

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA
QARICA UNTUK PEMAHAMAN KONSEP IPA
MATERI EKOSISTEM LAUT PADA SISWA
KELAS V SD SWASTA PAB 20
BANDAR KLIPPA**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Memenuhi Syarat – Syarat Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Study
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

OLEH :

NUR ABDIAH PRATIWI
NPM. 1902090280



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

MEDAN

2024

BERITA ACARA

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



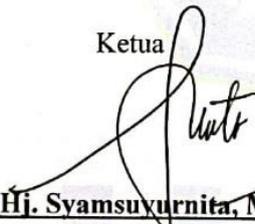
Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 06 Mei 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Nur Abdiah Pratiwi
NPM : 1902090280
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Qarica untuk Pemahaman Konsep IPA Materi Ekosistem Laut pada Siswa Kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa

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

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

Ketua


Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

PANITIA PELAKSANA



Sekretaris


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

ANGGOTA PENGUJI:

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

1.

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

2.

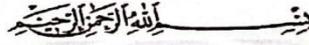
3. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

3.



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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Nur Abdiah Pratiwi
NPM : 1902090280
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Qarica untuk Pemahaman Konsep IPA Materi Ekosistem Laut Pada Siswa Kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa.

Sudah layak disidangkan.

Medan, 23 April 2024

Disetujui oleh:
Pembimbing

Melvani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Diketahui oleh:



Dekan

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

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



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Nur Abdiah Pratiwi
NPM : 1902090280
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Qarica untuk Pemahaman Konsep IPA Materi Ekosistem Laut pada Siswa Kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
20 maret 2024	Perbaiki tulisan	#
22 maret 2024	Perbaiki tabel	#
23 maret 2024	Perbaiki pembahasan peneliti	#
25 maret 2024	Perbaiki spasi pada daftar pustaka	#
1 April 2024	Perbaiki abstrak	#
3 April 2024	ACC skripsi	#

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, April 2024
Dosen Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Nur Abdiah Pratiwi
NPM : 1902090280
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Qarica untuk Pemahaman Konsep IPA Materi Ekosistem Laut pada Siswa Kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Qarica untuk Pemahaman Konsep IPA Materi Ekosistem Laut pada Siswa Kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa adalah benar 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 sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



METERAI
TEMPEL
E02ALX144446484

Nur Abdiah Pratiwi

ABSTRAK

Nur Abdiah Pratiwi (1902090280): Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Qarica Untuk Pemahaman Konsep IPA Materi Ekosistem Laut Pada Siswa Kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh peserta didik yang kurang memahami materi yang telah dipelajari dan menunjukkan kurangnya minat serta rasa bosan. Hal tersebut diketahui dari hasil observasi kelas V, bahwa peserta didik hanya memanfaatkan sumber dan media yang masih terbatas. Maka dari itu diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan daya tarik peserta didik yaitu berupa media pembelajaran yang menarik. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk menghasilkan media pembelajaran diorama qarica untuk pemahaman konsep IPA materi ekosistem laut. (2) Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran diorama qarica untuk pemahaman konsep IPA materi ekosistem laut. (3) Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran diorama qarica untuk pemahaman konsep IPA materi ekosistem laut. Dasar penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall yang memiliki 10 tahap yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba awal, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi masal dalam penelitian pengembangan ini peneliti hanya sampai pada tahap ke-7 yaitu revisi produk, hal ini dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran diorama qarica untuk pemahaman konsep IPA materi ekosistem laut pada siswa kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa. Hasil penelitian yang dikembangkan termasuk kedalam kriteria sangat valid (90% untuk hasil penilaian ahli materi, 100% untuk hasil penilaian ahli media, 100% untuk hasil penilaian ahli bahasa) dan sangat praktis (92% untuk hasil penilaian guru, 89,4% untuk hasil penilaian peserta didik).

Kata kunci : Media Pembelajaran Diorama qarica, Pemahaman Konsep IPA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, berkat Hidayah dan Rahmat-Nya, penulis dapat menyusun skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Diorama Qarica Untuk Pemahaman Konsep IPA Materi Ekosistem Laut Pada Siswa Kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa”** dengan baik dan bagaimana semestinya.

Penulis skripsi ini dianjurkan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan guru sekolah dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini, dan juga menyadari berkat bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan selesai dengan baik, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, Selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst. S.S, M.Hum.**, Selaku Wakil Dekan I Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.**, Selaku Wakil Dekan 3 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**, Selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**, Selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.**, Selaku Dosen Pembimbing.
8. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberi bekal ilmu selama mengikuti perkuliahan di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
9. Orang tua yang tidak pernah berhentinya selalu mendoakan dan memotivasi untuk senantiasa bersemangat dan tidak mengenal kata putus asa. Terimakasih atas segala dukungannya sehingga terselesaikan skripsi ini.
10. Untuk teman-teman khususnya Kelas A siang Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa masih banyak sekali kelemahan baik dari isi maupun tata bahasa pada skripsi ini, Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca guna untuk kesempurnaan skripsi ini. Wassalamua'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Medan, 06 Mei 2024

Nur Abdiah Pratiwi
Npm : 1902090280

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORITIS	9
A. Kerangka Teoritis	9
1. Media Pembelajaran Diorama Qarica	9
a. Pengertian Media Pembelajaran	9
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	10
c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	15
d. Kriteria Dalam Pemilihan Media Pembelajaran.....	17
2. Media Diorama.....	21
a. Deskripsi Media Diorama	21
b. Karakteristik Media Diorama.....	22
c. Tujuan Penggunaan Media Diorama	23
d. Kelebihan dan Kelemahan Media Diorama	24
3. Media Diorama Qarica	25
a. Pengertian Media Diorama Qarica	25
b. Manfaat Media Diorama Qarica	26
c. Kelebihan dan Kelemahan Media Diorama Qarica	27

d. Spesifik Produk Media Diorama Qarica	28
e. Langkah-Langkah Pembuatan Media Diorama Qarica.....	29
f. Langkah-Langkah Penggunaan Media Diorama Qarica.....	30
4. Pemahaman Konsep IPA di SD	31
a. Pemahaman Konsep.....	31
b. Pengertian IPA.....	32
c. Hakikat Pembelajaran IPA	32
5. Materi IPA.....	34
a. Pengetian Ekosistem Laut	34
b. Ciri-Ciri Ekosistem Air Laut	35
c. Manfaat Ekosistem Air Laut	36
B. Kerangka Konseptual	36
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	38
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	39
C. Prosedur Pengembangan.....	39
D. Teknik Pengumpulan Data	44
E. Intrument Penelitian	45
F. Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	54
B. Analisis Data.....	54
C. Pembahasan Peneliti.....	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	83
DOKUMENTASI.....	117

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Waktu Pelaksanaan Penelitian	38
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi.....	46
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media.....	47
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Bahasa.....	48
Tabel 3.5. Kisi-Kisi Instrumen Angket Kepraktisan Penilaian Guru.....	49
Tabel 3.6. Kisi-Kisi Instrumen Angket Kepraktisan Penilaian Peserta Didik..	50
Tabel 3.7. Skala Likert.....	51
Tabel 3.8. Kriteria Kelayakan Media.....	52
Tabel 3.9. Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran.....	53
Tabel 4.1. Analisis Kurikulum.....	56
Tabel 4.2. Bagian-Bagian Media Pembelajaran Diorama Qarica.....	57
Tabel 4.3. Hasil Uji Validasi Oleh Ahli Materi.....	59
Tabel 4.4. Hasil Uji Validasi Oleh Ahli Media	61
Tabel 4.5. Hasil Uji Validasi Oleh Ahli Bahasa.....	63
Tabel 4.6. Hasil Uji Kepraktisan Oleh Guru	64
Tabel 4.7. Data Uji Coba Kelompok Terhadap Kepraktisan Media.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Media Yang Belum di Kembangkan	3
Gambar 2.1. Ekosistem Laut	35
Gambar 2.2. Kerangka Konseptual.....	37
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus.....	84
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	87
Lampiran 3 Angket Validasi Ahli Materi.....	94
Lampiran 4 Angket Validasi Ahli Media.....	97
Lampiran 5 Angket Validasi Ahli Bahasa.....	100
Lampiran 6 Angket Kepraktisan Penilaian Guru.....	103
Lampiran 7 Hasil Uji Coba Kelompok Terhadap Kepraktisan Media.....	106
Lampiran 8 Lembar Observasi Siswa.....	113
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian.....	117
Form K1.....	121
Form K2.....	122
Form K3.....	123
Berita Acara Bimbingan Proposal.....	124
Pengesahan Proposal.....	125
Berita Acara Seminar Proposal.....	126
Berita Acara Seminar Proposal.....	127
Berita Acara Seminar Proposal.....	128
Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal.....	129
Surat Pernyataan.....	130
Surat Keterangan.....	131
Permohonan Izin Riset.....	132
Surat Keterangan.....	133
Turnitin.....	134
Daftar Riwayat Hidup.....	135

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. (Soegeng, 2012:4) Menyatakan Pendidikan adalah proses dimana seorang mengembangkan kemampuan, sikap dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya di dalam masyarakat, dimana dia hidup (Amalia, Agustini and Sulianto, 2017).

Guru memiliki peran penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Keberhasilan dari pendidikan tersebut sangat ditentukan oleh kegiatan pembelajaran yang ada di sekolah yang dimana keberhasilan dari tujuan pendidikan banyak bergantung pada proses kegiatan pembelajaran dikelas yang dirancang guru untuk mempersiapkan siswanya dalam mengembangkan sikap, kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan. Oleh karena itu guru perlu memiliki persyaratan teknik yaitu menguasai cara dan teknik mengajar serta terampil membuat variasi dalam pembelajaran (Dewi *et al.*, 2018).

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan

pembelajaran tersebut maka diperlukan suatu hasil dari proses belajar mengajar yang telah dilakukan atau yang biasanya di sebut hasil belajar (Hamalik, 2015).

Ilmu pengetahuan alam (IPA) memiliki cakupan konsep alam yang luas dan erat kaitannya dengan realitas kehidupan individu. IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntun sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya (Ipa, 2020).

Pembelajaran IPA SD memerlukan pengetahuan dasar mengenai konsep dalam setiap unit pembelajaran. Menurut Santa dan Alverman (Samatowa, 2018) bahwa melalui pembelajaran IPA anak mampu memahami dan mengaplikasikan berbagai konsep untuk menjelaskan kejadian yang berhubungan dengan konsep tersebut serta mampu menjalani suatu perubahan konsepsi. Cullingford dan Claxton (Samatowa, 2018) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran IPA, anak memerlukan kegiatan pemahaman konsep serta diberikan kesempatan untuk mengembangkan sikap ingin tahunya dengan berbagai penjelasan logis. Selain itu, (Samatowa, 2018) mengemukakan bahwa pemahaman konsep anak dalam pembelajaran IPA harus berkembang dengan baik melalui pengamatan langsung (Deliany, Hidayat and Nurhayati, 2019).

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan khususnya di kelas V pada bulan Mei tahun 2023 di sekolah SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa. Pada pembelajaran IPA penggunaan media pembelajaran masih terbatas dalam pembahasan materi ekosistem laut. Pada kondisi ini pada dasarnya dapat berpotensi menimbulkan

peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang telah dipelajari dan menunjukkan kurangnya minat serta rasa bosan.

Gambar 1.1 Media Yang Belum Dikembangkan



Hasil belajar merupakan kemampuan yang telah dicapai oleh peserta didik terhadap ilmu yang telah dipelajari. Hasil belajar di golongan menjadi tiga aspek yakni kognitif, efektif dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan bentuk penilaian yang diberikan kepada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran melalui penilaian pengetahuan, sikap, keterampilan, kehadiran siswa, serta perubahan perilaku (Dasar, 2023).

Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA dari 25 peserta didik di kelas V hanya 62% (16 siswa) di kelas V yang mencapai KKM. Sedangkan untuk KKM IPA sendiri yaitu 70. Sedangkan 38% (9 siswa) di kelas V yang belum mencapai KKM. Salah satu faktor yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik yaitu kurangnya media pembelajaran yang bervariasi. Media pembelajaran merupakan sebagai bentuk menyalurkan informasi dari pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran dan perhatian siswa dengan sedemikian rupa. Media pembelajaran merupakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan baik berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan

siswa dalam memahami materi pelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi cepat diterima siswa untuk belajar lebih (Dewi *et al.*, 2018).

Penggunaan media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar dirasa sangat tepat, karena sesuai dengan tahap perkembangannya yang masih berada pada tahap operasional konkret. Keberadaan media sebagai suatu benda nyata di hadapan siswa yang dapat disentuh dan sangat membantu proses penyampaian materi (Kelas *et al.*, 2018).

Penggunaan media pembelajaran perlu diperhatikan beberapa hal dalam pemilihannya. Dalam mengembangkan media harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut: (1) Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. (2) Kesesuaian dengan karakteristik siswa. (3) Dapat menjadi sumber belajar. (4) Efisiensi dan efektifitas pemanfaatan media. (5) Keamanan bagi siswa. (6) Kemampuan media dalam mengembangkan keaktifan dan kreativitas siswa. (7) Kemampuan media dalam mengembangkan suasana pembelajar yang menyenangkan. (8) Kualitas media (Ipa, 2020).

Penggunaan media yang kurang efektif mengakibatkan dampak pada siswa yang kurang aktif. Siswa kurang berantusias dalam mengikuti pembelajaran dan cenderung melakukan aktifitas-aktifitas yang merugikan siswa itu sendiri. Pembelajaran dikelas harus menggunakan media yang nyata dan kongkrit untuk membantu siswa memahami materi yang diajarkan terutama dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari (Ulfaeni, 2017).

Dari penggunaan media disekolah yaitu dapat mempertinggi kualitas belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para siswa. Membantu memperjelas pesan pembelajaran. Informasi yang disampaikan secara lisan terkadang tidak dipahami sepenuhnya oleh siswa, terlebih apabila guru kurang dalam menjelaskan materi. Disinilah peran media, sebagai alat bantu memperjelas pesan pembelajaran (Supartini *et al.*, 2016).

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis merasa tertarik dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran diorama Qarica untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Media diorama merupakan sebuah media sejenis penggambaran suatu peristiwa namun dengan bentuk skala yang lebih kecil seperti miniatur.

Menurut Sudjana (Ipa, 2020) menyatakan bahwa diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Media diorama mampu memberikan pengalaman kepada siswa secara langsung, membantu siswa dalam memahami materi, membuat siswa aktif dalam kegiatan belajar serta membuat kegiatan belajar lebih menarik. Media diorama sendiri secara umum termasuk ke dalam kategori media realita atau secara khusus termasuk ke dalam jenis model atau maket (Ayogas, Yusmita and Pd, 2018).

Selain itu media diorama mudah didapat, dapat digunakan kembali, dan hanya dapat mewakili bentuk lingkungan aslinya, sehingga memudahkan guru dalam membuat media diorama. Media diorama ini lebih dari sekedar foto, tetapi juga dapat sedikit mengubah mood belajar, karena siswa dapat melihat langsung keadaan ekosistem di habitat aslinya (Yunanto and Ninawati, 2022).

Pada penelitian ini media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media Diorama qarica untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Media diorama ini merupakan suatu miniatur tiga dimensi untuk menggambarkan suatu pemandangan. media diorama merupakan dekorasi teater di eropa dan amerika pada abad ke-19 . Media Diorama qarica akan dibuat oleh peneliti menggunakan Aquarium kaca yang berukuran 30 x 20 cm. Pada bagian sisi belakang akuarium kaca menggunakan background (Sebuah gambaran nyata seperti suasana di dalam laut). Pada bagian dalam akuarium kaca akan di alasin menggunakan styrofoam sebagai penompang diorama tersebut, dimana di atas styrofoam tersebut akan di desain menggunakan pasir laut, miniatur hewan laut, miniatur tumbuhan laut, miniatur terumbu karang, miniatur hewan laut seperti ikan nantinya akan di tempelkan pada ujung pipet, kemudian pipet tersebut di tusukkan pada styrofoam seakan-akan seperti menggambarkan ikan sedang berenang dan masing-masing miniatur ditempelkan menggunakan kertas yang berisi penjelasan.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis akan melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul : Pengembangan Media Diorama Qarica Untuk Pemahaman Konsep IPA Materi Ekosistem Laut Pada Siswa Kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa Kec. Percut Sei Tuan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang ada di atas dapat diidentifikasi masalah yang relavan dengan penelitian ini sebagai berikut :

1. Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar.

2. Peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang telah dipelajari dan menunjukkan kurangnya minat serta rasa bosan.
3. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas pada pembahasan materi ekosistem laut.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas. Maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah peneliti dibatasi pada Pengembangan Media Diorama Qarica dan Pembelajaran IPA.

D. Rumusan Masalah

Adapun permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana Mengembangkan Media Pembelajaran Diorama Qarica Untuk Pemahaman Konsep IPA Materi Ekosistem Laut ?
2. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran Diorama Qarica Untuk Pemahaman Konsep IPA Materi Ekosistem ?
3. Bagaimana Kepraktisan Media Pembelajaran Diorama Qarica Untuk Pemahaman Konsep IPA Materi Ekosistem Laut?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada di atas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk menghasilkan Media Pembelajaran Diorama Qarica Untuk Pemahaman Konsep IPA Materi Ekosistem Laut.
2. Untuk mengetahui Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Diorama Qarica Untuk Pemahaman Konsep IPA Materi Ekosistem Laut.

3. Untuk mengetahui Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran Diorama Qarica Untuk Pemahaman Konsep IPA Materi Ekosistem Laut

F. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat dijadikan sebagai materi kajian dan rujukan dalam meningkatkan keilmuan dalam bidang pendidikan khususnya di sekolah dasar.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Media pembelajaran diorama Qarica sebagai sumber belajar siswa selain buku bacaan.

2. Bagi Guru

Penulis berharap dengan adanya media pembelajaran diorama dapat memberikan pancingan guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi.

