PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS DIORAMA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS III SD MUHAMMADIYAH 25 MEDAN

SKRIPSI

Diajukan Untuk memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh :

BERBI SULASTI BR BATUNANGGAR

NPM.2102090141

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 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بسم الله الرحمن الرحيم

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	:	Berbi Sulasti Br Batunanggar
NPM	:	2102090141
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	:	Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan

Medan, Mei 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., 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 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

بسم الله الرحمن الرحيم

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Berbi Sulasti Br Batunanggar
NPM : 2102090141
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
24/03 2025	Perbaikan Abstrak	
14/04 2025	Perbaikan penulisan	
22/04 2025	Perbaikan data validasi	
28/04 2025	Daftar Pustaka	
5/05 2025	Lampiran	
09/05/2025	ACC Skripsi	

Medan, Mei 2025

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Dosen Pembimbing

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

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

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 27 Mei 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Berbi Sulasti Br Batunanggar
NPM : 2102090141
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan

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. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd. 2.
3. Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd. 3.

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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بسم الله الرحمن الرحيم

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Berbi Sulasti Br Batunanggar
NPM : 2102090141
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan"** 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,

BERBI SULASTI BR BATUNANGGAR
NPM. 2102090141

ABSTRAK

Berbi Sulasti Br Batunanggar: 2102090141. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Berdasarkan hasil observasi pada PLP 3 ditemukan kurangnya pemahaman siswa terhadap suatu media pembelajaran disebabkan oleh pendekatan yang terlalu berpusat pada penggunaan buku sebagai sumber dalam proses belajar mengajar.Serta berdasarkan observasi yang telah dilakukan di kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan, diketahui bahwa guru belum megembangkan media pembelajaran interaktif berbasis diorama. Jenis penelitian ini adalah pengembangan dalam Bahasa Inggris yakni (Research and Development) R&D.Penelitian ini melibatkan tahap-tahap seperti pengumpulan informasi, perancangan, pengujian, dan evaluasi guna mengembangkan solusi yang inovatif dan bermanfaat.Setelah melewati kelayakan oleh para ahli, media akan diuji cobakan kepada siswa uji coba dilakukan pada kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan. Selain itu, pada tahap implementasi (implementation) dapat diketahui juga bahwa hasil uji coba kepraktisan pendidik/guru mendapat persentase sebesar 90% “sangat praktis” dan hasil uji coba kepraktisan siswa sebesar 90 % “sangat praktis”. Hasil uji coba dengan guru dan siswa secara keseluruhan menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan media ajar berbasis diorama di kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan.

Kata Kunci: Media Interaktif Berbasis Diorama dalam Pembelajaran IPAS

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Assalamualaikum Wr.Wb

Alhamdulillahirabbil'alamin segala rasa puji Syukur Kepada Allah SWT Berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama Pada Pelajaran IPAS Kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program strata-1 program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Shalawat beriring salam peneliti sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang. Semoga syafaatnya kita peroleh hingga yaumil akhir kelak, aamiin ya rabbal Aalamin.

Dalam menyelesaikan skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak yang tidak ternilai harganya. Untuk itu dalam kesempatan ini dengan ketulusan hati peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih dan penghargaan sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah bersedia membantu, memotivasi, membimbing dan mengarahkan selama penyusunan skripsi. Peneliti ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya terutama kepada:Terima kasih yang istimewa untuk ayahanda"**Juniyus Batunanggar**" dan ibunda "**Nurbaiti Br Sembiring**" tercinta yang telah mengasuh, memberikan

rasa cinta dan kasih sayang serta mendidik dan mendukung peneliti dalam pembuatan proposal skripsi. Serta adik-adikku tercinta "**Parel Batunanggar dan M.Yusuf Batunanggar**" dan seluruh keluarga besar yang telah banyak memberikan dukungan serta motivasi, materi dan doa kepada peneliti serta kasih sayangnya yang tiada henti kepada peneliti. Izinkan peneliti untuk mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya atas kesempatan ini kepada:

1. Bapak **Prof. Dr.Agussani,M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak **Prof. Dr.Muhammad Arifin, S.H., M.Hum.** selaku wakil Rektor I Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. Bapak **Prof. Dr.Akrim, S.Pd.I., M.Pd.** selaku wakil Rektor II Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita,M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution., M.Hum** Sebagai Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sumatera Utara.
6. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sumatera Utara.
7. Ibu **Suci perwita Sari,S.Pd., M.Pd** selaku Ketua program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

8. Bapak **Ismail Saleh Nasution,S.Pd., M.Pd** selaku sekretaris program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Bapak **Amin Basri, S.Pd.I. M.Pd** Selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi bekal ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan.
11. Terima kasih Ibu **Lidya Zahara, S.Pd** selaku Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 25 Medan yang telah menerima dengan baik dalam melakukan penelitian.
12. Terimakasih juga buat teman seperjuangan saya **Tetty Lestari Pasaribu** yang mana beliau bersama dengan saya dimulai dari maba sampai detik ini juga. Beliau yang bertahan sampai saat ini juga ditengah-tengah maraknya perpencaran pertemanan, beliau yang telah memberikan dukungan dan masukkan serta bersama-sama melalui setiap proses pengerjaan skripsi ini. Semoga pertemanan saya dan beliau tidak akan pernah putus. Semoga Allah selalu mempermudah di setiap langkah kakinya.
13. Terima kasih juga kepada teman-teman kos 35 Ampera VII, serta seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Peneliti hanya bisa berharap semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian semua. Aaammiiinn

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu dengan kerendahan hati peneliti sangat mengharapkan kritik

serta saran masukan guna untuk membangun serta menyempurnakan skripsi ini dari semua pihak.

Akhir kata peneliti mengucapkan banyak terima kasih semoga skripsi ini dapat peneliti lanjutkan dalam penelitian dan akhirnya dapat menyelesaikan skripsi yang menjadi salah satu syarat peneliti menyelesaikan studi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Medan, Mei 2025

Berbi Sulasti Br Batunanggar

NPM. 2102090141

DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**
KATA PENGANTAR ..... **ii**
DAFTAR ISI ..... **vi**
DAFTAR TABEL ..... **viii**
DAFTAR GAMBAR ..... **ix**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **x**
BAB I PENDAHULUAN
1.1. Latar Belakang Masalah 1
1.2. Identifikasi Masalah 8
1.3. Batasan Masalah 9
1.4. Rumusan Masalah 9
1.5. Tujuan Penelitian 9
1.6. Spesifikasi Produk 10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA
2.1 Kerangka Teoritis 11
2.1.1 Pengertian Pembelajaran 11
2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran 12
2.1.3 Pengertian Diorama 16
2.1.4 Pengertian IPAS 21
2.1.5 Validasi Instrumen 23
2.2 Kerangka Konseptual 25
BAB III PROSEDUR PENELITIAN
3.1 Metode Penelitian 27
3.2 Tahapan Penelitian 31
3.2.1 Lokasi Penelitian 31
3.2.2 Sumber Data Penelitian 31
3.2.3 Instrumen Penelitian 32
3.2.4 Analisis Data Penelitian 36
3.3 Rancangan Produk 40
3.3.1 Pengujian Internal 40
3.3.2 Pengujian Eksternal 41
3.4 Tahapan Pengembangan 42
3.4.1 Pembuatan Produk 42
3.4.2 Pengujian Lapangan 43
3.5 Jadwal Penelitian 43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian 44

4.2 Pembahasan 57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 61
5.1 Kesimpulan 61
5.2 Saran 62
DAFTAR PUSTAKA 64
LAMPIRAN 68

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kisi – Kisi Ahli Materi 23
Tabel 2.2 Kisi – Kisi Ahli Desain Media 24
Tabel 2.3 Kisi – Kisi Tanggapan Guru 24
Tabel 2.4 Kisi – Kisi Respon Siswa 24
Tabel 3.1 Kisi – Kisi Validasi Ahli Materi 33
Tabel 3.2 Kisi – Kisi Validasi Ahli Desain Media 33
Tabel 3.3 Kisi – Kisi Instrument Respon Guru 35
Tabel 3.4 Kisi – Kisi Instrument Respon Siswa 36
Tabel 3.5 Skala Likert 37
Tabel 3.6 Persentase Kevalidan 38
Tabel 3.7 Kategori Skala Likert 39
Tabel 3.8 Persentase Kepraktisan 40
Tabel 3.9 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian 43
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi 50
Tabel 4.2 Persentase Hasil Validasi Ahli Materi 50
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Desain Media 51
Tabel 4.4 Persentase Hasil Validasi Ahli Desain Media 52
Tabel 4.5 Tingkat Kepraktisan Angket Siswa 56
Tabel 4.6 Hasil Angket Kepraktisan Guru 56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual 26
Gambar 3.1 Tahapan ADDIE 29
Gambar 4.1 Gambar Serta Keterangan Media Diorama 47
Gambar 4.2 Diagram Batang Hasil Validasi 54
Gambar 4.3 Gambar Media Diorama 54
Gambar 4.4 Kegiatan Uji Coba Dalam Kelas 55
Gambar 4.5 Diagram Batang Uji Kepraktisan .....

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus 69
Lampiran 2 Hasil Angket Siswa Kelas III 83
Lampiran 3 Penilaian Terendah 84
Lampiran 4 Penilaian Sedang 86
Lampiran 5 Penilaian Tinggi 88
Lampiran 6 Angket Respon Guru 90
Lampiran 7 Validasi Ahli Materi 91
Lampiran 8 Validasi Ahli Desain Media 94
Lampiran 9 Surat Balasan 100
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian 101

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memang memainkan keterlibatan mendalam untuk membentuk karakter serta potensi individu. Seperti yang dijelaskan dalam pernyataan tersebut, pendidikan tidak hanya sebatas proses pemindahan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga mencakup pembentukan karakter, penguatan nilai-nilai spiritual dan moral, serta pengembangan kecerdasan yang holistik. Secara lebih luas, pendidikan bertujuan untuk membentuk lingkungan yang mendukung perkembangan peserta didik secara aktif, baik dalam aspek intelektual, emosional, maupun sosial. Oleh karena itu, pendidikan yang efektif tidak terbatas pada teori dan praktik semata, namun juga mencakup pembentuka akhlak mulia, kepemimpinan, dan kemampuan untuk beradaptasi dengan kebutuhan masyarakat yang terus berkembang (Ujud dkk., 2023)

Pendidikan dapat dipahami sebagai suatu bimbingan yang diberikan dengan kesadaran oleh pendidik kepada peserta didik bertujuan untuk mengembangkan aspek fisik dan mental mereka, sehingga dapat membentuk kepribadian yang lebih baik. Proses pendidikan ini sejatinya bertujuan untuk membentuk manusia yang ideal, yaitu individu yang memiliki karakter yang sempurna, terutama dalam hal akhlak. Manusia ideal dalam konteks pendidikan ini adalah seseorang yang memiliki akhlak yang mulia, yang tercermin dalam sikap serta perilaku terpuji**,** sesuai dengan ajaran Nabi Muhammad SAW. Dalam ajaran Islam, Nabi Muhammad SAW dianggap sebagai teladan utama dalam memperbaiki dan

menyempurnakan akhlak manusia. Oleh karena itu, pendidikan yang mengarah pada pembentukan akhlak yang baik berperan signifikan dalam menghasilkan pribadi yang tidak sekadar pintar secara akademis, melainkan juga memiliki keunggulan dalam aspek moral dan spiritual (Saputra, 2022)

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sengaja dan terstruktur untuk membimbing anak dalam mengembangkan potensinya yang ada dalam dirinya. Potensi tersebut mencakup kekuatan kodrat anak sebagai manusia, seperti kemampuan berpikir, merasakan, dan berinteraksi, serta sebagai anggota masyarakat yang memiliki peran dan tanggung jawab sosial.Tujuan utama pendidikan ini adalah untuk membantu anak mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang maksimal. Dengan demikian, pendidikan tidak sekadar memindahkan pengetahuan, melainkan juga merupakan proses pembentukan manusia yang utuh, dengan memperhatikan keseimbangan antara aspek individu dan sosial. pendidikan yang bermutu melahirkan pribadi yang tak hanya cerdas, tetapi juga bijaksana dan mampu mencapai kebahagiaan yang sejati(Hermanu, 2020).

Maka kesimpulannya, Pendidikan adalah upaya pembelajaran yang dilakukan secara terencana dan terstruktur melalui tujuan untuk mengembangkan potensi diri seseorang. Proses ini bukan hanya berfokus pada peningkatan aspek kognitif dan keterampilan, tetapi juga memperhatikan pengembangan nilai-nilai moral dan menekankan pembentukan karakter dan peningkatan kualitas hidup yang lebih baik. Pendidikan berfungsi sebagai upaya sadar untuk meningkatkan kemampuan individu, baik dalam aspek intelektual, emosional, maupun sosial.

Salah satu tujuan utamanya adalah mengembangkan individu menjadi manusia yang tidak hanya cerdas, tetapi juga beriman, berakhlak mulia, dan memiliki kepribadian yang baik. Pendidikan ini mengarah pada pembentukan individu yang memiliki integritas moral dan dapat memberikan dampak positif bagi diri individu dan masyarakat. Selain itu, pendidikan juga dianggap sebagai persiapan untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan di masa depan, dengan pendidikan yang berkualitas, seseorang akan lebih siap dalam menghadapi perubahan zaman, memecahkan masalah, dan berkontribusi dalam menciptakan masyarakat yang lebih maju dan sejahtera.

Media pembelajaran adalah komponen penting dalam pendidikan karena berperan sebagai penghubung antara dalam penyampaian materi antara pengajar dan siswa. Dengan penggunaan media, materi yang diajarkan menjadi lebih mudah dipahami dan dapat menyentuh berbagai aspek penginderaan siswa, seperti visual, auditori, dan kinestetik. Pemanfaatan media dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif yang sangat besar, antara lain:mempermudah pemahaman materi, meningkatkan keterlibatan siswa**,** mengakomodasi berbagai gaya belajar, mempercepat proses pembelajaran**,** mendorong pembelajaran aktif (Harsiwi & Arini, 2020)

Media interaktif mampu menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan penuh makna, melalui pemanfaatan berbagai media misalnya gambar, video, animasi, serta interaksi langsung, siswa dapat berpartisipasi lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini tidak hanya membuat pemahaman materi menjadi lebih mudah, sekaligus memberikan kesempatan bagi siswa untuk.

belajar dengan metode yang lebih aktif dan partisipatif. media interaktif juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi materi sesuai dengan kecepatan serta minat setiap siswa, yang dapat memperkuat motivasi mereka dan pemahaman mereka (Utomo, 2023).

Media pembelajaran interaktif dirancang untuk memposisikan peserta didik sebagai pelaku aktif dalam proses pembelajaran. Dengan melibatkan mereka secara langsung, peserta didik ikut serta dalam aktivitas pembelajaran, memungkinkan mereka berinteraksi dengan materi, memberi respons, dan membangun pemahaman yang lebih mendalam. Ini membantu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, serta mendukung pembelajaran yang lebih interaktif serta efektif. (Safira dkk., 2021).

Maka dari berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah sarana atau teknologi yang dirancang untuk menciptakan interaksi efisien antara pengajar dan siswa. Dengan menggunakan media ini, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih dinamis, memungkinkan pengajar untuk menyampaikan materi dengan cara yang menarik, sementara siswa dapat berpartisipasi aktif dan responsif. Tujuannya adalah untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal, dimana peserta didik tidak sekadar menerima informasi, melainkan juga berperan aktif dalam diskusipraktik, dan refleksi yang mendalam.

Diorama adalah karya seni atau media yang menyajikan representasi tiga dimensi dari suatu pemandangan atau peristiwa tertentu dalam skala kecil. Umumnya, diorama dilengkapi dengan gambar atau lukisan untuk memberikan

kesan realistis. Diorama sering kali digunakan untuk menggambarkan pemandangan alam, kejadian sejarah, atau situasi kehidupan sehari-hari, baik itu berupa miniatur bangunan, figur manusia, hewan, atau elemen lainnya.Diorama sering ditemukan di museum, pameran, atau bahkan sebagai bagian dari dekorasi untuk tujuan edukatif, hiburan, atau seni. Keberadaan diorama membantu orang untuk lebih memahami suatu topik atau kejadian dengan cara yang lebih visual dan interaktif.(Sapitri dkk., 2021).

Diorama adalah contoh gambaran yang dirancang dalam bentuk sederhana untuk menggambarkan atau menjelaskan suatu peristiwa, konsep, atau kegiatan tertentu. Sebagai media visual, diorama menampilkan objek, figur, atau pemandangan dalam bentuk tiga dimensi untuk menggambarkan peristiwa atau situasi tertentu secara lebih nyata dan detail. Diorama sering digunakan untuk tujuan edukasi, hiburan, atau seni, seperti di museum atau pameran, untuk membantu orang lebih memahami dan menghayati materi yang disajikan melalui visualisasi yang hidup dan interaktif (Samosir dkk., 2022).

Media diorama merupakan representasi tiga dimensi dari pemandangan atau adegan yang dibuat untuk menggambarkan peristiwa atau situasi yang nyata. Diorama biasanya digunakan untuk menggambarkan peristiwa sejarah, kehidupan alam, atau berbagai kegiatan dengan cara yang lebih nyata dan rinci dalam ukuran kecil. Media ini memungkinkan audiens untuk melihat secara langsung bagaimana suatu kejadian atau pemandangan terjadi, dengan elemen-elemen miniatur seperti bangunan, figur manusia, hewan, dan latar belakang yang mendukung, serta

sering dilengkapi dengan lukisan atau gambar sebagai bagian dari tampilan keseluruhan. (Bali & Zahroh, 2023).

Media diorama dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif dengan memvisualisasikan konsep atau proses tertentu. Dengan menggunakan elemen tiga dimensi, diorama mempermudah siswa dalam memahami materi yang mungkin sulit dijelaskan hanya dengan teks atau gambar dua dimensi.Diorama memberikan gambaran yang lebih nyata tentang suatu kejadian, proses, atau konsep, seperti peristiwa sejarah, siklus alam, atau kehidupan sosial. Selain itu, diorama juga mampu membentuk suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sebab siswa memiliki kesempatan untuk mengamati objek-objek miniatur dalam konteks yang lebih hidup dan nyata. Ini membantu memperkuat kemampuan mengingat dan pemahaman peserta didik mengenai materi yang disampaikan.

Melihat dari hasil pengamatan yang ada pada PLP 3 ditemukan kurangnya pemahaman siswa terhadap suatu media pembelajaran disebabkan oleh pendekatan yang terlalu berpusat pada penggunaan buku sebagai sumber dalam proses pembelajaran. Ini menyebabkan siswa kurang mendapatkan variasi metode atau pengalaman belajar yang interaktif serta pembelajaran yang lebih menyenangkan. Serta dari temuan hasil pengamatan yang dilakukan selama kegiatan di kelas III SD Muhammadiyah 25 di kota Medan Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan, diketahui bahwa guru belum megembangkan media pembelajaran interaktif berbasis diorama.

