

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS DIORAMA PADA
MATA PELAJARAN IPA KELAS III SD YPI NUR FADHILAH**

SKRIPSI

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

Oleh

SRI WAHYUNI
NPM. 1902090037



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

MEDAN

2023



**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: www.umh.ac.id E-mail: info@umh.ac.id

BERITA ACARA

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



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 18 Juli 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Sri Wahyuni
NPM : 1902090037
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SD YPI Nur Fadhliah.

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

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dr. Hj. Svamsyurnita, M.Pd.

Sekretaris

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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.
2. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
3. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

1.

2.

3.



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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Sri Wahyuni
NPM : 1902090037
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SD YPI Nur Fadhillah

Sudah layak disidangkan.

Medan, 24 Juni 2023

Disetujui oleh
Pembimbing

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

Diketahui oleh

Dekan

Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

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



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.ikip.umh.ac.id> / www.umh.ac.id




BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Sri Wahyuni
NPM : 1902090037
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SD YPI Nur Fadhillah

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
15 / Mei 2023	Revisi Bab IV	H
22 / Mei 2023	Perbaiki Penulisan Bab IV dan Bab V	H
31 / Mei 2023	Perbaiki opasi dan penulisan	H
9 / Juni 2023	Tambahkan lampiran - lampiran	H
4 / Juni 2023	Tambahkan abstrak	H
26 / Juni 2023	Acc sedang skripsi	H

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar


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

Medan, 26 Juni 2023
Dosen Pembimbing


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



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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Sri Wahyuni
NPM : 1902090037
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "*Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SD YPI Nur Fadhilah*" 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


NPM. 1902090037

ABSTRAK

Sri Wahyuni, NPM.1902090037. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SD YPI Nur Fadhilah

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menghasilkan suatu produk berupa media ajar berbasis diorama pada mata pelajaran IPA di kelas III SD YPI Nur Fadhilah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media diorama dalam pembelajaran IPA materi cuaca Kelas III SD YPI Nur Fadhilah, untuk mengkaji kevalidan media diorama dalam pembelajaran IPA materi cuaca Kelas III SD YPI Nur Fadhilah, untuk mengkaji kepraktisan media diorama dalam pembelajaran IPA materi cuaca Kelas III SD YPI Nur Fadhilah. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Hasil pengembangan yang dilakukan dengan penilaian para ahli yaitu validator ahli materi 96% “sangat valid”, ahli desain media 92% “sangat valid”, dan ahli Bahasa 88,5% “sangat valid”. Pada kepraktisan pendidik yang diambil dari respon guru mendapatkan 95% dalam kategori “sangat praktis”. Pada uji coba yang dilakukan pada kelas III SD YPI Nur Fadhilah dengan jumlah siswa 37 orang. Dari seluruh respon siswa mendapatkan 92% dengan kategori “sangat praktis”.

Kata kunci : Pengembangan Media Ajar, ADDIE, Media Diorama

KATA PENGANTAR



Puji syukur kepada ALLAH SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi penelitian dengan judul “ **Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas III SD YPI Nur Fadhilah**”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan tugas akhir pada program strata-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sumatera Utara.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak sekali pihak yang telah berjasa membantu peneliti, untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua peneliti ayahanda **Samiran** dan ibunda tercinta **Pawet** yang telah membesarkan peneliti dengan kasih sayang, memotivasi, dan dengan do'a kedua orang tua saya yang tiada henti-hentinya serta berkorban untuk peneliti baik secara moril maupun materil. Berkat jerih payah kedua orang tua yang telah mendidik peneliti dari kecil sehingga peneliti dapat menyelesaikan pendidikan sampai tahap penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Akademi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Ibu Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Prodi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Bapak Ismail Saleh Nasution S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
7. **Ibu Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.** selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi dalam penyusunan skripsiskripsi.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi bekal ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Dan para teman saya **Alfina Yulianti, Rachma Mawadha, Dina Utari, Aulia Fitri,** dan **Ihwani Putri**, dari semester 1 hingga sekarang yang telah membantu peneliti dalam setiap hal selama perkuliahan ini

Medan, Juli 2023

Peneliti

SRI WAHYUNI

NPM : 1902090037

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
1. Manfaat Teoritis	7
2. Manfaat Praktis	7
a. Bagi Siswa	7
b. Bagi Guru	7
c. Bagi Sekolah.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Kerangka Teoritis.....	8
1. Hakikat dan Karakteristik Pembelajaran.....	8
a. Hakikat pembelajaran.....	8

b.	Hakikat Pembelajaran IPA.....	10
c.	Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.....	11
d.	Karakteristik IPA di Sekolah Dasar	13
2.	Media Ajar	15
a.	Pengertian Media Ajar	15
b.	Pengertian Media Interaktif	17
c.	Fungsi Penggunaan Media Pembelajaran	17
d.	Klasifikasi Media Ajar	19
e.	Media Tiga Dimensi	21
f.	Pengertian Media Ajar Diorama	22
g.	Kelebihan dan Kelemahan Media Ajar Diorama.....	23
B.	Kerangka Konseptual	24
BAB III METODE PENELITIAN		27
A.	Lokasi dan Waktu Penelitian	27
B.	Populasi dan Sampel	27
1.	Populasi.....	27
2.	Sampel	28
C.	Desain Penelitian.....	28
D.	Instrumen Penelitian	30
E.	Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		36
A.	Hasil Penelitian	36
1.	Tahap analisis (<i>analysis</i>).....	36

a.	Analisis Kebutuhan.....	36
b.	Analisis Karakteristik siswa.....	38
2.	Tahap Desai (<i>design</i>)	39
a.	Merancang Media Diorama	39
b.	Menyusun Instrumen	40
c.	Menyusun silabus dan RPP.....	41
3.	Tahap Pengembangan (<i>development</i>).....	41
a.	Validasi Ahli Materi Pembelajaran	41
b.	Validasi Ahli Desain Media	42
c.	Validasi Ahli Bahasa	43
4.	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	44
a.	Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru	45
b.	Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa.....	46
B.	Pembahasan Hasil	47
C.	Keterbatas Penelitian	49
BAB V PENUTUP.....		51
A.	Kesimpulan	51
B.	Saran	52
DAFTAR PUSTAKA		54
LAMPIRAN-LAMPIRAN		57

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian	27
Tabel 3.2 Data Peserta Didik Kelas III SD YPI Nur Fadhillah.....	28
Tabel 3.4 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	31
Tabel 3.5 Kisi-kisi Validasi Ahli Desain Media	32
Tabel 3.6 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa.....	32
Tabel 3.7 Kisi-kisi Resepon Guru.....	33
Tabel 3.8 Kisi-kisi Resepon Siswa	33
Tabel 3.9 Presentase Kevalidan	34
Tabel 3.9 Presentase Kepraktisan	35
Tabel 4.1 Hasil Data Validasi Ahli Materi.....	42
Tabel 4.2 Hasil Data Validasi Ahli Desain	43
Tabel 4.3 Hasil Data Validasi Ahli Materi.....	44
Tabel 4.4 Hasil Data Kepraktisan Guru	46
Tabel 4.5 Hasil Data Kepraktisan Siswa	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	26
Gambar 3.1 Tahapan ADDIE.....	29
Gambar 4.1 Desain Media Ajar Diorama	39
Gambar 4.2 Hasil Rekap Validasi.....	42
Gambar 4.3 Media Diorama Setelah Revisi.....	43
Gambar 4.4 Kegiatan Uji Coba di Kelas	45
Gambar 4.5 Hasil Rekap Kepraktisan.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Pembelajaran	58
Lampiran 2 RPP	61
Lampiran 3 Materi Pembelajaran.....	66
Lampiran 4 Angket Respon Siswa.....	70
Lampiran 5 Hasil Angket Siswa	76
Lampiran 6 Angket Respon Guru	78
Lampiran 7 Validasi Ahli Materi	81
Lampiran 8 Validasi Ahli Desain Media	85
Lampiran 9 Validasi Ahli Bahasa	86
Lampiran 10 Media Ajar Berbasis Diorama	93
Lampiran 11 Dokumentasi	95
Lampiran 12 Dialog Wawancara	97
Lampiran 13 K1	98
Lampiran 14 K2	99
Lampiran 15 K3	100
Lampiran 16 Berita Acara Bimbingan Proposal	101
Lampiran 17 Lembar Pengesahan Proposal.....	102
Lampiran 18 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	103
Lampiran 19 Surat Keterangan	104
Lampiran 20 Permohonan Riset	105
Lampiran 22 Surat Balasan Dari Sekolah	106

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha secara sadar yang dilakukan seseorang dengan sengaja untuk menyiapkan peserta didik menuju kedewasaan, berkecakapan tinggi, berkepribadian atau berakhlak mulia, dan kecerdasan berfikir melalui bimbingan dan latihan manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang sempurna (Adi, 2022). Fungsi pendidikan Indonesia untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Sujana,2019).

Tujuan pendidikan pada Undang-Undang No.20/2003 tentang sistem nasional, yaitu: pendidikan nasional berfungsi mengembangkann kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangannya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab. Pendidikan dapat disimpulkan merupakan usaha sadar, membentuk manusia yang paripurna, memberikan bekal untuk manusia yang akan digunakan dalam beraktifitas sehari-hari, dan pesan moral bagi pengembangan hidup dan kehidupannya dimasa kini dan dimasa yang akan datang (Sutirna dan Samsudin, 2015:25).

Sesuai dengan Undang-Undang Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, disebutkan bahwa IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. Mengajar pembelajaran IPA untuk siswa Sekolah Dasar berbeda dengan mengajarkan kepada siswa SMP, SMA, siswa Sekolah Dasar memiliki keunikan dan karakteristik tersendiri.

Guru dituntut untuk kreatif didalam mengajar, misalkan didalam memberikan materi harus memiliki strategi pembelajaran yang inovatif agar siswa tidak bosan dengan materi yang diajarkan (Pradana, dkk 2020). Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran muatan materi IPA diantaranya kurang ketersediaan media pembelajaran, kegiatan belajar mengajar lebih banyak menggunakan metode ceramah, perhatian siswa kurang terpusat pada pemberian materi yang dilakukan oleh guru (Hazmiwati, 2018).

Proses pembelajaran di kelas dasar memerlukan sarana dan prasarana pendukung, salah satunya media pembelajaran. Penggunaan media diharapkan dapat meningkatnya hasil belajar yang maksimal (Taufiq, 2014: 140). Penggunaan media, jika diikuti dengan metode yang tepat, bermanfaat bagi kompetensi siswa dan interaksi pembelajaran serta berpengaruh terhadap cara siswa memproses informasi dari guru. Media bukan tujuan tetapi sekadar “instrumen atau media berkomunikasi” (*a channel of communication*) antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Meskipun demikian, fakta menunjukkan bahwa tanpa media, pembelajaran menjadi tidak berkualitas (Wahyu, 2020).

Kurangnya keterbatasan media pembelajaran memiliki beberapa efek negatif bagi proses pembelajaran, beberapa efek negatif tersebut antara lain: proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah, dan lebih banyak menggunakan buku siswa sebagai sumber belajar (Riwahyudin, 2015). Media pembelajaran merupakan suatu alat media yang membantu tercapainya tujuan pembelajaran menurut Hasibuan (dalam Putra, 2021). Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran untuk guru dan siswa. Media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan pesan ajar untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran (Maimunah, 2016). Terlebih lagi guru sangat merasa nyaman menggunakan metode konvensional seperti ceramah untuk semua materi pada mata pelajaran IPA dan lingkungan. Hal ini tentu keliru, mengingat setiap materi memiliki karakteristik masing-masing (Ichsan, 2018).

Media yang dapat menarik semangat, keaktifan dan perhatian siswa serta membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Media yang sesuai dengan pembelajaran IPA adalah media 3 dimensi. Media tiga dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.

Apabila benda aslinya sulit untuk dibawa ke kelas atau kelas tidak memungkinkan dihadapkan langsung ke tempat dimana benda itu berada, maka benda tiruannya dapat pula berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif (Sari dkk, 2019). Media 3 dimensi yang dimaksud adalah diorama. Diorama dapat

menjadi salah satu alternatif pemecahan masalah, karena diorama sangat sesuai dengan mata pelajaran IPA yang banyak membahas tentang fenomena-fenomena alam. Dengan menggunakan diorama, kita dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk mengamati dan menelaah fenomena alam dalam bentuk model 3 dimensi dalam diorama yang sesuai dengan aslinya. Hal ini akan membuat siswa lebih penasaran dan antusias sehingga siswa menjadi lebih mudah memahami materi IPA tersebut.

Pada Kamis 13 Januari 2023 peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas III di SD YPI Nur Fadhilah untuk mengetahui keadaan siswa dalam proses pembelajaran dan penggunaan media ajar. Dalam wawancara tersebut guru menyampaikan ketika menggunakan media siswa lebih aktif dan lebih senang apalagi ketika siswa diperlihatkan hal yang baru. Terutama pada Kelas III di SD YPI Nur Fadhilah dimana kelas ini melakukan kegiatan pembelajaran pada siang hari yaitu pada pukul 13.00 s/d 16.30 WIB. Dimana konsentrasi siswa sendiri lebih berkurang dari pada siswa yang melakukan pembelajaran pada pagi. Dengan demikian siswa membutuhkan hal baru agar bisa menumbuhkan rasa semangat siswa dalam proses pembelajaran. Siswa akan dilibatkan dalam penggunaan media pembelajaran menjadikan suasana pembelajaran didalam kelas lebih aktif dari pada tidak menggunakan media pembelajaran. Bukti wawancara dapat dilihat pada lampiran halaman 98.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting dan perlu digunakan oleh guru dalam penyampain materi atau informasi kepada siswa. Proses pembelajaran, guru menerangkan dan siswa hanya duduk mendengarkan, mencatat

sehingga dalam pembelajaran tersebut guru yang paling dominan aktif dalam proses pembelajaran. Akibat kondisi proses pembelajaran tersebut siswa cenderung merasa jenuh dan bosan, sehingga siswa kurang fokus terhadap materi yang diterangkan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III di SD YIP Nur Fadhillah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, teridentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya konsentrasi Siswa kelas III dalam pembelajaran. Konsentrasi siswa mudah hilang bila ada gangguan yang terjadi contohnya saat siswa lain yang mengajaknya bercanda maka siswa tadinya memperhatikan pelajaran akan kehilangan ikut bercanda dengan temannya.
2. Kurangnya antusias siswa kelas III dalam pembelajaran. Berdasarkan pernyataan guru siswa akan lebih aktif bila guru menghadirkan hal baru di dalam kelas. Saat belajar menggunakan media siswa akan lebih semangat tidak seperti ketika guru tidak menggunakan media.
3. Kurang tersedianya media yang tepat yang digunakan guru saat mengajar. Guru menyatakan bahwa media masih kurang bervariasi guru biasa menggunakan media gambar dan mengajak siswa dalam penggunaan media. Apalagi berada di lingkungan kelas III yang termasuk kelas rendah.

C. Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah yang dikaji pada penelitian ini pada permasalahan kurang tersedianya media yang tepat yang digunakan guru saat mengajar IPA pada materi cuaca. Dengan penelitian tentang pengembangan media diorama dapat menjadi solusi dalam mengajarkan materi cuaca dan dapat mengatasi masalah tersebut.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang diangkat pada penelitian ini, peneliti mengambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media diorama dalam pembelajaran IPA materi cuaca Kelas III SD YPI Nur Fadhillah ?
2. Bagaimanakah kevalidan media diorama dalam pembelajaran IPA materi cuaca Kelas III SD YPI Nur Fadhillah ?
3. Bagaimanakah kepraktisan media diorama dalam pembelajaran IPA materi cuaca Kelas III SD YPI Nur Fadhillah ?

E. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini memiliki tujuan, peneliti mengambil beberapa tujuan penelitian sebagai berikut

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media diorama dalam pembelajaran IPA materi cuaca Kelas III SD YPI Nur Fadhillah.
2. Untuk mengetahui kevalidan media diorama dalam pembelajaran IPA materi cuaca Kelas III SD YPI Nur Fadhillah.

3. Untuk mengetahui kepraktisan media diorama dalam pembelajaran IPA materi cuaca Kelas III SD YPI Nur Fadhillah.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran terutama tentang media diorama dan juga dapat digunakan sebagai bahan kajian lebih lanjut untuk penelitian dibidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa terutama produk media ini membuat siswa menjadi tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan mempercepat pemahaman siswa terhadap materi IPA, karena media berupa model objek seperti aslinya.

b. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah media diorama ini dapat menambah pengetahuan dan keterampilan guru menggunakan media pembelajaran serta meningkatkan kreatifitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah dapat memvariasikan pembelajaran IPA di sekolah dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menggunakan media inovatif.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Hakikat dan Karakteristik Pembelajaran

a. Hakikat pembelajaran

Pembelajaran menunjukkan pada usaha siswa mempelajari bahan pelajaran sebagai akibat perlakuan guru. Proses pembelajaran yang dilakukan siswa tidak mungkin terjadi tanpa perlakuan guru yang membedakannya hanya pada peranannya saja. pembelajaran harus diarahkan agar siswa mampu mengatasi setiap tantangan dan rintangan. Tidak hanya mendorong anak agar mampu menguasai materi, tetapi agar anak mampu menghadapi rintangan yang muncul sesuai dengan perubahan pola hidup manusia (Hamruni,2012:45). Pembelajaran dipandang sebagai proses kegiatan menggerakkan orang-orang untuk belajar. Dalam kegiatan pembelajaran akan tercipta berbagai teknik-teknik yang bersifat kelembagaan, artinya disesuaikan dengan lembaga pendidikan tertentu, menurut Rohman dan Amri (dalam Afyahni, dkk :2019).

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta pendidik dengan pendidikandan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sehingga, pembelajaran dapat dimaknai bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadinya proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta pendidik (Liasari & Sri, 2020:2). Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam

bentuk seperti kecakapan, kebiasaan, sikap penerimaan atau penghargaan. Dengan kata lain pembelajaran membuat diri seseorang terdapat perbedaan keadaan antara sebelum dan sesudah melakukan kegiatan belajar (Aswan,2016:10). Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sehingga, pembelajaran dapat dimaknai bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadinya proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Liasari & Sri, 2020:2)

Beberapa ciri yang diambil dari hakikat dan makna dari pembelajaran (Hamruni 2012 : 48). Beberapa ciri-cirinya sebagai berikut :

1. Pembelajaran adalah proses berpikir.

Belajar menekankan kepada proses mencari dan menemukan pengetahuan melalui interaksi anatara individu dengan lingkungan. Pengetahuan itu tidak datang dari luar, tetapi dibentuk oleh individu itu sendiri.

2. Proses pembelajaran adalah memanfaatkan potensi otak

Otak manusia terdiri ata dua bagian, yaitu otak kanan dan otak kiri. Otak kiri bersifat logis, skuensial, linier, dan rasional. Sementara, otak kanan bersifat acak, tidak teratur, intuitif, dan holistik. Proses pendidikan mengembangkan setiap bagian otak. Otak memiliki fungsi tingkat tinggi, misalnya mengembangkan kemampuan berbahasa, berpikir abstrak, memecahkan masalah, merencanakan ke depan, dan berkreasi.

3. Pembelajaran berlangsung sepanjang hayat

Belajar adalah proses yang terus menerus, yang tidak pernah berhenti dan tidak ada batas dinding kelas. Belajar pada dasarnya tidak hanya berorientasi kepada produk dan hasil belajar, tapi juga harus berorientasi kepada proses belajar. Proses belajar tidak akan berhenti atau sebatas di sekolah saja akan tetapi siswa akan secara terus menerus belajar dan belajar.

Dengan demikian pembelajaran adalah proses dimana peserta didik melakukan interaksi dengan dalam lingkungan belajar. Proses pembelajaran sendiri dilakukan seumur hidup, dimana pembelajaran peserta didik dapat perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan.

b. Hakikat Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam atau juga sering disebut Kealaman Dasar merupakan Ilmu Pengetahuan yang hanya mengkaji tentang konsep-konsep dan prinsip-prinsip dasar yang esensial tentang gejala-gejala alam semesta. Ilmu alamiah mempunyai relativitas artinya kebenaran yang ditemukan oleh manusia pada suatu saat dapat disangkal (ditolak) atau diubah dengan kebenaran yang baru (Puteri, 2019:3).

Materi-materi dalam IPA mempelajari fenomena alam dan memerlukan penalaran lebih oleh peserta didik. Karakteristik materi IPA cenderung abstrak akan menuntut guru untuk berinovasi (Wisudawati & Sulistyowati, 2014:16). IPA pada hakekatnya merupakan suatu produk, proses dan aplikasi. Sebagai produk IPA merupakan sekumpulan pengetahuan dan sekumpulan konsep dan bagan

konsep. Sebagai suatu proses, IPA merupakan proses yang dipergunakan untuk mempelajari objek studi, menemukan dan membangun produk-produk sains, dan sebagai aplikasi, teori-teori IPA akan melahirkan teknologi yang dapat memberi kemudahan bagi kehidupan, menurut Trianto (dalam Widiana, 2016). IPA sebagai proses kecenderungan tindakan, keinginan, kebiasaan berpikir, dan seperangkat prosedur. IPA harus dipandang sebagai cara berpikir untuk memahami alam, melakukan penyelidikan, dan sebagai kumpulan pengetahuan (Pratiwi, 2021).

Dari pendapat beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan Pembelajaran IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam dan semua gejala yang terjadi di alam dimana dituangkan dalam fakta, konsep dan prinsip. IPA sendiri ilmu yang memberikan banyak pengaruh dalam bidang teknologi, kesehatan, dan lain sebagainya. IPA sendiri membuat siswa untuk lebih bisa berpikir, bertindak, dan belajar dari pengalaman yang ada.

c. Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar adalah untuk memberikan pengalaman kepada siswa dalam merencanakan dan melakukan kerja ilmiah untuk membentuk sikap ilmiah, meningkatkan kesadaran guna memelihara dan melestarikan lingkungan serta sumber daya alam (Depdiknas, 2004). Pembelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar siswa: (1) Mengembangkan rasa ingin tahu dan suatu sikap positif terhadap saint, teknologi, dan masyarakat. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, (2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-

konsep saint yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Kudisiah, 2018).

Tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar menurut BSNP (Nur, 2016:9) sebagai berikut:

- a) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya
- b) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
- c) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat
- d) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan
- e) Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam
- f) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan
- g) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs

Berdasarkan pendapat ahli yang lain tujuan dari pembelajaran IPA di sekolah dasar Asy'ari (dalam Surahman, 2017) adalah sebagai berikut:

- a) Menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap IPA , Teknologi dan masyarakat .

- b) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar memecahkan masalah dan membuat keputusan .
- c) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep - konsep IPA yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari – hari

Dapat disimpulkan bahwa tujuan dari adalah penguasaan siswa dalam memahami sains dalam konteks yang lebih luas terutama dalam kehidupan sehari-hari. Dimana siswa menguasai konsep-konsep sains yang komplekatif fan bermakna bagi siswa melalui kegiatan pembelajaran.

d. Karakteristik IPA di Sekolah Dasar

Pembelajaran IPA di sekolah dasar memiliki karakteristik, yaitu pembelajaran IPA tidak hanya mempelajari atau menguasai pengetahuan berupa fakta dan konsep saja, tetapi pembelajaran IPA juga harus mempelajari proses penemuannya. Dengan melakukan penemuan langsung dapat memudahkan siswa dalam memahami secara ilmiah mengenai kajian-kajian lingkungan alam. Selain itu, dalam melaksanakan pembelajaran IPA di sekolah dasar, guru memiliki peranan penting untuk menciptakan pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa dan sesuai dengan kehidupannya siswa. Oleh karena itu, guru harus cermat dalam memilih model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA, yaitu model pembelajaran yang mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan kondisi nyata siswa (Fahrurrozi, dkk, 2022).

Beberapa karakteristik IPA di sekolah dasar (Hisbullah dan Hurhayati, 2018) sebagai berikut :

- a) Proses belajar IPA melibatkan hampir semua alat indera , seluruh proses berpikir, dan berbagai macam gerakan otot.
- b) Belajar IPA dilakukan dengan menggunakan berbagai macam cara (teknik).
- c) Belajar IPA memerlukan berbagai macam alat, terutama untuk membantu pengamatan.
- d) Belajar IPA seringkali melibatkan kegiatan-kegiatan temu ilmiah (misal seminar, konferensi atau simpo sium), studi kepustakaan, mengunjungi suatu objek, penyusunan hipotesis, dan yang lainnya.
- e) Belajar IPA merupakan proses aktif. Belajar IPA meru pakan sesuatu yang harus siswa lakukan , bukan sesuatu yang dilakukan untuk siswa.

Karakteristik Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan konsep-konsep yang bersifat fundamental atau dasar yang berguna dalam kehidupan sehari-hari (Marlina, dkk, 2017). IPA merupakan rumpun ilmu yang memiliki karakteristik khusus, yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual, baik berupa kenyataan atau kejadian dan hubungan sebab-akibatny menurut Wisudawati & Sulistyowati (Wulandari, dkk,2017).

Karakteristik IPA yaitu IPA sebagai produk, IPA sebagai proses, dan IPA sebagai sikap ilmiah. Untuk dapat melangsungkan pembelajaran yang memenuhi karakteristik IPA diperlukan suatu model pembelajaran tertentu. Pembelajaran IPA masih menitikberatkan pada pemahaman konsep peserta didik saja. Peserta didik jarang dilatih untuk memecahkan suatu masalah (Utamingtyas & Dwi,2021). Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat dilihat bahwa karakteritik dari IPA di

Sekolah dasar yaitu dalam IPA sendiri mengajak siswa aktif dalam kegiatan dan proses di dalam pembelajaran. Di mana IPA akan memberikan pengalaman ke pada siswa disetiap kegiatan pembelajaran.

2. Media ajar

a. Pengertian Media Ajar

Media adalah suatu alat atau sejenisnya yang dapat digunakan sebagai pembeawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan media tersebut dimaksudkan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa (Sundayana, 2015:6). Media Pembelajaran tidak hanya terbatas pada alat saja akan tetapi meliputi pemanfaatan lingkungan baik yang didesain atau tidak untuk pembelajaran serta kegiatan yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sanjaya, 2016: 61). Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2017:10).

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Haudi, 2021:72). Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan , perhatian, dan minat siswa agar proses belajar bejalan optimal (Ramli, 2012:1).

Ada beberapa prinsip dalam pemilihan dan menggunakan media ajar, menurut Brown, dkk (dalam Setyosari, 2022:137) sebagai berikut :

- a) Tidak ada satupun media, prosedur, dan pengalaman yang paling baik untuk belajar.
- b) Percayalah bahwa penggunaan media itu sesuai dengan tujuan khusus pembelajaran.
- c) Harus mengetahui secara menyeluruh kesesuaian antara isi dan tujuan khusus program.
- d) Media harus mempertimbangkan kesesuaian antara penggunaannya dengan cara pembelajaran yang dipilih.
- e) Pemilihan media itu sendiri jangan tergantung pada pemilihan dan penggunaan media tertentu saja.
- f) Sadar bahwa media yang paling baik pun apabila tidak dimanfaatkan atau digunakan dalam lingkungan yang baik maka akan berdampak kurang baik pula pada pelajaran.
- g) Menyadari bahwa sumber-sumber dan pengalaman belajar bukanlah hal-hal yang berkaitan dengan baik dan buruk, tetapi sumber-sumber dan pengalaman belajar ini berkaitan dengan hal yang konkret atau abstrak.

