

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA BERBASIS AUDIOVISUAL
UNTUK PEMBELAJARAN SISWA KELAS V
SD NEGERI 106160 TANJUNG REJO**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

ARDA VIRONICCA
NPM.2202090060



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

MEDAN

2026



**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



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 12 Maret 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Arda Vironicca
NPM : 2202090060
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

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

Sekretaris

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.
2. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
3. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFo Fit.

1.

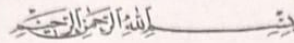
2.

3.



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.umso.ac.id> E-mail: fkip@umso.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Arda Vironicca
NPM : 2202090060
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
24 / 12 - 2025	Perbaiki Format Penulisan	
12 / 01 - 2026	Perbaiki Penomoran Halaman	
15 / 01 - 2026	Perbaiki Margin	
20 / 01 - 2026	Perbaiki BAB <u>IV</u>	
10 / 02 - 2026	Perbaiki Lampiran -Lampiran	
14 / 02 - 2026	Acc Sidang	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, Februari 2026
Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.



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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Arda Vironicca
NPM : 2202090060
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

Medan, Februari 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi

Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

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



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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Arda Vironicca
NPM : 2202090060
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

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

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Arda Vironicca
NPM: 2202090060

ABSTRAK

Arda Vironicca, NPM 2202090060, Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Untuk Pembelajaran Siswa Kelas VSD Negeri 106160 Tanjung Rejo.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap Analysis , Design, Development, Implementation,dan Evaluation.Namun , penelitian ini hanya sampai pada tahap Implementation. (1) Tahap Analysis mencakup analisis kebutuhan siswa, karakteristik siswa, serta analisis kurikulum. (2) Tahap Design adalah tahap perancangan media diorama, mulai dari penyusunan desain materi hingga instrumen penelitian. (3) Tahap Development meliputi validasi media oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain untuk memastikan kevalidan produk. (4) Tahap Implementation merupakan uji coba penggunaan media diorama di kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo, yang melibatkan respon guru dan siswa terhadap kepraktisan media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media diorama berbasis audiovisual yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas yang sangat tinggi, yaitu dari ahli media sebesar 100%, ahli bahasa sebesar 98%, dan ahli materi sebesar 95%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa respons guru mencapai 100% dan respons siswa sebesar 90,5% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Diorama Berbasis Audiovisual, Sumber Daya Alam, IPAS, Sekolah Dasar.

KATA PENGANTAR



Assalamu 'alaikum warhmatullahi wabarakatuh

Segala puji bagi Allah yang menciptakan manusia dengan penciptaan yang paling sempurna. Dia-lah yang melengkapi manusia dengan akal sehingga manusia dapat berpikir dan mempunyai hasrat untuk senantiasa mencari kebenaran, senantiasa belajar sepanjang hayatnya, senantiasa berpikir sepanjang rentang kehidupannya agar menjadi pribadi yang bermakna serta mampu menyelesaikan masalah yang dihadapinya.

Atas berkat rahmat-Nya penyusun dapat menyelesaikan skripsi untuk menunjang dalam penyelesaian tugas akhir. Penyusun mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo” dapat diselesaikan. Semoga dapat berguna dan menambahkan pemahaman serta menambah wawasan kita mengenai dunia pendidikan umumnya serta bimbingan konseling pada khususnya.

Ucapan terimakasih yang paling utama, tulus, dan mendalam penulis sampaikan kepada kedua orang tua tercinta, **Ayahanda Nurdin** dan **Ibunda Elvi Pustiawati**. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa setiap langkah yang telah di tempuh hingga sampai pada tahap penyusunan skripsi ini tidak lepas

dari peran, do'a, dan pengorbanan Ayah dan Ibu. Dengan penuh kesabaran, Ayah dan Ibu senantiasa memberikan kasih sayang, perhatian, bimbingan, serta dukungan moral dan material tanpa pamrih. Dalam setiap proses perkuliahan yang dijalani, baik secara lelah, ragu, maupun hampir menyerah, do'a dan nasihat Ayah dan Ibu selalu menjadi penguat dan pengingat bagi penulis untuk terus berusaha dan tidak berhenti melangkah. Penulis mengungkapkan terimakasih atas keikhlasan, ketulusan, dan cinta yang tiada henti diberikan kepada penulis. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, dan kebahagiaan kepada Ayah dan Ibu, serta membalas seluruh kebaikan dan pengorbanan yang telah diberikan dengan terbaik dari-Nya.

Selanjutnya, penulis mengungkapkan terimakasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.AP.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum.**, selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**, selaku Ketua Program Studi Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

6. Ibu **Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.,** selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikah arahan, masukan, serta bimbingan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
7. Ibu **Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.,** dan Ibu **Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.** selaku Dosen Penguji yang telah meluangkan waktu serta memberikan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan perbaikan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta motivasi kepada penulis selama menempuh perkuliahan.
9. Bapak dan Ibu Staf Pegawai Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera yang telah membantu penulis dalam kelancaran proses administrasi akademik.
10. Ibu **Serminauli Sidabutar, S.Pd.,** selaku Kepala Sekolah SD Negeri 106160 Tanjung Rejo yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
11. Ibu **Desi Lysnawati, S.Pd.,** selaku Wali Kelas V-A yang memberikan dukungan dan membantu penulis dalam proses persiapan penelitian.
12. Penulis juga mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada Om tersayang **Bambang Eko Sanjaya, S.Pd., Gr.,** selaku adik kandung dari Ibunda penulis yang sudah penulis anggap seperti ayah kandung sendiri. Dengan penuh kesabaran beliau telah memberikan nasihat,

bimbingan, serta dukungan moral dan material tanpa pamrih. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan dan keberkahan kepada beliau.

13. Penulis juga menyampaikan terimakasih kepada adik kandung penulis **Wilda Dwi Nova**, yang sudah menemani penulis dalam penyelesaian skripsi ini serta senantiasa menjadi sumber semangat dan motivasi bagi penulis.
14. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada keluarga besar dari **Alm. Kakek Poniman** dan **Alm Nenek Marseh** serta **Alm. Kakek Bejo** dan **Alm. Nenek Rugini**, yang telah memberikan arahan yang, dukungan, dan motivasi kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan ini dengan baik.
15. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada sahabat-sahabat seperjuangan selama perkuliahan, yaitu **Nayla Rahmi, Tri Ananda, Risya Utami Matondang, Cindy Fardila, Wulan Madhani** yang telah membantu memberikan dukungan, do'a, serta kebersamaan kepada penulis dalam menjalani perkuliahan hingga tahap penyusunan skripsi ini. Kehadiran dan kebersamaan yang terjalin menjadi sumber motivasi dan penguat bagi penulis, khususnya dalam menghadap berbagai proses akademik yang dijalani.
16. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada rekan-rekan kelas **VII-B Pagi** Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis, sehingga penulis

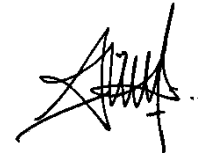
dapat menyelesaikan skripsi sebagai tugas akhir perkuliahan penulis.

17. Terakhir, penulis ingin ucapkan terimakasih kepada diri sendiri.

Teruntuk **Arda Vironicca**, anak perempuan pertama dan harapan orang tuanya. Terimakasih telah hadir di dunia ini, telah bertahan sejauh ini, dan terus berjalan melewati segala tantangan yang semesta hadirkan. Terimakasih karena telah mempercayai proses, meski hasil belum sesuai harapan. Meski harus menghadapi kegagalan, kebingungan, bahkan perasaan ingin menyerah. Dan yang paling penting terimakasih karena sudah berani memilih, memilih untuk mencoba, memilih untuk belajar, dan memilih untuk menyelesaikan apa yang telah kamu mulai.

Medan, 13 Februari 2026

Penulis



Arda Vironicca
2202090060

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.7 Spesifikasi Produk.....	6
BAB II LANDASAN TEORITIS	7
2.1 Kerangka Teoritis	7
2.1.1 Media Pembelajaran.....	7
2.1.2 Media Diorama	26
2.1.3 Audiovisual	42
2.1.4 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	54
2.1.5 Materi Sumber Daya Alam	59
2.2 Kerangka Konseptual	65
2.3 Hipotesis.....	67
BAB III METODE PENELITIAN	68
3.1 Metode Penelitian.....	68
3.2 Tahapan Penelitian	69
3.3 Rancangan Produk	76
3.4 Tahap Pengembangan.....	79
3.5 Jadwal Penelitian.....	80
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	84

4.1	Deskripsi Hasil Penelitian	84
4.2	Pembahasan.....	106
BAB V PENUTUP.....		109
5.1	Kesimpulan	109
5.2	Saran	110
DAFTAR PUSTAKA.....		111
Lampiran-lampiran.....		114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sumber Daya Alam Hayati	61
Gambar 2.2 Sumber Daya Alam Non Hayati.....	61
Gambar 2.3 Kerangka Konseptual	67
Gambar 3.1 Model ADDIE	69
Gambar 3.2 Pola Diorama Berbasis Audiovisual	80
Gambar 3.3 Penempatan Batrai dan Saklar.....	80
Gambar 3.4 Diorama Tampak Samping.....	80
Gambar 4.1 Triplek	92
Gambar 4.2 Miniatur Makhluk Hidup	92
Gambar 4.3 Resin.....	92
Gambar 4.4 Kertas Foto	92
Gambar 4.5 Kotak Suara	92
Gambar 4.6 Hasil Keseluruhan Diorama Berbasis Audiovisual.....	93
Gambar 4.7 Hasil Rekap Validasi	100
Gambar 4.8 Hasil Rekap Kepraktisan	100

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Penggunaan Media Diorama	38
Tabel 2.2 Indikator Penggunaan Media Diorama	38
Tabel 3.1 Pedoman Penilaian Kevalidan	70
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Materi	71
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Desain Media.....	72
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Bahasa.....	72
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Guru.....	73
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	73
Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Analisis Presentase.....	74
Tabel 3.8 Kriteria Tanggapan Penggunaan	75
Tabel 3.9 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian	83
Tabel 4.1 Validator Media Pembelajaran.....	94
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	95
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa	96
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	97
Tabel 4.5 Hasil Kepraktisan Guru.....	98
Tabel 4.6 Rekapitan Hasil Kepraktisan Siswa	99

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah hak dan kewajiban yang harus dipenuhi oleh setiap warga negara. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan mencakup lebih dari sekedar pengajaran di dalam kelas, tetapi juga melibatkan pembimbingan peserta didik agar bisa mengembangkan kemampuan dan kompetensi yang dimilikinya.

Proses pendidikan merupakan suatu tahapan terstruktur dan terencana yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Melalui kegiatan pembelajaran, peserta didik dibimbing untuk bisa dapat berfikir logis, bersikap sopan santun, serta menormalisasikan nilai-nilai moral kemanusiaan demi mencapai kehidupan yang tentram dan bermartabat (Hana et al., 2025).

Salah satu isu dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah rendahnya semangat belajar dari para peserta didik. Banyak peserta didik tidak berminat mengikuti proses belajar. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai hal, seperti metode mengajar yang masih membosankan, penggunaan media belajar yang belum menarik dan lingkungan belajar yang tidak mendukung. Akibatnya, minat belajar para peserta didik dan pemahaman mereka terhadap materi juga rendah, sehingga proses pembelajaran kurang berjalan secara efektif. Masalah ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran agar semangat belajar peserta didik bisa meningkat.

Berbagai macam media dapat membantu menyesuaikan gaya belajar peserta didik, menumbuhkan minat, serta meningkatkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan pengaruh besar terhadap minat peserta didik, karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih personal. (Alkasyaf & Hasrullah, 2025). Kondisi ini mendorong peserta didik untuk terlibat lebih aktif dalam pembelajaran karena mereka melihat bahwa apa yang dipelajari memiliki hubungan langsung dengan kehidupan mereka.

Dengan menggunakan berbagai variasi dalam media pembelajaran dapat membantu peserta didik lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran. (N. Sari et al., 2025) menjelaskan, bahwa keterampilan variasi dalam pembelajaran adalah perubahan dalam kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan minat peserta didik serta mengurangi rasa jenuh dan bosan. Siswa sering merasa bosan dikarenakan pembelajaran yang diajarkan monoton.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru SD Negeri 106160 Tanjung Rejo pada bulan November 2025, peneliti menemukan bahwasanya disekolah tersebut terdapat masalah yang serupa dengan masalah yang sering terjadi di Indonesia yaitu dalam proses pembelajaran di kelas. Terlihat bahwa sekolah belum memberikan fasilitas pembelajaran yang inovatif dan berbasis audiovisual kepada guru secara penuh. Keterbatasan fasilitas ini membuat guru masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana. Akibatnya, saat mengajar pembelajaran IPAS, terutama materi sumber daya alam belum bisa ditampilkan secara jelas dan nyata, sehingga siswa cenderung tidak aktif dan kurang tertarik

dalam belajar. Untuk menyelesaikan masalah penerapan media pembelajaran di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo yang masih bersifat sederhana, peneliti memberikan solusi yaitu perlu adanya pengembangan sebuah media pembelajaran dengan menerapkan media diorama berbasis audiovisual untuk pembelajaran IPAS materi sumber daya alam. Media diorama berbasis audiovisual adalah sebuah media pembelajaran yang menyajikan miniatur suatu objek dengan memadukan unsur audio dan visual. Guru bisa membuat diorama sederhana menggunakan bahan-bahan lokal untuk bagian visual seperti papan triplek, kertas foto, miniatur hewan serta tumbuhan mainan untuk menampilkan sumber daya alam hayati, resin sebagai aliran sungai dan bebatuan kerikil untuk menampilkan sumber daya alam non hayati, lalu dibagian audio menggunakan bahan speaker mini, modul suara, kabel audio, baterai, saklar.

Media diorama berbasis audiovisual memiliki manfaat yaitu membantu guru selama proses mengajar, memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi pelajaran, menumbuhkan minat dan semangat belajar, menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata, serta mendorong keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Bagi peserta didik yang belum memiliki kemampuan membaca, media ini sangat membantu karena penyampaian materi dilakukan melalui tampilan visual, model konkret, dan penjelasan suara.

Dari permasalahan yang terjadi di sekolah SD Negeri 106160 Tanjung Rejo mengenai media pembelajaran yang masih sederhana, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media yang digunakan belum cukup menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Solusi yang ditawarkan yaitu penerapan media

diorama berbasis audiovisual. Media ini sangat tepat karena bisa memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik kepada peserta didik. Dengan menggabungkan unsur visual dan audio serta melibatkan peserta didik secara langsung, media ini berpotensi meningkatkan pemahaman dan minat belajar mereka. Maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas, peneliti dapat menguraikan identifikasi masalah yang timbul dalam penelitian yaitu :

1. Proses pembelajaran kurang efektif dan efisien karena penggunaan media kurang menarik.
2. Media pembelajaran yang diterapkan guru masih bersifat sederhana, berupa diorama berbahan gabus tanpa dukungan unsur audiovisual.
3. Pemanfaatan teknologi audiovisual dalam pembelajaran belum dilakukan secara maksimal karena fasilitas sekolah yang belum memadai.
4. Media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya melibatkan keaktifan siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, agar tetap fokus maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran yaitu diorama berbasis audiovisual.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan tanda-tanda yang telah diuraikan, maka permasalahan yang akan diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Kevalidan Media Diorama Berbasis Audiovisual Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo?
2. Bagaimana Kepraktisan Media Diorama Berbasis Audiovisual Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo?
3. Bagaimana Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui Kevalidan Media Diorama Berbasis Audiovisual Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo.
2. Menilai Kepraktisan Media Diorama Berbasis Audiovisual Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo.
3. Mengetahui Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo.

1.6 Manfaat penelitian

1) Manfaat Teoritis:

- a. Bagi kepala sekolah: Sebagai dasar teoritis bahwa penggunaan media inovatif bisa meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
- b. Bagi guru: Sebagai alternatif proses penyampaian materi di dalam kelas.
- c. Bagi siswa: Media yang menarik mampu meningkatkan pemahaman serta semangat belajar siswa.

d. Bagi peneliti: Sebagai penguat teori dan sumber untuk penelitian lebih lanjut terkait pengembangan media pembelajaran.

2) Manfaat Praktis:

a. Bagi kepala sekolah: Menjadi dasar untuk meningkatkan kualitas belajar dengan memberikan media yang lebih kreatif di sekolah.

b. Bagi guru: Membantu menyampaikan materi dengan lebih jelas dan menarik melalui media yang nyata berupa audio dan visual.

c. Bagi siswa: Memperbaiki pemahaman dan semangat belajar siswa melalui pengalaman belajar yang lebih nyata dan seru.

d. Bagi peneliti: sebagai sarana untuk mengaplikasikan ilmu yang dipelajari.

1.7 Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbentuk tiga dimensi (3D) dengan unsur audiovisual untuk pembelajaran IPAS kelas V materi sumber daya alam. Diorama ini memiliki ukuran tinggi 50 cm dan lebar 50 cm. Bagian dasar dan kerangkanya menggunakan triplek agar lebih kuat dan aman. Diorama dilengkapi dengan miniatur tumbuhan dan hewan sebagai wujud dari sumber daya alam hayati, serta aliran sungai yang dibuat menggunakan resin bening, ditambah bebatuan kerikil sebagai wujud dari sumber daya alam non hayati. Selain komponen visual, diorama juga dilengkapi perangkat audio berupa speaker dan modul suara yang berisi narasi pembelajaran. Dengan adanya media ini, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan semangat belajar siswa terhadap materi sumber daya alam.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin, bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Istilah “media” dalam lingkup pendidikan sering kali disamakan dengan “alat bantu”. Alat bantu ini bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman yang disampaikan kepada peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran bisa berupa alat, bahan, atau situasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar disesuaikan dengan sifat materi dan kebutuhan siswa, menggunakan media yang tepat bisa membantu guru menjelaskan hal sulit dengan cara yang lebih mudah dan menarik (Rahimah et al., 2025).

Selain itu, media juga bisa meningkatkan semangat belajar siswa karena mereka lebih termotivasi untuk ikut serta dalam kegiatan belajar. Dengan memakai media secara kreatif, guru bisa membuat suasana belajar lebih hidup dan menyenangkan. Media juga membantu siswa mengingat materi lebih lama karena memberi pengalaman belajar melalui berbagai indra. Oleh karena itu, memilih dan mengembangkan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa, media berperan dalam membantu guru mencapai tujuan pembelajaran. Melalui pemanfaatan media, komunikasi antara guru dan peserta didik dapat lebih konsisten (Rahimah et al., 2025) .

Menurut (Patibang et al., 2025), media pembelajaran bisa diartikan sebagai alat yang digunakan dalam proses belajar, yang berisi materi pembelajaran dalam bentuk satuan dan terdiri dari berbagai komponen yang membantu peserta didik mencapai tujuan belajar dengan lebih mudah dan lebih efektif. Media ini juga berperan sebagai perantara yang membantu menyampaikan pesan pembelajaran agar lebih menarik dan mudah dicerna.

Menurut (Halim, 2025), media pembelajaran adalah alat yang bisa membantu dalam proses belajar mengajar. Alat ini berfungsi untuk menjelaskan dengan lebih jelas apa yang ingin disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik dan sempurna. Selain itu, media pembelajaran bisa membuat peserta didik lebih tertarik terhadap materi pelajaran karena penyampaian materi terasa lebih menarik.

Menurut (Ruliyanti et al., 2022), media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dengan tujuan agar proses belajar mengajar lebih efektif dan peserta didik lebih fokus. Tanpa media pembelajaran, proses belajar akan menjadi kurang efektif. Selain itu, media pembelajaran juga membantu menjelaskan informasi dengan lebih jelas, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Menurut (Rachmawaty & Sutarna, 2025), media pembelajaran adalah alat bantu yang bisa berbentuk fisik atau non-fisik. Alat ini digunakan secara sengaja untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Tujuannya adalah agar materi pembelajaran lebih mudah dipahami, lebih efektif dan efisien.

Menurut (I. A. Lestari & Ndonga, 2025), media pembelajaran adalah segala sesuatu di sekitar peserta didik yang bisa mendorong mereka untuk belajar. Media berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik, yang dapat membangkitkan pikiran, perasaan, ketertarikan, serta perhatian peserta didik agar proses belajar mengajar bisa berjalan secara efektif. Selain itu, media pembelajaran juga membantu menjelaskan materi secara lebih jelas, sehingga siswa dapat memahami konsep dengan lebih cepat dan tepat.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang membantu guru dalam menyampaikan pesan agar lebih jelas dan lebih mudah dipahami. Media memberikan komponen pendukung yang membuat materi lebih terstruktur dan tidak membuat siswa bingung. Semua ahli sepakat bahwa penggunaan media dapat meningkatkan efektivitas proses belajar secara bermakna.

2.1.1.2 Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran adalah untuk membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar secara optimal. Menurut (S. N. Lestari, 2023), penggunaan media pembelajaran membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah melalui tampilan visual atau audio yang membuat konsep pelajaran terasa lebih nyata. Media juga dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan semangat mereka dalam mengikuti pelajaran karena proses belajar menjadi lebih menarik. Di sisi lain, guru terbantu dalam menyampaikan materi yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata. Kehadiran media membuat siswa lebih aktif terlibat dalam kegiatan

belajar sehingga pembelajaran terasa lebih hidup. Pada akhirnya, media pembelajaran membantu menjadikan proses belajar lebih efektif.

Menurut (Zahara et al., 2024), tujuan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah membantu siswa tetap berkonsentrasi, membuat kegiatan belajar lebih efektif, serta menjaga kesesuaian antara materi yang diajarkan dengan tujuan pembelajaran. Ketika guru memakai media yang menarik, kualitas proses belajar mengajar pun dapat meningkat.

Menurut (Susilowati et al., 2025), tujuan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar untuk menumbuhkan minat serta ketertarikan baru pada diri siswa. Media juga mampu meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan yang membuat siswa lebih aktif belajar, bahkan dapat memengaruhi kondisi psikologis mereka selama pembelajaran. Ketika media digunakan pada tahap awal pembelajaran, hal ini sangat membantu meningkatkan efektivitas proses belajar.

Menurut (Wiratman, 2025), tujuan kehadiran media dapat menggerakkan keaktifan siswa, menarik fokus mereka, serta menumbuhkan motivasi untuk mengikuti kegiatan belajar. Dengan bantuan media, materi yang disampaikan juga lebih mudah dipahami karena disajikan secara menarik dan lebih mudah dicerna.

Tujuan pembelajarannya meliputi:

- 1) Membantu siswa menangkap konsep yang dipelajari dengan lebih jelas melalui dukungan visual dan audio.
- 2) Mengembangkan kemampuan siswa dalam menemukan dan memahami informasi penting dari materi pelajaran.

3) Mendorong siswa untuk lebih terlibat secara aktif dan menunjukkan pemahaman mereka melalui diskusi ataupun kegiatan praktik. Audiovisual merupakan media yang berupa rekaman yang menampilkan gambar hidup atau bergerak bersertasuara dan mempunyai segala fitur yang memungkinkan suara dipadukan secara sistematis dengan gambar bergerak

Menurut (Fadilah & Kanya, 2023), media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang membantu guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas. Kehadiran media bertujuan untuk menyampaikan pesan sekaligus membangkitkan emosi, minat, dan dorongan belajar pada siswa. Namun, penggunaan media perlu dikemas secara kreatif oleh guru agar kegiatan pembelajaran terasa lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu jenis media yang dapat dimanfaatkan adalah media dengan tampilan visual.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang sangat besar dalam memperjelas penyampaian materi, sesuai dengan pemahaman saya mengenai pendapat para ahli. Melalui visual dan audio, konsep yang sifatnya abstrak dapat ditampilkan dengan lebih nyata sehingga mudah dipahami. Para ahli juga menilai bahwa media membantu siswa menangkap isi pelajaran secara lebih menyeluruh karena informasi disajikan secara konkret. Guru pun mendapatkan kemudahan ketika harus menjelaskan bagian materi yang sulit jika hanya menggunakan penjelasan lisan. Karena itu, penggunaan media menjadi unsur yang memperkuat proses penyampaian pesan dalam pembelajaran.

2.1.1.3 Manfaat media pembelajaran

Menurut (Riyadi, 2025), media pembelajaran memiliki beberapa manfaat dalam proses belajar mengajar. Bagi guru, media dapat menjadi acuan dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga memudahkan mereka menata materi secara lebih terstruktur. Media juga membantu guru menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian, penggunaan media berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran yang berlangsung.

Menurut (Suryana & Fikri, 2025), pentingnya penggunaan media pembelajaran semakin terlihat dari kenyataan bahwa media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam proses mengajar, tetapi juga memiliki manfaat tersendiri yang sangat berguna bagi peserta didik. Media memberikan dukungan tambahan yang tidak selalu tampak secara langsung, namun berperan besar dalam membantu keberlangsungan pembelajaran.

Menurut (Nuryanti et al., 2025), media pembelajaran memiliki manfaat dalam membuat proses pengajaran menjadi lebih menarik serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Kehadiran media membantu memperjelas isi materi sehingga lebih mudah dipahami, sekaligus mendukung guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media juga membuat metode pengajaran menjadi lebih beragam melalui perpaduan komunikasi verbal guru dengan berbagai bentuk media lainnya.