Masalah yang sering terjadi dalam pembelajaran, seperti ketidak tertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru, bisa menyebabkan mereka merasa bosan atau mengantuk.Kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran bisa disebabkan oleh beberapa faktor seperti metode pengajaran, kurangnya keterlibatan siswa. Serta kurangnya konsentrasi siswa sering kali disebabkan oleh berbagai faktor seperti usia yang cenderung lebih mudah terganggu, Metode atau media pembelajaran yang dipakai oleh pengajar di dalam kelas kurang menarik serta kurangnya keterlibatan Siswa dalam kegiatan yang berlangsung dalam kelas. Salah satu cara yang efektif untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, seperti diorama.

Penggunaan media diorama dalam kegiatan pembelajaran (IPAS) sangat cocok, terutama pada kelas III. Sebagaimana dengan pendapat (Lestari dkk., 2024) yang menyampaikan penggunaan media diorama telah menjadi fokus berbagai penelitian karena karakteristik unik serta tingkat efektivitasnya yang tinggi, menunjukkan bahwa media ini memiliki dampak positif dalam bidang pembelajaran dan peningkatan hasil belajar.

Sedangkan menurut (Belajar, 2024) Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dijelaskan rata-rata nilai posttest IPA sebesar 78,80. Skor ini lebih unggul dibandingkan dengan nilai rata-rata posttest siswa yang tidak menerima perlakuan serupa, yakni hanya 63,20 ketika pembelajaran menggunakan media sederhana.

Menurut (Kisma dkk., 2020) media diorama ini menunjukkan bahwa penggunaan metode tersebut dapat memperbaiki pemahaman konsep siswa dalam pelajaran IPS untuk kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo. Peningkatan tersebut tercermin dari hasil evaluasi yang dilakukan pada akhir tiap siklus. Di siklus I, rata-rata nilai pemahaman konsep siswa mencapai 73,72 yang termasuk dalam kategori ‘perlu bimbingan’. Sementara itu, di siklus II, rata-rata nilai mengalami peningkatan menjadi 85,05 dengan kriteria baik, Maka bisa dikatakan media diorama terbukti mampu membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran muatan IPS.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media interaktif berbasis diorama memberikan dampak yang nyata terhadap kegiatan pembelajaran di kelas. Media ini efektif dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan, sekaligus mendukung peningkatan kemampuan memori mereka.

Diorama memberikan pengalaman visual yang menarik dan konkret, sehingga mampu menarik minat siswa dan mempermudah mereka dalam menguasai materi yang mungkin sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata. Pada pembelajaran sebelumnya guru hanya berfokus pada gambar print serta video gambar saja, sehingga siswa tidak bisa meraba serta merasakan langsung media yang digunakan.

Dengan adanya elemen miniatur dan tampilan tiga dimensi, diorama dapat membantu siswa untuk mengaitkan teori dengan realitas yang lebih nyata, seperti memperlihatkan proses alam, peristiwa sejarah, atau konsep-konsep sosial dengan

cara yang lebih hidup. Dengan cara ini, diorama dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih terlibat dan interaktif, serta meningkatkan minat siswa dalam proses belajar. Sebagai alat yang menggabungkan elemen visual, peserta didik menjadi lebih bersemangat dan tidak mudah merasa jenuh, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman mereka terhadap pelajaran IPAS.

Sehingga, Penelitian ini berperan dalam memberikan kontribusi positif untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif serta turut mendorong peningkatan mutu pendidikan di Indonesia. Studi semacam ini memiliki peran penting karena berpotensi membawa perbaikan menuju arah yang lebih positif dalam sistem pendidikan, memperkenalkan media yang lebih efektif, dan Turut berperan dalam mencetak lulusan yang lebih tangguh serta mampu menghadapi berbagai tantangan di masa mendatang.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis diorama diharapkan dapat memperkuat kemampuan berpikir analitis siswa. Oleh sebab itu, bagaimanakah proses pembelajaran IPAS materi Aku dan Lingkungan Sekitarku pada kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan. Melalui latar belakang yang telah diuraikan, peneliti merasa terdorong untuk melakukan penelitian lebih lanjut yang berjudul "**Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan".**

1.2 Identifikasi Masalah

Sejalan dengan latar belakang yang telah dijelaskan, berikut adalah beberapa permasalahan yang dapat disimpulkan:

1. Kurangnya keberagaman media yang dimanfaatkan oleh guru dalam aktivitas pembelajaran di ruang kelas.
2. Kurangnya antusiasme murid dalam menyimak atau terlibat dalam proses pembelajaran bisa disebabkan oleh berbagai faktor, metode pengajaran, kurangnya keterlibatan siswa, atau materi yang dirasa membosankan atau tidak relevan dengan minat mereka.
3. Kurangnya konsentrasi siswa, sering kali dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya adalah usia. mereka yang cenderung lebih mudah terganggu, metode pembelajaran yang tidak menarik, atau kurangnya keterlibatan dalam aktivitas yang ada.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti menetapkan batasan masalah pada aspek pembelajaran yang menggunakan media interaktif berbasis diorama pada materi Aku dan Lingkungan Sekitarku yang dimana media ini dapat meningkatkan partisipasi siswa dan mendorong kreativitas siswa.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media interaktif berbasis diorama pada mata pelajaran IPAS?
2. Bagaimana kevalidan media interaktif berbasis diorama pada mata pelajaran IPAS?
3. Bagaimanakah kepraktisan media interaktif berbasis diorama pada mata pelajaran IPAS?

1.5 Tujuan Penelitian

Seiring dengan rumusan masalah yang telah ditentukan, peneliti merumuskan tujuan yang ingin diwujudkan melalui penelitian ini. Rumusan masalah dan tujuan penelitian harus saling berkaitan secara jelas, menggambarkan permasalahan yang diangkat serta hasil yang ingin diperoleh. Tujuan utama dari penelitian ini meliputi:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media interaktif berbasis diorama pada mata pelajaran IPAS?
2. Untuk mengetahui kevalidan media interaktif berbasis diorama pada mata pelajaran IPAS?
3. Untuk mengetahui kepraktisan media interaktif berbasis diorama pada mata pelajaran IPAS.

1.6 Spesifikasi Produk

Di bawah ini adalah spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini:

1. Memakai triplek dengan ukuran 50 cm x 30 cm
2. Menggunakan Styrofoam
3. Adapun bahan-bahan yang akan digunakan yaitu: pohon miniatur, rumah miniatur, bebatuan, rumput, hewan-hewan, dan orang-orangan serta kendaraan, dan stik.
4. Media tersebut digunakan dalam proses pembelajaran
5. Materi dari media tersebut yaitu aku dan linkungan sekitarku

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Dikutip dalam (Pattanang dkk., 2021) menjelaskan bahwa, Berdasarkan pendapat UU Sistem Pendidikan Nasional (No. 20 Tahun 2003), pembelajaran didefinisikan sebagai sebuah proses interaksi antara siswa, guru, dan materi pembelajaran dalam lingkungan pendidikan. Konsep ini menegaskan bahwa pembelajaran tidak hanya sekadar penyampaian materi dari pendidik kepada peserta didik, tetapi juga mencakup berbagai elemen yang saling berinteraksi.

Menurut (Ardiana, 2022) Pembelajaran dianggap sebagai Proses yang mendukung peserta didik untuk belajar dengan baik merupakan dasar dari sistem pendidikan yang berhasil. Dalam pengertian ini, tujuan pembelajaran tidak hanya memusatkan perhatian pada penyampaian materi, tetapi juga bertujuan untuk mendukung perkembangan siswa supaya mereka dapat memperoleh ilmu, keterampilan, dan sikap dengan pendekatan yang maksimal. Pembelajaran yang baik harus memperhatikan berbagai aspek, seperti kebutuhan, gaya belajar, dan potensi setiap peserta didik

Menurut Trianto dalam (Yashinta Ningrum, 2022) pembelajaran yang efektif memang bukan hanya tentang menyampaikan materi, tetapi lebih kepada membantu siswa belajar dengan cara yang optimal**,** yang memperhatikan berbagai aspek penting dalam proses pendidikan. Pembelajaran sebagai proses untuk

memberikan dukungan kepada peserta didik agar dapat belajar dengan optimal adalah inti dari pendidikan yang efektif. Ini melibatkan lebih dari sekadar menyampaikan materi, tetapi juga memperhatikan kebutuhan, gaya belajar, dan potensi siswa secara individu. Guru perlu menumbuhkan lingkungan yang mendukung, mengaplikasikan berbagai metode pembelajaran, serta memberikan tanggapan yang membangun**,** dan mengembangkan kemandirian siswa. Semua elemen ini bekerja bersama untuk menjamin bahwa peserta didik tidak hanya mempelajari pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan serta sikap yang penting untuk meraih keberhasilan dalam kehidupan.

Maka pendapat para ahli yang telah disampaikan, dari uraian yang ada, Kesimpulannya, pembelajaran adalah sebuah interaksi antara peserta didik, pendidik, dan berbagai sumber. pembelajaran dalam lingkungan yang mendukung, yang bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan serta sikap secara efektif.

2.1.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan perangkat atau teknologi yang digunakan untuk mempermudah pelaksanaan kegiatan belajar siswa. Media ini dapat hadir dalam berbagai bentuk, seperti gambar, video, audio, teks, alat peraga, atau teknologi digital lainnya, yang memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi serta memfasilitasi pemahaman materi oleh peserta didik. Media pembelajaran mampu memperbaiki efektivitas, interaktivitas, serta meningkatkan daya tarik dalam kegiatan pembelajaran, serta mendukung tercapainya tujuan pendidikan di Indonesia. Dengan memanfaatkan media. pembelajaran yang tepat, proses

pembelajaran menjadi lebih efisien dan dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa, meningkatkan partisipasi, serta mempermudah pemahaman materi yang disampaikan.

Menurut (Sitepu, 2021) Media pembelajaran berperan sebagai sarana yang dirancang untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada siswa dari pengajar kepada siswa. Tujuan utama penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menyederhanakan, membuat proses belajar lebih efektif, dan efisien. Media ini memainkan peran penting dalam membantu dan memperlancar kegiatan belajar mengajar, menjadikan penyampaian informasi lebih efisien, serta membantu peserta didik mampu memahami materi dengan metode yang lebih menarik dan efektif.

Menurut (Wulandari dkk., 2023) Media pembelajaran memungkinkan proses pendidikan untuk lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik serta lebih praktis, serta memberikan hasil yang terbaik. Oleh sebab itu, pemilihan media yang tepat dapat secara signifikan memperbaiki kualitas pembelajaran dan mendukung siswa untuk meraih hasil yang lebih optimal**.**

Sedangkan menurut (Ani Daniyati dkk., 2023) Media pembelajaran meliputi berbagai alat yang bisa menyampaikan informasi melalui berbagai saluran, yang dapat mempengaruhi pemikiran dan perasaan siswa, sehingga membantu terciptanya pembelajaran yang efektif dan memperkaya wawasan siswa, dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Berpijak pada berbagai pendapat para ahli yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung antara pengajar serta siswa dalam kegiatan belajar mengajar, menciptakan komunikasi antara keduanya menjadi lebih efisien, serta membantu penyampaian informasi dengan cara yang lebih jelas dan mudah dimengerti. serta menyenangkan. Media pembelajaran memegang peranan krusial dalam menghasilkan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, interaktif, dan menyenankan, yang mendukung pencapaian pendidikan. Dengan media, proses komunikasi antara pengajar dan siswa tidak hanya menjadi lebih efisien, tetapi juga lebih menyeluruh, menjangkau berbagai aspek yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa.

Adapun jenis media pembelajaran menurut (Arief, 2021) memiliki variasi bentuk yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dari yang sederhana hingga yang berteknologi tinggi, Setiap jenis media memiliki keunggulan dan manfaatnya sendiri. Beberapa jenis media pembelajaran meliputi: Individu, benda, teks, suara, gambar, video, perangkat komputer, multimedia, dan jaringan komputer.

Dikutip dalam (Magdalena dkk. 2021) menyatakan jenis-jenis media pembelajaran terdapat tiga jenis kategori, yang meliputi edia visual, media audio, dan media audio-visual. Media visual merupakan sarana atau sumber pembelajaran yang menyampaikan pesan informasi, terutama materi pelajaran, disampaikan dengan cara yang kreatif dan dapat diterima melalui penglihatan, seperti gambar, peta, diagram, grafik, poster, dan globe. Sementara itu, media

audio adalah perangkat yang menyampaikan pesan informasi melalui indera pendengaran, seperti radio dan laboratorium bahasa. Terakhir, media audio-visual mengkombinasikan unsur visual serta audio yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara kreatif, yang dapat diterima melalui indera penglihatan dan pendengaran contohnya televisi, video dll.

Menurut (Husein, 2020) jenis-jenis media pembelajaran yakni:

1. Benda nyata (realia), yaitu objek fisik yang terlihat dengan jelas secara langsung oleh manusia, seperti tanaman, Hewan dan makhluk hidup lainnya.
2. Manusia, yaitu individu yang berperan dalam menyampaikan atau memperagakan informasi, contohnya jurnalis atau pelatih olahraga.
3. Model, yaitu objek tiruan dengan bentuk tiga dimensi yang bisa langsung disentuh oleh pengguna, seperti miniatur Ka'bah, globe, dan sebagainya.
4. Teks, yaitu sekumpulan simbol huruf dan bilangan yang membentuk informasi tertulis, seperti buku pelajaran, novel, dan sejenisnya.
5. Visual, yaitu media grafis yang menyampaikan informasi melalui penglihatan, seperti gambar atau diagram.
6. Audio merupakan media yang menyampaikan informasi melalui indera pendengaran, seperti MP3 player, radio, podcast, dan sejenisnya
7. Multimedia, yaitu media berbasis teknologi komputer yang memadukan unsur audio, teks, dan gambar bergerak ke dalam satu kesatuan produk, seperti video, aplikasi edukatif, animasi, simulasi, laman web, kelas online, dan sebagainya.

Sejalan (Fadilah dkk., 2023) Ada beberapa fungsi media yaitu:

1. Meningkatkan dorongan dan semangat dalam belajar, yang membuat peserta didik menjadi lebih tertarik untuk belajar, yang sebelumnya merasa bosan dari pembelajaran yang semula monoton, berubah menjadi lebih menyenangkan berkat penggunaan media pembelajaran
2. Mereview materi yang sudah dipelajari untuk memastikan anak tidak melupakan materi sebelumnya.
3. Memberikan rangsangan mengajar kepada siswa agar dapat merangsang mereka untuk berpikir dan menumbuhkan rasa penasaran yang besar.
4. Mengajak siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan guru memberikan tanggapan berupa pertanyaan-pertanyaan guna menilai sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi. Jika ditemukan kesalahan, pendidik harus memperbaiki kesalahpahaman tersebut.
5. Melakukan latihan atau evaluasi yang relevan digunakan sebagai alat penilaian.

2.1.3 Diorama

Menurut (Evitasari & Aulia, 2022) media diorama adalah pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil yang digunakan untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena, biasanya dengan tujuan untuk menunjukkan aktivitas atau peristiwa tertentu. Diorama sering digunakan dalam pembelajaran untuk memberikan gambaran visual yang lebih jelas dan nyata mengenai situasi atau kejadian yang sulit untuk dilihat langsung. Media diorama adalah alat pembelajaran yang efektif untuk memperkenalkan siswa pada situasi

atau fenomena dengan cara yang lebih menarik dan memvisualisasikan informasi dalam bentuk yang lebih konkret, sehingga memperdalam pemahaman mereka.

Menurut (Suhana & Wardani, 2022) diorama biasanya terdiri dari objek atau individu-individu yang berada di atas panggung atau platform, dengan latar belakang berupa gambar atau ilustrasi yang disesuaikan dengan tema atau materi yang ingin disampaikan. Komponen-komponen diorama ini dirancang sedemikian rupa untuk menciptakan pemandangan atau suasana yang menggambarkan suatu peristiwa, kondisi alam, atau fenomena tertentu.

Sedangkan menurut (Aprilia & Putri, 2020) diorama merupakan pemandangan miniatur tiga dimensi yang dirancang untuk menggambarkan pemandangan atau kondisi nyata dengan menggunakan skala yang disesuaikan dengan jarak atau ukuran aslinya. Diorama ini dibuat untuk memberikan gambaran visual yang lebih konkret tentang peristiwa, fenomena, atau lingkungan tertentu, yang memungkinkan pengamat untuk memahami secara lebih baik konteks dan hubungan antar elemen yang ada. Diorama adalah media pembelajaran yang sangat efektif karena memberikan penjelasan yang lebih jelas dan mudah dimengerti tentang berbagai fenomena atau kejadian. Dengan penggunaan skala yang tepat dan detil yang realistis, diorama dapat membantu siswa atau pengamat memahami konteks yang lebih luas dan lebih mendalam mengenai topik yang sedang dipelajari.

Melalui berbagai pendapat yang telah disampaikan, peneliti menyimpulkan bahwa diorama adalah media diorama merupakan jenis media visual tiga dimensi yang mempresentasikan suatu situasi, pemandangan, atau kejadian dengan

menggunakan benda-benda atau objek yang dibuat secara proporsional. Diorama sering kali digunakan untuk menggambarkan peristiwa atau kondisi tertentu dalam bentuk miniatur yang lebih mudah dipahami oleh pengamat. Penggunaan media diorama dalam pembelajaran dapat memperdalam penguasaan siswa terhadap materi yang disampaikan serta mendorong peningkatan keterlibatan mereka, serta membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

a. Manfaat Dan Tujuan Diorama Menurut (Vira dkk., 2024) diorama memiliki berbagai manfaat yang sangat mendukung proses pembelajaran. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai beberapa manfaat diorama:
    1) Mampu Menciptakan Salinan Objek Asli: Diorama memberikan representasi visual yang sangat realistis dari objek, situasi, atau peristiwa nyata. Dengan menggunakan miniatur, diorama memungkinkan siswa melihat salinan objek asli dalam bentuk yang lebih kecil dan lebih mudah dipahami, seperti kehidupan di alam liar, peristiwa bersejarah, atau struktur alam.
    2) Mengubah konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan nyata: Banyak konsep dalam pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran seperti IPA, sejarah, atau geografi, yang sulit dipahami tanpa representasi yang jelas. Diorama membantu mengubah konsep-konsep abstrak, seperti proses alam (misalnya daur air atau fotosintesis), menjadi sesuatu yang lebih konkret dan dapat dilihat secara visual. Ini memungkinkan siswa lebih mudah dalam memahami serta mengingat pelajaran yang disampaikan.