Dari beberapa pendapat mengenai media maka dapat disimpulkan media ajar adalah salah satu alat yang dapat mengirimkan informasi atau materi yang akan diajarkan oleh guru kepada siswa agar siswa lebih memahami dari materi yang disampaikan. Dimana media ajar sendiri berperang penting dalam membantu guru untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan. Media ajar juga sebagai salah satu alat untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran itu sendiri

melepaskan siswa dari kejenuhan buku paket yang selama ini digunakan oleh dalam pembelajaran.

b. Pengertian Media Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu dalam proses pembelajaran untuk memenuhi target tujuan pembelajaran dengan menggunakan cara berbasis audio, visual dan audio visual. Dikatakan interaktif karena melibatkan respon siswa secara aktif (Luthfiani, dkk, 2022). Media interaktif dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan, mengingat pembelajaran dengan media interaktif cukup menarik dan memicu minat untuk lebih semangat dalam mengikuti pelajaran dan siswa dapat berinteraksi secara aktif, sehingga hasil belajarnya memuaskan dan pada akhirnya meningkatkan kealiatas pembelajaran (Suhayah, dkk, 2016). Media interaktif adalah media yang bisa menghasilkan interaksi atau tindakan aktif antara peserta didik dengan media yang disajikan didalam pembelajaran (Indartiwi, dkk, 2020).

Maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif adalah media yang membantu siswa dalam proses pembelajaran. Media ini membuat siswa berinteraksi dengan media dalam proses pembelajaran. Media interaktif sendiri dibuat agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan menjadi lebih mudah.

c. Fungsi Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai salah satu perangkat dalam proses pembelajaran (Sanjaya, 2017:206) sebagai berikut :

- a) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa.

Guru dapat menjelaskan proses suatu peristiwa melalui media yang disediakan seperti peristiwa gerhana, proses fotosintesis dan lain sebagainya. Peristiwa peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video.

- b) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.

Media pembelajaran dapat membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin di tampilkan didalam kelas atau menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat dengan menggunakan mata tanpa alat bantu.

- c) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat meningkat.

- d) Media memiliki nilai praktis.

(1) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman

(2) Media dapat mengatasi batas ruang kelas

(3) Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan

(4) Media dapat memungkinkan terjadinya keseragaman pengamatan

(5) Media dapat menghasilkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat

(6) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik

(7) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru

- (8) Media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa
- (9) Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak.

Dapat diartikan bahwa media ajar itu sendiri memiliki banyak fungsi dapat disimpulkan bahwa fungsi utama media ajar sebagai alat untuk mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran dan mempermudah guru itu sendiri dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran. Media juga sebagai cara untuk dapat menumbuhkan keinginan, minat, dan motivasi siswa dalam belajar.

d. Klasifikasi Media Ajar

Banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan Media secara garis dapat dibedakan menjadi tiga kelompok besar (Ramli, 2012:1), sebagai berikut :

- a) Kelompok media pembelajaran yang hanya dapat dilihat (visual)
Media visual adalah media yang mengandalkan penglihatan/ visualnya saja dimana siswa hanya dapat melihat media yang menjadi alat penyampai informasi.
- b) Kelompok media pembelajaran yang hanya dapat didengar (audio)
Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar dan jenisnya.
- c) Kelompok media pembelajaran yang hanya dapat dilihat dan didengar (visual-audio)

Media audio-visual adalah kombinasi audio dan visual dimana media ini sendiri dapat dilihat dan dengar. Dengan mengandalkan visual dan pendengaran yang dapat lebih menstimulus siswa.

Ada beberapa jenis media secara satu persatu antara dapat disebutkan sebagai berikut:

a) Media tanpa Proyeksi Dua Dimensi

Media yang mempunyai dimensi panjang dan lebar saja, dalam penggunaannya tidak memerlukan bantuan proyeksi.

Contoh seperti a) Fotografi/gambar, b) Diagram, c) Bagan/chart, d) Grafik (Graphs), e) Kartun, dan f) Poster.

b) Media tanpa Proyeksi Tiga Dimensi

Media tanpa menggunakan proyeksi dalam penyajiannya menampilkan visual dalam bentuk tiga dimensi.

Contoh seperti : a) Benda Sebenarnya, b) Model, c) Peta dan Globe, d) Mock-up, e) Boneka, f) Topeng dan g) Diorama.

c) Media Audio

Media audio merupakan media yang hanya mengandalkan suara sebagai penyampaian materi. Media ini biasanya hanya berupa rekaman suara dimana siswa akan menyimak baik-baik informasi yang disampaikan dari audio yang diputar.

Contoh seperti : a) Radio, b) Tape Recorder, c) Laboratorium Bahasa, dan d) CD dan MP3.

e. Media Tiga Dimensi

Media tiga dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya (Daryanto, 2020). Media tiga dimensi adalah suatu alat peraga yang mempunyai panjang, lebar, serta tinggi dan dapat diamati dari sudut pandang mana saja (Amal, 2021).

Penggunaan media tiga dimensi memiliki kelebihan-dan kekurangan : (Jonkenedi, 2017) menyebutkan bahwa media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan: memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara kongkrit dan menghindari verbalisme, dapat menunjukkan obyek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya, dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas, dapat menunjukkan alur suatu proses dengan jelas. Oleh karena itu, media tiga dimensi sangat cocok untuk meningkatkan keaktifan siswa karena penyajiannya kongkrit dan menghindari verbalisme, sehingga siswa akan aktif dalam proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa media tiga dimensi adalah media tiga dimensi merupakan media yang dapat diraba, tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana pun dapat diamati bentuknya secara keseluruhan (panjang, lebar, dan tinggi atau yang mempunyai volume dan menempati ruang).

f. Pengertian Media Ajar Diorama

Diorama adalah sebuah media pameran statis atau diam yang didesain untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan tentang peristiwa nyata yang dalam bentuk tiga dimensi. Dalam proses pembelajaran di dalam kelas diorama digunakan oleh guru untuk melukiskan suatu pelajaran atau untuk memperkenalkan suatu objek utama (Pribadi, 2017:50). Diorama merupakan media tiga dimensi yang menggambarkan suasana atau gambaran yang nyata atau kongkrit (Devi, dkk:2017). Diorama adalah gambaran tiga dimensi yang menggambarkan sebuah pemandangan yang sebenarnya yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil dari bentuk aslinya (Aris & Afina, 2022). Media diorama adalah salah satu media 3 dimensi, dimana media diorama ini bisa menggambarkan suatu pemandangan, yang tidak bisa dibawa ke kelas menjadi versi kecilnya dari suatu pemandangan tersebut (Hasanah & Muryanti, 2019).

Diorama dapat digunakan untuk menggambarkan keadaan yang sebenarnya dalam bentuk miniatur tiga dimensi. Media diorama tingkat konkrititasnya lebih tinggi jika dibandingkan dengan media visual. Sehingga media diorama dapat lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Nadhliroh & Prasetyaningtyas, 2018).

Dapat disimpulkan bahwa Media Diorama merupakan media yang masih termasuk dalam bentuk tiga dimensi dimana media ini menggambarkan keadaan atau kejadian yang sebenarnya dalam bentuk miniatur. Dimana media diorama sendiri memperlihatkan keadaan atau peristiwa yang dipelajari terlihat lebih nyata dengan tampilan yang menarik perhatian siswa.

g. Kelebihan dan Kelemahan Media Ajar Diorama

Dalam penggunaan setiap media pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Begitu juga dengan media diorama sendiri yang memiliki kelebihan dan kekurangan didalamnya. Ada beberapa kelebihan dalam menggunakan media diorama menurut Ismilasari dan Hendratno (dalam Aris & Afina, 2022) sebagai berikut :

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

Media diorama termasuk ke dalam media berbentuk tiga dimensi. Kelebihan yang dimiliki media tiga dimensi tentunya juga dimiliki oleh media diorama menurut Seftriana, dkk (Aris & Afina, 2022). Kelebihan media berbentuk tiga dimensi antara lain:

- a) Memberikan pengalaman secara langsung.
- b) Penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme.
- c) Dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya.
- d) Dapat memperhatikan struktur organisasi secara jelas

Media diorama juga memiliki beberapa kekurangan menurut Hasan, dkk (dalam Fitriani, dkk, 2022). Beberapa kekurangan dari media diorama sebagai berikut:

- 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

Dapat disimpulkan bahwa media diorama sendiri memiliki beberapa kelebihan kekurangan dalam penggunaan sebagai media ajar. salah satu keunggulan dari media diorama adalah penggunaannya yang bisa dipakai berulang kali tidak hanya dalam satu materi media diorama dalam dipakai dalam materi lanjutan. Untuk kekurangan yang paling terlihat seperti anggaran bisa diatasi karena media diorama sendiri bisa digunakan untuk materi lanjutan. Maka media ini tidak hanya berpatokan pada satu kelas dimana guru kelas rendah dan kelas tinggi berkontribusi dalam pembuatan media diorama.

B. Kerangka Konseptual

Perangkat pembelajaran ada satu hal yang terpenting yang digunakan guru untuk mendukung pembelajaran dan supaya tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Dalam wawancara guru yang dilakukan di SD YPI Nur Fadhillah. Peneliti menganalisis bahwa di kelas 3 SD YPI Nur Fadhillah guru menggunakan media ajar namun media ajar tersebut belum bervariasi. Ditemukan di sekolah terutama di sekolah dalam pembelajaran guru jarang menggunakan media dalam penyampaian materinya. Padahal siswa memerlukan sesuatu yang baru terutama dalam cara menyampaikan materi pembelajaran. Di kelas 3 SD YPI Nur Fadillah sendiri melakukan proses pembelajaran pada siang hari di mana siswa memerlukan stimulus yang lebih untuk bisa memotivasi atau membangkitkan semangat mereka

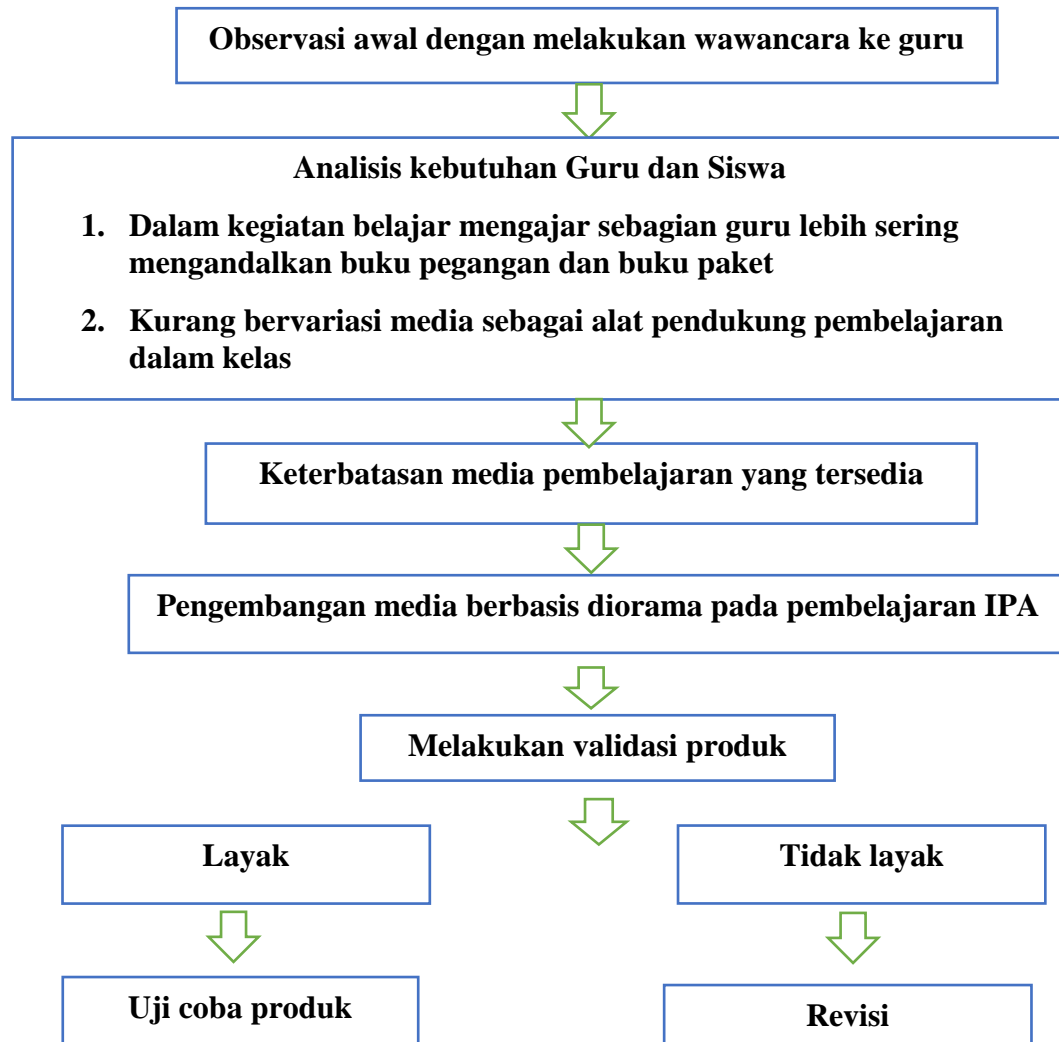
untuk belajar. Dengan begitu penggunaan media sendiri amat sangat penting terhadap proses pembelajaran di kelas.

Penggunaan media pembelajaran merupakan hal yang penting sebagai salah satu penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Media adalah hal yang dibutuhkan oleh guru sebagai salah satu cara guru menyampaikan materi dengan mudah kepada siswa terutama siswa di kelas rendah. Oleh karena itu guru harus memikirkan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Berdasarkan analisis kebutuhan didalam kelas yaitu penggunaan media untuk membantu guru dan membuat siswa untuk lebih semangat dalam pembelajaran.

Maka pengembangan media pembelajaran berbasis diorama sendiri harus terus ada agar dapat membantu dalam proses pembelajaran. Di lihat dari masalah tersebut maka penelitimengembangkan media berbasis diorama sebagai solusi atas kurangnya media yang bervariasi. Di mana media diorama sendiri akan dikembangkan sesuai dengan pembelajaran di kelas III YPI Nur Fadhillah. Media diorama sendiri merupakan media tiga dimensi yang memperlihatkan keadaan nyata dalam bentuk miniatur. Di mana siswa dapat melihat fenomena alam tampak seperti aslinya dengan bentuk yang lebih menarik.