Dalam lingkungan pendidikan formal, media pembelajaran yang digunakan memiliki peran penting dalam mendorong perkembangan belajar siswa. Menurut (Aulia et al., 2025), menunjukkan bahwa penggunaan sarana pembelajaran yang

inovatif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan karena media tersebut menyajikan materi dengan tampilan yang lebih bervariasi dan menarik.

Menurut (Aulia et al., 2025), media pembelajaran memiliki manfaat untuk memudahkan interaksi antara guru dan peserta didik sehingga proses belajar dapat berlangsung lebih efektif dan efisien. Penggunaan media juga membantu menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, media menjadi sarana penting untuk mendukung tercapainya kegiatan belajar yang lebih optimal.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam membantu guru mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak hanya mempermudah guru dalam menata dan menyajikan materi secara lebih sistematis, tetapi memperjelas informasi sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif.

2.1.1.4 Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut (Ichsan et al., 2021) berdasarkan panca indra yang digunakan dan cara penyampaiannya mengenai macam-macam media pembelajaran, beliau mengemukakan bahwasanya media pembelajaran umumnya dibagi menjadi tiga, diantaranya yaitu:

1. Media Visual

Media visual adalah alat bantu belajar yang digunakan dalam proses belajar bisa dilihat melalui indra penglihatan. Media visual bisa membantu memahami pelajaran lebih cepat dan memperkuat ingatan.

2. Media Audio

Media audio adalah alat bantu dalam penyampaian materi, yang dimana proses penyampaian informasi cenderung mengandalkan indra pendengaran. Informasi yang disampaikan dituangkan ke dalam sound.

3. Media Audio Visual

Media audio visual ini menyajikan gambar dan disertai penjelasan suara. Media audio visual dalam proses pembelajaran adalah sebuah perencanaan guru yang disiapkan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.. Macam macam, media audio visual :

- a. Audio visual gerak, yaitu unsur suara dan unsur gambar berasal dari satu sumber seperti televisi, video kaset, film bersuara. Contoh media audio visual murni : Televisi, video kaset.
- b. Audio visual diam, yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda seperti film bingkai suara Contoh media audio visual tidak murni : Film Bingkai

Dalam proses belajar, memilih media yang tepat sangat penting agar tujuan belajar bisa tercapai. Media yang digunakan bisa memengaruhi bagaimana siswa menerima, memahami, dan mengingat materi yang diajarkan. Menurut (Susilawati, 2025) beliau mengemukakan macam-macam media pembelajaran, di antaranya:

1) Media Audio Visual Gerak

Media Audio Visual Gerak adalah alat komunikasi pembelajaran yang sangat efektif karena mampu menggabungkan suara dan gambar yang bergerak

sekaligus. Perpaduan ini tidak hanya membuat peserta didik tertarik, tetapi juga membantu dalam menjelaskan informasi yang sulit.

2) Media Audio Visual Diam

Media Audio Visual Diam adalah media yang menggabungkan unsur suara dan gambar yang tidak bergerak. Meskipun gambar tersebut tidak bergerak, suara seperti narasi, musik, atau efek suara tetap bisa mengiringi dan memperjelas pesan yang disampaikan melalui gambar tersebut.

3) Media Audio Semi Gerak

Media Audio Semi Gerak adalah media yang menggabungkan suara dengan gambar yang hanya bergerak sedikit. Gambar ini hanya menampilkan garis, simbol, atau teks yang bergerak secara lurus. Berbeda dengan video penuh yang menampilkan gambar hidup secara praktis, media ini menggunakan visual atau teks yang bergerak dengan diiringi suara.

4) Media Visual Diam

Media Visual Diam adalah media pembelajaran yang menyampaikan pesan atau informasi melalui bentuk visual yang tidak bergerak. Media ini bekerja dengan memanfaatkan indra penglihatan untuk menyampaikan makna, seperti gambar, grafik, bagan, poster, peta, dan lukisan.

5) Media Visual Semi Gerak

Media Visual Semi Gerak adalah media pembelajaran yang menampilkan visual yang bergerak sedikit. Dimana, media ini tidak sepenuhnya diam seperti foto, tapi juga bukan bergerak seperti video atau film. Contoh media ini

diantaranya animasi sederhana, slide berurutan yang berubah satu per satu, atau komik strip.

6) Media Audio

Media audio adalah media pembelajaran di mana informasi yang disampaikan hanya bisa diterima melalui indra pendengaran. Informasi tersebut ditujukan dalam bentuk suara.

7) Media Cetak

Media cetak adalah media pembelajaran yang memberikan informasi melalui bahan-bahan yang dicetak dan bisa dibaca oleh peserta didik. Media ini menggunakan teks, gambar yang disajikan dalam bentuk fisik seperti buku.

Media pembelajaran membantu merangsang berbagai indra siswa, sehingga mereka bisa menerima informasi dengan cara yang lebih beragam. Media kreatif dapat menumbuhkan rasa ingin tahu serta semangat belajar siswa. Menurut (Agustira & Rahmi, 2022), beliau mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki 4 macam, diantaranya:

1) Media Pandang/Lihat (Visual)

Media ini merupakan media pembelajaran yang berbentuk alat bantu visual hanya bisa dilihat oleh indra penglihatan. Media visual memainkan peran penting dalam proses pembelajaran, karena dapat membantu memperbaiki pemahaman peserta didik. Media visual dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

a. Media Visual Non Proyeksi

Media Non Proyeksi adalah media yang sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, bisa berbentuk dua dimensi atau tiga dimensi, dan

dalam penggunaannya tidak memerlukan listrik.

b. Media Visual Proyeksi.

Media Proyeksi adalah media visual yang dalam penggunaannya memerlukan aliran listrik dan pencahayaan agar dapat dilihat oleh pengguna. Media ini digunakan untuk menampilkan gambar, teks, atau video dengan ukuran besar sehingga lebih mudah dilihat oleh banyak siswa sekaligus.

2) Media Lihat Dengar (Audio Visual)

Media pengajaran yang paling menarik dalam pembelajaran adalah media dengar dan lihat, dengan media ini peserta didik dapat melihat dan mendengar yang di tayangkan oleh guru sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti bisa menyimpulkan bahwa media pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan efisiensi dan keberhasilan proses belajar mengajar. Media ini berfungsi sebagai alat bantu yang membantu siswa memahami materi melalui indra penglihatan, pendengaran, atau gabungan keduanya. Setiap jenis media, seperti visual, audio, maupun audio visual, memiliki ciri dan keunggulan tertentu yang bisa disesuaikan dengan isi materi dan tujuan pembelajaran.

2.1.1.5 Karakteristik media pembelajaran

Guru perlu memahami karakteristik dari setiap media yang digunakan dan menyesuaikannya dengan materi pelajaran, situasi kelas, serta kebutuhan belajar siswa. Jika media dipilih secara tepat, keterlibatan peserta didik akan meningkat

dan pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan menjadi lebih kuat. Menurut (Miftah & Rokhman, 2022), ada enam karakteristik media pembelajaran, yaitu:

- 1) kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran
- 2) kemampuan mendukung isi materi yang disampaikan
- 3) kemudahan dalam memperoleh atau menyediakannya
- 4) kemampuan guru dalam mengoperasikan media tersebut,
- 5) ketersediaan waktu untuk menggunakannya selama proses belajar
- 6) keselarasan media dengan tingkat perkembangan berpikir

Menurut (Hidayat, 2023), media pembelajaran memiliki tiga karakteristik utama yang menunjukkan alasan mengapa media pembelajaran digunakan serta hal-hal yang dapat dilakukan media pembelajaran yang mungkin tidak dapat dikerjakan guru secara maksimal atau efisien. Diantaranya:

- 1) ciri fiksatif.

Ciri ini berkaitan dengan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, menjaga, dan menampilkan kembali suatu peristiwa atau objek. Melalui media seperti foto, rekaman video, kaset audio, atau file komputer, suatu kejadian dapat direkonstruksi dan ditampilkan kembali dalam urutan yang teratur.

- 2) ciri manipulatif.

Media juga mampu mengubah atau memanipulasi suatu kejadian sehingga dapat disajikan dalam bentuk yang lebih mudah dipahami. Misalnya, proses alam yang berlangsung selama sehari-hari dapat dipercepat menjadi beberapa menit saja melalui teknik time-lapse.

3) ciri distributif.

Melalui ciri ini, suatu peristiwa atau objek dapat disebarakan ke berbagai tempat dan dapat diterima banyak siswa pada waktu yang sama dengan pengalaman visual yang serupa. Saat ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas, tetapi rekaman video, audio, atau file digital dapat dibagikan ke berbagai wilayah sesuai kebutuhan.

Menurut (Misbahul et al., 2022), karakteristik media pembelajaran dibagi menjadi empat ciri, diantaranya:

1. Media Visual

Secara umum, media visual tersusun atas beberapa unsur dasar seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur. Garis sendiri dapat dipahami sebagai rangkaian titik-titik yang membentuk pola tertentu.

e. Media Visual Nonproyeksi

1) Benda Nyata (Realita)

Benda nyata merupakan objek yang dapat dilihat, diraba, atau dialami langsung oleh peserta didik sehingga memberikan pengalaman belajar yang autentik. Objek tersebut tidak selalu harus dibawa ke dalam kelas, karena siswa juga dapat mempelajarinya dengan mengunjungi lokasi aslinya.

2) Model dan Prototipe

Model dan prototipe adalah tiruan objek dalam bentuk tiga dimensi yang berfungsi sebagai representasi dari benda aslinya. Penggunaannya sangat membantu ketika objek sebenarnya sulit diperoleh, terlalu mahal,

atau tidak memungkinkan untuk dibawa ke kelas. Contohnya, globe digunakan untuk menjelaskan letak geografis bumi.

3) Media Cetak

Media cetak mencakup berbagai bahan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk tertulis atau tercetak. Jenis media ini merupakan salah satu yang paling lama digunakan dan masih menjadi pilihan utama karena mudah ditemukan dan praktis digunakan.

4) Media Grafis

Media grafis menyampaikan pesan melalui simbol-simbol visual. Kehadiran media ini dapat menarik perhatian, memperjelas materi, serta membantu menggambarkan fakta atau konsep yang mungkin sulit dipahami hanya melalui penjelasan lisan. Beberapa bentuk media grafis meliputi gambar, kartun, karikatur, grafik, dan diagram.

b. Media Visual Proyeksi

Media ini menggunakan alat proyektor untuk menampilkan ilustrasi atau objek ke layar dengan ukuran yang diperbesar, sehingga lebih mudah diamati seluruh siswa. Media proyeksi dapat berupa hasil foto atau video serta kreasi digital menggunakan berbagai aplikasi seperti PowerPoint, *ChemDraw*, AutoCAD, atau Paint.

1) Hasil Potret Kamera

Foto maupun film tanpa suara yang dibuat dengan kamera digital dapat diproyeksikan melalui proyektor. Dalam pembelajaran, gambar atau rekaman tersebut dapat ditampilkan di layar besar atau disiarkan secara

jarak jauh melalui televisi maupun video konferensi. Kelebihan kamera digital adalah hasil gambar yang jelas, kapasitas penyimpanan besar, serta fitur zoom yang praktis. Namun, biayanya relatif mahal dan perangkatnya mudah rusak.

2) Kreasi Aplikasi Digital

Berbagai program komputer dapat digunakan untuk membuat media visual berupa gambar, bagan, maupun diagram, baik statis maupun bergerak. PowerPoint menjadi salah satu yang paling sering dipakai dalam merancang materi presentasi untuk berbagai tingkat pendidikan.

3) Slide (Film Bingkai)

Slide merupakan lembaran film khusus yang sensitif terhadap cahaya, terbuat dari bahan seperti polyester atau selulosa asetat yang dilapisi emulsi perak halida. Media ini digunakan untuk menampilkan gambar secara urut menggunakan proyektor slide.

4) *Overhead Projector* (OHP)

OHP adalah alat yang memancarkan cahaya melalui lembar transparansi yang diletakkan pada permukaan datar di bagian atas perangkat. Pantulan cahaya kemudian diarahkan ke layar sehingga gambar terlihat lebih besar. Sistem ini bekerja melalui kombinasi cermin dan lensa yang memperbesar bayangan.

5) Gambar Digital

Gambar digital dapat ditampilkan melalui komputer, layar televisi, atau proyektor. Penyimpanan gambar digital biasanya menggunakan

media seperti CD-ROM, Photo CD, atau DVD-ROM.

6) *Liquid Crystal Display (LCD)*

LCD memproyeksikan tampilan dari komputer ke layar lebar, sehingga cocok digunakan untuk pembelajaran kelompok besar. Perangkat ini sering dipadukan dengan proyektor dan perangkat lunak grafis untuk menampilkan materi presentasi secara efektif.

2. Media Audio

Media audio adalah jenis media yang penyampaian pesannya diterima melalui pendengaran. Media ini berfungsi untuk merekam serta memutar berbagai suara seperti percakapan, suara manusia, efek suara, maupun musik. Umumnya dimanfaatkan untuk melatih kemampuan menyimak. Informasi disampaikan melalui simbol auditif, dan bentuk medianya dapat berupa radio, piringan hitam, kaset suara, hingga compact disc (CD).

3. Media Audio-Visual

Media audio-visual menyatukan unsur gambar dan suara untuk menyampaikan informasi secara bersamaan. Karena menggabungkan dua bentuk stimulus, media ini mampu memperkuat pemahaman sekaligus meningkatkan daya tarik penyajian materi.

4. Multimedia

Multimedia sebagai kombinasi berbagai elemen seperti teks, grafik, suara, animasi, dan video yang disajikan melalui perangkat komputer. Menurut (Umam, 2022), media pembelajaran merupakan bagian dari sistem instruksional yang mencakup pesan, pelaksana, serta perangkat yang digunakan. Beliau

mengelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa kategori beserta karakteristiknya:

1) Media Berbasis Teknologi Cetak

Teknologi cetak merujuk pada metode untuk memproduksi atau menyampaikan materi pembelajaran melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Media yang termasuk dalam kategori ini meliputi teks, ilustrasi grafis, hingga foto atau representasi visual lainnya. Media hasil cetak memiliki beberapa karakteristik, antara lain:

- a. Teks dibaca secara berurutan.
- b. Komunikasi berlangsung satu arah.
- c. Penyajian bersifat statis.
- d. Pengembangan mengikuti prinsip pengorganisasian bahan ajar.

2) Media Berbasis Teknologi Audio-Visual

Teknologi audio-visual menyampaikan materi melalui penggunaan alat mekanis dan elektronik yang menampilkan suara dan gambar secara bersamaan. Penyajiannya umumnya menggunakan perangkat keras seperti proyektor film, tape recorder, atau proyektor visual berukuran besar. Karakteristik media ini meliputi:

- a. Penyajian bersifat linear.
- b. Menampilkan visual yang bergerak.
- c. Penggunaannya mengikuti instruksi perancangannya.
- d. Menjadi representasi fisik dari gagasan nyata maupun abstrak.
- e. Dikembangkan berdasarkan prinsip psikologi behaviorisme dan kognitif.

3) Media Berbasis Teknologi Komputer

Teknologi berbasis komputer adalah metode penyajian materi menggunakan perangkat yang bekerja dengan sistem mikroprosesor. Dalam dunia pendidikan, aplikasi berbasis komputer dikenal dengan istilah computer-assisted instruction. Bentuknya dapat berupa tutorial, penyajian bertahap, latihan (drill and practice), permainan edukatif, simulasi, maupun basis data yang membantu siswa menambah informasi sesuai kebutuhan. Media berbasis komputer memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Dapat digunakan secara acak, tidak berurutan, maupun secara linear.
- b. Penggunaannya dapat ditentukan oleh siswa atau perancang.
- c. Penyajian gagasan bersifat abstrak melalui simbol dan grafik.
- d. Pengembangannya mengikuti prinsip kognitif.

4) Media Gabungan Teknologi Cetak dan Komputer

Media jenis ini merupakan kombinasi antara berbagai bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Sistem komputer yang digunakan biasanya memiliki kapasitas besar, seperti RAM yang luas, hard disk berukuran besar, serta monitor beresolusi tinggi. Media ini juga dapat dipadukan dengan perangkat tambahan seperti video disk player, perangkat jaringan, dan sistem audio. Adapun karakteristiknya antara lain:

- a. Dapat dipakai secara acak, berurutan, atau linear.
- b. Penggunaannya dapat mengikuti pilihan siswa, bukan hanya arahan perancang.

- c. Penyajian gagasan dilakukan secara realistis dan relevan dengan pengalaman siswa.
- d. Prinsip kognitif dan konstruktivisme digunakan dalam pengembangan maupun penggunaannya.
- e. Pembelajaran diarahkan pada penguasaan pengetahuan melalui pengalaman.
- f. Materi melibatkan interaksi siswa,
- g. Materinya merupakan gabungan antara teks dan visual dari berbagai sumber.

Menurut (Saputri, 2022), karakteristik suatu media dapat diketahui dari kemampuannya merangsang indera, seperti penglihatan, pendengaran, atau perabaan, serta kesesuaiannya dengan tahapan belajar peserta didik. Media pembelajaran memiliki beberapa ciri, antara lain:

- 1) Mudah digunakan tanpa memerlukan prosedur yang rumit.
- 2) Mampu menyajikan materi secara utuh sehingga lebih mudah dipahami siswa.
- 3) Melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses penggunaannya.
- 4) Dapat menyampaikan informasi kepada banyak siswa sekaligus.
- 5) Membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, serta indera.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik media pembelajaran pada intinya menegaskan bahwa pemilihan media harus sejalan dengan tujuan pembelajaran, isi materi, serta kemampuan guru dalam menggunakannya. Media yang digunakan juga perlu mudah diakses dan sesuai dengan tahap perkembangan berpikir siswa agar proses belajar berjalan lebih efektif dan bermakna. Karena itu, media tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi berperan

sebagai bagian penting dalam strategi mengajar yang berpengaruh terhadap pemahaman siswa

2.1.2 Media Diorama

2.1.2.1 Pengertian Media Diorama

Menurut (Azzahra, 2025), media Diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi yang berbentuk mini. Tujuannya adalah untuk menggambarkan kondisi atau pemandangan nyata. Diorama biasanya terdiri dari berbagai bentuk objek yang ditempatkan di atas panggung mini, dengan latar belakang berupa gambar yang disesuaikan dengan tema penyajian, sehingga membuat peserta didik lebih mudah memahami.

Menurut (Fajar & Destiana, 2025), diorama adalah gambaran peristiwa yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil. Pendapat ini menjelaskan bahwa diorama memberikan informasi mengenai suatu peristiwa yang ditampilkan dalam bentuk tiruan yang lebih kecil dari aslinya, diorama membantu peserta didik memahami konsep atau peristiwa dengan cara yang lebih mudah dilihat dan dirasakan, sehingga mempermudah proses belajar.

Menurut (Nabilla & Ibda, 2025), media diorama adalah bentuk miniatur pemandangan tiga dimensi yang berfungsi untuk menampilkan keadaan sebenarnya secara jelas. Diorama biasanya dibuat dengan menggabungkan beberapa elemen seperti manusia, hewan, tumbuhan, serta benda-benda lainnya dalam satu tampilan yang menyatu.

Menurut (Vira et al., 2024), media diorama adalah tampilan tiga dimensi yang terdiri dari berbagai bahan, seperti simbol dan benda nyata, seperti gambar

spesimen, dan biasanya menggunakan refleksi. Media diorama bisa digunakan untuk menampilkan objek atau peristiwa secara nyata dalam ukuran yang lebih kecil, sehingga lebih mudah dilihat oleh siswa. Media ini membantu siswa memahami cara hubungan antar bagian dalam suatu konsep atau peristiwa secara visual dan nyata.

Media diorama adalah alat bantu belajar yang menampilkan ilustrasi miniatur tiga dimensi kecil dari suatu kejadian nyata, media ini dapat membantu siswa dalam memahami materi yang sedang diajarkan oleh guru. Siswa juga bisa melihat detail peristiwa dengan lebih jelas dan nyata, sehingga memudahkan mereka dalam memahami konsep tersebut (Fitria & Suryanti, 2022).

Berdasarkan pendapat lima ahli yang dibahas sebelumnya, peneliti bisa menyimpulkan bahwa media diorama adalah alat bantu pembelajaran yang menampilkan miniatur tiga dimensi dari suatu peristiwa atau pemandangan nyata. Diorama dibuat dengan berbagai elemen seperti manusia, hewan, tumbuhan, dan benda lainnya sehingga bisa menciptakan tampilan yang terpadu dan bisa mewakili realita. Media ini membantu siswa dalam memahami konsep atau peristiwa secara visual dan nyata. Penyajian dalam bentuk miniatur membuat informasi lebih mudah diamati dan dipahami dibandingkan hanya melalui teks atau gambar dua dimensi.

2.1.2.2 Tujuan Media Diorama

Menurut (Putri & Fadlan, 2025), diorama bertujuan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang nyata, sehingga siswa dapat melihat, menelusuri, dan membahas secara langsung berbagai objek budaya yang disajikan. Keunggulan ini

sangat cocok untuk siswa sekolah dasar, terutama mereka yang lebih mudah memahami materi melalui visual dan aktivitas gerak.

Menurut (Putri & Fadlan, 2025), diorama bertujuan untuk memudahkan siswa untuk belajar secara nyata karena menyajikan representasi dari kondisi sesungguhnya. Melalui media visual ini, siswa menjadi lebih gampang menangkap konsep yang bersifat abstrak. Selain itu, diorama juga meningkatkan keterlibatan siswa karena mereka dapat langsung mengamati dan mengeksplorasi objek yang disajikan.

Menurut (Haryanti et al., 2025), dengan menggunakan media pembelajaran diorama bertujuan untuk bisa melatih keterampilan motorik halus siswa sekaligus memahami konsep-konsep IPA secara lebih mendalam melalui metode yang menyenangkan dan praktis agar dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Menurut (Khairana et al., 2025), media diorama dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, serta kemampuan kognitif siswa. Selain itu, kegiatan pembuatan diorama juga mendorong perkembangan keterampilan sosial dan emosional melalui kerja sama antar peserta didik.

Menurut (Ramdan et al., 2024), penggunaan media diorama berupa visualisasi gambar atau karakter yang sesuai dengan tema pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa, mengasah kreativitas serta keterampilan mereka dalam pembuatan diorama, sekaligus menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai media diorama, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media diorama termasuk alat pembelajaran yang efektif karena mampu menyajikan pengalaman belajar yang nyata dan bersifat interaktif. Dengan menampilkan objek atau karakter sesuai tema, siswa dapat mengamati, menelusuri, dan mendiskusikan materi secara langsung. Cara ini mempermudah mereka dalam memahami konsep yang abstrak sekaligus meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran.

2.1.2.3 Manfaat Media Diorama

Media diorama adalah salah satu alat pembelajaran yang sangat efektif karena menampilkan materi secara visual dan nyata. Menggunakan media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, tetapi juga menjadikan proses belajar lebih menarik dan berinteraksi. Dengan mengetahui manfaatnya, para guru bisa memanfaatkan diorama secara maksimal untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Sejalan dengan ini, (Nazwa & Laura, 2025) mengemukakan bahwa media diorama memiliki tiga manfaat, diantaranya:

- 1) Menggunakan media diorama terbukti sangat efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dalam pelajaran.
- 2) Visualisasi diorama ekosistem dapat menampilkan secara nyata bagaimana komponen biotik dan abiotik saling terhubung dalam suatu lingkungan. Hal ini membuat konsep yang biasanya sulit dipahami secara abstrak menjadi lebih jelas dan menarik bagi siswa.

3) Media diorama juga mampu meningkatkan semangat belajar dan pemahaman siswa, serta membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan lebih interaktif, terutama di tingkat pendidikan dasar.

Media diorama memberikan cara belajar yang lebih nyata dan terlihat, sehingga membantu menghubungkan dunia sebenarnya dengan konsep-konsep abstrak dalam proses belajar. Dengan menampilkan materi melalui miniatur 3 dimensi, media ini memudahkan siswa dalam memahami peta, struktur, proses, atau peristiwa yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata. Sejalan dengan hal ini, (Hany, 2025) mengemukakan bahwa media diorama memiliki beberapa manfaat diantaranya:

- 1) Dengan media diorama ini, siswa bisa lebih mudah memahami konsep atau peristiwa yang diajarkan.
- 2) Penggunaan media diorama dalam proses belajar memberikan pengalaman yang lebih nyata bagi siswa.
- 3) Media ini membantu siswa mengamati, menganalisis, dan memahami materi secara lebih dalam.
- 4) Media diorama adalah sarana yang efektif untuk menyampaikan materi pelajaran secara visual dan interaktif.
- 5) Keberadaan diorama memudahkan siswa dalam memahami informasi serta meningkatkan minat belajar.

Media diorama adalah alat bantu belajar yang sangat efektif karena menampilkan materi secara visual dan tiga dimensi, sehingga membuat siswa lebih mudah memahami konsep atau peristiwa yang diajarkan. Menurut pendapat

(Khoirunnisa et al., 2025) beliau mengemukakan beberapa manfaat media diorama, diantaranya:

- 1) Diorama memberikan gambaran yang jelas dan nyata, yang membantu para siswa mengingat informasi dengan lebih lama.
- 2) Menggunakan diorama juga meningkatkan keterlibatan siswa. Mereka sering bertanya mengenai cara bagian-bagian tertentu dalam rantai makanan saling berinteraksi.
- 3) Dengan menggunakan media diorama, siswa memiliki kesempatan untuk menjelajahi materi pembelajaran lebih dalam.
- 4) Media diorama menyediakan aktivitas yang interaktif, sehingga suasana belajar menjadi lebih dinamis dan beragam.