3) Menyamakan Persepsi: Dalam pembelajaran, siswa mungkin memiliki persepsi yang berbeda-beda tentang suatu topik. Dengan menggunakan diorama, guru dapat menjamin bahwa seluruh siswa memperoleh representasi yang seragam dari suatu fenomena atau kejadian, sehingga meminimalisir perbedaan pemahaman. Ini penting dalam menciptakan pemahaman yang konsisten di seluruh kelas.
4) Membuat Suasana Pembelajaran yang Menyenangkan: Diorama dapat meningkatkan minat siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan serta interaktif. Melalui visualisasi yang menarik dan ilustrasi yang realistis, siswa lebih tertarik untuk belajar dan lebih partisipatif menjalani proses belajar, hal ini dapat mendorong partisipasi aktif mereka.
5) Memberikan Dampak yang Signifikan pada Materi yang Disajikan: Penggunaan diorama dalam pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap pemahaman materi. Visualisasi yang jelas dan detil membantu siswa menyerap informasi dengan lebih baik. Selain itu, diorama memberikan pengalaman nyata yang lebih mendalam, sehingga mendukung siswa dalam mengingat dan mengerti materi dengan lebih efektif.

Secara keseluruhan, diorama merupakan media yang sangat efektif untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang berlangsung secara interaktif dan menyenangkan. Dengan manfaat-manfaat tersebut, diorama tidak hanya

membantu memperjelas konsep-konsep sulit, tetapi juga memotivasi siswa agar lebih berpartisipasi dan aktif dalam proses pembelajaran.

Pendapat menurut (Angelika dkk., 2023) tujuan utama penggunaan media diorama dalam pembelajaran adalah untuk menggambarkan keadaan yang sesungguhnya**, s**ehingga siswa dapat lebih mudah mengerti konsep atau fenomena yang diajarkan. Dengan bentuknya yang tiga dimensi dan representasi visual yang nyata, diorama membantu menyederhanakan penjelasan tentang hal-hal yang mungkin sulit dipahami hanya melalui kata-kata atau gambar datar. Secara umum, penggunaan media diorama dalam pembelajaran sangat efektif untuk membantu siswa menguasai konsep-konsep sulit melalui pendekatan yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan memberikan gambaran visual yang lebih nyata dan konkret, diorama dapat menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

b. Langkah-Langkah Pengembangan Media Diorama (Rahmatunnisa dkk., 2022) menjelaskan bahwa Langkah-langkah dalam pengembangan media diorama yakni:

   1) Kemampuan serta tantangan
   2) Kumpulkan data
   3) Merancang solusi
   4) Pemeriksaan desain
   5) Revisi desain

1) Pengujian produk

Kelebihan serta Kekurangan Media Diorama Menurut (Budiani dkk., 2023) menjelaskan bahwa ada beberapa keuntungan dari media diorama, di antaranya:

1) Mampu menggambarkan objek yang mencerminkan keadaan sesungguhnya.
2) Dapat digunakan berkali-kali, tidak terbatas pada pemakaian sekali saja.
3) Bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat media diorama mudah ditemukan.
4) Mampu memperlihatkan rincian dalam keadaan yang susah terlihat.
5) Pemanfaatan media diorama dapat meningkatkan ketertarikan dan dorongan motivasi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih optimal.

(Riyanti & Lubis, 2024) menjelaskan bahwa meskipun diorama memiliki banyak kelebihan, ada beberapa kekurangan dalam penggunaannya, terutama terkait dengan jangkauan dan persiapan. Salah satu kekurangan yang perlu diperhatikan adalah:

1. Tidak bisa diterapkan pada jangkauan pembelajaran yang besar
2. Waktu persiapan yang lama
3. Biaya yang cukup tinggi
4. Tantangan dalam menjaga keawetan
5. Tidak menyediakan interaktivitas yang mendalam
6. Batasan representasi

Meskipun demikian, kekurangan-kekurangan ini dapat diatasi dengan pendekatan yang bijak, seperti menggunakan diorama untuk materi tertentu yang lebih fokus, mengkombinasikannya dengan alat atau media lain, atau membuat diorama dalam format yang lebih praktis dan hemat biaya.

2.1.4 IPAS

Bidang studi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) mencakup berbagai aspek ilmu pengetahuan, termasuk studi terkait dengan makhluk hidup, interaksinya dengan lingkungan, serta fenomena yang terjadi di alam semesta. Dalam konteks ini, IPAS menggabungkan dua disiplin ilmu, yaitu Ilmu pengetahuan alam yang mencakup biologi, fisika, kimia, dan geografi, serta ilmu pengetahuan sosial yang berkaitan dengan aspek manusia, masyarakat, dan hubungan sosial di dalamnya.(September dkk., 2023)

IPAS menjadi salah satu mata pelajaran yang menyatukan ilmu pengetahuan alam serta ilmu pengetahuan sosial. Bidang studi ini mempelajari berbagai hal yang berkaitan dengan makhluk hidup**,** benda mati, serta interaksinya dalam alam semesta**.** Hal ini mencakup pemahaman tentang fenomena alam, hukum-hukum yang mengatur pergerakan benda, proses-proses biologis yang terjadi dalam kehidupan makhluk hidup, serta dampak dari interaksi tersebut terhadap lingkungan dan masyarakat.(Info, 2023)

Dalam konteks IPAS**,** tidak hanya mengajarkan makhluk hidup dan objek tak hidup di alam semesta**,** tetapi juga memfokuskan pada interaksi yang berlangsung di antara keduanya. Selain itu, IPAS juga mengkaji kehidupan manusia, baik sebagai individu yang memiliki hubungan dengan lingkungan

sekitar sekitar, maupun sebagai bagian dari masyarakat yang lebih luas. Integrasi antara aspek alam dan sosial dalam satu mata pelajaran memberi kesempatan untuk mempelajari dunia secara menyeluruh.(Setyawan, 2023)

Topik yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah topik 'Aku dan Lingkungan Sekitarku', terdapat dalam buku bab 5. Adapun isi dari Bab 5 tersebut yakni : Informasi Cakupan Konten Materi, Pengajaran Topik A: Denah Rumahku, Pengajaran Topik B: Denah Tempat Tinggalku, Pengajaran Topik C: Kenampakan Alam dan buatan di Daerahku, Panduan Proyek Belajar, dan Panduan Melaksanakan Uji Pemahaman.

Berikut merupakan materi yang akan disampaikan di dalam kelas:

MATERI PEMBELAJARAN

Kelas : III (Tiga)

Bab : V

Judul : Aku Dan Lingkungan Sekitarku

1. Denah Tempat Tinggalku

Pertanyaan Esensial

1. Bagaimana cara membuat denah wilayah yang lebih luas?

2. Apa itu arah mata angin?

3. Apa fungsi dari arah mata angin?

Denah adalah sebuah gambar yang menunjukkan letak suatu hal atau gambar rancangan suatu gedung atau bangunan, atau dengan kata lain denah adalah gambar yang menunjukkan suatu lokasi.Biasanya denah menggambarkan letak bangunan maupun isi di dalam bangunan, misalnya denah rumah, denah sekolah dan denah perumahan.Denah dengan peta merupakan suatu hal yang berbeda. Perbedaan antara denah dengan peta terletak pada luas wilayah yang ditunjukkan. Wilayah yang ditunjukkan oleh denah sangat terbatas. Sedangkan wilayah yang ditunjukkan peta sangat luas. Peta bisa menunjukkan wilayah

kabupaten, provinsi, negara bahkan benua. (Sumber: https://www.detik.com/properti/arsitektur/d-6956898/denah-adalah-jenis-tujuan-kelengkapan-dan-cara-membuatnya#:~:text=Denah%20adalah%20gambar%20yang%20menunjukkan,denah%20sekolah%2C%20dan%20denah%20perumahan.)

Bagaimana cara membuat denah wilayah yang lebih luas?

a. Tentukan skala denah
b. Gambarkan batas wilayah
c. Tambahkan elemen penting
d. Gunakan warna dan simbol
e. Tambahkan legenda dan skala

Apa itu arah mata angin? Arah mata angin adalah panduan untuk menentukan suatu arah tujuan. Dengan pedoman tersebut manusia dapat menentukan arah agar tidak tersesat, membaca peta, dan memperkirakan cuaca. Untuk menentukan arah mata angin adalah dengan mempergunakan kompas.

(Sumber: https://kumparan.com/ragam-info/pengertian-arah-mata-angin-jenis-dan-cara-menentukannya-20kS5Rhh388#:~:text=Jadi%20kesimpulannya%2C%20arah%20mata%20angin,mempergunakan%20alat%20yang%20bernama%20kompas.)

Apa fungsi dari arah mata angin? Arah mata angin digunakan sebagai panduan dalam menentukan lokasi atau arah perjalanan. (Sumber: https://www.tempo.co/sains/mengenal-arah-mata-angin-jenis-dan-fungsinya-1196692#:~:text=Arah%20mata%20angin%20digunakan%20sebagai%20panduan%20dalam%20menentukan%20lokasi%20atau%20arah%20perjalanan.)

Mari Mencoba

Membuat Denah Rumah

1. Bersama teman kalian, amatilah di sekitar rumah dan amati bangunan serta tempat-tempat yang ada di sana.
2. Selanjutnya siapkan selembar kertas dan alat tulis.
3. Buatlah denah rumah kalian.
4. Tuliskan keterangan pohon, halaman, dan sebagainya.
5. Berikan tanda arah mata angin pada denah yang kalian buat.

Mari Refleksikan

1. Apa kesulitan yang kalian hadapi ketika membuat denah lingkungan sekitar rumah?
2. Jika kalian diberikan kesempatan sekali lagi untuk membuat denah lingkungan sekitar sekolah, apa yang akan kalian perbaiki?
3. Menurut pendapat kalian, untuk apa kita membuat denah?
4. Di era teknologi sekarang ini, bagaimana denah membantu manusia menjalankan aktivitasnya dalam kehidupan sehari-hari?

Belajar Lebih Lanjut

Gambar yang kalian buat adalah bentuk paling sederhana dari suatu denah. Denah dapat membantu kita menentukan arah saat menuju ke suatu tempat. Cukup dengan melihat denah kalian bisa mengetahui kemana harus pergi untuk menuju ke suatu tempat tertentu.

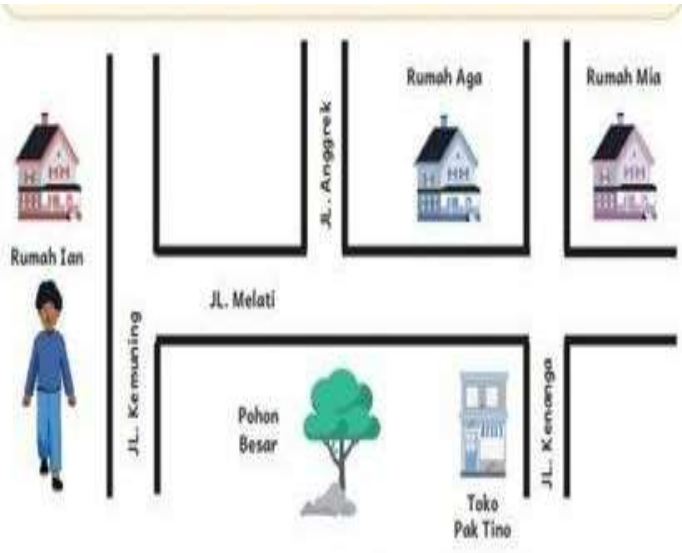
Di dalam denah, terdapat informasi tentang jalan, jembatan, dan bangunan. Ada juga informasi seperti pohon, sawah, sungai, batu besar, gunung, dan lain sebagainya. Semuanya bergantung dengan kondisi wilayah yang kita buat denahnya. Selain itu, di dalam denah juga ada penunjuk arah mata angin. Ada arah utara (U), selatan (S), barat (B), dan timur (T). Kompas adalah alat untuk menentukan arah mata angin.

Matahari terbit dari timur dan tenggelam di barat. Posisi matahari ini dapat membantu kita menentukan arah. Jika kalian menghadap arah utara, maka timur adalah arah yang ada di sebelah kananmu dan barat adalah arah yang ada di sebelah kirimu.

Apa Yang Sudah Aku Pelajari

1. Denah juga dapat menggambarkan sebuah wilayah atau daerah.
2. Pada denah wilayah/daerah terdapat gambar jalan, rumah, gedung, sungai, gunung, dan lain sebagainya.
3. Denah dapat memberikan kita informasi mengenai arah menuju ke sebuah lokasi.
4. Utara, selatan, barat, dan timur merupakan arah mata angin.
5. Arah mata angin digambarkan pada denah sebagai penunjuk arah.

Berikut contoh denah tempat tinggal



Denah lingkungan rumah Ian, Aga dan Mia

2.1.5 Validasi Instrumen

(Sufa dkk., 2023) menjelaskan bahwa kualitas instrumen penelitian merupakan faktor penting yang menentukan kualitas hasil penelitian. Oleh karena itu, penyusunan instrumen yang baik dapat memengaruhi kualitas data yang didapatkan dan menghasilkan penelitian yang dapat dipercaya.

(Lestiyanawati dkk., 2021) menyatakan bahwa pengujian instrumen adalah proses penting dalam penelitian atau pengembangan kurikulum untuk memastikan bahwa instrumen yang diterapkan (seperti kuesioner, tes, atau alat ukur lainnya) sudah valid dan reliabel. Proses validasi dan reliabilitas ini sangat penting agar hasil yang diperoleh dari instrumen tersebut dapat dipercaya dan digunakan untuk analisis lebih lanjut.

Kisi-kisi untuk ahli materi, terdiri dari 10 pertanyaan yang dibagi dalam 2 aspek dalam skala likert.

Tabel 2.1 Kisi - Kisi Ahli Materi

Aspek	Jumlah
Kesesuaian Materi	7
Pembelajaran	3

Sumber (Media dkk., 2021)

Kisi-kisi dapat memengaruhi kualitas data yang didapatkan dan menghasilkan penelitian yang terdiri dari 10 pertanyaan yang dibagi ke dalam 2 aspek.

Tabel 2.2 Kisi – Kisi Ahli Media

Aspek	Jumlah
Tampilan	4
Penggunaan	6

Sumber (Media dkk., 2021)

Kisi-kisi Instrumen Tanggapan Guru(Made & Asri, 2020).

Tabel 2.3 Kisi – Kisi Tanggapan Guru

Aspek	Indikator
Penyajian Materi	Materi
Media	Tampilan
	Penggunaan
Manfaat	Peningkatan Motivasi

Sumber: (Made & Asri, 2020)

Kisi-kisi respon siswa (Marhaeni & Amirin, 2023)

Tabel 2.4 Kisi – kisi respon siswa

Aspek	Indikator
Kebermanfaatan	Media
Kemudahan	Pembelajaran
Kepuasan	Materi

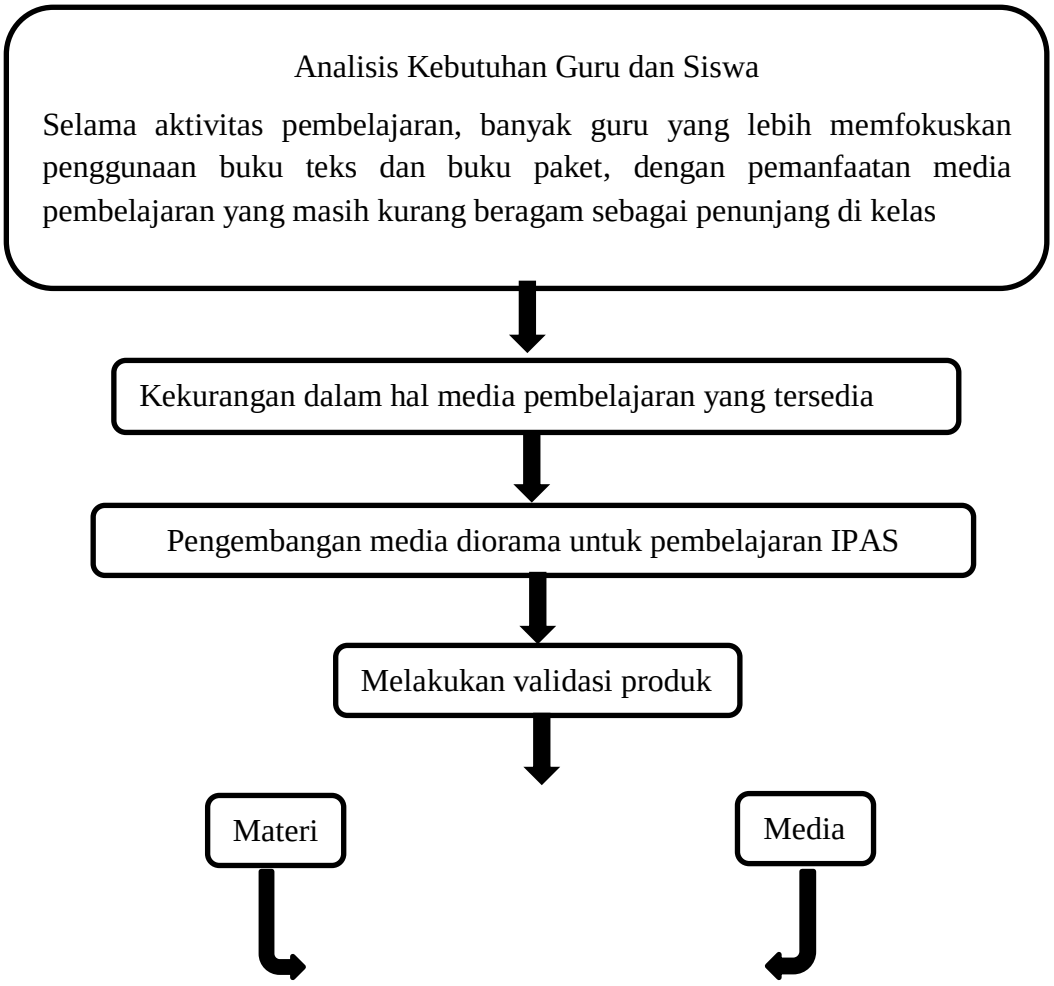
Sumber:(Marhaeni & Amirin, 2023).

2.2 Kerangka Konseptual

Alasan peneliti memilih media pembelajaran berbasis diorama didasarkan pada kondisi pembelajaran yang cenderung monoton, di mana guru lebih sering menerapkan metode ceramah dan diskusi tanya jawab tanpa mengajak Peserta didik agar terlibat secara aktif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menguji penerapan media pembelajaran interaktif berbasis diorama sebagai langkah untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Dengan memilih alat bantu pembelajaran diorama, peneliti berharap dapat mengatasi kekurangan metode ceramah tradisional, mendorong keterlibatan aktif siswa, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam berpikir kritis melalui pembelajaran berbasis kolaborasi.

