.v10i6.8556.

Sari, Mawar et al. 2024. “Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.” *Warta Dharmawangsa* 18(1):205–18. doi: 10.46576/wdw.v18i1.4266.

Siti, Rahma et al. 2025. “Peningkatan Keaktifan Belajar Ipa Melalui Penerapan Pendekatan.” 5.

Sugiono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.* Edisi Dua. edited by Alfabeta. Bandung.

Suhartoyo, Eko et al. 2020. “Pembelajaran Kontekstual Dalam Mewujudkan Merdeka Belajar.” *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)* 1(3):161. doi: 10.33474/jp2m.v1i3.6588.

Susanti et al. 2020. “Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran.” *Umsida* 1(1):1–17.

Sya, Khalimatus et al. 2024. “Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Diorama Metamorfosis Terhadap Hasil Belajar IPAS.” 2(5).

Ulwiyah, Nur et al. 2023. “Implementasi Metode Team Quiz Dan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Mdrasah Ibtidaiyah Darul Ulum II Bendungrejo Jogoroto Jombang.” *JPDI: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 5(2):1–26.

Yolviansyah, Fauziah et al. 2021. “Hubungan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Fisika Di Sma N 3 Muaro Jambi.” *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 4(1):16. doi: 10.31258/jta.v4i1.16-25.

Yunanto, Hendrawan Arif. 2022. “Pengembangan Media Diorama Berbasis Kontekstual Materi Ekosistem Muatan Pelajaran Ipa Kelas V.” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8(3):2068–74. doi: 10.58258/jime.v8i3.3588.

Zahwa, Feriska Achlikul, and Imam Syafi’i. 2022. “Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19(01):61–78. doi:

10.25134/equi.v19i01.3963.

LAMPIRAN - LAMPIRAN

Lampiran 1 MODUL AJAR IPAS

INFORMASI UMUM PERANGKAT AJAR
Penyusun : Cut Fathimah Nur Afifah Nama Sekolah : SDS Bina Satria Jenjang Sekolah : SD Mata Pelajaran : IPAS Kelas/Semester : III Materi Pokok : Metamorfosis Alokasi Waktu : 70 menit (2JP)
TUJUAN PEMBELAJARAN
• Fase B • Elemen : Pemahaman IPAS (Sains dan social) • Tujuan Pembelajaran: Siswa mengidentifikasi tahapan metamorfosis. • Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran: Siswa mampu mengidentifikasi tahapan metamorfosis. • Konsep Utama: Metamorfosis
KOMPETENSI AWAL
Siswa pada awalnya belum mampu mengidentifikasi tahapan metamorfosis. Setelah pembelajaran siswa mampu mengidentifikasi tahapan metamorfosis.
PROFIL PELAJAR PANCASILA
Mandiri dan bernalar kritis
SARANA DAN PRASARANA
Media Diorama (Gambar)
TARGET PESERTA DIDIK
Siswa mampu menjelaskan dan memahami tahapan metamorfosis.
MODEL PEMBELAJARAN
Project Based Learning
MODA PEMBELAJARAN
Luring
KOMPONEN INTI

Mengidentifikasi tahapan metamorfosis
PEMAHAMAN BERMAKNA
Siswa memahami materi melalui media diorama
PERTANYAAN PEMANTIK
1. Apa itu metamorfosis? 2. Apakah semua hewan mengalami metamorfosis?
KEGIATAN PEMBELAJARAN
Kegiatan Awal (5 menit)
5 Guru mengucapkan salam, dan berdoa Bersama. 6 Guru melakukan presensi kehadiran siswa. 7 Guru mengingatkan siswa tentang pelajaran sebelumnya. 8 Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran hari ini dan menyampaikan tujuan pembelajaran.
Kegiatan inti (60 menit)
• Guru menampilkan media diorama (gambar) • Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai metamorfosis • Siswa diberikan waktu untuk bertanya terkait pembelajaran • Guru menggunakan metode games tebak hewan metamorfosis dan tidak metamorfosis Berikut langkah – langkah permainan games soal • Membagi 2 kelompok • Menyiapkan kertas yang sudah di potong kecil kecil lalu memberikan soal hewan yang termasuk metamorfosis dan hewan tidak metamorfosis • Setiap kelompok mengambil kertas lalu membacakan isi pertanyaan di kertas tersebut dan menjawab hasil jawabannya • Setiap jawaban yang benar akan mendapatkan poin
KEGIATAN AKHIR (5 menit)
1. Guru memberikan LKPD. 2. Kegiatan ditutup dengan doa bersama.

REFLEKSI PENDIDIK
Media yang disampaikan oleh guru diharapkan bisa memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang dapat menumbuhkan bakat dan penalaran siswa dalam memahami materi pelajaran.
ASESSMEN
Penilaian Sikap dan pengetahuan