3. Bagi Sekolah

Memberikan solusi untuk mengatasi kekurangan dan keterbatasan media pembelajaran yang ada.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran Diorama Qarica

a. Pengertian Media Pembelajaran

“media” berasal dari bahasa latin “mediu,” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.

Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyalur informasi”. media pembelajaran segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Pendidikan, 2018).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai. Selain itu, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar mengajar (Rahmatunnisa *et al.*, 2022).

Media pembelajaran dapat menolong dan banyak digunakan dalam pengajaran, khususnya dalam pembelajaran siswa. Bukan dikarenakan media

pembelajaran itu banyak dan murah, melainkan media pembelajaran itu mudah dipahami oleh anak-anak ketimbang kata-kata atau pengertian verbal. Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, media pembelajaran sekarang dibuat lebih menarik dan lebih atraktif, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Sd and Rambah, 2022).

Berdasarkan uraian para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pendidikan dan pembelajaran . berikut adalah beberapa fungsi dan manfaat media pembelajaran.

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana konkrit serta mudah dipahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran.

1) Media sebagai sumber belajar

Belajar adalah aktif dan konstruktif melalui suatu pengalaman dalam memperoleh informasi. Dalam proses aktif tersebut media pembelajaran

berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi pembelajar (siswa). Artinya melalui media peserta didik memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri siswa.

2) Fungsi semantik

Semantik berkaitan dengan meaning atau arti dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol. Media pembelajaran mempunyai kemampuan menambah perbendaharaan kata (symbol verbal). Yang makna dan maksudnya benar-benar dipahami oleh peserta didik. Simbol adalah sesuatu yang digunakan untuk atau dipandang sebagai wakil sesuatu yang lain.

3) Fungsi manipulatif

Fungsi manipulatif adalah kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda/peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi tujuan dan sasarannya.

4) Fungsi fiksatif

Fungsi fiksatif adalah fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang telah lama terjadi. Fungsi fiksatif ini terkait dengan kemampuan merekam (record) media pada suatu peristiwa atau objek dan menyimpannya dalam waktu yang tak terbatas sehingga sewaktu-waktu dapat diputar kembali ketika diperlukan.

5) Fungsi distributif

Fungsi manipulative media pembelajaran berarti bahwa dalam sekali penggunaan satu materi, objek atau kejadian, dapat diikuti oleh peserta didik

dalam jumlah besar dan dalam jangkauan yang sangat luas sehingga dapat meningkatkan efisiensi baik waktu maupun biaya.

6) Fungsi psikologis

Dari segi psikologis media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti fungsi etensi, fungsi efektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif, dan fungsi motivasi.

7) Fungsi sosio-kultural

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta didik. Peserta didik dalam jumlah yang cukup besar, dengan adat, kebiasaan, lingkungan dan pengalaman yang berbeda-beda sangat mungkin memiliki persepsi dan pemahaman yang tidak sama tentang suatu topik pembelajaran (Misbahul *et al.*, 2022).

Adapun fungsi media pembelajaran menurut (Sanjaya, 2014) menjabarkan beberapa fungsi sebagai berikut :

1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam penyampaian bahasa verbal dan salah persepsi dalam penyampaian pesan.

2) Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan mengembangkan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

3) Fungsi kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptakan.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.

5) Fungsi individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Sedangkan manfaat media pembelajaran menurut Nasution (Dwijayani, 2019), manfaat media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta kemungkinan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang

dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan dan lain-lainnya.

Menurut Kemp & Dayton (Hidayat, 2017) manfaat media pembelajaran yaitu :

- a. Meragamkan penyampaian materi pembelajaran.
- b. Menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- c. Menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif.
- d. Mengurangi jumlah waktu belajar mengajar.
- e. Meningkatkan kualitas belajar siswa.
- f. Melakukan proses pembelajaran dimana saja dan kapan saja.
- g. Meningkatkan sikap positif siswa terhadap proses belajar dan bahan belajar.

Selain manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh pendapat diatas, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan

siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta kemungkinan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata Ahar Arsyad ('Isran Rasyid Karo-Karo S, Rohani, 2018).

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Secara garis besar menurut (Muhammad, Amin and Yogyakarta, 2018)

jenis-jenis media pembelajaran ada 4 jenis yaitu :

- 1) Media Audio
- 2) Media visual
- 3) Media Audio-visual
- 4) Media Multimedia

Jenis media pembelajaran menurut harjanto (Ramadhany and Koryati, 2015) ada beberapa jenis media yang biasanya digunakan dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.

- 2) Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama dan lain-lain.
- 3) Media proyeksi seperti slide, filmstrip, film, penggunaan OHP dan lain-lain.
- 4) Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran .

(Utami, 2017) jenis media pembelajaran yang lazim dipakai pada saat proses pembelajaran yaitu :

- 1) Media Visual, media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol visual. Selain itu fungsi media visual adalah untuk menarik perhatian , memperjelas sajian ide, menggambarkan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan jika tidak divisualkan, beberapa media yang termasuk media visual adalah :
 - a. Gambar atau foto
 - b. Sketsa
 - c. Diagram
 - d. Bagan/Char
 - e. Grafik
 - f. Kartun
 - g. Poster
 - h. Peta dan Globe
 - i. Papan planel
 - j. Papan Buletin

- 2) Media Audio, Media audio adalah jenis media yang berhubungan dengan indera pendengar. Beberapa jenis media yang dapat digolongkan kedalam media audio adalah sebagai berikut :
 - a. Radio
 - b. Alat perekam magnetik
- 3) Media proyeksi diam, beberapa media yang termasuk kedalam media proyeksi diantaranya adalah :
 - a. Film bingkai
 - b. Film rangkai
 - c. OHT
 - d. Opaque Projektor
 - e. Mikrofis

d. Kriteria Dalam Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya (karakteristik) media yang bersangkutan. Pemilihan media seharusnya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem intruksional secara keseluruhan. Karena itu, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan sebagai pendekatan praktis, beliau menyarakannya untuk mempertimbangkan media apa saja yang ada, berapa harganya, berapa lama diperlukan untuk

mendapatkannya, dan format apa yang memenuhi selera pemakaian (misalnya siswa dan guru).

Dalam hubungan ini disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media. Pertama adalah ketersediaan sumber setempat. Artinya, bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluasan, kepraktisan, dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya media bisa digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapanpun serta mudah di jinjing dan dipindahkan.

Faktor yang terakhir adalah efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang. Hakikat dari pemilihan media pada akhirnya adalah keputusan untuk memakai, tidak memakai atau mengadaptasi media yang bersangkutan (Chotib, 2018).

Ada beberapa kriteria yang patut di perhatikan dalam memilih media,

yaitu :

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah diterapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga rana kognitif, efektif, dan psikomotor.

- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya. Contoh lain, televisi, tepat untuk mempertunjukkan proses dan transformasi yang memerlukan manipulasi ruang dan waktu.
- c. Praktis, luwes, dan bertahan. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan di mana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.
- d. Guru terampil menggunakannya. Pemilihan media ini harus pertimbangan apakah guru mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran, sebab sebaik apapun medianya jika guru tidak mampu menggunakannya media itu tidak akan ada artinya.
- e. Pengelompokan sasaran. Pemilihan media harus disesuaikan dengan sasaran, apakah kelompok kecil, sedang atau besar.
- f. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan tidak boleh terganggu elemen lain yang berupa latar belakang Arsyad (Siregar, 2018).

Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Beberapa kriteria yang digunakan untuk memilih media

pembelajaran menurut Teni (Damayanti and Sremo, 2021) adalah sebagai berikut :

1. Tujuan

Media dipilih dan digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan siswa dapat mengerti materi yang disampaikan

2. Efektifitas

Guru harus memilih media yang paling efektif dari berbagai media yang ada sehingga media yang digunakan dalam menyampaikan materi kepada siswa adalah media yang paling tepat dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

3. Kemampuan guru dan siswa

Dalam menyampaikan materi kepada siswa, guru harus memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan yang ada baik pada guru dan maupun siswa.

4. Fleksibilitas

Dalam memilih media, guru haruslah memilih media yang fleksibel, sehingga dapat digunakan pada berbagai situasi, tahan lama, menghemat biaya dan tidak berbahaya sewaktu digunakan dalam proses pembelajaran.

5. Ketersediaan media

Tidak semua sekolah menyediakan berbagai media yang dibutuhkan oleh guru untuk kegiatan belajar mengajar karena sesuai dengan situasi dan kondisi tiap sekolah berbeda-beda. Guru haruslah kreatif dalam menyediakan media

pembelajaran, contohnya dengan membuat sendiri media pembelajaran yang sederhana atau membuat bersama-sama dengan siswa.

6. Manfaat

Dalam pemilihan media pembelajaran, guru harus dapat mempertimbangkan manfaat yang didapatkan siswa dari media tersebut. Guru juga harus mempertimbangkan biaya pembuatan media pembelajaran. Sehingga dengan biaya minimal menghasilkan media yang bagus dan bermanfaat bagi siswa.

7. Kualitas

Dalam pengadaan media, guru harus mempertimbangkan kualitas dari media tersebut. Media pembelajaran harus dibuat dengan mutu dan kualitas yang baik sehingga bisa tahan lama dan tidak mudah rusak dan dapat digunakan lagi oleh guru untuk proses belajar siswa diwaktu yang lain. Dengan kualitas media pembelajaran yang baik maka dapat memberikan hasil yang baik dalam proses pembelajaran.

2. Media Diorama

a. Deskripsi Media Diorama

Diorama adalah gambaran kejadian baik yang mempunyai nilai sejarah atau tidak yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa diorama memberikan informasi berupa peristiwa yang di sajikan dalam bentuk tiruan lebih kecil dari aslinya.

Menurut (Benny A.Pribadi, 2019:50) diorama adalah sebuah media pameran statis atau diam yang di desain untuk menyampaikan informasi dan

pengetahuan dan peristiwa nyata yang terjadi di masa lalu atau sekarang atau menggambarkan masa yang akan datang dalam bentuk tiga dimensi.

Diorama berisi kerangka atau bahan yang diletakkan diatas area dengan background sebuah potret atau gambar sesuai dengan penyampaian. Media diorama ini didukung dengan bahan-bahan yang bervariasi, karena ada bahan-bahan berbentuk tiga dimensi dalam ukuran mini .

media diorama merupakan gabungan antara model dengan gambar perspektif dalam suatu penampilan utuh yang menggambarkan suasana sebenarnya (Hanifah and Primagraha, 2021). Media diorama mampu memberikan pengalaman kepada siswa secara langsung, membantu siswa dalam memahami materi, membuat siswa aktif dalam kweegiatan belajar serta membuat kegiatan belajar lebih menarik Wafa & Rizkyana (Kisma, Fakhriyah and Purbasari, 2020)

b. Karakteristik Media Diorama

(Dewi and Yarshal, 2023) Media diorama mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, diantaranya adalah sebagai berikut :

- a) Media diorama tertutup yang dibatasi dengan kaca yang berbentuk transparan atau bening, sehingga jenis diorama ini hanya dilihat dari depan saja.
- b) Media diorama lipat yang dibuat dari lembaran kertas yang dapat membentuk tiga dinding yang menyatu dimana antara ruangnya dapat dilihat.
- c) Diorama terbuka yang dilengkapi dinding batas.

Adapun karakteristik media diorama menurut (Muasromatul Azizah, 2017) adalah sebagai berikut :

1. Berbentuk tiga dimensi.
2. Memiliki simbol sesuai dengan realita.
3. Memiliki latar pemandangan (suasana).
4. Memiliki unsur yang detail seperti setiap unsur simbol yang berbeda diberi warna yang berbeda agar terlihat perbedaan dan perannya.

Terdapat beberapa kriteria yang terdapat pada media diorama yakni:

- 1) Berbentuk tiga dimensi.
- 2) Mempunyai satu sisi yaitu sisi depan.
- 3) Sisi depan berisi gambar tiga dimensi yang mengilustrasikan bentuk aslinya.
- 4) Sederhana dan mudah dibuatnya (Maulana, Israwati and Syafrina, 2022).

c. Tujuan Penggunaan Media Diorama

Tujuan penggunaan media diorama, yaitu untuk mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari objek yang terlalu besar, untuk mempelajari objek yang tak terjangkau fisik, untuk mempelajari konstruksi yang jelas, dan untuk memperlihatkan proses dari obyek yang luas (Rahmawati *et al.*, 2021).

Tujuan penggunaan media diorama kepada siswa yang bertujuan memancing siswa untuk bertanya sehingga ketertarikan siswa terhadap media diorama semakin meningkat dan apresiasi yang diberikan guru membuat partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran meningkat, sehingga minat belajar ipa juga meningkat (Effort *et al.*, 2019).

Tujuan penggunaan media tiga dimensi (tiruan) menurut Daryanto (Aswat *et al.*, 2020) antara lain:

1. Mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari obyek yang terlalu besar.
2. Untuk mempelajari obyek yang telah menjadi sejarah di masa lampau.
3. Untuk mempelajari obyek yang terjangkau secara fisik.
4. Untuk mempelajari obyek yang mudah dijangkau tetapi tidak memberikan keterangan yang memadai.
5. Untuk mempelajari konstruksi-konstruksi yang abstrak.
6. Untuk memperlihatkan proses dari obyek yang luas.

d. Kelebihan dan Kelemahan Media Diorama

Menurut Subana, kelebihan media diorama yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar adalah dapat dibuat dari bahan yang murah dan mudah didapat, dapat dipakai berulang-ulang, dapat melukiskan bentuk dari keadaan sebenarnya, dapat memperlihatkan bagian dalam sesuatu yang dalam keadaan sebenarnya sulit dilihat (Hendratno, 2013).

Kelebihan lainnya dari media diorama adalah dapat menambahkan keindahan, daya tarik, dan dapat memotivasi penggunaan untuk mendapatkan pengalaman belajar (Megawatie *et al.*, 2017)

Adapun kelemahan menurut (Maulana, Israwati and Syafrina, 2022)

Adapun kelemahan media diorama menurut yaitu :

1. jumlah yang dijangkau tidak mencapai sasaran.

2. Penyimpanan menggunakan area relatif luas serta pemeliharaan media yang sulit.
3. Pengeluaran anggaran yang dibutuhkan relatif banyak.

3. Media Diorama Qarica

a. Pengertian Media Diorama Qarica

Secara garis besar media diorama merupakan media konkret berupa miniatur sebuah objek. Sebagai implikasi dari hal tersebut, seorang guru dituntut harus kreatif dalam memilih benda untuk menunjang kegiatan pembelajaran (Jannah and Basit, 2019).

Bentuk diorama merupakan jenis aquarium yang karena bentuknya hanya dapat dilihat dari suatu sisi saja. Kelebihan dari bentuk ini adalah melalui bentuk ini kesan seolah sedang mengintip kehidupan laut menjadi lebih terasa. Bentuk kubus memiliki kelebihan dikarenakan proses pembuatan bentuk tersebut lebih mudah dan kerangkanya dapat dibuat dari beberapa jenis bahan, seperti besi, alumunium, kaca, dan plastik (Sari, 2023)

Aquarium secara "*letterlek*" berarti sebuah wadah air tetapi secara umum aquarium adalah wadah atau tempat untuk memelihara berbagai jenis komunitas kehidupan air seperti ikan, tanaman air, moluska, koral, dan lainnya. Sedangkan menurut kamus besar bahasa indonesia adalah bak kaca untuk tempat memelihara ikan, biasanya ikan hias. Dalam *wikipedia* menyebutkan bahwa aquarium adalah sebuah vivarium yang biasanya di tempatkan di sebuah tempat dengan sisi transparan (dari gelas atau plastik berkuatan tinggi) di dalamnya

terdapat satwa dan tumbuhan air. Aquarium pertama didirikan di London, Inggris pada tahun 1853 (SukContoh BIssa JTabarearno *et al.*, 2019) .

Media diorama qarica merupakan media pembelajaran yang akan membuat siswa lebih berantusias terhadap pembelajaran dan menambahkan pemahaman mengenai materi yang telah dipelajari. Media qarica merupakan media pembelajaran yang bervariasi dengan menggunakan wadah aquarium kaca dengan gambar-gambar miniatur yang mengacu pada tema ekosistem laut. Media diorama qarica ini dikembangkan dengan menampilkan aquarium kaca yang di desain menggunakan miniatur-miniatur ekosistem laut agar lebih menarik perhatian anak.

b. Manfaat Media Diorama Qarica

Seperti manfaat media pada umumnya, media diorama memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses pembelajaran (Effort *et al.*, 2019). manfaat penting dari media diorama antara lain peserta didik dapat mengeksplorasi pengetahuannya secara langsung dan memberikan kesempatan untuk menemukan pengalaman belajar yang mandiri (Kemampuan, Tingkat and Jenjang, 2020).

- 1) Dengan adanya media diorama qarica yang di sajikan akan membuat pembelajaran lebih menarik, sehingga membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar.
- 2) Dengan adanya media diorama yang ditampilkan secara langsung, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa.

- 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi.
- 4) Dengan adanya media diorama qarica yang menarik, media dapat mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan minat belajar siswa.

Manfaat media diorama yaitu untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan karena iya dapat memberikan siswa pengalaman langsung atau semi nyata, memperlihatkan suatu proses, peristiwa, sistem kerja, dan merancang imajinasi siswa terhadap objek yang diamatinya Batubara, Sumantri & Marini (Roudhotul Jannah , Yasir Arafat , Eni Heldayani, 2023).

c. Kelebihan dan Kelemahan Media Diorama Qarica

menurut Subana, kelebihan media diorama yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar adalah dapat dibuat dari bahan yang murah dan mudah didapat, dapat dipakai berulang-ulang , dapat melukiskan bentuk dari keadaan sebenarnya, dapat memperlihatkan bagian dalam sesuatu yang dalam keadaan sebenarnya sulit dilihat. Kelebihan lainnya dari media diorama adalah dapat menambahkan keindahan, daya tarik, dan dapat memotivasi penggunaan untuk mendapatkan pengalaman belajar (Ismilasari dan Hendratno, 2013).