Media diorama adalah salah satu media pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar secara nyata dan dapat dilihat secara visual. Dengan memanfaatkan diorama, siswa lebih mudah memahami materi karena ditampilkan dalam bentuk miniatur tiga dimensi. Menurut (Afnanin et al., 2024), media diorama memiliki tiga manfaat, diantaranya:

- 1) Penggunaan media diorama memungkinkan siswa melihat langsung interaksi antara komponen biotik dan abiotik dalam suatu ekosistem.
- 2) Diorama juga dapat melatih kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa karena mereka bisa mengamati dan menganalisis elemen-elemen ekosistem dengan lebih jelas
- 3) Media diorama menjadi sarana yang efektif untuk membantu siswa memahami konsep ekosistem secara lebih mudah.

Menurut (Maulidia et al., 2025), media pembelajaran berbasis gambar dan visual, seperti diorama 3D, menjadi salah satu media alternatif yang efektif untuk menyampaikan materi abstrak secara nyata. Diorama 3D memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan representasi fisik dari konsep yang dipelajari, sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta keterlibatan mereka dalam proses belajar

Berdasarkan pendapat ahli di atas mengenai manfaat media diorama, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media diorama memiliki manfaat untuk menyajikan materi secara visual dan tiga dimensi. Media ini memudahkan siswa memahami konsep atau peristiwa secara nyata dan mudah diamati. Diorama memungkinkan siswa melihat interaksi antara komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem sehingga konsep abstrak menjadi lebih jelas. Selain itu, media ini meningkatkan keterlibatan siswa karena mereka dapat mengamati dan mengeksplorasi materi secara langsung. Dengan demikian, diorama menjadi sarana belajar yang menarik dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

2.1.2.4 Macam-macam Media Diorama

Media diorama dapat dibagi ke dalam beberapa macam yang dibedakan dari bentuk serta cara penyajiannya. Pengelompokan ini memudahkan guru menentukan jenis diorama yang paling cocok untuk mendukung proses pembelajaran. Menurut (Saputri, 2022), beliau mengemukakan tiga macam media diorama, diantaranya:

1) Diorama tertutup

Diorama ini merupakan jenis diorama yang disusun di atas sebuah alas dan dikelilingi oleh dinding pada sisi kanan, kiri, serta bagian belakang. Bagian

depannya diberi pembatas berupa kaca bening sehingga pengamat hanya dapat melihat tampilan diorama dari arah depan. Model seperti ini umum dijumpai di berbagai museum, misalnya di Monas Jakarta, Monumen Yogya Kembali, atau Museum Satwa di Batu.

2) Diorama lipat

Diorama ini dibuat dari lembaran kertas yang dibentuk menyerupai tiga bidang dinding atau sudut ruang. Bagian kanan dan kiri dinding tersebut dapat dilipat sehingga bisa dibuka atau ditutup sesuai kebutuhan. Jenis ini dianggap paling praktis karena mudah dibawa maupun disimpan.

3) Diorama terbuka

Diorama ini tidak memiliki dinding pembatas seperti dua jenis sebelumnya. Bentuknya lebih menyerupai maket, yaitu representasi suatu objek yang ditata di atas permukaan datar tanpa penghalang pandangan di sekelilingnya.

Menurut (Aswat et al., 2020), dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran, diorama dapat dibedakan menjadi dua jenis utama berdasarkan bentuk objek yang ditampilkan. Masing-masing jenis memiliki ciri khas tersendiri, tetapi keduanya sama-sama bertujuan untuk mempermudah pemahaman materi sekaligus menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata bagi siswa. Kedua bentuk diorama tersebut Adalah:

1) Diorama Benda Asli

Diorama benda asli menggunakan objek nyata, baik makhluk hidup maupun benda mati, sebagai unsur utama penyusunannya. Model ini memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata karena siswa dapat mengamati langsung

bentuk asli dari objek yang dipelajari. Kehadiran benda asli dalam diorama membantu memperkuat pemahaman visual sekaligus meningkatkan minat siswa terhadap materi.

2) Diorama Tiruan (Replika)

Diorama tiruan dibuat dengan miniatur yang menyerupai bentuk aslinya sehingga dapat merepresentasikan suatu objek atau peristiwa secara fleksibel. Model ini memungkinkan guru menghadirkan hal-hal yang sulit ditampilkan secara nyata di kelas, seperti letusan gunung atau habitat hewan tertentu. Miniatur dalam diorama tiruan biasanya terbuat dari bahan ringan sehingga mudah dibentuk dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Media diorama umumnya tersusun dari berbagai figur atau objek yang ditempatkan pada sebuah panggung dan dipadukan dengan latar lukisan yang disesuaikan dengan tema penyajiannya (Anggilia, 2021). Media ini memiliki beberapa macam, antara lain:

- a. Diorama tertutup yaitu diorama yang diberi pembatas kaca bening sehingga hanya bisa diamati dari bagian depan.
- b. Diorama lipat, yang dibuat dari lembaran kertas dan dapat dibentuk menjadi tiga dimensi melalui lipatan sehingga menyerupai sebuah sudut ruang.
- c. Diorama terbuka, yakni diorama yang tidak memiliki dinding pembatas di sekelilingnya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media diorama hadir dalam beragam bentuk dan cara penyajian, sehingga guru dapat memilih tipe yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tiga jenis yang sering digunakan

di kelas adalah diorama tertutup, diorama lipat, dan diorama terbuka. Ketiganya menawarkan pengalaman visual yang berbeda, mulai dari model yang hanya bisa dilihat dari sisi depan, bentuk yang dapat dilipat untuk memudahkan penyimpanan, hingga model terbuka tanpa dinding seperti maket yang memberikan sudut pandang lebih leluasa kepada siswa.

2.1.2.5 Karakteristik Media Diorama

Media diorama merupakan media yang menampilkan atau menggambarkan suatu peristiwa dalam bentuk model tiga dimensi berukuran kecil dan tidak bergerak. (Maulana et al., 2022) menjelaskan bahwa media ini memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

- 1) Memiliki bentuk tiga dimensi
- 2) Hanya memiliki satu arah pandang utama, yaitu bagian depan
- 3) Pada sisi depan terdapat tampilan tiga dimensi yang menunjukkan bentuk aslinya
- 4) Proses pembuatannya relatif sederhana serta mudah dilakukan.

Menurut (Tarigan et al., 2024), karakteristik media ini tampak dari kemampuannya menampilkan pemandangan atau lingkungan dalam bentuk mini yang menyerupai kondisi sebenarnya. Jika yang digambarkan adalah area persawahan, maka setiap detail unsur yang ada di dalamnya perlu diperhatikan dengan cermat. Dalam proses pembuatan diorama, beberapa hal harus disesuaikan, seperti ukuran diorama yang perlu menyesuaikan ruang penempatan serta jumlah siswa yang akan mengamatinya. Pemilihan bahan juga penting karena dapat meningkatkan kualitas dan nilai estetis dari diorama. Selain itu, penggunaan warna

harus disesuaikan dengan kondisi asli objek yang ditiru agar hasilnya terlihat lebih realistis.

Menurut (Munawwaro, 2023), media diorama memiliki karakteristik seperti ukuran yang lebar, panjang, dan ketebalan. Umumnya, media tersebut dibuat dari miniatur objek atau menggunakan objek asli dalam skala kecil. Bentuk penyajiannya berupa tampilan tiga dimensi yang menyerupai wujud nyata tanpa memanfaatkan proyeksi, sehingga terlihat seperti representasi langsung dari objek aslinya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa diorama adalah media belajar berbentuk tiga dimensi yang digunakan untuk memperlihatkan suatu peristiwa atau objek dalam wujud miniatur. Media ini hanya dapat diamati dari satu sisi, yaitu bagian depan, sehingga tampilan yang disajikan tampak jelas dan mendekati bentuk aslinya.

2.1.2.6 Langkah-langkah Penggunaan Media Diorama

Media diorama berbasis audiovisual digunakan dalam pembelajaran ekosistem dengan menampilkan model lingkungan miniatur yang lengkap, termasuk komponen biotik dan abiotik yang dipadukan dengan narasi audio. (Afifah et al., 2022) menekankan Langkah-langkah penggunaan media diorama berbasis audiovisual dengan melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam pemanfaatan media pembelajaran, diantaranya:

1) Perencanaan Pembelajaran

Guru membuat rencana pembelajaran dengan menentukan tujuan yang ingin dicapai, memilih materi pelajaran, serta mempersiapkan media diorama yang

menggunakan gambar dan suara, sesuai dengan kemampuan yang ingin dikembangkan.

2) Penyampaian Tujuan dan Materi Pendahuluan

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan singkat tentang materi pelajaran sebelum peserta didik menggunakan media diorama.

3) Penyajian Media Diorama

Media diorama diperlihatkan di dalam kelas di tempat yang mudah dilihat oleh semua peserta didik, dilengkapi dengan penjelasan berupa narasi atau suara pendukung.

4) Kegiatan Observasi

Peserta didik melihat langsung media diorama dan mendengarkan informasi yang ditampilkan melalui gambar dan suara.

5) Diskusi dan Pembahasan

Guru dan peserta didik membahas hasil pengamatan mereka untuk memperkuat pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

6) Refleksi Pembelajaran

Peserta didik menceritakan pengalamannya dan membuat kesimpulan berdasarkan kegiatan menggunakan media diorama.

7) Evaluasi Pembelajaran

Guru mengecek pemahaman peserta didik melalui tugas, ujian, atau pengamatan selama proses belajar berlangsung.

Tabel 2.1 Indikator Penggunaan Media Diorama

No	Aspek	Indikator
1	Kesesuaian dengan tujuan	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2	Kejelasan tampilan	Diorama jelas dan menarik.
3	Integrasi audiovisual	Diorama dilengkapi dengan audio.
4	Keterlibatan siswa	Media mendorong keaktifan siswa.
5	Kemudahan penggunaan	Media mudah digunakan.
6	Efektivitas pembelajaran	Media membantu pemahaman siswa.

Sumber: (Fatin, 2024)

Tabel 2.2 Indikator Penggunaan Media Diorama

No	Aspek	Indikator
1	Kesesuaian dengan tujuan	Media menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.
2	Kejelasan tampilan	Media mudah diamati oleh peserta didik.
3	Integrasi audiovisual	Media disertai penjelasan audio.
4	Keterlibatan siswa	Media keterlibatan siswa.
5	Kemudahan penggunaan	Media mudah digunakan.
6	Efektivitas pembelajaran	Media membantu memperjelas materi.

Sumber: (Ummah & Mustika, 2024)

Berdasarkan penjelasan ahli diatas mengenai penggunaan media diorama berbasis audiovisual dalam proses belajar tentang ekosistem, dapat disimpulkan bahwa media ini mampu menampilkan model lingkungan miniatur secara lengkap, termasuk unsur-unsur biotik dan abiotik, yang disertai dengan narasi audio. Penyajian yang menarik dan jelas membantu siswa memperoleh pengalaman

belajar yang lebih nyata, sehingga konsep-konsep tentang ekosistem menjadi lebih mudah dipahami.

2.1.2.7 Kelebihan dan kekurangan Media Diorama

Media diorama adalah media yang berbentuk miniatur 3D yang akan menampilkan gambaran yang mirip dengan keadaan aslinya. Menurut (Riyanti & Lubis, 2024) media diorama memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya yaitu:

1. Media diorama akan memberikan pengalaman pembelajaran secara langsung, dimana objek bisa ditampilkan dalam situasi yang mirip dengan dunia nyata. Contohnya hewan, tumbuhan, dan manusia.
2. Penyajian secara konkret dan bisa digunakan berkali-kali bukan hanya sekali.
3. Media diorama ini bisa menampilkan detail meskipun dalam situasi yang kurang mudah dilihat.
4. Penggunaan media diorama bisa membangkitkan minat dan semangat belajar siswa.

Sedangkan Media diorama memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan ketika digunakan sebagai alat bantu belajar. Membuat diorama umumnya membutuhkan waktu, biaya, dan keterampilan yang cukup tinggi karena harus menggunakan bahan dan alat khusus untuk membuat bentuk tiga dimensi. Diorama juga sulit disimpan dan dipindahkan karena bentuknya yang kaku serta ukurannya yang kadang cukup besar, sehingga rentan rusak jika tidak dirawat dengan baik.

Setiap media pembelajaran pasti akan bermanfaat bagi penggunanya. Menurut (Hutabarat et al., 2024), media Diorama memiliki kelebihan dan

kekurangan bagi penggunaanya, diantaranya:

- 1) Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik.
- 2) Menampilkan secara jelas sesuai pemandangan aslinya.
- 3) Bisa menunjukkan objek secara utuh, termasuk rancangannya dan cara kerjanya.

Sejalan dengan ini, media diorama juga memiliki kekurangan dari penggunaannya yaitu:

- 1) Penyimpanan untuk Media Diorama membutuhkan ruang yang luas dan perawatan yang rumit
- 2) Membuat Diorama ini membutuhkan biaya yang besar
- 3) Peserta didik yang memiliki kekurangan tuna netra kesulitan membandingkan Media ini.

Menurut (H. Sari & Rapita Silalahi, 2022), penggunaan media diorama memiliki beberapa kelebihan dalam proses belajar. Media diorama mampu menampilkan kondisi atau suasana objek secara mendekati bentuk aslinya, sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan merasakan materi yang dipelajari. Sejalan dengan ini, beliau juga mengemukakan bahwa media diorama juga memiliki kekurangan. Media diorama tidak dapat digunakan untuk seluruh jenis materi, terutama pada pembahasan yang bersifat sangat abstrak.

(Aisyah & Kuswandi, 2025), mengemukakan bahwa penggunaan media memiliki kelebihan yaitu dapat menjadi penunjang penting bagi guru, khususnya dalam meningkatkan respons dan keterlibatan peserta didik saat kegiatan belajar berlangsung. Walaupun diorama dapat meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa, media ini tetap memiliki sejumlah keterbatasan. Guru memerlukan waktu

yang cukup banyak untuk menyiapkan diorama, mulai dari proses perancangan hingga penyusunan miniatur agar selaras dengan materi IPAS yang diajarkan.

Menurut (Rohmah, 2023), media diorama memiliki kelebihan dan kekurangan, diantaranya:

- 1) Media diorama memberikan pengalaman belajar secara langsung. Artinya, meskipun proses pembelajaran berlangsung di dalam maupun di luar kelas, media ini mampu menghadirkan pengalaman nyata bagi siswa karena dirancang menyesuaikan kondisi sebenarnya.
- 2) Penyajian materi bersifat konkret sehingga mengurangi penggunaan kata-kata berlebihan. Misalnya, diorama yang menggambarkan ekosistem memperlihatkan individu, populasi, dan komunitas sehingga membentuk ekosistem secara jelas sesuai kenyataan.
- 3) Proses pembelajaran dengan diorama mampu merangsang kreativitas siswa. Bentuk media yang unik dapat memicu ide, pola pikir, dan emosi siswa sehingga meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.
- 4) Diorama memungkinkan benda atau objek ditampilkan secara jelas. Contohnya, hewan dalam diorama dibuat menyerupai bentuk dan warna aslinya sehingga lebih mudah dipahami siswa.

Menurut (Maulana et al., 2022), diorama membutuhkan ruang penyimpanan yang luas, dan perawatannya cukup rumit. Namun, hal ini dapat diatasi dengan membuat diorama berukuran besar agar bisa dilihat seluruh kelas, dan menggunakan model tertutup untuk meminimalkan debu atau kotoran sehingga perawatannya lebih mudah.

Berdasarkan pandangan berbagai ahli, dapat disimpulkan bahwa diorama merupakan media pembelajaran berbentuk miniatur tiga dimensi yang mampu menghadirkan gambaran situasi atau objek hampir menyerupai kondisi sebenarnya. Bentuk penyajian yang nyata ini memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara langsung melalui pengamatan, sehingga mereka lebih mudah memahami struktur, proses, maupun karakteristik suatu objek. Kehadiran diorama dalam proses belajar mengajar juga membuat suasana kelas lebih hidup, menumbuhkan ketertarikan siswa, serta membantu mereka melihat detail yang tidak selalu tampak pada objek sesungguhnya.

2.1.3 Audiovisual

2.1.3.1 Pengertian Audiovisual

Menurut (Serungke et al., 2023), audiovisual adalah sarana pembelajaran yang bisa menampilkan gambar bergerak, berwarna, serta dilengkapi dengan penjelasan berupa teks dan suara. Menggunakan media audio visual dalam proses pembelajaran merupakan salah satu rencana yang harus disiapkan oleh guru agar proses belajar menjadi lebih menarik.

Menurut (Rahmi & Alfurqan, 2021), audiovisual adalah sarana belajar yang digunakan dengan melibatkan kelompok pendengaran dan penglihatan secara bersamaan dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disampaikan melalui media ini bisa berupa pesan lisan maupun bukan lisan yang memanfaatkan baik penglihatan maupun pendengaran.

Menurut (Zahratussyafara et al., 2023), audiovisual adalah kombinasi yang memanfaatkan unsur audio dan visual, yang diintegrasikan dengan kaset audio,

menampilkan baik suara maupun gambar yang lazim ditemui, seperti rekaman video, peragaan slide bersuara, dan lain-lain.

Menurut (Rachmadhanni & Ponorogo, 2025), audiovisual merupakan sarana bantu yang memanfaatkan dua indera manusia dalam proses pembelajaran, yaitu pendengaran (audio) dan penglihatan (visual). Media ini mencakup beragam bentuk muatan seperti rekaman video, film, animasi, peragaan slide, serta sajian multimedia yang disusun untuk mengkomunikasikan data dengan metode yang lebih memikat dan gampang dipahami.

Menurut (Saskia et al., 2024), audiovisual dipahami sebagai sarana yang memuat pesan melalui unsur visual dan suara secara bersamaan. Perpaduan antara tampilan dan bunyi tersebut mampu menstimulasi pikiran, perasaan, serta indera penglihatan dan pendengaran peserta didik, sehingga kegiatan belajar dapat berlangsung secara lebih efektif dan bermakna.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa media audiovisual adalah sarana pembelajaran yang menyampaikan pesan melalui penggabungan unsur tampilan visual dan bunyi secara terpadu. Media ini menyajikan gambar, baik dalam bentuk diam maupun bergerak, yang disertai suara, teks, atau narasi, sehingga informasi dapat diterima oleh peserta didik melalui indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan.

2.1.3.2 Tujuan Audiovisual

Menurut (Saragih et al., 2024), audiovisual bertujuan untuk mengoptimalkan fungsi indera penglihatan dan pendengaran pada anak. Dengan menggabungkan unsur tampilan visual dan suara dalam penyampaian materi, informasi dapat

diterima oleh siswa secara lebih jelas, mudah dipahami, dan efektif.

Audiovisual pada dasarnya bertujuan untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah, sekaligus menumbuhkan minat serta motivasi belajar. Audiovisual ini memadukan unsur suara dan visual secara bersamaan, misalnya melalui tayangan video, sehingga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, jelas, dan efektif bagi siswa (Yulizar et al., 2024).

Menurut (Naililmuna, 2025), audiovisual ini mempunyai tujuan, yaitu dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi dan mempermudah siswa dalam memahami materi, mendorong keinginan siswa untuk mengetahui hal lebih banyak, mendorong semangat siswa dalam belajar dan agar tidak membosankan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa mudah memahami materi yang telah dijelaskan guru.

Menurut (Maghfiroh, 2023), audiovisual merupakan bentuk penyajian yang menggambarkan realitas melalui perpaduan unsur penglihatan dan pendengaran. alat ini digunakan untuk menghadirkan pengalaman pembelajaran yang bersifat nyata dan konkret kepada peserta didik. Penyampaian materi dengan cara tersebut dinilai lebih efektif, efisien, dan mudah dipahami dibandingkan jika pengalaman pendidikan hanya dijelaskan melalui uraian lisan, pemikiran abstrak, atau cerita semata.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa media audiovisual merupakan sarana pembelajaran yang yang bertujuan untuk membuat kerja indera penglihatan dan pendengaran peserta didik lebih optimal dalam

proses pembelajaran. Penggabungan unsur tampilan visual dan suara dalam penyampaian materi membuat informasi tersaji dengan lebih jelas dan sistematis, sehingga membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah.

2.1.3.3 Manfaat Audiovisual

Menurut (Tikulimbong et al., 2024), manfaat utama penggunaan audiovisual dalam mengembangkan keterampilan berbahasa reseptif siswa terletak pada peningkatan pemahaman dan daya ingat terhadap materi. Melalui media ini, siswa dapat memperoleh gambaran langsung tentang cara bahasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Tayangan seperti video dialog atau film pendek memungkinkan siswa mengamati serta mendengar penggunaan bahasa secara nyata, termasuk intonasi, ekspresi wajah, dan gerak tubuh yang menyertai percakapan sebagai bagian penting dari komunikasi. Dengan mengamati situasi komunikasi yang autentik, siswa tidak sekadar mengingat kosakata atau pola kalimat, tetapi juga memahami fungsi bahasa dalam interaksi yang sesungguhnya.

Menurut (Mytra & Nur, 2024), audiovisual memiliki manfaat yang dimana siswa dapat lebih mudah menangkap isi materi yang disampaikan oleh guru sekaligus mengembangkan daya imajinasi mereka. Tayangan visual yang ditampilkan mampu membantu siswa mengasah kemampuan berpikir dan penalaran, sementara unsur suara yang menyertai gambar dapat membangkitkan perasaan serta emosi siswa dalam memahami peristiwa yang disajikan.

Menurut (Basit & Lathifah, 2021), audiovisual sebagai alat dalam proses pendidikan masih jarang dilakukan, meskipun beberapa hasil penelitian

menunjukkan bahwa media memiliki manfaat dalam meningkatkan pemahaman karena cara menerima informasinya melalui dua indra, yaitu pendengaran (melalui suara) dan penglihatan (melalui gambar), seperti video, slide, dan film.

Menurut (Tini & Sidiq, 2023), beliau mengemukakan bahwasanya ada lima manfaat penggunaan audiovisual untuk pembelajaran, diantaranya:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian para siswa.
- 2) Materi yang diajarkan akan lebih mudah dipahami.
- 3) Siswa akan termotivasi untuk mempelajari hal-hal yang lebih luas lagi yang terkait dengan materi yang diajarkan.
- 4) Pembelajaran ini juga dapat membangkitkan semangat belajar siswa.
- 5) Selain itu, siswa bisa membagikan pengalaman belajar yang berbeda, yaitu dengan merangkum intisari dari video yang disajikan.

Menurut (Simamora & Sitorus, 2024), beliau juga mengemukakan bahwasanya terdapat tiga manfaat penggunaan audiovisual untuk media pembelajaran, diantaranya:

- 1) Membuat peserta didik tertarik saat menyampaikan materi pelajaran,
- 2) Memicu semangat belajar.
- 3) Memberikan pengalaman belajar dengan memahami materi melalui pengecekan kembali isi video yang ditampilkan.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual memberikan manfaat yang besar dalam meningkatkan kualitas belajar, terutama dalam mengembangkan kemampuan menerima dan memahami bahasa siswa. Media audiovisual memungkinkan siswa

melihat dan mendengar penggunaan bahasa yang nyata dalam kehidupan sehari-hari melalui gambar dan suara yang autentik. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memahami kata-kata dan struktur bahasa, tetapi juga dapat memahami nada, ekspresi, serta konteks komunikasi secara lebih utuh, sehingga pemahaman dan ingatan mereka terhadap materi yang diajarkan menjadi lebih baik.

2.1.3.4 Macam-macam Audiovisual

Menurut (Ifroh & Permana, 2021), audiovisual dibagi menjadi dua tipe, yaitu audio visual statis yang menampilkan suara dan gambar seperti slide berisi suara, serta audio visual dinamis yang menampilkan suara dan gambar bergerak seperti film atau video. Kedua jenis ini digunakan untuk tujuan hiburan, mencatat kejadian, dan membantu belajar.

Menurut (Baginda & Hidayat, 2021), beliau mengemukakan bahwasanya media audiovisual dibagi menjadi enam macam, diantaranya:

- 1) Media audio-visual-gerak adalah media yang paling lengkap karena menggunakan kemampuan audio, visual, dan gerak.
- 2) Media audio-visual-diam memiliki kemampuan audio dan visual, tetapi tidak memiliki kemampuan gerak.
- 3) Media audio-semi-gerak menampilkan suara dengan disertai gerakan titik secara linear, tetapi tidak bisa menampilkan gambar secara utuh.
- 4) Media visual-gerak memiliki kemampuan visual dan gerakan, tetapi tidak disertai suara.
- 5) Media visual-diam memiliki kemampuan menyampaikan informasi secara visual, tetapi tidak menampilkan suara maupun gerak.

6) Media cetak hanya mampu menampilkan informasi berupa huruf dan simbol verbal tertentu saja.

(Syamsuddin, 2022), beliau mengemukakan bahwasanya media audiovisual dibagi menjadi tiga macam, diantaranya:

- 1) Audio visual diam adalah media yang menyampaikan pesan melalui benda yang tidak bergerak, tetapi dapat dilihat dan didengar oleh indra penglihatan dan pendengaran. Gambar yang dihasilkan adalah gambar yang tidak bergerak.
- 2) Audio visual gerak adalah media yang dapat menampilkan gambar dan unsur lainnya yang bergerak, seperti film suara dan video cassette.
- 3) Audio visual tidak murni adalah media yang unsur suaranya dan gambar tidak berasal dari satu sumber. Contohnya, film bingkai suara memperoleh gambar dari tape recorder.