Mengetahui

Kepala Sekolah
SD SWASTA BINA SATRIA MULIA

WINDA SARI, S.Pd

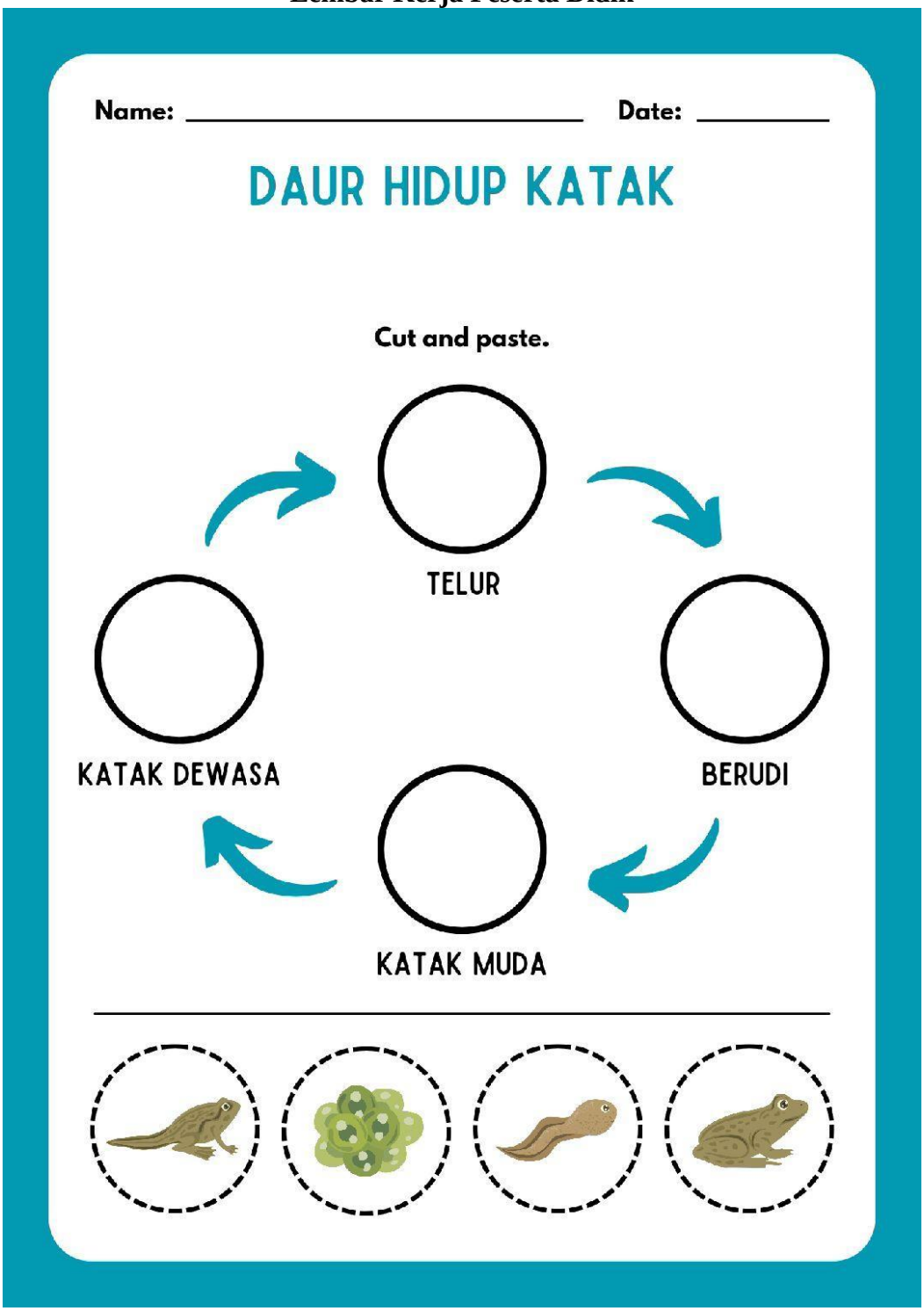
Guru Kelas

Wirdayani Saragih, S.Pd

Mahasiswa

Cut fathimah Nur afifah
NPM. 2102090158

Lembar Kerja Peserta Didik



BAHAN AJAR
METAMORFOSIS

1. Metamorfosis Sempurna

Metamorfosis sempurna adalah metamorfosis yang mengalami 4 tahap pertumbuhan. Tahapan tersebut yaitu telur, larva, pupa, dan hewan dewasa.

Terdapat 3 Ciri-ciri hewan mengalami metamorfosis sempurna,yaitu:

1. Saat menetas bentuk hewan jauh berbeda dari induknya
2. Mengalami masa pupa atau kepompong
3. Urutan metamorfosisnya telur -> larva / ulat -> pupa / kepompong -> hewan dewasa.

Contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna

a) Kupu-kupu

Daur hidup kupu-kupu dimulai dari telur. Seperti hewan sejenisnya, kupu-kupu betina bertelur. Telur itu diletakkan di atas dedaunan. Kemudian telur menetas menjadi larva. Larva adalah hewan muda yang akan berubah bentuk ketika menjadi dewasa. Larva kupu-kupu disebut ulat. Ulat makan dedaunan. Makin lama, ulat berkurang jumlah makannya dan geraknya. Akhirnya ulat diam tidak bergerak. Sering dengan makin lemah geraknya, ulat membungkus dirinya dengan benang. Benang itu terbuat dari air liurnya. Setelah seluruh tubuhnya terbungkus benang, ulat berubah menjadi kepompong atau pupa.

Setelah menjadi kepompong,ulat berhenti makan. Secara perlahan, kepompong berubahannya sempurna, kupu-kupu keluar dari kepompong. Kupu-kupu dewasa akan bertelur lagi dan meletakkan telurnya di atas dedaunan lagi.

Telur-telur tersebut akan menetas menjadi ulat. Ulat akan menjadi kepompong. Dari kepompong, berubah menjadi kupu-kupu lagi. Begitu terjadi terus menerus.

Contoh Metamorfosis Sempurna: Metamorfosis Katak

Metamorfosis katak memiliki empat tahapan, yaitu: telur, berudu, katak berekor, dan katak dewasa. Selama proses metamorfosis katak, ada dua hormon yang berperan dalam mengendalikan proses metamorfosis tersebut. Dua hormon tersebut adalah prolaktin dan tiroksin. Lebih jelasnya, berikut proses metamorfosis katak secara berurutan:

1. Fase Pertama: Telur Katak

   Fase telur katak diawali dengan pelepasan telur oleh katak betina di dalam air, yang kemudian dibuahi sang katak jantan. Proses pembuahan ini disebut fertilisasi eksternal yang sangat rentan terjadi kegagalan.

   Penyebab kegagalan adalah ada hewan pemangsa, arus air yang kuat, dan gangguan lainnya. Telur katak hidup berkelompok karena direkatkan oleh lendir lengket dan berfungsi melindungi sel telur. Telur katak akan menetas dan menjadi larva setelah 21 hari dibuahi.