Penyelesaian tahap pengembangan media diorama sendiri tidak langsung di uji coba di kelas dalam prose pembelajaran. Namun pengembangan media diorama akan melakukan uji kelayakan dimana akan dinilai oleh bebrapa ahli seperti ahli materi, desian, dan ahli Bahasa. Hingga pada akhirnya media diorama dinyatakan layak melakukan uji coba di kelas. Secara skematis kerangka konseptual dalam

penelitian ini, berdasarkan teori yang dikemukakan maka dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam Penelitian ini akan dilaksanakan di Yayasan Pendidikan Islam Nur Fadhilah, Pasar 3, Jalan Marelan Raya, kecamatan Medan Marela, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian untuk menguji pengembangan media ajar ini akan lakukan terhadap kelas III SD Nur Fadhilah semester II dengan tahun ajar 2022/2023. Dimana penelitian ini sendiri akan dilaksanakan kurang lebih selama tiga bulan mulai dari Februari sampai Mei 2023.

Tabel 3.1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian

Perencanaan	Bulan							
	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agu
Observasi awal								
Penyusunan proposal								
Bimbingan proposal								
Acc Proposal								
Seminar proposal								
Pelaksanaan penelitian								
Penyusunan Skripsi								
Bimbingan skripsi								
Acc sidang skripsi								
Sidang skripsi								

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Muhyi, dkk, 2018:41). Populasi

sebenarnya dapat dikatakan sebagai totalitas dari semua objek yang akan diteliti. Dimana pada penelitian kali ini yang menjadi populasi yaitu siswa kelas III dimana kelas III sendiri pada SD YPI Nur Fadhilah berjumlah 4 kelas yang berisi 148 siswa dari keseluruhan kelas. Untuk data lengkap siswa yang berada di kelas III dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 3.2 Data Peserta Didik Kelas III SD YPI Nur Fadhilah

Kelas	Jumlah
III – A	37
III – B	37
III – C	37
III - D	37
Jumlah	148

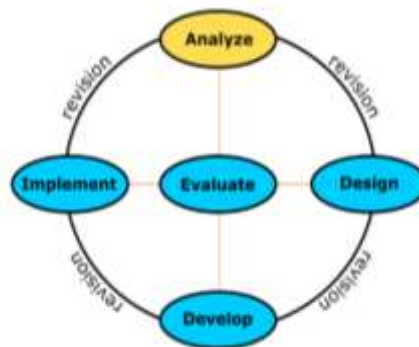
2. Sampel

Sampel adalah kelompok kecil yang diamati dan merupakan bagian dari populasi sehingga sifat dan karakteristik populasi juga dimiliki oleh sampel (Hidayat dan Junianto, 2017). Maka sampel yang diambil yaitu pada kelas III-C dengan jumlah yaitu 37 siswa. Dengan jumlah siswa laki-laki yaitu 17 siswa dan jumlah siswa perempuan yaitu 20 siswa.

C. Desain Penelitian

Pada penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Desain, Develop, Implement, dan Evaluate* yang dikembangkan oleh Reiser dan Mellenda. ADDIE merupakan model desain pembelajaran/pelatihan yang bersifat 28ahasa28 yang menjadi pedoman

dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan (Fitriyah, 2021). Pengembang memilih model penelitian ADDIE Karena produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran bukan rekayasa perangkat lunak, sehingga metode ADDIE cocok untuk proses pengembangan produk.



Gambar 3.1 Tahapan ADDIE

Adapun Prosedur Penelitian pada model ADDIE sebagai berikut:

a) Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahapan yang pertama adalah tahap *Analysis* (Analisis). Pada tahapan ini dilakukan dengan metode observasi dan wawancara. Dimana peneliti mengobservasi dan wawancara di sekolah SD YPI Nur Fadhilah.

b) Tahap *Design* (Desain)

Tahap ini dikenal dengan membuat rancangan produk. Di dalam tahap ini akan menghasilkan user interface dari perancangan produk. Peneliti menentukan elemen media dengan mengumpulkan bahan pendukung seperti peralatan dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan media diorama. Di mana peralatan dan bahan bisa dicari dan dibuat sendiri.

c) Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap dimana rancangan yang sudah dibuat diwujudkan dalam bentuk nyata. Produk yang dibuat disusun sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dalam tahap sebelumnya. Artinya tahapan ini merupakan tahapan dalam pembuatan produk. Elemen yang telah dikumpulkan dalam tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan produk yang utuh sesuai dengan tahap desain.

d) Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahapan yang keempat merupakan implementasi. Tahap ini melakukan uji coba produk yang telah dibuat dari segi tampilan atau fungsionalnya produk. Pertama akan diuji coba oleh ahli media dan materi. Apabila ahli media, materi, dan bahasa menyatakan layak maka akan diuji cobakan kepada peserta didik.

Penelitian pengembangan media ajar diorama akan diartikan pada tahap *implementation* (implementasi). Dimana produk akan langsung diuji coba sebagai perangkat pembelajaran di dalam kelas. Di lihat dari waktu pada penelitian ini maka hal ini yang mengakibatkan penelitian harus dibatasi pada tahap *implementation* (implementasi)

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah berbagai alat ukur yang digunakan secara sistematis untuk pengumpulan data. Pada penelitian ini menggunakan instrumen angket. Angket akan diberikan kepada beberapa pihak ahli yang akan menilai kevalidan

dari media yang dikembangkan diantara ahli materi, ahli desain media, ahli Bahasa, guru dan pendapat siswa.

1. Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrument validasi ahli materi digunakan untuk mengukur kelayakan isi materi. Untuk mengukur apakah materi yang dipaparkan dalam Media Diorama valid atau tidak, serta untuk mengetahui saran dan masukan validator dari segi materi. Adapun kisi-kisi validasi ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Aspek	Butir Penilaian
1	Isi materi	Kesesuaian isi dengan kompetensi dasar dan indikator	1,2,3
		Kelengkapan konsep dan kesesuaian materi	4,5
		Penyajian materi	6,7
2	Pembelajaran	Suasana pembelajaran	8,9
		Dampak penggunaan media diorama dalam pembelajaran	10
Jumlah			10

2. Instrumen Validasi Ahli Desain Media

Instrument validasi ahli desain Media digunakan untuk mengukur apakah desain pada Media Interaktif berbasis Diorama valid atau tidak, serta untuk mengetahui saran dan masukan terhadap desain dari media. Adapun kisi-kisi instrument validasi untuk ahli desain Media sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Validasi Ahli Desain Media

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

3. Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Instrumen validasi ahli bahasa digunakan untuk mengukur apakah desain pada Media Interaktif berbasis Diorama valid atau tidak, serta untuk mengetahui saran dan masukan terhadap Bahasa dari media. Adapun kisi-kisi instrument validasi untuk ahli Bahasa sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Aspek	Butir Penilaian
1	Komunikatif	Memudahkan pemahaman terhadap pesan atau informasi	1,2,3
		Kemudahan dalam bertinteraksi menggunakan media sebagai alat informasi	4,5
		Kemudahan siswa dalam mendapatkan informasi dari penggunaan media	6,7
Jumlah			7

4. Instrument untuk Respon Guru

Insteumen validasi untuk respon guru diberikan kepada siswa pada saat uji coba produk. Instrument ini digunakan untuk mengetahui tingkat

kepraktisan Media Interaktif berbasis Diorama di Kelas III SD YPI Nur Fadhillah. Adapun kisi-kisi instrument untuk respon guru sebagai berikut

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Respon guru

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

5. Instrument untuk Respon Siswa

Insteumen validasi untuk respon siswa diberikan kepada siswa pada saat uji coba produk. Instrument ini digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan Media Interaktif berbasis Diorama di Kelas III SD YPI Nur Fadhillah. Adapun kisi-kisi instrument untuk respon siswa sebagai berikut

:

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Respon Siswa

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

F. Teknik Analisis Data

Data yang telah didapatkan dari instrumen penelitian tersebut kemudian akan dianalisis. Analisis data dilakukan untuk memberikan penjelasan atau menunjukkan pencapaian terhadap kriteria kevalidan terhadap produk yang dikembangkan yaitu Media berbasis Diorama. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji Validasi

Uji validasi pada penelitian ini dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang diberikan oleh validator pada angket dengan jumlah skor yang telah ditetapkan didalam angket. Analisis data (angket Validasi) dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Prestase yang diberi

f = Peroleh skor

n = Skor maksimum

Selanjutnya untuk mempermudah perhitungan, maka dapat dilihat dibawah ini kualifikasi yang dapat disajikan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3.9 Presentase Kevalidan

Prestase	Interpretasi
81-100%	Sangat valid
61-80%	Valid
41-60%	Cukup valid
21-40%	Kurang valid
0-20%	Tidak valid

Source: Samudera, dkk (dalam Kustianing,dkk,2021)

Jika presentase kevalidan produk telah mencapai 81-100%, maka produk tidak perlu melakukan revisi.

2. Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan pada penelitian ini dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang diberikan oleh guru dan siswa pada angket dengan jumlah skor yang telah ditetapkan didalam angket. Analisis data (angket respon) dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Prestase yang diberi

f = Peroleh skor

n = Skor maksimum

Selanjutnya untuk mempermudah perhitungan, maka dapat dilihat dibawah ini kualifikasi yang dapat disajikan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.10 Presentase Kepraktisan

Prestase	Interpretasi
81-100%	Sangat Praktis
61-80%	Praktis
41-60%	Cukup Praktis
21-40%	Kurang Praktis
0-20%	Tidak Praktis

Source: Samudera, dkk (dalam Kustianing,dkk,2021)

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

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Yayasan Pendidikan Islam Nur Fadhillah, Pasar 3, Jalan Marelan Raya, kecamatan Medan Marela, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian untuk menguji pengembangan media ajar ini akan lakukan terhadap kelas III SD Nur Fadhillah semester II dengan tahun ajar 2022/2023. Adapun penelitian pengembangan media ajar berbasis diorama ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap desain (*design*), (3) tahap pengembangan (*developmet*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*). Pada penelitian ini tahap pengembangan media dibatasi pada tahap implementasi yaitu media akan diuji coba ke siswa kelas III SD YPI Nur Fadhillah.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan di Yayasan Pendidikan Islam Nur Fadhillah di kelas III Medan Marelan. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis yang mencakup analisis kebutuhan peserta didik dan analisis karakteristik siswa.

a. Analisis Kebutuhan

Ketika membuat media tentu berharap media yang dibuat akan digunakan atau dimanfaatkan oleh siswa. Salah satu caranya agar media dapat digunakan

dengan baik yaitu dengan melihat tuntutan kebutuhan yang ada dikelas. Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk melihat sejauh mana proses pembelajaran di Yayasan Pendidikan Islam Nur Fadhillah di kelas III Medan Marelan. Pada tahap ini peneliti melakukan diskusi dengan guru mengenai hal tersebut. Hasil dari diskusi ditemukan permasalahan mengenai bahan ajar pada mata pelajaran IPA yang merupakan mata pelajaran sulit bagi anggapan para siswa. Siswa memiliki minat belajar IPA yang kecil dibandingkan dengan pelajaran yang lain dikarenakan bosan dengan metode pembelajaran yang diterapkan guru sekolah dengan model ceramah dan kelompok saja. Selain itu, media pembelajaran yang monoton memberikan kejenuhan pada otak anak dalam memahami dan menyerap materi yang diberikan guru. Pada pembelajaran biasanya guru menggunakan media yang sederhana berupa gambar-gambar atau poster yang berisi materi yang pelajari. Hasil dari diskusi oleh guru makan menyepakati untuk menggunakan media ajar berbasis diorama sebagai alternatif pemecahan masalah pada proses pembelajaran mata pelajaran IPA di kelas III SD YPI Nur Fadhillah.

Guru kelas juga mengungkapkan bahwa terdapat dua faktor yang menyebabkan masalah diatas. Faktor yang pertama adalah proses belajar dan mengajar pada kelas III SD YPI Nur Fadhillah ini dilakukan pada siang hari. Dimana konsentrasi siswa akan lebih menurun dari pada melakukan pembelajaran pada pagi hari. Mengakibatkan pemberian sitimulus terhadap siswa kelas III lebih diperhatikan hal ini menjadi salah satu alasan untuk mendampingi proses pembelajaran dengan menggunakan media. Faktor kedua adalah media pembelajaran yang digunakan tidak mendukung kegiatan yang dilakukan. Seperti yang telah

disampaikan bahwa guru biasanya hanya menggunakan media dalam bentuk gambar sebagai salah satu solusi dari penggunaan media.

Berdasarkan hal yang ditemukan di lapangan, perlu dikembangkan media ajar berupa media ajar berbasis diorama yang dapat memfasilitasi siswa untuk lebih aktif dalam penguasaan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan media ajar berbasis diorama untuk siswa kelas III di SD YPI Nur Fadhilah Medan Marelan.

b. Analisis Karakteristik Siswa

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

Siswa kelas III Sekolah Dasar merupakan siswa yang masih berusia 8-10 tahun, hal ini menunjukkan bahwa siswa masih membutuhkan suasana pembelajaran yang asyik dan menarik. Siswa pada tahap ini menyukai pembelajaran dengan bermain sehingga tidak monoton dan membosankan. Di mana siswa melihat masih berpikir dalam bentuk yang konkrit. Dengan demikian, guru perlu memberikan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran dan perlu diperhatikan apakah siswa dapat melihat media seperti kejadian yang sebenarnya. Media seharusnya dibuat dengan kemampuan berpikir mereka yang belum bisa berpikir secara abstrak. Adanya media ajar ini diharapkan dapat membantu siswa untuk paham dalam pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas.

Terutama media diorama ini adalah miniature atas kejadian nyata yang terjadi dan ditampilkan secara menarik.

2. Tahap Desain (*Design*)

a. Merancang Media Diorama

Tahap kedua dari model pengembangan ADDIE adalah tahap design atau desain. Pada tahap ini peneliti mulai mendesain atau menyusun media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu berupa media diorama. Dalam penelitian ini menggunakan desain produk yang memuat informasi mengenai perubahan cuaca. Diorama yang digunakan memuat berbagai macam perubahan cuaca yaitu cerah, berawan, dan hujan.