Daryanto (Sisfadilla, Hendracipta and Andriana, 2021) mengemukakan bahwa media diorama tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan, seperti memberikan secara langsung pengalaman , menyajikan secara konkrit dan menghindari verbalisme, dapat menunjukkan objek secara utuh, baik konstruksi maupun cara kerjanya.

Adapun kelemahan menurut (Maulana, Israwati and Syafrina, 2022)

Adapun kelemahan media diorama menurut yaitu :

- a) jumlah yang dijangkau tidak mencapai sasaran.
- b) Penyimpanan menggunakan area relatif luas serta pemeliharaan media yang sulit.
- c) Pengeluaran anggaran yang dibutuhkan relatif banyak.

d. Spesifik Produk Media Diorama Qarica

1. Wadah menggunakan aquarium kaca yang nantinya di dalam aquarium tersebut di dsain menggunakan miniatur-miniatur yang bertema ekosistem laut.
2. Aquarium kaca berukuran 30 x 20 cm yang memiliki ketebalan 5mm.
3. Pada sisi belakang aquarium kaca menggunakan background (gambaran suasana di dalam laut).
4. Miniatur yang akan digunakan seperti miniatur-miniatur hewan laut, tumbuhan laut, terumbu karang, batu laut, pasir laut.
5. Pada bagian dalam aquarium akan dialasin menggunakan styrofoam yang nantinya di bagian atas styrofoam digunakan sebagai penopang miniatur-miniatur tersebut.
6. Menggunakan pipet sebagai penopang miniatur hewan laut.
7. Menggunakan lem tembak untuk menempelkan miniatur-miniatur tersebut.
8. Menggunakan pasir laut yang dibuat menjadi dua warna yaitu pasir warna biru sebagai replika air laut dan pasir yang tidak berwarna biru sebagai pinggiran laut.

9. Kertas yang akan digunakan untuk menulis penjelasan pada masing-masing miniatur laut.
10. Media ini dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar.

e. Langkah-Langkah Pembuatan Media Diorama Qarica

Dalam mengembangkan suatu media yang nantinya akan digunakan pada saat proses pembelajaran, pastinya nanti akan diperlukan sebuah media nyata yang akan dikembangkan. Adapun terdapat beberapa langkah-langkah dalam pembuatan sebuah media diorama qarica yaitu menyediakan alat dan bahan seperti aquarium kaca yang berukuran 30x20 cm, styrofoam, pipet, lem tembak, miniatur-miniatur laut dan kertas. langkah-langkah pembuatan media diorama ekosistem laut akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Sediakan sebuah wadah berupa aquarium kaca berukuran 30x20 cm dengan ketebalan 5 mm
2. Miniatur ikan laut ditempelkan di ujung pipet menggunakan lem.
3. Potong styrofoam dengan pisau sesuai ukuran alas aquarium.
4. Pada bagian dalam aquarium dialasin menggunakan styrofoam yang sudah di potong yang nantinya akan dijadikan sebagai penompang miniatur-miniatur laut.
5. Pipet yang ujungnya sudah di tempelkan miniatur-miniatur ikan laut,lalu bawah pipet yang tidak ditempelkan miniatur tersebut di tusukkan kebagian styrofoam lalu di lem agar kuat.
6. Taburkan pasir laut di atas styrofoam.
7. Taburkan batu-batu laut yang berwarna-warni di atas pasir laut.

8. Letakkan miniatur seperti terumbu karang, rumput laut, udang, bintang laut, diatas pasir laut.
9. Pada bagian miniatur laut masing-masing di tempelkan kertas yang berisi penjelasan.

f. Langkah-Langkah Penggunaan Media Diorama Qarica

1. Menyediakan media pembelajaran berupa media diorama qarica yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung.
2. Media pembelajaran qarica merupakan sebuah media yang akan digunakan sebagai bahan ajar, yang di dalamnya membahas tentang materi ekosistem laut di ambil dari mata pelajaran IPA.
3. Memberikan pemahaman kepada siswa mengenai ekosistem laut, agar siswa mengenal ekosistem yang berada di lautan.
4. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperhatikan media tersebut.
5. Menjelaskan kepada siswa tentang apa itu ekosistem laut, komponen-komponen ekosistem, beserta jaring-jaring makanan pada ekosistem laut dan siswa diharapkan untuk memperhatikan di saat guru menjelaskan mengarahkan ke media tersebut.
6. Mengaitkan manfaat ekosistem laut kedalam kehidupan manusia.
7. Siswa akan di bagikan menjadi beberapa kelompok yang nantinya setiap kelompok akan diperlihatkan media diorama qarica tersebut dan siswa diberikan kesempatan untuk bertanya agar siswa mudah dalam mengerjakan tugas yang di berikan .

8. Dalam setiap kelompok akan masing-masing diberikan tugas.

4. Pemahaman Konsep IPA di SD

a. Pemahaman Konsep

Istilah konsep berasal dari bahasa latin dari kata “*conceptus*” yang berarti “tangkapan” dan dalam konteks logika berkaitan dengan aktivitas intelektual untuk menangkap realitas. Dalam KKBI konsep berarti gambaran mental dari objek, proses atau apapun yang ada di luar bahasa, yang digunakan oleh akal budi untuk memahami hal-hal lain.

Selanjutnya adalah mengenai pemahaman, paham dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti mengerti benar atau tahu benar. Mengerti benar tentang suatu permasalahan serta mampu memberikan contoh-contoh tertentu mengenai permasalahan tersebut disebut dengan pemahaman. Jika digabungkan menurut dengan pengertian konsep diatas maka pemahaman konsep adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menerima dan memaknai suatu gambaran mental dari pengetahuan yang telah tergeneralisasi dari berbagai fenomena yang sama (Zakiah and Tatang, 2019).

(Widyastuti and Pujiastuti, 2014) disebutkan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa dalam menguasai suatu konsep/materi yang terindikasi dalam ranah kognitif dan dengan memahami suatu konsep siswa dapat mengetahui, menjelaskan, mendeskripsikan, memberikan contoh dan bukan contoh, menyimpulkan dan mengungkapkan kembali suatu objek dengan bahasanya sendiri dengan menyadari proses-proses yang dilaluinya.

Pemahaman konsep adalah ketika siswa dan mampu menghubungkan antara pengetahuan baru dengan pengetahuan lama yang sudah mereka miliki sebelumnya. Pemahaman konsep sangatlah penting karena pemahaman konsep didasarkan pada kenyataan kondisi alam dan kondisi alam sangatlah kompleks sehingga perlu pengelompokan atas dasar keragaman objek, peristiwa, maupun proses (Muna, 2017).

b. Pengertian IPA

Menurut (Isrok'atun Hanifa,dan Maulana 2020) , Ilmu pengetahuan alam merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari alam semesta beserta isinya, serta peristiwa-pristiwa yang terjadi didalamnya disusun secara sistematis dan dikembangkan oleh para ahli secara ilmiah. (Kelana, 2019) IPA merupakan ilmu yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis dan dihasilkan dari suatu proses penemuan.

Menurut Trianto (Sari, 2017) mengatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya.

c. Hakikat Pembelajaran IPA

Menurut Prihantoro Laksmi dalam Trianto menjelaskan bahwa pembelajaran IPA menurut taksonomi Bloom adalah diharapkan dapat memberikan pengetahuan (kognitif) yang merupakan tujuan utama dari pembelajaran. Jenis pengetahuan yang dimaksud adalah pengetahuan dasar dari

prinsip dan konsep yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari. Pengetahuan secara garis besar tentang fakta yang ada di alam untuk dapat memahami dan memperdalam lebih lanjut, dan melihat adanya keterangan serta keteraturan (Karakter,2013).

Menurut (Kelana, 2019:16-17) menyatakan bahwa hakikat IPA adalah sebagai berikut :

- 1) IPA mengkaji tentang fenomena-fenomena yang terjadi di alam secara ilmiah dan sistematis. Dari hasil kajian tersebut, maka akan dihasilkan suatu produk berupa teori, prinsip, hukum dan fakta-fakta.
- 2) Produk yang dihasilkan adalah keterampilan proses. Melalui keterampilan proses ini, siswa akan bertindak seperti yang dilakukan para Ahli atau ilmuan.
- 3) Sikap ilmiah berkaitan dengan pembelajaran IPA yang dilakukan.

Merujuk pada pengertian IPA diatas, maka hakikat IPA meliputi empat unsur sebagai berikut :

- 1) Produk : berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum.
- 2) Proses : yaitu prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah; metode ilmiah meliputi pengamatan, penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen, percobaan atau penyelidikan, pengujian hipotesis menurut eksperimentasi; evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan
- 3) Aplikasi : merupakan penerapan metode atau kerja ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari;

- 4) Sikap : yang terwujud melalui rasa ingin tahu tentang obyek, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru, namun dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar. Oleh karena itu IPA bersifat open ended, karena selalu berkembang mengikuti pola perubahan dinamika dalam masyarakat (Tut Wuri Handayani, 2018).

5. Materi IPA

a. Pengertian Ekosistem Laut

Ekosistem memiliki arti hubungan timbal balik antar makhluk hidup dengan komponen biotik dan komponen abiotiknya dalam kesatuan tempat hidup. Ekosistem tersusun atas satuan makhluk hidup. Dalam ekosistem terdapat komponen biotik dan komponen abiotik. Ada 2 macam komponen ekosistem, yaitu ekosistem biotik (hidup) dan abiotik (tak hidup) (Setiasih and Hakim, 2021).

Jenis dari komponen biotik yang terdapat pada ekosistem laut seperti ikan, udang, bintang laut, kerang, ganggang, dan anemon. Serta komponen abiotik seperti cahaya, air, tanah, udara. Ekosistem dapat di bedakan menjadi ekosistem perairan, ekosistem darat, dan ekosistem buatan. Komponen-komponen ekosistem berinteraksi melalui berbagai cara seperti rantai makanan dan jaring-jaring makanan. Rantai makanan adalah urutan organisme yang saling memakan untuk bertahan hidup, sedangkan jaring-jaring makanan adalah kumpulan rantai makanan yang saling berhubungan (Nufus *et al.*, 2023).

Ekosistem laut disebut juga ekosistem bahari yang merupakan ekosistem yang terdapat diperairan laut, terdiri atas ekosistem perairan dalam, ekosistem pantai pasir dangkal/bitarol, dan ekosistem pasang surut (Arianto, 2017).



Gambar 2.1 Ekosistem Laut

b. Ciri-ciri Ekosistem Laut

Ciri-ciri lingkungan ekosistem laut adanya empasan gelombang air laut maka di daerah pasang surut yang merupakan perbatasan darat dan laut terbentuk gundukan pasir, dan jika menuju ke darat terdapat hutan pantai yang terbagi menjadi beberapa wilayah.

Ciri-ciri lingkungan air laut adalah sebagai berikut :

- 1) Salinitas tinggi terutama di daerah tropis, sedangkan di daerah dingin cukup rendah.
- 2) Ekosistem laut tidak dipengaruhi oleh iklim dan cuaca.
- 3) Arus laut yang selalu berputar timbul karena perbedaan temperature dan perputaran bumi,
- 4) Makhluk hidup yang hidup di daerah ekosistem air laut adalah ikan, biota laut, dan karang (Arianto, 2017).

c. Manfaat Ekosistem Laut

Adapun manfaat dari ekosistem laut sebagai berikut :

- 1) Sebagai sumber makanan dan air minum.
- 2) Sebagai tempat wisata.
- 3) Sebagai pengendali banjir.
- 4) Sebagai tempat hidupnya rumput laut, kerang mutiara, dan ikan.

B. Kerangka Konseptual

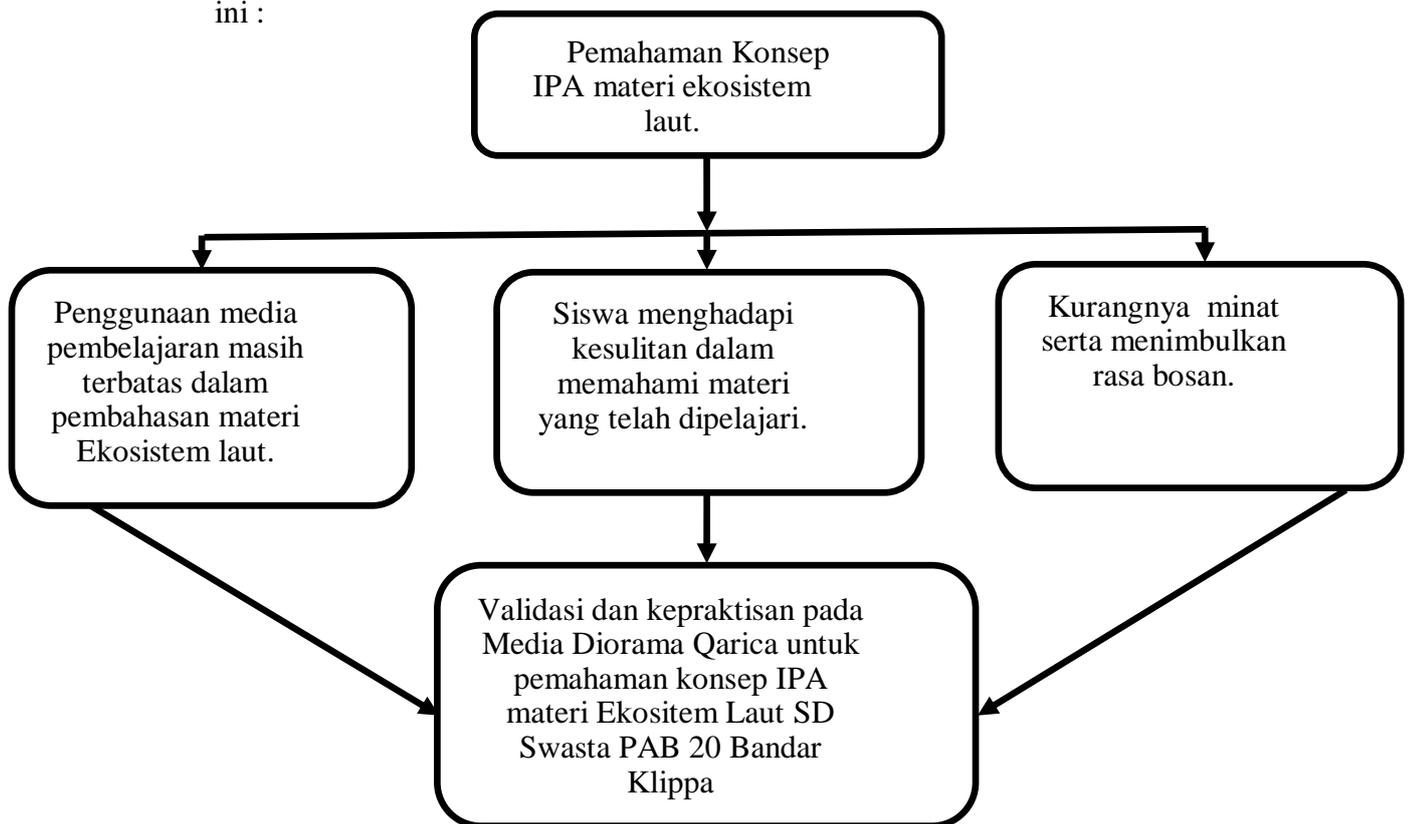
IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntun sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya.

Pembelajaran IPA memerlukan pengetahuan dasar mengenai konsep dalam setiap unit pembelajaran . melalui pembelajaran IPA anak mampu memahami dan mengaplikasikan berbagai konsep untuk menjelaskan kejadian yang berhubungan dengan konsep tersebut serta mampu menjalani suatu perubahan konsepsi.

Dalam pembelajaran IPA pada saat penggunaan media pembelajaran masih terbatas dalam pembahasan materi ekosistem laut. Yakni menggunakan media pembelajaran berupa gambaran hasil print ditempelkan pada kardus yang sudah di lapis menggunakan kertas warna biru. membuat siswa menghadapi kesulitan dalam memahami materi yang telah di pelajari dan menunjukkan kurangnya minat serta bosan dalam belajar. Dalam proses pembelajaran seharusnya guru

mempertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan.

Berdasarkan uraian yang ada diatas, perlu dipertimbangkan sebuah media pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif. Saat siswa belajar dengan menggunakan media pembelajaran diorama pada materi ekosistem laut, dengan penggunaan media tersebut akan membuat siswa akan bersemangat belajar, tidak membuat siswa bosan dan siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang telah dipelajari. Bagan kerangka konseptual pada gambar berikut ini :



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang Sekolah Dasar di Bandar Klippa, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara. Dalam menjalankan kegiatannya, SD PAB 20 Bandar Klippa berada dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Peserta didik dari 1-6 berjumlah 167 siswa yang terdiri dari 88 siswa laki-laki dan 77 siswa perempuan.

Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian

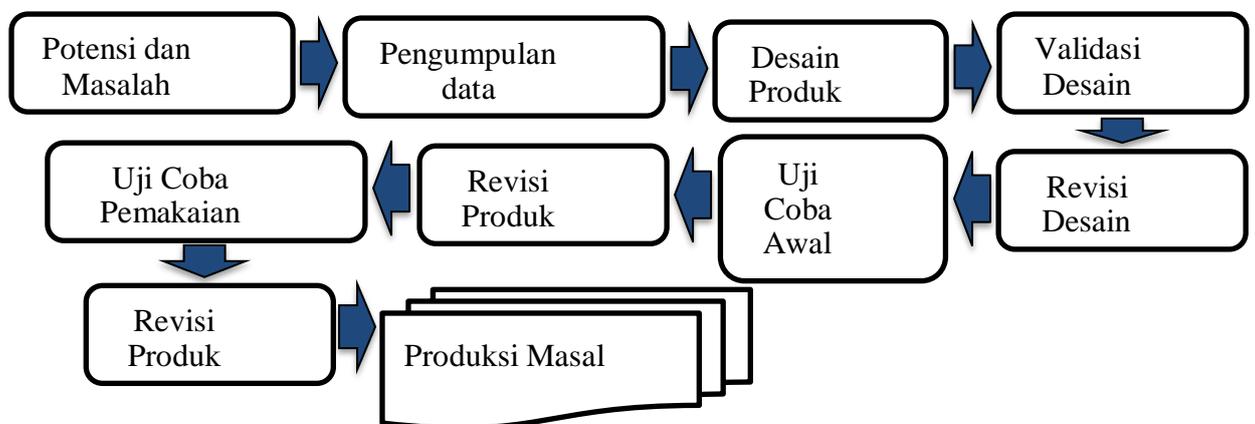
Kegiatan Penelitian	Jul 2023	Agu 2023	Sep 2023	Okt 2023	Nov 2023	Des 2023	Jan 2024	Feb 2024	Mar 2024	Apr 2024	Mei 2024
Pengajuan Judul	■										
Penyusunan Proposal	■	■	■								
Bimbingan Proposal				■	■	■					
Seminar Proposal							■				
Perbaikan Proposal							■				
Pelaksanaan Penelitian								■	■	■	
Pengumpulan Data								■	■	■	
Penyusunan Skripsi								■	■	■	
Bimbingan Skripsi								■	■	■	
Sidang Meja Hijau											■

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dan objek penelitian merupakan sasaran untuk mendapatkan tujuan tertentu mengenai suatu hal yang akan dibuktikan secara objektif. Pengertian subjek dan objek penelitian adalah “subjek penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan”. Adapun data subjek dalam penelitian ini merupakan peserta didik kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa yang berjumlah 25 yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur Pengembangan dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah model yang telah dikemukakan oleh Borg and Gall. Adapun tahap pengembangan media pembelajaran diorama qarica berdasarkan model pengembangan Borg and Gall dapat digambarkan antara lain yaitu Potensi masalah, Pengumpulan data, dsain prosuk, validasi desain, revisi desain, uji coba awal, revisi produk, uji coba pemakaian (Sugiyono, 2018, p. 404) berikut uraian tiap tahapan:



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan

1. Potensi dan Masalah

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran berupa diorama qarica, peneliti melakukan observasi untuk mencari potensi dan masalah di SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa. Potensi dari SD tersebut belum diketahui, sedangkan permasalahan yang dihadapi pada saat proses pembelajaran yaitu pada pembelajaran IPA penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada pembahasan materi ekosistem laut. pada kondisi ini dapat menimbulkan siswa kesulitan dalam memahami materi yang telah dipelajari dan kurangnya minat serta rasa bosan dalam belajar. Dengan adanya permasalahan tersebut peneliti akan mengembangkan media pembelajaran diorama qarica materi ekosistem laut.

2. Pengumpulan Data

Berdasarkan masalah yang ditemukan pada peneliti dijadikan sebuah potensi bagi peneliti, sehingga dapat mengumpulkan berbagai informasi melalui jurnal, buku untuk membantu dalam menunjang media pembelajaran diorama qarica tersebut. Hasil dari pengumpulan informasi peneliti mendapatkan suatu media pembelajaran berupa diorama qarica materi ekosistem laut pada pembelajaran IPA.

3. Desain Produk

Produk yang akan dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran diorama qarica. Peneliti akan membuat desain awal dengan desain penelitian sendiri, akan tetapi komponen sudah di susun secara lengkap serta detail. Maka dari itu , yang nantinya produk pengembangan akan bisa

dirubah, ditambah, atau dikurangi untuk menyesuaikan hasil validasi para ahli dan hasil uji coba di sekolah.

4. Validasi Desain

Validasi desain adalah proses kegiatan untuk menguji apakah produk berupa media secara rasional akan lebih efektif dikarenakan validasi bersifat penelitian berdasarkan pemikiran yang rasional belum tentu fakta disekolah akan sesuai. Validasi desain akan melakukan dengan media pembelajaran diorama qarica materi ekosistem laut yang terdiri dari tiga ahli, antara lain :

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi akan melakukan untuk mengetahui pendapat para validator dari aspek materi yang akan disajikan meliputi aspek kelayakan isi materi.

b. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa untuk mengetahui pendapat validator apakah bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran apakah sudah sesuai dengan aspek kelayakann bahasa.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media untuk mengetahui pendapat para validator berdasarkan aspek media yang dikembangkan sesuai dengan aspek kelayakan media.

5. Revisi Desain

Setelah menerima angket penilaian dari para ahli dan peserta didik terhadap produk yang ingin dikembangkan, maka peneliti akan melakukan

perbaikan atau revisi sesuai dengan penilaian yang telah didapatkan dari para ahli dan peserta didik. Revisi produk tersebut akan digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran diorama qarica materi ekosistem laut.

6. Uji Coba Awal

Uji coba produk adalah bagian yang terpenting dalam penelitian dalam mengembangkan media akan dilakukan setelah revisi desain selesai. Uji coba produk yang dimaksud untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar untuk mendapatkan tingkat kelayakan dan daya tarik dari produk yang akan dihasilkan. Untuk uji coba produk tersebut, perlu dilakukan dengan cara uji coba kelompok di sekolah.

7. Revisi Produk

Peneliti akan menguji media pembelajaran diorama qarica sebagai media pembelajaran IPA oleh para ahli dan respon peserta didik. Apabila masih ada bagian produk yang kurang dan tidak seperti apa yang diinginkan, maka peneliti akan melakukan revisi produk terhadap kelemahan tersebut sampai menjadi produk yang siap digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar. Pada tahap ini merupakan tahapan terakhir yang dilakukan peneliti. Akan tetapi dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti hanya sampai pada tahap ke-7 yaitu revisi produk hal tersebut dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya.

8. Uji Coba Pemakaian

Setelah melakukan tahap revisi, maka peneliti menguji cobakan kembali produk yang akan dikembangkan untuk mengetahui kelayakan dan

keberhasilan produk tersebut ketika digunakan pada saat di sekolah. Peneliti menggunakan produk pengembangan media pembelajaran diorama qarica materi ekosistem laut di kelas secara langsung terhadap peserta didik. Hal tersebut supaya peneliti bisa mengetahui secara langsung apakah media tersebut efektif atau tidak. Sehingga produk dapat di tindak lanjut.

9. Revisi Produk

Pada tahap ini peneliti memperbaiki kembali produk yang akan dikembangkan jika memang perlu adanya perbaikan. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan hasil produk pengembangan yang mampu digunakan ketika dilapangan dan bisa membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Hasil revisi produk ini bisa dikatakan sebagai final atau selesai dalam proses penelitian dan pengembangan produk.

10. Produksi Masal

Tahapan terakhir merupakan produksi masal. Setelah produk yang dikembangkan dinyatakan layak dan praktis digunakan, maka peneliti dapat melakukan produksi masal supaya sekolah-sekolah lain bisa menggunakan produk media pembelajaran diorama qarica di daerah tempat tinggalnya masing-masing.

Maka dari itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran diorama qarica materi ekosistem laut hingga sampai tahap ke-7 yaitu revisi produk, media yang sudah memenuhi syarat keefektifan pada langkah

revisi produk. Pada tahap revisi produk, peneliti akan memperbaiki produk yang akan dikembangkan jika memang perlu adanya perbaikan. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan hasil produk pengembangan yang mampu digunakan untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Hasil revisi produk ini bisa dikatakan sebagai final atau selesai dalam proses penelitian dan pengembangan produk.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan pada peneliti dengan cara sebagai berikut :

1. Angket (Kuesioner)

Menurut (Sugiyono, 2018, p. 199) Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada responden untuk di jawab. Teknik ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan pada penggunaan media pembelajaran diorama qarica yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media berdasarkan angket penilaian siswa dan guru terhadap media pembelajaran diorama qarica yang telah dikembangkan oleh peneliti untuk digunakan pada tingkat sekolah dasar.

E. Instrumen Penelitian

Istrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa angket atau kuesioner. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran diorama qarica untuk pemahaman konsep IPA materi ekosistem laut, lembar angket diberikan kepada para ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa digunakan untuk mengetahui kelayakan media hasil pengembangan, selanjutnya untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran diorama qarica materi ekosistem laut, lembar angket diberikan kepada siswa dan guru untuk mendapatkan penilaian dari kepraktisan media pembelajaran diorama qarica untuk pemahaman konsep IPA materi ekosistem laut.

a. Instrumen Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Pada penelitian pengembangan, instrumen lembar angket di tunjukkan kepada validator ahli materi bertujuan untuk memvalidasi media diorama qarica, agar media yang peneliti kembangkan valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Kelayakan Isi Materi	1. Pembahasan materi sesuai dengan KD	1
	2. Kesesuaian materi dengan indikator	1
	3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
	4. Bobot materi mencukupi untuk mencapai indikator	1
	5. Kesesuaian materi yang di pelajari sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	1
	6. Gambar yang digunakan sesuai dengan materi yang telah di pelajari	1
	7. Kesesuaian materi dengan materi yang dipelajari	1
	8. Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan materi	1
Jumlah		8

Modifikasi Peneliti (Nabila, Adha and Febriandi, 2021)

b. Instrumen Lembar Angket Validasi Ahli Media

Pada penelitian pengembangan, instrumen lembar angket di tunjukkan kepada validator ahli media bertujuan untuk memvalidasi media diorama qarica, agar media yang peneliti kembangkan valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Kelayakan Media	1. Pemakaian media diorama qarica mudah serta tidak menyulitkan	1
	2. Kepraktisan memakai media diorama qarica pada proses belajar	1
	3. Bahan dasar yang digunakan untuk membuat media diorama qarica mudah ditemukan	1
	4. Kesesuaian materi ekosistem laut pada media diorama qarica dengan KI, KD, serta indikator	1
	5. Media dapat di gunakan dengan jangka panjang	1
	6. Media dapat dijadikan hiasan dan tidak memakan tepat untuk menyimpannya	1
	7. Ukuran miniatur yang di sajikan terlihat jelas untuk dilihat	1
	8. Warna yang digunakan pada miniatur dapat menarik perhatian siswa	1
Jumlah		8

Modifikasi peneliti (Nabila, Adha and Febriandi, 2021)

c. Instrumen Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa

Pada penelitian pengembangan, instrumen lembar angket di tunjukkan kepada validator ahli bahasa bertujuan untuk memvalidasi media diorama qarica agar media yang peneliti kembangkan valid dan dapat digunakan pada saat proses pembelajaran di sekolah dasar.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Kelayakan Bahasa	1. Bahasa yang digunakan tepat serta sesuai	1
	2. Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari materi	1
	3. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa kelas V SD	1
	4. Bahasa yang digunakan jelas serta mudah untuk di pahami	1
	5. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar	1
	6. bahasa yang digunakan baku sesuai dengan kamus besar bahasa indonesia	1
	7. penyampaian materi menggunakan bahasa yang menarik	1
	8. Bahasa yang digunakan sangat jelas untuk menarik perhatian siswa	1
Jumlah		8

Modifikasi Peneliti (Nabila, Adha and Febriandi, 2021)

a. Instrumen Lembar Angket Kepraktisan

Pada penelitian pengembangan, instrumen lembar angket penilaian guru dan siswa untuk mendapatkan data mengenai kepraktisan pengembangan media diorama qarica sebagai media pembelajaran IPA, kepraktisan media diorama qarica dapat dilihat dari hasil identifikasi angket kepraktisan guru dan siswa.

- a. Kisi-kisi Instrumen Lembar Angket Kepraktisan Penilaian Guru dan Siswa

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Penilaian Guru

Indikator	Jumlah Butir
1. Materi sesuai dengan KI, KD dan tujuan pembelajaran	1
2. Membantu menyampaikan materi	1
3. Mempermudah menyampaikan materi dengan baik	1
4. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar	1
5. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	1
6. Memotivasi siswa untuk lebih semangat belajar	1
7. Kemenarikan media diorama qarica	1
8. Keefektifan dalam penggunaan media	1
9. Media diorama qarica dapat digunakan berulang kali	1
10. Ukuran media pembelajaran jelas dan mudah untuk dilihat	1
Jumlah	10

Modifikasi dari Dewi (Pembelajaran *et al.*, 2019)

b. Instrumen Lembar Angket Kepraktisan Penilaian Peserta Didik

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Kepraktisan Penilaian Peserta Didik

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Kualitas Isi dan Tujuan	1. Kejelasan petunjuk penggunaan	1
	2. Kejelasan pembahasan materi	1
	3. Kejelasan alur pembelajaran	1
Kualitas Teknik	4. Kejelasan Tampilan dan Warna	1
	5. Latihan soal dan umpan balik	1
	6. Kemudahan penggunaan media	1
Kualitas Pembelajaran	7. Kemudahan dalam belajar	1
	8. Pemberi bantuan dalam belajar	1
Jumlah		8

(Fukahori, 2018)

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti. Melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah. Analisis data yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini berupa angket validasi media berdasarkan penilaian dari para ahli serta menggunakan hasil analisis dari angket berdasarkan penilaian guru dan penilaian peserta didik.

1. Analisis Hasil Lembar Angket Kelayakan Media Pembelajaran Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Bahasa

Analisis hasil media dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh dari lembar angket. Validasi digunakan menggunakan *skala likert lima skala*. Skala pengukuran *skala likert* tipe ini memiliki rentang 1-5 sesuai dengan yang tertera pada lembar validasi dengan kriteria penilaian (1) Sangat Kurang, (2) Kurang Baik, (3) Cukup, (4) baik, (5) Sangat Baik (Rasi *et al.*, 2022). Dengan rincian seperti tabel dibawah ini :

Tabel 3.7 Skala Likert

Jawaban Item Instrumen	Skor
Sangat kurang baik	1
Kurang Baik	2
Cukup	3
Baik	4
Sangat baik	5

(Rasi, 2022)

Data yang diperoleh dari angket para ahli dengan skala likert dihitung berdasarkan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase skor

$\sum x$ = jumlah jawaban yang diberikan

n = jumlah skor maksimal

Tabel 3.8 Kriteria Kelayakan media

Skor Dalam Persen (%)	Kategori Kelayakan Media
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0 - 20%	Sangat Tidak Layak

(Ningsih and Komikesari, 2019)

2. Analisis Hasil Lembar Angket Penilaian Guru dan Siswa

Selanjutnya hasil dari data respon guru dan siswa didapatkan melalui angket menggunakan skala likert dengan pilihan jawaban 1-5. Kemudian perolehan data dihitung untuk mengetahui hasil dari kepraktisan media :

$$p = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

 P = persentase skor $\sum x$ = jumlah jawaban yang diberikan n = jumlah skor maksimal

Hasil dari perhitungan tersebut diberi makna kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan berikut ini adalah kriteria yang digunakan :

Tabel 3.9 Kriteria kepraktisan Media Pembelajaran

Skor Dalam Persen (%)	Kategori Kepraktisan Media
81% - 100%	Sangat Praktis
61% – 80%	Praktis
41% – 60%	Cukup Praktis
21% – 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

(Rasi, 2022)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Yang difokuskan untuk penelitian dalam pengembangan produk berupa media pembelajaran diorama qarica untuk pemahaman konsep IPA materi ekosistem laut pada siswa kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa. Pengembangan media pembelajaran diorama qarica berdasarkan langkah-langkah model yang dikemukakan oleh Borg and Gall yang memiliki 10 tahapan yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba awal, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi masal. Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti hanya sampai pada tahap ke-7 yaitu revisi produk, hal ini dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya.

B. Analisis Data

Adapun tahapan-tahapan dari pengembangan media pembelajaran diorama qarica antara lain sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui diskusi dengan guru wali kelas V untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil diskusi dengan guru wali kelas V di peroleh informasi bahwa dalam kegiatan proses pembelajaran penggunaan media

pembelajaran terbatas. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, belum pernah adanya media pembelajaran diorama yang digunakan guru pada pembelajaran IPA khususnya pada materi ekosistem laut. Sehingga terdapat beberapa peserta didik sulit dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru.

Terdapat beberapa kendala yang dihadapi seperti terlihat masih kurangnya ketertarikan peserta didik dalam belajar, peserta didik mudah bosan dan tidak fokus dengan apa yang disampaikan oleh gurunya dan sebagian peserta didik asik bermain saat guru menyampaikan materi pembelajaran di depan kelas. Pada tahap analisis kebutuhan ini peneliti menyimpulkan bahwa perlu adanya media pembelajaran yang menarik, salah satunya yaitu media pembelajaran diorama qarica dapat membantu guru dalam menjelaskan materi, dengan adanya media pembelajaran diorama qarica yang didalamnya terdapat miniatur menarik, akan membuat peserta didik tertarik dalam belajar, karena pada dasarnya anak sekolah dasar lebih menyukai hal yang menarik yang membuat peserta didik tidak akan bosan dan peserta didik akan fokus selama proses pembelajaran berlangsung membuat peserta didik akan mudah dalam memahami materi yang telah dipelajari.

b. Analisis Kurikulum

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kurikulum digunakan dalam pembuatan media pembelajaran diorama qarica. Hasil analisis kurikulum pada kelas V materi ekosistem laut sebagai berikut:

Tabel 4.1 Analisis Kurikulum

Kopetensi Dasar	Indikator
3.5 menganalisis hubungan antar komponen dan jaring-jaringan makanan di lingkungan sekitar	3.5.1 Mengidentifikasi pengertian ekosistem 3.5.2 Menjelaskan komponen ekosistem laut berupa unsur biotik dan unsur abiotik 3.5.3 Mengidentifikasi pengertian jaring-jaring makanan 3.5.4 Menganalisis jaring-jaring makanan ekosistem laut 3.5.5 Menjelaskan manfaat ekosistem laut kedalam kehidupan manusia

2. Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data peneliti melakukan pengumpulan data untuk mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran diorama qarica untuk pemahaman konsep IPA. Pengumpulan data didapatkan oleh peneliti dari sumber jurnal, internet dan buku siswa kelas V SD/MI tema 5 Ekosistem.