Pada tahap akhir pengembangan, media diorama belum langsung diuji coba di lingkungan kelas. Namun, sebelum diuji coba di kelas, media diorama sudah harus melalui tahap uji kelayakan. Pada tahapan tersebut, media akan dievaluasi oleh sejumlah pakar, termasuk pakar materi, dan pakar desain. Penilaian ini memiliki tujuan untuk memastikan bahwa media diorama sudah sesuai dengan standar kualitas dan relevansi dalam konteks pembelajaran yang berjalan.

Setelah mendapatkan masukan dari para ahli serta melakukan perbaikan yang diperlukan, media diorama akan dinyatakan layak untuk diuji coba di kelas. Uji coba ini dimaksudkan untuk mengevaluasi seberapa efektif media diorama dalam memperkuat pemahaman keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, tahap uji kelayakan ini sangat penting untuk menjamin bahwa media yang dikembangkan selaras dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Secara umum, kerangka konseptual dalam penelitian ini dirancang berdasarkan teori yang relevan dan dapat digambarkan sebagai berikut:


Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa
Selama aktivitas pembelajaran, banyak guru yang lebih memfokuskan penggunaan buku teks dan buku paket, dengan pemanfaatan media pembelajaran yang masih kurang beragam sebagai penunjang di kelas
Kekurangan dalam hal media pembelajaran yang tersedia
Pengembangan media diorama untuk pembelajaran IPAS
Melakukan validasi produk
Materi
Media

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Tipe penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini, yang digunakan adalah pengembangan yang lebih dikenal dengan istilah Research and Development (R&D). Menurut (Okpatrioka 2023), Research and Development (R&D) diterapkan sebagai pendekatan studi yang bertujuan untuk merancang dan mengembangkan produk-produk spesifik**,** baik berupa barang, teknologi, sistem, maupun layanan baru, atau untuk meningkatkan produk yang telah tersedia sebelumnya. Studi ini melibatkan tahap-tahap seperti pengumpulan informasi, perancangan, pengujian, dan evaluasi guna mengembangkan solusi yang inovatif dan bermanfaat.

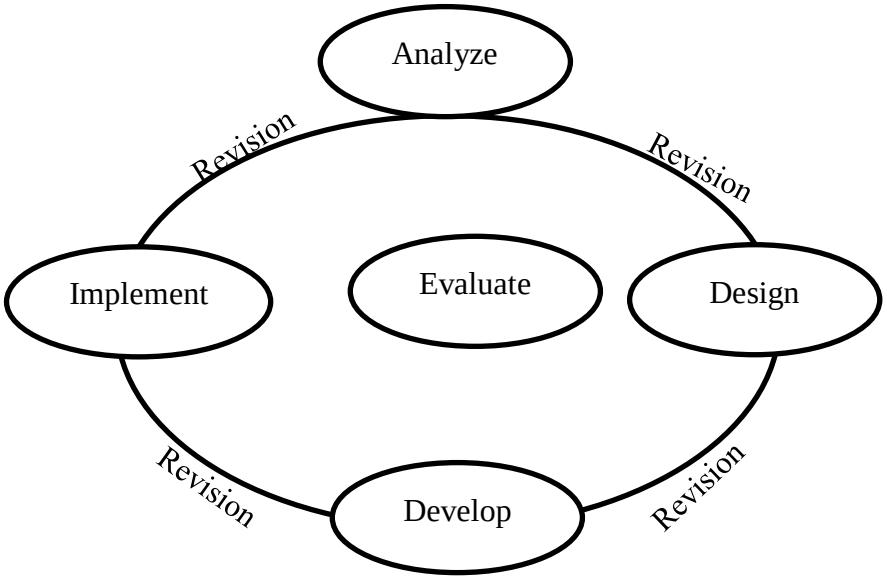
Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan media. interaktif yang berbasis diorama. Kegiatan pengumpulan informasi yang diperlukan dalam tahap Research, yang lebih menitikberatkan pada proses pengumpulan data dan informasi yang relevan untuk mendukung pengembangan media ajar. Sementara itu, proses menghasilkan produk media ajar berbasis diorama dilakukan melalui tahap Development.

Model ADDIE yang diterapkan dalam penelitian ini, yang diambil dari buku (Slamet, 2022) yang menyatakan bahwa ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ini adalah

salah satu pendekatan yang digunakan dalam perancangan pembelajaran secara sistematis.

Peneliti model ADDIE dipilih karena produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran, bukan perangkat lunak.. Model ini sangat sesuai untuk pengembangan produk seperti media pembelajaran karena memiliki struktur yang jelas dan sistematis, serta berfokus pada proses yang berorientasi pada kebutuhan dan efektivitas dalam konteks pembelajaran.Model ADDIE memungkinkan pengembang untuk melalui lima tahapan yang saling terkait dan iteratif, yang mencakup analisis kebutuhan, desain media yang sesuai, pengembangan dan pembuatan media pembelajaran, implementasi media di kelas, serta evaluasi untuk perbaikan lebih lanjut.

Dengan melalui proses ini, diharapkan media pembelajaran yang dibuat dapat dipastikan benar-benar mendukung tujuan pembelajaran dan dapat diterima dengan cara baik oleh siswa dan pengajar. Karena ADDIE lebih berfokus pada pengembangan produk berbasis pembelajaran dan bukan perangkat lunak, model ini lebih fleksibel dan relevan untuk digunakan dalam konteks pendidikan penciptaan media pembelajaran yang efektif dan memenuhi kebutuhan pembelajaran. Berikut gambaran tahapan ADDIE:



Gambar 3.1 Tahapan ADDIE

1. Analisis *(Analyze)* : Proses analisis (analyze) mencakup kegiatan seperti berikut: (a) melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik; (b) menganalisis karakteristik peserta didik terkait dengan kapasitas belajarnya, kemampuan, keterampilan, sikap yang dimiliki, serta faktor lain yang relevan; (c) menganalisis materi sesuai dengan standar kompetensi yang dibutuhkan, (d) analisis kurikulum
2. Perancangan (*Design):* penyusunan dilakukan berdasarkan pedoman seperti: (a) Siapa yang menjadi sasaran pembelajaran? (peserta didik); (b) Keterampilan atau kompetensi apa yang ingin dicapai oleh peserta didik? (kompetensi); (c) Bagaimana cara mengajarkan materi dasar atau keterampilan secara efektif? (strategi pembelajaran); (d) Bagaimana cara menilai tingkat penguasaan materi yang telah dicapai? (asesmen dan evaluasi).

3. Proses Pengembangan (Development) adalah tahapan yang pada dasarnya mengubah spesifikasi desain menjadi bentuk fisik, sehingga menghasilkan prototipe produk pengembangan. Semua aspek yang telah direncanakan pada tahap perancangan, seperti pemilihan materi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan kompetensi, penerapan strategi Pembelajaran, serta jenis dan metode asesmen dan evaluasi yang diterapkan, direalisasikan dalam bentuk prototipe.
4. Implementasi *(Implementation).* Hasil dari proses pengembangan diterapkan dalam proses pembelajaran untuk menilai pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran, yang mencakup efektivitas, daya tarik, dan efisiensi pembelajaran.

Studi pengembangan tentang media ajar diorama akan fokus pada tahap Implementasi, di mana produk ini akan diuji coba secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pembatasan pada tahap ini disebabkan oleh keterbatasan waktu dalam penelitian. Tahap implementasi berfokus pada penerapan media ajar diorama dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya untuk melihat efektivitas dan dampaknya terhadap proses pembelajaran.

Dengan membatasi penelitian pada tahap implementasi, peneliti dapat fokus untuk mengamati bagaimana media ajar diorama digunakan oleh guru dan siswa di kelas, serta mengumpulkan data mengenai respons, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Pengujian langsung di kelas pada tahap implementasi akan memberikan gambaran awal mengenai keberhasilan media ajar diorama dalam mendukung pembelajaran dan dapat menjadi acuan untuk peningkatan di masa

depan, meskipun evaluasi lebih lanjut mungkin diperlukan di luar ruang lingkup penelitian ini.

3.2 Tahapan Penelitian

3.2.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Tempat studi dilaksanakan di (SD) Muhammadiyah 25 Medan yang beralamat Jl.Pukat 1, No. 19 Medan, Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara, dengan kode pos 20224. Penelitian yang bertujuan untuk menguji pengembangan media pembelajaran ini akan dilaksanakan di kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan pada semester kedua tahun ajaran 2025.

3.2.2 Sumber Data Penelitian

Penelitian ini mengandalkan dua kategori data yang dibagi menjadi data primer dan sekunder, yang mengacu pada informasi yang diperoleh secara langsung serta data yang sudah tersedia sebelumnya yakni:

1. Data primer mengacu pada informasi yang diperoleh langsung dari sumber aslinya. Dalam penelitian ini, data primer dikumpulkan melalui observasi yaitu:
    a. Observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran untuk memperoleh gambaran langsung mengenai proses pembelajaran yang berlangsung.dengan guru kelas, yaitu Ibu Atika Khairul Nisa S.Pd. yang mengajar di kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan ini bertujuan untuk menggali informasi terkait proses pembelajaran dan kebutuhan pengembangan media interaktif berbasis diorama.

b. Data sekunder: Data ini didapatkan melalui sumber yang tidak didapatkan langsung dari sumbernya. Dalam penelitian ini, data sekunder dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner yang disebarkan kepada pihak terkait, seperti peserta didik atau tenaga pengajar, untuk mendapatkan informasi tambahan mengenai kebutuhan dan pandangan mereka terhadap materi ajar yang ada.

Dengan menggunakan kedua jenis data tersebut, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan pengembangan media ajar yang lebih efisien dan selaras dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran.

3.2.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian mengacu pada berbagai alat pengumpul data yang digunakan secara terstruktur. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa kuesioner. Kuesioner ini akan disebarkan kepada sejumlah ahli untuk menilai kevalidan media yang dikembangkan, termasuk ahli materi, ahli desain media, ahli bahasa, guru, serta respon dari siswa

Melalui angket yang diberikan kepada berbagai pihak ini, peneliti dapat mengumpulkan data yang diperlukan untuk mengevaluasi kualitas dan kelayakan media ajar diorama yang dikembangkan. Penilaian dari berbagai perspektif ini diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai kevalidan dan efektivitas media tersebut dalam konteks pembelajaran.

1. Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi dari ahli materi digunakan untuk menilai kesesuaian isi materi yang disajikan dalam media diorama. Tujuan dari instrumen ini adalah

untuk memastikan bahwa konten yang terdapat dalam media ajar diorama telah sesuai dengan kurikulum, relevan dengan tujuan pembelajaran yang tepat untuk tingkat pemahaman siswa. Rangkuman untuk validasi oleh "ahli materinya adalah :

Tabel 3.1 Kisi-kisi validasi ahli materi

No.	**Indikator**	**Aspek**	**Butir Penilaian**
1**.**	Isi Materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator yang ditetapkan.	1,2,3
		Kompletitas konsep serta kesesuaian konten.	4,5
		Penyampaian materi.	6,7
2.	Pembelajaran	Atmosfer pembelajaran	8,9
		Pengaruh penggunaan media diorama dalam proses pembelajaran.	10
Jumlah			10

Sumber (Media dkk., 2021)

2. Instrumen Validasi Ahli Desain Media

Instrumen validasi dari ahli desain media digunakan untuk mengevaluasi kelayakan dan efektivitas desain yang diterapkan dalam Media Interaktif berbasis Diorama**.** Tujuan adalah untuk menilai apakah desain media tersebut sudah memenuhi kriteria yang ditentukan sesuai dengan prinsip-prinsip desain yang efektif, serta memastikan bahwa media tersebut mampu menarik minat siswa dan secara efektif mendukung tujuan pembelajaran. Berikut adalah rangkuman instrumen validasi dari para ahli desain media:

Tabel 3.2 Kisi-kisi validasi ahli desain media

No.	Indikator	Aspek	Butir Penilaian
1.	Media	Keselarasan media	1,2
		Kemudahan dalam menggunakan media	4,5

		Kelengkapan dari media	6,7
2.	Kualitas dan tampilan media	Tampilan visual media	8,9
		Jenis media	10
Jumlah			**10**

Sumber (Media dkk., 2021)

3. Instrumen Untuk Respon Guru

Instrumen penilaian yang berisi tanggapan guru diberikan kepada siswa saat uji coba produk untuk melihat sejauh mana tingkat kepraktisan Media Interaktif berbasis Diorama pada siswa kelas III SD instrumen ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media tersebut dapat dimanfaatkan secara praktis oleh guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas, serta untuk mengevaluasi aspek-aspek praktis yang mempengaruhi efektivitas media ajar. Berikut instrumen validasi untuk mengevaluasi tanggapan guru:

Tabel 3.3 Kisi-kisi instrument validasi respon guru

No	**Indikator**	**Aspek**	**Butir Penilaian**
1	Media	Penataan visual pada media diorama	1,2,3
		Pemanfaatan diorama sebagai media pembelajaran	4,5
2	Materi	Cara penyampaian materi	6,7
3	Manfaat	Tingkat kemudahan saat mengikuti proses belajar	8,9
		Minat terhadap penggunaan media diorama	10
		Meningkatnya motivasi dalam belajar	12,13
Jumlah			**13**

Sumber: (Made & Asri, 2020)**.**

4. Instrumen Untuk Respon Siswa

Instrumen validasi terhadap respons siswa diberikan selama uji coba produk untuk menilai sejauh mana level kepraktisan Media Interaktif Berbasis Diorama untuk Pembelajaran di Kelas III Sekolah Dasar. Instrumen ini bertujuan untuk

mengukur bagaimana pengalaman siswa saat menggunakan media diorama dalam proses pembelajaran, serta sejauh mana media tersebut mudah digunakan dan mempermudah mereka dalam memahami materi. Berikut adalah rangkuman instrumen untuk menilai respons siswa

Tabel 3.4 kisi-kisi instrument respon siswa

No	Indikator	Aspek	Butir Penilaian
1	Media	Penataan elemen visual dalam media diorama	1,2,3
		Pemanfaatan diorama sebagai sarana pembelajaran	4,5
2	Materi	Strategi penyampaian konten pembelajaran	6,7
3	Pembelajaran	Lingkungan dan dinamika proses belajar mengajar	8,9
		Respons peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran	10,11,12,13,15
Jumlah			**15**

Sumber: (Marhaeni & Amirin, 2023)

3.2.4 Analisis Data Penelitian

Menurut (Napsawati, 2020) Pengumpulan data merupakan suatu prosedur terstruktur yang dilakukan sesuai kaidah ilmiah untuk memperoleh informasi atau data yang dibutuhkan dalam penelitian. Proses ini penting untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan sah, relevan, dan dapat dipercaya untuk memperoleh jawaban atas masalah penelitian atau mencapai tujuan yang ingin dicapai. Pengumpulan data dilakukan dengan cara yang beragam, termasuk observasi, angket, kuesioner, dan dokumentasi**,** tergantung pada jenis penelitian dan informasi yang dibutuhkan. Dengan prosedur yang terstruktur, pengumpulan data dapat memberikan gambaran yang jelas dan mendalam tentang fenomena yang diteliti.

1. Analisis Hasil Lembar Angket Validasi Desain, Dan Materi

Analisis mengenai desain dan penggunaan bahasa dalam penelitian ini dilakukan dengan menilai data yang diperoleh melalui pengisian angket. Instrumen angket ini berfungsi untuk menilai sejauh mana kelayakan bahan ajar berbasis entrepreneur yang telah dibuat. Untuk mengukur tingkat kelayakan, angket tersebut menggunakan skala Likert**,** yang merupakan salah satu alat pengukuran yang sering diterapkan dalam penelitian sosial dan pendidikan.

Dengan memanfaatkan skala Likert, data yang terkumpul dapat dianalisis untuk menentukan seberapa baik media ajar yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dalam hal desain dan bahasa, serta apakah media ajar tersebut sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna, seperti guru dan siswa. Hasil analisis ini nantinya dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media ajar yang lebih baik.

Dikutip dalam (Situmorang dkk., 2020) bahwa sugiyono (2018), Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan pandangan individu atau kelompok terhadap peristiwa sosial. Skala Likert banyak diterapkan dalam penelitian untuk menilai seberapa kuat seseorang atau kelompok menyetujui atau tidak menyetujui suatu pernyataan atau fenomena. Dengan memberikan beberapa pilihan jawaban yang mencerminkan tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan, skala ini membantu peneliti dalam mengukur dan menganalisis sikap, opini, atau

pandangan responden terhadap isu yang diteliti. Adapun bobot poin *skala likert* yaitu:

Tabel 3.5 Tabel Skala Likert

No.	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Baik
2	Skor 3	Baik
3	Skor 2	Kurang Baik
4	Skor 1	Tidak Baik

Sumber: (Noviyanti dkk., 2023)

Data yang dikumpulkan dari angket dengan skala Likert dianalisis dan dihitung dengan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{n} X\ 100$$

Keterangan :

P = Prenstase yang diberi

f = Peroleh skor

n = Skor maksimum

Selanjutnya, untuk mempermudah perhitungan, maka dapat dilihat dibawah ini bertujuan untuk kualifikasi yang akan ditampilkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3.6 Persentase Kevalidan

Persentase	**Interpretasi**
90-100%	Sangat Valid
75-89%	Valid
50-74%	Kurang Valid
0-49%	Tidak Valid

Sumber:(Noviyanti dkk., 2023)

Produk tidak memerlukan revisi jika persentase kevalidannya sudah mencapai antara 81% hingga 100%.

2. Analisis Hasil Lembar Kerja Angket Penilaian Guru dan Siswa

Hasil evaluasi dari guru dan siswa dianalisis dengan meninjau data yang diperoleh dari kuesioner yang diisi oleh mereka terkait penilaian mereka terhadap media pembelajaran berbasis diorama saat pengujian produk dalam skala kecil. Pada tahap ini, kuesioner yang diserahkan kepada guru dan siswa bertujuan untuk mendapatkan umpan balik terkait efektivitas, kelayakan, dan kualitas media ajar yang dikembangkan.

Data yang terkumpul dari angket ini akan dianalisis guna melihat sejauh mana media ajar tersebut memenuhi kebutuhan pembelajaran, mudah dipahami, dan relevan dengan materi yang diajarkan.Penilaian guru dapat mencakup aspek seperti kesesuaian materi dengan kurikulum, kemudahan dalam pengajaran, serta keefektifan media ajar dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Sementara itu, penilaian siswa dapat mencakup seberapa menarik dan mudah dipahami media ajar tersebut, serta apakah media ajar tersebut memotivasi mereka untuk belajar lebih baik. Dengan menganalisis hasil penilaian dari kedua pihak, peneliti dapat mengevaluasi dan melakukan perbaikan pada media pembelajaran sebelum diterapkan pada skala yang lebih besar.