Gambar	Keterangan
	<p>Untuk layout pada media berisi 3 perubahan cuaca yaitu cerah, berawan, dan hujan. Dengan tambahan efek matahari, awan, dan efek hujan buatan. Dimana dakron sebagai awan, bola dan lampu sebagai matahari.</p>
	<p>Pada bagian bawah terbuat dari kaca dimana sebagai penggambaran dari sebuah laut. Pada bagian tengah terdapat replika pulau dengan yang terbuat dari semen dan tambahan aksesoris hutan dari pepohonan buatan.</p>

	<p>Penggunaan efek petir dari lampu kilat dan penambahan efek suara dari speaker yang terhubung dari handphone</p>
	<p>Dari semua keseluruhan dari media diorama ini dapat dilihat penggambaran sebuah perubahan cuaca.</p>
	<p>Media diorama ini juga dapat ditukar dengan materi lanjutan sebagai contoh adalah materi siklus air.</p>

Gambar 4.1 Desain Media Ajar Diorama

b. Menyusun Instrumen

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

c. Menyusun Silabus dan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

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

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada sub bab ini dipaparkan tiga hal pokok yang meliputi validitas media leaflet menurut: (1) ahli isi materi, (2) ahli desain media, dan (3) ahli bahasa. Ketiga data tersebut disajikan secara sistematis.

a. Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Validasi isi materi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan bertujuan untuk menilai kesesuaian isi materi pada media pembelajaran. Validasi isi materi terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrument berupa angket dengan rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan ketentuan “Sangat Baik = 5”, “Baik = 4”, “Cukup = 3”, “Kurang = 2”, dan “Sangat Kurang = 1”. Adapun penilaian dari ahli isi materi melalui angket sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Total skor	Skor maksimal	Presntase	Kreteria
Ade Tri Herawati, S.Pd.	48	50	96%	Sangat valid

Berdasarkan hasil validasi materi diatas yang sudah diberikan oleh ahli materi menunjukkan bahwa materi yang ditampilkan valid dengan persentase nilai 96% kategori sangat valid. Dengan demikian materi pada pengembangan media

berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respons ahli materi untuk diterapkan dan layak digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar. Hasil dari validasi ahli materi pembelajaran dapat dilihat pada lampiran halaman 84-87.

b. Validasi Ahli Desain Media

Validasi isi materi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan bertujuan untuk menilai kesesuaian desain pada media pembelajaran. Validasi isi materi terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrument berupa angket dengan rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan ketentuan “Sangat Baik = 5”, “Baik = 4”, “Cukup = 3”, “Kurang = 2”, dan “Sangat Kurang = 1”. Adapun penilaian dari ahli isi materi melalui angket sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Desain Media

Validator	Total skor	Skor maksimal	Presntase	Kreteria
Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si.	46	50	92%	Sangat valid

Berdasarkan hasil validasi materi diatas yang sudah diberikan oleh ahli materi menunjukkan bahwa desain media yang ditampilkan valid dengan persentase nilai 92% kategori sangat valid. Dengan demikian desain pada pengembangan media berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respons ahli media untuk diterapkan dan layak digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar. Hasil dari validasi ahli desain media dapat dilihat pada lampiran halaman 88-91.

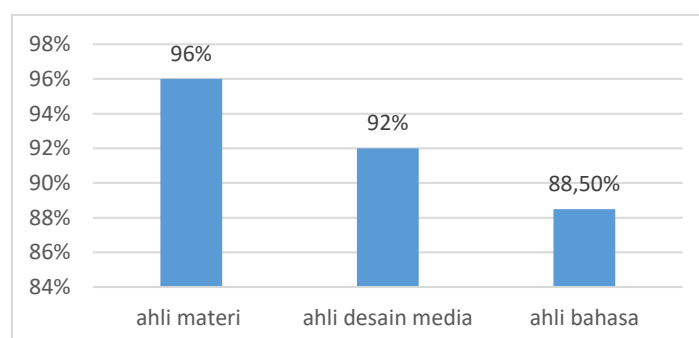
c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi isi materi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan bertujuan untuk menilai kesesuaian bahasa pada media pembelajaran. Validasi isi materi terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrument berupa angket dengan rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan ketentuan “Sangat Baik = 5”, “Baik = 4”, “Cukup = 3”, “Kurang = 2”, dan “Sangat Kurang = 1”. Adapun penilaian dari ahli isi materi melalui angket sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa

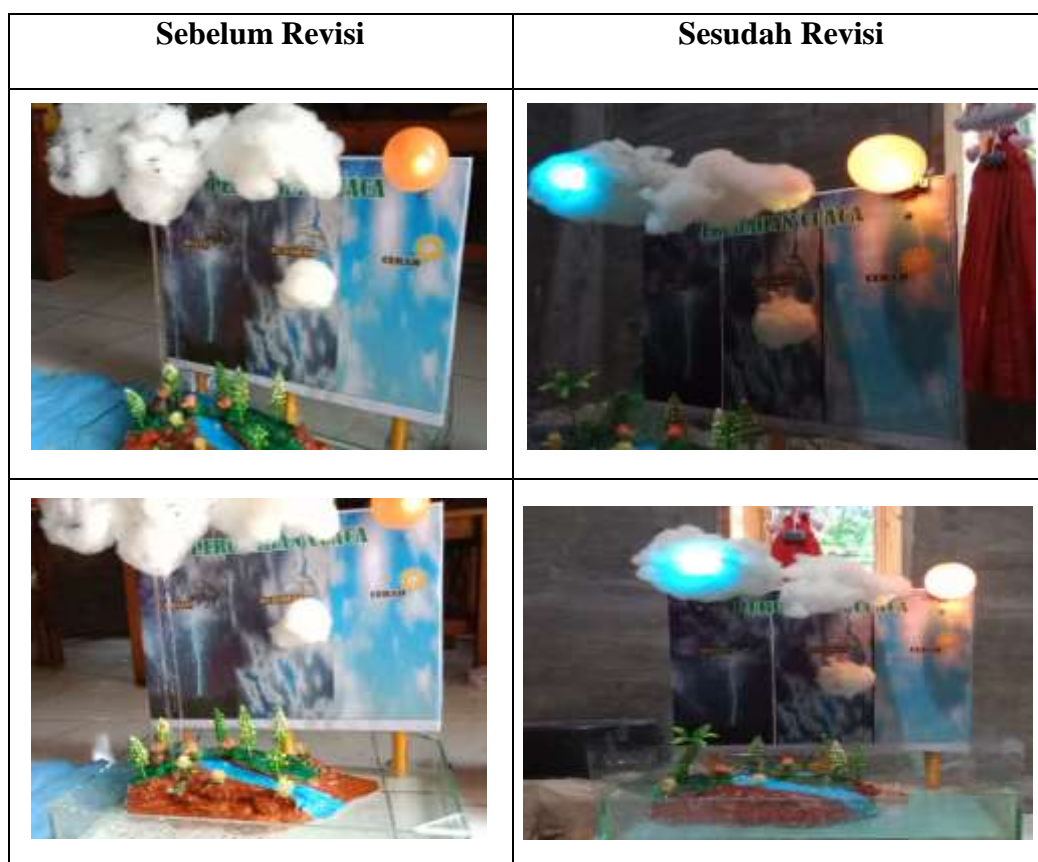
Validator	Total skor	Skor maksimal	Presntase	Kreteria
Dr. Bambang Suhendra, S.Ag., M.Ag.	32	35	88,5%	Sangat valid

Berdasarkan hasil validasi bahasa diatas yang sudah diberikan oleh ahli materi menunjukkan bahwa bahasa yang ditampilkan valid dengan persentase nilai 88,5% kategori sangat valid. Dengan demikian bahasa pada pengembangan media berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respons ahli Bahasa untuk diterapkan dan layak digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar. Hasil dari validasi ahli bahasa media dapat dilihat pada lampiran halaman 93-95.



Gambar 4.2 Hasil Rekap Validasi

Dari gambar 4.2 menunjukkan bahwa presentase kelayakan ditinjau dari aspek validasi ahli materi memperoleh rata-rata 96% dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Validasi ahli desain media memperoleh rata-rata 92% dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Validasi ahli bahasa memperoleh rata-rata 88,5% dikategorikan sangat layak untuk digunakan.



Gambar 4.3 Media Diorama Setelah Revisi

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan implementasi ini pengembangan media ajar berbasis diorama dilakukan pada hari Kamis 25 Mei 2023. Pelaksanaan ini dimulai pada pertemuan pertama dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) yaitu dari pukul 13.00-15.00 WIB. Materi yang dibahas adalah perubahan cuaca dengan menggunakan

media ajar berbasis diorama. Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan tahapan dari RPP yang telah disusun sebelumnya.



Gambar 4.4 Kegiatan Uji Coba di Kelas

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah melakukan implementasi media. Implementasi dalam hal ini dimaksudkan untuk menguji kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Beberapa tahap implementasi produk yaitu sebagai berikut. 1) Uji coba produk meliputi uji coba kepraktisan pendidik dengan mengambil 1 responden guru kelas. 2) Uji coba kepraktisan siswa dengan jumlah responden sebanyak 37 (tiga puluh tujuh) orang siswa yang diambil dari kelas III SD YPI Nur Fadhillah. Adapun hasil dari instrument uji coba kepraktisan sebagai berikut:

a. Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

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

Tabel 4.4 Hasil Kepraktisan Guru

Validator	Total skor	Skor maksimal	Presntase	Kreteria
Taty Hermayanti, A.md.	62	65	95%	Sangat valid

Berdasarkan hasil respon guru diatas yang sudah diberikan persentase nilai 95,3% kategori sangat praktis. Dengan demikian kepraktisan pada pengembangan media berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respons guru untuk diterapkan sebagai media dalam proses belajar mengajar dikelas III SD YPI Nur Fadhillah. Hasil dari angket respon guru dapat dilihat pada lampiran halaman 81-83.

b. Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa

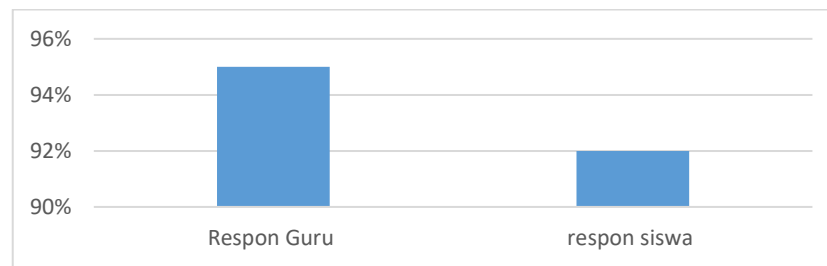
Pada tahap uji coba produk dilakukan dengan uji coba dengan jumlah responden 37 orang siswa, pemakaian dilakukan dikelas III SD YPI Nur Fadhillah. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media yang akan dikembangkan sebagai media ajar yang menarik. Uji coba dilakukan sesuai dengan materi pembelajaran peserta didik yang telah ditetapkan di RPP, lalu materi tersebut dipaparkan dengan bantuan media ajar diorama, dengan alokasi waktu 2 x 35 menit.

Uji coba dilakukan pada kelompok kecil yaitu sejumlah 10 siswa. Uji coba ini dilakukan dengan memberikan media ajar IPA berbasis diorama kepada siswa untuk dilihat dan dipelajari, kemudian siswa diberi angket untuk menilai kemenarikan media ajar tersebut. Hasil dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.5 Hasil Kepraktisan Siswa

Validator	Total skor	Skor Maks	Presntase	Kreteria
Siswa kelas III	2572	2772	92%	Sangat valid

Dengan demikian kelayakan ditinjau dari aspek respon guru memperoleh rata-rata 95% dikategorikan sangat praktis untuk digunakan. Respon siswa terhadap media rata-rata 92 % dikategorikan sangat menarik dan sanagt praktis untuk digunakan. hasil dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 4.5 Hasil Rekap Kepraktisan

B. Pembahasan Hasil

Berdasarkan dari hasil penelitian, maka pada bagian ini dikemukakan pembahasan hasil penelitian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media yang telah dikembangkan tersebut berupa media ajar berbasis diorama dimana media ini disusun berdasarkan pada kebutuhan guru dan siswa di kelas III SD YPI Nur Fadhilah. Media diorama yang dikembangkan sesuai dengan model (ADDIE) yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model ADDIE digunakan karena langkah-langkahnya yang sistematis.

Validasi sendiri dilakukan pada tahap pengembangan media pengembangan (*development*) dimana validasi melihat keyakan media sebelum melakukan uji coba atau digunakan dalam proses pembelajaran. Dimana diperoleh hasil validasi dari para ahli yang dilakukan sebelum uji coba media diorama yang telah diesain. Hasil tanggapan dari validator ahli materi 95% “sangat valid”, ahli desain media 92% “sangat valid”, dan ahli Bahasa 88,5% “sangat valid”. Dengan hasil dari penilai para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media diorama layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Setelah melewati kelayakan oleh para ahli, media akan diuji coba kepada siswa uji coba dilakukan pada kelas III YPI Nur Fadhillah yang berjumlah 37 siswa dengan 17 siswa laki dan 20 siswa perempuan. Uji coba sendiri dilakukan pada hari 25 Mei 2023. Selain itu, pada tahap implementasi (*implementation*) dapat diketahui juga bahwa hasil uji coba kepraktisan pendidik/guru mendapat persentase sebesar 95% “sangat praktis” dan hasil uji coba kepraktisan siswa sebesar 92 % “sangat praktis”. Hasil uji coba dengan guru dan siswa secara keseluruhan menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan media ajar berbasis diorama di kelas III SD YPI Nur Fadhillah.

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

Sesuai dengan pernyataan (Aris & Afina, 2022) bahwa media diorama memiliki berbagai macam keunggulan yaitu; dapat dibuat dari bahan yang murah dan mudah didapat, dapat dipakai berulang-ulang, dapat melukiskan bentuk dari

keadaan sebenarnya, dan dapat memperlihatkan bagian dalam sesuatu yang dalam keadaan sebenarnya sulit dilihat.

Menurut (Pribadi, 2017:50) didalam bukunya bahawa media diorama dapat menyampaikan informasi dan pengetahuan tentang peristiwa nyata yang dalam bentukk tiga dimensi. Dalam proses pembelajaran diorama dapat digunakan oleh guru untuk melukiskan suatu pelajaran atau untuk memperkenalkan suatu obek utama.