3. Desain Produk

Pada tahap desain produk ini, peneliti memperlihatkan wujud dari produk pengembangan media pembelajaran diorama qarica untuk pemahaman konsep IPA materi ekosistem laut pada siswa kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa. Desain produk disesuaikan dengan produk yang telah disusun

sebelumnya. Adapun bagian-bagian dari media pembelajaran diorama qarica dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Bagian-Bagian Dari Media Pembelajaran Diorama Qarica

No	Gambar Produk	Keterangan
1.		<p>Pada bagian ini, aquarium kaca berukuran 30 x 20 cm dengan ketebalan 5 mm, aquarium kaca akan di desain menggunakan miniatur-miniatur. Desain tersebut akan di sesuaikan dengan materi yang akan diajarkan yaitu mengenai ekosistem laut.</p>
2.		<p>Pada bagian ini, dalam aquarium sisi belakang aquarium terdapat background (gambaran menyerupai suasana di dalam laut) dan didalam aquarium juga akan di alasin menggunakan styrofoam sebagai penompang miniatur - miniatur ekosistem laut.</p>
3.		<p>Pada bagian ini, miniatur hewan laut ditempelkan pada bagian ujung pipet, pipet tersebut sebagai penompang miniatur laut. selanjutnya ujung pipet di tusukkan pada styrofoam dan di beri lem agar supaya pipet yang dijadikan penompang hewan laut agar terlihat kokoh.</p>

4.		<p>Pada bagian ini, tampilan dari ujung pipet yang di tusukkan pada styrofoam yang sudah diberikan lem agar supaya pipet yang dijadikan penompang hewan laut agar terlihat kokoh. Selanjutnya pada bagian ini diberikan pasir dengan warna yang berbeda.</p>
5.		<p>Pada bagian ini, tampilan yang sudah diberikan warna pasir yang berbeda, pasir biru sebagai replika air laut dan pasir yang tidak berwarna biru sebagai tepi laut. Selanjutnya diberi batu berwarna warni dan miniatur seperti terumbu karang, kerang, rumput laut, udang dan bintang laut. di bagian atas pasir.</p>
6		<p>Pada bagian ini, tampilan yang sudah diberikan batu warna warni dan miniatur seperti terumbu karang, kerang, rumput laut, udang dan bintang laut di atas pasir selanjutnya miniatur-miniatur laut ditempelkan kertas yang berisi penjelasan.</p>
7.		<p>Media siap di desain, nantinya peneliti menjelaskan mengenai materi ekosistem laut.</p>

4. Validasi Desain

Pada proses validasi ini, terdapat tiga validator yang berperan sebagai ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

VALIDATOR	
Ahli Materi	Tunas Kartika, S.Pd
Ahli Bahasa	Amin Basri, S.Pd, M.Pd
Ahli Media	Indah Pratiwi, M.Pd

Berdasarkan hasil dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Terhadap media pembelajaran diorama qarica untuk pemahaman konsep IPA materi ekosistem laut pada siswa kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa, diperoleh data sebagai berikut:

a. Uji Validasi Ahli Materi

Pada tahap ini materi pembelajaran di uji oleh ahli materi untuk dinilai. Ahli materi pada penelitian ini yaitu Tunas Kartika, S.Pd selaku guru kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa. Materi di uji, bertujuan untuk mengetahui materi yang telah digunakan pantas diberikan kepada peserta didik atau tidak. Adapun hasil dari validasi oleh ahli materi dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Validasi Oleh Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor	Kriteria
1.	Materi yang disampaikan menggunakan media pembelajaran diorama qarica sesuai dengan KD	4	Valid
2.	Materi yang disampaikan menggunakan media pembelajaran diorama qarica sesuai dengan indikator	5	Sangat Valid

No	Pernyataan	Skor	Kriteria
3.	Materi yang disampaikan menggunakan media pembelajaran diorama qarica sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai	4	Valid
4.	Nilai yang terdapat pada materi tercukupi untuk mencapai indikator	5	Sangat Valid
5.	Materi yang dipelajari sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, sehingga materi dapat dipahami dengan mudah	5	Sangat Valid
6.	Materi yang di pelajari menggunakan media pembelajaran sesuai dengan gambar yang terdapat pada media	5	Sangat Valid
7.	Materi yang dijelaskan sesuai dengan materi yang telah dipelajari	4	Valid
8.	Tingkat kesulitan soal yang diberikan sudah sesuai dengan materi	4	Valid
Jumlah		36	

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil dari perhitungan sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$p = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$= 90 \% \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan dari hasil penilaian ahli materi yang dilakukan oleh ahli validator di peroleh skor yaitu “90%” dengan kriteria “**Sangat Valid**”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran diorama qarica tersebut “**Layak**” untuk digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Uji Validasi Ahli Media

Validasi ahli media merupakan penilaian kelayakan media yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran diorama qarica. Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui apakah media yang digunakan dalam media pembelajaran diorama qarica sudah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Adapun hasil validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Validasi Oleh Ahli Media

No	Pernyataan	Skor	Kriteria
1.	Media pembelajaran diorama qarica mudah digunakan serta tidak menyulitkan	5	Sangat Valid
2.	Memakai media pembelajaran diorama qarica pada proses belajar mengajar sangat praktis	5	Sangat Valid
3.	Bahan dasar yang digunakan dalam pembuatan media mudah ditemukan	5	Sangat Valid
4.	Menggunakan media pembelajaran diorama qarica untuk menyampaikan materi sesuai dengan KI, KD, serta indikator	5	Sangat Valid
5.	Media pembelajaran diorama qarica dapat digunakan dengan jangka waktu yang panjang	5	Sangat Valid
6.	Selain digunakan untuk belajar, media pembelajaran diorama qarica juga dapat dijadikan hiasan dan tidak memakan tempat untuk menyimpannya	5	Sangat Valid
7.	Ukuran media pembelajaran diorama qarica yang disajikan terlihat jelas untuk dilihat oleh siswa	5	Sangat Valid
8.	Warna yang digunakan pada media dapat menarik perhatian siswa	5	Sangat Valid
Jumlah			40

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil dari perhitungan sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$p = \frac{40}{40} \times 100\%$$

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

Berdasarkan hasil yang di peroleh dari ahli media , media pembelajaran diorama qarica yang dikembangkan untuk pemahaman konsep IPA di peroleh skor “**100%**”. Menurut ahli media, media pembelajaran diorama qarica termasuk kedalam kriteria “**Sangat Valid**”. Dalam hal ini peneliti tidak perlu melakukan revisi ulang.

c. Uji Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa merupakan penilaian yang dilakukan untuk dapat melihat kelayakan bahasa yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran diorama qarica. Validasi ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui apakah bahasa yang dipakai pada saat menggunakan media pembelajaran diorama qarica sudah sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan, serta untuk dapat diketahui masukan dan saran sebagai bahan untuuk perbaikan pada media pembelajaran diorama qarica. Adapun hasil validasi oleh ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Validasi Oleh Ahli Bahasa

No	Pernyataan	Skor	Kriteria
1.	Menggunakan bahasa yang sederhana dan langsung kesasaran	5	Sangat Valid
2.	Menggunakan bahasa yang dapat mendorong rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari materi	5	Sangat Valid
3.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat berfikir siswa kelas V SD	5	Sangat Valid
4.	Bahasa yang digunakan jelas serta mudah untuk dipahami	5	Sangat Valid
5.	Tata kalimat mengacu pada kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar	5	Sangat Valid
6.	Menggunakan bahasa yang baku sesuai dengan kamus besar bahasa indonesia	5	Sangat Valid
7.	Materi yang disampaikan menggunakan bahasa yang menarik	5	Sangat Valid
8.	Menggunakan bahasa yang jelas untuk menarik perhatian siswa	5	Sangat Valid
Jumlah		40	

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil dari perhitungan sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$p = \frac{40}{40} \times 100\%$$

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

Berdasarkan hasil penilaian bahasa yang dilakukan oleh validator bahasa yaitu Amin Basri, S.Pd, M.Pd. Diperoleh skor yaitu **“100%”** dengan kriteria **“Sangat Valid”**. Dapat di tarik kesimpulan bahwa bahasa yang dipakai

menggunakan media diorama qarica tersebut **“Layak”** untuk digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

5. Revisi Desain

Setelah peneliti melakukan validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media terhadap media yang akan di kembangkan, maka peneliti tidak perlu melakukan revisi desain, dikarenakan media pembelajaran diorama qarica sudah termasuk ke dalam kategori **“Sangat Valid”** tidak perlu melakukan revisi ulang.

6. Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba produk, peneliti melakukan uji kepraktisan dengan guru kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa. Adapun peneliti dapatkan hasil uji coba yang telah di lakukan kepada guru kelas V, hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Uji Coba Kepraktisan Produk Oleh Guru Kelas

No	Aspek yang dinilai	Skor	Kriteria
1.	Apakah penjelasan materi menggunakan media pembelajaran diorama qarica sesuai dengan KI,KD, dan tujuan pembelajaran	4	Praktis
2.	Apakah dengan menggunakan media diorama qarica dapat membantu menyampaikan materi	5	Sangat Praktis
3.	Apakah dengan menggunakan media diorama qarica dapat mempermudah menyampaikan materi dengan baik	5	Sangat Praktis
4.	Apakah bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar	5	Sangat Praktis
5.	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran diorama untuk menyampaikan materi, bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	4	Praktis

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Kriteria
6.	apakah belajar menggunakan media pembelajaran diorama dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat belajar	5	Sangat Praktis
7.	Apakah pada proses pembelajaran berlangsung menggunakan media pembelajaran diorama qarica menarik	5	Sangat Praktis
8.	Apakah pembelajaran menggunakan media pembelajaran diorama qarica sudah dikatakan berhasil	4	Praktis
9.	Apakah media pembelajaran diorama qarica dapat digunakan berulang kali	4	Praktis
10.	Apakah ukuran media pembelajaran diorama jelas dan mudah untuk dilihat oleh siswa	5	Sangat Praktis
Jumlah			46

Data hasil uji kepraktisan yang di atas merupakan hasil perhitungan sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$p = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$= 92\% \text{ (Sangat Praktis)}$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji kepraktisan oleh guru kelas V, media pembelajaran diorama qarica mendapatkan hasil skor "92%". Menurut guru kelas V, media pembelajaran diorama qarica termasuk kedalam kriteria "Sangat Praktis" dan tidak perlu peneliti melakukan revisi. Maka dari itu, peneliti dapat melanjutkan ke tahap berikutnya.

Selain peneliti menguji kepraktisan kepada guru, peneliti juga melakukan uji kelompok kepada peserta didik. Pada tahap uji coba pada kelompok

bertujuan untuk mengetahui kekurangan produk yang telah dibuat oleh peneliti. peneliti membagi peserta didik menjadi 5 kelompok dimana dalam 1 kelompok terdiri 5 orang peserta didik. Kemudian peserta didik diberi angket untuk memberikan penilaian terhadap media tersebut.

Data uji coba kelompok di peroleh dari instrumen angket kepraktisan media untuk penilaian peserta didik, angket kepraktisan penilaian peserta didik dapat dilihat pada lampiran hal 107. Peserta didik juga diberikan kesempatan untuk memberikan kritik dan saran mengenai hasil produk yang telah digunakan dalam pembelajaran. uji coba kelompok peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Data Uji Coba Kelompok Terhadap Kepraktisan Media

No	Aspek Yang Dinilai	Skor
1.	Saya tertarik belajar menggunakan media pembelajaran diorama qarica, karena petunjuk penggunaan media yang jelas membuat mudah untuk dipahami	108
2.	Pembahasan materi jelas membuat saya mudah untuk memahami materi IPA melalui media pembelajaran diorama qarica	108
3.	Saya senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran diorama qarica untuk mencapai tujuan pembelajaran	112
4.	Saya suka tampilan media pembelajaran diorama qarica, karena terlihat jelas tampilan dan warnanya	113
5.	Pemberian latihan soal sebagai umpan balik terhadap hasil pekerjaan siswa	113
6.	Saya suka karena penggunaan media yang mudah cocok digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung	111
7.	Belajar dengan menggunakan media pembelajaran diorama qarica memudahkan saya belajar	114

No	Aspek Yang Dinilai	Skor
8.	Saya dapat memahami materi dengan bantuan media pembelajaran diorama qarica	115
Jumlah		894

Data hasil uji coba yang ada di atas merupakan hasil perhitungan sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$p = \frac{894}{1000} \times 100\%$$

$$= 89,4\% \text{ (Sangat Praktis)}$$

Berdasarkan penilaian di atas maka penilaian hasil uji coba kelompok media diorama qarica di kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa, nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 89,4%. Respon peserta didik pada media, peserta didik mengatakan bahwa media diorama qarica sangat menarik sebagai media pembelajaran. Hal ini berarti media diorama qarica yang dikembangkan oleh peneliti sangat menarik sebagai media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil penilaian uji coba kelompok di kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa di peroleh skor maksimal 1.000 dengan persentase 89,4% termasuk kedalam kriteria “**Sangat Praktis**” peneliti tidak perlu melakukan revisi. Maka dari itu peneliti dapat melanjutkan ketahap berikutnya. Untuk hasil uji Kelompok Penilaian peserta didik dapat dilihat pada lampiran 7 hal 106.

7. Revisi Produk

Setelah peneliti melakukan tahap uji coba produk kepada kelompok peserta didik, peneliti menerima angket yang telah dibagikan kepada peserta didik, maka dari itu peneliti tidak perlu melakukan revisi pada produk. Selain peneliti menguji kepada kelompok peserta didik, peneliti juga menguji produk kepada guru untuk menguji kepraktisan, setelah produk telah di uji kepada kelompok peserta didik dan guru, produk peneliti termasuk kedalam kriteria “**Sangat Praktis**”.

C. Pembahasan Peneliti

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yaitu media diorama qarica untuk pemaham konsep IPA materi ekosistem laut dengan kriteria valid dan praktis, Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai. Selain itu, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar mengajar (Rahmatunnisa *et al.*, 2022).

Media diorama mampu memberikan pengalaman kepada siswa secara langsung, membantu siswa dalam memahami materi, membuat siswa aktif dalam kegiatan belajar serta membuat kegiatan belajar lebih menarik Wafa & Rizkyana (Kisma, Fakhriyah and Purbasari, 2020). Pengembangan media diorama qarica menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik, media yang

dikembangkan harus memiliki kesesuaian cara berfikir peserta didik karena penggunaan media dapat menarik minat peserta didik dalam belajar.

Pengembangan dalam penelitian menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Yang difokuskan untuk penelitian dalam pengembangan produk berupa media pembelajaran diorama qarica untuk pemahaman konsep IPA materi ekosistem laut pada siswa SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa. Pengembangan media pembelajaran diorama qarica peneliti menggunakan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Borg and Gall yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba awal, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi masal. Dalam penelitian ini peneliti hanya sampai pada tahap ke-7 yaitu revisi produk, hal ini karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya.

Pengembangan media pembelajaran diorama qarica dimulai dari tahap sebagai berikut:

1. potensi dan masalah

Pada potensi dan masalah peneliti menggunakan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Dari hasil analisis kebutuhan dapat dilihat masih kurangnya ketertarikan peserta didik dalam belajar, peserta didik mudah bosan dan tidak fokus dengan apa yang disampaikan oleh gurunya dan sebagian peserta didik asik bermain saat guru menyampaikan materi pembelajaran di depan kelas.

Pada tahap analisis kebutuhan ini peneliti dapat menyimpulkan perlu adanya media pembelajaran yang menarik, salah satunya yaitu media pembelajaran diorama qarica dapat membantu guru dalam menjelaskan materi, dengan

adanya media pembelajaran diorama qarica yang didalamnya terdapat miniatur menarik, akan membuat peserta didik tertarik dalam belajar, karena pada dasarnya anak sekolah dasar lebih menyukai hal yang menarik yang membuat peserta didik tidak akan bosan dan peserta didik akan fokus selama proses pembelajaran berlangsung membuat peserta didik akan mudah dalam memahami materi yang telah dipelajari. Pada tahap analisis kurikulum peneliti membuat media pembelajaran diorama qarica dengan cara menyesuaikan dengan analisis kurikulum.

2. Pengumpulan Data

Selanjutnya peneliti melakukan tahap pengumpulan data, pada tahap pengumpulan data, peneliti melakukan pengumpulan data untuk mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan media diorama qarica untuk pemahaman konsep IPA, peneliti menggunakan sumber dari jurnal, internet dan buku siswa SD/MI kelas V tema 5 Ekosistem.

3. Desain Produk

Kemudian peneliti melakukan desain produk bertujuan untuk memperlihatkan wujud dari produk pengembangan media pembelajaran diorama qarica. Desain produk disesuaikan dengan produk yang telah disusun sebelumnya.

4. Validasi Desain

Produk yang telah di desain oleh peneliti selanjutnya di uji validasi oleh para ahli. Ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti dapatkan dari ahli materi produk media pembelajaran diorama qarica

mendapatkan skor “90%” dengan kriteria “Sangat Valid”, hasil dari ahli media peneliti mendapatkan skor “100%” dengan kriteria “Sangat Valid”. Sedangkan hasil dari penilaian ahli bahasa mendapatkan skor “100%” dengan kriteria “Sangat Valid”. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil penelitian oleh ahli tersebut. Media pembelajaran diorama qarica untuk pemahaman konsep IPA termasuk kedalam kriteria layak untuk digunakan dalam penelitian ini.

5. Revisi Desain

Pada tahap ini peneliti tidak perlu melakukan revisi desain dikarenakan media pembelajaran diorama qarica yang sudah divalidasikan oleh para ahli termasuk kedalam kriteria sangat valid tidak perlu melakukan revisi ulang.