3.7 Tabel kategori skala likert

No.	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Praktis

2	Skor 3	Praktis
3	Skor 2	Kurang Praktis
4	Skor 1	Tidak Praktis

(Noviyanti dkk., 2023)

Pengolahan data dari kuesioner yang menggunakan Skala Likert dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{n} X\ 100$$

Keterangan :

P = Prenstase yang diberi

f = Peroleh skor

n = Skor maksimum

Selanjutnya untuk mempermudah perhitungan, maka dapat dilihat dibawah ini dapat dipresentasikan dalam bentuk tabel seperti yang ditunjukkan berikut ini:

Tabel 3.8 Presentase Kepraktisan

Persentase	Interpretasi
90-100%	Sangat Praktis
75-89%	Praktis
50-74%	Kurang Praktis
0-49%	Tidak Parktis

(Noviyanti dkk., 2023)

Produk dinyatakan memenuhi kriteria jika persentase kepraktisannya mencapai 75-100%.

3.3 Rancangan Produk

3.3.1 Pengujian Internal

Pengujian internal akan dilakukan dengan desain bahan ajar yang dilakukan uji coba secara bertahap. Uji coba internal yang diterapkan pada produk mencakup beberapa jenis uji, yaitu: Uji Ahli Desain**,** dan Uji ahli materi. Setelah

mendapatkan hasil dari para ahli, langkah selanjutnya adalah menguji kelayakan produk dengan menggunakan instrumen yang telah disusun**.**

Uji kelayakan produk dilakukan untuk menilai sejauh mana bahan ajar yang dikembangkan memenuhi standar kualitas yang berlaku, serta menilai kelayakan bahan ajar tersebut untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Uji ini biasanya dilakukan dengan melibatkan guru atau siswa sebagai responden untuk mendapatkan umpan balik terkait efektivitas dan kelayakan produk. Melalui serangkaian uji ini, produk bahan ajar dapat disempurnakan sebelum diimplementasikan dalam skala yang lebih besar. Adapun uji kelayakan produk yaitu:

1. Menyusun instrumen untuk menguji kelayakan produk berdasarkan kriteria indikator. penilaian yang telah ditentukan, langkah penting dalam memastikan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi standar kualitas dan dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran.
2. Melakukan uji kepada ali desain, dan ahli materi
3. Melakukan revisi kepada produk yang telah di uji oleh ahli
4. Melakukan bimbingan serta arahan yang sudah direvisi oleh pakar desain, dan pakar materi.
5. Uji materi dilakukan oleh dosen FKIP yang bertanggung jawab, yaitu ibu Raysyah Putri Sitanggang, S,Pd., M.Pd, kemudian untuk pengujian desain media dilakukan oleh Bapak Dr Muhammad Arifin, M.Pd sebagai dosen ICT dan kepala perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3.3.2 Pengujian Eksternal

Pada tahap ini, uji eksternal akan dilakukan dengan memberikan bahan ajar untuk siswa dan guru sebagai sumber uji bahan ajar. Uji eksternal bertujuan untuk menguji kemanfaatan produk dalam konteks penggunaannya di lapangan. Uji eksternal ini dilakukan untuk mendapatkan data di lapangan yang lebih realistis mengenai efektivitas bahan ajar dalam konteks pembelajaran sehari-hari.

Uji eksternal dilaksanakan Melalui dua fase, yakni uji coba terbatas pada kelompok kecil dan uji lapangandengan tujuan untuk mengamati seberapa efektif bahan ajar dalam situasi pembelajaran yang lebih besar dan nyata. Hasil dari uji eksternal ini akan memberikan informasi yang berguna untuk menilai kelayakan bahan ajar secara lebih komprehensif dan menjadi dasar untuk melakukan perbaikan atau penyempurnaan produk.

3.4 Tahapan Pengembangan

Dalam mengembangkan media ajar, desain yang tepat sangat penting untuk memastikan bahan ajar tersebut efektif dan dapat mendukung kegiatan pembelajaran, seorang guru perlu memiliki keterampilan untuk merancang materi ajar dengan baik agar bahan ajar tersebut dapat digunakan secara optimal dalam kegiatan mengajar. Dengan kemampuan mendesain bahan ajar yang baik, Guru mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik, efisien, dan sesuai dengan tujuan pendidikan. Desain pembelajaran yang tepat akan membantu siswa lebih memahami materi secara maksimal dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar belajar.(Nurafni dkk., 2020).

3.4.1 Pembuatan Produk

Pembuatan produk dari media diorama ini yaitu terdiri dari Styrofoam, bertemakan aku dan lingkungan sekitarku, elemen yang akan dimuat dalam diorama adalah tentang lingkungan alam dan sosial. Adapun bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media diorama tersebut meliputi triplek**,** figur manusia, miniatur rumah, pepohonan, kendaraan, hewan, bebatuan, nama jalan, dan taman bermain serta alat yang akan digunakan yakni lem, cutter serta alat pendukung lainnya.

3.4.2 Pengujian Lapangan

Uji lapangan dilakukan untuk membuat bahan ajar yang lebih sempurna lagi. Uji lapangan dilakukan pada pengujian awal dalam skala kecil, yang dilaksanakan di kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan. Peneliti menggunakan media diorama pada pelajaran IPAS materi Aku dan Lingkungan Sekitarku . Selanjutnya, peneliti membagikan angket diberikan kepada partisipan penelitian untuk mengetahui sejauh mana media interaktif berbasis diorama mampu menyampaikan materi pembelajaran, serta untuk menilai efektivitas media tersebut dalam membantu guru dalam proses penyampaian materi Aku dan Lingkungan Sekitarku.

3.5 Jadwal Penelitian

Tabel 3.9 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Des				Jan				Feb				Mar				Apr				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul																								
2	Penyusunan Proposal																								
3	Bimbingan Proposal																								
4	ACC Proposal																								
5	Seminar Proposal																								
6	Pelaksanaan																								

	penelitian																							
7	Penyusunan Skripsi																							
8	Bimbingan Skripsi																							
9	Acc Sidang Skripsi																							
10	Sidang Skripsi																							

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development /R&D) yang bertujuan untuk merancang produk tertentu dan mengevaluasi efektivitasnya. Fokus utama penelitian ini terletak pada tahap pengembangan produk media ajar berbasis diorama. Pada pengembangan media ajar ini menggunakan media diorama dengan bertemakan Aku dan Lingkungan Sekitarku pada materi Denah Tempat Tinggalku.

Hasil produk sudah dilakukan penilaian terhadap materi, dan desain, yang dilakukan oleh validator. Sesudah menyelesaikan valiadasi dari para validator, Setelah divalidasi, produk akan diuji coba dalam skala kecil melibatkan siswa kelas III di SD Muhammadiyah 25 Medan dan menggunakan model ADDIE untuk pengembangan, yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun, penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap implementasi.karena keterbatasan waktu, tenaga, dan anggaran.

1. Analisis *(Analyze)*

Tujuan pengembangan media pembelajaran ini adalah untuk memenuhi kebutuhan yang ada pada tingkat pendidikan dasar (SD) Muhammadiyah 25 Medan, khususnya untuk kelas III. Pada fase ini, dilakukan analisis untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan.

a. Analisis Kebutuhan

Pada saat ingin mengembangkan media pembelajaran, tentu harapan kita adalah agar media ang bisa dipakai oleh siswa. Oleh karena itu, agar media tersebut dapat dimanfaatkan secara maksimal, penting untuk memperhatikan kebutuhan yang ada di dalam kelas. Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana proses pembelajaran di SD Muhammadiyah 25 Medan berjalan secara efektif. Pada tahap ini, peneliti melakukan diskusi dengan guru terkait hal tersebut. Temuan dari perbincangan tersebut mengungkapkan adanya masalah terkait penggunaan media ajar pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang dinilai cukup menantang oleh mayoritas siswa.

Siswa menunjukkan minat yang rendah terhadap pelajaran IPAS dibandingkan dengan mata pelajaran lain, tingkat kejenuhan siswa dalam pembelajaran ini cenderung lebih tinggi. Hal ini disebabkan oleh penerapan metode pembelajaran yang kurang variatif, seperti dominasi metode ceramah dan diskusi kelompok, serta penggunaan media pembelajaran yang monoton. Kondisi tersebut mengakibatkan siswa kurang antusias dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Secara umum, guru masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana, seperti gambar atau poster yang memuat materi ajar. Berdasarkan hasil diskusi dengan guru, disepakati untuk menggunakan media tersebut. pembelajaran berbasis diorama sebagai alternatif untuk mengatasi masalah dalam proses pembelajaran lmu Pengetahuan Alam dan Sosial bagi siswa kelas III di SD Muhammadiyah 25 Medan.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa merupakan langkah penting yang dilakukan agar peneliti dapat memahami sifat-sifat siswa, yang nantinya akan menjadi landasan dalam merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Media yang sesuai dengan karakteristik siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS.

Anak-anak kelas III SD umumnya berusia antara 8 hingga 10 tahun, yang berarti mereka masih memerlukan suasana proses belajar yang menggugah minat dan memberikan pengalaman yang menyenangkan. Pada fase ini,siswa cenderung lebih menyukai metode pembelajaran yang melibatkan permainan, agar tidak terasa monoton dan membosankan. Mereka juga lebih cenderung berpikir secara konkret. Oleh karena itu, para guru perlu menyediakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa, serta memastikan bahwa media tersebut mendukung pemahaman materi melalui pendekatan yang sesuai lebih konkret dan relevan dengan pengalaman mereka.

Media yang akan dikembangkan sebaiknya disesuaikan dengan kemampuan berpikir siswa yang masih terbatas pada pemikiran konkret, mengingat mereka belum dapat berpikir secara kontekstual. Melalui media pembelajaran ini dapat memfasilitasi siswa dalam memahami materi yang diajarkan di kelas, terutama media diorama ini berfungsi sebagai representasi kecil dari peristiwa nyata yang akan diperlihatkan kepada siswa semenarik mungkin.

c. Analisis Materi

Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap ini adalah membandingkan materi pembelajaran yang ada saat ini dengan materi yang akan dikembangkan. Dalam proses ini, peneliti melakukan penambahan maupun pengurangan materi. Penyesuaian tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa aspek, terutama dari segi isi dan kebahasaan. Materi yang akan dikembangkan disusun berdasarkan silabus mata pelajaran yang relevan.

d. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam kurikulum yang diterapkan di sekolah tempat penelitian berlangsung. Peneliti melakukan analisis dengan cara menelaah dokumen kurikulum, seperti silabus, modul ajar, dan perangkat pembelajaran lainnya, serta melakukan observasi langsung di lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil observasi dan kajian terhadap dokumen pembelajaran, peneliti memperoleh informasi bahwa sekolah tersebut menerapkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, penguatan karakter, serta pemberian kebebasan kepada guru dalam menyusun dan mengembangkan materi ajar sesuai dengan kebutuhan dan konteks peserta didik. Temuan ini menjadi dasar bagi peneliti dalam mengembangkan materi ajar yang sesuai dengan arah dan tujuan Kurikulum Merdeka.

2. Desain *(Design)*

a. Merancang Media Diorama

Adapun langkah desain merupakan fase dalam kerangka model ADDIE., di mana peneliti mulai merancang dan menyusun media diorama yang direncanakan untuk dikembangkan untuk ditampilkan ke dalam kelas. Dalam penelitian tersebut peneliti menggunakan desain produk yang memuat lingkungan sekitar rumah. Diorama yang digunakan memuat lingkungan sosial sekitar daerah tempat tinggal.

Gambar	Keterangan
	Pada sisi depan media diorama terdapat gapura bertuliskan " Komplek Graha Mandala Indah". Di samping kiri gapura terdapat pos satpam. Di belakang pos satpam terdapat kolam dengan tambahan jembatan, katak serta tambahan bebatuan di pinggir kolam. Dan peneliti menambahkan miniatur rumah dimana rumah tersebut merupakan rumah Lini beserta dengan nama jalan yang ada di sekitar rumah.

	Pada bagian sebelah kanan gapura terdapat taman bermain, yang didalam nya termuat ayunan anak-anak, lapangan badminton, beberapa pepohonan, miniatur manusia, tong sampah dan tambahan lampu jalan serta lampu taman. Sebrang jalan terdapat rumah Tono dimana pada depan rumah Tono terdapat miniatur manusia, bebatuan, pepohonan dan bunga serta tambahan kendaraan.
	Pada depan taman terdapat jalan dan tambahan nama jalan serta tiang listrik dan lampu jalanan.

	Bersebrangan dengan kolam terdapat miniatur rumah Dayu dengan mobil, pepohonan, hewan, serta tambahan bebatuan di depan rumah. Di samping rumah Dayu terdapat rumah Silvy daerah sekitar rumah Silvy peneliti menambahkan mobilan, miniatur manusia, bebatuan dan pohon.

Gambar 4.1 Gambar Serta Keterangan Media Diorama

3. Pengembangan *(Development)*

Dalam tahap ini, tiga aspek utama yang dijelaskan termasuk dalam Validitas media berdasarkan penilaian dari: (1) ahli materi, (2) ahli desain media, dan (3) ahli bahasa. Ketiga data ini disajikan dengan pendekatan yang terstruktur.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi bertujuan untuk mengevaluasi apakah materi pembelajaran yang disajikan sudah sesuai dan relevan dengan media interaktif berbasis diorama, terdapat beberapa hal yang dinilai untuk mengetahui kesesuaian materi dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran, dan untuk mengetahui masukan serta saran dari validasi materi dilakukan oleh Ibu Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd., seorang dosen di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, yang berperan sebagai ahli materi dilaksanakan pada tanggal 29 April 2025. Untuk menilai pada

ahli materi ini dengan memberikan materi ajar dari media interaktif berbasis diorama serta lembar angket validasi oleh ahli materi. Ini adalah hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli materi:

Tabel 4.1 Hasil validasi ahli materi

No	Indikator Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
1.	Kecocokan materi	1,2,3	12	12
2.	Isi Materi	4,5,6,7	16	16
3.	Pembelajaran	8,9,10	12	12
Jumlah		10	40	40

Dari hasil validasi ahli materi memberikan pada skor yang didapatkan mencapai 40 dari total 40 skor yang diinginkan. Sehingga, persentase hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dapat disajikan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n}\ x\ 100\%$$

$$P\frac{40}{40}\ x\ 100\%\ ,$$

P = 100%

Mengacu pada perhitungan, dari validator ahli materi berbasis diorama keseluruhan mencapai 100 %. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi terhadap media berbasis diorama dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Persentase hasil validasi ahli materi

Validator	Tabel Skor	Persentase	Kriteria Valid	Tingkat validitas
Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd	40	100%	90 – 100 %	Sangat Valid

Dari tabel hasil valisadi ahli materi diatas dapat diamati kriteria kevalidan pada Tabel 4.3, diperlihatkan Validasi yang dilakukan oleh Ibu Raysyah Putri

Sitanggang, S.Pd., M.Pd. menghasilkan total skor 40 dengan persentase 100%.memasuki validitas 90% - 100% tingkat valid sangat valid.

b. Validasi Ahli Desain

Validasi yang dilakukan oleh ahli media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana kesesuaian desain media tersebut. Proses ini menggunakan instrumen angket dengan skala 4 untuk setiap komponen, dengan kriteria: 'Sangat Valid = 4', 'Valid = 3', 'Kurang Valid = 2', dan 'Tidak Valid = 1'. Hasil penilaian dari ahli desain melalui angket adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Desain Media

No.	Indikator Penilaian	Jumlah butir	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
1.	Media	1,2,3,4,5,6,7	26	28
2.	Tampilan Media	8,9,10	12	12
Jumlah		10	38	40

Dari hasil validasi ahli desain memberikan pada skor yang diperoleh mencapai 38 dari total 40 skor yang diharapkan. Oleh karena itu, persentase berikut adalah hasil validasi yang dilakukan oleh ahli desain:

$$P = \frac{f}{n}\ x\ 100\%$$

$$P\frac{38}{40}\ x\ 100\%\ ,$$

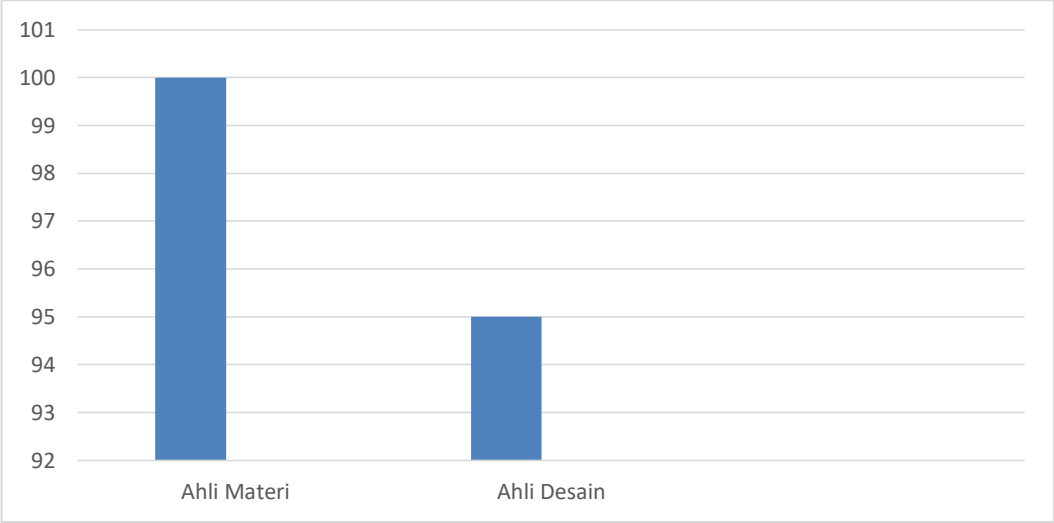
P = 95%

Mengacu pada perhitungan, dari validator ahli desain berbasis diorama keseluruhan mencapai 95 %. Hasil dari validasi ahli desain berbasis diorama ada Di dalam tabel selanjutnya:

Tabel 4.4 Persentase Hasil Validasi Ahli Desain Media

Validator	Tabel Skor	Persentase	Kriteria Valid	Tingkat validitas
Dr. Muhammad Arifin, M.Pd	38	95%	90 – 100 %	Sangat Valid

Dari tabel hasil valisadi ahli desain diatas dapat diamati kriteria kevalidan pada tabel 4.5, disajikan hasil validasi yang dilakukan oleh bapak*:* Dr. Muhammad Arifin, M.Pd. menghasilkan total skor 38 dengan presentase 95%, memasuki validitas 90% - 100% tingkat valid sangat valid.



Gambar 4.2 Diagram Batang Hasil Validasi

Gambar 4.2 menggambarkan persentase kelayakan berdasarkan validasi ahli materi memperoleh rata-rata 100%, yang tergolong sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Hasil validasi dari ahli desain media mencapai rata-rata 95%, yang juga dinilai sangat layak digunakan. Sementara itu, hasil validasi dari ahli bahasa menunjukkan rata-rat nilai sebesar. 92,8%, yang juga dianggap sangat layak untuk diterapkan.