Menurut (Devi, dkk, 2017) menyatakan bahwa media diorama mampu membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa untuk menambah wawasan yang baru. Media diorama dapat menumbuhkan suasana kelas yang aktif dan inovatif dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sujannah Dian Saputri, 2022 pada penelitian pengembangan diorama tersebut mendapatkan nilai validasi yaitu 90 % dari ahli materi, 100% dari ahli media dalam kategori sangat valid. Pada kepraktisan mendapatkan nilai 93,4% dari respon guru dan 93,4% dari respon siswa dimana semua dalam katategori sangat praktis. Dengan demikian media diorama yang dikembangkan berhasil dan layak diaplikasikan untuk pembelajaran didalam kelas.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan-keterbatasan yang dapat mempengaruhi hasil penelitian, keterbatasan-keterbatasan tersebut yaitu :

1. Penelitian ini mempunyai keterbatasan pada proses pengumpulan data.

Aktivitas yang padat dari responden dapat mempengaruhi konsentrasi

responden dalam menjawab pertanyaan yang diajukan peneliti dalam bentuk angket respon.

2. Keterbatasan lain seperti buku literatur, waktu serta keterbatasan ilmu yang peneliti miliki. Begitu pula keterbatasan dalam instrument yang digunakan, dilihat dari penggunaan angket yang tidak semua siswa mengisinya dengan bersungguh-sungguh.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

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

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

ahli materi diperoleh nilai rata-rata sebesar 96% kategori “sangat valid” hasil validasi ahli desain media diorama diperoleh nilai rata-rata sebesar 92% kategori “sangat valid” dan hasil validasi ahli bahasas diperoleh nilai rata-rata sebesar 88,5% kategori “ sangat valid” sehingga media diorama layak digunakan.

3. Kepraktisan media diketahui melalui uji coba yang dilakukan pada tahap implementasi (*implementation*). Kepraktisan didapatkan dari angket respon guru dan peserta didik. Hasil penilaian guru wali kelas terhadap media diorama memperoleh jumlah skor 95% berarti masuk kedalam kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil penilaian uji coba media diorama oleh peserta didik memperoleh jumlah skor keseluruhan 37 siswa dengan presntasi 92% dengan kategori “ sangat praktis”. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran IPA di kelas III SD YPI Nur Fadhilah.

B. Saran

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

1. Media ajar berbasis ini dapat dikembangkan lagi untuk materi pada pembelajaran IPA lainnya namun perlu dilakukan analisis kurikulum serta karakteristik terlebih dahulu.

2. Media ajar berbasis diorama hasil pengembangan diharapkan dapat digunakan untuk pembelajaran IPA, sehingga akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disajikan.
3. Proses pembelajaran seperti metode ceramah dioptimalkan dengan media ajar berbasis diorama yang bisa membantu kegiatan proses belajar mengajar berlangsung.
4. Perlunya penambahan media ajar yang lebih beragam. Perlunya dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media ajar berbasis diorama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tematik di Sekolah Dasar

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyahni, F. D., Huda, C., & Listyarini, I. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair and Share Berbantu Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Tematik Integratif. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 7(3), 230–236.
- Aris, I. E., & Afina, F. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif Ipa Materi Siklus Air Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Kebanyakan Kota Serang*. 4(1), 1–23.
- Aswan, H. (2016). Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM Edisi Revisi. In *Aswada Pressindo* (p. 88).
- Fahrurrozi, F., Sari, Y., & Rahmah, A. (2022). Pemanfaatan Model Project Based Learning sebagai Stimulus Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3),
- Febriani, C. (2017). Pengaruh Media Vedio Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Prima Edukasi*, 5(1).
- Fitriani, K., & Maulana, -. (2016). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sd Kelas V Melalui Pendekatan Matematika Realistik. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1), 40–52.
- Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 84–97.
- Hamruni. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Hasanah, A., & Muryanti, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 2(2), 1–7.
- Haudi. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Solok: Insan Cendekia Mandiri.
- Hisbullah. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*. Makassar: Aksara Timur.

- Hazmiwati. 2018. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7 (1): 178.
- Kiswandari, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Daur Air Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, V(10), 975.
- Kumala, F. N. (2016). *Pembelajaran Ipa Sd*. Malang : Eddide Infografika.
- Kudisiah. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Materi Gaya Menggunakan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas Iv Sdn Bedus Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 4(2).
- Kustianing, dkk.(2021). Pengembangan Model Pembelajaran online menggunakan learning Management System Bintaraloka dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis siswa SMP negeri 3 Malang. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(2).
- Marlina. Utaya, S., & Yuliati, L. (2017). *PENGARUH AUTHENTIC PROBLEM BASED LEARNING (aPBL) TERHADAP PENGUASAAN. 1991, 2012–2017.*
- Muhajarah & rachawati.F. (2019). Game Edukasi berbasis Android: Urgensi Penggunaan, Pengembangan dan Penguji Kelayakan. *Jurnal Sains dan Teknologi*.2(2).29-36
- Muhyi, M. (2018). *Metodologi Penelitian* . Surabaya: Adi Buana University Press.
- Nadhliroh, I., Dwi, F., Jurusan, P., Guru, P., & Dasar, S. (2018). Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Pada Muatan Ips Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 7(4), 25–33. .
- Penelitian, J., Pendidikan, A., Utaminingtyas, S., Evitasari, A. D., Pendidikan, F. I., & Kunci, K. (2021). *E d u k a s i*. 13(02), 143–154.
- Prabowo, D. M. (2019). Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Dalam Pembelajaran Ipa Materi Ekosistem Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 6(4), 234–242.
- Pratiwi, I. (2021). *IPA untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Medan: UMSU Press.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Ramadhani, S. P. (2019). *Konsep Dasar Ipa*. Depok: Yayasan Yiesa Rich.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Anatasari Press.
- Samsudin, S. d. (2015). *Landasan Pendidikan (Teori dan Praktik*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sanjaya, W. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sari, E., Dwi, A., & Putri, S. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik*. 3(2), 150–157
- Surahman. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Makhluk Hidup dan Proses kehidupan Melalui Media Gambar Konseptual Pada Siswa Kelas II SD Alkhairaat Rowera. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 3(4).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung. Alfabeta.
- Sulistyowati, a. w. (2014). *metodotologi pembelajaran IPA*. jakarta: PT Bumi aksara.
- Sundayana, R. (2015). *Media dan Alat Peraga*. Bandung: Alfabeta.
- Sutirna. (2015). *Landasan Pendidikan* . Bandung : Pt.Refika Aditama.
- Setyosari, P. (2020). *Desain pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Widiana, I. W. (2016). Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 147.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 1–8.

Lampiran-Lampiran

Lampiran 1**SILABUS PEMBELAJARAN****Satuan Pendidikan : SD YPI Nur Fadhilah****Kelas/Semester : III (Kelas)/ II(dua)****Tema : Cuaca****Sub Tema : Perubahan Cuaca****Kompetensi Inti**

- a) Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- b) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air.
- c) 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, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- d) Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	<p>1.4 Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.4 Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar</p> <p>3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.</p> <p>4.4 Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar.</p>	<p>1.4.1 Menerima keberagaman di lingkungan sebagai anugerah Tuhan yang maha esa.</p> <p>1.4.2 Mengamalkan makna bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar.</p> <p>2.4.1 Menerapkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.</p> <p>2.4.2 Kerja sama dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.4.1 Mengetahui makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.</p> <p>3.4.2 Mengidentifikasi sikap bersatu dalam keberagaman lingkungan sekitar.</p> <p>4.4.1 Menyajikan daftar sikap bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.</p> <p>4.4.2 Mendiskusikan bentuk-bentuk sikap bersat yang ada d lingkungan sekitar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Contoh sikap bersatu dalam keberagaman dalam kehidupan sehari-hari. • Sikap bersatu dalakeberagaman yang dikaitkan dengan keadaan cuaca.
Bahasa Indonesia	<p>3.3 Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.</p> <p>4.3 Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.</p>	<p>3.3.1 Mengidentifikasi informasi mengenai keadaan cuaca dalam sebuah teks.</p> <p>3.3.2 Mengetahui kosakata yang digunakan di dalam informasi keadaan cuaca.</p> <p>4.3.1 Menuliskan pokok-pokok informasi tentang keadaan cuaca.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Teks bacaan tentang keadaan cuaca. • Teks percakapan tentang keadaan cuaca. • Informasi tentang keadaan cuaca.

		4.3.2 Menyajikan hasil pengamatan tentang keadaan cuaca.	
Matematika	3.4 Menggeneralisasi ide pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret. 4.4 Menyajikan pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret.	3.4.1 Mengenal macam-macam bilangan pecahan. 3.4.2 Mengidentifikasi pecahan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh dari benda konkret. 4.4.1 Menyajikan pecahan dalam bentuk benda konkret. 4.4.2 Menyelesaikan soal yang berkaitan dengan pecahan.	<ul style="list-style-type: none"> • Bilangan pecahan. • Lambang pecahan. • Benda konkret yang menunjukkan pecahan.
Seni Budaya dan Prakarya	3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu. 4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu.	3.2.1 Memahami bentuk dan variasi pola irama dalam sebuah lagu. 3.2.2 Mengidentifikasi pola irama yang terdapat pada sebuah lagu 4.2.1 Menyanyikan sebuah lagu dengan irama yang tepat. 4.2.2 Menampilkan pola irama yang sama pada sebuah lagu.	<ul style="list-style-type: none"> • Pola irama • Variasi lagu • Teks lagu.
Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	3.5 Memahami kombinasi berbagai pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai. 4.5 Mempraktikkan kombinasi berbagai pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/ lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai.	3.5.1 Mengetahui kombinasi berbagai pola gerak dominan. 3.5.2 Menjelaskan kombinasi gerak bertumpu dan keseimbangan 4.5.1 Mengidentifikasi kombinasi berbagai pola gerak dominan dalam senam lantai. 4.5.2 Mempraktikkan gerak bertumpu dan keseimbangan dalam aktivitas senam lantai	<ul style="list-style-type: none"> • Kombinasi gerak bertumpu dan keseimbangan. • Tehnik kombinasi gerak bertumpu dan keseimbangan.

Lampiran 2**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan : SD YPI Nur Fadhilah

Kelas/Semester : III/ II

Tema : Cuaca

Sub Tema : Perubahan Cuaca

Pembelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

Alokasi Waktu : 2 x 35

A. Kompetensi Inti

- e) Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- f) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air.
- g) 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, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- h) Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang

mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar

- a) Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.
- b) Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.

Indikator

- a) Mengidentifikasi informasi mengenai cuaca dalam didalam sebuah teks dan media pembelajaran
- b) Menyajikan hasil pengamatan tentang keadaan cuaca

C. Tujuan Pembelajaran

- a) Dengan mengamati media diorama peserta didik memahami materi perubahan cuaca dengan baik dan benar
- b) Melalui penggunaan media diorama peserta didik dapat menyusun tahapan terjadinya hujan dengan benar

D. Materi Pembelajaran

Perubahan cuaca dan Tahapan Terjadinya hujan

E. Pendekatan, Model, dan Metode

Pendekatan : Saintifik

Model : Inquiry Learning

Metode : Tanya Jawab, Diskusi, Ceramah

F. Media Dan Sumber Belajar

Media : Media Diorama dan Boneka Tangan

Sumber belajar : Buku Siswa dan Bahan Ajar

G. Kegiatan Pembelajaran

Nama Kegiatan	Uraian Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan awal 2. Guru mengkondisikan kelas dan siswa 3. Guru memimpin untuk berdoa bersama 4. Guru mengabsen siswa 5. Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyanyikan lagu “ Tik Tik Bunyi Huja” • Guru bertanya jawab mengenai lagu tersebut 6. Guru menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran 	15 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memperhatikan dan siswa mengamati media diorama 	35 Menit

<i>Menyajikan pertanyaan atau masalah</i>	2. Guru memberikan pertanyaan “kenapa terkadang langit bisa cerah namun terkadang gelap?”	
	3. Siswa secara bergantian mengajukan dan menjawab pertanyaan (dengan bantuan guru)	
<i>Membuat hipotesis</i>	4. Guru menyediakan ruang bagi siswa untuk menuangkan pendapatnya dalam hipotesis	
	5. Siswa mencari hipotesis tentang bagaimana cuaca biasa berubah	
	6. Guru menjelaskan mengenai cuaca menggunakan media diorama	
<i>Merancang percobaa</i>	7. Guru membagikan LKPD kepada siswa	
	8. Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan LKPD	
<i>Melakukan eksperimen untuk mendapatkan informasi</i>	9. Guru mengajak siswa untuk mengkoreksi kebenaran dari lembar jawaban	
	10. Siswa mengkoreksi dnegan seksama jawaban yang telah mereka kerjakan	
Kegiatan Penutup <i>Mengumpulkan dan menganalisis data</i>	1. Guru mengajak siswa untuk bersama sama mencari/membuat kesimpulan 2. Guru dan siswa, atau siswa dan siswa bertanya jawab dari materi yang telah dipelajari	20 Menit

	3. Pelajaran ditutup dengan doa bersama dan salam	
--	---	--

H. Penilaian/Assemen

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi ujuk kerja dengan rubrik penilaian.

Mengetahui
Kepada Sekolah


Rahmad Sudrajat, S.Pd.I

Guru Kelas


Taty Harmavanti, A.md.

Medan, Mei 2022

Peneliti


Sri Wahyuni

Lampiran 3

MATERI PEMBELAJARAN

Kelas : III (Tiga)
Tema : Cuaca
Subtema : Perubahan cuaca

A. PENGERTIAN CUACA

Cuaca adalah keadaan udara pada suatu tempat. Oleh sebab itu, sering terjadi pada suatu tempat udara berawan atau hujan turun lebat, tetapi di tempat yang lain cuaca terang benderang. Cuaca dapat diperkirakan dari hasil pengamatan cuaca yang dilakukan secara terus menerus oleh Badan Meteorologi Klimatologi dan Geofisika (BMKG) yang berpusat di Jakarta.