2. Fase Kedua: Berudu Katak

Setelah menetas, katak akan menjadi berudu atau kecebong. Berudu katak memakan sisa makanan dari cangkangnya untuk berkembang hingga mereka bisa mencari makan sendiri. Pada fase ini, berudu mengalami perkembangan organ insang, ekor, dan mulut sampai tubuhnya terbentuk sempurna. Pada usia satu minggu, organ tubuh berudu telah terbentuk sempurna, dan siap mencari makanan sendiri. Awalnya, berudu memiliki insang di permukaan kulit, tapi saat berumur empat minggu, insang akan tertutup kulit dan perlahan menghilang Perkembangan fungsi fisiologis dan morfologis pada berudu berlangsung selama kurun waktu enam minggu. Kaki belakang berudu mulai tumbuh dan diikuti pertumbuhan kaki depan. Selain itu, organ pernapasan paru-paru mulai terbentuk. Pada usia enam sampai sembilan minggu, bagian kepala mulai terlihat dan tubuhnya memanjang. pada fase ini, berudu termasuk herbivora dengan memakan tumbuhan air dan ganggang.

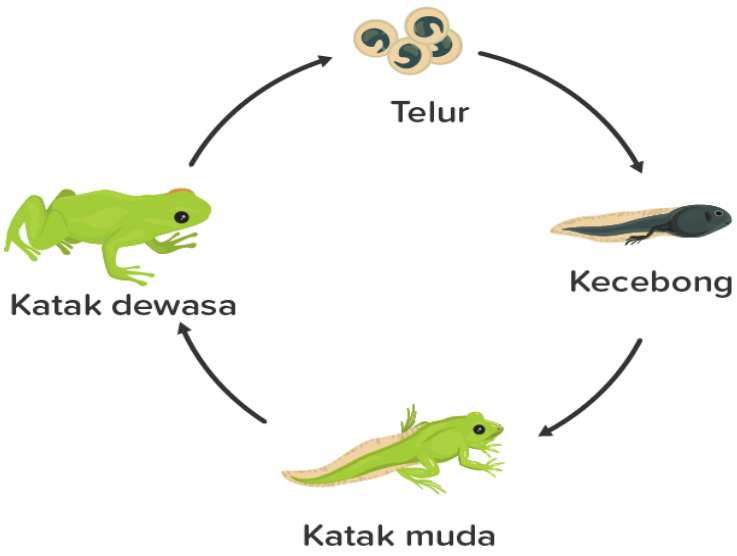
3. Fase Ketiga: Katak Berekor

Metamorfosis katak berlanjut hingga fase perubahan jadi berudu menuju katak dewasa.Pada fase ini, berudu sudah memiliki morfologi yang sama dengan katak dewasa, tapi ekor berudu masih ada. Berudu akan memasuki tahapan katak berekor di minggu ke-12. Perubahan dalam fase katak berekor adalah insang menghilang, ekor memendek, mulut melebar, dan paru-paru mulai berfungsi. Katak berekor atau katak muda sudah dapat hidup di daratan dan mulai meninggalkan perairan. Katak muda pun

berubah dari hewan herbivor menjadi karnivor karena sistem pencernaannya berkembang menjadi pemakan serangga. Tahap katak berekor ini hanya berlangsung selama tiga minggu hingga katak berekor berubah menjadi katak dewasa.

4. Fase Keempat: Katak Dewasa

Fase katak dewasa adalah fase terakhir metamorfosis katak yang terjadi di minggu ke-16. Pada tahapan ini, tubuh katak sudah terbentuk sempurna. Katak dewasa tidak lagi bernapas dengan insang, melainkan dengan paru-paru dan kulitnya. Dalam fase ini, katak dewasa sudah tidak bergerak dengan ekor, melainkan bergerak dengan kaki yang tumbuh kuat dan ada selaput di antara tiap jaringannya. Katak dewasa tidak lagi sepenuhnya hidup di air. Ia akan menuju daerah perairan saat musim kawin untuk mengeluarkan telur atau membuahi telur. Teman-teman, itulah proses metamorfosis katak secara berurutan. Setiap katak dewasa yang kita lihat pasti mengalami proses metamorfosis ini



Lampiran 2 CAPAIAN PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA

Instusi : SDS Bina Satria Mulia

Mata Pelajaran : IPAS

Kelas : TIGA (3) Fase B

Tahun Pelajaran : 2024/2025

CAPAIAN PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)

FASE B (UMUMNYA UNTUK KELAS III DAN IV SD/MI/PROGRAM PAKET A)

Pada Fase B peserta didik mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan-pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengatahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada dilingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari ditunjukkan dengan menyelesaikan tantangan yang di hadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya peserta didik mengusulkan ide/menalar, melakukan investigasi/ penyelidikan / percobaan, mengomunikasikan, menyimpulkan, merefleksikan, mengaplikasikan, dan melakukan tindak lanjut dari proses inkuiri yang sudah dilakukannya.

ELEMEN	DESKRIPSI
Pemahaman IPAS (Sains dan sosial)	Siswa mampu mengidentifikasi tahapan metamorfosis.