Menurut (Zai et al., 2024), beliau mengemukakan macam-macam media pembelajaran audiovisual, beliau membaginya menjadi lima macam, diantaranya sebagai berikut:

1) Gambar

Gambar adalah media visual yang tidak bergerak, digunakan untuk memperjelas materi yang diajarkan dan membantu siswa memahami sesuatu secara lebih jelas, terutama jika disertai penjelasan suara atau ucapan.

2) Video

Video adalah media yang memadukan gambar bergerak dan suara, digunakan untuk menampilkan materi atau kejadian secara nyata dan berurutan, sehingga lebih menarik dan mudah dipahami.

3) Animasi

Animasi adalah media yang menggunakan gambar bergerak yang dibuat melalui teknik grafis, digunakan untuk menjelaskan sesuatu yang abstrak atau sulit dipahami melalui cara visual.

4) Diagram

Diagram adalah media visual berupa bagan atau skema yang menunjukkan hubungan antar konsep dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami, terutama jika diperjelas melalui ucapan atau penjelasan lisan.

5) Multimedia

Multimedia adalah media pembelajaran yang menggabungkan berbagai jenis materi seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi, serta memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audiovisual adalah media yang menggabungkan suara dan gambar dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media ini memiliki berbagai jenis dan bentuk, mulai dari yang statis hingga yang bergerak. Perbedaan jenis media ini tergantung pada adanya unsur gerak, sumber suara, serta tingkat kelengkapan informasi yang disajikan. Keberagaman jenis media ini menunjukkan bahwa media audiovisual bisa disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan sifat materi yang diajarkan.

2.1.3.5 Karakteristik Audiovisual

Menurut (Pramessti et al., 2022), audiovisual memiliki beberapa karakteristik khas, diantaranya:

- 1) Biasanya bersifat linear.
- 2) Digunakan dengan cara yang sudah ditentukan oleh pembuatnya.
- 3) Menjadi representasi fisik dari gagasan yang bersifat nyata atau abstrak.
- 4) Secara umum lebih mengarah pada guru dan memiliki tingkat interaksi dengan siswa yang relatif rendah.

Karakteristik audiovisual adalah memiliki unsur suara dan unsur gambar. Menurut (Gea et al., 2024), karakteristik audiovisual mencakup beberapa poin utama:

- 1) Umumnya bersifat linier.
- 2) Menghadirkan visual yang dinamis.
- 3) Penggunaannya mengikuti arahan yang telah ditetapkan oleh perancang.
- 4) Merupakan perwujudan fisik dari konsep konkret maupun abstrak.
- 5) Dikembangkan berdasarkan prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
- 6) Cenderung berfokus pada guru dengan partisipasi siswa yang terbatas.

Menurut (Marpaung et al., 2024), karakteristik audiovisual mencakup beberapa poin, diantaranya:

- 1) *Clarity of message* (kejelasan pesan). Peserta didik dapat memperoleh pemahaman pembelajaran yang lebih mendalam dan informasi dapat diserap secara komprehensif, yang kemudian secara otomatis akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat permanen.
- 2) *Stand Alone* (berdiri sendiri). Tidak memerlukan ketergantungan pada metode pengajaran lain atau tidak harus digunakan bersamaan dengan materi pembelajaran alternatif.

- 3) *User Friendly* (mudah digunakan oleh penggunanya). Menggunakan bahasa yang lugas, mudah dipahami, dan menggunakan terminologi umum.
- 4) Representasi isi. Konten harus benar-benar mencerminkan atau mengilustrasikan isi materi pembelajaran, dan memfasilitasi penerapan materi pembelajaran.
- 5) Visualisasi dengan media. Materi disajikan dalam format multimedia yang meliputi teks, animasi, audio, dan video sesuai dengan kebutuhan materi. Materi yang digunakan bersifat praktis, terstruktur, dan memiliki tingkat ketepatan yang tinggi.
- 6) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi. Tampilan grafis media audiovisual dibuat menggunakan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi, namun tetap kompatibel dengan berbagai spesifikasi sistem komputer.
- 7) Dapat diaplikasikan baik dalam pembelajaran klasikal maupun individual. Penggunaannya dapat dilakukan oleh para peserta didik secara mandiri, tidak terbatas pada lingkungan sekolah, melainkan juga di tempat tinggal mereka.

Menurut (Af et al., 2023), terdapat perbedaan antara surat kabar atau publikasi berkala dengan audiovisual yang memiliki karakteristik unik yaitu penyampaian informasi melalui suara atau sistem penguat suara. Beberapa karakteristik audiovisual, antara lain:

- 1) Presentasi disajikan secara berurutan.
- 2) Ditampilkan dalam format animasi atau visual yang bergerak.
- 3) Dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip behavioristik dan psikologi kognitif.

Berdasarkan berbagai pandangan para ahli, dapat disimpulkan bahwa audiovisual dapat dipahami sebagai media pembelajaran yang memadukan unsur suara dan gambar dalam penyampaian materi. Media ini umumnya disajikan secara linier dan digunakan sesuai dengan alur yang telah dirancang sebelumnya. Keberadaan unsur audio dan visual menjadikan media audiovisual mampu merepresentasikan konsep konkret maupun abstrak secara lebih jelas sehingga membantu peserta didik memahami materi secara terstruktur.

2.1.3.6 Kelebihan dan Kekurangan Audiovisual

Menurut (Af et al., 2023), audiovisual mempunyai kelebihan dan kekurangan, yaitu:

- 1) Kelebihan Audiovisual
 - a. Perpaduan antara teks dan ilustrasi pada media cetak dapat meningkatkan daya tarik serta mempermudah pemahaman informasi yang disampaikan secara lisan dan visual.
 - b. Memberikan pengalaman dunia nyata kepada siswa serta memperoleh peluang untuk mengembangkan aktivitas belajarnya sendiri.
- 2) Kekurangan Media Audiovisual
 - a. Kecepatan perekaman dan pengaturan jalur yang bervariasi menyulitkan pemutaran ulang rekaman pada perangkat perekam yang lain.
 - b. Ketersediaan video atau film perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, apabila tidak ada video atau film yang telah dijadwalkan dan diproduksi secara spesifik untuk memenuhi kebutuhan siswa.

Menurut (Zai et al., 2024), audiovisual memiliki keunggulan, salah satunya mampu meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar peserta didik melalui penyajian pengalaman belajar yang lebih variatif dan menarik. Namun demikian, penggunaan media ini juga memiliki kekurangan, antara lain belum meratanya ketersediaan sarana teknologi di setiap sekolah, tingginya biaya yang dibutuhkan dalam pengembangan serta perawatan media, dan perlunya kemampuan khusus dari guru agar media audiovisual dapat diterapkan secara optimal dalam proses pembelajaran.

Menurut (Amani & Amin, 2022), keunggulan lain dari pemanfaatan media pembelajaran audiovisual terletak pada kemampuannya mendukung penyampaian materi yang berkaitan dengan keterampilan motorik atau kegiatan praktik tertentu. Media ini membantu guru menjelaskan langkah-langkah kerja secara jelas dan sistematis, khususnya pada pembelajaran yang menuntut penilaian keterampilan peserta didik dalam mata pelajaran produktif atau aktivitas praktik.

Sejalan dengan hal ini, beliau juga mengemukakan kekurangan dari penggunaan media audiovisual. Media ini belum dapat sepenuhnya menggantikan pengalaman belajar melalui praktik nyata, karena peserta didik cenderung berperan sebagai pengamat tanpa keterlibatan fisik secara langsung. Kondisi tersebut dapat menyebabkan penilaian aspek psikomotorik kurang maksimal apabila tidak disertai dengan latihan praktik.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa audiovisual memiliki berbagai keunggulan dalam mendukung proses pembelajaran. Perpaduan unsur teks, gambar, dan suara membuat materi lebih menarik serta

memudahkan peserta didik dalam memahami informasi. Selain itu, media audiovisual mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih konkret dan variatif.

2.1.4 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

2.1.4.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Menurut (Susmitasari et al., 2025), dalam kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPAS merupakan gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang digunakan di Jenjang Sekolah Dasar. Penggabungan ini bertujuan untuk meningkatkan semangat dan minat peserta didik agar mereka termotivasi untuk memahami, menghargai, dan mengelola lingkungan alam serta sosial mereka.

Menurut (Tsaniyah et al., 2025), IPAS merupakan mata pelajaran yang mempelajari semua bentuk kehidupan di bumi, mencakup aspek alam dan sosial, yang saling berinteraksi serta memengaruhi satu sama lain. Mata pelajaran ini memungkinkan siswa memahami hubungan antara manusia, makhluk hidup lain, dan lingkungannya.

Menurut (Fitriani et al., 2025), kurikulum merdeka mengalami perubahan pada materi pelajaran di jenjang sekolah dasar. Terutama pada mata pelajaran IPA dan IPS yang digabung menjadi satu, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Di SD, pelajaran IPA merupakan pembelajaran awal yang membantu peserta didik memahami proses kehidupan sehari-hari yang terjadi di sekitar mereka. Sementara itu, pelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik agar bisa memahami kehidupan sosial di lingkungan sekitar, masyarakat, bangsa, dan dunia.

Menurut (D. Puspita et al., 2025), Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah cabang ilmu yang mempelajari hubungan antara benda mati dan makhluk hidup di seluruh alam semesta. Ilmu ini juga mempelajari bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungannya, baik sebagai makhluk sosial maupun sebagai individu. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki peran penting dalam proses belajar, karena pendekatan ini fokus pada penggabungan antara ilmu alam dan ilmu sosial.

Menurut (Viqri et al., 2024), IPAS merupakan kegiatan yang bersifat teknis dan dapat diatur menjadi sesi-sesi individu. Pendekatan ini memberikan fleksibilitas bagi guru, meskipun tanggung jawab utama tetap memastikan siswa memahami materi pelajaran, tanpa harus selalu menuruti keinginan mereka. Namun, karena program ini bersifat pembelajaran mandiri, siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi dan menemukan hal sendiri, sehingga menumbuhkan kenyamanan dan kemandirian.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti bisa menyimpulkan bahwa IPAS adalah mata pelajaran yang memadukan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat Sekolah Dasar. Penggabungan ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga mereka mampu memahami, menghargai, dan mengelola lingkungan alam maupun sosial di sekitarnya. Pendekatan ini juga memungkinkan siswa memahami keterkaitan antara manusia, makhluk hidup lain, dan lingkungan secara menyeluruh.

2.1.4.2 Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Menurut (Alqoria, 2023), beliau mengemukakan beberapa tujuan dari pembelajaran IPAS, diantaranya:

- 1) Menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik sehingga terdorong untuk mempelajari berbagai peristiwa di sekitar, memahami alam semesta, serta kaitannya dengan kehidupan manusia.
- 2) Mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam menjaga, melindungi, dan melestarikan lingkungan alam serta memanfaatkan sumber daya alam secara bertanggung jawab.
- 3) Mengembangkan kemampuan inkuiri peserta didik dalam mengenali, merumuskan, dan menyelesaikan permasalahan melalui kegiatan dan tindakan nyata.
- 4) Membantu peserta didik mengenal jati dirinya, memahami lingkungan sosial tempat ia hidup, serta menyadari perubahan kehidupan manusia dan masyarakat dari waktu ke waktu.
- 5) Membekali peserta didik dengan pemahaman tentang syarat dan peran sebagai anggota masyarakat dan bangsa, sekaligus menumbuhkan kesadaran sebagai bagian dari masyarakat global agar mampu berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan di lingkungan sekitarnya.
- 6) Meningkatkan penguasaan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS serta mendorong peserta didik untuk mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut (Anggita et al., 2023), beliau mengemukakan bahwa dalam kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS disatukan menjadi IPAS. Pembelajaran IPAS bertujuan untuk menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik, mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran, serta mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut (Meylovvia & Julianto, 2023), pembelajaran IPAS di sekolah ini dianggap efektif bertujuan membentuk profil peserta didik yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila. IPAS membantu peserta didik semakin penasaran terhadap berbagai fenomena di sekitarnya. Rasa penasaran ini membantu mereka memahami bagaimana alam semesta berjalan dan berinteraksi dengan kehidupan manusia. Dengan memahami hal tersebut, peserta didik dapat mengenali berbagai masalah yang dihadapi dan mencari solusi untuk mewujudkan pembangunan yang berkelanjutan.

Berdasarkan pendapat para ahli, bisa disimpulkan bahwa belajar IPAS bertujuan untuk melatih rasa penasaran dan minat siswa terhadap berbagai fenomena di sekitar mereka, baik yang terkait alam maupun sosial. Dalam proses belajar IPAS, siswa diberi kesempatan untuk memahami hubungan antara alam semesta, kehidupan manusia, dan kejadian sehari-hari. Rasa penasaran ini menjadi dasar bagi siswa dalam memahami konsep dan pengetahuan IPAS secara mendalam.

2.1.4.3 Karakteristik Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Sebagai sebuah disiplin ilmu, IPAS memiliki karakteristik tertentu yang membedakannya dari bidang ilmu lainnya. Menurut (Aprilia, 2023) karakteristik tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. IPAS memiliki nilai ilmiah, artinya setiap kebenaran dalam ilmu ini dapat diuji kembali oleh siapa saja melalui metode dan prosedur ilmiah yang sama seperti yang digunakan oleh penemunya.
- b. IPAS merupakan kumpulan pengetahuan yang disusun secara sistematis dan umumnya berfokus pada berbagai fenomena alam.
- c. IPAS adalah pengetahuan teoretis yang diperoleh melalui langkah-langkah khas, seperti observasi, eksperimen, penarikan kesimpulan, serta penyusunan teori yang saling berkaitan dan dilakukan secara berulang.
- d. IPAS mencakup rangkaian konsep yang saling terhubung dan berkembang dari hasil pengamatan serta percobaan, yang pada gilirannya menjadi dasar untuk penelitian dan observasi lebih lanjut.
- e. IPAS terdiri dari empat komponen utama, yaitu produk, proses, aplikasi, dan sikap.

Menurut (Farhan & Soleh, 2025), pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki karakteristik yaitu terus berkembang dan berubah seiring berjalannya waktu. Perubahan tersebut menuntut pembelajaran IPAS untuk selalu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, pembelajaran IPAS dirancang agar peserta didik mampu memahami kondisi masa kini serta

memiliki kesiapan dalam menghadapi dan menyelesaikan berbagai tantangan di masa yang akan datang.

Menurut (Alqoria, 2023), karakteristik IPAS sejalan dengan kemajuan zaman, ilmu pengetahuan terus mengalami perubahan dan perkembangan. Pemahaman yang dahulu dianggap sebagai kebenaran ilmiah dapat mengalami pembaruan seiring ditemukannya pengetahuan baru di masa kini maupun masa depan. Oleh karena itu, ilmu pengetahuan bersifat dinamis dan merupakan proses berkelanjutan yang dilakukan manusia untuk mencari kebenaran serta memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa IPAS memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari bidang ilmu lain. IPAS menekankan pada kebenaran ilmiah yang dapat dibuktikan kembali melalui metode ilmiah, disusun secara teratur, serta diperoleh melalui tahapan seperti pengamatan, percobaan, dan penarikan kesimpulan. Konsep-konsep dalam IPAS saling berkaitan dan mencakup unsur hasil pengetahuan, proses ilmiah, penerapan, serta sikap ilmiah.

2.1.5 Materi Sumber Daya Alam

2.1.5.1 Pengertian Sumber Daya Alam

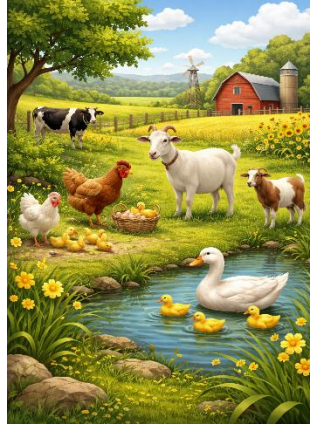
Sumber daya alam adalah segala sesuatu yang berasal dari alam dan dimanfaatkan makhluk hidup untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Alam menyediakan berbagai kekayaan yang sangat penting bagi kelangsungan hidup, seperti kebutuhan makan, minum tempat tinggal, dan kegiatan sehari-harinya. Hampir seluruh aktivitas makhluk hidup bergantung pada sumber daya alam,

sehingga kehidupannya sangat berperan dalam menunjang kehidupan makhluk hidup dan membantu meningkatkan kesejahteraan hidup. Sumber daya alam berfungsi menjaga keseimbangan lingkungan dan keberlangsungan hidup makhluk hidup. Pemanfaatan sumber daya alam harus dilakukan secara bijak agar tidak menimbulkan kerusakan lingkungan yang dapat merugikan manusia sendiri. Oleh karena itu, manusia memiliki tanggung jawab untuk menjaga dan melestarikan alam agar sumber daya alam tetap tersedia dan dapat dimanfaatkan oleh generasi sekarang maupun generasi yang akan datang.

2.1.5.2 Jenis- jenis Sumber Daya Alam

1. Sumber Daya Alam Hayati

Sumber daya alam hayati adalah sumber daya alam yang berasal dari makhluk hidup, baik tumbuhan maupun hewan, contohnya seperti kambing, sapi, ayam, bebek, tumbuhan dan lain sebagainya yang ada di alam dan dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup. Keberadaan sumber daya alam hayati sangat penting karena berperan dalam menyediakan bahan makanan, bahan sandang, serta berbagai kebutuhan lain yang menunjang kehidupan sehari-hari. Sumber daya alam hayati juga menjadi bagian dari lingkungan yang saling berhubungan satu sama lain sehingga membantu menjaga keseimbangan alam. Sumber daya alam hayati perlu dijaga dan dilestarikan agar tidak mengalami kerusakan atau kepunahan.



Gambar 2.1 Sumber Daya Alam Hayati

2. Sumber Daya Alam Non-Hayati

Sumber daya alam nonhayati adalah sumber daya alam yang berasal dari benda tak hidup yang tersedia di alam dan dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup. Sumber daya alam ini memiliki peranan penting dalam menunjang berbagai aktivitas manusia, seperti kegiatan rumah tangga, pembangunan, dan industri. Keberadaannya sangat membantu manusia dalam menjalankan kehidupan sehari-hari serta mendukung kemajuan suatu daerah atau negara. Sumber daya alam nonhayati perlu dimanfaatkan secara bijak karena ketersediaannya di alam tidak selalu mudah diperbarui. Penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan kelangkaan dan kerusakan lingkungan. merupakan faktor utama ddidalam keseimbangan ekosistem.



Gambar 2.2 Sumber Daya Alam Non Hayati

2.1.5.3 Manfaat Sumber Daya Alam

Manfaat sumber daya alam sangat besar bagi kehidupan manusia. Sumber daya alam membantu manusia memenuhi kebutuhan dasar seperti makanan, air, udara, dan tempat tinggal. Selain itu, sumber daya alam juga dimanfaatkan sebagai bahan baku berbagai keperluan sehari-hari dan menunjang aktivitas manusia, baik di rumah, di sekolah, maupun di lingkungan masyarakat. Selain memenuhi kebutuhan hidup, sumber daya alam juga bermanfaat dalam meningkatkan kesejahteraan dan perekonomian masyarakat. Banyak kegiatan pekerjaan dan usaha yang memanfaatkan sumber daya alam sehingga dapat memberikan penghasilan bagi manusia. Di samping itu, sumber daya alam berperan penting dalam menjaga keseimbangan lingkungan dan kelangsungan hidup makhluk hidup, sehingga perlu dijaga dan dimanfaatkan secara bijak agar manfaatnya dapat dirasakan dalam jangka panjang. perlindungan.

2.1.6 Hasil Penelitian Yang Relevan

1) Penelitian yang dilakukan (Sapitri, 2021) yang berjudul “Pengembangan Media Diorama Ekosistem dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V MI Darul Falah Ajung Jember”. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media diorama ekosistem sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep ekosistem di kelas V SD yang valid dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE, yaitu (*Analyze, Design, Develop, Implementation, dan Evaluation*). Subjek penelitian adalah kelas V MI Darul Falah Ajung Jember. Validasi dilakukan oleh dua ahli

media dan dua ahli materi. Hasil validasi menunjukkan aspek media memperoleh nilai 89% yang dikategorikan sangat valid, sedangkan aspek materi memperoleh nilai 95% dengan kategori sangat valid. Uji kepraktisan dilakukan melalui uji coba lapangan dengan pemberian lembar evaluasi dan angket kepada siswa. Populasi penelitian terdiri dari 18 siswa yang menjadi kelompok kecil dalam uji coba media. Hasil angket menunjukkan respons yang sangat baik dengan rata-rata nilai post-test sebesar 87,5 yang dikategorikan sangat baik. Dengan demikian, media diorama ekosistem yang dikembangkan dianggap valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi ekosistem.

2) Penelitian yang dilakukan (Zakariya et al., 2025) yang berjudul “Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi pada Pembelajaran IPAS Materi Ekosistem Hutan di Sekolah Dasar”. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Penelitian ini bertujuan mengembangkan media diorama tiga dimensi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi ekosistem hutan di sekolah dasar untuk meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model Plomp, yang terdiri dari tahap preliminary, investigation dan prototype development. Subjek penelitian melibatkan guru dan siswa kelas V SDN Kedung. Uji kepraktisan dilakukan terhadap 28 siswa dan seorang guru. Proses validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan aspek media memperoleh nilai 94% dan aspek materi memperoleh nilai 84%, keduanya termasuk dalam kategori sangat valid. Uji kepraktisan dilakukan melalui tes

lapangan dengan menggunakan angket kepada guru dan siswa untuk menilai keefektifan serta respon terhadap media. Populasi penelitian terdiri dari 28 siswa kelas V yang menjadi kelompok kecil dalam pengujian produk. Hasil angket menunjukkan bahwa media diorama tiga dimensi dianggap praktis, menarik, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap konsep ekosistem hutan. Dengan demikian, media diorama tiga dimensi yang dikembangkan dianggap valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

3) Penelitian yang dilakukan (B. Puspita et al., 2025) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 105350 Perbarakan”. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk membuat media belajar berupa diorama yang bisa meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada materi IPAS tentang Daerahku dan Kekayaan Alamnya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang memiliki lima tahap, yaitu (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Subjek penelitian adalah 20 siswa. Validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Dari hasil validasi, aspek materi memperoleh nilai 92% dengan kategori sangat valid, sedangkan aspek media memperoleh nilai 80% dengan kategori valid. Rata-rata hasil validasi secara keseluruhan adalah 86% dan dikategorikan sangat valid. Uji kepraktisan dilakukan melalui uji coba kecil yang melibatkan guru dan 20 siswa kelas IV. Hasil angket kepraktisan dari guru mendapatkan nilai 96% dengan kategori sangat

praktis, sedangkan angket respons minat belajar siswa mendapatkan nilai 85,75% dengan kategori sangat tinggi. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama yang dikembangkan sangat valid digunakan, dan sangat praktis dalam proses belajar.

4) Penelitian yang dilakukan (Nurlaila et al., 2025) yang berjudul "Pengembangan Media Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Fotosintesis Tumbuhan Kelas IV". Tujuan penelitian adalah membuat media diorama yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode (R&D) dengan model ADDIE, dan peserta penelitian adalah siswa kelas IV MI Imami Kepanjen. Media tersebut diverifikasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa aspek media mendapatkan nilai 94,66% (sangat layak), aspek materi mendapat 89,33% (sangat layak), dan aspek pembelajaran mendapatkan 90,66% (sangat layak). Rata-rata validasi keseluruhan adalah 91,55%, termasuk kategori sangat layak. Uji kepraktisan dilakukan dengan menguji media kepada siswa. Hasil dari angket respon siswa menunjukkan nilai 89,70% dengan kategori sangat menarik. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media diorama yang dikembangkan layak digunakan, menarik, dan bisa menjadi alat pembelajaran yang efektif pada materi sumber daya alam.