B. PERUBAHAN CUACA

1. Cerah

Cuaca cerah merupakan salah satu cuaca yang paling sering kita alami. cerah ini ditandai dengan matahari yang bersinar cerah, langit terang, awan yang ada di langit jumlahnya sangat sedikit, serta udara terasa hangat. Kondisi cuaca cerah ini



biasanya ada di tengah musim kemarau di mana tidak banyak uap air yang terbentuk menjadi awan karena jauh dari musim hujan. Dengan cuaca cerah ini banyak aktivitas yang dapat dilakukan.

2. Berawan

Cuaca berawan merupakan keadaan di mana cuaca ketika sinar matahari sering tertutup oleh awan yang ada di langit. Awan juga terlihat menebal dan menyebabkan langit menjadi agak gelap. Awan tersebut terbentuk karena banyaknya uap air yang bergerak ke atas langit. Cuaca berawan ini biasanya menandakan bahwa hujan akan turun di hari tersebut.



3. Hujan

Cuaca hujan terjadi di saat butiran air yang tersimpan di awan jatuh ke bumi. Pada waktu cuaca hujan terjadi, langit biasanya berubah menjadi gelap dan matahari tertutup oleh awan mendung sehingga suhu udara menjadi dingin. Hujan terjadi karena uap air yang sangat banyak di awan sudah tak sanggup lagi



tertampung hingga akhirnya jatuhlah butiran air ke atas bumi. Hujan ringan atau lebat biasanya dipengaruhi oleh kecepatan angin.

Hujan merupakan sebuah proses penguapan yang terjadi di permukaan bumi dari wilayah perairan, tumbuhan, atau daratan. Hujan berhubungan dengan siklus air atau siklus hidrologi. Siklus tersebut akan menyebabkan air turun dari atmosfer ke permukaan bumi (Rahmatunnisa, 2022).

Ada beberapa tahapan dalam hujan yaitu penguapan, pengembunan/awan, dan hujan. Berikut penjelasan dari tahapan-tahapan dari terjadinya hujan:



Seucre:
mtsn1lebak.sch.id

3. Penguapan

Proses penguapan merupakan terjadinya perubahan wujud dari air menjadi uap karena panas dari matahari. Air yang menguap merupakan air dari permukaan bumi dari air laut, danau, sungai dan lain sebagainya. Dengan panas dari matahari membuat air menguap dan naik keatas.

4. Pengembunan/ awan

Pada ketinggian tertentu uap air ini akan berhenti dan tertiuap oleh angin hingga bertemu dengan uap-uap air yang lain. Angin akan membawa semakin jauh jarak dari bumi maka suhu akan semakin rendah, maka uap air pun kembali ke wujud asalnya, yakni titik air dan kristal es. kemudian titik air dan kristal es akan menarik uap-uap air yang ada di sekitarnya untuk berkumpul dan membentuk awan.

5. Hujan

Ketika jumlahnya sudah cukup banyak dan semakin berat gaya gravitasi bumi mengambil alih kemudia jatuhlah kristal-kristal es tersebut ke bumi. karena semakin mendekati bumi suhu udara semakin hangat maka kristal tersebut mencair dan kembali berwujud cair menjadikanya hujan seperti yang terjadi.

Lampiran 4

Penilaian Tertinggi

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama : MHD Al Hafid Humfi

No. Absen :

Kelas : 3/4/4

Petunjuk Pengisian :

- Isilah nama, no.absen, dan kelas
- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda (✓) pada salah satu pilihan.

Keterangan pilihan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

- Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas
- Mohon ini dengan kejujuran.

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya merasa senang/nyaman mempelajari CUACA menggunakan media ajar diorama	✓				✓
2	Saya tertarik dan termotivasi untuk belajar IPA dengan media ajar diorama	✓				✓
3	Saya merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran IPA yang menggunakan media ajar diorama	✓				✓

4	Saya merasa tidak bosan dalam pelajaran IPA media ajar diorama	✓				
5	Saya senang dengan media ajar diorama yang digunakan karena dapat menjadi cara belajar baru	✓				
6	Saya memperhatikan apa yang di terangkan guru saat pelajaran IPA		✓			
7	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pembelajaran IPA dengan menggunakan media ajar diorama	✓				
8	Saya bersungguh-sungguh dalam memahami materi yang disampaikan pada pelajaran IPA di kelas 3	✓				
9	Saya lebih cepat menguasai materi pada pembelajaran IPA yang menggunakan media ajar diorama	✓				
10	Saya lebih mudah mengingat materi pada pembelajaran IPA yang menggunakan media ajar diorama		✓		*	
11	Media diorama menambah rasa ingin tahu saya	✓				
12	Materi yang disampaikan menggunakan media diorama sangat jelas	✓				
13	Tampilan media diorama menarik perhatian saya	✓				
14	Saya merasa media diorama ini membantu saya dalam pembelajaran IPA	✓				
15	Media diorama menarik digunakan pada mata pembelajaran IPA	✓				

$$P = \frac{F}{n} \times 100$$

$$\frac{73}{75} \times 100$$

$$= 97\%$$

Penilaian Sedang

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama : *Aylin Maulida Hamzati*

No. Absen :

Kelas : *3 smp*

Petunjuk Pengisian :

- Isilah nama, no.absen, dan kelas
- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda (√) pada salah satu pilihan.

Keterangan pilihan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

- Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas
- Mohon ini dengan kejujuran.

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya merasa senang/nyaman mempelajari CUACA menggunakan media ajar diorama	✓				
2	Saya tertarik dan termotivasi untuk belajar IPA dengan media ajar diorama	✓				
3	Saya merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran IPA yang menggunakan media ajar diorama	✓				

4	Saya merasa tidak bosan dalam pelajaran IPA media ajar diorama	✓				
5	Saya senang dengan media ajar diorama yang digunakan karena dapat menjadi cara belajar baru	✓				
6	Saya memperhatikan apa yang di terangkan guru saat pelajaran IPA		✓			
7	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pembelajaran IPA dengan menggunakan media ajar diorama	✓				
8	Saya bersungguh-sungguh dalam memahami materi yang sampaikan pada pelajaran IPA di kelas 3	✓				
9	Saya lebih cepat menguasai materi pada pembelajaran IPA yang menggunakan media ajar diorama	✓				
10	Saya lebih mudah mengingat materi pada pembelajaran IPA yang menggunakan media ajar diorama	✓				
11	Media diorama menambah rasa ingin tahu saya	✓				
12	Materi yang disampaikan menggunakan media diorama sangat jelas	✓				
13	Tampilan media diorama menarik perhatian saya			✓		
14	Saya merasa media diorama ini membantu saya dalam pembelajaran IPA			✓		
15	Media diorama menarik digunakan pada mata pembelajaran IPA			✓		

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{N} \times 100 \\
 &= \frac{68}{75} \times 100 \\
 &= 90\%
 \end{aligned}$$

Penilaian Rendah

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama : Queen

No. Absen :

Kelas : 3 S Hara

Petunjuk Pengisian :

- Isilah nama, no.absen, dan kelas
- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda (√) pada salah satu pilihan.

Keterangan pilihan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

- Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas
- Mohon ini dengan kejujuran.

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya merasa senang/nyaman mempelajari CUACA menggunakan media ajar diorama			✓		
2	Saya tertarik dan termotivasi untuk belajar IPA dengan media ajar diorama			✓		
3	Saya merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran IPA yang menggunakan media ajar diorama			✓		

4	Saya merasa tidak bosan dalam pelajaran IPA media ajar diorama	✓				
5	Saya senang dengan media ajar diorama yang digunakan karena dapat menjadi cara belajar baru	✓				
6	Saya memperhatikan apa yang di terangkan guru saat pelajaran IPA	✓				
7	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pembelajaran IPA dengan menggunakan media ajar diorama		✓			
8	Saya bersungguh-sungguh dalam memahami materi yang disampaikan pada pelajaran IPA di kelas 3			✓		
9	Saya lebih cepat menguasai materi pada pembelajaran IPA yang menggunakan media ajar diorama			✓		
10	Saya lebih mudah mengingat materi pada pembelajaran IPA yang menggunakan media ajar diorama	✓				
11	Media diorama menambah rasa ingin tahu saya	✓				
12	Materi yang disampaikan menggunakan media diorama sangat jelas	✓				
13	Tampilan media diorama menarik perhatian saya	✓				
14	Saya merasa media diorama ini membantu saya dalam pembelajaran IPA	✓				
15	Media diorama menarik digunakan pada mata pembelajaran IPA	✓				

$$P = \frac{F}{n} \times 100$$

$$\frac{63}{75} \times 100$$

$$= 84\%$$

Lampiran 5

Hasil Angket Siswa

No	Siswa	Penilaian															Nilai	Persen
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	NA	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	72	96%
2	ARA	3	3	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	69	92%
3	QN	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	4	70	93%
4	ATZ	5	5	5	5	5	5	3	3	4	5	5	5	5	5	5	70	93%
5	MA	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	5	4	4	4	68	90%
6	BF	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5	68	90%
7	IZS	5	5	5	5	5	5	3	3	4	5	5	5	5	5	5	70	93%
8	AN	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	72	96%
9	FRP	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	72	96%
10	AFA	5	5	5	3	4	3	5	3	5	4	5	5	5	5	5	68	90%
11	AK	5	5	5	5	5	5	3	3	4	5	5	5	5	5	5	70	93%
12	MP	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	73	97%
13	RJ	3	3	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	69	92%
14	KFR	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	72	96%
15	LKA	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	73	97%
16	WAA	3	3	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	69	92%
17	AB	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	72	96%
18	AA	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	72	96%
19	NS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	4	70	93%

20	MF	3	3	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	69	92%
21	KH	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	2	65	86%
22	NH	5	5	5	5	5	5	3	3	4	5	5	5	5	5	5	5	70	93%
23	QE	3	3	3	5	5	5	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	63	84%
24	AC	5	5	5	5	2	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	65	86%
25	KAF	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	2	65	86%
26	RA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	4	4	70	93%
27	RAP	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	72	96%
28	APH	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	72	96%
29	MBP	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	4	4	68	90%
30	AMH	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	68	90%
31	MAP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	3	4	4	4	4	63	84%
32	FK	3	3	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	69	92%
33	Z	3	3	5	5	5	5	5	3	3	5	3	5	5	5	3	3	72	96%
34	MAH	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	73	97%
35	RH	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	72	96%
36	IA	3	3	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	69	92%
37	DP	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	5	4	4	4	4	68	90%

Lampiran 6

LEMBAR ANGKET RESPON GURU

Nama : Taty Harmayanti, A.md.

Petunjuk Pengisian :

- Isilah nama, no.absen, dan kelas
- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda (√) pada salah satu pilihan.

Keterangan pilihan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

- Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas
- Mohon ini dengan kejujuran.

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Media diorama yang diberikan jelas dan menarik	✓				✓
2	Tulisan pada media diorama terlihat jelas		✓			
3	Warna media diorama tidak terlalu mencolok	✓				
4	Media diorama mudah digunakan dalam menjelaskan materi		✓			
5	Media diorama dapat dioperasikan dengan baik	✓				

6	Media diorama menyajikan materi cuaca dengan baik	✓				✓
7	Media diorama tidak hanya dapat menyajikan materi cuaca saja namun materi proses terjadinya hujan dan ekosistem		✓			✓
8	Media diorama membantu guru dalam menyampaikan materi cuaca	✓				✓
9	Siswa tidak perlu lagi hanya membayangkan situasi yang sedang mereka pelajari	✓				
10	Guru tertarik menggunakan media diorama pada saat belajar	✓				
11	Media diorama meningkatkan minat belajar siswa di kelas	✓				✓
12	Media diorama membuat perhatian siswa fokus pada media	✓				✓
13	Penyampain menggunakan media diorama dapat menimbulka antusias siswa dalam kelas	✓				✓

Medan, 2023

Guru Kelas III

Taty Harmayanti, A.md.

Hasil Data Respon Guru

No	Pernyataan	Skor	Skor maksimal
1	Media diorama yang diberikan jelas dan menarik	5	5
2	Tulisan pada media diorama terlihat jelas	4	5
3	Warna media diorama tidak terlalu mencolok	5	5
4	Media diorama mudah digunakan dalam menjelaskan materi	4	5
5	Media diorama dapat dioperasikan dengan baik	5	5
6	Media diorama menyajikan materi cuaca dengan baik	5	5
7	Media diorama tidak hanya dapat menyajikan materi cuaca saja namun materi proses terjadinya hujan dan ekosistem	4	5
8	Media diorama membantu guru dalam menyampaikan materi cuaca	5	5
9	Siswa tidak perlu lagi hanya membayangkan situasi yang sedang mereka pelajari	5	5
10	Guru tertarik menggunakan media diorama pada saat belajar	5	5
11	Media diorama meningkatkan minat belajar siswa di kelas	5	5
12	Media diorama membuat perhatian siswa fokus pada media	5	5
13	Penyampain menggunakan media diorama dapat menimbulka antusias siswa dalam kelas	5	5
Jumlah		62	65

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

$$\text{Persentase} = \frac{62}{65} \times 100$$

$$\text{Persentase} = 95.3 \%$$

Lampiran 7

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA AJAR BERBASIS DIORAMA PADA PELAJARAN IPA MATERI CUACA

Tanggal : 20 Mei 2023
Nama Validasi : ADE TRI HERAWATI, Spd.
Profesi : Guru Kelas

A. PETUNJUK PENGISISAN

1. Dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media ajar berbasis diorama pada pembelajaran IPA dengan materi CUACA yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang () pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:
Skor 5 = Sangat Baik
Skor 4 = Baik
Skor 3 = Cukup Baik
Skor 2 = Kurang Baik
Skor 1 = Tidak Baik
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Indikator	Aspek Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi	1. Kesesuaian media ajar diorama dengan kurikulum				✓	
		2. Kesesuaian media ajar diorama dengan SK dan KD					✓
		3. Kesesuaian media ajar diorama dengan indikator dan tujuan pembelajaran					✓
2	Isi Materi	4. Kelengkapan konsep sesuai dengan materi cuaca					✓
		5. Materi dalam media diorama mencakup semua tentang materi cuaca					✓
		6. Media diorama disajikan sesuai dengan materi yang dibahas					✓
		7. Kejelasan materi yang disajikan didalam media diorama					✓
3	Pembelajaran	8. Media diorama dapat merangsang aktif siswa dalam pembelajaran					✓

		9. Media diorama memudahkan guru untuk menyampaikan materi					✓
		10. Media diorama memberikan dampak kemudahan siswa dalam memahami materi yang diberikan					✓

C. KESIMPULAN

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

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

komentar/Saran Perbaikan :

Medan, Mei 2023

Tenaga Pakar



ADE TRI HERAWATI, S.Pd

Hasil Data Validasi Ahli Materi

Indikator	Aspek Penilaian	Skor	Skor maksimal
Kesesuaian materi	1. Kesesuaian media ajar diorama dengan kurikulum	4	5
	2. Kesesuaian media ajar diorama dengan SK dan KD	5	5
	3. Kesesuaian media ajar diorama dengan indikator dan tujuan pembelajaran	5	5
Isi Materi	4. Kelengkapan konsep sesuai dengan materi cuaca	5	5
	5. Materi dalam media diorama mencakup semua tentang materi cuaca	5	5
	6. Media diorama disajikan sesuai dengan materi yang dibahas	5	5
	7. Kejelasan materi yang disajikan didalam media diorama	5	5
Pembelajaran	8. Media diorama dapat merangsang aktif siswa dalam pembelajaran	5	5
	9. Media diorama memudahkan guru untuk menyampaikan materi	4	5
	10. Media diorama memberikan dampak kemudahan siswa dalam memahami materi yang diberikan	5	5
Jumlah		48	50

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

$$\text{Persentase} = \frac{48}{50} \times 100$$

$$\text{Persentase} = 96 \%$$

Lampiran 8

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA AJAR BERBASIS DIORAMA PADA PELAJARAN IPA MATERI CUACA

Tangga : 22 Mei 2023
 Nama Validator : Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si
 Profesi : Dosen Umsu

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon bapak/ibu memberikan penilaian terhadap media ajar berbasis diorama pada pembelajaran IPA dengan materi CUACA yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:
 Skor 5 = Sangat Baik
 Skor 4 = Baik
 Skor 3 = Cukup Baik
 Skor 2 = Kurang Baik
 Skor 1 = Tidak Baik
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, dibohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapakan terimakasih.