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi

Gambar 4.3 Gambar Media Diorama

4. Implementasi *(Implementation)*

Pada tahap pelaksanaan, media interaktif berbasis diorama yang telah dikembangkan diterapkan sesuai dengan rancangan dan metode yang telah disusun sebelumnya, dalam konteks pembelajaran nyata di dalam kelas. Selama proses ini, model atau metode yang telah dirancang diimplementasikan dalam kondisi sebenarnya. Kegiatan ini dilakukan di kelas III dengan total 22 siswa. Uji coba dilakukan menggunakan modul yang telah ditentukan, sehingga materi dan media disampaikan didalam kelas.

Gambar 4.4 Kegiatan uji coba di dalam kelas

Implementasi di sini bertujuan untuk menguji Tingkat penerapan praktis dari produk yang telah dikembangkan dievaluasi melalui beberapa tahap implementasi. Tahapan tersebut meliputi: 1). Uji coba produk yang mencakup penilaian kepraktisan oleh pendidik, dengan melibatkan satu orang guru kelas sebagai responden. 2). Uji coba kepraktisan yang dilakukan oleh siswa sebagai pengguna akhir.

a. Hasil Uji Coba Kepraktisan Terhadap Siswa

Pelaksanaan uji coba dilakukan dengan membagikan media pembelajaran IPAS berbasis diorama kepada semua siswa untuk diamati dan dipelajari. Setelah itu, siswa diminta untuk mengisi angket guna mengevaluasi efektivitas dan daya tarik media tersebut. Hasil dari penilaian tersebut disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Tingkat kepraktisan angket siswa

Validator	Total Skor	Skor Maks	Persentase	Kriteria
Siswa Kelas III	1.190	1.320	90%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil respons siswa di atas, yang menunjukkan persentase nilai sebesar 90%, media tersebut dikategorikan Sangat mudah digunakan. Oleh karena itu, pengembangan media ini terbukti praktis tercapai, yakni untuk mengamati respons siswa dan dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran yang sesuai untuk siswa kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan.

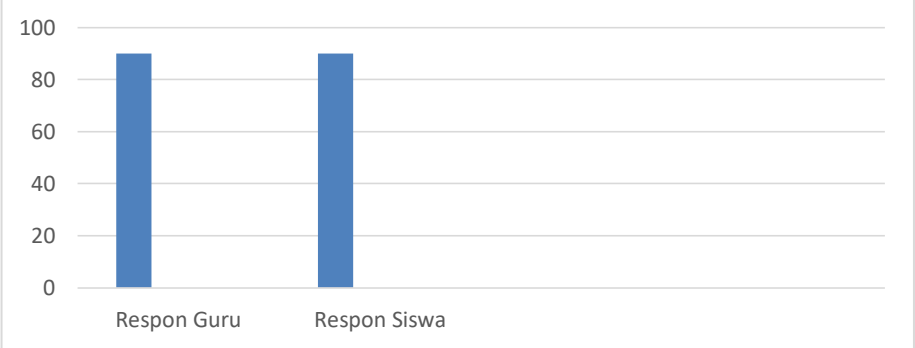
b. Hasil Uji Coba Kepraktisan Terhadap Guru

Pengujian kepraktisan penggunaan media pembelajaran ini diterapkan oleh guru yang bertugas sebagai wali kelas III. Penilaian terhadap kepraktisan media tersebut dilakukan oleh pendidik menggunakan instrumen angket, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Angket Kepraktisan Guru

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Atika Khairul Nisa, S.Pd	36	40	90%	Sangat Praktis

Dengan demikian, kelayakan berdasarkan respon guru mencapai rata-rata 90%, yang diklasifikasikan sebagai sangat mudah untuk diterapkan. Respon siswa terhadap penggunaan media ini mencapai rata-rata 90%, yang termasuk dalam kategori sangat menarik dan efektif. Hasilnya dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 4.5 Digram batang uji kepraktisan

4.2 Pembahasan

Dalam penelitian tersebut memiliki tujuan untuk menghasilkan suatu produk media ajar berbasis diorama materi manfaat denah tempat tinggalku, dengan kriteria kevalidan dan kepraktisan terhadap pengembangan media interaktif berbasis diorama yang didesain menggunakan beberapa bahan seperti Styrofoam, triplek, pvc dan beberapa perlengkapan lainnya dalam pembuatan produk media interaktif. Dalam pembahasan ini menggambarkan hasil penelitian terkait media interaktif berbasis diorama yang telah berhasil dikembangkan.

Berdasarkan dari hasil penelitian, maka pada sub bab tersebut akan dalam penggunaan diorama. Pembahasan ini menjelaskan temuan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran, yaitu media ajar berbasis diorama yang dirancang sesuai dengan kebutuhan yang dimiliki oleh guru dan siswa di kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan. Media diorama tersebut dikembangkan mengikuti model ADDIE, yang mencakup *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.* Model ini dipilih karena menyajikan langkah-langkah yang terstruktur dengan rapi dan teratur.

Proses validasi dilakukan pada fase pengembangan implementasi (*implementation*), di mana validasi bertujuan penilaian terhadap kelayakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa: ahli materi memberikan nilai 100% yang masuk dalam kategori 'sangat valid', ahli desain media memberikan nilai 95% yang juga dianggap 'sangat valid', Berdasarkan hasil penilaian ini, dapat disimpulkan bahwa media diorama telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah mendapatkan validasi para ahli, media tersebut selanjutnya diuji coba pada siswa di kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan. Selain itu pada tahap implementasi, dalam uji coba kepraktisan yang dilakukan oleh pendidik, diperoleh hasil sebesar 90%, yang tergolong dalam kategori 'sangat praktis', sementara pada uji coba kepraktisan lainnya untuk siswa juga menunjukkan persentase 90% yang termasuk dalam kategori 'sangat praktis'. Secara keseluruhan, uji coba yang dilakukan bersama guru dan siswa menunjukkan respons positif terhadap

pemanfaatan media diorama sebagai sarana pembelajaran di kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan.

Dengan hasil pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media diorama merupakan alat bantu pembelajaran yang pantas digunakan, dengan dukungan validitas yang diberikan oleh para ahli. Selain itu, tingkat kepraktisan yang disampaikan oleh guru dan siswa juga memenuhi kriteria yang diperluk kategori sangat praktis. Media diorama berhasil menarik perhatian siswa, yang terlihat antusias dengan media yang digunakan di kelas. Siswa diperkenalkan dengan yang baru dalam proses pembelajaran, dan siswa tampak antusias serta penasaran terhadap media yang disajikan. Penggunaan media diorama juga membantu siswa menjadi lebih fokus saat guru menjelaskan materi, yang pada gilirannya mempengaruhi situasi dan dinamika proses pembelajaran di dalam kelas yang biasanya hanya berupa membaca buku atau mengerjakan soal saja.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Merujuk pada hasil penelitian mengenai proses pengembangan media pembelajaran berbasis diorama dalam mata pelajaran IPAS dapat disimpulkan hal-hal berikut ini:

1. Media diorama yang dikembangkan mengikuti metode pengembangan ADDIE, yang mencakup tahapan *Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi*, dan *Evaluasi*. Pemilihan model ini didasarkan pada langkah-langkahnya yang terorganisir dengan baik. Pada tahap analisis, peneliti mengkaji kebutuhan serta karakter siswa diperhitungkan. Tahap awal perancangan diorama dimulai dari seleksi bahan hingga aspek visualnya. Tahap pengembangan meliputi proses validasi dilaksanakan oleh para ahli, yang mencakup pakar materi, media, dan bahasa.guna mendapatkan tingkat kevalidan. Pada tahap pelaksanaan, kepraktisan diuji melalui keterlibatan guru dan siswa kelas III. Berdasarkan hasil tersebut, media diorama dinyatakan layak diterapkan sebagai instrumen untuk mendukung proses belajar mengajar di sekolah.
2. Penilaian validasi yang diberikan dari ahli materi, diperoleh rata-rata 100% dan masuk dalam kategori 'sangat valid'. Sementara itu, hasil validasi dari ahli" desain media menghasilkan rata-rata 95% dengan

kategori yang sangat valid. Oleh karena itu, media diorama dianggap layak untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

3. Tingkat kepraktisan media dinilai berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan pada tahap implementasi. Data terkait kepraktisan ini diperoleh melalui angket yang diisi oleh responden, yakni guru dan siswa. Penilaian yang diberikan oleh guru wali kelas terhadap media diorama mencapai skor 90%, yang tergolong dalam kategori 'sangat praktis'. Sedangkan, hasil uji coba media diorama oleh siswa**,** yang melibatkan 22 siswa dengan persentase 90%, kategori yang diberikan adalah 'sangat praktis'. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS di kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari proses penelitian dan pengembangan, peneliti menyampaikan beberapa saran yaitu :

1. Media ajar berbasis diorama ini masih memiliki potensi untuk dikembangkan dengan tema yang lain serta media ajar berbasis diorama ini masih dapat diterapkan pada mata pelajaran ainnya, namun perlu dilakukan analisis terlebih dahulu terhadap kurikulum dan karakteristik.
2. Peneliti memberikan saran kepada peneliti berikutnya untuk mengembangkan media diorama yang menambah variasi atau menarik pada media diorama yang dikembangkan.

3. Pengembangan media interaktif berbasis diorama pada pembelajaran IPAS materi Aku dan Lingkungan Sekitarku dapat dijadikan media pendukung di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Angelika Mardiyani, E. R. (2023). Penerapan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran PKn. *Jurnal Basicedu*, *7*(6), 3753–3762. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6387

Ani Daniyati Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(1), 282–294. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993

Aprilia, H., & Putri, L. I. (2020). Penggunaan Media Diorama: Solusi Pembelajaran Matematika Materi Skala Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Jenjang Dasar. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, *5*(2), 143. https://doi.org/10.25157/teorema.v5i2.3402

Ardiana, R. (2022). Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1), 1–12. https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.65

Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran Ipa Di Sd/Mi (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran). *Jurnal Tarbiyah Darussalam*, *5*(8), 13–28.

Bali, M. M. E. I., & Zahroh, S. F. (2023). Implementasi Media Diorama dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, *4*(2), 2943–2952. https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.700

Belajar, H. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pelajaran IPA The Effect Of Using Diorama Media On The Learning Outcome Of Class V Students In Science Lessons S*. *2*(2), 131–137.

Budiani, L. S. … Maula, L. H. (2023). Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Melalui Penggunaan Media Diorama di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *9*(2), 1011–1016. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4865

Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, *3*(1), 1. https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013

Fadilah, A. … Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat

dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, *1*(2), 1–17.

Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 1104–1113. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505

Hermanu, D. (2020). Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Sejak Dini Protret pendidikan usia dini kita (perspektif seni). *Seminar Nasional Seni dan Desain 2020*, 73–78.

Husein, B. H. (2020). Media pembelajaran efektif. In *Semarang: Fatawa*.

Info, R. (2023). *IPAS: Pengertian, Tujuan, dan Elemennya*. kumparan. https://kumparan.com/ragam-info/ipas-pengertian-tujuan-dan-elemennya-20wo3XdAI0s

Kisma, A. D. … Purbasari, I. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo*. *5*(1), 635–642.

Lestari, R. … Safitri, Y. (2024). *Journal of Biology , Chemistry , Mathematics and Physics Education (BIOCHAMP) Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa pada Materi Ekosistem di Kelas X SMAN 1 Tambusai The Effect of Diorama Media Use on Students ' Science Cognitive Learning Outcomes on Ecosystem Material in Class X SMAN 1*. *1*, 1–8.

Lestiyanawati, R. … Al-qur, U. S. (2021). *Persepsi Orang Tua Terhadap Sistem Pembelajaran Online Siswa SD Di Masa Pandemi COVID-19 (Analisis Validitas Dan Reliabilitas Instrumen)*. *1*(7), 275–279.

Made, N., & Asri, I. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan*. *3*(September), 416–426.

Magdalena, I. … ... (2021). Analisis Jenis Media Pembelajaran Whatsapp Group Untuk Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh Siswa MI Al-Hikmah 2 Sepatan. …, *3*(September), 417–427.

https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/1393

Marhaeni, N. H., & Amirin, I. (2023). *Respons Siswa SMK terhadap Media Pembelajaran Berbantuan Software MIT App Inventor 2 pada Materi Logika Matematika*. *05*(02), 2297–2304.

Marisa, U., & Hakim, A. R. (2020). *Pengembangan E-Modul Berbasis Karakter Peduli Lingkungan di Masa Pandemi Covid-19 Pendahuluan Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*. *4*(September), 323–330.\

Media, P. … Bunyi, G. (2021). *Schrodinger*. *2*(2).

Napsawati, N. (2020). Analisis Situasi Pembelajaran Ipa Fisika Dengan Metode Daring Di Tengah Wabah Covid-19. *Karst : JURNAL PENDIDIKAN FISIKA DAN TERAPANNYA*, *3*(1), 96–102. https://doi.org/10.46918/karst.v3i1.546

Noviyanti, A. … Amrullah, L. W. Z. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint pada Muatan Pelajaran IPAS Kelas V SDN 32 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(3), 708–718.

Nurafni, A. … Mutaqin, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri Berbasis Kearifan Lokal. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, *4*(1), 71. https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i1.978

Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, *1*(1), 86–100. https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154

Pattanang, E. … Tambunan, W. (2021). Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Di Masa Pandemi Pada Smk Kristen Tagari. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, *10*(2), 112–120. https://doi.org/10.33541/jmp.v10i2.3275

Rahmatunnisa, S. … Fauzan, R. T. (2022). Pengembangan Media Diorama Aquaca (Aqurarium Cuaca) untuk Pemahaman Konsep IPA Materi Proses Terjadinya Hujan Siswa Kelas III SDN Margahayu XIX. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, *1*(1).

Riyanti, H., & Lubis, P. H. M. (2024). *Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. *13*(4), 5165–5174.

Safira, A. D. … Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *2*(2), 237–253. https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109

Samosir, N. W. … Purba, N. (2022). Pengaruh media diorama terhadap hasil belajar siswa pada subtema pentingnya makanan sehat bagi tubuh di kelas V SD Negeri 091522 Marubun. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, *4*(6), 4784–4793. https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9028/6809

Sapitri, N. … Zufriady, Z. (2021). Pengembangan Media Diorama Untuk Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *10*(6), 1589. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i6.8556

Saputra, A. (2022). Strategi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada SMP. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *13*(2), 73–83. https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/861%0Ahttps://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/download/861/811

September, V. N. … Julianto, A. (2023). *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*. *4*(1), 84–91.

Setyawan, S. (2023). *Memahami Pelajaran IPAS di SD*. Kompasiana. https://www.kompasiana.com/sigit_s/64c21f1b08a8b557881ce273/memahami-pelajaran-ipas-di-sd

Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, *1*(1), 242–248. https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195

Situmorang, H. … Silaban, P. J. (2020). Pengaruh Reward Dan Punishment Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iii Sd Hkbp. *JurnalEducatio FKIP UNMA*, *6*(2), 278–281. https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.442

Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.

Sufa, F. F. … Widyahening, T. (2023). *Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Matematika dalam Perkembangan Kognitif anak usia dini*. *7*(3), 3819–3830. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3646

Suhana, A., & Wardani, K. W. (2022). Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual untuk Meningkatkan Dimensi Bergotong Royong pada Pembelajaran IPS Materi Tindakan Heroik Mendukung Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(12), 5289–5295. https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1202

Ujud, S. … Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning di SMAN 10 Kota Ternate Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, *6*(2), 337–347.

Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(2), 3635–3645.

Vira, A. … Danawati, M. G. (2024). Pengembangan Media Diorama Energi Listrik Tenaga Air pada Pembelajaran IPA Kelas IV di Sekolah Dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, *4*(2), 366–374. https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i2.657

Wulandari, A. P. … Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education, 5*(2), 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074

Yashinta Ningrum. (2022). Minat membaca pada siswa. *jurnal Pendidikan*, *4*(1), 1–23.

LAMPIRAN

Lampiran 1

SILABUS

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

MATERI PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN
Bab 1 Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita	1. Mengenali keragaman hewan di sekitar kita. 2. Memahami bahwa anggota tubuh hewan memiliki bentuk anggota tubuh yang berbeda-beda. 3. Melakukan penyelidikan fungsi bagian tubuh dan kaitannya dengan perilaku hewan.
Bab 2 Ayo, Mengenal Siklus pada Makhluk Hidup	1. Menjelaskan tahap siklus yang dilalui oleh makhluk hidup. 2. Membandingkan siklus hidup pada manusia, hewan, dan tumbuhan. 3. Membuat simulasi menggunakan bagan/alat bantu sederhana tentang siklus hidup hewan
Bab 3 Hidup Bersama Alam	1. Menganalisis komponen biotik dan abiotik dalam suatu ekosistem. 2. Mengetahui peran komponen dalam suatu ekosistem. 3. Menganalisis keterkaitan dan hubungan yang terjadi antarkomponen pada suatu ekosistem.
Bab 4 Berkenalan dengan Energi	1. Mengidentifikasi bentuk dan sumber energi yang ada di sekitarnya. 2. Melakukan penyelidikan mengenai macam-macam energi yang digunakannya dalam kehidupan sehari-hari beserta sumbernya. 3. Melakukan penyelidikan mengenai cara menghemat salah satu energi.

Bab 5 Aku dan Lingkungan Sekitarku	1. Membuat dan menggunakan denah sederhana sebagai penunjuk arah. 2. Belajar membuat denah daerah sekitar tempat tinggal. 3. Mempelajari peran penting denah untuk kehidupan
Bab 6 Aku Bagian dari Masyarakat	1. Mengenal tata kelola kota/kabupaten tempat tinggal. 2. Mengenal pemimpin di masyarakat. 3. Menjelaskan tugas pemimpin di masyarakat
Bab 7 Cerita dari Kampung Halaman	1. Mengidentifikasi dan mengenal ragam tradisi atau budaya dalam keluarga dan masyarakat yang ada di Indonesia. 2. Mengetahui pengaruh kebiasaan ragam tradisi atau budaya dalam keluarga dan masyarakat. 3. Menceritakan sejarah atau cerita yang berkaitan dengan tradisi atau budaya di daerah tempat tinggal.
Bab 8 Bentang Alam Indonesia	1. Merancang proyek akhir IPAS yang menarik. 2. Melakukan proyek akhir IPAS menggunakan pendekatan inkuiri. 3. Mengomunikasikan hasil proyek akhir IPAS kepada orang banyak

KURIKULUM MERDEKA

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun : Berbi Sulasti Br Batunanggar	
Institusi : SD Muhammadiyah 25	
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	
BAB/Tema : 5 Aku dan Lingkungan Sekitarku	
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar Semester : II (Genap)
Fase/Kelas	: B/3 (tiga) Alokasi Waktu : 2 JP(35 Menit)
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Moda Pembelajaran	: Tatap Muka
Metode Pembelajaran	: Ceramah, tanya jawab, penugasan
Model Pembelajaran	: Project Based Learning
Target Peserta Didik	: Reguler
Karakteristik PD	: Umum
Jumlah Peserta Didik	:
Profil Pelajar Pancasila : 1. Beriman,bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia 2. Mandiri 3. Bernalar Kritis 4. Berkebinekaan Global 5. Bergotong Royong 6. Kreatif	
Sarana dan Prasarana : 1. Komputer/laptop, proyektor, alat bantu audio(speaker), jaringan internet 2. Buku siswa dan buku guru 3. LKS/soal Latihan 4. Video pembelajaran aku dan lingkungan sekitarku`	
B. KOMPETENSI INTI	
1. Capaian Pembelajaran	

Fase B Berdasarkan elemen

Berdasarkan pemahamannya terhadap sumber energi, peserta didik dapat mendemonstrasikan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mendeskripsikan adanya ancaman krisis energi yang dapat terjadi serta mengusulkan upaya-upaya individu maupun kolektif yang dapat dilakukan dalam penggunaan sumber energi serta sumber alternatif yang dapat digunakan menggunakan sumber daya yang ada di sekitarnya.