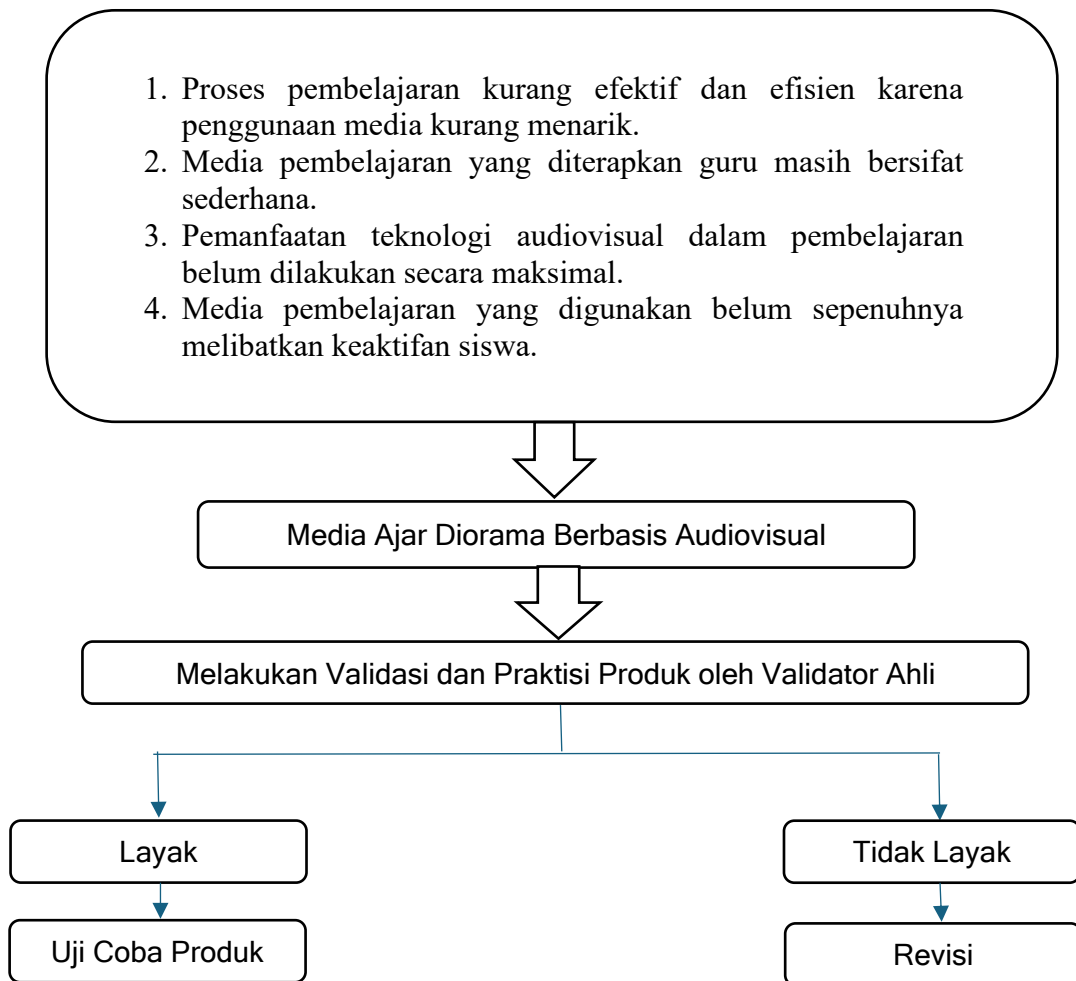
2.2 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual ini berawal dari permasalahan di sekolah SD Negeri 106160 Tanjung Rejo, yaitu pada proses pembelajaran materi IPAS di kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo belum berjalan dengan baik. Hal ini dikarenakan

media yang digunakan guru masih sederhana, dan belum mampu menyajikan materi dengan jelas sesuai dengan karakteristik siswa. Keterbatasan penggunaan teknologi ini membuat pembelajaran kurang menarik dan variasi dalam penyampaian materi juga terbatas. Media pembelajaran yang digunakan juga belum mampu melibatkan siswa secara aktif. Siswa cenderung hanya menjadi penerima informasi secara pasif, sehingga kesempatan untuk berinteraksi, mengamati, dan mengeksplorasi materi masih terbatas.

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa, yaitu media diorama berbasis audiovisual. Media ini diharapkan dapat menyajikan materi secara lebih menarik, serta meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar. Untuk memastikan media tersebut layak digunakan, perlu dilakukan validasi oleh ahli dan praktisi guna menilai apakah media tersebut layak atau tidak layak digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo.

Secara sistematis kerangka konseptual dalam penelitian ini, berdasarkan teori yang dikemukakan, maka dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2.3 Kerangka Konseptual

2.3 Hipotesis

1. Media diorama berbasis audiovisual yang dikembangkan valid digunakan dalam pembelajaran siswa kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo.
2. Media diorama berbasis audiovisual yang dikembangkan praktis digunakan dalam pembelajaran siswa kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo.
3. Media diorama berbasis audiovisual yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran siswa kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo.

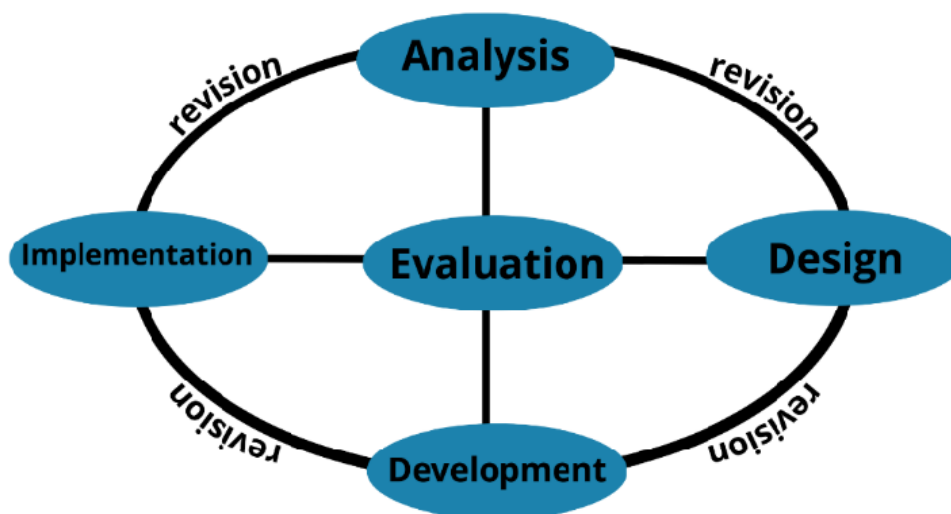
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and development* (R&D). Menurut (Syafei, n.d., hlm. 133), *Research and development* (R&D) adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk membuat produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada. Prosesnya dilakukan secara teratur dan berkelanjutan. Dalam bidang pendidikan, (R&D) digunakan untuk mengembangkan berbagai hal penting seperti alat pembelajaran, media pembelajaran, kurikulum, serta model pembelajaran yang inovatif dan bisa diterapkan langsung. Penelitian ini sangat menekankan pentingnya pengembangan yang sesuai dengan kebutuhan nyata di lingkungan pendidikan, sehingga hasilnya relevan dan bisa digunakan segera dilapangan.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini dipilih karena urutan kegiatan disusun secara sistematis, sehingga dapat membantu dalam menyelesaikan masalah pada belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. Menurut (Siregar & Rhamayanti, 2025) pengembangan model ADDIE ini terdiri dari 5 tahap, yaitu: (1) Tahap analisis (*Analyze*), (2) tahap perancangan (*Design*), (3) tahap pengembangan (*Develop*), (4) tahap penerapan (*Implementation*), (5) tahap evaluasi (*Evaluation*). Tahapan kelima yang telah dijelaskan sebelumnya merupakan bagian dari proses pengembangan media visual. Dari keseluruhan tahapan tersebut, penelitian ini hanya dilaksanakan hingga tahap penerapan (*Implementation*).



Gambar 3.1 Model ADDIE

3.2 Tahapan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi tempat penelitian ini adalah SD Negeri 106160 Tanjung Rejo yang berlokasi di Jl. Lembaga Ii. Mulia Barat, Dusun IV, Desa Tanjung Rejo, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara 20371.

3.2.2 Sumber Data Penelitian

3.2.2.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian berperan sebagai sumber data, yang dapat mencakup orang, tempat, atau tanda tertentu. Dalam penelitian ini, yang menjadi subjek adalah siswa kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo pada tahun ajaran 2025/2026 dengan total peserta sebanyak 17 siswa.

3.2.2.2 Objek Penelitian

Pada penelitian ini, objek yang diteliti adalah proses pengembangan media diorama berbasis audiovisual yang digunakan untuk menyampaikan materi sumber daya alam.

3.2.3 Instrumen Penelitian

Instrumen kevalidan ahli merupakan metode yang digunakan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian, seperti angket, kuesioner, atau bahan ajar, telah memiliki validitas yang baik sebelum dipakai. Proses validasi ini dilakukan melalui penilaian para ahli (*expert judgment*) yang memiliki keahlian sesuai dengan bidang penelitian. Biasanya, instrumen diberikan kepada 2–3 orang ahli disertai dengan petunjuk penilaian yang jelas. Para ahli kemudian menilai instrumen berdasarkan beberapa aspek, seperti kesesuaian isi, kejelasan bahasa, kesesuaian indikator, serta kualitas penyajiannya.

Instrumen penelitian merupakan sarana yang digunakan untuk menilai berbagai fenomena, baik yang bersifat alamiah maupun sosial. Dalam penelitian ini, instrumen yang dipakai adalah lembar validasi produk serta angket. Jenis angket yang digunakan adalah skala Likert yang memudahkan peneliti dalam mengukur penilaian responden secara lebih terstruktur, skala penilaian ini menyediakan lima pilihan respons. Setiap pilihan jawaban diberikan skor tertentu sesuai tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan yang disajikan.

Tabel 3.1 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan

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

Sumber : (Apriani et al., 2025)

3.2.3.1 Angket Uji Validitas

Angket uji validasi digunakan untuk memperoleh penilaian dari para validator mengenai media melalui lembar validasi. Lembar tersebut berfungsi menilai kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Instrumen yang digunakan dalam proses validasi ini adalah angket tertutup, yang membantu menentukan apakah media pembelajaran tersebut dinyatakan valid atau tidak. Pada penelitian ini, instrumen validasi ahli terdiri atas tiga jenis penilaian yaitu:

3.2.3.1.1 Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi ahli materi berfungsi untuk menilai kelayakan dan ketepatan isi materi, sehingga dapat diketahui apakah materi yang disajikan sudah valid atau belum. Instrumen ini juga digunakan untuk mengumpulkan masukan serta saran dari validator mengenai aspek materi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrumen untuk validasi ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Materi

1	Indikator	Item
1	Pembelajaran	1,2,3,4,5,6
2	Materi Akurat	7,8,9

Sumber : (Apriani et al., 2025)

3.2.3.1.2 Validasi Ahli Desain

Istrumen validasi media pada penelitian ini menggunakan angket. Angket tersebut berfungsi untuk menilai tingkat kevalidan media diorama yang telah dikembangkan. Adapun instrumen validasinya kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi Kisi Angket Desain Media

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

Sumber : (Apriani et al., 2025)

3.2.3.1.3 Validasi Ahli Bahasa

Instrumen validasi bahasa digunakan untuk menilai dan memastikan apakah bahasa yang dipakai dalam proses pembuatan dan pengembangan media diorama sudah tepat atau belum. Selain itu, instrumen ini juga berfungsi untuk melihat kesesuaian bahasa dengan aspek kebahasaan serta mengidentifikasi saran atau masukan dari validator terkait penggunaan bahasa pada media diorama yang telah dikembangkan.

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

Tabel 3.4 Kisi kisi Angket Bahasa

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

Sumber : (Apriani et al., 2025)

3.2.3.2 Angket Uji Kepraktisan

3.2.3.2.1 Angket Respon Guru

Angket respons guru diberikan kepada guru saat uji coba produk yang sudah dibuat. Angket ini digunakan untuk mengetahui seberapa praktis media pembelajaran diorama berbasis audiovisual yang telah dikembangkan. Kisi-kisi angket respons guru adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Guru

No	Indikator	Item
1	Pemakaian	1,2
2	Minat terhadap desain media diorama berbasis audiovisual menarik perpaduan warna penyajian gambar	3,4,5
3	Isi materi	6,7,8,9
4	Tingkat fungsi media	10,11,12,13,14

Sumber : (Apriani et al., 2025)

3.2.3.2.2 Angket Respon Siswa

Angket respons siswa diberikan kepada siswa saat uji coba produk. Angket tersebut digunakan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran diorama berbasis audiovisual yang telah dikembangkan itu praktis. Kisi-kisi angket respons siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 3.6 Kisi kisi Angket Respon Siswa

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

Sumber : (Apriani et al., 2025)

3.2.4 Teknik Analisis Data Penelitian

Teknik analisis data dalam penelitian bertujuan mengolah, menyajikan, dan memahami data yang didapat selama proses membuat produk. Analisis data dilakukan agar bisa mengevaluasi apakah media pembelajaran yang dibuat layak digunakan, mudah diterapkan, dan efektif dalam pembelajaran. Evaluasi ini didasarkan pada hasil penilaian dari ahli, tanggapan guru, serta respons siswa.

Selain itu, analisis juga melibatkan pemeriksaan masukan dan saran yang diberikan sebagai bahan untuk memperbaiki dan melengkapi produk tersebut.

3.2.4.1 Analisis Data Uji Validasi Media

Aspek yang dinilai oleh ahli dibuat dalam bentuk rating scale . Lembar validasi berisi skor untuk setiap pernyataan berdasarkan jawaban yang diberikan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menghitung persentase nilai validasi. Penskoran validasi media diorama berbasis audiovisual materi ekosistem dilakukan oleh validator menggunakan skala likert. Jawaban setiap item instrumen memiliki tingkatan dari tidak baik sampai sangat baik. Skor hasil penilaian oleh para ahli dihitung secara rata-rata untuk menentukan kevalidan. Data yang diperoleh disajikan menggunakan rumus:

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

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

Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Analisis Persentase

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

Sumber : (Maritasari et al., 2025)

Data tersebut kemudian diuraikan menggunakan cara merinci. Semakin tinggi persentase skor dari hasil analisis data, semakin baik prioritas media yang dibuat. Dengan demikian, dapat diketahui seberapa tinggi tingkat validitas media diorama

berbasis audiovisual yang dikembangkan.

3.2.4.2 Analisis Uji Coba Produk

Setelah media diorama berbasis audiovisual materi ekosistem divalidasi, dilakukan uji coba serta pengisian angket oleh pendidik dan peserta didik. Dalam penelitian ini, penskoran untuk respon guru menggunakan skala 1 sampai 5, dengan nilai 1 berarti kurang baik dan 5 berarti sangat baik. Sementara itu, untuk respon peserta didik menggunakan skala Guttman, dengan memberikan skor 1 untuk jawaban "ya" dan 0 untuk jawaban "tidak". Skala ini digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan. Standar penilaian kelayakan adalah sebagai berikut:

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

Hasil persentase dari data tersebut kemudian dikategorikan berdasarkan tabel berikut:

Keterangan:

P = Presentase Validitas

Tabel 3.8 Kriteria Tanggapan Penggunaan

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

Sumber : (Norhalija & Pasani, 2025)

3.3 Rancangan Produk

Produk yang dikembangkan adalah media diorama berbasis audiovisual yang menampilkan miniatur ekosistem dalam bentuk tiga dimensi (3D). Ukuran diorama tinggi 50 cm lebar 50 cm, terdiri dari bagian dasar, latar belakang, serta miniatur tumbuhan, hewan, tanah, air, dan batu yang disusun mirip dengan lingkungan alamnya. Media ini juga memiliki unsur audiovisual berupa narasi audio pembelajaran yang dapat didengarkan melalui kotak musik yang ditempatkan di slot khusus yang tersedia di bagian diorama. Desain diorama terlihat menarik, menggunakan warna alami alam, hanya saja bagian luar teriplek di cat dengan warna coklat, dilengkapi label sederhana yang sesuai dengan materi sumber daya alam. Produk ini dibuat agar dapat membantu siswa memahami konsep sumber daya alam secara lebih jelas dan secara visual.

3.3.1 Pengujian Internal

Dalam penelitian *Research and Development* (R&D), desain produk harus melalui berbagai uji coba yang dilakukan secara bertahap. Menurut (A. D. Sari, 2025) Pengujian internal adalah langkah-langkah yang melibatkan pendapat dari ahli validator dan ahli terhadap rancangan produk yang sedang dalam proses pengembangan. Uji internal terdiri dari uji ahli desain, uji ahli materi, dan uji ahli bahasa.

3.3.1.1 Ahli Media

Fungsi ahli media dalam pengembangan media diorama berbasis audiovisual untuk pembelajaran siswa kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo adalah untuk mengevaluasi kualitas desain dan kelayakan media secara teknis dan visual.

Validasi ini bertujuan memastikan tampilan diorama, unsur visual, audio, warna, ukuran, serta tata letak media menarik, seimbang, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V.

3.3.1.2 Ahli Materi

Fungsi dari validasi materi dalam pengembangan media diorama berbasis audiovisual untuk pembelajaran siswa kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo adalah agar materi sumber daya alam yang disajikan sesuai dengan standar pencapaian pembelajaran IPAS, sesuai dengan karakter siswa kelas V, serta benar secara ilmiah. Validasi ini juga digunakan untuk mengevaluasi apakah penyajian sumber daya alam hayati dan non hayati tersebut tepat dan sesuai. Pada saat uji coba, aspek kepraktisan bagi guru diukur dengan menggunakan angket respon guru sebagai pengguna media diorama berbasis audiovisual. Pengukuran kepraktisan dilakukan agar mengetahui seberapa mudah media tersebut digunakan dan bisa diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

3.3.1.3 Ahli Bahasa

Fungsi ahli bahasa dalam pengembangan media diorama berbasis audiovisual untuk pembelajaran siswa kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo adalah untuk memastikan bahasa yang digunakan dalam media tersebut dapat berkomunikasi dengan baik, mudah dipahami, dan sesuai dengan kemampuan bahasa peserta didik. Ahli bahasa juga mengevaluasi penggunaan kata, kalimat, penulisan, tanda baca, serta kesesuaian istilah-istilah yang digunakan dalam materi sumber daya alam.

Dalam proses uji kelayakan, peneliti berkolaborasi dengan seorang ahli desain yang merupakan dosen di PGSD FKIP UMSU. Ahli tersebut memiliki

kemampuan dalam menilai desain media serta materi pembelajaran. Setelah melalui uji internal, produk akan menerima saran perbaikan dari ahli desain dan ahli materi. Produk yang telah diperbaiki dan dikonsultasikan akan menjadi fokus pada tahap selanjutnya.

Setelah melewati uji internal atau uji kelayakan produk, langkah berikutnya adalah melakukan uji eksternal. Uji eksternal ini sering disebut sebagai pengujian lapangan atau field testing, yaitu uji yang dilakukan dengan menguji produk yang sudah dikembangkan. Dalam uji eksternal, produk akan digunakan oleh siswa dan guru sebagai pengguna. Aspek yang diuji mencakup daya tarik produk, kepraktisan dalam penggunaannya, dan kemampuannya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk melakukan uji eksternal, digunakan instrumen berupa angket yang sudah dibuat sebelumnya. Tujuan dari uji eksternal ini adalah menilai tingkat daya tarik, kemudahan penggunaan, dan keberhasilan produk yang telah dikembangkan.

3.3.2 Pengujian Eksternal

3.3.2.1 Angket Respon Guru

Angket respons guru digunakan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan itu praktis dan diterima oleh guru. Dalam penelitian pengembangan media diorama berbasis audiovisual, angket ini bertujuan mengumpulkan penilaian guru sebagai pengguna langsung terkait bagaimana mudahnya menggunakan media tersebut, jelas tidaknya petunjuk yang diberikan, sesuai tidaknya media dengan materi dan tujuan pembelajaran, efisien tidaknya waktu yang digunakan, serta bagaimana media tersebut dapat diterapkan di dalam kelas.

3.3.2.2 Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai keefektifan dan daya tarik media pembelajaran berdasarkan pengalaman belajar peserta didik. Pada pengembangan media diorama berbasis audiovisual materi ekosistem, angket ini berperan untuk menilai minat siswa terhadap media, kemudahan dalam memahami materi, kejelasan unsur visual dan audio, keterlibatan siswa selama pembelajaran, serta motivasi belajar. Data yang diperoleh dari angket respon siswa dianalisis untuk mengetahui seberapa besar media membantu pemahaman konsep sumber daya alam.

3.4 Tahap Pengembangan

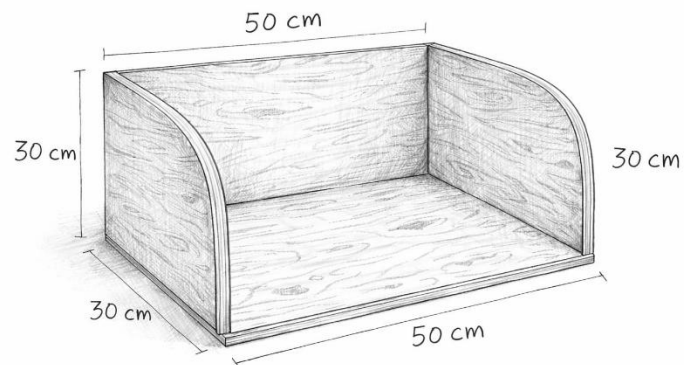
Pada tahapan pengembangan model ADDIE terdiri dari 5 tahap, yaitu: (1) Tahap analisis (*Analyze*), (2) tahap perancangan (*Design*), (3) tahap pengembangan (*Develop*), (4) tahap penerapan (*Implementation*), (5) tahap evaluasi (*Evaluation*).

1. Tahapan Analisis (*Analyze*)

Tahap ini bertujuan mengetahui kebutuhan dan permasalahan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo, pembelajaran masih menggunakan media sederhana dan belum berbasis audiovisual, sehingga siswa kurang aktif dan cepat bosan. Karakteristik siswa kelas V cenderung menyukai pembelajaran yang konkret, visual, dan menarik. Materi sumber daya alam juga membutuhkan media yang dapat menampilkan bentuk nyata agar mudah dipahami. Oleh karena itu, diperlukan media diorama berbasis audiovisual yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa.

2. Tahapan Perancangan (*Design*)

Perancarang Diorama Berbasis Audiovisual ini dimulai dengan perancangan desain. Buatlah sebuah pola sebagai rancangan awal dalam pembuatan produk.



Gambar 3.2 Pola Diorama Berbasis Audiovisual



Gambar 3.3 Penempatan Batrai dan Saklar



Gambar 3.4 Diorama Tampak Samping

Setelah proses merancang produk selesai dengan membuat desain dan pola diorama, langkah berikutnya adalah mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam membuat media tersebut. Dalam penelitian ini, bahan-bahan utama yang digunakan antara lain triplek sebagai dasar dan kerangka diorama, resin bening untuk membuat aliran sungai, miniatur hewan dan tumbuhan sebagai wakil dari sumber daya alam hayati, batu-batu kecil sebagai bagian dari elemen alam, serta rumput sintesis untuk melapisi permukaan diorama agar terlihat lebih nyata. Selain itu, digunakan juga komponen audiovisual seperti speaker mini, kabel, baterai, dan saklar sebagai sumber suara yang mendukung presentasi materi pembelajaran. Alat yang digunakan dalam membuat diorama antara lain gergaji untuk memotong triplek sesuai dengan ukuran pola L 50 cm dan T 30 cm, lem tembak dan paku untuk mengikat diorama. Langkah berikutnya adalah memotong triplek sesuai dengan pola rangka dan alas diorama yang sudah dirancang sebelumnya. Bagian dasar dibuat berbentuk persegi sebagai dasar diorama, sedangkan bagian belakang dibuat vertikal untuk menampilkan latar alam. Seluruh bagian triplek kemudian dibahankan dengan lem tembak sampai membentuk kerangka diorama yang kuat. Setelah rangka sudah jadi, peneliti mulai mengatur elemen alami di permukaan diorama. Mereka membuat aliran sungai dengan menggunakan resin yang dicampur batu-batu kecil, lalu menempatkan miniatur tumbuhan dan hewan di sekitar area sungai serta daratan. Proses ini bertujuan untuk menjelaskan secara jelas sumber daya alam secara nyata. Tahap selanjutnya adalah memasang sistem audiovisual, yaitu dengan menempatkan speaker di bagian belakang diorama, lalu menghubungkannya dengan baterai dan saklar melalui

rangkaian yang sederhana. Saklar ditempatkan di sisi belakang rangka diorama sehingga lebih mudah digunakan saat digelar dalam kegiatan pembelajaran. Sistem ini digunakan untuk menghasilkan suara penjelasan materi atau suara alam seperti suara air mengalir dan suara hewan, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif.

3. Tahapan Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini merupakan proses pembuatan produk sesuai desain. Diorama dibuat menggunakan bahan yang telah dirancang dan dilengkapi sistem audio. Selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa untuk menilai kelayakan produk. Setelah itu dilakukan revisi sesuai saran ahli. Produk yang telah diperbaiki kemudian diuji coba pada guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisannya.

3.4.1 Pengujian Lapangan

Pengujian lapangan yang digunakan pada penelitian ini adalah skala kecil. Kemudian uji coba skala kecil dilakukan dengan melakukan validasi ke ahli media, materi, dan bahasa. Selanjutnya, media akan diujikan di Sekolah SD Negeri 106160 Tanjung Rejo dengan jumlah populasi sebanyak 17 siswa.

3.5 Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada rentang waktu Oktober hingga Februari 2025-2026. Rencana pelaksanaan kegiatan disusun dalam bentuk tabel jadwal penelitian.

Tabel 3.9 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian

Kegiatan	Bulan					
	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar
Pengajuan Judul	■					
ACC judul	■					
Penyusunan Proposal		■				
Bimbingan Proposal			■			
ACC Proposal			■			
Seminar proposal			■			
Revisi Proposal				■		
Penelitian					■	
Penyusunan skripsi					■	
Sidang skripsi						■

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo, yang berlokasi di Jl. Lembaga Ir. Mulia Barat, Dusun IV, Desa Tanjung Rejo, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara 20371. Melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo pada tanggal 15 November 2025, diketahui bahwa masih banyak peserta didik yang cenderung kurang aktif serta kurang tertarik dalam proses pembelajaran, masalah tersebut muncul karena sekolah belum sepenuhnya memberikan fasilitas pembelajaran yang inovatif untuk guru. Karena fasilitasnya terbatas, guru masih menggunakan media pengajaran yang sederhana yaitu berupa media dari bahan styrofoam, khususnya untuk mata pelajaran IPAS materi sumber daya alam. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk mendukung peserta didik dalam belajar secara mandiri. Disini peneliti menggunakan model penelitian ADDIE yang dimana hanya sampai pada tahap pengembangan, karena fokusnya hanya untuk mengembangkan sebuah produk.