C. TABEL PERNYATAAN

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

D. KESIMPULAN

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

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

komentar/Saran Perbaikan :

- Materi sudah lengkap
 - materi dibuat sehat / bilit
 utas utang, mudah

Medan, 2023

Validator

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si.

Data Validasi Ahli Desain

Indikator	Aspek Penilaian	Skor	Skor Maksimal
Media	Media diorama sesuai untuk belajar siswa secara berkelompok atau individu	4	5
	Media diorama sesuai digunakan pada kelas 3 SD	4	5
	Media diorama sesuai digunakan pada materi CUACA	5	5
	Media diorama mudah digunakan sebagai perangkat pembelajaran	5	5
	Media diorama dapat mengatasi keterbatasan ruang waktu dan indera	4	5
	Kelengkapan media diorama dalam menyajikan untuk menjelaskan materi	5	5
	Media diorama dapat menyajikan teori dan praktik secara terpadu	4	5
Tampilan media	Tampilan media ajar diorama sudah menarik perhatian siswa	5	5
	Tampilan visual media dengan kenyantaan yang ada di siklus air	5	5
	Bentuk media diorama yang menarik memberikan pengalaman baru bagi siswa	5	5
Jumlah		46	50

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

$$\text{Persentase} = \frac{46}{50} \times 100$$

$$\text{Persentase} = 92 \%$$

Lampiran 9

LEMBAR PENILAIAN AHLI BAHASA PENGEMBANGAN MEDIA AJAR BERBASIS DIORAMA PADA PELAJARAN IPA MATERI CUACA

Tangga : 24 Mei 2023
Nama Validator : Dr. Bambang Suhendra, SAg. MA.
Profesi : Pengawas Sekolah

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon bapak/ibu memberikan penilaian terhadap media ajar berbasis diorama pada pembelajaran IPA dengan materi CUACA yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (\surd) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:
Skor 5 = Sangat Baik
Skor 4 = Baik
Skor 3 = Cukup Baik
Skor 2 = Kurang Baik
Skor 1 = Tidak Baik
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Indikator Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media diorama bisa digunakan sebagai penyampain informasi yang baik				✓	
2	Media diorama bisa menggunakan Bahasa yang mudah dipahami oleh siswa					✓
3	Penggunaan beberapa sebagai petunjuk di dalam media diorama				✓	
4	Kemudahan dalam penggunaan media diorama sebagai alat penyampaian materi				✓	✓
5	Bahasa yang digunakan pada media diorama dapat dipahami oleh siswa				✓	
6	Penggunaan simbol simbol sebagai pendukung dalam media diorama agar mudah dipahami oleh siswa				✓	
7	Media diorama tidak membuat melakukan kegiatan verbal secara berlebihan					✓

D. KESIMPULAN

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

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

komentar/Saran Perbaikan :

Sudah sangat baik dan layak
untuk di lanjutkan untuk penyusunan
skripsi atau lainnya.

Medan, 2023

Validator

Dr. Bambang Subeno, S.Ag, MA.

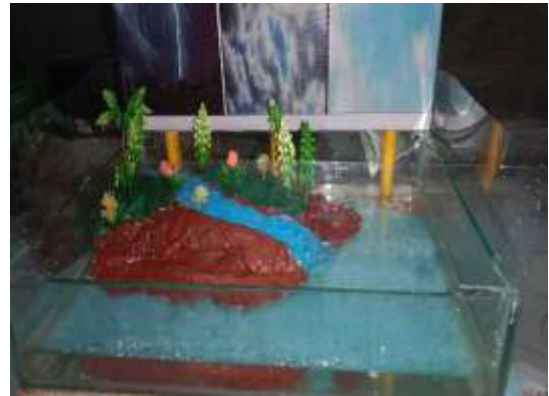
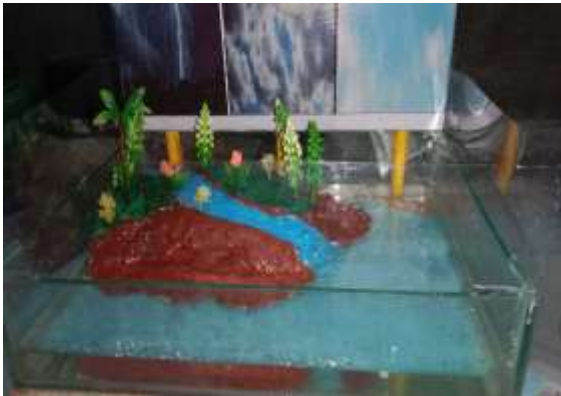
Hasil Data Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator Penilaian	Skor	Skor Maksimal
1	Media diorama bisa digunakan sebagai penyampain informasi yang baik	4	5
2	Media diorama bisa menggunakan Bahasa yang mudah dipahami oleh siswa	5	5
3	Penggunaan beberapa sebagai petunjuk di dalam media diorama	4	5
4	Kemudahan dalam penggunaan media diorama sebagai alat penyampaian materi	5	5
5	Bahasa yang digunakan pada media diorama dapat dipahami oleh siswa	4	5
6	Penggunakan simbol simbol sebagai pendukung dalam media diorama agar mudah dipahami oleh siswa	4	5
7	Media diorama tidak membuat melakukan kegiatan verbal secara berlebihan	5	5
Jumlah		32	35

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

$$\text{Persentase} = \frac{31}{35} \times 100$$

$$\text{Persentase} = 88.5 \%$$

Lampiran 10**MEDIA AJAR BERBASIS DIORAMA**



Lampiran 11**DOKUMENTASI****Kegiatan uji coba****Foto dengan siswa**



Foto dengan guru kelas



Lampiran 12

Dialog Wawancara

<https://drive.google.com/file/d/1KdscAiH94YWSFRoEpP42n7zVex43Pox/view?usp=drivesdk>

- Peneliti : Apakah guru menggunakan kurikulum dan silabus sebagai pedoman ?
- Guru : iya karena itu adalah hal yang wajib digunakan
- Peneliti : Apakah guru menyusun RPP dalam proses pembelajaran ?
- Guru : Harus, karena itu bagian dari perangkat pembelajaran
- Peneliti : Apakah guru membuat Media Ajar dalam proses pembelajaran ?
- Guru : Iya, saya membuat berupa gambar dan beberapa media peraga lain
- Peneliti : Apakah guru menggunakan media ajar dan melibatkan siswa dalam penggunaannya ?
- Guru : Iya media seperti bermain peran pasti siswa dilibatkan dalam kegiatan
- Peneliti : Bagaimana siswa ketika tidak menggunakan media ajar ?
- Guru : pastinya bosan karena kegiatan belajar kitakan siang hari pasti siswa merasa tidak ada hal baru dalam pembelajaran mereka
- Peneliti : Apakah dalam penggunaan media ajar siswa aktif dalam proses pembelajaran?
- Guru : Aktif banget apalagi bila media itu menarik pasti mereka akan suka.

Lampiran 13

FORM K 1


UMSU

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 : Sri Wahyuni
N P M : 1902090037
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Kredit Kumulatif : 119 sks

IPK : 3.75

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas 3 SD YPI Nur Fadhillah	
	Pengaruh Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas 4 Sekolah Dasar	
	Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Media Interaktif Berbasis Diorama Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa di Kelas 3 Sekolah Dasar	

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

Medan, 17 Oktober 2022

Hormat Pemohon,


Sri Wahyuni

Lampiran 14



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

FORM K 2

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sri Wahyuni
 NPM : 1902090037
 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 Interaktif Berbasis Diorama Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas3 SD YPI Nur Fadhillah"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai

Dosen Pembimbing : Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

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

Medan, 19 Oktober 2022
 Hormat Pemohon,


 Sri Wahyuni

Lampiran 15



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

Nomor : 2385 /II 3-AU//UMSU-02/ F/2022
 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 : **Sri Wahyuni**
 N P M : 1902090037
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas III SD YPI Nur Fadhilah

Pembimbing : **Indah Pratiwi, S.Pd.,M.Pd**

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

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 21 Oktober 2023

Medan, 25 Rabi'ul Awwal 1444 H
 21 Oktober 2022 M



Dra. Hj. Syamsuryurnita, 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**



Lampiran 16



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Sri Wahyu
NPM : 1907090037
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama pada Mata Pelajaran IPA di kelas III SD YPI Nur Fadhilah

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
19/10/2022	Acc judul proposal	H
17/01/2023	Bab I Latar belakang masalah dan Identifikasi masalah	H
30/01/2023	Bab I Rumusan masalah dan tujuan Penelitian	H
20/02/2023	Bab II Perambahan materi pembelajaran	H
21/02/2023	Bab III Kisi kisi Instrumen Penelitian	H
23/02/2023	Penambahan Lampiran App, Angket dan Desain media	H
24/02/2023	Acc Seminar Proposal	H

Medan, 24 Februari 2023

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

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

Dosen Pembimbing

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

lampiran 17



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

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



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

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

Nama : Sri Wahyuni
NPM : 1902090037
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama pada Mata Pelajaran IPA di Kelas III SD YPI Nur Fadhilah

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.

Pembimbing

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

Lampiran 18



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Sri Wahyuni
 NPM : 1902090037
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SD YPI Nur Fadhilah

Pada hari Sabtu, 11 Maret 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Maret 2023

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,

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

Dosen Pembimbing

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

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi

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

Lampiran 19



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umu.ac.id> E-mail: fkip@umu.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 : Sri Wahyuni
NPM : 1902090037
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SD YPI Nur Fadhilah

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Sabtu, tanggal 11, Bulan Maret, Tahun 2023.

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

Medan, Maret 2023

Ketua Program Studi

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

Lampiran 20



www.umsu.ac.id

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

Jalan Kapten Machtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6822400
 Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@yahoo.co.id

Nomor : 1619 /II.3-AU/UMSU-02/F/2023 Medan, 17 Syawal 1444 H
 Lamp : --- 08 Mei 2023 M
 Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD YPI Nur Fadhillah
 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 : **Sri Wahyuni**
 N P M : 1902090037
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SD YPI Nur Fadhillah

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 Wr.Wb



Dit. Hj. Syamsuarnita, M.Pd
 NIDN.0004066701

****Pertinggal****



Lampiran 21



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM " NUR FADHILAH" SD SWASTA NUR FADHILAH

Jl. Marelan III No.51 A - Lingkungan 12 Kel. Rengas Pulau Kec. Medan Marelan - Kota Medan
Telepon : (061) 6851422 - Kode Pos 20255

Nomor : 442/YPI.NF/SD NF/SR/V /2023

Medan, 25 Mei 2023

Hal : Balasan

Kepada Yth :

Dekan FKIP UMSU

Drs.Hj.Syamsuyurnita,M.Pd

Di Tempat.

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rahmad Sudrajat,SPd.I

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa,

Nama : Sri Wahyuni

NIM : 1902090037

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas : UMSU

Sesuai dengan surat yang kami terima No 1619/IL3-AU/UMSU-02/F/2023 tanggal 08 Mei 2023 dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, telah kami setuju dan sudah mengadakan Riset di SD Swasta Nur Fadhilah Medan Marelan dengan Judul " **Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III YPI.Nur Fadhilah**".

Demikian surat ini kami sampaikan, dan atas kerja samanya kami mengucapkan terima kasih.

Kepala Sekolah
SDS Nur Fadhilah

Rahmad Sudrajat,SPd.I

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Sri Wahyuni
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
T/T lahir : Suber Rejo. 25 Agustus 2001
Tempat Tinggal : Jl. MT. Haryono, lk 3,
Kel. Jati Karya, Kec. Binjai Utara, Kota.Binjai
Prov. Sumatera Utara
Email : yuni250801@gmail.com

**Pendidikan Formal :**

1. SD Negeri 024760 Binjai Utara tamat tahun 2013
2. SMP Negeri 11 Binjai Tamat Tahunn 2016
3. SMK Swasta Budi Utomo Tamat Tahun 2019

Sri Wahyuni : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SD YPI Nur Fadhillah

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	6%
2	lib.unnes.ac.id Internet Source	2%
3	123dok.com Internet Source	1%
4	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
5	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
6	digilib.unimed.ac.id Internet Source	1%
7	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	1%
8	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	1%
9	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya	1%