6. Uji Coba Produk

Pada tahap ini peneliti uji cobakan produk, dengan cara membagikan angket kepraktisan. untuk melakukan uji kepraktisan dengan guru kelas V dan peserta didik kelas V. Berdasarkan hasil yang didapatkan dari uji kepraktisan oleh guru produk media pembelajaran diorama qarica mendapatkan skor “92%” termasuk kedalam kriteria “Sangat Praktis” peneliti tidak perlu melakukan revisi. Selain uji kepraktisan oleh guru, peneliti juga melakukan uji coba kelompok. Berdasarkan hasil uji coba kelompok mendapatkan skor “89,4%” termasuk kedalam kriteria “Sangat Praktis” Jadi peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil kepraktisan tersebut, media pembelajaran diorama qarica untuk pemahaman konsep IPA termasuk kedalam kriteria praktis untuk digunakan dalam penelitian ini.

7. Revisi Produk

Pada tahap revisi produk ini merupakan tahap terakhir yang dilakukan oleh peneliti. Pada tahap ini peneliti tidak perlu melakukan revisi produk dikarenakan media pembelajaran diorama qarica yang sudah di uji kepraktisan oleh guru kelas V dan peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama qarica termasuk kedalam kriteria “Sangat Praktis” tidak perlu melakukan revisi ulang.

Berdasarkan paparan yang ada di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran diorama qarica telah memenuhi kriteria “Sangat Valid” dan “Sangat Praktis”. Media pembelajaran diorama qarica memiliki beberapa keunggulan yaitu mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, selain itu media pembelajaran diorama qarica memiliki bentuk yang menarik berupa aquarium kaca yang di dalamnya di desain menggunakan miniatur-miniatur laut. Bentuk diorama merupakan jenis aquarium yang bentuknya hanya dapat dilihat dari suatu sisi saja. Kelebihan dari bentuk ini adalah melalui bentuk ini kesan seolah sedang mengintip kehidupan laut lebih terasa. Bentuk kubus memiliki kelebihan karena proses pembuatan bentuk tersebut lebih mudah dan kerangkanya dapat dibuat dari beberapa jenis bahan seperti besi, aluminium, kaca, dan plastik (Sari, 2023). Desain yang terdapat pada media menjadi salah satu daya tarik siswa serta mempermudah dalam menyampaikan materi.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh :

1. Mifta Devi Amelia, Ferina Agustini, Joko Sulianto (2017) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik

Terintegrasi Tema Indahnya Negriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” Hasil dari analisis data dari validasi ahli media I sebesar 91,25%, ahli media II sebesar 97% dan ahli media III sebesar 79%. Validasi ahli materi I sebesar 91,7%, ahli materi II sebesar 88,3% dan ahli materi III sebesar 75%. Uji coba produk dilakukan dua kali yaitu uji coba terbatas dan uji coba perluas, uji coba terbatas dilakukan di SDN 1 Panggang Jepara dengan respon siswa sebesar 92,2% dan respon guru sebesar 92,5%. Uji coba perluas dilakukan di 2 SD yaitu SDN 4 Panggang dan SDN 5 Mulyoharjo dengan respon siswa 92% dan respon guru sebesar 87,5% dari analisis tersebut dapat disimpulkan media diorama layak digunakan di sekolah dasar.

2. Handayani, Fitri (2018) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Diorama Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV Sekolah Dasar” Hasil penelitian ini berupa media diorama berbasis kontekstual pada pembelajaran IPA di Kelas IV Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Hasil validasi oleh validator media diperoleh rata-rata 4,67 dengan presentase tingkat kevalidan media tersebut 95,38% dalam kategori sangat baik. Hasil validasi oleh validator pembelajaran diperoleh rata-rata 4 dengan tidak presentase 80% dalam kategori baik. Setelah layak untuk diujicobakan, maka peneliti melakukan uji coba lapangan dikelas IV. Hasil angket respon peserta didik memperoleh skor dengan rata-rata 4,19 dengan kategori “sangat praktis”. Hasil angket respon guru memperoleh skor dengan rata-rata 4,8 dengan kategori “

sangat praktis”. Kesimpulan peneliti ini adalah media diorama berbasis kontekstual layak untuk digunakan sebagai media pada pembelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar.

3. Abrar, Aidil. (2018) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Diorama Siklus Hujan Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar” Penelitian pengembangan menghasilkan produk berupa media diorama siklus hujan yang dilakukan dengan prosedur model pengembangan 4-D dengan tahapan *define, design, develop, dan disseminate*. Hasil uji kevalidan media diorama siklus hujan termasuk kategori sangat valid, dengan nilai rata-rata 4,83 oleh ahli media dari 8 indikator yaitu jelas dan rapi, bersih dan menarik, cocok dengan sasaran, relevan dengan topik yang diajarkan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, praktis, luwes dan tahan, berkualitas baik, serta ukuran sesuai dengan lingkungan belajar dan rata-rata 4,28 oleh ahli materi dari 5 indikator yaitu kesesuaian materi dengan KD, keakuratan materi, mendorong keingintahuan, inkuiri, serta menciptakan kemampuan bertanya. Tingkat kepraktisan media memperoleh nilai data 3,53 dari angket respon siswa dengan kategori sangat praktis dan nilai data 3,62 dari angket respon guru dengan kategori sangat praktis. Produk pengembangan media diorama siklus hujan dinyatakan sangat efektif, dengan presentase 85,7% dari 21 siswa, 18 siswa hasil belajar kognitifnya meningkat setelah penggunaan media.

4. Anita Seftriana, Sarah Wulan, Nur Hasanah (2020) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air Pada Mata Pelajaran IPA” Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini yaitu media yang dikembangkan dinyatakan layak dengan hasil validasi ahli materi yaitu rata-rata keseluruhan 4,47 dan persentase 89% dengan kategori kriteria sangat layak, validasi ahli media yaitu rata-rata keseluruhan 4,75 dan persentase 95% dengan kategori kriteria sangat layak, uji coba produk secara terbatas yaitu dengan rata-rata keseluruhan 4,28 dan persentase 86% dengan kategori kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka kesimpulan dari pengembangan media pembelajaran diorama siklus air ini dikatakan layak pada pembelajaran IPA dengan materi siklus air pada siswa kelas V SDN Gedong 1 Jakarta Timur.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran diorama qarica untuk pemahaman konsep IPA materi ekosistem laut pada siswa SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa. Dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran diorama qarica untuk pemahaman konsep IPA, peneliti menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba awal, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi masal. Namun dalam penelitian ini, peneliti membatasi hanya sampai pada tahap ke-7 yaitu revisi produk. hal ini dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya.
2. Kevalidan media pembelajaran diorama qarica dilihat dari hasil nilai yang diberikan oleh para ahli. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor “90%” dengan kriteria “Sangat Valid”. Hasil dari validasi ahli bahasa memperoleh skor “100%” dengan kriteria “Sangat Valid”. Hasil validasi ahli media memperoleh skor “100%” dengan kriteria “Sangat Valid”. Sehingga media pembelajaran diorama qarica untuk pemahaman konsep IPA layak digunakan pada penelitian ini.
3. Kepraktisan media pembelajaran diorama qarica dilihat dari penilaian guru dan peserta didik. untuk penilaian guru peneliti memperoleh skor

“92%” dengan kriteria “Sangat Praktis” dan untuk penilaian siswa peneliti memperoleh skor “89,4%” dengan kriteria “Sangat Praktis”. Sehingga media pembelajaran diorama qarica untuk pemahaman konsep IPA praktis digunakan dalam penelitian ini.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang peneliti tertera di atas dapat di sarankan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran diorama qarica hasil pengembangan. Peneliti berharap media diorama qarica dapat digunakan untuk pembelajaran IPA, sehingga membuat peserta didik tertarik dalam belajar tidak membuat peserta didik bosan, peserta didik akan fokus selama pembelajaran berlangsung akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi.
2. Media pembelajaran diorama ini hanya terbatas pada materi ekosistem laut, maka disarankan kepada peneliti lain untuk mengembangkan media diorama dengan menggunakan materi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Roudhotul Jannah, Yasir Arafat, Eni Heldayani. (2023), 'Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD'. 09, pp. 567–575.
- Amalia, M.D., Agustini, F. and Sulianto, J. (2017) 'Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', 20(2).
- Arianto, H. (2017) 'Urgensi Perlindungan Ekosistem Laut Terhadap Bahaya Ilegal Fishing'.
- Aswat, H. *et al.* (2020) 'Pelatihan Keterampilan Desain Media Pembelajaran Tiga Dimensi Jenis Diorama Berbasis Tematik Integratif di Sekolah Dasar', 1(5), pp. 450–457.
- Ayogas, Y.F., Yusmita, E.N. and Pd, M. (2017) 'Pengembangan Media Diorama Pada Tempat Tinggalku Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sambitan Tahun Ajaran 2017 / 2018', (3).
- Chotib, S.H. (2018) 'Prinsip Dasar Pemilihan Media Pembelajaran', 1, pp. 109–115.
- Damayanti, D. and Sremo, S.D.N. (2021) 'Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Menunjang Kualitas Proses Pembelajaran', 4(6), pp. 938–943.
- Dasar, J.P. (2022) 'Peningkatan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Media Diorama di Sekolah Dasar', 3(2), pp. 96–107.
- Deliany, N., Hidayat, A. and Nurhayati, Y. (2019) 'Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar', 17(2), pp. 90–97.
- Dewi, K. *et al.* (2018) 'Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Mata Pelajaran Administrasi Humas Dan Keprotokolan Kelas XI Apk 3 Smk Adhikawacana Surabaya'.
- Dewi, N. and Yarshal, D. (2023) 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Diorama Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SD Negeri 104305 Pergulaan', 1(4).
- Dwijayani, N.M. (2018) 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), pp. 171–187.
- Effort, T.H.E. *et al.* (2019) 'Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPA Dengan

Menerapkan Media Diorama Kelas 4’.

- Fukahori, H. *et al.* (2018) ‘Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linear’, 1(1), pp. 103–107.
- Hamalik, oemar (2015) *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanifah, U. and Primagraha, U. (2020) ‘Dampak Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif Ilmu Pengetahuan di Kelas V SDN Singapudan Untuk urug Kota Serang Banten Tahun 2020/2021 Killing Buffen’, 2(September 2020), pp. 49–61.
- Hendratno, Y.I. dan (2013) ‘Penggunaan Media Diorama untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi’, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 01(02), p. h. 4.
- Hidayat, S. (2017) ‘Pendidikan Berbasiskan Media dan Modul’, *Jurnal Kependidikan*, 9(1), pp. 181–218.
- Tut Wuri Handayani. (2018). ‘Peningkatan Pemahaman Konsep IPA Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing di SD’
- Ipa, M.P. (2020) ‘Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air Pada Mata Pelajaran IPA’, pp. 21–30.
- Isrok’atun Hanifa, M. (2020) *Pembelajaran Matematika Dan Sains Secara Integratif Melalui Situation-Based Learning*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Jannah, M. and Basit, A. (2019) ‘Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa’, *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), pp. 1689–1699.
- Karakter, B.P. (2013) ‘Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbasis Pendidikan Karakter’, pp. 281–297.
- Kelana, J.B. dan D.F.P. (2019) *Bahan Ajar IPA Berbasis Sains*. Bandung: Lekkas.
- Kelas, S. *et al.* (2018) ‘Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Pesawat Sederhana Kelas V SDN Gunungsari, Kabupaten Madiun’, (September).
- Kemampuan, T., Tingkat, B. and Jenjang, T. (2020) ‘Penggunaan Media Diorama: Solusi Pembelajaran Matematika Materi Skala Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Jenjang Dasar’, 5(April), pp. 143–155.
- Kisma, A.D., Fakhriyah, F. and Purbasari, I. (2020) ‘Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo’, *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), pp. 635–642.

- Maulana, A., Israwati and 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*, 7(4), pp. 136–142.
- Megawatie, A. *et al.* (2017) 'Penggunaan Media Diorama Pada Pembelajaran Subtema Ayo Cintai Lingkungan di Sekolah Dasar', 4(1), pp. 29–39.
- Misbahul, S. *et al.* (2022) 'Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA AL-HUDA Karang Melati', pp. 162–175.
- Moral, P.N., Melalui, I. and Menyanyi, C.D. (2019) 'Pengembangan Media Diorama Berbasis Tema Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di RA Nurul Ansor Desa Kapringan Keamatan Krangkeng Kabupaten Indramayu', 2(1), pp. 46–57.
- Muhammad, O., Amin, R. and Yogyakarta, N. (2018) 'Pemanfaatan Media Pembelajaran di Kelas Awal SD Negeri Percobaan 2 Yogyakarta', *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi*, 23, p. 7.
- Muna, I.A. (2017) 'Model Pembelajaran Poe (Predict-Observe-Explain) Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Keterampilan Proses IPA', 5.
- Nabila, S., Adha, I. and Febriandi, R. (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5(5), pp. 3928–3939.
- Ningsih, D.A.S. and Komikesari, H. (2019) 'Kelayakan Media Pembelajaran Prezi Menggunakan Pendekatan Sainifik', *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(2), pp. 204–209.
- Isran Rasyid Karo-Karo S, Rohani. (2018) 'Manfaat Media Dalam Pembelajaran', pp. 91–96.
- Nufus, L. *et al.* (2023) 'Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Materi Ekosistem di SMA Negeri 2 Delima Kabupaten Pidie', *Jurnal Biomafika* /, 1(1), pp. 1–9.
- Pembelajaran, J. *et al.* (2019) 'Pengembangan Media Ajar Interaktif Biologi Berbasis Macromedia Flas Dalam Komputer Pada Materi Sistem Pernafasan Manusia', 5(2), pp. 54–66.
- Pendidikan, J.K. (2018) 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa', 2(2).
- Pribadi, B.A. (2019) *Media Dan Teknologi Dalam*. Kencana: Prenadamedia Group.
- Rahmatunnisa, S. *et al.* (2022) 'Pengembangan Media Diorama Aquaca (Aqurarium Cuaca) Untuk Pemahaman Konsep IPA Materi Proses Terjadinya Hujan Siswa Kelas III SDN Margahayu XIX', *Seminar Nasional*

Penelitian LPPM UMJ, (3), pp. 1–10.

- Rahmawati, S.M. *et al.* (2021) ‘Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema Ekosistem’, 7(1).
- Ramadhany, T. and Koryati, D. (2015) ‘Analisis Model Dan Media Pembelajaran Yang Digunakan Oleh Guru Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Se-Kecamatan Inderalaya’, pp. 34–45.
- Rasi, P.M. *et al.* (2022) ‘Pengembangan Media Rasi (Diorama Siklus Air) Pada Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air Siswa Kelas V Sekolah Dasar’, pp. 1629–1639.
- Samatowa, U. (2018) *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. PT. Indeks, Jakarta.
- Sanjaya, W. (2014) *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana.
- Sari, K.D. dan S. (2017) ‘Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Picture And Picture Dan Think Pair Share (TPS)’.
- Sari, W. (2023) ‘Perancangan Oceanarium di Banda Aceh Dengan Pendekatan Arsitektur Biomimetik’, 7, pp. 175–186.
- Sd, D.I. and Rambah, M. (2022) ‘Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran di SD Maginal Rambah Hilir’, 3, pp. 222–226.
- Setiasih, W. and Hakim, D. (2021) ‘Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Pokok Bahasan Ekosistem Guna Peningkatan Prestasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sumbang’, *Juita*, 1, pp. 2086–9398.
- Siregar, L.M. (2018) ‘Mengembangkan Sumber Dan Media Pembelajaran’, pp. 1–10.
- Sisfadilla, R., Hendracipta, N. and Andriana, E. (2021) ‘Pengembangan Media Rulba Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Keseimbangan Ekosistem Ilmu Pengetahuan Alam’, 10, pp. 501–514.
- Soegeng (2012) *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang:IKIP PGRI Semarang Pres.
- Sugiyono (2018) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- SukContoh BIssa JTabarearno, N.M. *et al.* (2019) ‘Peningkatan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Melalui Media Aquarium Dua Dimensi Pada Siswa Tunagrahita Kelas VII 1 SMPBL Kemala Bhayangkari Trenggalek Semester 1 Tahun Pelajaran 2018/2019’, *Rabit: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, 1(1), p. 2019.
- Supartini, M. *et al.* (2016) ‘Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Di SDN

- Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo', *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 10(2), pp. 1858–4985.
- Ulfaeni, S. (2017) 'Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD', *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), pp. 136–144.
- Utami, R.P. (2017) 'Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran', 12, pp. 62–81.
- Widyastuti, N.S. and Pujiastuti, P. (2014) 'Pengaruh Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (Pmri) Terhadap Pemahaman Konsep Dan Berpikir Logis Siswa', *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), p. 183.
- Yunanto, H.A. and Ninawati, M. (2022) 'Pengembangan Media Diorama Berbasis Kontekstual Materi Ekosistem Muatan Pelajaran IPA Kelas V', 8(3), pp. 2068–2074.
- Zakiah, S. and Tatang, D.H. (2019) 'Pentingnya Pemahaman Konsep Untuk Mengatasi Miskonsepsi Dalam Materi Belajar IPA di Sekolah Dasar', pp. 130–136.