4.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

4.1.1.1 Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara awal dan observasi dengan guru kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran di

kelas tersebut masih sederhana karena sekolah belum sepenuhnya memberikan fasilitas untuk menyediakan media pembelajaran yang inovatif dan menggunakan teknologi bagi guru. Media pembelajaran seperti perangkat audiovisual masih kurang tersedia, sehingga guru kesulitan menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kurangnya fasilitas dari sekolah membuat penggunaan media modern dalam pembelajaran belum bisa dilakukan dengan baik, sehingga pembelajaran masih banyak menggunakan media yang sederhana contohnya berupa media pembelajaran dari bahan sterofoam. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran cenderung monoton sehingga

Peserta didik mudah merasa bosan dan kurang aktif untuk belajar. Kondisi itu menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum bisa memenuhi kebutuhan belajar siswa secara baik dan maksimal. Kurangnya media yang beragam dan inovatif membuat siswa tidak terlibat aktif dalam belajar dan kesulitan memahami materi secara mendalam. Ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran harus tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga mampu melibatkan pendengaran dan kegiatan fisik siswa. Padahal, setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, yaitu visual, auditori, dan kinestetik. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi ketiga gaya belajar tersebut. Oleh karena itu, dikembangkan media Diorama berbasis audiovisual yang dirancang dengan tampilan visual hutan, dilengkapi miniatur makhluk hidup serta kotak suara yang dapat ditekan untuk mendukung aspek auditori dan kinestetik peserta didik.

4.1.1.2 Analisis Karakteristik Peserta Didik

Siswa kelas V Sekolah Dasar memasuki fase perkembangan operasional konkret. Dalam tahap ini, anak-anak lebih efektif dalam memahami konsep pembelajaran ketika disajikan melalui benda nyata, representasi visual, dan pengalaman yang melibatkan gerakan fisik. Peserta didik pada usia ini mungkin belum sepenuhnya menguasai konsep-konsep abstrak tanpa dukungan media konkret. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengilustrasikan materi dengan cara yang jelas dan menarik. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo, ditemukan bahwa tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran bervariasi. Beberapa siswa mempunyai minat yang tinggi selama pembelajaran, sementara yang lain bersikap pasif selama pembelajaran, cepat bosan, dan kurang aktif ketika materi disampaikan oleh guru dengan menggunakan media yang kurang bervariasi. Hal ini menunjukkan bahwa metode dan media pembelajaran yang diterapkan belum sepenuhnya efektif dalam mempertahankan keterlibatan siswa secara optimal.

Setiap siswa mempunyai gaya belajar yang beragam, yang dapat dikategorikan menjadi gaya visual, auditori, dan kinestetik. Siswa dengan gaya belajar visual cenderung lebih optimal dalam memahami materi melalui gambar, warna, suara. Siswa dengan gaya auditori lebih berpotensi untuk menyerap informasi melalui penjelasan guru, dan materi audio. Di sisi lain, siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik umumnya mengandalkan belajar yang lebih tinggi melalui praktik langsung, seperti memegang, dan mengamati. Keragaman gaya belajar ini memerlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat menyajikan

ketiga modalitas tersebut secara seimbang.

Namun, keadaan di sekolah menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh pemanfaatan media sederhana yang terbuat dari stereofom, tanpa disertai dukungan audiovisual yang memadai. Selain itu, sekolah juga belum memfasilitasi penyediaan media pembelajaran inovatif yang mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik. Akibatnya, interaksi dalam pembelajaran menjadi terbatas dan belum optimal dalam melibatkan peserta didik secara aktif, terutama bagi mereka yang memerlukan stimulasi visual, auditori, dan kinestetik dalam proses belajarnya. Siswa kelas V yang memiliki kecenderungan belajar dari pengalaman nyata akan mendapatkan manfaat dari penggunaan diorama audiovisual. Media ini menawarkan kesempatan bagi siswa untuk melihat keadaan nyata dari sumber daya alam secara kasat mata, mengobservasi makhluk hidup secara visual, menyimak narasi audio, serta terlibat secara aktif dengan menekan tombol audio dan menganalisis elemen-elemen diorama. Pendekatan ini mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

4.1.2 Tahap Desain (*Design*)

4.1.2.1 Pengumpulan Referensi

Pengumpulan referensi dalam penelitian ini dilakukan melalui penelaahan berbagai jurnal ilmiah, artikel penelitian, dan karya ilmiah yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media diorama. Salah satu media yang menjadi fokus kajian adalah Diorama berbasis audiovisual, yaitu produk yang dikembangkan peneliti berdasarkan konsep diorama dengan

penambahan miniatur dan audio agar lebih fungsional dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Diorama Berbasis Audiovisual memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Berbagai penelitian terdahulu membuktikan bahwa media diorama berbasis audiovisual mampu membantu guru menyampaikan materi pembelajaran secara lebih interaktif, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar pada berbagai jenjang pendidikan.

Beberapa penelitian yang dilakukan (Putri & Fadlan, 2025), (Nazwa & Laura, 2025) serta (Nababan et al., 2024), menunjukkan bahwa media diorama berbasis audiovisual memiliki tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang tinggi. Media tersebut tidak hanya dinilai layak digunakan berdasarkan penilaian ahli dan praktisi, tetapi juga memperoleh respons positif dari siswa serta mampu meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan bahasa, dan kemampuan akademik lainnya.

Secara keseluruhan, hasil pengumpulan referensi ini memperlihatkan bahwa inovasi media diorama berbasis audiovisual, merupakan solusi yang efektif dan relevan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran. Oleh karena itu, kajian pustaka ini menjadi landasan yang kuat bagi peneliti dalam mengembangkan dan mengimplementasikan diorama berbasis audiovisual sebagai media pembelajaran inovatif dalam penelitian skripsi ini.

Sebagaimana dikemukakan oleh (Putri & Fadlan, 2025), dalam penelitiannya tentang media diorama berbasis audiovisual, media diorama berbasis audiovisual dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS, khususnya materi sumber daya alam. (Putri & Fadlan, 2025) menyatakan bahwa “media diorama berbasis audiovisual mampu membantu siswa kelas V dalam memahami konsep sumber daya alam secara lebih cepat karena penyajiannya bersifat konkret, menarik, dan melibatkan keaktifan siswa secara langsung”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media diorama berbasis audiovisual memiliki tingkat kevalidan dan kepraktisan yang tinggi serta efektif meningkatkan ketuntasan belajar siswa.

4.1.2.2 Pengkajian Materi

Sumber daya alam adalah segala sesuatu yang datang dari alam dan bisa digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia, baik berupa bahan yang berasal dari tumbuhan atau hewan maupun bahan yang tidak hidup, yang ada di sekitar kita (Hakim et al., 2026). Dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar, pokok bahasan sumber daya alam sangat penting untuk membantu siswa memahami hubungan antara manusia dan lingkungan, cara menggunakan alam secara bijak, serta membentuk kesadaran awal tentang pentingnya melestarikan alam.

Penelitian ini memfokuskan pada pengkajian materi sumber daya alam dengan mempertimbangkan kesesuaian materi tersebut dengan karakteristik siswa sekolah dasar, terutama kelas V. Di tahap operasional konkret, siswa lebih mudah memahami konsep-konsep melalui contoh nyata, gambaran visual, serta

pengalaman langsung yang terkait dengan lingkungan sekitar mereka. Penyajian materi yang sesuai dengan konteks, dilengkapi dengan ilustrasi dan media nyata seperti diorama, bisa membantu para siswa memahami konsep sumber daya alam dengan lebih jelas dan (Hakim et al., 2026).

Materi tentang sumber daya alam yang dibahas dalam penelitian ini mencakup beberapa hal utama, yakni penjelasan mengenai apa itu sumber daya alam, berbagai cara sumber daya alam digunakan dalam kehidupan sehari-hari, serta pentingnya menjaga agar sumber daya alam tetap tersedia untuk masa depan. Dengan memahami hal-hal tersebut, siswa diharapkan bisa mengenali peran sumber daya alam dalam kehidupan manusia dan terbiasa memiliki rasa peduli terhadap lingkunganhidup.

Selain itu, materi tentang sumber daya alam juga dianalisis dari segi cara penyampaian bahasa dan penyusunan struktur materi. Bahasa yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan berpikir dan kemampuan berbahasa siswa, dengan kalimat yang sederhana, kata-kata yang mudah dipahami, serta penjelasan yang terorganisir dengan baik (Hakim et al., 2026). Penyampaian materi dengan jelas dan teratur bertujuan agar siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga benar-benar mengerti arti serta manfaat sumber daya alam dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa materi sumber daya alam sangat cocok digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Materi tentang sumber daya alam tidak hanya membantu siswa memahami konsep ilmiah, tetapi juga mengajarkan rasa peduli terhadap lingkungan dan tanggung jawab dalam menjaga alam. Maka dari itu, materi ini layak dikembangkan dan digabungkan

dengan media pembelajaran yang inovatif, seperti diorama berbasis audiovisual, agar proses belajar menjadi lebih menarik, nyata, dan bermakna.

4.1.2.3 Pembuatan Modul Ajar

Pembuatan modul ajar dalam penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran yang terstruktur, sistematis, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

4.1.2.4 Pembuatan Instrumen

Adapun instrumen penilaian penelitian media pembelajaran ini adalah angket kelayakan produk yang diujikan kepada ahli media, ahli materi, ahli Bahasa, guru dan peserta didik.

4.1.2.5 Pembuatan Produk

Untuk pembuatannya pada media diorama berbasis audiovisual ini memerlukan peralatan serta bahannya, diantaranya:

Peralatan:

1. Gergaji
2. Martil
3. Paku
4. Lem tembak
5. Gunting
6. Shoulder Listrik

Bahan:

1. Triplek



Gambar 4.1 Triplek

2. Miniatur Makhluk Hidup



Gambar 4.2 Miniatur Makhluk Hidup

4. Resin



Gambar 4.3 Resin

4. Kertas Foto



Gambar 4.4 Kertas foto

5. speaker

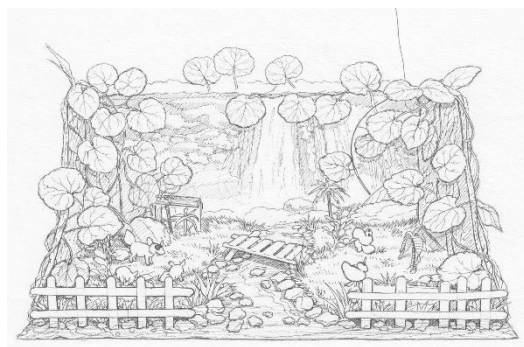


Gambar 4.5 kotak suara

Langkah-langkah dalam membuat bahan ajar diorama dengan basis audios visuali:

1. Siapkan alat serta bahan
2. Gergaji triplek ukuran yang sudah di tetapkan yaitu T 50 cm x L50 cm.
3. Potong rumput-rumputan sesuai degan ukuran alas triplek.

4. Masukkan miniaturniatur makhluk hidup kedalam diorama, lalu di lem supaya tidak jatuh.
5. Tuangkan resin di bagian sungai yang mengalir, ditambah bebatuan kecil sebagai penghiasnya.
6. Masukkan unsur audio dengan menggunakan baterai dan kotak suara sesuai dengan materi yang diterapkan.



Gambar 4.6 Hasil Keseluruhan dari Diorama Berbasis Audiovisual

4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahapan yang dilakukan dengan melaksanakan uji kelayakan produk yaitu dengan validasi kepada ahli materi, media, dan bahasa bahwa produk tersebut benar dan layak untuk digunakan. Selanjutnya dilakukan juga uji kepraktisan media yang telah layak digunakan untuk melihat praktis atau tidaknya media tersebut dengan melakukan uji coba kelompok kecil dalam proses pengembangannya. Adapun langkah-langkah yang dilalui dalam

pengembangan media pembelajaran Diorama Berbasis Audiovisual yaitu sebagai berikut:

4.1.3.1 Uji Kelayakan/ Validasi Ahli

Pada tahapan ini media pembelajaran Diorama Berbasis Audiovisual akan dilaksanakan validasi kepada validator yang sudah ahlinya. Validator tersebut terdiri dari tiga yaitu validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Validasi ahli media dan ahli bahasa ini dilakukan oleh para dosen yang sesuai dengan ahli bidangnya dan validasi ahli materi dilakukan oleh guru kelas yang sudah ahlinya. Adapun yang menjadi validator ahli adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Validator Media Pembelajaran

NO	Nama Validator	Validasi
1	Salman Alfarisi Efendi, S.Pd., M.Pd	Ahli Media
2	Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd	Ahli Bahasa
3	Desy Lisnawati, S.Pd.	Ahli Materi

4.1.3.1.1 Validasi Ahli Media

Validasi ahli media digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran Diorama Berbasis Audiovisual yang telah dikembangkan, khususnya ditinjau dari aspek desain media. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan indikator penilaian yang ditetapkan, serta untuk memperoleh saran dan masukan sebagai bahan penyempurnaan media. Validasi ahli media dilakukan oleh **Bapak Salman Alfarisi Efendi, S.Pd., M.Pd.** Ringkasan hasil validasi ahli media terhadap Diorama Berbasis Audiovisual disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.2 Hasil Dari Validasi Ahli Media

Nama Validator	Skor	Skor Maksimum	Presentase	Kategori
Salman Alfarisi Efendi, S.Pd., M.Pd.	45	45	100%	Sangat Baik

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$= (45/45) \times 100\%$$

$$= 100\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator ahli media yang dilakukan oleh validator ahli media diperoleh skor yaitu “100%” dengan kriteria “Sangat Valid”, dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “Layak” untuk digunakan. Kemudian terdapat saran dari ahli media untuk menambahkan petunjuk penggunaan. Disini peneliti membuat petunjuk penggunaan dalam sebuah kertas terpisah.

4.1.3.1.2 Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa pada media **Diorama Berbasis Audiovisual** dilakukan untuk mengukur kesesuaian penggunaan **bahasa baku** dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan telah sesuai dengan indikator yang ditetapkan, mudah dipahami oleh peserta didik kelas V sekolah dasar, serta sesuai dengan kaidah kebahasaan yang berlaku. Selain itu, validasi ahli bahasa juga bertujuan untuk memperoleh saran dan masukan sebagai bahan penyempurnaan media pembelajaran Diorama berbasis

audiovisual. Validasi bahasa ini dilakukan oleh **Bapak Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.** Ringkasan hasil validasi ahli bahasa terhadap media Diorama berbasis audiovisual disajikan pada tabel berikut

Tabel 4.3 Hasil Dari Validasi Ahli Bahasa

Nama Validator	Skor	Skor Maksimum	Presentase	Kategori
Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.	44	45	98%	Sangat Baik

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$= (44/45) \times 100\%$$

$$= 98\% \text{ Sangat Valid}$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator bahasa diperoleh skor yaitu “98%” dengan kriteria “Sangat Valid” Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “Layak” untuk digunakan.

4.1.3.1.3 Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dalam penelitian ini dilakukan oleh guru kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo, yaitu **Ibu Desy Lisnawati, S.Pd.** Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan kelayakan isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran Diorama Berbasis audiovisual. Fungsi dari validasi materi dalam pengembangan media diorama berbasis audiovisual ini adalah agar materi sumber daya alam yang disajikan sesuai dengan standar pencapaian pembelajaran IPAS, sesuai dengan karakter siswa kelas V, serta benar

secara ilmiah. Validasi ini juga digunakan untuk mengevaluasi apakah penyajian sumber daya alam hayati dan non hayati tersebut tepat dan sesuai.. Selain itu, validasi ahli materi juga bertujuan untuk memperoleh saran dan masukan dari validator guna menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Ringkasan hasil validasi materi selanjutnya disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Dari Validasi Ahli Materi

Nama Validator	Skor	Skor Maksimum	Presentase	Kategori
Desi Lysnawati, S.Pd.	38	40	95%	Sangat Baik

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$= (38/40) \times 100\%$$

$$= 95\% \text{ Sangat Valid}$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator materi diperoleh skor yaitu “95%” dengan kriteria “Sangat Valid” Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “Layak” untuk digunakan.

4.1.3.2 Uji Kepraktisan Guru dan Kepraktisan Siswa

Media pembelajaran yang telah dinyatakan layak oleh validator selanjutnya akan diuji tingkat kepraktisannya melalui respon guru dan siswa. Uji kepraktisan ini melibatkan guru kelas dan siswa kelas V SD Negeri106160 Tanjung Rejo.

Berikut ini adalah hasil kepraktisan media Diorama berbasis audiovisual berdasarkan respons guru dan siswa.

4.1.3.2.1 Kepraktisan Guru

Instrumen angket kepraktisan guru disebarkan setelah pelaksanaan uji coba media pembelajaran untuk kelas V SD Negeri 106160 Tnjung Rejo. Angket respons guru digunakan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan itu praktis dan diterima oleh guru. Dalam penelitian pengembangan media diorama berbasis audiovisual, angket ini bertujuan mengumpulkan penilaian guru sebagai pengguna langsung terkait bagaimana mudahnya menggunakan media tersebut, jelas tidaknya petunjuk yang diberikan, sesuai tidaknya media dengan materi dan tujuan pembelajaran, efisien tidaknya waktu yang digunakan, serta bagaimana media tersebut dapat diterapkan di dalam kelas.

Tabel 4.5 Hasil Kepraktisan Guru

Nama Validator	Skor	Skor Maksimum	Presentase	Kategori
Desi Lysnawati, S.Pd.	67	70	96%	Sangat Setuju

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$= (67/70) \times 100\%$$

$$= 96\% \text{ Sangat Praktis}$$

Berdasarkan hasil penilaian kepraktisan media yang dilakukan oleh guru

kelas diperoleh skor yaitu “96%” dengan kriteria “Sangat Praktis” Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “Layak” untuk digunakan.

4.1.3.2.2 Kepraktisan Siswa

Instrumen angket kepraktisan ini diberikan kepada siswa setelah pelaksanaan uji coba media pembelajaran Diorama berbasis audiovisual. Instrumen tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran diorama berbasis audiovisual yang telah dikembangkan berdasarkan respons siswa. Angket kepraktisan disusun dalam bentuk kisi-kisi instrumen yang mencakup aspek kemudahan penggunaan, ketertarikan, kejelasan penyajian, serta kebermanfaatan media dalam proses pembelajaran. Hasil analisis uji coba kepraktisan media pembelajaran Diorama berbasis audiovisual berdasarkan respons siswa selanjutnya disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.6 Rekap Hasil Kepraktisan Siswa

Nama Validator	Skor	Skor Maksimum	Presentase	Kategori
Siswa Kleas V	829	850	97,52%	Sanga Setuju

Dari data jumlah yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan data persen dengan rumus:

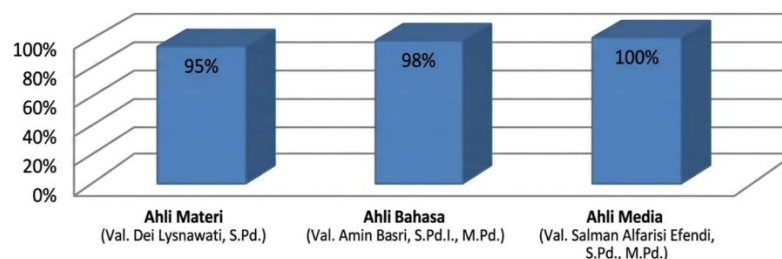
$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$= (829/850) \times 100\%$$

$$= 97,52\% \text{ Sangat Praktis}$$

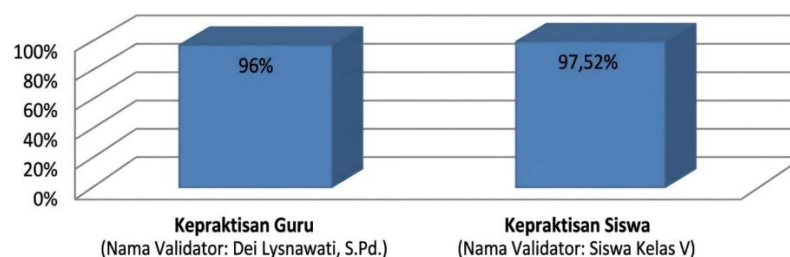
Berdasarkan hasil penilaian kepraktisan media yang dilakukan oleh siswa kelas V diperoleh skor yaitu “97,52%” dengan kriteria “Sangat Praktis” Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “Layak” untuk digunakan.

HASIL REKAP VALIDASI AHLI MATERI, AHLI BAHASA, DAN AHLI MEDIA



Gambar 4.8 Hasil Rekap Validasi

HASIL REKAP KEPRAKTISAN GURU DAN SISWA



Gambar 4.9 Hasil Rekap Kepraktisan

4.1.4 Tahap Implementasi (*Implementantation*)

Pada tahap ini, pelaksanaan pengembangan media diorama berbasis audiovisual untuk pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo dilakukan pada 11 Februari 2026. Kegiatan ini dimulai pada pertemuan pertama dengan alokasi waktu 2 jam Pelajaran (2 x 35 menit), yaitu pukul 09.00 hingga 11.00 WIB. Materi yang disampaikan adalah sumber daya alam. Proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan tahapan modul ajar yang telah disusun sebelumnya, dengan integrasi media diorama sebagai alat bantu untuk

meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep sumber daya alam secara interaktif dan menarik.

4.2 Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D), yang bertujuan membuat media pembelajaran berupa diorama berbasis audiovisual. Media ini dirancang agar dapat digunakan dengan mudah dan praktis dalam mengajar mata pelajaran IPAS, khususnya materi tentang sumber daya alam untuk siswa kelas V SD. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, namun hanya sampai pada tahap pengembangan, sehingga penelitian ini lebih berfokus pada uji kelayakan dan kepraktisan dari produk yang telah dibuat.

Hasil penelitian ini dilihat berdasarkan permasalahan pembelajaran yang sudah dijelaskan di BAB I, yaitu sekolah belum memfasilitasi guru dengan penggunaan media pembelajaran yang berbasis digital, terutama media yang menggunakan audiovisual. Sehingga guru masih menggunakan media sederhana seperti gambar tempel serta diorama statis dari bahan gabus, sehingga siswa kurang aktif berpartisipasi dan cenderung merasa bosan selama proses belajar.

4.2.1 Kelayakan Media Diorama Berbasis Audiovisual

Setelah diuji oleh para ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, media diorama berbasis audiovisual dinilai sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Penilaian ini menunjukkan bahwa media yang dibuat sudah memenuhi standar kelayakan dalam hal desain visual, kejelasan tampilan, kesesuaian materi sumber daya alam dengan tujuan pembelajaran, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V. Dari segi media, diorama yang dilengkapi

dengan miniatur hewan, tumbuhan, aliran sungai yang dibuat dari resin, bebatuan kecil, dan dukungan audiovisual mampu memperlihatkan gambaran lingkungan alam secara nyata.

Ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas V yang sedang dalam tahap berpikir konkret menuju formal, sehingga membutuhkan media nyata untuk membantu memahami konsep-konsep abstrak seperti penggunaan dan pelestarian sumber daya alam. Dari segi materi, isi pembelajaran telah disesuaikan dengan kompetensi dasar mata pelajaran IPAS tentang sumber daya alam, meliputi pengertian, manfaat, dan contoh sumber daya alam di sekitar lingkungan mereka. Penyajian materi dengan menggunakan diorama membantu siswa menghubungkan konsep yang ada di buku dengan keadaan sebenarnya di lingkungan sekitar, sehingga proses belajar menjadi lebih sesuai dengan konteks nyata. Dari sisi bahasa, penggunaan kalimat yang jelas, sederhana, dan mudah dipahami membuat siswa lebih mudah mengerti informasi yang disampaikan melalui media diorama serta penjelasan yang disertai suara. Dengan demikian, hasil pengecekan menunjukkan bahwa media diorama berbasis audiovisual sangat layak digunakan sebagai alat pembelajaran yang inovatif dan mampu mendukung proses belajar mata pelajaran IPAS di kelas V.

4.2.2 Kepraktisan Media Diorama Berbasis Audiovisual

Selain memenuhi kelayakan, media diorama berbasis audiovisual juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat baik berdasarkan tanggapan dari guru dan siswa. Guru merasa media ini sederhana digunakan untuk belajar, tidak perlu persiapan yang sulit, dan bisa membuat siswa tertarik sepanjang proses belajar.

Siswa merespons dengan positif karena media diorama menampilkan bentuk alam yang mirip dengan kondisi sebenarnya dan dilengkapi audiovisual yang membuat pembelajaran terasa lebih hidup. Siswa terlihat lebih rajin mengamati, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan ketika media digunakan.