Lampiran 3 Lembar Hasil Wawancara

Hari : Senin 23 Desember

Lokasi : SDS Bina Satria Mulia

Narasumber:Ibu Wirdayani Saragih, S.Pd (Wali Kelas III)

Topik : Pengembangan Media Pembelajaran

WAWANCARA DENGAN GURU KELAS III

SDS BINA SATRIA

No	Daftar Pertanyaan	Jawaban Pertanyaan
1	Berapa lama ibu mengajar di SDS BINA SATRIA khususnya kelas 3?	Mengajar di SDS BINA SATRIA selama 7 bulan
2	Berapa jumlah siswa yang ada di kelas 3 ini bu?	Siswa kelas 3 berjumlah 28 orang
3	Apakah disemua kelas SDS BINA SATRIA menggunakan kurikulum merdeka sebagai pedoman pembelajaran bu?	Untuk pembelajaran kurikulum merdeka semua kelas sudah pakai
4	Apakah ibu mempersiapkan perangkat pembelajaran sebelum melakukan proses pembelajaran bu?	Tidak semua saya mempersiapkan perangkat pembelajaran
5	Apakah ada kendala di saat ibu melakukan proses pembelajaran ibu?	Siswa mudah merasa bosan,siswa kurang aktif belajar
6	Apakah ibu menggunakan media pada saat mengajar?	Tidak, sejauh ini saya masih menggunakan buku cetak dan papan tulis saja
7	Apakah ibu pernah menggunakan media visual yang berbentuk gambar dalam pembelajaran?	Tidak pernah
8	Apakah siswa dapat memahami materi yang di sampaikan menggunakan metode pembelajaran yang ibu gunakan?	Ya sebagian siswa dapat memahaminya,akan tetapi sebagian siswa juga mudah bosan
9	Metode pembelajaran apa saja yang	Ya saya saat mengajar di

	sering ibu gunakan saat mengajar di dalam kelas?	dalam kelas selalu menggunakan metode ceramah dan tanya jawab
10	Bagaimana minat siswa terhadap proses pembelajaran di kelas ?	Kurang,siswa lebih banyak bermain dan tidak fokus dalam belajar
11	Bagaimana upaya yang ibu lakukan agar proses pembelajaran menjadi menarik bagi siswa?	Seperti bermain game agar siswa lebih semangat dan tidak bosan saat belajar atau media pembelajaran lainnya seperti gambar

LEMBAR OBSERVASI GURU KELAS III
SDS BINA SATRIA

No	Daftar Observasi	YA	TIDAK
1	Menggunakan kurikulum merdeka sebagai pedoman pembelajaran bu	✓	
2	Menggunakan bahasa yang baik dan benar	✓	
3	Apakah ada kendala di saat ibu melakukan proses pembelajaran	✓	
4	Menggunakan media pada saat mengajar		✓
5	Menggunakan media visual yang berbentuk gambar dalam pembelajaran		✓
6	Menyampaikan Appersepsi	✓	
7	Memberikan kesempatan siswa untuk berfikir menjawab pertanyaan	✓	
8	Menimbulkan interaksi antar siswa	✓	
9	Memberikan pujian kepada siswa yang menjawab pertanyaan	✓	

Lampiran 4 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi

Lembar Validasi Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran IPAS Kelas lll SDS Bina Satria Mulia
Muatan : IPAS
Materi : Metamorfosis
Penyusun : Cut Fathimah Nur Afifah
Dosen Pembimbing : Ismail Saleh Nasution S.Pd., M.Pd
Validator : Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd
Hari/Tanggal : Rabu 14 Mei 2025

A. Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang media *Diorama* yang dikembangkan.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disesuaikan dengan rentang skala validasi mulai dari "Sangat Setuju" sampai dengan "Sangat Tidak Setuju" dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Ragu Ragu (RR)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

3. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya

B. Aspek Penilaian Ahli Materi

Indikator	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		SS	S	RR	TS	STS
Pembelajaran	1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓				
	2. Kesesuaian materi dengan indikator	✓				
	3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓			
	4. Jenis huruf yang digunakan terlihat jelas dan terbaca		✓			
	5. Penyajian media dapat membantu dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik	✓				
	6. Tidak menciptakan rasa bosan.		✓			
Materi Kebenaran	7. Informasi yang disampaikan jelas		✓			
	8. Penyajian gambar pada media disajikan secara runtut		✓			
	9. Relevan dengan materi yang dipelajari peserta didik		✓			
	10. Gambar dalam media sesuai dengan materi yang ingin di sampaikan		✓			

Setelah mengisi bagian Aspek Penilaian Materi,siahkan memberikan komentar dan saran pada bagian komentar dan saran perbaikan.

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Layak diujicobakan dilapangan tanpa ada revisi	
Layak diujicobakan dilapangan dengan revisi	✓
Tidak Layak diujicobakan di lapangan	

Medan, 14 Mei 2025

Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd

NIDN :2110029101

Lampiran 5 Lembar Hasil Valiasi Ahli Bahasa

Lembar Validasi Ahli Bahasa

Judul Penelitian : Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran IPAS Kelas lll SDS Bina Satria Mulia

Muatan : IPAS

Materi : Metamorfosis

Penyusun : Cut Fathimah Nur Afifah

Dosen Pembimbing : Ismail Saleh Nasution, S.Pd.,

Validator : Amin Basri.,S.Pd.I.,M.Pd

Hari/ Tanggal : Jumat 9 Mei 2025

A. Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa tentang media *Diorama* yang dikembangkan.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disesuaikan dengan rentang skala validasi mulai dari "Sangat Baik" sampai dengan "Sangat Kurang" dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.

   1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

   2 = Tidak Setuju (TS)

   3 = Ragu Ragu (RR)

   4 = Setuju (S)

   5 = Sangat Setuju (SS)
3. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

B. Aspek Penilaian Ahli Bahasa

Indikator	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		SS	S	RR	TS	STS
Lugas	1.Ketepatan struktur kalimat	✓				
	2. Keefektifan kalimat	✓				
	Kebakuan istilah					
	3.Ketepatan struktur kalimat	✓				
Komunikatif	4.Pemahaman terhadap pesan atau Informasi	✓				
	5.Kemampuan memotivasi siswa	✓				
	6.Kamampuan mendorong berpikir kritis		✓			
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	7.Kesesuaian perkembangan peserta didik dengan intelektual	✓				
	8.Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	✓				
Kesesuaian dengan bahasa kaidah	9.Ketepatan bahasa	✓				

Setelah mengisi bagian Aspek Penilain Bahasa,siahkan memberikan komentar dan saran pada bagian komentar dan saran perbaikan.