LAMPIRAN

SILABUS TEMATIK KELAS V

Tema 5 : Ekosistem
Subtema 1 : Komponen Ekosistem

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Ilmu Pengetahuan Alam	3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar	<p>3.5.1 Mengidentifikasi pengertian ekosistem laut</p> <p>3.5.2 Menjelaskan Komponen Ekosistem laut berupa unsur biotik dan abiotik</p> <p>3.5.3 Mengidentifikasi pengertian</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ekosistem laut • Komponen ekosistem laut • jaring-jaring makanan • Manfaat ekosistem laut dalam kehidupan manusia 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi pengertian ekosistem laut • Menjelaskan Komponen Ekosistem laut berupa unsur abiotik dan biotik • Mengidentifikasi pengertian jaring-jaring makanan 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Siswa • Media Diorama • Qarica

		<p>jaring-jaring makanan</p> <p>3.5.4 Menganalisis jaring-jaring makanan kedalam ekosistem laut</p> <p>3.5.5 Menjelaskan manfaat ekosistem kedalam kehidupan manusia</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis jaring-jaring makanan kedalam ekosistem laut • Menjelaskan manfaat ekosistem kedalam kehidupan manusia 	<p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah <p>Pengetahuan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tulis • Tes pemahaman • Siswa mampu menyebutkan komponen unsur biotik dan unsur abiotik 		
--	--	--	--	--	---	--	--

					<ul style="list-style-type: none">• Siswa mampu menyebutkan jaring-jaring makanan ekosistem laut		
--	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui
Kepala Sekolah



ABELAN, S.Pd
NIP:-

Bandar Klippa, 10 Desember 2023
Guru Kelas V



TUNAS KARTIKA, S.Pd
NIP :-

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa
 Kelas / Semester : 5 /1
 Tema : Ekosistem (Tema 5)
 Sub Tema : Komponen Ekosistem (Sub Tema 1)
 Pembelajaran ke : 2
 Alokasi waktu : 1 Hari

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, Menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianut
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, disekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD)

IPA

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.5 menganalisis hubungan antar komponen dan jaring-jaringan makanan di lingkungan sekitar	3.5.6 Mengidentifikasi pengertian ekosistem 3.5.7 Menjelaskan komponen ekosistem laut berupa unsur biotik dan unsur abiotik 3.5.8 Mengidentifikasi pengertian jaring-jaring makanan 3.5.9 Menganalisis jaring-jaring makanan ekosistem laut 3.5.10 Menjelaskan manfaat ekosistem laut kedalam kehidupan manusia

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menyebutkan komponen biotik dan abiotik pada ekosistem laut

2. Siswa mampu menyebutkan jaring-jaring makanan pada ekosistem laut secara benar.

D. Materi Pembelajaran

“Ekosistem Laut”

Ekosistem merupakan suatu sistem ekologi yang terbentuk oleh hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Ekosistem memiliki dua macam yaitu ekosistem alami dan ekosistem buatan. Ekosistem alami adalah ekosistem yang terbentuk secara alami tanpa ada campur tangan manusia. Ekosistem alami terbagi menjadi dua, yaitu ekosistem darat dan ekosistem perairan. Media yang digunakan saat ini dia merupakan ekosisistem perairan, ekosistem perairan antara lain rawa, danau dan laut. Jadi media ini termasuk kedalam ekosistem laut yang disebut dengan lingkungan bahari

Ekosistem yang terdapat diperairan laut terdiri atas ekosistem perairan dalam, ekosistem pantai pasir dangkal/ integral dan ekosistem pasang surut. Ekosistem laut adalah kompleks kehidupan dilaut yang mencakup komponen unsur biotik (hidup) dan unsur abiotik (tidak hidup) maka akan terjadi jaring-jaring makanan di dalam ekosistem laut. Komponen unsur biotik (hidup) yang terdapat pada ekosistem laut seperti ikan, kerang, ganggang sedangkan yang termasuk komponen unsur abiotik (tidak hidup) seperti air, ahaya matahari, pasir dan batu.

Jaring-jaring makanan adalah kumpulan dari rantai makanan yang tumpang tindih tetapi saling berhubungan di ekosistem sehingga membentuk semacam jaringan. Jaring-jaring makanan yang terdapat pada ekosistem laut yaitu cahaya matahari, alga, ikan keil, ikan besar, ikan hiu, dekomposer.

Ciri-ciri ekosistem laut dibawah ini :

1. Memiliki salinitas tinggi, semakin mendekati khatulistiwa semakin tinggi.
2. NaCl mendominasi mineral ekosistem laut hingga mencapai 75%.
3. Iklim dan cuaca tidak terlalu berpengaruh pada ekosistem laut.
4. Memiliki variasi perbedaan suhu dipermukaan dengan dikedalaman.

Manfaat ekosistem laut bagi kehidupan manusia berikut ini:

1. Sebagai sumber makanan dan air minum.
2. Sebagai tempat wisata
3. Sebagai pengendali banjir
4. Sebagai tempat hidupnya rumput laut, kerang mutiara dan ikan.

E. Media/Alat, Bahan, dan Sumber

Media/Alat : Media Diorama Qarica
Sumber : Buku guru dan buku siswa

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa (Orientasi) • Guru melakukan absensi kelas untuk mengetahui kehadiran siswa (Disiplin) • Guru melakukan apresiasi untuk mengaitkan pemahamn awal siswa dengan materi yang akan dibahas (Menanya) 	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari(Motivasi) 	
Inti	<p>Kegiatan Pembuka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyediakan media pembelajaran berupa diorama qarica. • Guru membuka pelajaran dengan memperkenalkan judul tema yaitu “Ekosistem Laut”. • Guru memberikan pemahaman kepada siswa mengenai ekosistem laut. • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperhatikan media pembelajaran diorama qarica. • Guru meminta siswa untuk mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru. • Guru menjelaskan kepada siswa tentang apa itu ekosistem laut, komponen ekosistem laut beserta jaring-jaring makanan pada ekosistem laut. • Guru memberikan sebuah pertanyaan kepada siswa untuk menyebutkan contoh komponen ekosistem laut yang termasuk unsur biotik dan usur abiotik beserta jaring-jaring makanan pada ekosistem laut selain yang sudah di jelaskan. <p>Ayo Berkreasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan peserta didik menjadi 3 kelompok yang nantinya setiap kelompok akan di perlihatkan media pembelajaran diorama qarica. • Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya jika ada yang tidak paham • Guru memberikan tugas pada setiap kelompok • Guru meminta siswa untuk berdiskusi tentang tugas yang sudah di bagikan setiap kelompok • Guru mngevaluasi hasil kerja kelompok 	140 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini • Guru memberikan penguatan dan kesimpulan • Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi • Salam dan doa penutup yang dipimpin oleh salah satu siswa 	15 menit

G. Penilaian (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Kepala Sekolah

ADELAN, S.Pd

NIP:-

Guru Kelas V

TUNAS KARTIKA, S.Pd

NIP :

Medan, 19 Desember 2023
Mahasiswi

Nur Abdiah Pratiwi
NPM : 1902090280

Soal Pilihan Berganda

1. Berikut ini yang termasuk ekosistem alami adalah ?
 - a. Sawah
 - b. Kolam
 - c. Waduk
 - d. Laut
2. Suatu sistem ekologi yang berbentuk oleh hubungan timbal balik tak terpisahkan antara makhluk hidup dengan lingkungannya merupakan pengertian dari ?
 - a. Ekologi
 - b. Fisiologi
 - c. Ekosistem
 - d. anatomi
3. satu kesatuan yang terdiri dari makhluk hidup dan komponen atau faktor abiotik disebut dengan istilah ?
 - a. genetika
 - b. habitat
 - c. ekosistem
 - d. bioma
4. Berikut ini yang termasuk komponen abiotik pada ekosistem laut adalah ?
 - a. Ikan
 - b. Pasir
 - c. Anemon
 - d. ganggang
5. Berikut ini yang tidak termasuk komponen biotik pada ekosistem laut adalah ?
 - a. Ikan
 - b. Anemon
 - c. Ganggang
 - d. Cahaya matahari
6. Berikut ini yang termasuk ke dalam golongan komponen abiotik pada ekosistem laut adalah ?
 - a. Air, ikan, batu, cahaya matahari
 - b. Batu, pasir, air, cahaya matahari
 - c. Batu, cahaya, plankton, air
 - d. pasir, air, cahaya matahari, ikan

7. Berikut ini yang termasuk ke dalam golongan komponen biotik pada ekosistem laut adalah ?
 - a. Pasir, batu, cahaya matahari, air
 - b. Batu, pasir, air, cahaya matahari
 - c. Batu, cahaya matahari, plankton, air
 - d. Ikan, ganggang, kerang, anemon
8. Siklus rantai makanan yang terjadi saling tumpang tindih dan berhubungan dalam suatu ekosistem merupakan pengertian dari ?
 - a. Jaring-jaring makanan
 - b. Rantai makanan
 - c. Piramida makanan
 - d. Jaring-jaring kehidupan
9. Apa yang dapat kita lakukan untuk melindungi ekosistem laut ?
 - a. Membuang sampah plastik kelaut
 - b. Meningkatkan penangkapan ikan berlebihan
 - c. Mencemari air laut dengan limbah kimia
 - d. Mengurangi penggunaan plastik sekali pakai
10. Perhatikan jaring-jaring makanan pada ekosistem laut dibawah ini
Sinar matahari – ikan besar – ikan kecil – ikan hiu – dekomposer – alga
Dari jaring-jaring makanan diatas urutan yang benar adalah.....
 - a. Ikan hiu – sinar matahari – ikan kecil – ikan besar – dekomposer
 - b. Sinar matahari – alga – ikan kecil – ikan besar – ikan hiu – dekomposer
 - c. Dekomposer – ikan hiu – ikan besar – ikan kecil – sinar matahari
 - d. Sinar matahari – ikan besar – ikan kecil – dekomposer – ikan hiu

Kunci Jawaban

1. a. Laut
2. c. Ekosistem
3. c. Ekosistem
4. b. Pasir
5. d. Cahaya matahari
6. b. Batu, pasir, air, cahaya
7. d. Ikan, ganggang, kerang, anemon
8. a. Jaring-jaring makanan
9. d. Mengurangi penggunaan plastik sekali pakai
10. b. Sinar matahari – alga – ikan kecil – ikan besar – ikan hiu – dekomposer

Lampiran 3

**LEMBAR ANGKET VALIDASI PADA PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN DIORAMA QARICA UNTUK AHLI MATERI**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Qarica
Untuk Pemahaman Konsep IPA Pada Siswa Kelas V SD
Swasta PAB 20 Bandar Klippa

Peneliti : Nur Abdiah Pratiwi

Pembimbing : Melyani Sari Sitepu, S.sos, M.Pd

Instansi : Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

A. Identitas Responden

Ahli Materi : Tunas Kartika, S.pd.

Jabatan : Guru kelas V

Instansi : SD. SWASTA PAB - 20 Bandar Klippa.

B. Petunjuk Pengisian :

1. Sebelum melakukan penilaian materi pada pengembangan media diorama qarica sebagai media pembelajaran, isilah identitas Bapak/Ibu terlebih dahulu secara lengkap.
2. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup Layak

2 = Tidak Layak

1 = Sangat Tidak Layak

3. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk tulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu ahli materi untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

C. Aspek Penilaian Kelayakan Isi

NO.	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Materi yang disampaikan menggunakan media pembelajaran diorama qarica sesuai dengan KD		✓			
2.	Materi yang disampaikan menggunakan media pembelajaran diorama qarica sesuai dengan indikator	✓				
3.	Materi yang disampaikan menggunakan media pembelajaran diorama qarica sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai		✓			
4.	Nilai yang terdapat pada materi tercukupi untuk mencapai indikator	✓				
5.	Materi yang dipelajari sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, sehingga materi dapat dipahami dengan mudah	✓				
6.	Materi yang di dipelajari menggunakan media pembelajaran sesuai dengan gambar yang terdapat di media	✓				
7.	materi yang dijelaskan sesuai dengan materi yang telah dipelajari		✓			
8.	Tingkat kesulitan soal yang diberikan sudah sesuai dengan materi		✓			
Jumlah Skor		36				

D. Komentarisaran Bapak/ibu secara keseluruhan media pembelajaran

diorama qarica

Sudah baik dalam metode pembelajaran untuk
anak kelas lima kemudian sudah didukung oleh Medlanya.

E. Kesimpulan Umum

- ① Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Medan, 22 - 02 - 2024

Validator Materi


Tunas Kartika, S.pd.

Lampiran 4

**LEMBAR ANKET VALIDASI PADA PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN DIORAMA QARICA UNTUK AHLI MEDIA**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Qarica
Untuk Pemahaman Konsep IPA Pada Siswa Kelas V SD
Swasta PAB 20 Bandar Klippa

Peneliti : Nur Abdiah Pratiwi

Pembimbing : Melyani Sari Sitepu, S.sos, M.Pd

Instansi : Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

A. Identitas Responden

Ahli media : INDAH PRATIWI, M.Pd
.....

Jabatan : Dospn
.....

Instansi : UMSU
.....

B. Petunjuk Pengisian :

1. Sebelum melakukan penilaian media pada pengembangan media diorama qarica sebagai media pembelajaran, isilah identitas Bapak/Ibu terlebih dahulu secara lengkap.
2. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

- 5 = Sangat Layak
- 4 = Layak
- 3 = Cukup Layak
- 2 = Tidak Layak

1 = Sangat Tidak Layak

3. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk tulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu ahli media untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

C. Aspek Penilaian Kelayakan Media

NO.	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Media pembelajaran diorama qarica mudah digunakan serta tidak menyulitkan	✓				
2.	Memakai media diorama qarica pada proses belajar mengajar sangat praktis	✓				
3.	Bahan dasar yang digunakan dalam pembuatan media mudah ditemukan	✓				
4.	Menggunakan media pembelajaran diorama qarica untuk menyampaikan materi sesuai dengan KI, KD, serta indikator	✓				
5.	Media pembelajaran diorama qarica dapat digunakan dengan jangka waktu yang panjang	✓				
6.	Selain digunakan untuk belajar, Media pembelajaran diorama qarica juga dapat dijadikan hiasan dan tidak memakan tempat untuk menyimpannya	✓				
7.	Ukuran media pembelajaran diorama qarica yang di sajikan terlihat jelas untuk di lihat oleh siswa	✓				
8.	Warna yang digunakan pada media dapat menarik perhatian siswa	✓				
Jumlah Skor						

D. Komentar/saran Bapak/ibu secara keseluruhan media pembelajaran

diorama qarica

Dapat digunakan.

E. Kesimpulan Umum

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Medan, 20 - 02 - 2024

Validator Media


INDAH PRATIWI, M.Pd.

Lampiran 5

**LEMBAR ANKET VALIDASI PADA PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN DIORAMA QARICA UNTUK AHLI BAHASA**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Qarica
Untuk Pemahaman Konsep IPA Pada Siswa Kelas V SD
Swasta PAB 20 Bandar Klippa

Peneliti : Nur Abdiah Pratiwi

Pembimbing : Melyani Sari Sitepu, S.sos, M.Pd

Instansi : Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

A. Identitas Responden

Ahli Bahasa : *Amin Basri*

Jabatan : *Dosen*

Instansi : *Musubi*

B. Petunjuk Pengisian :

1. Sebelum melakukan penilaian media pada pengembangan media diorama qarica sebagai media pembelajaran, isilah identitas Bapak/Ibu terlebih dahulu secara lengkap.

2. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup Layak

2 = Tidak Layak

1 = Sangat Tidak Layak

3 Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk tulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu ahli bahasa untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

C. Aspek Penilaian Kelayakan Bahasa

NO.	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Menggunakan Bahasa yang sederhana dan langsung kesasaran	✓				
2.	Menggunakan bahasa yang dapat mendorong rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari materi	✓				
3.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat berfikir siswa kelas V SD	✓				
4.	Bahasa yang digunakan jelas serta mudah untuk dipahami	✓				
5.	Tata kalimat mengacu pada kaidah tata bahasa indonesia yang baik dan benar	✓				
6.	Menggunakan bahasa yang baku sesuai dengan kamus besar bahasa indonesia	✓				
7.	Materi yang disampaikan menggunakan bahasa menarik	✓				
8.	Menggunakan bahasa yang jelas untuk menarik perhatian siswa	✓				
Jumlah Skor						

D. Komentar/saran Bapak/ibu secara keseluruhan media pembelajaran diorama garica

...layak... untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Nur Jannah

E. Kesimpulan Umum

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Medan, 19 Februari 2024

Validator Bahasa



..... Amin Basmi

Lampiran 6

LEMBAR KEPRAKTISAN

(ANGKET PENILAIAN GURU PADA PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA QARICA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN)

A. Identitas Guru

1. Nama : Tunas Kartika, S.pd.
2. Jabatan : Guru kelas V (lima)
3. Nama Sekolah : SD. SW. PAB - 20 Bandar Klippa.

Dalam rangka pengembangan media pembelajaran diorama qarica sebagai media pembelajaran, saya mohon tanggapan Bapak/Ibu guru terhadap proses pembelajaran IPA berdasarkan materi yang telah dilaksanakan. jawablah sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari guru setelah menggunakan media pembelajaran diorama qarica sebagai media pembelajaran.

B. Petunjuk :

1. Terdapat 10 pernyataan dalam angket, pertimbangkanlah baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan pembelajaran IPA yang baru saja peserta didik laksanakan. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihan Bapak/Ibu.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu untuk setiap pernyataan yang diberikan.

C. Keterangan Skor

5 = 81% - 100% Sangat Praktis

4 = 61% - 80% Praktis

3 = 41% - 60% Cukup Praktis

2 = 21% - 40% Kurang Praktis

1 = 0% - 20% Tidak Praktis

NO.	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Apakah Penejelasan materi Menggunakan media pembelajaran diorama qarica sesuai dengan KI,KD, dan tujuan pembelajaran		✓			
2.	Apakah dengan menggunakan media pembelajara diorama qarica dapat membantu menyampaikan materi	✓				
3.	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran diorama qarica dapat mempermudah menyampaikan materi dengan baik	✓				
4.	Apakah bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar	✓				
5.	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran diorama untuk menyampaikan materi, bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa		✓			
6.	Apakah belajar menggunakan media pembelajaran diorama dapat					

	memotivasi siswa untuk lebih semangat belajar	✓				
7.	Apakah pada proses pembelajaran berlangsung menggunakan media pembelajaran diorama qarica menarik	✓				
8.	Apakah pembelajaran menggunakan media pembelajaran diorama qarica sudah dikatakan berhasil		✓			
9.	Apakah media pembelajaran diorama qarica dapat digunakan berulang kali		✓			
10.	Apakah ukuran media pembelajaran diorama jelas dan mudah untuk di lihat oleh siswa	✓				
Jumlah Skor		46				

Bandar Klippa, 26 - 02 - 2024

Wali Kelas V

Tunas Kartika
 Tunas Kartika, S.Pd.