Tingginya tingkat kepraktisan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga berguna dan cocok dengan situasi belajar di sekolah. Hal ini memperkuat hasil penelitian di BAB I bahwa siswa membutuhkan media belajar yang interaktif agar mereka tidak hanya menerima materi secara pasif seperti mendengarkan ceramah guru dengan menggunakan media yang kurang interaktif.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media Diorama Berbasis Audiovisual pada siswa kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo terdapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Presentasi validasi dari ahli media 100%, ahli Bahasa 98%, dan ahli materi 95% Berdasarkan hasil validasi ketiga ahli tersebut, media pembelajaran Diorama Berbasis Audiovisual dinyatakan memenuhi kriteria "Sangat layak" untuk digunakan di sekolah.
2. Hasil kepraktisan media pembelajaran Diorama Berbasis Audiovisual berdasarkan respons guru menunjukkan nilai rata-rata sebesar 100% dengan kriteria "Sangat Praktis". Sementara itu, respons siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 90,5% dengan kriteria "Sangat Praktis". Berdasarkan hasil kepraktisan dari respons guru dan siswa tersebut, media pembelajaran Diorama Berbasis Audiovisual dinyatakan memenuhi kriteria "Sangat Praktis" dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Pengembangan media Diorama Berbasis Audiovisual pada siswa kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo dengan materi sumber daya alam menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu : 1 analisis (*analyze*), 2 perancangan (*design*), 3 pengembangan (*development*), 4 implementasi (*implementation*), 5 evaluasi (*evaluation*). Namun, penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan saja dan hanya uji coba skala

kecil. Kemudian media ini layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar berlangsung sehingga peserta didik tidak mengalami kejenuhan saat pembelajaran berlangsung.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran Diorama Berbasis Audiovisual yang telah dilakukan, peneliti menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik bagi guru, sekolah, peneliti selanjutnya, maupun pengembangan media pembelajaran ke depan.

1. Bagi guru, disarankan agar dapat memanfaatkan media pembelajaran Diorama Berbasis Audiovisual sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Bagi sekolah, disarankan agar dapat mendukung penggunaan dan pengembangan media pembelajaran inovatif seperti Diorama Berbasis Audiovisual sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan agar dapat mengembangkan Diorama Bpada materi pembelajaran lain atau pada jenjang kelas yang berbeda, sehingga manfaat media ini dapat dirasakan lebih luas. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian lanjutan hingga tahap implementasi dan evaluasi secara menyeluruh untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Diorama Berbasis Audiovisual terhadap hasil belajar siswa dalam jangka waktu yang lebih panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Af, G., Y, F., & Jarmani. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL MATERI GAYA DAN PESAWAT SEDERHANA KELAS IV SDN GREGES 129. 1(4).
- Afifah, N. D., Widiyoni, A., & Attalina, C. N. S. (2022). Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar Dewi. 4, 528–533.
- Afnanin, F. No., Hendrato, & Hanafia, A. (2024). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III MELALUI MEDIA DIORAMA METAMORFOSIS SDN WONOKUSUMO IV/43 SURABAYA Nora. 09(September), 228–238.
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). MUBTADI : Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah. 4(1), 72–80.
- Aisyah, T., & Kuswandi, I. (2025). Pengaruh Media Kotak Tersenyum terhadap Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada mata Pelajaran IPAS. 7(2), 142–151.
- Alkasyaf, A. F., & Hasrullah. (2025). SISTEM REKOMENDASI CARA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN BERBAGAI MEDIA. 10(6).
- Alqoria, F. (2023). Implementasi pendekatan pembelajaran kontekstual kelas iv mata pelajaran ipas pada kurikulum merdeka di sdn 37 rejang lebong.
- Amani, S., & Amin, L. H. (2022). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMK MUHAMMADIYAH 1 KECAMATAN WEDI KABUPATEN. 9, 432–444.
- Anggilia, S. D. (2021). LANDASAN TEORI. 7–23.
- Anggita, A. D., Subekti, E. E., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). ANALISIS MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK TERHADAP PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS 4 SD N PANGGUNG LOR Pendahuluan. 7(1), 78–84.
- Apriani, D., Nahdlatul, U., Kalimantan, U., Fatmawati, R. A., Nahdlatul, U., Kalimantan, U., Farisi, S. Al, Nahdlatul, U., & Kalimantan, U. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA PADA MATERI PROSES. 3.
- Aprilia, S. Al. (2023). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA DENGAN PENDEKATAN MULTISENSORI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SDN 1 SUKAPURA.
- Aswat, H., La, M., Onde, O., Madiani, L. O., Guru, P., Dasar, S., & Buton, U. M. (2020). Jenis Diorama Berbasis Tematik Integratif di Sekolah Dasar. 1(5),

450–457.

- Aulia, S. R., Pratiwi, D. E., Desiningrum, N., Guru, P., Dasar, S., & Kusuma, U. W. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME BASED LEARNING BAAMBOOZLE PADA MATA. 9(1), 11–21.
- Azzahra, E. D. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA “NEGERI NORMA” PADA MATERI NORMA, HAK, DAN KEWAJIBAN UNTUK SISWA KELAS V SD NEGERI MOJO.
- Baginda, A. F., & Hidayat, M. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO AUDIO VISUAL EKOSISTEM MANGROVE. 3(1).
- Basit, M., & Lathifah, N. (2021). *Journal of Nursing Invention*. 2(1), 56–65.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. 1(2).
- Fajar, P., & Destiana, P. (2025). PENGARUH MODEL DIRECT INSTRUCTION BERBANTUAN MEDIA DIORAMA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR.
- Farhan, M., & Soleh, D. A. (2025). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PUZZLE KELAS V SEKOLAH DASAR. 10.
- Fatin, R. M. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM TERHADAP PEMENUHAN KEBUTUHAN INFORMASI POLITIK.
- Fitria, Z. U. F., & Suryanti. (2022). PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS IV SD Abstrak. 1100–1113.
- Fitriani, R. D., Nahdlatul, U., & Kalimantan, U. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF FLIPBOOK PADA MUATAN IPAS KELAS IV SDN 15 SUNGAI RAYA. 3, 24–36.
- Gea, S., Gulo, P., & Lase, K. N. (2024). EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL PADA PEMBELAJARAN ANATOMI TUBUH MANUSIA. 3, 4051–4056.
- Hakim, M. A., Panjaitan, R. L., & Syahid, A. A. (2026). Pengembangan Komik Digital PERSAMI untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV pada Materi Pelestarian Sumber Daya Alam. 11, 42–56.
- Halim, I. (2025). Peran Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas IV SDN 05 Talamuta. 4(1), 238–241.
- Hana, Y., Utami, P., Ningsih, T., Islam, P. A., Islam, U., Prof, N., Zuhri, K. H. S., Agama, P., Islam, U., Prof, N., Zuhri, K. H. S., & No, J. A. Y. (2025). Peran Pendidikan Terhadap Pembentukan Sosial Siswa di Sekolah Dasar. 10, 154–

162.

- Hany, P. (2025). Pentingnya Media Pembelajaran “ Diorama “ Pada Mata Pembelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah. 3(2), 14–20.
- Haryanti, S., Lastini, F., Susanto, H. A., Widyawati, Y., & Desstya. (2025). DIORAMA SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN SIKLUS AIR DI SEKOLAH DASAR. 10.
- Hidayat, A. N. (2023). Jurnal Pendidikan Mutiara Jurnal Pendidikan Mutiara. 8(1).
- Hutabarat, S. Z., Lela, Mani, H., & Pratiwi, H. (2024). IbM MAHASISWA DALAM PEMBUATAN MEDIA 3D PEMBELAJARAN. 3(1), 36–44.
- Ichsan, J. R., Ayu, M., Suraji, P., Anistasya, F., & Muslim, R. (2021). MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH. 183–188.
- Ifroh, R. H., & Permana, L. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Kemampuan Kreatif Digital Remaja. 6(4), 1158–1165. <https://doi.org/10.30653/002.202164.867>
- Khairana, R., Mayasari, R., Nuraeni, S. R., & Winarto, R. E. (2025). UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI MEDIA DIORAMA DI KELAS 3 SDN SILIH ASUH 2. 10.
- Khoirunnisa, R., Wahyuni, I. H., & Faradita, N. M. (2025). ANALISIS MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SETELAH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA DENGAN MODEL PJBL PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SD. 10.
- Lestari, I. A., & Ndonga, Y. (2025). Jurnal mudabbir. 5, 785–794.
- Lestari, S. N. (2023). EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN. 1(2), 18–32.
- Maghfiroh, L. (2023). PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA AUDIO-VISUAL DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 Lailatul. 1–17.
- Maritasari, D. B., Septu, D., & Ibrahim, M. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Metode Aba Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemandirian Siswa. 5(3), 877–884.
- Marpaung, S. N., Naibaho, F. R., Sitorus, H., Agama, I., Negeri, K., Tarutung, I., Raya, J., Siborongborong, T., Silangkitang, K., Sipahutar, D., & Sipoholon, K. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual oleh Guru PAK terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sianjur Mula-Mula Kabupaten Samosir Tahun Pembelajaran 2023 / 2024. 4(4).
- Maulana, A., Israwati, & Syafrina, A. (2022). Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Air di Kelas V SDN 52 Banda Aceh Jurnal Ilmiah Mahasiswa : Elementary Education Research Pendahuluan Menurut Fathurrohman (2012) “ S e cara sederhana pembelajaran diartikan

sebagai su. 7(4), 136–142.

- Maulidia, H. A., Primadoni, B. A., & Kusumawati, D. (2025). PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR BERSERI BERBASIS DIORAMA 3D DALAM UPAYA MENINGKATKAN MINAT MEMBACA SISWA KELAS 1 SD N TEGALSARI 5 BATANG. 10.
- Meylovvia, D., & Julianto, A. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. 4(1), 84–91.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. 1(4), 412–420.
- Misbahul, S., Gumawang, U., Jl, B., Desa, I., & Merah, T. (2022). PENGENALAN KLASIFIKASI , KARAKTERISTIK , DAN FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN MA AL-HUDA KARANG MELATI Abstrak. 162–175.
- Munawwaro, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran diorama pada materi ekosistem untuk siswa kelas x di ma darul falah cermee bondowoso.
- Mytra, P., & Nur, M. J. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Menggunakan Alat Peraga Pada Materi Pelajaran PAI di SMP Negeri 35 Sinjai. 4(2), 77–83.
- Nababan, D. J., Purba, J. F., & Purba, P. J. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA PADA MATERI RANTAI MAKANAN EKOSISTEM SAWAH DI KELAS V SD NEGERI 067776 MEDAN JOHOR TAHUN AJARAN. 3, 1–12.
- Nabilla, K. A., & Ibda, H. (2025). Needs Analysis of “ SIGADIS ” Diorama Media for Enhancing Water Cycle Understanding in Grade IV Islamic Elementary Schools in Indonesia Analisis Kebutuhan Media ” Sigadis ” Kelas IV Mata Pelajaran IPA MI / SD. 6(1), 63–72.
- Naililmuna, L. (2025). Efektivitas Media Audio Visual dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. 8(2), 549–563.
- Nazwa, N., & Laura, T. (2025). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN “ DIORAMA ” PADA MATA. 3(2), 7–13.
- Norhalija, S., & Pasani, C. F. (2025). MATERI KELILING BANGUN DATAR BERBASIS *SELF-DIRECTED LEARNING ORIENTED ASSESSMENT (SLOA)* DI KELAS V SD / MI. 5(November), 34–44.
- Nurlaila, A., Pratiwi, H., Susanto, D., Astuti, R. N., Negeri, I., Malik, M., & Malang, I. (2025). Pengembangan Media Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Fotosintesis Tumbuhan Kelas IV. 8, 6424–6429.
- Nuryanti, Burhanuddin, & Supriadi. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU *TRUTH AND DARE Outcomes Of Students*.

<https://doi.org/10.29303/cep.v8i1.7382>

- Patibang, R. T., Paat, M., Rungkat, J. A., Merry, Z. W., Rampengan, M., & Mokal, Y. B. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi Capcut untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. 3(4), 2981–2988.
- Pramessti, A. K., Perdiansyah, F., & Wibisana, E. (2022). Pengaruh Media Audiovisual terhadap Pemahaman Konsep IPA Kelas V SDN Cogreg I Kabupaten Tangerang Kamila. 4, 5484–5491.
- Puspita, B., Anshor, A. S., & Dwi, D. F. (2025). Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar , ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 Volume 10 Nomor 04 , Desember 2025 Muslim Nusantara Al-Washliyah Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar , ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 Volume 10 Nomor 04 , Desember 2025 PENDAHULUAN. 10, 230–239.
- Puspita, D., Wardana, A. L., Hattarina, S., & S, P. R. (2025). Pengembangan Media Diorama Materi Fotosintesis Berbasis Ar Meningkatkan Pemahaman Berfikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV DI SDN PILANG 1. 01(03), 351–363.
- Putri, A., & Fadlan, N. M. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA PADA MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SDS IT NURUL IKHWAN Aulia. 10(September).
- Rachmadhanni, A., & Ponorogo, U. M. (2025). IMPLEMENTASI MEDIA AUDIO VISUAL DALAM. 2(1), 567–577.
- Rachmawaty, R., & Sutarna, N. (2025). 1 , 2 1,2. 10(September).
- Rahimah, Yusuf, F., & Amri, A. M. (2025). PENERAPAN PENDEKATAN RME DENGAN MEDIA CROMEBOOK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR. 12(1), 29–44.
- Rahmi, L., & Alfurqan. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MASA PANDEMI COVID-19. 9(3), 580–589.
- Ramdan, A., Qadri, A., Yoenanto, N. H., & N, N. A. F. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Diorama pada Peserta Didik Sekolah Dasar. 7, 11324–11332.
- Riyadi, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI). 19(1), 81–90.
- Riyanti, H., & Lubis, P. H. M. (2024). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. 13(4), 5165–5174.
- Rohmah, Y. A. (2023). Pengembangan media diorama pada pembelajaran ilmu

pengetahuan alam kelas iv di madrasah ibtidaiyah mambaul ulum jember skripsi.

- Ruliyanti, E. E., Basir.M, P. U., & Suyatno. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA. 10(1), 486–492.
- Sapitri, N. (2021). PRIMARY : JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR VOLUME 10 NOMOR 6 DESEMBER 2021 PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA UNTUK PEMBELAJARAN IPS DEVELOPING DIORAMA MEDIA FOR SOCIAL STUDIES LEARNING AT GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL PRIMARY : JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR VOLUME 10 NOMOR 6 DESEMBER 2021. 10, 1589–1598.
- Saputri, D. S. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA TIGA DIMENSI YANG TERINTEGRASI NILAI-NILAI KARAKTER UNTUK SISWA KELAS IV DI SDN 089 BENGKULU UTARA.
- Saragih, A. A., Suryani, I., & Sitorus, A. S. (2024). Penggunaan Media Audio Visual dalam Menumbuhkan Sikap Sosial , Jujur , dan Tanggung Jawab untuk Anak Usia Dini. 7(1). <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.600>
- Sari, A. D. (2025). SISWA BERPRESTASI DENGAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW) (STUDI KASUS YAYASAN PENDIDIKAN BUSTANUL ULUM). 5(1), 40–44.
- Sari, H., & Rapita Silalahi, B. (2022). Pengembangan Media Diorama Berbasis Audio Visual Pada Pembelajaran PKN Materi Keputusan Bersama Di Kelas V SDN 102063 Bangun Bandar. Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat, 2(1), 67–1.
- Sari, N., Surya, H., Nur, M., Sari, M., & Bangsa, U. B. (2025). PENDAHULUAN Anak Usia Dini merupakan individu yang berada pada rentang usia 0 – 6 tahun, di mana perkembangan otak mencapai sekitar 80% dari kapasitas 500. 7(2), 500–518.
- Saskia, A., Nurmalia, L., Roro, M., & Wahyulestari, D. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Audiovisual pada Pembelajaran IPS Kelas IV-B MIS Al- Hidayah. 212–221.
- Serungke, M., Sibuea, P., Azzahra, A., Fadillah, M. A., Rahmadani, S., Arian, R., Pembelajaran, P., & Visual, M. A. (2023). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PROSES PEMBELAJARAN BAGI. 6, 3503–3508.
- Simamora, M. S., & Sitorus, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Ronatama Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun. 2(2).
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP). 3(2), 85–100.

- Suryana, L., & Fikri, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Leaflet Digital pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI SMK Abdurrab Pekanbaru. 8, 497–508.
- Susilawati, S. (2025). PERAN BAHAN AJAR , MEDIA DAN SUMBER BELAJAR : KUNCI SUKSES DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. 1–21.
- Susilowati, A. D., Riwijayanti, P. R., & Faridahtul, J. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA UNTUK MATERI SUKU KATA PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 1 SDN KADEMANGAN 2 PROBOLINGGO Diana. 10, 35–41.
- Susmitasari, M., Billa, S., Taqwim, A., Antika, X., & Widajati, W. (2025). Pengembangan Media E-Learning Berbasis Google Sites pada Mata Pelajaran IPAS Materi Tumbuhan untuk Tunarungu. 5, 1314–1328.
- Syafei, I. (n.d.). No Title.
- Syamsuddin, N. (2022). Pengembangan Teknologi Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab. 10(4), 414–420.
- Tarigan, J. E., Siregar, H. T., & Zulianti, S. D. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA TERHADAP HASIL KELAS V MISAL KHAIRAT DELI TUA TP 2023 / 2024. 8(1).
- Tikulimbong, Simega, B., & Fitriana, I. (2024). ARTICLE Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Keterampilan Berbahasa Reseptif Peserta Didik Kelas VII di SMPN 2 Kesu'. 4(2021), 812–820.
- Tini, C., & Sidiq, H. (2023). Implementasi media audio visual berbasis animasi bahasa arab dalam pembelajaran mah ā rah istim ā'. 6(2), 457–470.
- Tsaniyah, I. I., Faradita, N. M., & Putra, A. D. (2025). ANALISIS KESULITAN BELAJAR IPAS PADA PENERAPAN MODEL CTL (*CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*) BERBANTU MEDIA DIORAMA. 10.
- Umam, K. (2022). Karakteristik Media Pembelajaran.
- Ummah, K. K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. 13(2), 1573–1582.
- Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., & Falah, A. M. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. 4, 310–315.
- Vira, A., Fantiro, A. F., & Danawati, G. M. (2024). Pengembangan Media Diorama Energi Listrik Tenaga Air pada Pembelajaran IPA Kelas IV di Sekolah Dasar. 4(2021), 366–374.
- Wiratman, A. (2025). Pengembangan Media Ajar Berbasis Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas II Pendahuluan. 13(4), 178–183.

- Yulizar, I., Yani, Y., Putri, D., & Ritonga, A. S. (2024). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. 4(2), 205–220.
- Zahara, J., Gandamana, A., Sitohang, R., & Aulia, S. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas II SD Panca Budi T . A 2023 / 2024. 4, 5394–5411.
- Zahratussyafara, N., Annisa, I. R., Sahfitri, N. D., Zain, N., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2023). KAJIAN LITERATUR TENTANG PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO-VISUAL TERHADAP. 4, 1126–1132.
- Zai, M. S., Laia, S., & Lase, N. K. (2024). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI DI SMP modern . Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah membawa visual . Dengan media ini , guru dapat menjelaskan secara detail bagaimana konsep-konsep sebelumnya telah menunjukkan manfaat penggunaan media audio visual dalam pembelajaran biologi . Media pembelajaran audio visual mengacu pada penggunaan kombinasi elemen visual dan audio untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran . Media ini belajar yang lebih visual dan dinamis (Yuanta & Larasati , 2022). Media pembelajaran audio menyampaikan informasi . Beberapa jenis media pembelajaran audio visual meliputi gambar ,. 5(3), 3401–3407.
- Zakariya, A., Zumrotun, E., Muhaimin, M., Islam, U., Ulama, N., Diorama, M., Dimensi, T., Plomp, M., & Dasar, S. (2025). Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar. 12(3), 429–440.

Lampiran-lampiran

Lampiran 1 Modul Ajar

MODUL AJAR

A. IDENTITAS DAN INFORMASI UMUM

Kode ATP Acuan	:	-
Penyusun	:	Arda Vironicca
Jenjang Sekolah	:	Sekolah Dasar
Fase/Kelas	:	C / 5
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Elemen	:	Sumber Daya Alam
Capaian Pembelajaran	:	Peserta didik mampu memahami hubungan antara makhluk hidup dan lingkungan alam, mengenali berbagai sumber daya alam, serta menjelaskan pemanfaatan dan upaya pelestariannya dalam kehidupan sehari-hari.
Kompetensi Awal	:	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat menjelaskan pemanfaatan sumber daya alam di lingkungan sekitar. • Peserta didik dapat menyebutkan contoh sumber daya alam yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.
Alokasi Waktu	:	2 JP (2 × 35 menit)
Profil Pelajar Pancasila	:	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa • Berpikir kritis • Mandiri • Kreatif • Gotong Royong • Kebenikan
Target Peserta Didik	:	<ul style="list-style-type: none"> • Reguler

Moda Pembelajaran	:	Tatap muka
Pendekatan Pembelajaran	:	Pendekatan TARL (<i>Teaching at the Right Level</i>)
Model Pembelajaran yang Digunakan	:	Model Pembelajaran CTL (<i>Contextual Teaching and Learning</i>)
Metode Pembelajaran	:	Tipe Think Pair Share, Tanya Jawab dan Diskusi
Sarana dan Prasarana	:	a. Sumber Belajar: Buku Cetak, LKPD
		b. Media Pembelajaran: Diorama Audiovisual
		c. Alat: Leptop, LCD Proyektor
Sumber Belajar	:	Video tentang sumber daya alam, media diorama audiovisual.

B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

TUJUAN PEMBELAJARAN : (TP berdasarkan CP)				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat menganalisis perbedaan sumber daya alam hayati dan nonhayati berdasarkan contoh yang dijumpai. 2. Peserta didik dapat mengidentifikasi dampak penggunaan sumber daya alam terhadap lingkungan. 				
TUJUAN PEMBELAJARAN HARIAN:				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui kegiatan mengamati, peserta didik dapat mengetahui bagaimana pentingnya menjaga dan melestarikan sumber daya alam di lingkungan sekitar. 				
PEMAHAMAN BERMAKNA:				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber daya alam merupakan hal penting di alam sekitar. 2. Manusia harus menjaga sumber daya alam di alam sekitar. 				
PERTANYAAN PEMANTIK:				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Video tadi tentang apa? 2. Bagaimana cara kita mengetahui tentang sumber daya alam? 				
RENCANA ASESMEN:				
Tujuan Pembelajaran	Ranah	Bentuk Instrumen	Instrumen	Teknik

Melalui kegiatan menyimak penjelasan guru melalui media diorama audiovisual tentang sumber daya alam peserta didik mampu memahami apa itu sumber daya alam dengan mandiri. (C2)	Kognitif	Tes	Tes Tertulis	Soal Pilihan Ganda
Melalui kegiatan penugasan berdiskusi kelompok peserta didik Mampu menjawab soal dengan tepat. (C4)	Kognitif	Tes	Tes Tertulis	Soal Pilihan Ganda

C. URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAPAN	KEGIATAN	MUATAN INOVATIF (TPACK, Profil Pancasila, 4C)	ESTIMASI WAKTU
Pendahuluan	1. Peserta didik menjawab salam dari guru dan salah satu peserta didik memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai.	Religius, Beriman bertakwa kepada Tuhan YME	10 menit
	2. Peserta didik ditanyakan kabar dan dicek kehadirannya oleh guru.	Disiplin	
	3. Peserta didik menyanyikan lagu "Maju Tak Gentar" diiringi musik melalui link berikut. https://youtu.be/UuPaS81n0xg?si=gtUH9GP9SsMHSic0	Nasionalisme – PPK	
	4. Peserta didik dan guru melihat dan memahami video tentang sumber daya alam,		

	5. Guru dan beserta Didik melakukan apresiasi dengan memberikan pernyataan stimulus mengenai video pembelajaran seperti (communication): ➤ Video tadi tentang apa? ➤ Bagaimana cara kita mengetahui apa itu sumber daya alam?	<i>Mandiri, Critical thinking</i>	
	7. Guru menginformasikan Materi hari ini mengenai sumber daya alam.	<i>communication</i>	50 Menit
	8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.	<i>communication</i>	
Kegiatan Inti	Sintaks 1 : Orientasi Peserta didik Pada masalah		
	• Peserta didik mengamati video pembelajaran tentang sumber daya alam.	<i>Critical thinking</i>	
	• Dengan tanya jawab mengenai video yang diamati, peserta didik berpikir bagaimana cara membedakan sumber daya alam hayati dan sumber daya alam non hayati.		
	• Peserta didik mencoba menjawab sesuai dengan apa yang mereka ketahui.	<i>Menganalisis, collaboration</i>	
	• Peserta didik membacakan apa-apa saja sumber daya alam hayati dan sumber daya alam non hayati.	<i>communication</i>	
	• Guru membagi kelompok sesuai dengan tingkat kesiapan belajar, setiap kelompok terdiri 8 sampai 9 siswa, yang akan belajar	<i>communication</i>	

	sesuai kebutuhan mereka.		
	Sintaks 2 : mengorganisasikan peserta didik untuk belajar		
	<ul style="list-style-type: none"> • Kelompok mahir ; diberikan tugas menyusun soal untuk kelompok lain tentang sumber daya alam. Guru hanya memberikan arahan umum dan mendukung mereka untuk berkreasi sendiri. 	<i>Pair</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Kelompok cukup mahir ; Guru memberikan panduan khusus tentang cara memahami sumber daya alam. Siswa dalam kelompok ini mengerjakan latihan soal tentang sumber daya alam dibantu dengan Power Point yang mendukung pemahaman mereka. 	<i>Pair</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Kelompok perlu bimbingan ; Guru secara langsung membimbing mereka untuk memahami sumber daya alam. Mereka diajak mengamati sumber daya alam yang ada di lingkungan sekolah. 		
	Sintaks 3 : membimbing penyelidikan individual maupun kelompok		10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> Semua kelompok diberikan tugas mengamati sumber daya alam yang ada di lingkungan sekolah, siswa bekerja sama dalam kelompok untuk meneliti sumber daya alam yang telah diamati, dengan setiap anggota kelompok memiliki peran. 	
	Sintaks 4 : mengembangkan dan menyajikan hasil	
	<ul style="list-style-type: none"> Setelah melakukan pengamatan, setiap perwakilan kelompok menyajikan hasil pekerjaannya di depan kelas. 	<i>Think</i>
	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan reward kepada masing-masing kelompok yang telah aktif mengikuti pembelajaran. 	<i>Share</i>
	Sintak 5 : menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	
	<ul style="list-style-type: none"> Peserta Didik memperhatikan penjelasan guru tentang contoh sumber daya alam dengan menggunakan media diorama audiovisual. 	
	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik secara berkelompok mendemonstrasikan ekosistem yang diberikan oleh guru. 	share
	<ul style="list-style-type: none"> Peserta yang lain mendengarkan, memberi masukan dan bertanya jika ada hal yang kurang dipahami. 	Think

	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta peserta didik diberi penguatan oleh guru terhadap jawaban peserta didik. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengerjakan asesmen sumatif 	TK - Critical thinking
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengumpulkan asesmen sumatif jika sudah selesai. 	communication
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dan guru melakukan refleksi <ul style="list-style-type: none"> ➢ Bagaimana pembelajaran hari ini? ➢ Kira-kira Emot mana yang menggambarkan kalian saat ini? 	communication
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta Didik mendengarkan guru dalam memberikan informasi terkait pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. 	CK
	<ul style="list-style-type: none"> • Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum pulang dan guru menutup pembelajaran dengan salam 	Beriman dan bertakwa terhadap Tuhan YME dan berakhlak mulia

D. PENGAYAAN, KOMPONEN LAIN, REMEDIAL, DAN REFERENSI

PENGAYAAN DAN REMEDIAL
KOMPONEN LAMPIRAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Lampiran 1 Asesmen Pengayaan dan Remedial. 2. Lampiran 2 Instrumen penilaian. 3. Lampiran 3 lembar kerja peserta didik (LKPD). 4. Lampiran 4 Bahan ajar. 5. Lampiran 5 Media.
GLOSARIUM

Capaian Pembelajaran : Kemampuan pada akhir masa pembelajaran yang diperoleh melalui serangkaian proses pembelajaran.