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Layak digunakan dengan Revisi sesuai

D. Kesimpulan

Layak diujicobakan dilapangan tanpa ada revisi.	
Layak diujicobakan dilapangan dengan revisi.	✓
Tidak Layak diujicobakan di lapangan.	

Medan, Mei 2025

Amin Basri., S.Pd.I., M.Pd
NIDN: *0110098803*

Lampiran 6 Lembar Hasil Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI (AHLI MEDIA)

(Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran IPAS)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDS Bina Satria Mulia

Penyusun : Cut Fathimah Nur Afifah

Dosen Pembimbing : Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Validator : Dr. Muhammad Arifin S.Pd, M.Pd

Hari/Tanggal : Rabu 7 Mei 2025

A. Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli media tentang media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disesuaikan dengan rentang skala validasi mulai dari "Sangat Setuju" sampai dengan "Sangat Tidak Setuju" dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Ragu Ragu (RR)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

3. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya

B. Aspek Penilaian Ahli Media

Indikator	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		SS	S	RR	TS	STS
Desain	1. Kemenarikan desain media diorama	✓				
	2. Kesesuaian warna dan tulisan	✓				
	3. Ketepatan penempatan gambar	✓				
	4. Ketepatan pemilihan ukuran media		✓			
	5. Ketepatan pemilihan gambar dengan materi	✓				
	6. Konsistensi penggunaan huruf, spasi dan pengetikan	✓				
Penggunaan bahasa dan kata	7. Panduan penggunaan media mudah dipahami	✓				
	8. Penggunaan font sesuai		✓			
	9. Ukuran font sesuai		✓			
	10. Kemudahan penggunaan media	✓				

Setelah mengisi bagian Aspek Penilain Media,silahkan memberikan komentar dan saran pada bagian komentar dan saran perbaikan.

C. Komentar dan Saran Perbaikan

*Perlu adanya panduan untuk penggunaan drama.

*Harus ada gantungan untuk tahapan.

*Tulis sebaiknya disesuaikan masa (sekolah).

D. Kesimpulan

Layak diujicobakan dilapangan tanpa ada revisi	✓
Layak diujicobakan dilapangan dengan revivi	
Tidak Layak diujicobakan di lapangan	

Medan, 26 Mei 2025

Dr. Muhammad Arifin S.Pd, M.Pd
NIDN :0126067704

Lampiran 7 Lembar Angket Respon Guru

ANGKET KEPRAKTISAN RESPON GURU TERHADAP MEDIA DIORAMA KELAS III SDS BINA SATRIA MULIA

Nama Mahasiswa : Cut Fathimah Nur Afifah

Materi : Metamorfosis

Hari/ Tanggal : 22 Mei 2025 / Kamis

A. Petunjuk :

1. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disesuaikan dengan rentang skala validasi mulai dari "Sangat Setuju" sampai dengan "Sangat Tidak Setuju" dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.

   1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
   2 = Tidak Setuju (TS)
   3 = Ragu Ragu (RR)
   4 = Setuju (S)
   5 = Sangat Setuju (SS)

Indikator	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		SS	S	RR	TS	STS
Penggunaan	1. Mudah digunakan dalam pembelajaran	✓				
	2. metamorfosis Petunjuk penggunaan mudah dijangkau	✓				
Minat terhadap desain media diorama menarik Perpaduan warna Penyajian gambar	3. Desain media diorama menarik	✓				

	4. Perpaduan warna	✓				
	5.Penyajian gambar	✓				
Isi materi	6. Dapat digunakan untuk menyelesaikan materi metamorfosis	✓				
	7. Kelengkapan materi	✓				
	8. Kemenarikan materi	✓				
	9. Keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari	✓				
Tingkat kegunaan media	10. Membantu menyampaikan materi metamorfosis	✓				
	11. Dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang	✓				
	12.Sesuai dengan karakteristik peserta didik	✓				
	13. Membuat pembelajaran menjadi menyenangkan	✓				
	14. Membuat peserta didik aktif dalam kegiatan belajar	✓				

Setelah mengisi bagian Aspek Penilain Keprakisan Media,silahkan memberikan komentar dan saran pada bagian komentar dan saran perbaikan.

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

Medan, 22 Mei 2025

Wirdayani Saragih, S.Pd

Lampiran 8 Lembar Angket Respon Siswa

Penilaian Tertinggi

ANGKET KEPRAKTISAN RESPON SISWATERHADAP MEDIA DIORAMA KELAS III SDS BINA SATRIA MULIA

Nama : Adinda putri

Kelas : III

Hari/ Tanggal : kamis 22 mei 2025

A. Petunjuk :

1.Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disesuaikan dengan rentang skala validasi mulai dari "Sangat Setuju" sampai dengan "Sangat Tidak Setuju" dengan cara memberi tanda (V) pada kolom yang tersedia.

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Ragu Ragu (RR)

4 = Setuju(S)

5 = Sangat Setuju (SS)

Indikator	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		SS	S	RR	TS	STS
Pembelajaran	1. Peserta didik merasa senang menggunakan media diorama	✓				
	2. Peserta didik tidak merasa bosan menggunakan media diorama	✓				
	3. Penyajian materi menarik	✓				
	4. Penyajian materi mudah dimengerti oleh peserta didik	✓				
	5.Peserta didik terlibat langsung	✓				
Media	6. Media pembelajaran dapat membuat peserta didik tertarik	✓				
	7. Belajar menggunakan diorama merupakan pengalaman baru saya	✓				
	8. Menggunakan media diorama membuat peserta didik menjadi lebih semangat dalam belajar	✓				

	9. Peserta didik dapat membaca materi pada media diorama	✓				
	10. peserta didik mudah memahami isi materi	✓				

Penilaian Sedang

ANGKET KEPRAKTISAN RESPON SISWATERHADAP MEDIA DIORAMA KELAS III SDS BINA SATRIA MULIA

Nama : RAFI ALMA2A

Kelas : III

Hari/ Tanggal : KAMIS 22 Mei 2025

A. Petunjuk :

1.Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disesuaikan dengan rentang skala validasi mulai dari "Sangat Setuju" sampai dengan "Sangat Tidak Setuju" dengan cara memberi tanda (V) pada kolom yang tersedia.