NIP

Lampiran 7

Hasil Uji Coba Kelompok Terhadap Kepraktisan Media

No	Responden	Hasil Penilaian Respon Siswa								Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1.	R1	4	3	5	4	2	5	5	4	32
2.	R2	4	5	5	4	5	4	5	4	36
3.	R3	5	4	5	5	4	5	5	4	37
4.	R4	5	4	5	5	5	5	5	5	39
5.	R5	4	5	5	4	5	5	4	5	37
6.	R6	5	5	5	5	5	5	5	5	40
7.	R7	5	5	5	5	4	5	4	5	38
8.	R8	3	4	3	5	5	1	4	5	30
9.	R9	2	4	3	4	3	3	5	5	29
10.	R10	5	5	4	4	5	5	4	3	35
11.	R11	3	4	4	5	5	3	5	5	34
12.	R12	5	4	5	4	5	4	5	5	37
13.	R13	5	4	5	5	4	5	5	4	37
14.	R14	5	3	4	5	5	5	5	5	37
15.	R15	3	5	5	5	5	5	5	4	37
16.	R16	5	5	5	5	5	5	5	5	40
17.	R17	5	5	5	5	5	5	5	5	40
18.	R18	3	3	5	2	4	3	4	5	29
19.	R19	5	5	3	5	4	5	4	5	36
20.	R20	4	5	4	5	4	5	5	5	37
21.	R21	3	4	4	4	4	4	4	5	32
22.	R22	5	3	3	3	5	4	3	3	29
23.	R23	5	5	5	5	5	5	5	5	40
24.	R24	5	5	5	5	5	5	3	4	37
25.	R25	5	4	5	5	5	5	5	5	39
Jumlah										894
Jumlah Jawaban Yang Diberikan $\sum x$										894
Jumlah Skor Maksimal (n)										1.000
Persentase Skor										$P = \frac{894}{1.000} \times 100\%$ $= 89,4\% \text{ (Sangat Praktis)}$

LEMBAR KEPRAKTISAN

(ANGKET PENILAIAN PESERTA DIDIK PADA PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA QARICA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN)

A. Identitas Siswa

1. Nama : M. Rais
2. Kelas : V
3. Nama Sekolah : SD Pab 20 Wadas Uluipa

Dalam rangka pengembangan media pembelajaran diorama qarica sebagai media pembelajaran, saya mohon tanggapan peserta didik terhadap proses pembelajaran IPA berdasarkan materi yang telah dilaksanakan. Jawablah dengan sejujurnya karena hal ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai pembelajaran IPA peserta didik.

B. Petunjuk :

1. Terdapat 8 pernyataan dalam angket, pertimbangkanlah baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan pembelajaran IPA yang baru saja peserta didik laksanakan. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihan kamu.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu untuk setiap pernyataan yang diberikan.

C. Keterangan Skor

5 = 81% - 100% Sangat Praktis

4 = 61% - 80% Praktis

3 = 41% - 60% Cukup Praktis

2 = 21% - 40% Kurang Praktis

1 = 0% - 20% Tidak Praktis

NO.	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Saya tertarik belajar menggunakan media pembelajaran diorama qarica, karena petunjuk penggunaan media yang jelas membuat mudah untuk di pahami	✓				
2.	Pembahasan materi jelas membuat saya mudah untuk memahami materi ipa melalui media pembelajaran diorama qarica		✓			
3.	Saya senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran diorama qarica untuk mencapai tujuan pembelajaran	✓				
4.	Saya suka tampilan media pembelajaran diorama qarica, karena terlihat jelas tampilan dan warnanya		✓			
5.	Pemberian latihan soal sebagai umpan balik terhadap hasil pekerjaan siswa	✓				
6.	Saya suka karena penggunaan media yang mudah cocok digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung		✓			

7.	Belajar dengan menggunakan media pembelajaran diorama qarica memudahkan saya dalam belajar	✓				
8.	Saya dapat memahami materi dengan bantuan media pembelajaran diorama qarica	✓				
Jumlah Skor						

Bandar Klippa, 26 - 02 - 2024

Siswa Kelas V

[Handwritten Signature]

LEMBAR KEPRAKTISAN

(ANGKET PENILAIAN PESERTA DIDIK PADA PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA QARICA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN)

A. Identitas Siswa

1. Nama : Aalia Nasution
2. Kelas : V SD
3. Nama Sekolah : SD QAR 20 BANDABALIPA

Dalam rangka pengembangan media pembelajaran diorama qarica sebagai media pembelajaran, saya mohon tanggapan peserta didik terhadap proses pembelajaran IPA berdasarkan materi yang telah dilaksanakan. Jawablah dengan sejujurnya karena hal ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai pembelajaran IPA peserta didik.

B. Petunjuk :

1. Terdapat 8 pernyataan dalam angket, pertimbangkanlah baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan pembelajaran IPA yang baru saja peserta didik laksanakan. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihan kamu.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu untuk setiap pernyataan yang diberikan.

C. Keterangan Skor

5 = 81% - 100% Sangat Praktis

4 = 61% - 80% Praktis

3 = 41% - 60% Cukup Praktis

2 = 21% - 40% Kurang Praktis

1 = 0% - 20% Tidak Praktis

NO.	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Saya tertarik belajar menggunakan media pembelajaran diorama qarica, karena petunjuk penggunaan media yang jelas membuat mudah untuk di pahami	✓				
2.	Pembahasan materi jelas membuat saya mudah untuk memahami materi ipa melalui media pembelajaran diorama qarica		✓			
3.	Saya senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran diorama qarica untuk mencapai tujuan pembelajaran	✓				
4.	Saya suka tampilan media pembelajaran diorama qarica, karena terlihat jelas tampilan dan warnanya	✓				
5.	Pemberian latihan soal sebagai umpan balik terhadap hasil pekerjaan siswa		✓			
6.	Saya suka karena penggunaan media yang mudah cocok digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung	✓				

7.	Belajar dengan menggunakan media pembelajaran diorama qarica memudahkan saya dalam belajar	✓				
8.	Saya dapat memahami materi dengan bantuan media pembelajaran diorama qarica		✓			
Jumlah Skor						

Bandar Klippa,.....2024

Siswa Kelas V

~~Amir~~ adnanst

.....
Amir

Lampiran 8

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Sekolah : SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa

Nama Siswa : AFIEA KINARA

Kelas : V

Petunjuk Pengisian :

1. Mengisi identitas di atas dengan lengkap dan benar.
2. Membaca dengan teliti pernyataan yang tertulis di kolom.
3. Memberikan jawaban dengan jujur atas pernyataan pada kolom dengan memberi tanda (√) pada kolom yang terdiri dari Selalu (S), Sering (SR), Kadang-kadang (KK), dan Tidak Pernah (TP).

No.	Aktivitas Siswa	Penilaian			
		S	SR	KK	TP
1.	Pada saat guru membuka pelajaran, siswa memperhatikan			√	
2.	Siswa menjawab pertanyaan guru pada kegiatan apresiasi		√		
3.	Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan materi			√	
4.	Siswa bekerjasama dalam diskusi			√	
5.	Siswa mampu mengemukakan pendapat			√	
6.	Siswa aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas		√		
7.	Siswa dapat memahami materi yang sudah diajarkan			√	

8.	Siswa mampu mengerjakan soal evaluasi dengan baikGuru melaksanakan pembelajaran runtut		✓		
9.	Siswa tertarik dan merasa antusias selama proses pembelajaranGuru menguasai kelas	✓			
10.	Siswa mampu memberikan kesimpulan pada saat proses pembelajaran akan selesai			✓	

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Sekolah : SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa

Nama Siswa : MHD-DANI

Kelas : V

Petunjuk Pengisian :

1. Mengisi identitas di atas dengan lengkap dan benar.
2. Membaca dengan teliti pernyataan yang tertulis di kolom.
3. Memberikan jawaban dengan jujur atas pernyataan pada kolom dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang terdiri dari Selalu (S), Sering (SR), Kadang-kadang (KK), dan Tidak Pernah (TP).

No.	Aktivitas Siswa	Penilaian			
		S	SR	KK	TP
1.	Pada saat guru membuka pelajaran, siswa memperhatikan			✓	
2.	Siswa menjawab pertanyaan guru pada kegiatan apresiasi			✓	
3.	Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan materi			✓	
4.	Siswa bekerjasama dalam diskusi			✓	
5.	Siswa mampu mengemukakan pendapat				✓
6.	Siswa aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas		✓		
7.	Siswa dapat memahami materi yang sudah diajarkan			✓	

8.	Siswa mampu mengerjakan soal evaluasi dengan baikGuru melaksanakan pembelajaran runtut	✓			
9.	Siswa tertarik dan merasa antusias selama proses pembelajaranGuru menguasai kelas			✓	
10.	Siswa mampu memberikan kesimpulan pada saat proses pembelajaran akan selesai			✓	

Lampiran 9**Dokumentasi Penelitian**



Keterangan : Observasi Kegiatan Proses Pembelajaran Pada Peserta Didik Kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa



Keterangan : Foto Bersama Guru Kelas V



Keterangan : Peneliti Meneliti Proses Pembelajaran Peserta Didik Yang Dilakukan di Dalam Ruang Kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa



Keterangan : Proses Pembelajaran Berlangsung Menggunakan Media Pembelajaran Diorama Qarica



Keterangan : Peneliti Membagikan Angket penilaian Peserta didik terhadap Media yang peneliti gunakan



Keterangan : Peneliti Memperlihatkan Media Pembelajaran Diorama Qarica Kepada Peserta Didik



Keterangan : Kegiatan Peserta Didik Dalam Mengisi Angket Penilaian Peserta Didik Terhadap Media Yang Digunakan Oleh Peneliti



Keterangan : Peneliti Foto Bersama Peserta Didik Kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa



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 : Nur Abdiah Pratiwi
 N P M : 1902090280
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119

IPK = 3,71

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Qarica Untuk Pemahaman Konsep IPA Materi Ekosistem Laut Pada Siswa Kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa	6/12/2023 
	Pengaruh Ice Breaking Pada Proses Pembelajaran Terhadap Kemampuan Konsentrasi Siswa Kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa	
	Pengembangan Media Pembelajaran Pratikum Pada Materi IPA Tema 9 Pencampuran Zat Homogen dan Heterogen Kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa	

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

Medan, 26 Juli 2023

Hormat Remohon,



Nur Abdiah Pratiwi

Dibuat Rangkap 3 :

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



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

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Abdiah Pratiwi
NPM : 1902090280
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

“ Pengembangan Media Diorama Qarica Untuk Pemahaman Konsep IPA Materi Ekosistem Laut Pada Siswa Kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa ”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Melyani Sari Sitepu, S.sos, M.Pd

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

Medan, 26 Juli 2023
Hormat Pemohon,

Nur Abdiah Pratiwi

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



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

Nomor : 3978 / II.3-AU//UMSU-02/ F/2023
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

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

Nama : **Nur Abdiah Pratiwi**
N P M : **1902090280**
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : **Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Qarica Untuk Pemahaman Konsep IPA Materi Ekosistem Laut Pada Siswa Kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa**

Pembimbing : **Melyani Sari Sitepu, S.Sos.,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 : **06 Desember 2024**

Medan, 22 Jumadil Awal 1445 H
06 Desember 2023 M



Wassalam
Dekan

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

Dibuat rangkap 5 (lima) :

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





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



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Lengkap : Nur Abdiah Pratiwi
NPM : 1902090280
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Qarica untuk Pemahaman Konsep IPA Materi Ekosistem Laut Pada Siswa Kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
13 Juli 2023	Pengajuan Judul	#
26 Juli 2023	ACC Judul	#
14 Oktober 2023	- Perbaiki judul - Perbaiki latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah - Revisi Bab II dan Revisi Bab III	#
10 November 2023	- Kutipan harus menggunakan mendeley - Perbaiki latar belakang dan rumusan masalah - Perbaiki kerangka konseptual dan Revisi Bab III	#
5 Desember 2023	- Penambahan teori - Perbaiki instrumen - Perbaiki daftar pustaka	#
8 Desember 2023	ACC proposal	#

Medan, 20 Desember 2023

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

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

Dosen Pembimbing

Melyani/Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.



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

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN PROPOSAL

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

Nama Lengkap : Nur Abdiah Pratiwi
NPM : 1902090280
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Qarica untuk Pemahaman Konsep IPA Materi Ekosistem Laut Pada Siswa Kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa

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

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Dosen Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.



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

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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Sabtu, 06 Januari 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Nur Abdiah Pratiwi

NPM : 1902090280

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Qarica untuk Pemahaman Konsep IPA Materi Ekosistem Laut pada Siswa Kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Bukti observasi
2.	Bukti Hasil Belajar
3.	Perbaikan penomoran
4.	Tambahan Referensi
5.	Instrumen

Medan, 6 Februari 2024

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

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembahas

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



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Sabtu, 06 Januari 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Nur Abdiah Pratiwi

NPM : 1902090280

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Qarica untuk Pemahaman Konsep IPA Materi Ekosistem Laut pada Siswa Kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Bukti observasi
2.	Bukti Hasil Belajar
3.	Perbaikan penomoran
4.	Tambahan Referensi
5.	Instrumen

Medan, 6 Februari 2024

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

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Sabtu, 06 Januari 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Nur Abdiah Pratiwi
 NPM : 1902090280
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Qarica untuk Pemahaman Konsep IPA Materi Ekosistem Laut pada Siswa Kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

Hasil Seminar Proposal Skripsi

-] Disetujui
-] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
-] Ditolak

Pembahas

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

Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

**Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi**

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



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

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Nur Abdiah Pratiwi
NPM : 1902090280
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Qarica untuk Pemahaman Konsep IPA Materi Ekosistem Laut pada Siswa Kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa

Pada hari Sabtu, tanggal 06 Januari, tahun 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 6 Februari 2024

Disetujui oleh :

Pembahas

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

Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

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



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Nur Abdiah Pratiwi

NPM : 1902090280

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Qarica untuk Pemahaman Konsep IPA Materi Ekosistem Laut pada Siswa Kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa

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, 06 Februari 2024

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,

Nur Abdiah Pratiwi



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

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

Nama Lengkap : Nur Abdiah Pratiwi
NPM : 1902090280
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Qarica untuk Pemahaman Konsep IPA Materi Ekosistem Laut pada Siswa Kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Sabtu, tanggal 06, Bulan Januari, Tahun 2024.

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

Medan, 6 Februari 2024

Ketua Program Studi

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



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Dila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

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

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://kip.umsu.ac.id> fkp@umsu.ac.id [umsu](https://www.facebook.com/umsu) [umsu](https://www.instagram.com/umsu) [umsu](https://www.youtube.com/umsu) [umsu](https://www.linkedin.com/umsu)

Nomor : 432/II.3-AU/UMSU-02/F/2024
 Lamp : ---
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 06 Sya'ban 1445 H
 16 Februari 2024 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa
 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 : **Nur Abdiah Pratiwi**
 N P M : 1902090280
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Qarica Untuk Pemahaman Konsep IPA Materi Ekosistem Laut Pada Siswa Kelas V Swasta PAB 20 Bandar Klippa**

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

Wassalamu'alaikum

Dekan

 Dekan H. Samsunrita, M.Pd
 NIDN.004066701

****Penting!!****



SD SWASTA PAB 20 BANDAR KLIPPA
Jl. Pinang Baris Pasar XIII Bandar Klippa
PERCUT SEI TUAN

NSS :103070106050 NDS : 1007010206 NPSN : 10213651

ALAMAT : PASAR 13 BANDAR KLIPPA KODE POS 20371 HP 085765472871

SURAT KETERANGAN
120/PAB.20 / III / 2024

Sehubungan dengan surat dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan **Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara**, Nomor 432/II.3AU/UMSU02/F2024, hal izin melakukan Permohonan Izin Riset guna melengkapi penyusunan skripsi, dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Nur Abdiah Pratiwi
 NPM : 1902090280
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Benar telah melakukan penelitian di SD PAB 20 Bandar Klippa pada tanggal 24 Februari 2024 guna melengkapi pengumpulan data pada penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Qarica Untuk Pemahaman Konsep IPA Materi Ekosistem Laut Pada Siswa Kelas V Swasta PAB 20 Bandar Klippa”**.

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bandar Klippa, 07 Maret 2024

Kepala Sekolah,



Adolan, S.Pd

Nur Abdiah Pratiwi : Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Qarica Untuk Pemahaman Konsep IPA Materi Ekosistem Laut Pada Siswa Kelas V SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa

ORIGINALITY REPORT

11 %	10 %	4 %	5 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	2 %
2	Submitted to University of the Philippines Los Banos Student Paper	<1 %
3	Submitted to Institute of Technology, Tralee Student Paper	<1 %
4	Submitted to Universitas Nasional Student Paper	<1 %
5	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	<1 %
6	123dok.com Internet Source	<1 %
7	ejournal.upi.edu Internet Source	<1 %
8	ejournal.ust.ac.id Internet Source	<1 %

DAFTAR RIWAYAT HIDUP**Identitas Mahasiswa**

Nama : Nur Abdiah Pratiwi
Npm : 1902090280
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Tempat Tanggal Lahir : Bandar Klippa, 03 November 2000
Alamat : Dusun X Jl. Rukun Desa Kolam
No. Hp : 089527004596
Email : diah030717@gmail.com
Nama Ayah : Wito
Nama Ibu : Poniem, S.Pd

Pendidikan Formal

1. SD Negeri 104201 Kolam Tamat Tahun : 2012
2. SMP Cerdas Murni Tembung Tamat Tahun : 2015
3. SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Tamat Tahun : 2018