Asesmen : Upaya untuk mendapatkan data dari proses dan hasil pembelajaran untuk mengetahui pencapaian peserta didik di kelas pada materi pembelajaran tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

Tim Gakko Tosho, penyadur: Wahid Yulianto, *buku panduan guru Ilmu Pengetahuan Alam untuk sekolah dasar kelas 5*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, riset dan teknologi Republik Indonesia 2021.

Mengetahui
Kepala SDN 106160



SERMANAULI SIDABUTAR, S.Pd

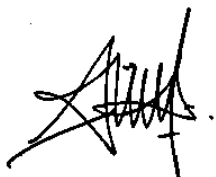
Medan, 01 Desember 2025

Wali Kelas V



DESY LISNAWATI, S.Pd

Peneliti



ARDA VIRONICCA

Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

- a. Judul Media : Media Diorama Berbasis Audiovisual
- b. Materi : Sumber Daya Alam
- c. Nama Validator : Salman Alfarizi Efendi, S.Pd., M.Pd.
- d. Tanggal : 26 Januari 2026
- e. Petunjuk Pengisian Lembar validasi ini digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran Diorama Berbasis Audiovisual. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberi skor 1-5 pada kolom skor yang sesuai.

Skor Penilaian: 5 = Sangat Baik 4 = Baik 3 = Cukup Baik 2 = Tidak Baik 1 = Sangat Tidak Baik

- f. Tabel Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor (1–5)				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan Media	Desain media diorama berbasis audiovisual menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD.					✓
		Tata letak (layout) komponen diorama dan tampilan audiovisual disusun secara rapi dan proporsional.					✓
		Pemilihan warna, bentuk, dan ukuran media diorama serasi dan mendukung kenyamanan visual siswa.					✓
		Kualitas tampilan visual dan integrasi unsur audiovisual jelas serta tidak membingungkan siswa.					✓
		Desain media diorama berbasis audiovisual mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.					✓

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor (1-5)				
2	Penggunaan Bahasa	Bahasa dalam narasi/penjelasan audiovisual sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa kelas V SD.					✓
		Kalimat yang digunakan sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa.					✓
		Penggunaan istilah dalam media sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.					✓
		Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda dan sesuai dengan konteks materi.					✓

g. Komentar dan Saran Ahli Media

Mohon dibuat petunjuk penggunaan media

h. Kesimpulan Penilaian Berdasarkan hasil penilaian, media pembelajaran Diorama Berbasis Audiovisual dinyatakan:

Sangat Layak () Layak () Cukup Layak () Tidak Layak ()

Medan, 26 Januari 2026

Validator Ahli Media,



Salman Alfarizi Efendi, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

- a. Judul Media : Media Diorama Berbasis Audiovisual
- b. Materi : Sumber Daya Alam
- c. Nama Validator : Desi Lysnawati, S.Pd.
- d. Tanggal : 11 Januari 2026
- e. Petunjuk Pengisian Lembar validasi ini digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran Diorama Berbasis Audiovisual. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberi skor 1-5 pada kolom skor yang sesuai.

Skor Penilaian: 5 =Sangat Baik 4 = Baik 3 = Cukup Baik 2 = Tidak Baik 1 = Sangat Tidak Baik

- f. Tabel Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor (1-5)				
			1	2	3	4	5
1	Pembelajaran	Media diorama berbasis audiovisual mendukung terciptanya pembelajaran IPAS yang aktif dan bermakna bagi siswa kelas V.				✓	
		Media diorama berbasis audiovisual memudahkan guru dalam menyampaikan materi sumber daya alam secara jelas dan sistematis.					✓
		Media diorama berbasis audiovisual mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.					✓
		Media diorama berbasis audiovisual mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, baik melalui pengamatan maupun diskusi.					✓

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor (1-5)			
		Media diorama berbasis audiovisual sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas V sekolah dasar.			✓	
2	Materi akurat	Materi ekosistem yang disajikan dalam media diorama berbasis audiovisual sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS kelas V.				✓
		Konsep sumber daya alam (hayati dan non hayati) disajikan secara benar dan akurat.				✓
		Contoh dan ilustrasi sumber daya alam dalam media diorama sesuai dengan kondisi nyata dan tidak menimbulkan miskonsepsi.				✓
		Penyajian materi sumber daya alam dalam media diorama berbasis audiovisual disusun secara runtut dan sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS.				✓

g. Komentar dan Saran Ahli Materi

Dalam penyampaian materi sudah sangat bagus, media yang digunakan sudah sesuai dengan materi.

h. Kesimpulan Penilaian Berdasarkan hasil penilaian, materi pembelajaran IPAS pada media Diorama Berbasis Audiovisual dinyatakan:

Sangat Layak (✓) Layak () Cukup Layak () Tidak Layak ()

Medan, 11 Februari 2026

Validator Ahli Materi,

Desy Lisnawati, S.Pd.

Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

- a. Judul Media : Media Diorama Berbasis Audiovisual
- b. Materi : Sumber Daya Alam
- c. Nama Validator : Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.
- d. Tanggal : 02 Januari 2026
- e. Petunjuk Pengisian Lembar validasi ini digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran Diorama Berbasis Audiovisual. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberi skor 1-4 pada kolom skor yang sesuai.

Skor Penilaian: 5 = Sangat Baik 4 = Baik 3 = Cukup Baik 2 = Tidak Baik 1 = Sangat Tidak Baik

- f. Tabel Penilaian Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor (1-5)				
			1	2	3	4	5
1	Lugas	Bahasa yang digunakan dalam media diorama berbasis audiovisual disampaikan secara lugas, jelas, dan tidak berbelit-belit.					✓
		Kalimat yang digunakan langsung pada inti materi sehingga mudah dipahami oleh peserta didik kelas V.					✓
		Penggunaan kata dan kalimat dalam media tidak menimbulkan penafsiran ganda bagi peserta didik.					✓
		Bahasa yang digunakan dalam media diorama berbasis audiovisual komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas V SD.					✓

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor (1-5)					
		Penyampaian bahasa dalam media mampu membantu peserta didik memahami materi sumber daya alam						✓
		Bahasa yang digunakan dalam media sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.						✓
		Media diorama berbasis audiovisual disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik kelas V sekolah dasar.						✓
2	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Tampilan visual, audio, dan bentuk diorama mampu menarik minat serta memfasilitasi keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.					✓	
3	Kesesuaian dengan Bahasa kaidah	Bahasa yang digunakan dalam media diorama berbasis audiovisual sudah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.						✓

g. Komentar dan Saran Ahli Materi

Layar diorama sangat menarik

- h. Kesimpulan Penilaian Berdasarkan hasil penilaian, materi pembelajaran IPAS pada media Diorama Berbasis Audiovisual dinyatakan: () Sangat Sangat Layak ~~Sangat Layak~~ () Layak () Cukup Layak () Tidak Layak ()

Medan, 02 Januari 2026

Validator Ahli Bahasa,



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

Lampiran 5 Lembar Angket Respon Guru

LEMBAR ANGKET RESPON GURU

Nama Guru : Desi Lysnawati, S.Pd.

Petunjuk Pengisian:

- a. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan di bawah ini seblum mengisi.
- b. Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda (✓) pada salah satu pilihan.

Keterangan pilihan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

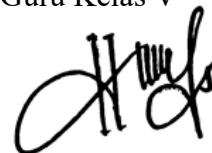
- c. Mohon isi dengan kejujuran

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Media diorama berbasis audiovisual mudah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.	✓				
2	Media diorama berbasis audiovisual dapat digunakan secara fleksibel sesuai kebutuhan pembelajaran.		✓			
3	Desain media diorama berbasis audiovisual mampu menarik perhatian peserta didik.	✓				
4	Tampilan media diorama berbasis audiovisual menumbuhkan minat belajar peserta didik.	✓				

5	Media diorama berbasis audiovisual memberikan kesan menarik dan tidak membosankan.		✓			
6	Perpaduan warna pada media diorama berbasis audiovisual terlihat serasi dan menarik.	✓				
7	Pemilihan warna pada media diorama berbasis audiovisual tidak mengganggu fokus peserta didik.		✓			
8	Warna pada media diorama berbasis audiovisual membantu memperjelas objek yang ditampilkan.	✓				
9	Gambar pada media diorama berbasis audiovisual ditampilkan dengan jelas dan proporsional.	✓				
10	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan.	✓				
11	Isi materi yang disajikan dalam media diorama berbasis audiovisual sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
12	Materi dalam media diorama berbasis audiovisual disajikan secara runtut dan mudah dipahami.	✓				
13	Media diorama berbasis audiovisual berfungsi dengan baik sebagai alat bantu pembelajaran.	✓				
14	Media diorama berbasis audiovisual membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret.	✓				

Medan, 11 Februari 2026

Guru Kelas V


Desy Lisnawati, S.Pd

Lembar 6 Lembar Angket Respon Siswa

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

- a. Nama Siswa : *Qiska Ari amanda*
- b. Petunjuk Pengisian Angket ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media Diorama Berbasis Audiovisual dalam pembelajaran IPAS. Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban yang paling sesuai dengan pendapat kamu.
- c. Keterangan Skor 5 = Sangat Setuju, 4 = Setuju, 3 = Ragu-ragu, 2 = Tidak Setuju, 1 = Sangat Tidak Setuju
- d. Pernyataan Angket

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Media diorama ini membantu saya memahami pelajaran dengan lebih mudah.	✓				
2	Media diorama ini membuat pelajaran menjadi lebih jelas.	✓				
3	Media diorama ini membuat saya lebih aktif saat belajar.	✓				
4	Media diorama ini sesuai dengan kemampuan saya sebagai siswa kelas V.	✓				
5	Belajar menggunakan media diorama ini terasa menyenangkan.	✓				
6	Media diorama ini mudah digunakan saat belajar di kelas.	✓				
7	Tampilan media diorama ini menarik untuk dilihat.	✓				
8	Warna dan gambar pada media diorama ini terlihat jelas dan bagus.	✓				
9	Suara dan gambar pada media diorama ini membantu saya memahami pelajaran.	✓				

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
10	Media diorama ini membantu saya belajar dengan lebih baik.	✓				

d. Kesimpulan Respon Siswa (Diisi oleh Peneliti)

Medan, Januari 2026

Responden,

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$50/50 \times 100 = 100\%$$

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

- e. Nama Siswa : **Nazwa**
- f. Petunjuk Pengisian Angket ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media Diorama Berbasis Audiovisual dalam pembelajaran IPAS. Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban yang paling sesuai dengan pendapat kamu.
- g. Keterangan Skor 5 = Sangat Setuju, 4 = Setuju, 3 = Ragu-ragu 2 = Tidak Setuju, 1 = Sangat Tidak Setuju
- h. Pernyataan Angket

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Media diorama ini membantu saya memahami pelajaran dengan lebih mudah.	✓				
2	Media diorama ini membuat pelajaran menjadi lebih jelas.	✓				
3	Media diorama ini membuat saya lebih aktif saat belajar.	✓				
4	Media diorama ini sesuai dengan kemampuan saya sebagai siswa kelas V.	✓				
5	Belajar menggunakan media diorama ini terasa menyenangkan.	✓				
6	Media diorama ini mudah digunakan saat belajar di kelas.	✓				
7	Tampilan media diorama ini menarik untuk dilihat.	✓				
8	Warna dan gambar pada media diorama ini terlihat jelas dan bagus.	✓				
9	Suara dan gambar pada media diorama ini membantu saya memahami pelajaran.		✓			
10	Media diorama ini membantu saya belajar dengan lebih baik.	✓				

e. Kesimpulan Respon Siswa (Diisi oleh Peneliti)

Medan, Januari 2026

Responden,

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$49/50 \times 100 = 98\%$$

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

- i. Nama Siswa : **MUTIARA**
- j. Petunjuk Pengisian Angket ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media Diorama Berbasis Audiovisual dalam pembelajaran IPAS. Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban yang paling sesuai dengan pendapat kamu.
- k. Keterangan Skor 5 = Sangat Setuju, 4 = Setuju, 3 = Ragu-ragu, 2 = Tidak Setuju, 1 = Sangat Tidak Setuju
- l. Pernyataan Angket

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Media diorama ini membantu saya memahami pelajaran dengan lebih mudah.	✓				
2	Media diorama ini membuat pelajaran menjadi lebih jelas.	✓				
3	Media diorama ini membuat saya lebih aktif saat belajar.	✓				
4	Media diorama ini sesuai dengan kemampuan saya sebagai siswa kelas V.	✓				
5	Belajar menggunakan media diorama ini terasa menyenangkan.	✓				
6	Media diorama ini mudah digunakan saat belajar di kelas.	✓				
7	Tampilan media diorama ini menarik untuk dilihat.	✓				
8	Warna dan gambar pada media diorama ini terlihat jelas dan bagus.	✓				
9	Suara dan gambar pada media diorama ini membantu saya memahami pelajaran.	✓				

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
10	Media diorama ini membantu saya belajar dengan lebih baik.	✓				

f. Kesimpulan Respon Siswa (Diisi oleh Peneliti)

Medan, Januari 2026

Responden,

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$50/50 \times 100 = 100\%$$

Lampiran 7 Hasil Rekap Kepraktisan Siswa

No	Nama Siswa	Penelitian										Nilai	Persen
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Sabilana	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	46	92%
2	Bagas	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	47	94%
3	Elvira	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
4	Vicky	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
5	Fajar	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
6	Alifa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
7	Nazwa	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49	98%
8	Damar	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49	98%
9	Raihanna	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	48	96%
10	Mutiara	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
11	Anugrah	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	46	92%
12	Arif	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
13	Riska	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
14	Anggun	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49	98%
15	Dwi	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	47	94%
16	Radifa	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	48	96%
17	Eza	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
Jumlah											829	Sangat praktis	
Rata-rata											97,5%		

Lampiran 8 Dokumentasi Observasi dan Wawancara Awal



Link video observasi dan wawancara:

<https://drive.google.com/drive/folders/IZ1vL-YwlsxO-INk91Lc90TcOg1T3Drs7>

Lampiran 9 Dokumentasi Uji Coba Produk




Link Video Uji Coba Produk:

<https://drive.google.com/file/d/1jvh6Z84CL-VfqJeYQY3Uqvmgd960IgL/view?usp=drivesdk>

Lampiran 10 K1

FORM K 1





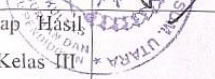
MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

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


Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Arda Vironicca
 NPM : 2202090060
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Kredit Kumulatif : 120 SKS IPK = 3,85

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri Tanjung Rejo	 9/10/2025
	Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Kelas III SD Negeri 106160 Tanjung Rejo	 Hasil
	Pengaruh Penggunaan Media Papan Penjumlahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Negeri 106160 Tanjung Rejo	


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

Medan, 2 Oktober 2025
 Hormat Pemohon,

 Arda Vironicca

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

Lampiran 11 K2

FORM K 2



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

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


Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Arda Vironicca
 NPM : 2202090060
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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


“Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai : 

Dosen Pembimbing : Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO FIT.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 2 Oktober 2025
 Hormat Pemohon,


 Arda Vironicca

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

Lampiran 12 K3



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

Nomor : 2390/II.3-AU//UMSU-02/ F/2025
 Lamp : ---
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

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

Nama : **Arda Vironicca**
 N P M : 2202090060
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : **Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo**

Pembimbing : **Mawar Sari, S.Pd.,M.Pd.**

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

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **09 Oktober 2026**

Medan, 17 Rabi'ul Akhir 1447 H
 09 Oktober 2025 M






Dra. Hj. Syamsuyumita, 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 Berita Acara Bimbingan Proposal









UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

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.lkip.umsu.ac.id> E-mail: lkip@umsu.ac.id


بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Arda Vironicca
 NPM : 2202090060
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

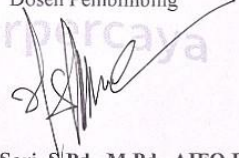
Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
9/12/2025	Perbaikan cover	
9/12/2025	Perbaikan format Penulisan	
9/12/2025	Perbaikan Identifikasi masalah	
9/12/2025	Penambahan lampiran-lampiran	
18/12/2025	Perbaikan hipotesis	
18/12/2025	Perbaikan Rumusan masalah dan	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



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

Medan, Desember 2025
Dosen Pembimbing



Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO.Fit.

Lampiran 14 Lembar Pengesahan Proposal


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


UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

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

Nama : Arda Vironicca
 NPM : 2202090060
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual untuk
 Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

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

Medan, Desember 2025

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar


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

Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO.Fit.


UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

lampiran 15 Berita Acara Bimbingan Seminar Proposal



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

BERITA ACARA BIMBINGAN SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Selasa, Tanggal 23 Desember 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Arda Vironicca
 NPM : 2202090060
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengembangan Media Diorama Berbasis Audio Visual untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1	Perbaikan Latar belakang
2	Perbaikan Identifikasi
3	Perbaikan Rumusan masalah
4	Perbaikan Tujuan Penelitian
5	Perbaikan format penulisan
6	Perbaikan modul ajar

Medan, Januari 2026

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

Diketahui

Ketua Program Studi




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

Pembahas



Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 16 Berita Acara Seminar Proposal



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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Selasa, Tanggal 23 Desember 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Arda Vironicca
 NPM : 2202090060
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengembangan Media Diorama Berbasis Audio Visual untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

Revisi / Perbaikan :


No	Uraian/Saran Perbaikan
1	Perbaikan latar belakang
2	Perbaikan Identifikasi
3	Perbaikan Rumusan masalah
4	Perbaikan Tujuan penelitian
5	Perbaikan format Penulisan
6	Perbaikan modul ajar

Medan, Januari 2026

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

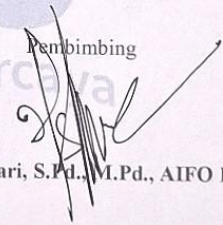
Diketahui

Ketua Program Studi




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

Pembimbing




Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

Lampiran 17 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



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

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL



Artikel yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Arda Vironicca
 NPM : 2202090060
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengembangan Media Diorama Berbasis Audio Visual untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo


Pada hari Selasa, Tanggal 23 Desember 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.


Medan, Januari 2026

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,  Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.	Dosen Pembimbing  Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.
---	---

Diketahui oleh
Ketua Program Studi


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



Unggul | Cerdas | Terpercaya

lampiran 18 Berita Acara Seminar Proposal Skripsi



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Selasa, Tanggal 23, bulan Desember, tahun 2025 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap : Arda Vironicca
 NPM : 2202090060
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengembangan Media Diorama Berbasis Audio Visual untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

Hasil Seminar Proposal Skripsi

] Disetujui
] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
] Ditolak

Dosen Pembahas, Dosen Pembimbing



 Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd. 
 Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

Panitia Pelaksana
 Ketua Program Studi


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

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 19 Surat Pernyataan



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.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :


Nama Lengkap : Arda Vironicca
 NPM : 2202090060
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengembangan Media Diorama Berbasis Audio Visual untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

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

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

Medan, Januari 2026

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Arda Vironicca

Lampiran 20 Permohonan Riset

Medan, Januari 2026

Hal : Permohonan Riset

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

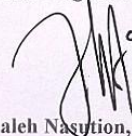
*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamualaikum Wr. Wb.*

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

Nama Lengkap : Arda Vironicca
NPM : 2202090060
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengembangan Media Diorama Berbasis Audio Visual untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

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



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

Pertinggal

Lampiran 21 Permohonan Izin Riset


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PESAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAAN-PT/IAA/KIPPT/02/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Baari No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://kip.umsu.ac.id> kip@umsu.ac.id [f/umsuamedan](#) [umsuamedan](#) [umsuamedan](#) [umsuamedan](#)

Nomor : 251/II.3-AU/UMSU-02/F/2026
 Lamp : ---
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 05 Sya'ban 1447 H
 24 Januari 2026 M



Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 106160 Tanjung Rejo
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb





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

Nama : **Arda Vironicca**
 N P M : 2202090060
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : **Pengembangan Media Diorama Berbasis Audio Visual Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo**


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



Dra. H. Samsu Nurmita, M.Pd.
 NIDN.0004066701

Pertinggal

lampiran 22 Sekolah yang Memberi Izin Riset



PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG
DINAS PENDIDIKAN
UPT SATUAN PENDIDIKAN FORMAL
SDN 106160 TANJUNG REJO

Alamat : Jl. Lembaga Dusun VI No. 183 Tanjung Rejo Email : sdnegeri106160@gmail.com
 NPSN : 10213396 NSS : 101070106973 Kode Pos : 20371


Nomor : 421.2/ ~~121~~ /SD-TR/II/2026 Kepada : Yth. Dekan Bidang Akademik
 Lamp : - di
 Hal : **Memberi Izin Riset** Tempat

Dengan hormat, berdasarkan Surat Edaran Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan No. 251/II.3-AU/UMSU-02/F/2026 tanggal 24 Januari 2026. Perihal izin riset yang dilaksanakan oleh mahasiswa di bawah ini.

Nama : Arda Vironicca
 NIM : 2202090060
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengembangan Media Diorama Berbasis Audio Visual Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

Kami dan pihak sekolah memberi izin riset kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penyelesaian skripsi. Demikian disampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terimakasih.

Tanjung Rejo, 11 Februari 2026
 Kepala Sekolah,



SERMINAULI SIDABUTAR, S.Pd
 NIP. 19690403 199203 2 023

lampiran 23 Hasil Turnitin

turnitin Page 1 of 81 - Cover Page Submission ID: 2945338433223

TURNITIN RSY
FILE 24W-SKRIPSI ARDA.docx
Referral Dropbox 1

Document Details

Submission ID	2945338433223	95 Pages
Submission Date	Feb 24, 2026, 11:35 AM GMT+7	19247 Words
Download Date	Feb 24, 2026, 11:40 AM GMT+7	142803 Characters
File Name	FILE 24W-SKRIPSI ARDA.docx	
File Size	4071 KB	

turnitin Page 1 of 81 - Cover Page Submission ID: 2945338433223

turnitin Page 2 of 112 - Integrity Submission ID: 2945338433223

19% Overall Similarity
The combined total of all matches, including overlapping sources, for each document.

Top Sources

- 3 turned sources
- 82 citations
- 2 turned works (Student Papers)

turnitin Page 2 of 112 - Integrity Submission ID: 2945338433223

Lampiran 24 Daftar Riwayat Hidup**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****Data Pribadi**

Nama : ARDA VIRONICCA
 NPM : 2202090060
 Tempat/ Tgl Lahir : Bulu Cina, 11 Agustus 2004
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Warga Negara : Indonesia
 Alamat : Desa Paya Bakung, Dusun Karang Tengah
 Anak Ke : 1 dari 2 bersaudara
 Email : ardavironicca@gmail.com
 No. Hp : 0878-8962-8514

**Nama Orang Tua**

Ayah : Nurdin
 Ibu : Elvi Pustiawati
 Alamat : Desa Paya Bakung, Dusun Karang Tengah

Pendidikan Formal

SD : SD Negeri 101762 Paya Bakung
 SMP : MTsN 3 Deli Serdang
 SMA : MAS Amaliyah Sunggal
 Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Medan, April 2026

ARDA VIRONICCA