2. Alur Tujuan Pembelajaran

a. Menjelaskan letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggal pada peta
b. Mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya

3. Tujuan Pembelajaran

a. Peserta didik mampu membuat dan menggunakan denah sederhana sebagai penunjuk arah.
b. Peserta didik menganalisis peran penting denah untuk kehidupan

4. Pemahaman Bermakna

Dengan menyimak penjelasan dari guru mengenai materi aku dan lingkungan sekitarku peserta didik diharapkan dapat mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

5. Pertanyaan Pemantik

a. Apa itu denah?
b. Bagaimana cara membuat denah?

Minggu 1 Menyimak

Pertemuan 1 Siap-Siap Belajar

A. Kegiatan Awal (5 Menit)

1. Guru membuka pertemuan dengan salam,sapa kepada peserta didik.
2. Guru mengkondisikan kelas dan melakukan absensi
3. Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pelajaran

4. Guru memberikan pertanyaan pemantik terkait materi pelajaran
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, langkah pembelajaran, dan jenis penilaian.

B. Kegiatan Inti (55 menit)

Orientasi peserta didik pada masalah

1. Peserta didik dikelompokkan ke dalam beberapa kelompok yang terdiri atas 4-5 peserta setiap kelompok guru menampilkan video pendek tentang aku dan lingkungan sekitarku melalui laptop dan proyektor.
2. Selanjutnya, guru mempersilahkan peserta didik untuk menyimak tayangan video tentang aku dan lingkungan sekitarku.
3. Setelah penayangan video, guru menyampaikan pertanyaan terkait tayangan video yang telah ditampilkan untuk merangsang peserta didik menyampaikan pendapatnya
4. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab tentang aku dan lingkungan sekitarku melalui pengamatan video
5. Peserta didik secara berkelompok menjelaskan aku dan lingkunggan sekitarku yang disajikan dalam bentuk mind mapping.
6. Guru memberikan LKPD tentang pembuatan laporan pengamatan dengan mind mapping kepada peserta didik yang harus dikerjakan secara berkelompok.

Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok

7. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai materi energi dan perubahannya, melaksanakan eksperimen mengenai energi dan perubahannya, untuk mendapat penjelasan pemecahan masalah.

Mengembangkan dan Menyajikan Hasil

8. Guru mempersilahkan setiap kelompok untuk mempresentasikan lembar aktivitas yang dikerjakannya secara berkelompok.
9. Setiap kelompok diminta untuk mengamati hasil kerja kelompok lain dan memberikan masukan kepada kelompok lain.
10. Guru memberikan penguatan materi pelajaran.

Menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah 11. Peserta didik diberikan LKPD secara individu dilanjutkan bersama dengan guru mengkonfirmasi jawaban dari LKPD yang telah dikerjakan. 12. Guru membantu siswa melakukan kegiatan refleksi pembelajaran mengenai materi bentuk energi dan perubahannya 13. Guru memberikan penghargaan dan motivasi pada semua peserta didik agar tetap tekun, rajin dan semangat dalam belajar.
C. Kegiatan Penutup (10 Menit) 1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung 2. Guru memandu peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran 3. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari 4. Guru melakukan penilaian hasil belajar 5. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya 6. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa Bersama dipimpin oleh seorang peserta didik.

INSTRUMEN PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

a. Teknik penilaian : Pengamatan
b. Bentuk instrument : Lembar observasi disertai rubrik
c. Instrumen penilaian :

Berilah tanda (✓) pada kolom sesuai dengan sikap yang dimunculkan oleh peserta didik!

Lembar Observasi Sikap Spiritual

No	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati
		Beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa

		1	2	3	4
1					
2					
3					
4					
5					
dst					

Rubrik penilaian

No	**Aspek Penelitian**	**Kriteria**			
		1	2	3	4
1	Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa	Peserta didik tidak mau menunjukkan sikap berdoa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran.	Peserta didik kurang menunjukkan sikap berdoa yang baik sebelum ataupun sesudah kegiatan pembelajaran.	Peserta didik menunjukkan sikap berdoa yang baik sebelum ataupun sesudah kegiatan pembelajaran.	Peerta didik menunjukkan sikap yang baik dalam berdoa yang dilakukan secara bersungguh-sungguh sebelum ataupun sesudah kegiatan pembelajaran.

Skor maksimal 4

Nilai sikap spiritual : $\frac{\textbf{skor perolehan}}{\textbf{skor maksimal}}$ **x 100**

Berilah tanda (✓) pada kolom sesuai dengan sikap yang dimunculkan oleh peserta didik!

Lembar Observasi Sikap Sosial

No	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati							
		Berkebhinekaan Global				Bergotong Royong			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1									
2									
3									
4									
5									
dst									

Rubrik Penilaian Sikap Sosial

Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
Berkebhinekaan Global	Peserta didik sangat menunjukkan sikap berkebhinekaan global yang baik dengan cara tidak membedakan teman diskusi kelompok.	Peserta didik menunjukkan sikap berkebhinekaan global dengan tidak membedakan teman diskusi kelompok.	Peserta didik cukup menunjukkan sikap berkebhinekaan global dengan tidak membedakan teman diskusi kelompok.	Peserta didik kurang menunjukkan sikap berkebhinekaan global dengan membedakan teman diskusi kelompok.
Bergotong royong	Selalu menunjukkan sikap gotong royong dengan teman sekelompokn ya ketika berdiskusi.	Sering menunjukkan sikap gotong royong dengan teman sekelompokn ya ketika berdiskusi.	Kadang-kadang menunjukkansik ap gotong royong dengan teman sekelompoknya ketika berdiskusi.	Tidak pernah menunjukkan sikap gotong royong dengan teman sekelompokn ya ketika berdiskusi.

Skor Maksimal 4

Nilai Sikap Sosial : $\frac{\text{Sikap Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

Berilah tanda (✓) pada kolom sesuai dengan sikap yang dimunculkan oleh peserta didik!

Lembar Observasi Sikap Karakter

No	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati			
		Mandiri			
		1	2	3	4
1					
2					
3					
4					
5					
dst					

Rubrik Penilaian

No	Aspek Penelitian	Kriteria			
		Sangat Baik 4	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
1.	Mandiri	Peserta didik sudah mampu menahan emosi dan menempatkannya pada situasi yang tepat, dan menampilkan kemajuan atau perkembangan yang telah ia pahami dalam mengerjakan tugas yang diberikan.	Peserta didik mampu menahan emosi dan menempatkannya pada situasi yang tepat, dan dapat memberikan kemajuan atau perkembangan dalam mengerjakan tugas yang diberikan.	Peserta didik cukup bisa menahan emosi dan sudah mampu menerima tugas ataupun materi yang belum begitu mahir**.**	Peserta didik belum mampu dalam menahan emosi dan akan bertindak dengan sesuka hatinya serta tidak terlalu peduli dengan tugas.

Skor Maksimal 4

Nilai Sikap Sosial : Sikap Perolehan x 100

Skor Maksimal

2. Penelitian Keterampilan

a. Teknik Penilaian : Tes Praktik

b. Bentuk Instrumen : Skala Penilaian disertai Rubrik

c. Instrumen Penilaian :

No	Nama Siswa	Hasil Pengamatan	Nilai Akhir	Keterangan

		A	B	C		
1						
2						
3						
4						
5						
dst						

Rubrik Penilaian

Aspek	Skor 3	Skor 2	Skor 1
a.Pelaksanaan Percobaan	Percobaan dilakukan dengan cermat dan harus sesuai dengan petunjuk yang ada di LKPD.	Percobaan dilakukan dengan cermat tetapi belum sesuai dengan petunjuk di LKPD (atau sebaliknya).	Percobaan belum dilakukan dengan cermat dan belum sesuai dengan petunjuk yang ada di LKPD
b.Kerjasama	Kelompok sudah menunjukkan keaktifan kerjasama yang baik dalam melakukan pengamatan.	Hanya salah satu dari anggota kelompok yang menunjukkan keaktifan kerjasamanya dalam melakukan pengamatan.	Kelompok belum ada yang menunjukkan keaktifan kerjasamanya dalam melakukan pengamatan.
c.Pelaporan/ pengisian LKS	Peserta didik mengerjakan LKPD dengan keseluruhan secara benar sesuai dengan konsep materi yang diajarkan.	Peserta didik mengerjakan sebagian LKPD dengan benar dan sesuai dengan konsep materi yang diajarkan	Peserta didik belum mengerjakan LKPD dengan benar dan sesuai dengan konsep materi yang diajarkan.

Petunjuk Penilaian

Nilai Akhir *:* $\frac{\textit{jumlah skor}}{\textit{skor maksimal}}$ **x 100**

Kepsek SD Muhammadiyah 25 **Wali Kelas 3**

Atika Khairul Nisa, S.Pd

Peneliti

Berbi Sulasti Br Batunanggar

NPM: 2102090141

MATERI PEMBELAJARAN

Kelas : III (Tiga)

Bab : V

Judul : Aku Dan Lingkungan Sekitarku

1. Denah Tempat Tinggalku

Pertanyaan Esensial

1. Bagaimana cara membuat denah wilayah yang lebih luas?

2. Apa itu arah mata angin?

3. Apa fungsi dari arah mata angin?

Denah adalah sebuah gambar yang menunjukkan letak suatu hal atau gambar rancangan suatu gedung atau bangunan, atau dengan kata lain denah adalah gambar yang menunjukkan suatu lokasi.Biasanya denah menggambarkan letak bangunan maupun isi di dalam bangunan, misalnya denah rumah, denah sekolah dan denah perumahan.Denah dengan peta merupakan suatu hal yang berbeda. Perbedaan antara denah dengan peta terletak pada luas wilayah yang ditunjukkan. Wilayah yang ditunjukkan oleh denah sangat terbatas. Sedangkan wilayah yang ditunjukkan peta sangat luas. Peta bisa menunjukkan wilayah kabupaten, provinsi, negara bahkan benua. (Sumber: https://www.detik.com/properti/arsitektur/d-6956898/denah-adalah-jenis-tujuan-kelengkapan-dan-cara-membuatnya#:~:text=Denah%20adalah%20gambar%20yang%20menunjukkan,denah%20sekolah%2C%20dan%20denah%20perumahan.)

Bagaimana cara membuat denah wilayah yang lebih luas?

f. Tentukan skala denah
g. Gambarkan batas wilayah
h. Tambahkan elemen penting
i. Gunakan warna dan simbol
j. Tambahkan legenda dan skala

Apa itu arah mata angin? Arah mata angin adalah panduan untuk menentukan suatu arah tujuan. Dengan pedoman tersebut manusia dapat menentukan arah agar tidak tersesat, membaca peta, dan memperkirakan cuaca. Untuk menentukan arah mata angin adalah dengan mempergunakan kompas.

(Sumber: https://kumparan.com/ragam-info/pengertian-arah-mata-angin-jenis-dan-cara-menentukannya-20kS5Rhh388#:~:text=Jadi%20kesimpulannya%2C%20arah%20mata%20angin,mempergunakan%20alat%20yang%20bernama%20kompas.)

Apa fungsi dari arah mata angin? Arah mata angin digunakan sebagai panduan dalam menentukan lokasi atau arah perjalanan. (Sumber: https://www.tempo.co/sains/mengenal-arah-mata-angin-jenis-dan-fungsinya-1196692#:~:text=Arah%20mata%20angin%20digunakan%20sebagai%20panduan%20dalam%20menentukan%20lokasi%20atau%20arah%20perjalanan.)

Mari Mencoba

Membuat Denah Rumah

6. Bersama teman kalian, amatilah di sekitar rumah dan amati bangunan serta tempat-tempat yang ada di sana.
7. Selanjutnya siapkan selembar kertas dan alat tulis.
8. Buatlah denah rumah kalian.
9. Tuliskan keterangan pohon, halaman, dan sebagainya.
10. Berikan tanda arah mata angin pada denah yang kalian buat.

Mari Refleksikan

5. Apa kesulitan yang kalian hadapi ketika membuat denah lingkungan sekitar rumah?
6. Jika kalian diberikan kesempatan sekali lagi untuk membuat denah lingkungan sekitar sekolah, apa yang akan kalian perbaiki?
7. Menurut pendapat kalian, untuk apa kita membuat denah?
8. Di era teknologi sekarang ini, bagaimana denah membantu manusia menjalankan aktivitasnya dalam kehidupan sehari-hari?

Belajar Lebih Lanjut

Gambar yang kalian buat adalah bentuk paling sederhana dari suatu denah. Denah dapat membantu kita menentukan arah saat menuju ke suatu tempat. Cukup dengan melihat denah kalian bisa mengetahui kemana harus pergi untuk menuju ke suatu tempat tertentu.

Di dalam denah, terdapat informasi tentang jalan, jembatan, dan bangunan. Ada juga informasi seperti pohon, sawah, sungai, batu besar, gunung, dan lain sebagainya. Semuanya bergantung dengan kondisi wilayah yang kita buat

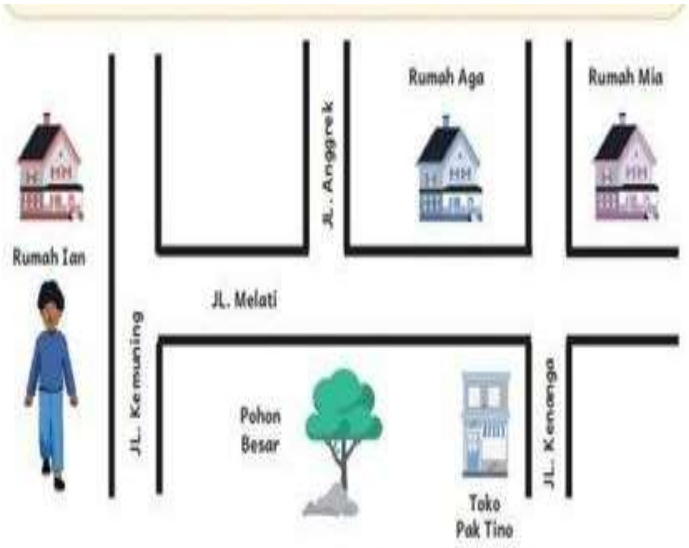
denahnya. Selain itu, di dalam denah juga ada penunjuk arah mata angin. Ada arah utara (U), selatan (S), barat (B), dan timur (T). Kompas adalah alat untuk menentukan arah mata angin.

Matahari terbit dari timur dan tenggelam di barat. Posisi matahari ini dapat membantu kita menentukan arah. Jika kalian menghadap arah utara, maka timur adalah arah yang ada di sebelah kananmu dan barat adalah arah yang ada di sebelah kirimu.

Apa Yang Sudah Aku Pelajari

6. Denah juga dapat menggambarkan sebuah wilayah atau daerah.
7. Pada denah wilayah/daerah terdapat gambar jalan, rumah, gedung, sungai, gunung, dan lain sebagainya.
8. Denah dapat memberikan kita informasi mengenai arah menuju ke sebuah lokasi.
9. Utara, selatan, barat, dan timur merupakan arah mata angin.
10. Arah mata angin digambarkan pada denah sebagai penunjuk arah.