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Ragu Ragu (RR)

4 = Setuju(S)

5 = Sangat Setuju (SS)

Indikator	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		SS	S	RR	TS	STS
Pembelajaran	1. Peserta didik merasa senang menggunakan media diorama		✓			
	2. Peserta didik tidak merasa bosan menggunakan media diorama		✓			
	3. Penyajian materi menarik		✓			
	4. Penyajian materi mudah dimengerti oleh peserta didik	✓				
	5.Peserta didik terlibat langsung	✓				
Media	6. Media pembelajaran dapat membuat peserta didik tertarik	✓				
	7. Belajar menggunakan diorama merupakan pengalaman baru saya	✓				
	8. Menggunakan media diorama membuat peserta didik menjadi lebih semangat dalam belajar	✓				

	9. Peserta didik dapat membaca materi pada media diorama	✓				
	10. peserta didik mudah memahami isi materi	✓				

Penilaian Rendah

ANGKET KEPRAKTISAN RESPON SISWA TERHADAP MEDIA DIORAMA KELAS III SDS BINA SATRIA MULIA

Nama : Kinanti Arsra

Kelas : III

Hari/ Tanggal : Kamis 22 mei 2025

A. Petunjuk :

1.Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disesuaikan dengan rentang skala validasi mulai dari "Sangat Setuju" sampai dengan "Sangat Tidak Setuju" dengan cara memberi tanda (V) pada kolom yang tersedia.

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Ragu Ragu (RR)

4 = Setuju(S)

5 = Sangat Setuju (SS)

Indikator	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		SS	S	RR	TS	STS
Pembelajaran	1. Peserta didik merasa senang menggunakan media diorama	✓				
	2. Peserta didik tidak merasa bosan menggunakan media diorama		✓			
	3. Penyajian materi menarik	✓				
	4. Penyajian materi mudah dimengerti oleh peserta didik		✓			
	5.Peserta didik terlibat langsung		✓			
Media	6. Media pembelajaran dapat membuat peserta didik tertarik			✓		
	7. Belajar menggunakan diorama merupakan pengalaman baru saya	✓				
	8. Menggunakan media diorama membuat peserta didik menjadi lebih semangat dalam belajar	✓				

	9. Peserta didik dapat membaca materi pada media diorama	✓				
	10. peserta didik mudah memahami isi materi	✓				

Lampiran 9 Hasil Angket Siswa

No	Nama	Penilaian										Nilai	Persen
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Adinda Putri	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
2	Arfah Aulia	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	98%
3	Faeyza Lyandra	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	48	96%
4	Fahri Harfi	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49	98%
5	Faiz Akbar	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49	98%
6	Kanaya Ashari	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	48	96%
4	Harya Zahra	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	47	94%
8	Kayla Azzahra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
9	Keenan Azka	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
10	Khanza Adzkya	4	5	4	5	5	5	3	5	5	4	45	90%

11	Khalif Amsyar	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	48	96%
12	Kinanti Arsya	5	4	5	4	4	3	5	5	5	5	45	90%
13	M. Fattah	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49	98%
14	M. Faqih Hanafi	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	48	96%
15	M.Gibran	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49	98%
16	M.Zikra Alhafiz	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	48	96%
17	Nazwa Ramadhan	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	48	96%
18	Pelangi	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
19	Rafif Zajudan	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	47	94%
20	Rafi Atmaza	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	47	94%
21	Raissa Hafizah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
22	Rangga Saputra	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	48	96%
23	Shireen Ariva	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	48	96%

24	Syafiq Riza Alfatih	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	98%
25	Ma Nabila	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	48	96%
26	Zahra Shavira	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	47	94%
27	Zunaira Alzena	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49	98%
28	Ahmad Alif Satya	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	48	96%
Jumlah												1.351	96,5

Lampiran 10 K1

FORM K 1

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 : Cut Fathimah Nur Afifah
N P M : 2102090158
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Kredit Komulatif : 120,0 IPK = 3,86

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Visual Pada Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep IPAS Siswa Kelas III SDS Bina Satria	
	Pengembangan Media Pembelajaran Jigsaw Puzzle Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SDS Bina Satria	
	Pengembangan Media Poster Dalam Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDS Bina Satria	

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

Medan, 17 Oktober 2024
Hormat Pemohon,

Cut Fathimah Nur Afifah

Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 11 K2

FORM K 2

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

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Cut Fathimah Nur Afifah
NPM : 2102090158
ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

"Pengembangan Media Visual Pada Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep IPAS Siswa Kelas III SDS Bina Satria"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Ismail Saleh Nasution, 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 Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 17 Oktober 2024

Hormat Pemohon,

Cut Fathimah Nur Afifah

Dibuat Rangkap3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 12 K3

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

Nomor : 2973/ II.3-AU//UMSU-02/ F/2024
Lamp : ---
H a l : **Pengesahan Proyek Proposal Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirahmanirrahim
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 : **Cut Fathimah Nur Afifah**
N P M : 2102090158
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : **Pengembangan Media Visual Pada Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep IPAS Siswa Kelas III SDS Bina Satria**

Pembimbing : **Ismail Saleh Nst, 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 : **19 Oktober 2025**

Medan, 16 Rabi'ul Akhir 1446 H
19 Oktober 2024 M

Wassalam
Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita., M.Pd
NIDN: 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :
1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR

Permohonan Perubahan Judul

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Muchtar Basri, BA No.3 Medan Telp. (061) 661905 Ext, 22, 23, 30
Website: http:/www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada: Yth. Ibu Ketua/Skretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Proposal**

Bismillahirahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Cut Fathimah Nur Afifah
N.P.M : 2102090158
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

Pengembangan Media Visual pada Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep IPAS Kelas III SDS Bina Satria

Menjadi:

Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDS Bina Satria Mulia

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, Februari 2025

Diketahui Oleh :

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Hormat Pemohon
Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd	**Cut Fathimah Nur Afifah**
Dosen Pembahas	Dosen Pembimbing
Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.	**Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**

Lampiran 13 Berita Acara Bimbingan Proposal

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Cut Fathimah Nur Afifah
NPM : 2102090158
ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Visual pada Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep IPAS Kelas III SDS Bina Satria

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
17/10.2024	Acc Judul	
14/11.2024	Perbaikan Penulisan Bab I	
12/12.2024	Perbaikan Isisi-Isisi	
16/01.2025	Penulisan Para Ahli	
30/01.2025	Penambahan Modul	
06/02.2025	Acc Proposal	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, Februari 2025
Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 14 Lembar Pengesahan Proposal

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 الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

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

Nama : Cut Fathimah Nur Afifah

NPM : 2102090158

ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Proposal : Pengembangan Media Visual pada Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep IPAS Kelas III SDS Bina Satria

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

Medan, Februari 2025

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Pembimbing
Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.	**Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd .**

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 15 Berita Acara Setelah Bimbingan Proposal (Pebahas)

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 SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Selasa, Tanggal 11 Februari 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Cut Fathimah Nur Afifah
NPM : 2102090158
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDS Bina Satria Mulia

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
	Perubahan judul Penambahan identifikasi masalah Rumusan masalah Penambahan materi media Penambahan saran dan referensi Perbaikan daftar pustaka

Medan, Februari 2025

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

Diketahui

Ketua Program Studi	Pembahas
Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.	Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

UMSU Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 16 Berita Acara Setelah Bimbingan Proposal (Pembimbing)

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 SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Selasa, Tanggal 11 Februari 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Cut Fathimah Nur Afifah
NPM : 2102090158
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDS Bina Satria Mulia

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
	Perubahan judul Penambahan identifikasi masalah Rumusan masalah Penambahan materi media Penambahan saran dan referensi Perbaikan daftar pustaka

Medan, Februari 2025

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

Diketahui

Ketua Program Studi	Pembimbing
Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.	Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 17 Lembar Pengesahan hasil Seminar Proposal

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 الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Cut Fathimah Nur Afifah
NPM : 2102090158
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDS Bina Satria Mulia

Pada hari Selasa, Tanggal 11 Februari 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Februari 2025

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,	Dosen Pembimbing
Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.	**Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

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

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 18 Berita Acara Seminar Proposal

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 الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Selasa, Tanggal 11, bulan Februari, tahun 2025 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap	: Cut Fathimah Nur Afifah
NPM	: 2102090158
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal	: Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDS Bina Satria Mulia

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

Hasil Seminar Proposal Skripsi

[ ] Disetujui
[ ] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
[ ] Ditolak

Dosen Pembahas,

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

Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi

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

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lamppirran 19 Surat Pernyataan Tidak Plagiat

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: http:/www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

بسم الله الرحمن الرحيم

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap	: Cut Fathimah Nur Afifah
NPM	: 2102090158
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal	: Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDS Bina Satria Mulia

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Februari 2025

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,

Cut Fathimah Nur Afifah

Lampiran 20 Surat Permohonan Riset

Medan, Februari 2025

H a l : Permohonan Riset

Kepada Yth, Ibu Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di
Tempat

Bismillahirahmanirrahim
Assalamualaikum 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 mohon kepada Ibu memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian/riset di Fakultas yang Ibu pimpin, Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama Lengkap	: Cut Fathimah Nur Afifah
NPM	: 2102090158
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal	: Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDS Bina Satria Mulia

Demikian hal ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Ibu kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Ketua Program Studi

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

Pertinggal

Lampiran 21 Surat Izin Riset

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

Nomor : 1084/II.3-AU/UMSU-02/F/2025 Medan, 22 Dzulqa'dah 1446 H
Lamp : --- 20 Mei 2025 M
H a l : **Permohonan Izin Riset**

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SDS Bina Satria Mulia
di
Tempat

Bismillahirahmanirrahim
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 : **Cut Fathimah Nur Afifah**
N P M : 2102090158
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Kontektual Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDS Bina Satria Mulia**

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

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
NIDN: 0004066701

Pertinggal

Lampiran 22 Surat Balasan Izin Riset

YAYASAN PENDIDIKAN BINA SATRIA MULIA
SD SWASTA BINA SATRIA MULIA
Jl. Aluminium I No. 10 Kel.Tanjung Mulia Kec. Medan Deli – Medan Telp. 0813 7041 9797

SURAT KETERANGAN
Nomor : 164/YPBSM/SD/V/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Swasta Bina Satria Mulia, Jl Alumunium I No 10 Tanjung Mulia, Medan Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Cut Fathimah Nur Afifah
NIM	: 2102090158
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Angkatan	: 2024/2025

Adalah benar nama tersebut diatas telah mengadakan penelitian dan observasi di SD Swasta Bina Satria Mulia, Jl Alumunium I No 10, Tanjung Mulia, Medan Selama 1 Tahun dengan judul skripsi di sertai **"Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDS Bina Satria Mulia."**

Demikian surat keterangan ini diperbuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana semestinya.

Medan, 22 Mei 2025
Kepala Sekolah
SD SWASTA BINA SATRIA MULIA

WINDA SARI, S.Pd

Lampiran 23 Berita Acara Bimbingan Skripsi

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 الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Cut Fathimah Nur Afifah
NPM : 2102090158
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDS Bina Satria Mulia

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
20/02. 2025	Bimbingan Bab IV	
25/02. 2025	Revisi Penulisan Bab IV	
23/04. 2025	Revisi Penulisan Bab V	
5/5. 2025	Revisi Daftar Pustaka	
15/5. 2025	Penambahan Daftar pustaka	
26/05. 2025	ACC Sidang	

Medan, Mei 2025

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

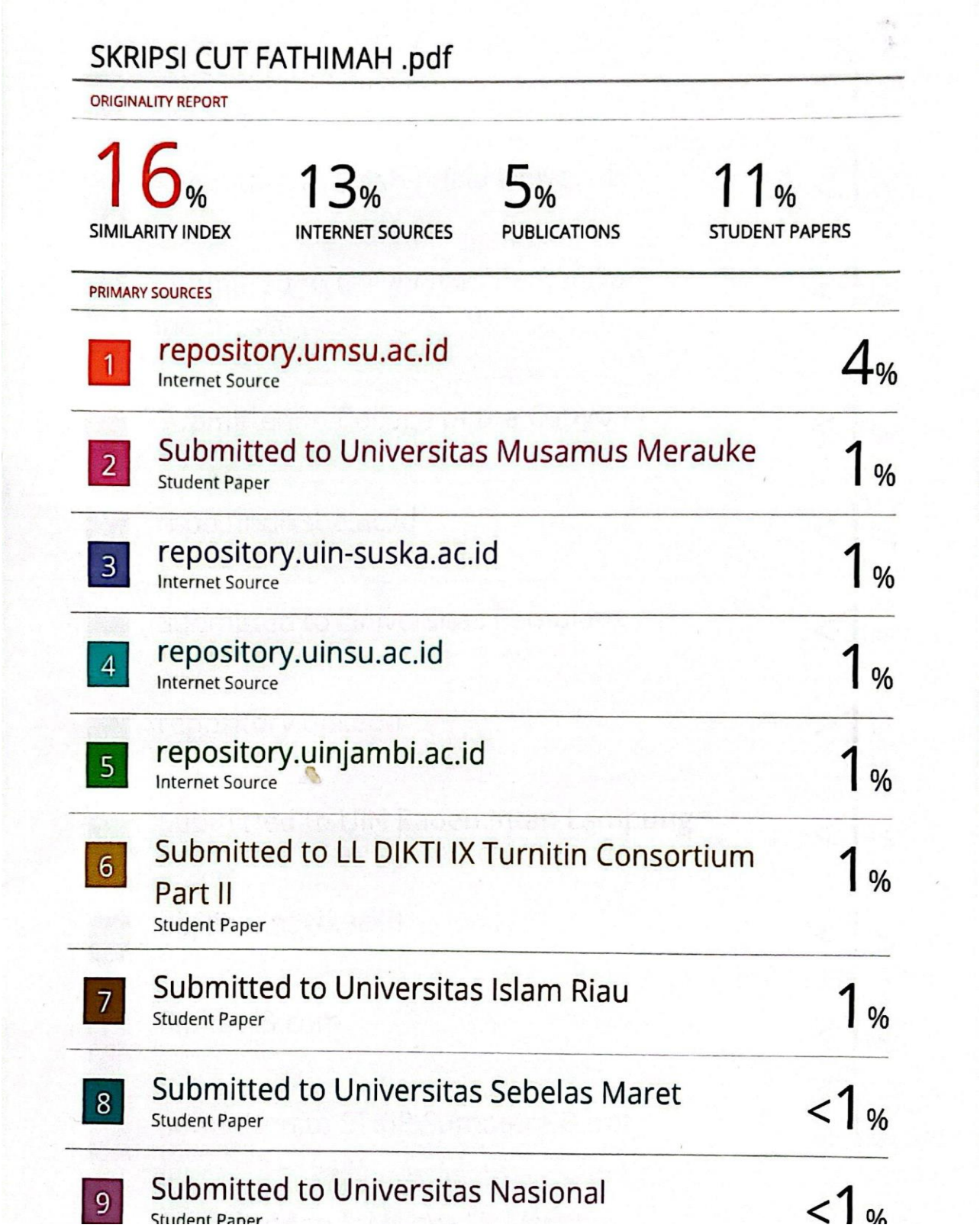
Lampiran 24 Dokumentasi Observasi awal

Lampiran 25 Dokumentasi Kegiatan Penelitian

Link Video Kegiatan Penelitian :

https://youtu.be/Nm1vAvOHCBI?si=Qn6hLahR4DspP_Ss

Lampiran 26 Turnitin



SKRIPSI CUT FATHIMAH .pdf

ORIGINALITY REPORT

16%	13%	5%	11%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	4%
2	Submitted to Universitas Musamus Merauke Student Paper	1%
3	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
4	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1%
5	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II Student Paper	1%
7	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	1%
8	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	<1%
9	Submitted to Universitas Nasional Student Paper	<1%

Lampiran 27 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama	: CUT FATHIMAH NUR AFIFAH
NPM	: 2102090158
Tempat / Tgl Lahir	: Bangkeh, 15 Mei 2000
Jenis kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Warga Negara	: Indonesia
Alamat	: Jl. Lhok Kuala Kec.Geumpang. Desa Bangkeh
Anak Ke	: 4 dari 5 bersaudara
Email	: cut.fatimah00@gmail.com
No. Hp	: 081361791253

Nama Orang Tua

Ayah	: Teuku Fauzan Hasan Husain
Ibu	: Syamsiah Br Tarigan, S.Pd
Alamat	: Jl. Lhok Kuala Kec.Geumpang. Desa Bangkeh

Pendidikan Formal

SD	: SD Negeri 1 Geumpang
SMP	: SMP YP Pangeran Antasari Medan
SMA	: SMA Swasta Pertiwi Medan
Perguruan Tinggi	: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Medan, Mei 2025

CUT FATHIMAH NUR AFIFAH