Berikut contoh denah tempat tinggal



Denah lingkungan rumah Ian, Aga dan Mia

Lampiran 2

Hasil Angket Siswa Kelas III

No	Siswa	Penilaian															Nilai	Persen
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	MAA	3	2	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	49	82%
2	MAG	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
3	AL	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	58	97%
4	AH	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59	98%
5	KS	4	4	3	2	4	4	2	3	4	3	2	1	4	3	2	45	75%
6	AR	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	53	88%
7	RA	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	56	93%
8	SF	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	57	95%
9	GH	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	48	80%
10	AY	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	54	90%
11	AM	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	56	93%
12	HF	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	54	90%
13	DF	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	54	90%
14	AI	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	57	95%
15	NI	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	56	93%
16	MA	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	52	87%
17	BU	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	57	95%
18	AL	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	57	95%
19	NA	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	55	92%
20	ZA	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	57	95%
21	AQ	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	55	92%
22	GI	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	3	4	56	93%

Lampiran 3

Penilaian terendah

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama : muhammad Al-shifari NSt

Kelas :

No. Absen :

Petunjuk Pengisian:

a. Isilah nama, kelas dan no.absen
b. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan di bawah ini sebelum anda mengisi
c. Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda (√) pada salah satu pilihan

Keterampilan Pilihan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang mempelajari aku dan lingkungan sekitarku menggunakan media diorama		√		
2	Saya tertarik dan termotivasi untuk belajar IPAS dengan media ajar diorama		√		
3	Saya merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran IPAS yang menggunakan media ajar diorama		√		
4	Saya merasa tidak bosan dalam pelajaran IPAS media ajar diorama		√		
5	Saya senang dengan media ajar diorama yang digunakan karena dapat menjadi cara belajar baru		√		
6	Saya memperhatikan apa yang diterangkan guru saat pelajaran IPAS		√		
7	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pembelajaran IPAS dengan menggunakan media ajar diorama		√		
8	Saya bersungguh-sungguh dalam memahami materi yang disampaikan pada pelajaran IPAS		√		

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

Lampiran 4

Penilaian Sedang

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Petunjuk Pengisian:

a. Isilah nama, kelas dan no.absen
b. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan di bawah ini sebelum anda mengisi
c. Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda (√) pada salah satu pilihan

Keterampilan Pilihan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang mempelajari aku dan lingkungan sekitarku menggunakan media diorama				
2	Saya tertarik dan termotivasi untuk belajar IPAS dengan media ajar diorama				
3	Saya merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran IPAS yang menggunakan media ajar diorama				
4	Saya merasa tidak bosan dalam pelajaran IPAS media ajar diorama				
5	Saya senang dengan media ajar diorama yang digunakan karena dapat menjadi cara belajar baru				
6	Saya memperhatikan apa yang diterangkan guru saat pelajaran IPAS				
7	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pembelajaran IPAS dengan menggunakan media ajar diorama				
8	Saya bersungguh-sungguh dalam memahami materi yang disampaikan pada pelajaran IPAS		√		

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

Lampiran 5

Penilaian Tinggi

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama : [illegible]

Kelas : 7

No. Absen :

Petunjuk Pengisian:

a. Isilah nama, kelas dan no.absen
b. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan di bawah ini sebelum anda mengisi
c. Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda (√) pada salah satu pilihan

Keterampilan Pilihan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang mempelajari aku dan lingkungan sekitarku menggunakan media diorama				
2	Saya tertarik dan termotivasi untuk belajar IPAS dengan media ajar diorama				
3	Saya merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran IPAS yang menggunakan media ajar diorama	√			
4	Saya merasa tidak bosan dalam pelajaran IPAS media ajar diorama	√			
5	Saya senang dengan media ajar diorama yang digunakan karena dapat menjadi cara belajar baru	√			
6	Saya memperhatikan apa yang diterangkan guru saat pelajaran IPAS	√			
7	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pembelajaran IPAS dengan menggunakan media ajar diorama	√			
8	Saya bersungguh-sungguh dalam memahami materi yang disampaikan pada pelajaran IPAS	√			

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

Lampiran 6

Angket Respon Guru

LEMBAR ANGKET RESPON GURU

Nama : Atika khairul Nisa, S.Pd

Petunjuk Pengisian:

a. Isilah nama
b. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan di bawah ini sebelum anda mengisi
c. Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda (√) pada salah satu pilihan

Keterampilan Pilihan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Media diorama yang diberikan jelas dan menarik		✓		
2	Tulisan pada media diorama terlihat jelas		✓		
3	Warna pada media diorama tidak terlalu mencolok		✓		
4	Media diorama mudah digunakan dalam menjelaskan materi	✓			
5	Media diorama dapat diaplikasikan dengan baik	✓			
6	Media diorama meningkatkan minat belajar siswa	✓			
7	Media diorama membantu guru dalam menyampaikan materi	✓			
8	Media diorama membuat perhatian siswa fokus pada media	✓			
9	Penyampaian menggunakan media dioramadapat menimbulkan antusias siswa dalam kelas	✓			
10	Siswa tidak perlu lagi hanya membayangkan situasi yang sedang mereka pelajari		✓		

Medan, 22 April 2025

Guru Kelas III

Atika khairul Nisa, S.Pd

Lampiran 7

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS DIORAMA PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI AKU DAN LINGKUNGAN SEKITARKU

Tanggal : 21 April 2025

Nama Validator :Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd

Profesi : Dosen FKIP

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon bapak ibu memberikan penilaian terhadap media ajar berbasis diorama pada pembelajaran IPAS dengan materi Aku dan Lingkungan Sekitarku yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media.

   Terdapat empat (4) skor dengan keterangan sebagai berikut:

   Skor 4 : Sangat baik

   Skor 3 : Baik

   Skor 2 : Kurang baik

   Skor 1 : Tidak baik
3. Apabila bapak ibu menilai kurang sesuai atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ibu di mohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.

6. Atas bantuan bapak/ibu saya ucapkan terima kasih

B. Tabel Pernyataan

No.	Indikator	Aspek Penilaian	Skor 4	3	2	1
1	Kesesuaian Materi	1 Kesesuaian media ajar diorama dengan kurikulum	✓			
		2. Kesesuaian media ajar diorama dengan silabus dan alur tujuan pembelajaran	✓			
		3. Kesesuaian media ajar diorama dengan indicator dan tujuan pembelajaran	✓			
2	Isi Materi	4 Kelengkapan konsep sesuai degan materi aku dan lingkungan sekitar ku	✓			
		5 Materi dalam media diorama mencakup semua tentang materi aku dan lingkungan sekitar ku	✓			
		6 Media diorama disajikan sesuai dengan materi yang dibahas	✓			
		7. Kejelasan materi yang disajikan didalam media diorama	✓			
3	Pembelajaran	8. Media diorama dapat merangsang aktif siswa dalam pembelajaran	✓			
		9. Media diorama memudahkan guru untuk menyampaikan materi	✓			
		10. Media diorama memberikan dampak kemudahan siswa dalam memahami materi yang diberikan.	✓			

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi diatas, terhadap materi pembelajaran IPAS dengan materi Aku dan Lingkungan Sekitarku ini dinyatakan:

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

Komentar / Saran Perbaikan

Medan, 21 April 2025

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

Lampiran 8

LEMBAR PENILAIAN AHLI DESAIN MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS DIORAMA PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI AKU DAN LINGKUNGAN SEKITARKU

Tanggal : 10 Maret 2025

Nama Validator :Dr. Muhammad Arifin, M. Pd

Profesi : Kepala Perpustakaan UMSU

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon bapak ibu memberikan penilaian terhadap media ajar berbasis diorama pada pembelajaran IPAS dengan materi Aku dan Lingkungan Sekitarku yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media.

   Terdapat empat (4) skor dengan keterangan sebagai berikut:

   Skor 4 : Sangat baik

   Skor 3 : Baik

   Skor 2 : Kurang baik

   Skor 1 : Tidak baik
3. Apabila bapak ibu menilai kurang sesuai atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.

4. Bapak/ibu di mohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.

B. Tabel Pernyataan

No.	Indikator	Aspek Penilaian	Skor			
			4	3	2	1
1	Media	1. Media diorama sesuai untuk belajar siswa secara berkelompok atau individu	✓			
		2. Media diorama sesuai digunakan pada kelas 3 SD	✓			
		3. Media diorama sesuai digunakan pada materi Aku dan Lingkungan Sekitarku	✓			
		4. Media diorama mudah digunakan sebagai perangkat pembelajaran	✓			
		5. Media diorama dapat mengatasi keterbatasan ruang waktu dan indera		✓		
		6. Kelengkapan media diorama dalam menyajikan untuk menjelaskan materi	✓			
		7. Media diorama dapat menyajikan teori dan praktik secara terpadu		✓		
		8. Tampilan media diorama sudah menarik perhatian siswa	✓			
2	Tampilan Media	9. Tampilan visual media dengan kenyataan	✓			
		10. Bentuk media diorama yang menarik memberikan pengalaman baru bagi siswa	✓			

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi diatas, terhadap materi pembelajaran IPAS dengan materi Aku dan Lingkungan Sekitarku ini dinyatakan:

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

Komentar / Saran Perbaikan

Sebaiknya dibuat dengan jelas Pembatas jalan dan nama jalan, Gerbang masuk dan nama komplek. Harus ada lampu jalan, Pos Security.
Diservaika hewan-hewan yang ada di lingkungan komplek. Harus ada sarana bermain seperti lapangan badminton ayunan, dan tempat duduk.

Medan, 16 Maret 2025

Dr. Muhammad Arifin, M. Pd

Lampiran 9

Dokumentasi Penelitian

Lampiran 10

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 : Berbi Sulasti Br Batunanggar
N P M : 2102090141
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 Interaktif Berbasis Diorama Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan	
	Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Pada Materi Berkenalan Dengan Energi Kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan	
	Pengembangan Bahan Ajar *Leaflet* Berbasis Keterampilan Membaca Intensif Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan	

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

Medan, 27 Desember 2024
Hormat Pemohon,

Berbi Sulasti Br Batunanggar

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

Lampiran 11

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

Form K-2

Kepada : Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Berbi Sulasti Br Batunanggar
NPM : 2102090141
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

"Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan"

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak:

Dosen Pembimbing : **Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd**

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

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

Medan, 27 Desember 2024
Hormat Pemohon,

Berbi Sulasti Br Batunanggar

Keterangan
Dibuat rangkap 3 :
- Untuk Dekan / Fakultas
- Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

Lampiran 12

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

Nomor : 04/ II.3-AU//UMSU-02/ F/2025
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 : **Berbi Sulasti Br Batunanggar**
N P M : 2102090141
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : **Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan**

Pembimbing : **Amin Basri, S.Pd,I.,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 : **2 Januari 2026**

Medan, 02 Rajab 1446 H
02 Januari 2025 M

Wassalam
Dekan

Dr. Hj. Ramsuyurnita, M.Pd
NIDN: 0004066701

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

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR

Lampiran 13

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

بسم الله الرحمن الرحيم

PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Berbi Sulasti Br Batunanggar
NPM : 2102090141
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Dosen Pembimbing

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

Unggul | Cerdas

Lampiran 14

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

بسم الله الرحمن الرحيم

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Berbi Sulasti Br Batunanggar
NPM : 2102090141
ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
2 December 2024	ACC Judul	
9 Desember 2024	Bab I : latar belakang : Rumusan masalah : Tujuan	
16 December 2024	Revisi bab II dan bab III	
23 Desember 2024	Revisi Analisis Data	
15 januari 2025	Revisi lampiran	
22 januari 2025	ACC Proposal	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, Januari 2025
Dosen Pembimbing

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

UMS
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 15

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 Bulan Februari Tahun 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama	: Berbi Sulasti Br Batunanggar
NPM	: 2102090141
Prog. Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan.

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal

[ ] Disetujui

[✓] Disetujui dengan adanya perbaikan

[ ] Ditolak

Disetujui oleh:

Dosen Pembahas

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

Dosen Pembimbing

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

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi

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

Lampiran 16

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

UMSU

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

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

Nama : Berbi Sulasti Br Batunanggar
NPM : 2102090141
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan.

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
I	Perbaikan daya Sinar Pagi
II	Lampiran tambahan.

Medan, Februari 2025

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

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembimbing

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

Lampiran 17

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 Bulan Februari Tahun 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Berbi Sulasti Br Batunanggar
NPM : 2102090141
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan.

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
11 Feb 2025	- Jelaskan latar belakang kajian R & D ini dilakukan - Analisis mendalam terkait proses R & D tahapan pertama yakni tahap Analisis

Medan, Februari 2025

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

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembahas

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

Lampiran 18

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

بسم الله الرحمن الرحيم

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama	:	Berbi Sulasti Br Batunanggar
NPM	:	2102090141
Prog. Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	:	Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan.

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Selasa, Tanggal 11 Bulan Februari Tahun 2025.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Februari 2025

Ketua Program Studi

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

Lampiran 19

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	: Berbi Sulasti Br Batunanggar
NPM	: 2102090141
Prog. Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan.

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

Medan, Februari 2025

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas	Dosen Pembimbing
Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.	**Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.**

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

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

Lampiran 20

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	:	Berbi Sulasti Br Batunanggar
NPM	:	2102090141
Prog. Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	:	Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Muhammadiyah 25 Medan.

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

MAJELIS PENDIDIKAN DASAR MENENGAH DAN PENDIDIKAN NONFORMAL
PIMPINAN CABANG MEDAN TEMBUNG
SD MUHAMMADIYAH 25
NSS : 104076013066 IOP : 420/6998/2004 NPSN : 10257869
AKREDITASI : B (BAIK)
Alamat : Jl. Pukat I No. 19 Medan Kode Pos : 20224
Email : sdmuhammadiyah25medantembung@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 0304/KET/IV.4.AU/F/2025
Perihal : Balasan Permohonan Izin Riset

Dengan Hormat,

Menanggapi surat dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Nomor 613/II.3-AU/UMSU-02/F/2025 pada tanggal 27 Februari 2025 maka Kepala SD Swasta Muhammadiyah 25 Medan dengan ini menerangkan mahasiswa dibawah ini :

Nama : Berbi Sulasti Br Batunanggar
NPM : 2102090141
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : **Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD MUHAMMADIYAH 25 Medan.**

Dengan ini kami menyetujui Permohonan Riset yang akan di laksanakan Saudara di SD MUHAMMADIYAH 25 MEDAN.

Demikian surat Keterangan ini diperbuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 22 April 2025
Kepala SD Muhammadiyah 25 Medan

LIDYA ZAHARA,S.Pd
NBM : 1305919

Tembusan:
Arsip

\Lampiran 22

MAJELIS PENDIDIKAN DASAR MENENGAH DAN PENDIDIKAN NONFORMAL
PIMPINAN CABANG MEDAN TEMBUNG
SD MUHAMMADIYAH 25
NSS : 104076013066 IOP : 420/6998/2004 NPSN : 10257869
AKREDITASI : B (BAIK)
Alamat : Jl. Pukat I No. 19 Medan Kode Pos : 20224
Email : sdmuhammadiyah25medantembung@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 0304/KET/IV.4.AU/F/2025
Perihal : Balasan Permohonan Izin Riset

Dengan Hormat,

Menanggapi surat dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Nomor 613/II.3-AU/UMSU-02/F/2025 pada tanggal 27 Februari 2025 maka Kepala SD Swasta Muhammadiyah 25 Medan dengan ini menerangkan mahasiswa dibawah ini :

Nama : Berbi Sulasti Br Batunanggar
NPM : 2102090141
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : **Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD MUHAMMADIYAH 25 Medan.**

Dengan ini kami menyetujui Permohonan Riset yang akan di laksanakan Saudara di SD MUHAMMADIYAH 25 MEDAN.

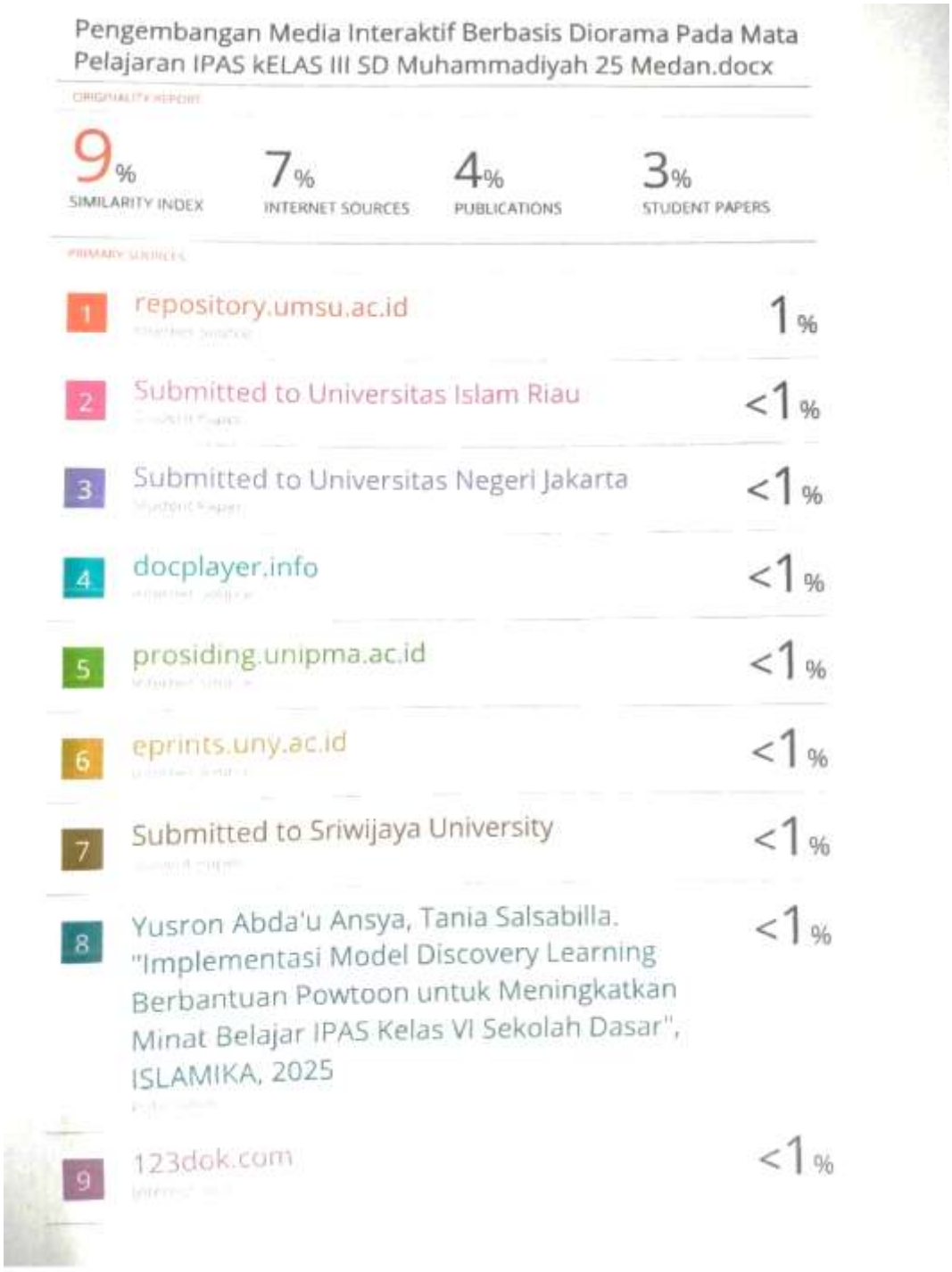
Demikian surat Keterangan ini diperbuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 22 April 2025
Kepala SD Muhammadiyah 25 Medan

LIDYA ZAHARA,S.Pd
NBM : 1305919

Tembusan:
Arsip

Lampiran 23



Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama Pada Mata Pelajaran IPAS kELAS III SD Muhammadiyah 25 Medan.docx

ORIGINALITY REPORT

9%	7%	4%	3%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id	1%
2	Submitted to Universitas Islam Riau	<1%
3	Submitted to Universitas Negeri Jakarta	<1%
4	docplayer.info	<1%
5	prosiding.unipma.ac.id	<1%
6	eprints.uny.ac.id	<1%
7	Submitted to Sriwijaya University	<1%
8	Yusron Abda'u Ansya, Tania Salsabilla. "Implementasi Model Discovery Learning Berbantuan Powtoon untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Kelas VI Sekolah Dasar", ISLAMIKA, 2025	<1%
9	123dok.com	<1%

Lampiran 24

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Data Pribadi

Nama	: Berbi Sulasti Br Batunanggar
NPM	: 2102090141
Tempat/Tgl Lahir	: Berastepu, 03 Oktober 2003
Alamat	: Desa Berastepu, Kec.Simpang Empat, Kab.Karo
Jenis Kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Anak Ke	: 1 dari 3 bersaudara

2.Data Orang Tua

Nama Ayah	: Juniyus Batunanggar
Nama Ibu	: Nurbaiti Br Sembiring
Pekerjaan Ayah	: Petani
Pekerjaan Ibu	: Petani

3. Jenjang Pendidikan

Tahun 2009 s/d 2015	: SDN 040474 Tiga Serangkai
Tahun 2015 s/d 2018	: MTsN Kabanjahe
Tahun 2018 s/d 2021	: SMK N 1 Berastagi
Tahun 2021 s/d 2025	: UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA